

Le design
au service d'une
DÉMO-
CRATIE

Thomas Thibault / DSAA Design Produit / 2013

Thomas Thibault
DSAA Design Produit
École Boulle
2012-2013

Démocratie : vers une collaboration 2.0

MÉMOIRE DE PHILOSOPHIE p. 5

Le design au service de la démocratie ?

MÉMOIRE DE PROJET p.75



DÉMO- CRATIE

Vers une
Collaboration
2.0

MÉMOIRE DE PHILOSOPHIE



Table des matières

Introduction.....	p. 9
I. Démocratie : le pouvoir du peuple.....	p. 13
01. 2500 ans de démocratie.....	p. 14
02. Crise de la représentation ?	p. 22
II. Culture numérique : culture collaborative.....	p. 29
01. Internet et son réseau.....	p. 30
02. Pratiques collaboratives à l'ère numérique	p. 38
03. Le code : pouvoir numérique	p. 45
III. Démocratie collaborative 2.0.....	p. 49
01. Une Intelligence Collective Globale	p. 51
02. De la collaboration : quelles structures ?	p. 56
Conclusion	p. 63
Bibliographie.....	p. 67

Introduction

Réticulaire, décentralisé, horizontal, Internet n'est pas un média comme les autres. On ne peut l'ajouter de façon trop simple à la liste presse, radio, télévision. Il est d'abord tout à la fois, parvenant à gérer les multiples supports médias existants : texte, vidéo, image, son. Mais ce qui fait d'Internet un média radicalement à part réside ailleurs. Son originalité provient plutôt de son organisation structurelle qui a su faire émerger des formes inédites de savoir et d'échange, bousculant nos rapports hiérarchiques vers un système plus réticulaire. Une transformation qui n'est pas anodine au vue du contexte dans lequel cette technologie est née, mais qui n'est pas gagné pour autant.

Quoi qu'il en soit Internet nous transforme en tant que société et en tant qu'individu. En déportant l'intelligence dans les terminaux il valorise l'initiative et le pouvoir des individus : Son développement bouleverse alors notre représentation du pouvoir et donc notre conception de la démocratie. Car Internet ne nous permet pas seulement de communiquer davantage, mieux, plus vite ; il élargit considérablement l'espace public ¹. Et ce, encore plus à l'heure où le web devient de plus en plus social, de plus en plus centré sur l'internaute et l'interaction d'internautes plutôt que sur le site lui-même : ce qu'on appelle le web 2.0 ². C'est une révolution dont nous sommes tous conscients. On le voit, les sites les plus fréquentés aujourd'hui sont ceux qui s'appuient sur les effets de ré-

1. Dominique CARDON, *Démocratie Internet*, 2010, p. 10.

2. Expression de Dale DOUGHERTY, diffusée par Tim O'REILLY en 2004.

seaux et construisent des « architectures participatives » ¹ (Facebook, Google, Youtube, Wikipedia ²). Comment pourrions nous profiter de cette technologie relationnelle et participative pour faire évoluer notre régime démocratique qui semble, lui, en crise. Car il est vrai que le régime politique dans lequel nous vivons semble montrer ses faiblesses : abstention forte, non reconnaissance des dirigeants, remise en question... La démocratie telle qu'elle est exercée en France, c'est à dire représentative ³, doit pour certains se substituer à une démocratie participative, où le citoyen est concerté plus souvent et donc occupe une place plus importante.

Cette polarité représentatif/participatif semble trop simple. D'ailleurs qu'est le coeur de la démocratie ? Quelle est le coeur de sa définition ? Si l'on s'attache à la définition étymologique du mot grec, la *dēmokratia* est seulement le pouvoir du peuple par le peuple. Mais si l'on se penche sur la définition de Rousseau, fondée sur les droits naturels des êtres humains et sur le pacte social qui les unit ⁴, une démocratie est directe ou n'est pas. Même s'il comporte quelques points de démocratie directe tel le référendum, le régime représentatif n'est donc pas une réelle démocratie selon la définition de Rousseau. La démocratie *participative* est-elle la solution ? La vraie question est de savoir ce que nous attendons, nous,

1. URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

2. Source Marketing PGC.

3. Les citoyens votent des représentants élus à la majorité qui décident par la suite de la politique à adopter.

4. ROUSSEAU, *Du contrat Social*, 1762.

de la démocratie à l'heure où nous vivons dans cet espace ouvert et contributif qu'est Internet. Pouvons nous encore nous contenter d'une démocratie représentative telle qu'elle existe aujourd'hui ?

Et donc vers quels rapports au pouvoir les nouveaux changements amenés par le numérique nous conduisent-ils ? Peuvent-ils et doivent-ils changer notre relation à la démocratie ?

C'est à ces questions que tente de répondre ce mémoire. J'analyserai donc brièvement l'évolution de la démocratie à travers les âges, ainsi que les fondements de l'ère numérique pour comprendre comment le numérique peut-il approfondir et complexifier la démocratie afin d'esquisser les contours d'un avenir souhaitable.

I. Démocratie : le pouvoir du peuple

01. 2500 ans de démocratie

« La démocratie est le pire des régimes, à l'exception de tous les autres. » Winston Churchill, 1947.

De la naissance de la notion de démocratie à aujourd'hui s'est écoulé 2500 ans. Il m'est bien sûr impossible de faire, en l'état, le tour de cette histoire riche déjà très bien présentée par les historiens et politologues. L'objectif de ce chapitre est donc d'exposer les moments clés afin d'avoir un aperçu des notions de démocratie pour ensuite chercher à dresser le portrait de ce qu'elle est aujourd'hui ainsi que ses limites.

Le mot *dēmokratía* du grec ancien *dēmos* pour peuple et *krá-tos* pour pouvoir, apparaît au VI^e siècle avant J.-C. à Athènes qui connaît à cette période un contexte de crise politique et sociale. Différentes réformes sont mises en place comme celle établit par Clisthène, homme politique athénien. Celle-ci est basée sur la redistribution territoriale en *dèmes*, équivalent de nos communes, permettant de casser le pouvoir local des riches propriétaires et d'offrir aux citoyens les mêmes droits et devoirs. Selon le philosophe Jacques Rancière, « la démocratie est donc née historiquement comme une limite mise au

pouvoir de propriété » ¹.

L'archonte et législateur Solon établit ensuite des réformes constitutionnelles qui lui valurent la réputation d'être le père de la démocratie. A travers ces réformes, la démocratie athénienne s'établissait dans différentes institutions politiques telles que l'Ecclésia une assemblée de 6000 citoyens, si l'on en croit les textes, qui se réunit pour voter les lois à main levée. La majorité l'emporte. Chaque citoyen peut prendre la parole et proposer une motion. Une fois votée, la loi est exposée au public sur l'agora ². On assiste là à une forme de démocratie directe, qui vaudra à la démocratie athénienne d'être considérée comme directe. Cependant le statut de citoyen est encore élitiste n'étant pas accordé aux femmes, aux enfants, aux esclaves et aux *métèques* ³, le pourcentage de citoyens dans la cité n'était donc que de 15%, soit 40 000 hommes disposant de pouvoirs différents suivant leur niveau de richesses.

Même si la naissance de la démocratie pris forme dans un pouvoir direct, la notion de « peuple » et donc de citoyenneté était encore loin de la définition d'aujourd'hui.

Il faut faire un bond jusqu'au XVIII^e siècle, siècle des Lumières, pour que la réflexion sur la démocratie évolue. Des philosophes tels que Locke, Montesquieu ou Rousseau vont défendre et diffuser en France les principes fondamentaux

1. *Alternative Libertaire*, [En ligne]. URL :

<http://www.alternativelibertaire.org/spip.php?article1494>

2. L'agora est le lieu de rassemblement sur la place public.

3. Les *métèques* sont ceux qui ne sont pas originaires de la cité.

de la démocratie : la liberté, la tolérance ou encore l'égalité. En 1748, Montesquieu écrit *De l'esprit des lois* qui établit les principes du régime parlementaire et dépeint les bienfaits d'une république démocratique animée par la vertu et la passion de l'égalité. Celle-ci s'oppose au régime monarchique ou despotique ¹ basé sur la passion de l'honneur. Il conclut à ce moment sur la nécessaire séparation des pouvoirs législatifs, exécutifs et judiciaires car selon lui « c'est une expérience éternelle que tout homme qui a du pouvoir est porté à en abuser [...] Pour qu'on ne puisse abuser du pouvoir, il faut que, par la disposition des choses, le pouvoir arrête le pouvoir » ². Ses paroles resteront fondement de la constitution jusqu'à aujourd'hui.

13 ans plus tard, en 1762, Rousseau tente de publier *Du Contrat Social* immédiatement censuré à Genève comme en France. Dans cet ouvrage il poursuit l'idée qu'« il est certain que les peuples sont, à la longue, ce que le gouvernement les fait être » ³ et établit qu'une organisation sociale « juste » doit être gouvernée par tous. Celle-ci doit reposer sur un pacte garantissant l'égalité et la liberté entre tous les citoyens, un contrat social dont l'objectif est l'intérêt général. Ce contrat répond à l'état de nature de l'homme régit par la loi du plus fort qui ne peut être le principe directeur d'une société. Le citoyen renonce donc dans ce contrat à sa liberté naturelle

1. Le despotisme est une forme de gouvernement dont l'autorité est exercée par un individu qui règne avec un pouvoir politique absolu.

2. MONTESQUIEU, *De l'esprit des lois*, 1748, Livre XI chap. IV.

3. ROUSSEAU, préface de *Narcisse ou l'Amant de lui-même*, 1752.

pour une liberté civile et égale, seule condition pour le bon fonctionnement d'une société. Il écrit « chacun se donnant tout entier, la condition est égale pour tous ; et la condition étant égale pour tous, nul n'a intérêt de la rendre onéreuse aux autres » ¹. C'est sur ce pacte qu'il fait reposer la démocratie où chacun doit pouvoir participer au pouvoir pour qu'il puisse être l'expression de la volonté générale. Car seule l'autorité du peuple peut être imposée au peuple. Ainsi il en vient à favoriser une démocratie directe plutôt que représentative afin d'éviter la naissance d'intérêts individuels. Si ses propos ne seront pas appliqués à la lettre, ils seront la base de la pensée politique moderne.

Ces courants d'idées vont inspirer les révolutions du XVIII^e siècle. Ainsi la constitution qui entre en vigueur en 1789 sépare le pouvoir législatif, exécutif et judiciaire. Le droit de vote est aussi étendu. Le 26 août 1791 est voté la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen. Ce texte fondateur proclame l'égalité des citoyens, leur accorde les libertés fondamentales (liberté de penser, de se réunir et de critiquer), garantit la propriété privée et proclame la souveraineté de la nation.

Au XIX^e siècle le retentissement de la révolution française a un impact déterminant sur la formation de l'idée démocratique moderne. La démocratie représente alors plus qu'un régime politique. Elle représente des valeurs, souvent symbole de liberté et d'égalité.

1. ROUSSEAU, *Du contrat Social*, 1762, Livre I, chap. IV.

Pourtant vers mi-XIX^e siècle les idées politiques changent progressivement puisque le régime représentatif, s'il respecte les Droits de l'Homme et du Citoyen, est appelé communément démocratie en Europe et aux Etats-Unis, alors que jusqu'ici le système représentatif et la démocratie étaient considérés comme antinomiques.

Enfin en 1945 le préambule de la Constitution de la IV^e République¹, lui-même rappelé par le Préambule de la Constitution de 1958, pose des droits économiques et sociaux et des libertés : égalité des hommes et des femmes, droit d'asile, droit au travail, droit de grève, liberté syndicale, droit à la santé, à l'éducation, à la protection de la famille, aux loisirs. Autant de droits qui seront fortement affiliés dans les esprits à la notion de démocratie. De cette façon la démocratie fait succès dans les Etats d'Europe occidentale et va s'amplifier allant jusqu'à devenir une condition de l'intégration européenne.

