Revendications sociales et confinement en temps de crise : quelles pratiques de l'espace public contemporain ?

Chronique

Marie Pigeolet

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/echogeo/19611>

DOI : 10.4000/echogeo.19611

ISSN : 1963-1197

Éditeur

Pôle de recherche pour l'organisation et la diffusion de l'information géographique (CNRS UMR 8586)

Référence électronique

Marie Pigeolet, « Revendications sociales et confinement en temps de crise : quelles pratiques de l'espace public contemporain ? », *EchoGéo* [En ligne], 52 | 2020, mis en ligne le 30 juillet 2020, consulté le 11 août 2021. URL : <http://journals.openedition.org/echogeo/19611> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/echogeo.19611>

Ce document a été généré automatiquement le 11 août 2021.

EchoGéo est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND)

Revendications sociales et confinement en temps de crise : quelles pratiques de l'espace public contemporain ?

Chronique

Marie Pigeolet

Introduction

- 1 Crise sanitaire, crise des hôpitaux ou crise du service public ? Les mesures économiques et sociales mise en œuvre par le gouvernement actuel, dans la lignée des gouvernements français précédents ont fait l'objet de vives contestations au cours de ces derniers mois. La dernière réforme controversée du système universel de retraite, récemment imposée par le 49.3, a contribué à la généralisation des contestations et à l'organisation de manifestations de grande ampleur. Dans le même ordre d'idées, la loi de programmation pluriannuelle de la recherche (LPPR) proposée par la ministre de l'enseignement supérieur et de la recherche Frédérique Vidal pour une mise en application en 2021 ébranle la communauté scientifique, dont une partie s'est fortement mobilisée depuis le 5 mars 2020. L'épidémie soudaine de covid-19 et les mesures de confinement décidées dès le lundi 16 mars, pour des raisons sanitaires évidentes, ont paralysé les nombreux mouvements de mobilisations traditionnellement opérées par l'appropriation des lieux publics tels que les avenues fréquemment empruntées et les places publiques. Après une brève période de silence, sidérés, les groupes mobilisés se sont organisés pour poursuivre les revendications tout en restant confinés. En qualité de doctorante en géographie, la question des alternatives mises en place pour pallier l'impossibilité d'accéder aux lieux publics me semblait intéressante à soulever. L'immobilité contrainte empêche-t-elle toute forme de mobilisation contestataire ? Quels sont les nouveaux espaces appropriés pour permettre une

continuité des revendications ? Dans ce contexte, les plateformes d'échanges connectés sont rapidement devenues un moyen d'expression privilégié. Bien que cela ne soit pas relayé par les médias de grande audience, ce monde virtuel devient alors un espace alternatif pour les revendications sociales.

- 2 Nous nous demandons dans ce billet si la crise actuelle, avec toutes les mesures de précaution sanitaire qu'elle implique, constitue un levier de développement de nouvelles formes d'appropriation de l'espace public contemporain.

Réseaux sociaux et jeux *Massive Multiplayers Online*, des outils pour l'activisme

- 3 Depuis leur avènement, les plateformes d'échanges virtuels deviennent rapidement une nouvelle forme d'espace public, ou du moins d'espace d'expression publique. Selon son acception première, l'espace public est avant tout un lieu de médiation et de confrontation d'opinions contradictoires. Pour Jürgen Habermas, l'espace public est le produit d'échanges argumentés au sujet de l'intérêt commun entre la société civile et le pouvoir en place (Habermas, 1988). La révolution numérique engagée dès les années 1950 attise la curiosité de nombreux chercheurs, dont les géographes, qui voient en ces nouveaux dispositifs technologiques de grands bouleversements dans l'appréhension de l'espace et du territoire. En France, les *Annales de Géographie* consacrent en 2005 un numéro entier à la question des réseaux et des frontières, posée par l'utilisation d'internet¹. Mais c'est surtout dans la sphère des études des médias et de la communication que se pose clairement la question de l'espace public. En 2000, Peter Dahlgren et Marc Relieu considéraient que « Les pratiques communicatives déterritorialisées qui naissent sur Internet génèrent une pluralité de sphères publiques » (Dahlgren et Relieu, 2000). Plus tard, Eric Dacheux et Sébastien Rouquette (2013) observent qu'internet « modifie les formes effectives des médiations et des engagements de l'espace public », lui préférant le terme d'« espace de médiation polymorphe » à celui d'espace public. La question fait encore débat aujourd'hui.
- 4 Le sociologue Dominique Cardon faisait observer en 2010 que les réseaux sociaux, en favorisant des pratiques d'expression de soi, inscrivent de nouvelles dynamiques de sociabilité et de conversation et donnent l'occasion d'accéder à d'autres réseaux publics d'intérêts partagés, tels que les intérêts professionnels, les goûts musicaux et cinématographiques et les orientations politiques. Rapidement, ces plateformes d'échange deviennent un véritable foyer d'expression pour les mouvements communautaires et contestataires. Dans une analyse des réseaux sociaux et des mouvements contestataires qui s'y développent, Coralie Richaud avance que le caractère « volatile, viral, rapide et transfrontalier » des réseaux sociaux donne à l'espace public une conception horizontale, facilitant l'accès à la politique et le partage des opinions des uns et des autres. En effet, « à travers l'horizontalité qui les caractérise, [les réseaux sociaux] renversent indirectement le présupposé de la « compétence politique » dès lors que chacun des internautes se considère comme compétent pour juger ou émettre une opinion » (Richaud, 2017).
- 5 Ainsi, les réseaux sociaux constituent des lieux d'expressions engagées de par leur capacité à atteindre un nombre massif d'utilisateurs. On peut citer par exemple l'utilisation de Twitter, Instagram ou de Facebook dans les revendications menées par

