

1. [Accueil](#)
2. Réalité virtuelle, NFTs, métavers... À quoi pourrait ressembler le clubbing du futur ?

# Réalité virtuelle, NFTs, métavers... À quoi pourrait ressembler le clubbing du futur ?

Soundsystems de plus en plus sophistiqués, préventes en ligne, livestreams : ces dernières années, les nouvelles technologies ont radicalement changé l'expérience du clubbing. Mais dans 20 ans, les DJs seront-ils remplacés par des hologrammes, et les clubs par des casques de réalité virtuelle ? Tour d'horizon des technologies qui pourraient changer le futur de nos nuits.

1er février 2023

(c) Leviet.org  
© Leviet.org

Des centaines d'avatars dansent mécaniquement au cœur d'une arène violette, des projecteurs envoient des lumières blanches au rythme de la musique et derrière ses platines, un DJ international représenté en pixels : nous ne sommes pas en 2040, mais devant la dernière performance de David Guetta [en direct du jeu vidéo Roblox](#), en février 2022, suivie par des milliers de gamers à travers la planète. Rester chez soi bien au chaud pour écouter des sets virtuels, est-ce vraiment l'avenir du clubbing ? Si l'épidémie de covid a favorisé l'émergence des livestreams sur des plateformes comme Twitch ou YouTube, la plupart des expériences n'ont pas survécu à la réouverture des clubs, et la fréquentation des boîtes de nuit est aujourd'hui revenue à son niveau d'avant 2020 en France.

Depuis quelques années, dans le monde entier, des développeurs imaginent plutôt comment les nouvelles technologies peuvent améliorer l'expérience du clubbing « IRL ». Le dispositif [Safer](#), créé en France, permet de prévenir et de signaler les agressions sexistes et sexuelles en milieu festif. Aux États-Unis, l'application de recommandations festives Dusk a mis en place la fonctionnalité « Bathroom BFFs » pour réunir les nouveaux amis rencontrés dans les toilettes de boîte de nuit. Le logiciel [Volta XR](#), déjà adopté par Richie Hawtin et Bonobo, propose aux artistes de créer et de diffuser des visuels 3D « audio réactifs » pour accompagner leurs performances musicales en direct. L'équipe de Volta doit bientôt mettre en service une nouvelle fonctionnalité, qui permettra aux créateurs de monétiser leurs diffusions en direct via l'interaction avec le public.

## « Une expérience hybride »

Parmi ces nouvelles applications déjà sur le marché, on pense aussi à [seeqnc](#), développé en Allemagne pour permettre aux producteurs de savoir en temps réel quand leur musique est jouée, partout dans le monde. À l'avenir, l'application pourrait développer de nouvelles fonctionnalités, par exemple en diffusant certains effets visuels à chaque fois que le titre est joué dans un club. L'utilisation de ces données musicales doit aussi permettre aux clubs de mieux cibler leur communication auprès du public, en fonction de leurs goûts musicaux et des autres lieux qu'ils fréquentent. Pour Albert Gruber, DJ, producteur et cofondateur de la start-up, les nouvelles technologies pourraient révolutionner le clubbing dans les prochaines années, en offrant toujours plus de possibilités d'interaction entre les DJs et leur public. « *Pour comprendre les envies des nouvelles générations, il est intéressant d'observer la façon dont les pratiques évoluent dans le monde du gaming. Le livestream, originellement conçu par les gamers, a été repris par les musiciens électroniques, et cela crée de nouvelles possibilités de revenus pour les artistes* », remarque-t-il.

Pour le Berlinoise, le clubbing du futur pourrait s'apparenter à « *une expérience hybride* », dans laquelle des internautes du monde entier pourraient assister à un set enregistré à Berlin, Buenos Aires ou Hong Kong depuis chez eux grâce à un casque de réalité virtuelle, et interagir avec le public présent au show. « *Des milliers de personnes clubbent déjà dans le métavers, via des plateformes comme Fortnite et Roblox, c'est ce qu'on appelle aujourd'hui la "connected venue". Les jeunes internautes y sont déjà habitués, et ce sont eux, les futurs clubbers. Quand des outils de VR abordables et assez confortables seront disponibles à la vente, le public s'en emparera sûrement pour clubber* », imagine Albert Gruber.

## Merchandising en NFT

Lorsqu'on pense aux liens entre nouvelles technologies et industrie musicale, on s'interroge forcément sur la place des NFTs, ces biens numériques d'abord inventés dans le monde des jeux vidéo, et déjà adoptés par Aphex Twin et Steve Aoki. À l'avenir, des tokens pourraient être mis en vente via des applications lors des DJ sets en live ou en club, pour permettre au public d'apporter son soutien aux artistes, comme une forme de merchandising numérique.

Le clubbing du futur ne peut bien sûr faire l'impasse sur la question environnementale. Là aussi, les nouvelles technologies ont un rôle à jouer : ces dernières années, des entreprises françaises comme [Pikip](#) ou [Solar Soundsystem](#) ont conçu des systèmes son fonctionnant à l'énergie solaire ou grâce au public pédalant sur des vélos équipés de générateurs. À Glasgow, le club SWG3 a inauguré en 2021 une technologie permettant de capter la chaleur dégagée par les danseurs pour en faire une source d'énergie renouvelable. Trouver de nouveaux moyens de monétiser la musique, via le livestream ou les NFTs, c'est aussi permettre aux DJs de se rendre moins dépendants des tournées internationales en avion, très polluantes. Avec ou sans casques de réalité virtuelle, le clubbing du futur sera écolo ou ne sera pas.