Ce cheminement m'amène à montrer qu'aujourd'hui l'utilisation du mot « démocratie » comporte deux significations selon l'angle d'où on le regarde. Je commencerai par le sens commun, celui que l'on nous répète depuis l'école primaire : la démocratie synonyme de liberté. En effet en se nommant démocratiques et en prônant des droits et libertés fondamentales, les constitutions ont finalement fait associer la définition d'un État démocratique à celui d'un État de libertés et

1. Une république est un régime politique où les fonctions de chef d'État ne sont pas héréditaires, mais procèdent de l'élection. À noter qu'une république n'est pas forcément une démocratie.

de droits. Cette vision occidentale rend cette définition très flexible. Ainsi, en ce sens, la démocratie n'est plus un régime¹, elle est un système politique² dans lequel le peuple à la liberté d'influer sur le pouvoir mais n'a pas forcément LE pouvoir. Cette définition large permet d'englober sous le même terme différents types de régime qui sont pour moi très différents : on peut y mettre la démocratie directe où le peuple vote lui-même les lois (ex : référendum) ; celle participative où le citoyen participe aux décisions prises par les représentants ; ou même celle représentative (qu'on appelle aussi indirecte) où les représentants élus par les citoyens votent les lois. Une définition aussi floue ne peut continuer d'exister dans le conscient collectif, car je pense qu'elle nous biaise. Un mot avec autant d'enjeux qu'est la démocratie se doit d'être clair sur son sens. Sans quoi il voudra tout et ne rien dire.

C'est pour cela que j'en reviens à la deuxième signification, ou plutôt le second angle sous lequel aborder ce mot. Pour ma part, cette signification est simple, elle est celle de Rousseau. Le citoyen n'a pas seulement la liberté de choisir ceux qui exercent le pouvoir, il est le pouvoir qu'il exerce sur lui-même. En bref, « démocratie » et « démocratie directe » sont synonymes ; « démocratie » et « représentation » sont incompatibles. Pour cette raison et à partir de ce moment, j'utiliserai le mot « démocratie » sous le second sens que je

1. Un régime politique fait référence à la manière dont le pouvoir est organisé et exercé.

2. Un système politique est un mode d'organisation de l'état, il comprend le régime politique, la structure économique et l'organisation sociale.

viens d'énoncer, à moins que je ne précise ce mot par « au sens commun » qui référerait au premier sens énoncé.

Avant de parler du régime représentatif, j'aimerais attirer l'attention sur les limites de la démocratie mises en avant notamment en 1840 par le philosophe Alexis de Tocqueville qui met en garde sur la question de la « tyrannie de la majorité »¹. Il alerte des limites de ce système en montrant que « la majorité n'est pas toute puissante et qu'au dessus d'elle, dans le monde moral, se trouvent l'humanité, la justice et la raison ». En d'autres termes il met en garde contre la pression que peut imposer la majorité à une minorité sous des raisons qui peuvent même être contraire à l'idée d'égalité. On peut prendre pour exemple le débat qui a eu lieu dans les années 1860 sur l'abolition de l'esclavage en Amérique et qui scinda le pays en deux. Ainsi des questions telles que – Quelle reconnaissance doit-on accorder à la différence et au pluralisme dans la démocratie ? Cette reconnaissance est-elle compatible avec le maintien d'un espace politique qui soit le même pour tous les citoyens ? – empêchent probablement de conclure que la démocratie représente le « bon régime », la « bonne société ». Cependant on doit admettre que ces questions ne peuvent pas être discutées autrement que dans un cadre démocratique, qu'aucune réponse ne peut désormais être imposée par voie d'autorité. Là est peut-être le plus grand triomphe de la démocratie. En se définissant non comme une « solution » mais plutôt « comme une remise en question sans fin sans fin

1. Alexis de TOQUEVILLE, *De la démocratie en Amérique*, 1840.

sur le pouvoir ». D'où les mots de Winston Churchill : « la démocratie est le pire des régimes, à l'exception de tous les autres »¹.

1. Winston CHURCHILL, Londres, Chambre des Communes, 1947, « Democracy is the worst form of Government except all those other forms that have been tried from time to time ».

02. Crise de la représentation ?

« C'est la personne qui porte la chaussure qui sait le mieux si elle fait mal et où elle fait mal, même si le cordonnier est l'expert qui est le meilleur juge pour savoir comment y remédier. » John Dewey, *Le public et ses problèmes*, 1927.

Pays des Droits de l'Homme et du Citoyen, la France gouverne principalement à travers un régime dit de « démocratie représentative ». J'appellerai plutôt ce régime de « gouvernement représentatif » pour reprendre les termes du politologue Bernard Manin qui défend l'idée que le mot « démocratie » ne colle en aucun cas à la représentation, autrement dit le deuxième sens que j'ai énoncé plus haut. Ce régime est largement répandu dans les pays occidentaux mais connaît aujourd'hui en France des faiblesses, notamment à travers sa relation avec les citoyens qui semblent s'en désintéresser de plus en plus. L'absentéisme par exemple augmente d'année en année : 20 % aux dernières élections présidentielles, le double pour les législatives. Le sentiment de non reconnaissance de ces représentants en est principalement la cause. Le manque de

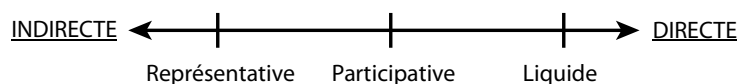
transparence dans l'organisation politique amène aussi les citoyens à ne pas voir la portée de leurs actions. Ainsi selon une étude ¹, la politique est considérée comme l'un des secteurs les moins transparents pour les français avec le nucléaire et les marchés financiers. Le gouvernement représentatif en France montre les symptômes d'une crise au sens qu'il semble ne plus correspondre complètement à l'attente de ses citoyens. Il se trouve à un point de tension qui va l'amener à s'adapter et à se transformer. C'est pourquoi les termes de démocratie participative, directe ou encore liquide ² se font entendre de la part d'élus ou de partis politiques, soit dans le but de compléter le régime représentatif sur des actions régionales ou locales ³ soit dans le but de repenser complètement le régime politique tel qu'il existe aujourd'hui.

Il est toutefois difficile aujourd'hui de définir les différentes formes de démocratie (au sens commun du terme) selon une réponse binaire : indirecte ou non. Pour mieux comprendre, j'ai placé ces termes selon un axe qui varie plus ou moins entre un pouvoir indirect et un pouvoir direct sur le schéma suivant :

1. IFOP, 2011, « Les français et la transparence » [En ligne]. URL : http://ifop.fr/media/poll/1624-1-study_file.pdf

2. La démocratie liquide consiste à laisser le citoyen voter tous les sujets (par référendum) et déléguer son vote à la personne de son choix s'il ne se sent pas expert dans ce sujet. Ce système est promu par le Parti Pirate Allemand.

3. Le Val de Marne notamment engage des actions partielles de concertation et de participation sur des projets de réaménagement urbain par exemple.



La question que je me pose est de savoir à partir de quel point sur l'axe peut-on appeler ce régime une vraie démocratie. Existe-il une forme de démocratie meilleure que les autres dans le contexte actuel ? Dans l'absolu, on sait qu'elle se doit d'être le plus directe mais dans la réalité les processus de démocratie directe peinent à se mettre en place sur de grands territoires et restent rares et cantonnés à des actions type régionales. Les limites techniques et pratiques sont souvent la cause.

Pour tenter de donner au maximum le pouvoir au citoyen, la scène politique prônent souvent la démocratie participative comme alternative aux faiblesses de la représentation. Elle commence à s'expérimenter sur des territoires régionaux comme le Val de Marne ou encore le Poitou-Charentes. Qu'apporte-elle à au régime représentatif ? Doit-elle la compléter ou la remplacer ? Si l'on s'appuie sur la définition de Rousseau, peut-elle être appelée « démocratie » et faire de la France une réelle démocratie ?

Il me semble qu'il se passe aujourd'hui comme un excès de la représentation. Car au lieu de réduire le rôle des représentants au maximum, il se passe le contraire. La priorité est donnée à la représentation et à la personnification. Nous votons plus des « personnalités fortes » qui parviennent à nous séduire que des représentants politiques. Le système actuel

nous incite fortement à élire les personnes les plus médiatisées, et donc celle qui auront réussi à financer au mieux leur campagne électorale. À l'instar des autres oligarchies, je pense que le pouvoir français est en partie favorisé aux plus riches. D'autre part il n'est pas appliqué les idées du peuple mais celles d'un parti politique qui a semblé être le « meilleur » pour la majorité. Ceci a pour conséquence de faire résider le centre de gravité du pouvoir dans les représentants, ou partis qui les regroupent, et non plus dans le peuple. Réduire le citoyen au seul rang d'électeur est en quelque sorte dégradant. Les athéniens, initiateurs de la démocratie, n'auraient jamais accepté un tel système. De plus, en déléguant nos pouvoirs dans les idées d'un homme ou d'un parti, ce dernier légitime et justifie ses actions par le fait même d'être élu, entraînant le risque d'agir non plus suivant la volonté des électeurs mais de soi-même. Car l'homme n'est pas « bon » par nature, et les athéniens en prenaient compte, ils se méfiaient d'eux-mêmes et avaient construit un régime qui ne donnait que peu de pouvoir et peu longtemps aux personnes tirées au sort. De cette façon ils réduisaient au maximum la corruption et éloignait l'homme de ses vices et de quelconque attrait au pouvoir. Dans notre régime, c'est totalement l'inverse. Même s'il semble que nous votions qui bon nous semble, on retrouve toujours les mêmes personnes au pouvoir, une sorte de roulement continu entre députés, ministres et présidents. Plus nous offrons de pouvoir, et de temps au pouvoir, à des personnes, plus nous professionnalisons la politique et ainsi plus nous la rendons élitiste. C'est pour ces raisons que je pense que nous ne devons appeler le régime actuel une « démocratie » au sens

premier, mais simplement un « gouvernement représentatif ».

Les tensions et limites que subit ce régime français combiné au contexte lourdement marqué par le chômage, l'insécurité, la peur de l'avenir, appellent à transformer nos pratiques politiques. Pour contrecarrer les faiblesses du régime, on ne peut qu'adopter une démocratie plus directe ou du moins plus participative en phase avec le renouveau de la vie associative et l'émergence de nouveaux mouvements sociaux.

Actuellement les initiatives participatives ne sont pas rares (sondages, pétitions ¹, forums ², conseil de quartier...) mais mobilisent peu du fait de leur impact réel sur les décisions, ces dernières ne voulant pas prendre en compte une si faible participation. Autrement dit, qui de l'oeuf ou de la poule doit naître en premier ? Evidemment ce n'est pas aussi tranché puisque la participation nécessite de nombreux paramètres pour fonctionner comme de l'ordre du pratique ou de la communication ³. Toutefois certaines instances participatives ont réussi assez bien à s'installer dans le processus de décisions politiques. La région Poitou-Charentes, par exemple, installe en 2005, sous l'initiative de la présidente du Conseil Général Ségolène Royal, le Budget Participatif des Lycées ⁴. Tout les lycéens, enseignants et parents (ce qui constitue environ 100 000 membres) sont conviés dans chaque établissement à

débattre sur les projets qu'ils jugent prioritaires et donc orienter le budget de la région. Une première en France. Puis vient en 2008 les jurys citoyens qui consistent à évaluer les actions initiés par la région avec un panel de citoyens (une trentaine) tirés au sort.