le collectif des Gilets jaunes dès octobre 2018 par exemple ou encore dans l'activisme généralisé contre le réchauffement climatique. En France, le groupe des Gilets jaunes s'est formé en réaction aux diverses réformes budgétaires menées par le gouvernement. Il est né en octobre 2018 à partir de l'augmentation des prix du carburant automobile, issue de la hausse de la taxe intérieure de consommation sur les produits énergétiques (TICPE) et perdure encore aujourd'hui dans une lutte qui s'élargit à divers domaines sociaux et politiques.

- 6 Un autre type de plateforme qui séduit les groupes revendicatifs sont les MMO (*Massive Multiplayer Online*), où les joueurs peuvent utiliser l'espace virtuel proposé pour transmettre des informations, organiser des réunions, émettre une opinion. Il s'agit de jeux vidéo en ligne ouverts qui donnent accès à des univers virtuels et permettent une circulation et des créations plus ou moins libres au sein de ces univers. La notion d'espace dans les jeux vidéo suscite l'intérêt des chercheurs depuis les années 1990. De la définition et la compréhension du « monde virtuel » (Taylor, 1997) à l'étude des diverses approches de la spatialité du jeu vidéo (Rufat et Ter Minassan, 2011), la géographie s'invite progressivement dans l'analyse des espaces vidéo ludiques. Ces espaces ne peuvent être considérés comme des espaces publics dans la mesure où ils ne répondent pas des conditions exposées par Eric Dacheux et Sébastien Rouquette (2013), qui reposent d'une part sur l'accessibilité à tous les internautes (ce qui exclut les contenus en ligne accessibles avec mot de passe) et d'autre part sur l'accès à la connaissance des faits et des événements discutés collectivement. Néanmoins, ces espaces virtuels, en simulant l'espace public avec toutes ses caractéristiques, permettent l'expression publique et les confrontations d'opinions. Certains événements sont d'ailleurs relayés par des plateformes en ligne accessibles à tous les internautes.
- 7 À titre d'exemple, le collectif Reporters Sans Frontière a inauguré le 13 mars 2020 une bibliothèque numérique dans le jeu vidéo Minecraft² qui donne accès à de nombreux articles de presse censurés dans certains pays. Ainsi, tout joueur possédant le jeu peut s'y rendre librement et accéder aux articles potentiellement interdits dans leur pays. Minecraft est un jeu vidéo, développé par le studio Mojang (d'origine suédoise), disponible sur consoles, PC et appareils mobiles qui s'appuie sur le concept simple de proposer un monde ouvert composé de blocs, reconnaissables à leur apparence similaire aux blocs du jeu LEGO. Le joueur incarne un personnage de son choix et a la possibilité de construire toute une série d'éléments (la gamme de choix est très large) dans le but de faire vivre et survivre son personnage dans ce monde. Il s'agit d'un jeu hautement populaire puisqu'il rassemblait près de 112 millions de joueurs mensuels en 2019 selon le site d'information *Business Insider France*³. Il est ainsi possible de créer son univers et de voyager parmi les univers de chacun. Il s'agit donc d'un véritable monde alternatif au sein duquel chaque joueur peut jouir d'une liberté d'expression et de création dans les limites des conditions d'utilisation des plateformes.
- 8 Les formes d'expression qu'offrent ces différentes plateformes connectées, que ce soit à travers les réseaux sociaux, les forums ou en incarnant un personnage de jeu vidéo, donnent ainsi aux utilisateurs la possibilité de se rassembler, de communiquer et de confronter leurs opinions tout en restant chez eux.