Il existe une vaste palette d'initiatives dites participatives qu'il serait long d'énumérer. Entre les sondages pour donner son avis, les budgets participatifs pour décider et les jurys citoyens pour évaluer, on se rend compte que finalement la notion de démocratie participative est assez floue ou du moins regroupe un large champ d'action. Si l'on tente d'analyser les idées et projets réalisés jusqu'à aujourd'hui, on peut établir plusieurs niveaux dans ce mot « participative ». Le premier, ou plutôt le niveau 0, consiste à informer d'avantage le citoyen, d'installer une transparence totale de l'information pour créer un climat de confiance. Ce niveau 0 n'est pas en soi de la participation mais il est nécessaire pour engager les niveaux suivants. Les niveaux qui suivent et augmentent l'influence du public sur l'institution sont donc d'abord celui de la consultation des citoyens (écouter mais pas forcément de prise en compte), puis celui de la concertation (débats en amont d'un projet pour donner son avis) et enfin celui du partenariat et de la co-création (où l'on va pointer, résoudre et décider les problèmes et solutions collectivement). Dans les actes le dernier niveau est très rarement atteint. La démocratie participative ne reste qu'un complément de la représentation, jamais un substitut où le dernier mot n'est jamais aux citoyens

1. URL : <http://www.paris.fr/petition>

2. URL : <http://www.ivry94.fr/forum2/index.php>

3. Jean-Michel CORNU, *La coopération, nouvelles approches*, 2003.

4. URL : <http://bpl.poitou-charentes.fr/>

consultés ¹.

Evidemment ce n'est pas qu'une question politique, mais aussi une question technique ; Robert Dahl, politologue, écrit « il faudrait 200 jours à raison de 8h de délibération quotidienne pour que chacun puisse s'exprimer 10 minutes sur un sujet dans une ville de 10 000 habitants » ².

Quel moyen, assez participatif, permettrait d'engager le débat, la remontée d'avis et d'idées d'un maximum de personnes et tout cela en concordance avec leur rythme de vie ? Il est évident que le potentiel démocratique d'Internet ne peut s'empêcher de nous traverser l'esprit, d'autant plus qu'aujourd'hui 40 millions de français s'y expriment à travers ³. Le pouvoir du peuple peut-il trouver son salut dans les Technologies de l'Information et de la Communication ?

II. Culture numérique : culture collaborative

1. Loïc BLONDIAUX, *Le nouvel esprit de la démocratie*, 2008.

2. Robert DAHL, *On Democracy*, 1998, New Haven, Yale University Press, cité dans Loïc BLONDIAUX, *Le nouvel esprit de la démocratie*, 2008, p. 68.

3. Étude Médiamétrie Janvier 2012, cité dans *Le Journal Du Net*, URL : <http://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/nombre-internautes-france.shtml>

01. Internet et son réseau

« Rarement la conception d'une technologie aura engagé autant de politique que celle d'Internet. »
Dominique Cardon, *la démocratie Internet*, 2010.

Nous sommes d'accord pour dire que nous vivons en ce début du XXI^e siècle, une révolution ; une révolution conditionnée évidemment par les technologies numériques mais plus particulièrement par l'une d'entre elles. Une qui va au delà du schéma, production/consommation. Une qui bouleverse les schémas organisationnels. Je parle bien sûr du réseau Internet. Son histoire, sa structure, ses valeurs, ses usages méritent d'être pris à part. Ce chapitre s'attardera à explorer ce qu'est « l'esprit d'Internet »¹ et comment dessine-t-il un nouveau pouvoir démocratique.

Bien que d'origine militaire, Internet puise d'abord ses racines dans un contexte très spécial, celui des années 70 et de la contre-culture américaine. Les multiples pionniers qui ont concouru à la naissance d'Internet font de son histoire, une

1. Dominique CARDON, *Démocratie Internet*, 2010, Chap. I.

histoire riche et complexe. Elle commence par l'invention du premier protocole de transmission inventé par une équipe de recherche de défense américaine : l'ARPANET. Présenté en 1972, ce réseau avait pour but de pouvoir continuer à fonctionner malgré une attaque nucléaire d'où sa décentralisation. C'est en permettant aux circuits universitaires de s'en emparer et financés par les fonds du ministère de la Défense, qu'il devient INTERNET. Les informaticiens qui côtoient ses universités baignent alors dans la culture hippie et sont nourris par les valeurs fortes de l'époque telles que la coopération, l'autonomie, la liberté de parole, la gratuité ou encore la tolérance. Ces valeurs seront impulsées dans leur recherches et véhiculeront à travers les premiers publics, la vision d'un monde d'un nouveau genre. Mais le réseau Internet a d'abord été conçu pour des usages internes à la communauté scientifique, les concepteurs ne l'ont pas développé pour d'autres mais d'abord pour eux-mêmes¹. De là a pu fleurir une architecture horizontale dont les valeurs pouvaient être protégées des intérêts politiques ou commerciaux². Nul ne devait pouvoir s'appropriier le réseau. Pour les concepteurs, les entreprises monopolistiques comme IBM, première firme mondiale et symbole d'un informatique centralisé, ne devaient pouvoir le contrôler. Ainsi seules les communautés techniciennes d'hier et d'aujourd'hui détiennent les clés de ce réseau en définissant les normes de son fonctionnement et donc de gouvernance.

1. Patrice FLICHY, « Internet ou la communauté scientifique idéale », *Réseaux*, n° 97, 1999, p.77-120.

2. Dominique CARDON, *Démocratie Internet*, 2010, Chap. I, p.15.

Le sociologue Patrice Flichy appelle cela la « république des informaticiens », une république souhaitant s'affranchir à la fois des États et des grandes entreprises.

Même si nul ne peut s'approprier le réseau, tous peuvent en revanche contribuer à son expansion. La contribution et la participation sont d'ailleurs plus que valorisées, elles sont la règle fondamentale dans ce monde réticulaire. « Dans la rédaction des *Request for Comments* (RFC), qui définissent les principales règles de fonctionnement de l'Internet [...], ce n'est pas le statut social ou professionnel qui leur donne autorité, mais la réputation acquise auprès des autres par la qualité de leur contribution. Ce système méritocratique ¹ [...], a imposé une architecture spécifique au réseau : le modèle du « bout à bout » (*end-to-end user*) » ², nous explique le sociologue Dominique Cardon. Déporter l'intelligence dans les terminaux aura un impact essentiel. Le potentiel d'innovation déporté dans les logiciels et ordinateurs qui se connectent a donc deux conséquences : premièrement l'utilisateur a le pouvoir d'innover, ce qui aura de fortes répercussions sur son rapport à la technologie et au pouvoir que nous expliquerons plus tard. Deuxièmement il devient impossible de contrôler Internet, le réseau est donc neutre.

Ainsi, à la différence des réseaux qui le précède tels que le

réseau téléphonique ou encore celui du minitel, Internet favorise l'innovation ascendante ¹. On le voit, les plus grandes transformations ont été construites par des usagers passionnées ou ambitieux (Blog, Wi-Fi, Wiki, Google, Facebook) et non par des équipes de recherches. L'innovation « de garage » ou « de chambre » est le coeur de l'innovation dans le réseau Internet. Patrice Flichy explique qu'« en devenant un nouvel internaute, on ne devient pas seulement un utilisateur d'informatique de réseau, d'outils de communication ou de recherche d'informations, on pénètre aussi dans un autre monde social où les rapports entre les individus sont égaux et coopératifs, où l'information est gratuite », tout cela favorise l'*empowerment* ² de l'internaute.

L'ouverture et l'architecture décentralisée qui découlera de cette époque permettra à Internet l'auto-transformation permanente et la croissance du réseau ³ qui ne délaissa pas les valeurs et utopies auxquelles croyaient les pionniers. Cette utopie de la contre-culture américaine est loin d'avoir disparue, malgré les menaces qui pèsent sur la neutralité d'Internet et son contrôle. Elle continue encore à intervenir « non seulement dans l'élaboration d'Internet mais aussi dans sa diffusion lorsque les usagers et plus largement une société doivent construire leur rapport à cette nouvelle tech-

1. La méritocratie est un système de gouvernance dans lequel les responsabilités sont attribuées aux individus qui ont démontré leur intelligence ou leur aptitude.

2. Dominique CARDON, *Démocratie Internet*, 2010, Chap. I, p.16.

1. Eric VON HIPPEL, *Democratizing Innovation*, 2006.

2. L'*empowerment* se traduit par « pouvoir d'agir » ou « capacitation ». C'est un processus dans lequel une personne ou un groupe acquiert les moyens de renforcer sa capacité d'action, de s'émanciper.

3. Manuel CASTELLS, *La galaxie Internet*, 2002.

nique »¹.

Après avoir pu explorer ce qu'est l'esprit d'Internet, ses valeurs participatives et égalitaires, attardons-nous un peu plus sur ce qu'il change dans notre rapport au pouvoir.

Premièrement le pouvoir de s'informer. En 1990, l'invention du lien hypertexte de Tim Berners-Lee permet de connecter les textes déposés dans les multiples ordinateurs du réseau entre eux. Le navigateur donnera alors à l'utilisateur l'impression de faire face à l'infini, le « web ». C'est dans cet infini que va se développer le pouvoir de l'information. Quand on voit qu'en une minute, 700 000 recherches sont effectuées sur Google, 100 000 *tweets* sont envoyés, 10 000 personnes ont visité Wikipédia ou encore 2 millions de vues sont cumulées sur YouTube et 72h de vidéos sont ajoutées, on a vite fait d'être dépassé par tous ces chiffres et ne plus vraiment pouvoir se les représenter. Le flux d'Internet nous dépasse et contribue à faire de lui un monde infini de contenus, de connaissances, de savoirs et d'internautes. Face à cela il semblerait que nous soyons de moins en moins des détenteurs de savoirs et de connaissances, mais devenons de plus en plus des navigateurs du web, des passeurs d'informations. Beaucoup plus agile, le citoyen est devenu capable de s'informer sur tout, n'importe quand et même parfois trop rapidement au dépit de la politique : depuis quelques années les résultats des élections présidentielles circulent sur les réseaux sociaux une à plusieurs heures avant l'annonce officielle. Et tout cela

1. Patrice FLICHY, *L'imaginaire Internet*, 2001

malgré les avertissements et menaces d'amendes à ceux qui pourraient diffuser ces informations. On n'enchaîne pas si facilement Internet.

Autre exemple emblématique du pouvoir de l'information et de sa transparence est le controversé site *Wikileaks*. Créé en 2006 par le hacker et cyberactiviste australien Julian Assange, le site a pour but de recueillir et publier les fuites d'informations tenues secrètes par les organisations et gouvernements du monde entier tout en protégeant ses sources. Depuis sa création, *Wikileaks* a publié plus de documents classifiés que tout le reste des autres médias combinés¹. En publiant de manière anonyme² des documents tenus secrets, *Wikileaks* assure une transparence planétaire et met en avant une nouvelle forme de journalisme. Evidemment Julian Assange est très vite devenu l'ennemi public numéro un. Mais la notoriété du site est aussi devenue mondiale, notamment en avril 2010 lorsqu'il publie la vidéo³ du raid aérien du 12 juillet 2007 de l'armée américaine à Bagdad où l'on voit un groupe de civils comprenant deux reporters de l'agence *Reuters*, tués par un hélicoptère Apache. Même si cette exemple est un exemple un peu « extrême » de la transparence d'Internet, il montre néanmoins le potentiel démocratique de cette technologie et répond à notre niveau 0 de la démocratie participative cité au premier chapitre : transparence et information. Ce niveau

1. « Why the World need Wikileaks », Conférence TED, 2010.

2. Par l'emploi de technologies cryptographiques de pointes. URL : <http://wikileaks.org/>

3. URL : <http://www.collateralmurder.com/>

contribue à la prise de conscience de la citoyenneté du pouvoir démocratique d'Internet.

Deuxièmement la prise de parole. Est public ce qui est visible et accessible à tous. C'est ce qui sépare le privé du public : la rue est accessible, la maison ne l'est pas. Ainsi le web doit être considéré comme un espace public.

A la différence des autres médias qui parlent du public et en public mais ne le font pas parler, ou du moins sa participation y est très restreinte (comme le courrier des lecteurs pour la presse), le web élargit considérablement l'espace public à travers de nouvelles formes de prise de parole : forums, blogs, réseaux sociaux. Ces pratiques peuvent se regrouper en deux formes nous explique Dominique Cardon dans *Démocratie Internet* : le « web participatif » et le « web en clair-obscur »¹. Le premier consiste à parler de quelque'un extérieur à la communauté. Le deuxième consiste à parler de nous, entre nous. Ainsi le web fait « paraître dans le demi-jour les conversations qui se déploient sous l'espace public traditionnel. Internet est devenu une immense cour de récréation, le coin de la rue, le comptoir où l'on cause »² et ce encore plus aujourd'hui. Facebook est en train de dépasser Google pour le nombre de connexions. Les écrans « ne sont plus une porte ouverte vers un monde de documents froids et lointains, mais une fenêtre vivante sur notre vie quotidienne »³. Vu depuis

« l'extérieur », toutes ces proliférations de conversations enchevêtrées illustrent un vrai bazar. Bruissant, grouillant et ingouvernable, Internet réussit tout de même à s'auto-organiser de façon horizontale et décentralisée à travers les internautes.

La conséquence de ces multiples prises de paroles dans un lieu favorisant la circulation d'informations, est d'élargir l'espace de critique en offrant de nouvelles sources à la vérification « citoyenne ». À l'inverse des autres médias, le public s'émancipe et prend la parole sans qu'on lui demande, définit lui-même les sujets à débattre et s'organise. L'internaute n'est plus ce citoyen passif, infantilisé qui confie le pouvoir à des représentants mieux informés, plus « experts ». Il agit, s'exprime, commente et critique. « En ce sens le web incarne l'avenir de la démocratie »¹.

1. Dominique CARDON, *Démocratie Internet*, 2010, p. 43.

2. Ibid.

3. Ibid.

1. Ibid.

02. Pratiques collaboratives à l'ère numérique

« Le livre, comme livre, appartient à l'auteur, mais comme pensée, il appartient [...] au genre humain. Toutes les intelligences y ont droit. Si l'un des deux droits, le droit de l'écrivain et le droit de l'esprit humain, devait être sacrifié, ce serait, certes, le droit de l'écrivain, car l'intérêt public est notre préoccupation unique, et tous, je le déclare, doivent passer avant nous. » Victor Hugo, 1878.

Internet promet donc la collaboration et l'échange de part sa structure. C'est naturellement que prend forme un nouveau modèle technico-économique dans les années 80 : le logiciel libre. Opposés aux logiciels propriétaires¹ fermés des grandes entreprises comme *Microsoft*, les chefs de file des logiciels

1. Cette expression traduisant le terme anglais *proprietary software* apparaît pour la première fois dans un discours de Richard Stallman en 1986 en Suède pour décrire ces logiciels dont l'auteur contrôle les droits de propriétés et d'usages.

libres prônent l'ouverture de leurs logiciels afin que tous puissent participer à leur fabrication et à leur perfectionnement.

Ce chapitre s'attardera à comprendre en quoi ce système se démarque des autres, qu'elles en sont ses propriétés et en quoi apporte-t-il de nouveaux paramètres de réflexion à notre système économique, social et politique actuel.

L'histoire du logiciel libre commence avec celle de Richard Stallman, brillant informaticien du Massachusetts Institute of Technology. Hacker au département de recherche en intelligence artificielle, Richard Stallman baigne dans ce qu'on appelle « l'éthique hacker » ; une sorte de règle de vie des hackers basée notamment sur le partage de connaissances ou encore le refus de l'autorité. C'est au début des années 80 qu'il s'aperçoit que de plus en plus d'éditeurs de logiciels protègent leur code source¹, bloquant les utilisateurs de faire toutes modifications et améliorations. Voyant que l'éthique hacker est en train de disparaître, il crée une organisation destinée à promouvoir et favoriser l'ouverture de ces logiciels : la *Free Software Foundation*. Le « pape du logiciel libre » comme on l'appelle, a eu une importance essentielle en créant notamment le projet GNU (et sa licence public du même nom), un

1. Le code source est l'adn du logiciel. C'est un texte qui représente les instructions qui doivent être exécutées par la machine.

système d'exploitation ¹ libre et ouvert dans le but de ramener l'esprit coopératif des hackers des années 70 dans le monde du logiciel alors dominé et fermé par les grandes firmes propriétaires. C'est en 1991 que le logiciel libre va prendre de l'ampleur avec l'association du système GNU et celui créé par l'étudiant finlandais Linus Torwarlds : Linux. C'est à partir de ce moment qu'il va se passer quelque chose d'inattendu mais surtout très fort dans l'histoire du logiciel libre. En effet, GNU et Linux vont diffuser le système d'exploitation sous copyleft ², une licence libre qui définit plusieurs droits comme d'ouvrir le code source, de permettre des travaux dérivés, ou de redistribuer le logiciel librement mais surtout c'est une licence redistributive. C'est à dire qu'elle ne peut être redistribuée que dans ces termes. Cette licence va définir la notion d'*Open Source Software* ³ et va clairement contribuer à son extension à travers le monde. Car « fermer le logiciel, c'est geler la diffusion de l'innovation et inhiber les coopérations » nous explique Dominique Cardon. De là des milliers de contributeurs vont pouvoir jouer un rôle dans l'évolution de Linux en communiquant et s'échangeant les modifications via le réseau Internet. Ce dernier étant en effet consubstantiel au logiciel

1. Un système d'exploitation est un ensemble de programmes qui dirige l'utilisation des capacités de l'ordinateur. C'est lui qui redirige toutes les demandes des logiciels vers le micro-processeur (Windows, Mac OS X sont les principaux).

2. Ce jeu de mots, en référence au Copyright, est un terme de l'artiste programmeur Don Hopkins, proche de Richard Stallman.

3. Définition de Bruce PERENS, co-fondateur de l'Open Source Initiative, propos tirés du documentaire *Revolution OS*.

libre. On le voit, la courbe d'utilisation de Linux suit exactement celle de l'utilisation d'Internet ¹. Ainsi Linux va passer de 10 000 lignes de code écrites par 1 seule personne (Linus Torwarlds) en 1991, à 100 000 lignes écrites par 20 000 personnes seulement 2 ans plus tard puis 1,5 millions de lignes en 1998 ². Cette incroyable évolution et sa rapide propagation va surprendre l'ensemble des communautés de logiciels et d'informatique dont beaucoup vont à leur tour se lancer dans le logiciel libre. Ainsi très vite le logiciel libre, alimenté par des milliers de contributeurs hyper-réactifs à travers le monde, surpasse les logiciels propriétaires en termes de performance et de qualité. Le hacker Eric Raymond va d'ailleurs comparer ces deux modèles dans son ouvrage *The Cathedral and the Bazaar* publié en 1999 où il associe le modèle propriétaire au style de développement d'une cathédrale et le modèle libre à celui d'un marché ou d'un bazar. Le premier, silencieux, a des spécifications, des objectifs strictes et fonctionne par de petits groupes hiérarchisés, les intervalles entre les versions sont longues. En revanche le deuxième est beaucoup plus décentralisé. Grouillant d'approches différentes et recevant un retour constant des gens, il a de très courtes intervalles entre les versions. Ceci est permis par l'intense processus de relecture de la masse et par la maxime « publiez tôt, publiez souvent » ³ qui incite à publier les modifications même in-

1. Eric RAYMOND dans *Revolution OS*.

2. FORBES Magazine, dans *Revolution OS*.

3. « *Release early, release often* » dans *The Cathedrale and the Bazaar*, 1999.

complètes. Celles-ci sauront ensuite se faire corriger par la foule, une sorte d'intelligence collective appelée entre autres « intelligence des foules »¹ que Eric Raymond appelle aussi la « loi de Linus »². Mais qu'est ce qui motive tous ces gens ? C'est l'auto-gratification et la reconnaissance de soi (au plus haut dans la pyramide de Maslow). L'avantage de ce système est qu'il permet un retour très rapide et donc une récompense quasi quotidienne du travail des contributeurs.

Cette économie de la contribution dans le logiciel libre s'est révélée très efficace et servira de modèles à beaucoup d'autres collectifs en ligne³ tels que la création du navigateur Firefox, ou encore de Wikipédia, la plus grande encyclopédie du monde. Cette dernière a montré au grand jour l'immense pouvoir de la contribution en ligne. Un pouvoir qui n'aurait d'ailleurs pas été possible dans la vie réelle puisque tout groupe de travail ne supporte pas l'inégale participation des membres ; alors que les collectifs en ligne comme Wikipédia se montrent très tolérants à l'égard des personnes inactives ou peu engagées car dans une économie de contribution ouverte, les « petits » sont nécessaires aux « grands ». Les participations minimales telles que la correction de fautes d'orthographe sont indispensables à la motivation des plus actifs

1. James SUROWIESKI (2008), *la Sagesse des foules*, cité par Dominique Cardon dans *Démocratie Internet*, chap. II.

2. « Étant donné suffisamment d'observateurs, tous les bogues sautent aux yeux [...] chaque problème sera rapidement isolé, et sa solution semblera évidente à quelqu'un », *The Cathedral and the Bazaar*, 1999, p. 7.

3. Dominique CARDON, *Démocratie Internet*, 2010.

où la gratification est essentiellement symbolique. Ainsi les wikis, ces pages collaboratives modifiables par les visiteurs, suivent souvent la règle des 90-9-1 : 90% ne contribuent pas, 9% occasionnellement et 1% régulièrement.

Mais les wikipédiens ne se contentent pas d'écrire l'encyclopédie de façon ouverte et participative. « Ils discutent, se querellent, négocient et s'accordent sur l'onglet *discussion* de chaque article. Ils se corrigent et se réfutent dans les pages *historique*. Il surveillent et protègent à l'aide de la *liste de suivi*. Ils argumentent, votent, et statuent sur les *pages à supprimer* et alertent les *wikipompiers* pour établir une médiation lorsque les débats s'enflamment. Et s'ils ne parviennent pas à s'accorder, ils portent alors le litige devant le *comité d'arbitrage* »¹.

Le grand pouvoir de Wikipédia est sa capacité à mutualiser toutes ces procédures qui permettent à l'ensemble des wikipédiens de veiller à la fiabilité de chaque article plus que le pouvoir d'écrire collectivement. Wikipédia apporte là la preuve qu'une gouvernance décentralisée est possible.

Finalement non seulement le modèle contributif est possible et généralisable mais il est aussi nécessaire². Il est nécessaire, selon Bernard Stiegler, de nous sortir du système industriel prolétaire du XIX^{ème} siècle qui est en crise pour aller vers un « modèle industriel déprolétarisant ». Les entreprises par exemple ne fonctionnent plus à la motivation mais à la sanc-

1. Ibid.

2. Bernard STIEGLER, *Ars Industrialis*.

tion, quelle soit positive (primes) ou négative (perte de son travail). Il est impératif de s'inspirer du modèle du logiciel libre, où les gens sont curieux et motivés car ce modèle industriel ne fait pas de nous de simples consommateurs. Il nous fait aussi acteurs. En d'autres termes il dépasse le modèle classique producteur/consommateur : nous ne sommes plus obligés de nous contenter d'un produit, nous avons la possibilité et l'opportunité de le reprogrammer à des fins autres que productives, favorisant de ce fait l'innovation de la « base » et l'enthousiasme de celle-ci. Passer d'un système consumériste à un système contributif sur le modèle du logiciel libre est impératif pour deux raisons : Sortir de cette transition le plus vite possible ; et nous offrir un monde numérique participatif, libertaire et égalitaire. Sans quoi le XXI^{ème} siècle ne sera qu'une société centralisée et contrôlée comme l'imagine certains gouvernements ¹. « Il n'y a pas d'entre deux » ².

1. Le premier ministre du Royaume-Uni David Cameron par exemple défend l'idée d'une surveillance totale par le gouvernement afin de limiter crimes et terrorisme. Au dépit de la liberté de chacun.