Crise sanitaire et confinement, vers de nouvelles formes de revendications sociales en ligne ?

- 9 Les citoyens mobilisés en France contre les mesures économiques menées par le gouvernement n'ont pas attendu le confinement pour utiliser partiellement les réseaux sociaux et les plateformes de jeux en ligne comme outil de contestation. Les mesures de confinement imposées depuis le lundi 1 mars ont contraint les manifestants à revoir leurs modalités de revendications traditionnelles. Les espaces privés ont rapidement été exploités pour atteindre le public : les balcons ont été appropriés pour afficher des banderoles, applaudir les soignants, taper sur des casseroles et les murs ont été les lieux de projection de slogans (illustrations 1a et 1b).

Illustration 1a – Espaces d'expression de slogans : affichage depuis une propriété privée à Paris

Source : site internet *paris-luttes info*, <https://paris-luttes.info/31-mars-manifestation-de-13697>.

Illustration 1b – Espaces d'expression de slogans : utilisation d'un rétroprojecteur pour afficher des messages dans l'espace public

Source : site internet *reporterre.net*, <https://reporterre.net/Partout-en-France-les-manifs-de-confinement-prennent-de-l-ampleur>

- 10 Les plateformes d'échanges virtuels offrent l'occasion de se retrouver en groupe ou de se faire entendre davantage, notamment pour les personnes domiciliées dans certaines zones peu peuplées. On retrouve alors diverses formes d'expressions développées depuis ces plateformes : de l'utilisation de Twitter à la production de podcasts en passant par des manifestations numériques sur les jeux vidéo, la créativité des manifestants est mise à l'œuvre pour faire entendre leurs revendications et occuper l'espace virtuel, l'espace public matériel étant inaccessible. Ainsi, il a été observé parmi les différentes formes de revendications, une appropriation de l'univers proposé par le jeu vidéo *Animal Crossing*, sorti au même moment que la déclaration des mesures de confinement, par certains membres du collectif des *gilets jaunes* dans le but de poursuivre les manifestations traditionnellement organisées tous les samedis (illustration 2). *Animal Crossing* est un jeu de simulation de vie disponible sur la Nintendo Switch, dont le mode multijoueurs rend effectivement possible le rassemblement de plusieurs personnes en un même lieu (virtuel). Ce jeu, vendu à près de 13,41 millions d'exemplaires est cependant limité à un maximum de sept joueurs dans un même espace. L'impact de ces mobilisations au sein même du jeu reste donc très faible. Nous pouvons tout de même considérer que le relais de ce genre d'action à travers les plateformes telles que Twitter donne une visibilité toute relative grâce à l'utilisation des hashtags (#), profitant de la popularité du jeu *Animal Crossing*. L'illustration ci-dessous par exemple nous donne à voir le tweet d'une manifestante, relayé (*retweeté*) près de 4 400 fois et aimé (*liké*) près de 11 000 fois. À ce jour en France, aucune mesure de censure quant à cette forme de protestation n'a été relayée⁴.

Illustration 2 - Tweet d'une manifestante à propos de la manifestation numérique des Gilets jaunes du 21 mars 2020 au sein du jeu vidéo Animal Crossing

Source : billet rédigé sur le blog de la chaîne *Clique Tv*, <https://www.clique.tv/meme-en-confinement-les-francais-reussissent-a-manifester/>

- 11 Le mardi 31 mars était prévue une manifestation générale contre la réforme des retraites et les mesures d'économies touchant le service public en général. À cette occasion, de nombreux appels à la manifestation numérique ont été lancés et suivis par les réseaux de manifestants formés au cours de ces derniers mois. La manifestation numérique du 31 mars consiste à charger les réseaux sociaux, et plus spécifiquement Twitter, de messages contestataires, notamment en utilisant les outils « # » suivi d'un mot-clé (#manifestationnumérique par exemple) ou en interpellant directement une personnalité ou une institution inscrite sur les réseaux sociaux à travers l'outil « @ » (@gouvernementFR par exemple). Ces outils permettent une visibilité du message relative au nombre d'abonnés de la personne qui le publie, du mot-clé employé ou de la personnalité interpellée. Il faut donc être utilisateur de la plateforme pour observer la manifestation numérique. Le nombre d'hashtag suivis d'un mot-clé est quantifiable à travers des logiciels d'analyse statistique qui sont payants. Ce procédé est utilisé quotidiennement par les entreprises de marketing et les médias pour rendre compte des tendances d'actualité. Il serait néanmoins intéressant de s'interroger davantage sur les outils de mesure des mobilisations numériques. Existe-t-il d'autres outils ? Comment rendre compte de l'ampleur de ces manifestations ?
- 12 L'absence de données libres objectivables ne nous permet pas à l'heure actuelle de nous prononcer sur la massification effective des mouvements contestataires à travers ces différentes plateformes. Il n'en résulte pas moins que les formes de contestations se sont diversifiées durant le confinement. Cet élan de manifestation numérique, encore

hésitante, constitue-t-il un premier pas dans le processus de développement de nouvelles formes de contestations virtuelles ?