2. Bernard STIEGLER, *Ars Industrialis*.

03. Le code : pouvoir numérique

.....

« Programmer ou être programmé »,
Douglas Rushkoff, *Les 10 commandements de l'ère numérique*,
2012.

Les ordinateurs et les réseaux ne sont pas de simples outils. Contrairement à une scie, une machine à laver ou une moissonneuse-batteuse, une technologie numérique est programmée. « Elle incorpore des instructions qui sont destinées à l'usage qu'on en fait, mais qui sont également utilisées par elle-même » ¹ nous explique l'écrivain américain Douglas Rushkoff. Nous ne devons pas mettre de côté la pratique de la programmation et la considérer comme une corvée. Car c'est là que se produisent les plus importantes innovations. « Et dans la mesure où de telles technologies sont en train de déterminer l'avenir [...], les gens qui les programment jouent un rôle croissant, en transformant le monde et la manière

1. Douglas RUSKOFF, *Les 10 commandements de l'ère numérique*, introduction, 2012.

dont il fonctionne »¹. Mais pourquoi est-il nécessaire pour nous de comprendre la programmation ? Parce que la plupart des autres technologies du XX^{ème} siècle, nous ont rendu de simples consommateurs, incapables de bricoler, réparer et détourner les choses qui nous sont données. Si l'on ne comprend pas comment fonctionne le numérique nous ne saurons pas ce qui s'y passe vraiment. Et cela a déjà commencé. Nous ne sommes pas conscients de tout ce qui se passe derrière l'interface (les filtres de google, les algorithmes² de facebook etc) et risque de mettre en danger la transparence du système et son opérabilité par les usagers. Nous risquons d'aller vers un Internet dominé par de grandes firmes créant de belles interfaces opaques et fermées. « La programmation est le nerf de la guerre d'une société numérique » selon Douglas Rushkoff. L'ironie est que la programmation est une chose extrêmement puissante et qu'il est très facile d'apprendre le fonctionnement des ordinateurs. Il ne s'agit pas de devenir développeur mais de comprendre comment les développeurs prennent leurs décisions, et comment ces décisions influent la façon dont les logiciels et les utilisateurs fonctionnent. C'est essentiel quand on sait que ces technologies nous transforment en profondeur. Car oui l'Homme n'est pas le même avec et sans marteau.

Comme l'explique la chercheuse Maryanne Wolf « Le cerveau peut se réorganiser, selon le système d'écriture et le me-

1. Ibid.

2. Un algorithme est une suite mathématique d'instructions. Il est une description mathématique d'une méthode à utiliser face à un problème et conditionne les programmes et logiciels.

dium »¹. Le cerveau n'a jamais été programmé pour lire et écrire mais possède la capacité plastique de se reprogrammer. C'est une bonne chose qu'il soit capable de s'adapter mais cela montre aussi l'intérêt fort à porter au fonctionnement de la technologie numérique quand celle-ci nous transforme.

Mais quel rapport avec la démocratie ? Le rapport se situe dans le pouvoir du plus grand nombre. Une technologie si importante, qui est abordable à tous et qui semble dessiner une nouvelle ère ne doit pas rester dans les mains d'une élite comme l'a pu montrer l'histoire : l'accès à la lecture et l'écriture était réservée aux scribes, l'accès à l'imprimerie était réservée à ceux qui détenaient le pouvoir. La démocratisation de ces savoirs et de ces technologies va de paire avec la notion de démocratie puisqu'elle offre les moyens au citoyen de s'informer, de s'exposer et de s'imposer². La radio et la télévision ne sont que des médias diffusant de façon massive, unidirectionnelle et pyramidale les histoires et idées d'une petite élite. C'est pourquoi je crois que la vraie démocratisation de la technologie numérique, non pas par son usage mais par sa création et sa compréhension, est un des points essentiels dans une démocratie à l'ère du numérique.

1. « the Brain can rearrange itself, depending the writing system and the medium [...] it is » Entretiens du nouveau monde industriel, 2012.

2. L'écriture par exemple dans la grèce antique : les athéniens pouvaient une fois par an écrire sur un tesson le nom d'une personne qui, selon eux, prenait trop d'importance dans la vie politique. Si une personne recevait 6000 voix, elle était écartée. La démocratisation de l'écriture et de la lecture commença dès l'antiquité grecque à être synonyme de démocratie.

III. Démocratie collaborative 2.0

01. Une Intelligence Collective Globale

.....

J'ai jusqu'ici tenté de poser les bases de ce qu'est une vraie démocratie, en la définissant comme fondamentalement directe. Puis j'ai cherché en quoi l'ère de l'internet, et de la technologie numérique plus généralement, nous transforme et transforme notre rapport au pouvoir, en quoi leurs caractéristiques et leur influence font d'eux des technologies assurément démocratiques. Finalement les chapitres précédents se sont attardés à démontrer l'importance considérable d'Internet et de ses pratiques dans un avenir tourné vers le pouvoir du peuple, vers le pouvoir de chacun. Mais j'aimerais maintenant montrer en quoi ce pouvoir donné à chacun est-il important au delà de la notion de liberté, au delà du bon fonctionnement d'une société, au delà du simple fait de promouvoir une démocratie directe. Ce chapitre tentera de mettre en avant les bienfaits d'une démocratie plus collaborative à l'ère du 2.0 et de quelle manière peut-elle se mettre en place.

« L'informatique communicante se présenterait alors comme l'infrastructure technique du cerveau commun. » Pierre Levy, *L'Intelligence Collective*, 1994

La structure des technologies numériques, on l'a vu, transforme les schémas traditionnels, basculant d'une organisation hiérarchique et verticale, à une organisation réticulaire et horizontale. Ceci a pour influence de favoriser un type d'intelligence en collectivité plutôt qu'une autre. La forme de cette intelligence est importante. Non seulement c'est de cette forme qu'une démocratie pourra tirer ses meilleures méthodes pour décider de ce qui est meilleur pour la société, mais cette forme définit aussi plus largement la capacité d'une société à créer de nouvelles organisations capables de résoudre les problèmes auxquels elle est confrontée, dans un monde mouvant.

Qu'est ce que l'intelligence collective et sous quelles formes s'exerce-t-elle ? L'intelligence collective, expression diffusée par Pierre Levy dans *L'Intelligence Collective*, désigne les ca-

pacités de représentation, de création et d'apprentissage d'un groupe à travers des interactions multiples entre ses membres, dans le but d'atteindre un objectif dans un environnement complexe. Le résultat est naturellement supérieur au résultat fait par un seul individu.

Selon Jean-François Noubel dans *Intelligence Collective, la révolution invisible*, il existe trois principaux types d'intelligences collectives que l'on peut énumérer de façon chronologique :

« L'intelligence collective originelle »¹ :

Elle est tout simplement l'intelligence en petit groupe dont nous a doté l'évolution. Elle apparaît dans un petit nombre de personnes comme une équipe de sport ou un groupe de jazz. Elle prend forme dans un espace physique où chacun à conscience de l'autre et de son environnement. Chacun en tant qu'expert sait ce qu'il doit faire et en temps réel. L'information circule sans aucun chemin hiérarchique. Cette constitution se manifeste également parmi certains mammifères sociaux comme les loups, les dauphins, les éléphants... Tous se coordonnent autour d'un objet (une proie, un danger). Ainsi la meute de loup va établir ce type d'intelligence pour pouvoir abattre une proie plus grosse et plus rapide qu'un loup individuellement. Dans le groupe de jazz chaque musicien va percevoir la musique d'ensemble et va adapter son jeu musical de manière improvisée. Ainsi ce système très souple et réactif

1. Jean-François NOUBEL, *Intelligence Collective, la révolution industrielle*, 2007 p. 7.

permet de répondre à un contexte complexe et inattendu, la cartographie des relations se réactualise sans cesse en fonction des circonstances. D'autre part ce système est « apprenant ». C'est à dire qu'il intègre un processus social qui prend en charge l'erreur, l'intègre et le partage aux autres. C'est ce qui se passe dans une équipe de foot qui va adapter et améliorer son comportement face à celui de l'adversaire. Mais cette forme connaît des limites naturelles qui sont celles du nombre (ne pas dépasser vingt individus pour agir efficacement) et de l'espace (les personnes doivent se trouver dans un environnement physique proche). C'est la raison pour laquelle il n'existe pas d'équipe sportive de quatre-vingts personnes.

« L'intelligence collective pyramidale »¹ :

En voulant braver le nombre et l'espace, l'homme en société a mis en place une infrastructure hiérarchique. A travers l'écriture, l'Homme a pu détacher le message de son interlocuteur et commencer à braver la limite spatiale. Petit à petit la pyramide s'est installée et s'est mise à transmettre des directives, à administrer et ainsi à répondre à des objectifs complexes. Cette forme d'organisation a permis à l'homme de construire des avions, mettre des satellites en orbite, etc. L'information converge vers un point (souvent vers le haut de la hiérarchie) et fonctionne à travers l'autorité, le contrôle et la division du travail. Jusqu'à une période récente elle était le seul système d'information capable de piloter et organiser des édifices humains complexe. Notre régime politique

1. Ibid p. 9.

est architecturé sur ce type d'intelligence. Malheureusement, contrairement à l'intelligence originelle, ce type de structure très rigide démontre une incapacité à s'adapter dans un contexte mouvant et non stable. C'est ce que tente d'ailleurs d'expliquer Eric Raymond en comparant la structure du logiciel propriétaire à celle de la cathédrale.

« L'intelligence collective globale » ¹ :

La troisième forme d'intelligence collective justement, est celle qui est apparue depuis l'extension du logiciel libre à travers Internet. C'est « l'intelligence collective globale ». Elle a les mêmes caractéristiques que l'intelligence collective originelle mais ne possède pas ses inconvénients (qui sont l'espace et le nombre), grâce à l'apparition de technologies relationnelles et de communication : Internet, wiki... Les individus collaborent de plein grès sans architecture hiérarchique et dans un but commun.

C'est ce type d'intelligence que permet l'ère numérique. Et je suis convaincu que c'est par ce type de structure que doit s'installer la démocratie de demain. Qu'on en juge, en quelques années, « les communautés de logiciels libres ont atteint la maturité opérationnelle suffisante pour créer des produits d'un niveau au moins égal à ceux des majors de l'industrie pyramidale classique » ². Il ne s'agit pas que de Linux, mais aussi d'une grande partie des suites bureautiques, navigateurs web, outils de programmation... À l'échelle de

1. Ibid p. 16.

2. Ibid p .19.

l'histoire cette évolution est foudroyante.

Il est impératif de favoriser de telles organisations si l'on veut optimiser la démocratie et prendre les décisions de demain de la façon la plus intelligente possible.

02. De la collaboration : quelles structures ?

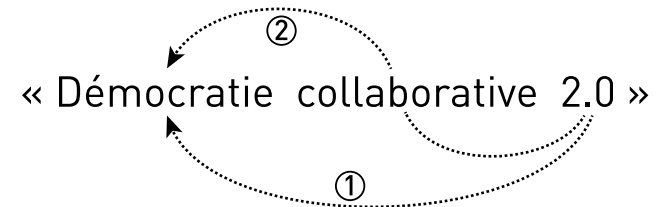
« Le code, c'est la loi », Lawrence Lessig, *On liberty in Cyberspace*, 2000.

L'ensemble des façons d'être, des façons d'agir, des façons de penser et de se représenter que favorise les TIC ¹ nous tourne inéluctablement vers la démocratie au sens de Rousseau, c'est à dire directe. Chose incroyable, Rousseau aurait-il pensé que la démocratie telle qu'il l'imaginait, aurait pu trouver sa voie et sa voix dans la technologie ? Aurait-il imaginé possible qu'une technologie puisse bouleverser notre rapport au pouvoir vers une démocratie plus directe ? Quoi qu'il en soit s'il avait pu faire un bond jusqu'à dans notre présent, il approuverait sûrement le potentiel démocratique des technologies présentées jusqu'ici.

C'est pourquoi je pense, au vu de cette analyse, que la démocratie participative n'est pas la clé d'une bonne démocratie à l'avenir. Elle peut en quelque sorte accompagner le système vers un basculement de pouvoir et d'organisation mais elle

1. Technologies de l'Information et de la Communication.

n'en est pas la fin. La démocratie participative n'est que le moyen politique pour arriver à la fin qui est la démocratie directe. Cette dernière doit à l'avenir s'illustrer par une collaboration décentralisée et réticulaire massive, à l'image de l'ère numérique. Ce que j'appelle la démocratie collaborative 2.0.



À partir des relations entre ces termes (① et ②), je vais tenter de mettre en lumière les chemins à prendre pour glisser vers une telle démocratie.

Premièrement, la démocratie 2.0 illustre pour moi le principe de démocratie directe dont certaines limites autrefois techniques, peuvent trouver réponse dans le 2.0. Le terme « 2.0 » employé ici, regroupe évidemment les pratiques sociales du web 2.0 mais aussi conjointement les technologies relationnelles numériques qui permettent la participation. Une démocratie 2.0 se caractérise donc par des citoyens mis en lien dans un système de démocratie réticulaire participant de façon directe, rapide et interactive à l'élaboration des lois. Je parle bien ici de participation et pas encore de collaboration dans cette jonction de termes. La participation étant une action individuelle consistant à prendre part en donnant son

avis par exemple. Cette démocratie sous forme d'architecture de la participation permettrait à chaque citoyen de voter toute décision (qu'elle soit grande ou petite) sans aucun intermédiaire, et permettrait de déléguer sa voix aux personnes de son choix comme dans une démocratie liquide et ce, 24/24h. De plus, c'est en se structurant de la même façon qu'Internet, qu'elle va pouvoir s'auto-transformer et s'auto-organiser en laissant une assez grande ouverture pour en définir les règles de fonctionnement. D'où la nécessité de comprendre le système numérique en démocratisant la programmation. Car comme le dit le juriste Lawrence Lessig : « Code is law ». Cela signifie l'idée que sur Internet, les choix d'infrastructures logicielles sont plus contraignants pour les utilisateurs que les interdits juridiques. C'est une bonne chose si l'on veut imposer un système pour éviter des débordements imprévisibles, une façon de se sécuriser. Mais les algorithmes qui permettent de hiérarchiser les informations enferment aussi des principes de classements et des visions du monde. Ils structurent très profondément la manière dont les internautes « voient » les informations et se représentent le monde numérique dans lequel ils se promènent, sans toujours soupçonner le travail souterrain. C'est pour cela que la démocratie 2.0, majoritairement bâtie à partir du code, doit faire preuve d'une excellente transparence dans ses actions mais aussi dans sa programmation. Il est nécessaire aux citoyens d'en connaître les engrenages et les moyens de les corriger, les déplacer ou même les construire.

Deuxièmement, quand je parle de collaboration 2.0 dans la démocratie je montre vers quoi doit tendre la démocratie

(vers la collaboration) et par quel moyen (le 2.0). Cela veut dire que la démocratie, à l'ère du numérique, doit absolument se construire sur les schémas organisationnels des logiciels libres, et donc d'une intelligence collective globale comme on a pu l'analyser plus haut. Cela ne signifie pas que tout citoyen doit obligatoirement pratiquer la collaboration ¹. Il peut aussi simplement contribuer, c'est à dire donner de façon individuelle quelque chose au système sans forcément avoir un lien avec les autres. Mais pour que des pratiques contributives de diverses formes et de différents niveaux se mettent en place, il faut créer un climat de collaboration réticulaire entre citoyens, experts, professionnels. Car qui dit collaboratif, dit organisation, coordination, négociation, décision, réalisation et validation collective. C'est en tendant vers une organisation de collaboration globale que de multiples formes de participation peuvent se greffer. Ainsi comme dans Wikipédia ou le logiciel libre, chacun choisit la « quantité » de participation et donc de motivation qu'il veut engager dans le processus. Ce système doit prendre en compte les petites participations qui sont nécessaires aux plus grandes. Évidemment un des arguments qui tiennent les adversaires d'une démocratie qui fait sans cesse appel au citoyen est le manque de motivation. À quoi bon laisser les citoyens participer autant s'ils ne le feront pas ? À cette remarque je répondrais deux choses. Premièrement, on l'a vu, si la motivation est au plus bas aujourd'hui, cela provient justement d'une trop importante séparation entre la « tête » et le « corps ». Un des nombreux symptômes de

1. Collaborer signifie agir collectivement vers un but commun.

l'intelligence collective pyramidale ¹. « Pour s'en convaincre, nous explique Jean-François Noubel, il suffit d'observer l'explosion du nombre d'ONG et d'associations humanitaires dans lesquelles tant de gens investissent leur temps et leur coeur. C'est pour eux un accès direct, efficace et réel [...], et ce dans des structures reposant plus sur l'Intelligence Collective Globale ». Deuxièmement, une des raisons pour lesquelles le citoyen n'a pas de motivation, c'est qu'il n'est pas dans un écosystème de la participation et du don. Il est nécessaire, comme le fait le logiciel libre, ou plus largement les systèmes d'intelligences collectives globales, de créer cet écosystème basé sur l'idée de « Donnaie ² », pour reprendre les propos de Jean-Michel Cornu dans *La monnaie, et après*. Cet écosystème où l'on donne avant de recevoir, fonctionne, entre autres, par une visibilité de la participation et donc une reconnaissance de soi, mais aussi particulièrement bien sur un échange de biens non rivaux ³. C'est ce type d'échange que recherche la démocratie 2.0, voire la démocratie tout court : le citoyen apporte une connaissance, une donnée, et reçoit en retour la reconnaissance mais surtout l'enrichissement de la société auquel il appartient. Ainsi Pierre Levy imagine « La démocratie directe dans le cyberspace mettrait en œuvre une civilité assistée par ordinateur. Elle pourrait prendre la forme

1. Jean-François NOUBEL, *Intelligence Collective, la révolution industrielle*, 2007 p. 31.

2. Contraction de « don » et « monnaie ».

3. Un bien non rival est un bien qui, si je le partage, je le possède encore (la connaissance, la donnée numérique, les idées).

d'un grand jeu collectif dans lequel gagneraient [...] les plus coopératifs [...] et non les plus habiles à prendre le pouvoir, à étouffer la voix des autres ou à capter des masses anonymes dans des catégories molaires. ».

Autre point important sur la participation et la collaboration : les institutions publiques doivent plus offrir que demander. En effet, les internautes débattent rarement sur commande. Dominique Cardon explique : « La manière dont ils se saisissent de l'information et organisent des mobilisations reste souvent imprévisible. Cette fabrication « par le bas » des collectifs rend difficile et peu efficace la mise en place de dispositifs de consultation en ligne inspirés des logiques de démocratie participative ¹. Beaucoup plus souples et autonomes, les formes de participation du net ne cherchent pas à entrer dans des débats chapeautés par les institutions, mais à organiser des zones d'expertise ou de discussion à côté des institutions, voire contre elles. Dès lors celles-ci ne doivent pas chercher à initier ou conduire le débat, mais seulement rendre plus facile les conditions dans lesquelles les internautes peuvent créer leur propre débat. ² ». C'est vers là que tend le mouvement pour libérer les données publiques : l'Open Data. En laissant les jeux de données que le gouvernement détient en libre service, il permet aux journalistes, développeurs ou encore designers, de s'en emparer indépendamment des institutions publiques. À défaut d'être rigides, ces institutions

1. Loïc BLONDIAUX, *Le nouvel esprit de la Démocratie*, 2008.

2. Dominique CARDON, *Démocratie Internet*, 2010, p. 83.

doivent favoriser une démocratie plus « agile » et un processus plus flexible en favorisant l'initiative du citoyen. Elle obtient dans ce cas d'autant plus de confiance et de crédibilité auprès de lui.

Ce mémoire ne reste qu'un aperçu des voies possibles vers lesquelles nous emmène l'ère numérique. Je pense en tous cas que c'est vers une telle démocratie que doit tendre notre régime et notre société pour s'engager dans le XXI^e siècle avec les meilleurs outils, avec les meilleures relations, la meilleure confiance, les meilleures cartes.

Conclusion

Il est clair qu'un basculement vers une nouvelle ère régie par le réseau et le numérique est en train de se dérouler. Dans ce passage transitionnel, il est facile de basculer d'un côté ou de l'autre de la barrière. Car le numérique, malgré toutes les opportunités que j'ai présentées dans ce mémoire, est un *pharmakon* : il est à la fois un puissant remède mais peut devenir aussi un puissant poison. Et c'est dès aujourd'hui qu'il faut veiller à tirer le meilleur parti des nouvelles technologies de l'information et de la communication, car de toute façon elles sont plus une chance qu'un danger, une aubaine qu'un péril¹.

Malheureusement ce « combat » n'est pas gagné. La neutralité d'Internet est véritablement mise en danger. ACTA, SOPA, PIPA, HADOPI² ; autant d'accords proposés par les grandes industries aux gouvernements visant un contrôle d'Internet qui menacent les libertés et droits des internautes. Parmi les nouvelles technologies de ce siècle, Internet est sûrement la plus impactante, celle qui engage le plus d'enjeux. Mais elle cherche encore sa place, sa forme et sa légitimité. Soit elle se plie aux carcans des grands régimes politiques (et industriels) issus du XX^e siècle, soit elle les transforme et nous fait basculer dans une ère post-représentative réticulaire. Heureusement l'engagement des millions d'internautes et de hackers ont montré qu'Internet ne s'appriivoise pas si facilement. Il s'est parfois même imposé comme seul moyen de

communication dans des pays en conflit comme l'Égypte ou la Syrie¹.

Les Technologies de l'Information et de la Communication sont donc profondément démocratiques et ouvre un champ des possibles incroyablement puissant quand elle transforme nos façon de créer, d'agir et de décider collectivement. Cette organisation d'intelligence et de politique est une des clés pour survivre aux changements rapides et inévitables de notre planète engendrés par l'Homme.

Le système politique actuel, si complexe et si omniprésent, ne changera pas du jour au lendemain. Mais il est nécessaire d'engager la création de moyens démocratiques, même minimales, en symbiose avec les nouvelles pratiques de l'ère numérique. Là existe un véritable terrain d'expérimentations, un terrain large qui mérite d'être exploré collectivement. Réaliser les outils de la démocratie collaborative 2.0 est là un vrai enjeu auquel devrait porter attention chacun d'entre nous.

Le rôle du designer dans ce contexte, est plein de responsabilités puisqu'il a la capacité d'agir en médiateur entre l'homme et ces technologies. Il fait le lien et met en oeuvre des idées de façon concrète à travers l'usage, et la perception de ses produits. C'est pourquoi je pense que le design peut contribuer à la vision d'une démocratie collaborative 2.0.

1. Dominique CARDON, *Démocratie Internet*, 2010, p. 102.

2. [En ligne] URL : <http://www.laquadrature.net/fr/ACTA>

1. Le groupe d'activistes pirates Telecomix montrait aux égyptiens et syriens comment contourner les blocages et restrictions qu'avait mis leur gouvernement à l'encontre des communications.

OUVRAGES

Démocratie

BLONDIAUX Loïc (2008), *Le nouvel esprit de la démocratie*, Seuil, coll. « La République des idées ».

CHIGNARD Simon (2012), *Open Data*, éd. FYP, coll. « Entreprendre ».

DEPAQUIT Serge (2005), *Renouveler la démocratie*, Adles.

MAHEY Pierre (2005), *Pour une culture de la participation*, Adles.

ROUSSEAU Jean-Jacques (1762), *Du contrat social*, Flammarion, 2006.

MONTESQUIEU (1748), *De l'esprit des lois*.

DE TOQUEVILLE Alexis (1840), *De la démocratie en Amérique*.