Conclusion

- 13 La crise sanitaire que nous vivons actuellement est un moment de rupture du fonctionnement normal du système social, économique et politique mondial. Le confinement imposé par la situation sanitaire en France questionne notre rapport à l'espace public et les pratiques sociales qui s'y développent en conséquence. On observe que les modalités de revendications sociales ont été adaptées à la situation à travers l'utilisation fréquente des plateformes d'échanges numériques qui « reproduisent » et mettent en scène un espace public. Les réseaux sociaux et les jeux vidéo multijoueurs en ligne constituent des terrains idéaux pour exprimer certaines revendications tout en étant confiné. La question de la massification des revendications par voie virtuelle reste à nuancer, car si l'on observe de nombreuses tentatives de rassemblements de masse, ces dernières n'atteignent pas les mêmes proportions que les mobilisations traditionnelles. Cela n'exclut pas cependant une organisation plus aboutie à la suite de plusieurs semaines de confinement. Cette situation questionne d'autre part l'égalité d'accès à ces espaces publics contemporains pour tout type de population. En effet, bien que les smartphones soient démocratisés, ces derniers ne sont pas pour autant généralisés et certaines applications et jeux nécessitent du matériel supplémentaire et coûteux. Aussi, l'intérêt et l'implication des citoyens dans le monde virtuel reste hétérogène. La question de l'appropriation des espaces virtuels pour manifester mérite une approche intersectionnelle approfondie, analysant l'âge, le sexe, la classe sociale et le lieu de vie (notamment en distinguant milieu urbain, milieu rural, etc.) des personnes mobilisées sur la toile.

BIBLIOGRAPHIE

- Cardon D., 2010. Les réseaux sociaux en ligne et l'espace public. *L'Observatoire* [En ligne], vol. 2, n° 37, p. 74-78. URL: <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2010-2-page-74.htm>
- Richaud C., 2017. Les réseaux sociaux : nouveaux espaces de contestation et de reconstruction de la politique ? *Les Nouveaux Cahiers du Conseil constitutionnel* [En ligne], vol. 4, n° 57, p. 29-44. URL: <https://www.cairn.info/revue-les-nouveaux-cahiers-du-conseil-constitutionnel-2017-4-page-29.htm>
- Habermas J., 1988. *L'Espace public. Archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*. Paris, Payot, 324 p.
- Taylor J., 1997. The emerging geographies of virtual worlds. *Geographical Review*, vol. 87, n° 2, p. 172-192.
- Rufat S., Ter Minassian H., 2011. *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris, Questions théoriques, 198 p.

Dahlgren P., Relieu M., 2000. L'espace public et l'internet. Structure, espace et communication. *Réseaux*, vol. 18, n° 100, p. 157-186.

Dacheux E., Rouquette S., 2013. Internet est-il un espace public ? In Vacher B., Le Moëne C., Kiyindou A. (dir.), *Communication et débat public. Les réseaux numériques au service de la démocratie ?* Paris, L'Harmattan, p. 165-173.

NOTES

1. *Annales de Géographie*, n° 645, septembre-octobre 2005.
 2. Selon un billet publié dans le journal *Le Monde* (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/03/12/contre-la-censure-en-ligne-rsf-batit-une-immense-bibliotheque-libre-dans-minecraft_6032832_4408996.html)
 3. <https://www.businessinsider.fr/us/minecraft-monthly-player-number-microsoft-2019-9>
 4. On a pu observer en Chine la censure du jeu suite à l'apparition de mouvements contestataires, du même type, de manifestants hongkongais. La raison officielle de cette censure n'a cependant pas été précisée (information relayée par *Cnews*, <https://www.cnews.fr/vie-numerique/2020-04-10/animal-crossing-new-horizons-banni-des-ventes-en-chine-945779>)
-

INDEX

Mots-clés : Crise, mouvement social, revendication sociale, espace public, espace virtuel

AUTEUR

MARIE PIGELET

Marie Pigeolet, pigeolet.marie@gmail.com, est doctorante en géographie et associée à l'UMR Prodig.