Hackers & Logiciel Libre

HIMANEN Pekka (2001), *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Exils, coll. « Essais ».

LEVY Stephen (1984), *Hackers : Heroes of the Computer Revolution*, Double Bay, New York.

McKENISIE Wark (2006), *Manifeste Hacker*, Critical Secret, coll. « Ouvrages ».

RAYMOND Eric S. (1999), *The cathedral and the bazaar*, [En ligne]. Adresse : <http://www.linux-france.org/article/>

these/cathedrale-bazar/

SIMON Laurent (2005), *Éthique hacker et management*, [En ligne]. Adresse : http://www.hec.ca/recherche_publications/direction_recherche/cahiers_recherche/2005/0519.pdf

Réseaux & Internet

CARDON Dominique (2010), *La démocratie Internet*, Seuil, coll. « La République des idées ».

CASTELLS Manuel (2002), *La galaxie Internet*, Fayard.

FLICHY Patrice (2001), *L'imaginaire d'Internet*, La découverte, coll. « Sciences et société ».

MUSSO Pierre (2003), *Critique des réseaux*, PUF, coll. « La Politique éclatée ».

Autres

ARS INDUSTRIALIS (2010), *Manifeste*, [En ligne]. Adresse : <http://www.arsindustrialis.org/manifeste-2010>

CORNU Jean-Michel (2003), *La coopération, nouvelles approches*, [En ligne]. Adresse : http://www.cornu.eu.org/files/cooperation1_2.pdf

CORNU Jean-Michel (2012), *La monnaie, et après ?*, FYP, coll. « la fabrique des possibles ».

LA 27^e RÉGION (2010), *Design des politiques publiques*, La documentation française.

McCANDLESS David (2011), *Datavision*, Robert Laffont.

NOUBEL Jean-François (2004), *Intelligence collective*, [En

ligne]. Adresse : http://www.thetransitioner.org/Intelligence_Collective_Revolution_Invisible_JFNoubel.pdf

STIEGLER Bernard (dir.) (2008), *Le Design de nos existences*, Paris, Fayard, coll. « Mille et une nuits ».

RUSHKOFF Douglas (2012), *Les 10 commandements de l'ère numérique*, FYP, coll. « Innovation ».

VOLLE Michel (1999), *Économie des nouvelles technologies*, Economica.

ARTICLES

MONNOYER-SMITH Laurence (2011), « La participation en ligne, révélateur d'une évolution des pratiques politiques ? », *Participations* (N° 1), p. 156-185, [En ligne]. Adresse : <http://www.cairn.info/revue-participations-2011-1-page-156.htm>

FILMS

Underground, the Julian Assange story (2012), CONNOLLY Robert, d'après le livre de ASSANGE Julian et SUELETTE Dreyfus, *Underground*.

The triumph of the nerds (1996), CRINGELY Robert X.

Revolution OS (2001), J.T.S Moore.

CONFÉRENCES

ASSANGE Julian (2010), *Why the world needs WikiLeaks*, TED, [En ligne]. Adresse : http://www.ted.com/talks/julian_assange_why_the_world_needs_wikileaks.html

CHOUARD Étienne (2011), *Sommes nous en démocratie ?*, *Enquête & Débats*, [En ligne]. Adresse : <http://www.youtube.com/watch?v=6LB462z-j70>

DE ROSNAY Joël (2012), *Surfer la vie, surfer l'éducation ?*, CRDP Aquitaine, [En ligne]. Adresse : <http://www.educavox.fr/actualite/reportage/article/joel-de-rosnay-la-societe-l-3258>

STIEGLER Bernard (2010), *Socrates et les hackers*, [En ligne]. Adresse : <http://framatube.org/media/bernard-stiegler-socrate-et-les-hackers>

STIEGLER Bernard (2011), *Économie de la contribution*, pour *Geek Politics* [En ligne]. Adresse : <http://vimeo.com/32540487>

SITES DE RÉFÉRENCE

Le Parti Pirate, [En ligne]. Adresse : <https://www.partipirate.org/>

Regards Citoyens, [En ligne]. Adresse : <http://www.regards-citoyens.org/>

McCANDLESS David , *Information is beautiful*, [En ligne]. Adresse : <http://www.informationisbeautiful.net/>

OWNI, [En ligne]. Adresse : <http://owni.fr/>

La FING, [En ligne]. Adresse : <http://fing.org/>

Innovations démocra, [En ligne]. Adresse : <http://innovationsdemocratic.org/>

La Quadrature du net, [En ligne]. Adresse : <http://www.laquadrature.net/fr>

Wikileaks, [En ligne]. Adresse : <http://wikileaks.org/>

Wikipédia, [En ligne]. Adresse : http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Principes_fondateurs



Le design
au service de la
**DÉMO-
CRATIE**

MÉMOIRE DE PROJET



Ce mémoire est une suite logique de mon mémoire philosophique intitulé Démocratie : vers une collaboration 2.0. Celui-ci montre en quoi notre système est loin d'être démocratique en analysant ce qu'est la démocratie ; de quelles manières les technologies d'Internet et du numérique transforment notre rapport à la démocratie vers une organisation plus réticulaire, plus décentralisée et surtout plus collaborative ; et en quoi une telle démocratie est nécessaire à l'entrée dans cette nouvelle ère. Mes analyses et arguments étant nécessaires à la bonne compréhension de ce mémoire qui suit, je ferai en sorte de renvoyer aux paragraphes référents en note de bas de page.

Table des matières

Avant propos	p. 81
Introduction.....	p. 85
I. Démocratie et le numérique.....	p. 89
01. Vers une démocratie directe.....	p. 90
02. Le rôle du design.....	p. 96
II. Territoire de projet	p. 101
01. Un modèle de création démocratique ?	p. 102
02. Les terrains d'action	p. 111
Conclusion	p. 121
Bibliographie.....	p. 125
Remerciements	p. 129

Avant-propos

Et si le design pouvait être au service de la démocratie ? Si la conception de nouvelles pratiques de citoyenneté influencerait sur notre démocratie ? S'il existait un design dans la démocratie, quel serait son rôle, quelles seraient ses responsabilités, quelle serait sa marge d'action, quelle serait son influence ?

Je trouve étonnant qu'il n'y ait pas plus d'engouement de la part des créateurs, qu'ils soient designers, ingénieurs, graphistes pour créer les outils de la citoyenneté. Pourtant le régime démocratique n'est pas qu'une affaire politique, particulièrement quand l'on se penche sur l'implication du citoyen. Il est aussi une affaire d'outils, de services et de méthodes autour desquelles orbitent technologies, usages et contraintes. C'est parce que nous sommes avant tout des usagers avant d'être des citoyens que je pense que le design doit s'emparer de ce terrain.

Depuis les années 70, hackers, ingénieurs et informaticiens ont concouru à la création de technologies fondamentalement nouvelles : décentralisées, malléables, réticulaires, autant de caractéristiques au potentiel démocratique, ou du moins qui ont rarement engagé autant de politique. Je parle bien sûr des technologies d'Internet, du web et du numérique plus largement. Le designer, médiateur entre la technologie et l'homme a clairement un rôle à jouer dans la conception d'une nouvelle démocratie.

C'est pour cela que j'ai choisi d'orienter mon diplôme vers les technologies à l'ère du numérique, en qui je vois une res-

source inévitable d'*empowerment*¹ citoyen. Car l'homme n'est pas le même avec et sans marteau et c'est là l'enjeu qui me passionne. Bien que la tâche soit complexe, j'espère démontrer le potentiel d'un design au service de la démocratie en agissant sur des points de tensions, de petits changements incrémentaux qui finissent par modifier complètement le système. Et c'est sur ces petits changements, en favorisant une structure, un comportement, en mettant en lumière problèmes et interrogations que le designer peut être utile.

À travers ce projet, j'entend avant tout démontrer avant de mettre en oeuvre, dans un contexte où peu de gens (mis à part hackers, sociologues aux usages numériques et autres geeks) ont conscience du potentiel démocratique que nous amène l'ère numérique ainsi que ses risques.

Nous sommes à un point d'équilibre. Il faut nous concentrer maintenant sur ce qui peut faire pencher la balance vers un avenir voulu et non subi.

1. L'*empowerment* se traduit par « pouvoir d'agir » ou « capacitation ». C'est un processus dans lequel une personne ou un groupe acquiert les moyens de renforcer sa capacité d'action, de s'émanciper.

Introduction

De quelle façon la démocratie est-elle remise en jeu par les nouvelles technologies de l'information et de la communication ?

L'expansion foudroyante des technologies numériques et d'Internet transforme notre pouvoir en basculant les schémas traditionnels hiérarchiques vers une organisation collective réticulaire et décentralisée.

À travers le réseau Internet nous débattons, nous prenons la parole, nous nous informons, nous nous mobilisons, nous créons et partageons sans aucune distinction sociale. Pour une fois un média est dans nos mains. Il est l'épine dorsale de l'ère dans laquelle nous entrons. Ce basculement n'est pas anodin, et a de grandes conséquences sur notre façon de penser, notre façon de nous comporter et de créer en société.

Pour ces raisons les Technologies de l'Information et de la Communication (ou TIC) sont autant une opportunité qu'un défi pour la démocratie. L'avènement d'Internet et du numérique engage sûrement autant d'enjeux que l'arrivée de l'imprimerie¹. Une démocratisation et une utilisation intelligente de ces technologies pourra avoir un impact essentiel sur l'évolution de notre régime.

Ce passage n'est pas gagné. Il est autant possible de faire triompher le pouvoir du peuple qu'il est possible d'entrer dans une organisation oligarchique². C'est pour cela qu'il est

1. Mémoire philosophique, p. 47.

2. Pour exemple la surveillance des partages à travers le projet HADOPI.

nécessaire de tirer le meilleur parti des technologies en pensant en profondeur et de façon universelle leurs usages et leur influence, et ce, dès maintenant.

Majoritairement démocratiques, ces technologies sont donc une aubaine. Comment les intégrer progressivement dans notre système politique ? Quelle marge d'action avons-nous pour introduire les outils de la démocratie ?

Sans pour autant faire un design politique moralisateur je pense possible d'intervenir localement sur la citoyenneté pour accompagner le développement de ces nouvelles pratiques collaboratives, participatives, contributives et égalitaires qui tentent d'éclore. Il ne s'agit pas de raconter une science-fiction de la démocratie, mais d'investir un design basé sur l'étude des contraintes et des attentes d'aujourd'hui.

Alimenté par le travail et les témoignages d'associations, d'agents, animateurs, ou même de hackers et autre geeks, je tenterai de développer des outils numériques médiateurs qui permettent d'esquisser les morceaux d'une démocratie à l'ère du numérique.

Pour se faire, ce projet se déroulera autour de plusieurs questions :

- Quel sont les faiblesses du régime actuel ?
- De quel manière le design peut-il l'influencer ?
- Vers quels moyens démocratiques l'influencer ?
- Quelles ouvertures du régime actuel permettent d'être exploitées ?

I. la démocratie
et le numérique

01. Vers une démocratie directe

Le système politique dans lequel nous vivons en tant que citoyen français est appelé « démocratie représentative (ou indirecte) ». Ce type de régime où l'on vote les représentants de nos idées est basé sur une architecture très hiérarchique. Le citoyen, finalement peu représenté, est réduit au statut d'électeur ; ce qui m'a amené à démontrer que ce système n'est pas une réelle démocratie ¹. Les problèmes que ce régime subit aujourd'hui sont d'une part, liés à la représentation qui consiste à déléguer son pouvoir à un représentant et donc ces responsabilités (ce qui entraîne un désintéressement de la part de la citoyenneté), et d'autre part liés à une structure organisationnelle très pyramidale qui entraîne un trop grand découpage entre la « tête » et la « base ». Ceci a pour conséquence de rendre les processus opaques et peu engageants. De là le peu d'actions citoyennes et participatives se noient dans l'absentéisme.

Cette perte d'intérêt progressive est bien connue des institutions, mais celles-ci peinent à mettre en place des processus participatifs. Mes rencontres faites avec agents et médiateurs de conseil de quartier ont pu m'éclairer sur certaines causes du problème.

Le premier point est le manque de flexibilité des institu-

tions. Avec une structure si importante et si hiérarchique, il n'est pas étonnant qu'il soit difficile de mettre en place des méthodes et des processus innovants ou même en léger décalage avec le reste des processus. En d'autres termes, le manque de temps, la faible marge de manoeuvre ou le faible engouement d'un élu sont autant de facteurs qui freinent les initiatives innovantes, et surtout les essais. On peut appeler cela la politique du « nez dans le guidon ¹ » : absorbé par les objectifs politiques et programmes des élus, il devient difficile de prendre du recul sur le système de façon générale pour imaginer d'autres voies empruntables. Bien sûr il n'est pas rare que des initiatives nouvelles prennent forme pour pallier les faiblesses du système représentatif à travers une démocratie dite « participative » où le citoyen est convié à prendre part aux décisions politiques, mais finalement la mobilisation n'est que partielle. On peut dégager deux causes à cela.

Premièrement les outils de la participation : en effet la conception de dispositifs participatifs est trop centrée sur le citoyen et pas assez sur nos usages. C'est à dire qu'ils questionnent rarement l'action de participer en elle-même à travers l'usage. Pour mieux comprendre il suffit de prendre pour exemple le site de e-pétition (cf. fig. 1) de la Mairie de Paris. Proposer une proposition est un parcours du combattant : d'abord trouver le lien dans le site, puis s'inscrire en complétant nom, prénom, adresse, date de naissance, téléphone, certification d'adresse postale etc, dans le but de

1. Mémoire philosophique, p. 24-25.

1. La 27^e région, *Design des Politiques Publiques*, p. 8.

e-pétition
Prenez la main

Titre * :

Texte de la pétition * :

Site internet / blog lié à la pétition :

Auteur(e) de la pétition

Vous souhaitez interpellier le Maire de Paris en tant que * : habitant(e) collectif

Nom du porteur de la pétition (n'indiquer qu'un seul nom) * :

Prénom * :

Adresse postale * :

Code postal * :

Courriel * :

Confirmez votre courriel * :

Téléphone * :

Je certifie être majeur(e) et domicilié(e) à Paris * :

Veuillez prendre connaissance des conditions d'utilisation

Fig. 1 : Le site de e-pétition de la mairie de paris digne d'un formulaire administratif.

URL : <http://www.paris.fr/>

justifier notre identité. Cette procédure est nécessaire autant à l'auteur de la pétition qu'à celui qui la signe ou voudrait commenter. Ajouté à l'aspect visuel très « administratif » du formulaire, on doute du bon vouloir participatif de la ville. Évidemment une partie de ses choix est justifiée dans le fait que les élus ne pourraient prendre en compte la participation d'un citoyen d'un autre territoire ou d'une personne anonyme ¹. Ce site, proposé par la ville, se veut « en règle », ce qui l'amène à imposer une couche administrative contre-participatif. Le résultat ? Ces sites en lignes sont à l'abandon. Le site freine plus la participation qu'il ne cherche à réduire les « mauvaises » participations. Évoluant dans une sphère très contraignante et très rigide qui laisse très peu de marge d'erreur, la ville se prive d'initiatives innovantes.

La faible participation touche aussi les actions physiques telles que les conseils de quartier inadaptés aux rythmes de vie de la plupart des habitants. La conséquence est que ces conseils ne mobilisent qu'un public majoritairement sexagénaire et donc peu représentatif de la population d'un quartier. De plus, ces moments étant les seuls rares moments de parole où le citoyen peut s'exprimer face à un interlocuteur attentif, il n'est pas rare d'assister à des dialogues décousus de plaintes et de questions plus qu'un réel débat qui pourrait faire avancer le *schmilblick*. Le citoyen étant peu informé des actions de son territoire, il est normal qu'il cherche à profiter de ce temps pour s'en informer. Cette description est certes

1. Et pourtant rien ne m'empêche de fournir des informations erronées.

quelque peu caricaturale mais témoigne tout de même d'un réel besoin d'information et de mixité du public. « On n'en peut plus de cette pseudoconcertation organisée toujours selon le même schéma - trois réunions, un PowerPoint et toujours les dix mêmes habitants », assure David Bodinier, de l'Alliance citoyenne à Grenoble. L'évolution de la concertation ne peut que passer par la conception de services adaptés, pratiques qu'ils soient en présentiel ou en distanciel. La liste des problèmes participatifs dans ces actions est longue, mais ces deux exemples témoignent assez bien des causes.

La deuxième raison pour laquelle la démocratie participative peine à trouver sa place parmi les citoyens est sa finalité elle-même. En effet je pense que la démocratie participative n'est ni un complément (de la représentation), ni une fin. C'est parce qu'on la considère comme tels, qu'elle ne mobilise pas. En effet, en incluant le citoyen dans les processus représentatifs, on ne fait qu'essayer de le rapprocher des décisions sans vraiment résoudre les faiblesses du système citées plus haut et sans vraiment donner la parole finale au peuple. Autrement dit, au delà des outils, la participation ne peut se faire si sa portée n'est pas plus réelle et directe, si le citoyen ne voit pas la portée de ses actes. Pour exemple, quel intérêt de se déplacer physiquement ou aller chercher sur le web les moyens de participer si je n'ai aucune visibilité de mes actes, si je n'en connais pas les enjeux ? Je préfère donc considérer le terrain de la démocratie participative plutôt comme un moyen ou même un terrain d'expérimentation qui permettrait de glisser doucement vers une démocratie plus directe. En d'autres termes, je vois la démocratie participative comme un

moyen de parler d'une démocratie plus directe. Ce glissement peut s'opérer à travers des méthodes politiques mais aussi des outils de la citoyenneté qui soient capables de valoriser ce terrain d'expériences.

Pour basculer dans une démocratie plus directe, les technologies numériques et d'Internet jouent un rôle primordial. Le potentiel démocratique de ces technologies nous obligent à repenser notre pratique citoyenne à l'ère numérique. Le problème est que les institutions voient rarement ce potentiel, elle ne l'imaginent que comme une modernisation du système jamais comme un nouveau système qui engagerait des organisations et des pratiques fondamentalement nouvelles et surtout fondamentalement démocratiques.

Les technologies numériques nous donnent l'espoir d'entrer dans une ère démocratique post-représentative, où le pouvoir s'y fait de façon plus directe et plus latérale. Nous avons les moyens de la mettre en place. La question qui se pose est de savoir comment l'influencer.

02. Le rôle du design

Pour que pousse une nouvelle démocratie, il est nécessaire de concevoir son environnement, ses canaux, son terreau.

Jamais une technologie n'aura mis autant en tension et en force la notion de démocratie qu'à l'ère d'Internet. C'est donc à travers les TIC que je chercherai à semer les outils d'une démocratie plus directe et plus collaborative.

Malheureusement il est extrêmement difficile de faire changer les institutions, même favorables. Leur rigidité bride, on l'a vu, leur ouverture à la créativité transverse. C'est là, je pense, que le design peut jouer un rôle. Il ne s'agit pas de repenser le système mais d'imaginer les charnières qui pourront le faire bouger, lui faire prendre du jeu. Je pense que le design a un rôle important à jouer, notamment par sa capacité à faire des compromis entre tel et tel usage et par sa capacité à traverser les disciplines. Il est évident que dans ce contexte, son rôle n'est pas neutre. Il ne l'est pas comme ne l'est pas celui du programmeur qui définit les algorithmes ou encore celui de l'ingénieur. Il doit prendre parti. En me considérant comme la génération Internet et donc celle de la participation, de l'échange et de la transparence, je pense que ce parti est déjà plus ou moins pris. Je suis d'ailleurs optimiste dans l'idée que la génération entrante sera, de fait, favorable à l'appropriation d'une démocratie plus directe et plus collaborative. C'est pourquoi je pense aussi que ce changement ne proviendra pas des dirigeants actuels, mais de cette nouvelle génération, qui, par la force du temps saura supplanter ses

prédécesseurs. Malheureusement la majorité de ces générations n'a pas totalement conscience de l'opportunité que peut apporter les technologies, et surtout, n'a qu'une vague idée de ce qu'est la démocratie. Je m'explique. A force d'utiliser le mot « démocratie » pour désigner un ensemble de choses vastes et différentes ¹, on ne perçoit plus vraiment le sens de ce terme ². Quel intérêt ? Le problème est qu'en volant le sens de ce mot, on se prive de la capacité à imaginer une alternative au régime. En d'autres termes, si l'on m'explique depuis l'école que telle chose est démocratique, que ce régime est une démocratie, que nous vivons dans un pays absolument démocratique alors que ce n'est pas totalement le cas, comment peut-on prendre du recul, comment peut-on avoir un point de vue critique ? C'est pour cette raison qu'il y a un réel enjeu pédagogique à mettre à plat le sens de ce mot. Et c'est là que je pense pouvoir agir. J'espère à travers l'usage de mes outils d'abord questionner le régime pour susciter la question fondamentale : « Ma condition de citoyen est-elle réellement démocratique ? ». Je vois donc ici le design comme incitation au questionnement et au débat par la pratique et l'usage qu'il implique. Le biais des TIC est le meilleur moyen d'arriver à mes fins dans la mesure où les *digital natives* ³ cohabitent avec la technologie, et que celle-ci offre un formidable potentiel

1. Mémoire philosophique, p. 13-14.

2. Qui signifie le pouvoir du peuple par le peuple, et non le sens qu'on a finit par lui assigner jusqu'à aujourd'hui (celui d'un pays de libertés et de droits).

3. Appelés aussi génération Y, les *digital natives* sont tous ces enfants qui ont grandi avec l'omniprésence de l'ordinateur, du jeu vidéo et d'Internet.

démocratique encore peu exploité dans la sphère politique.

Voici donc comment j'imagine cette influence :

Étant donné la rigidité des institutions publiques, il est très difficile pour le designer de leur proposer des autres chemins non traditionnels si la politique ne suit pas derrière. Il peut en revanche les inciter. J'ai pu en faire l'expérience, car même dans des territoires très favorables à la participation, comme le Val de Marne, la structure pyramidale française vous ramène très vite à une situation complexe et lourde qui permet difficilement de prototyper des expériences, des méthodes. Je ne dit pas que c'est impossible, mais cela est plus lent et moins flexible que dans un petit groupe. Ainsi j'aurai un compromis à faire entre intéresser les acteurs publics d'un côté et susciter le questionnement du citoyen de l'autre. Pour le côté institutions, il est nécessaire de trouver des voies intéressantes du système actuel et de les exploiter afin d'inciter les institutions à continuer sur cette voie. Pour exemple, il suffirait d'utiliser le principe de vote en ligne ou de l'Open Data ¹ très présent dans les esprits des agents et d'en exploiter les possibilités. Du côté du citoyen, ces possibilités exploitées doivent interpeller puis ouvrir sur un questionnement, sur une prise de conscience. Exemple : je m'aperçois qu'il est très facile via l'Open Data de contrôler les actions des députés de

1. L'Open Data est un mouvement culturel et politique qui a pour but d'ouvrir et de mettre en libre service les jeux de données publiques afin que tous puissent se les approprier. Des territoires comme Rennes, la région PACA, ou Paris ont ouvert leur données sur de multiples plateformes.

ma région. Les députés sont des élus, il est donc normal qu'il y ait un maximum de transparence. Mais la transparence est-elle si complète ? Je n'ai aucune visibilité sur l'élaboration d'une loi !

Ce schéma de pensée sera possible si je viens en quelque sorte « hacker » les schémas traditionnels. En ouvrant une porte je peux en ouvrir une autre et ainsi de suite.

II : le territoire
de projet

01. Un modèle de création démocratique ?

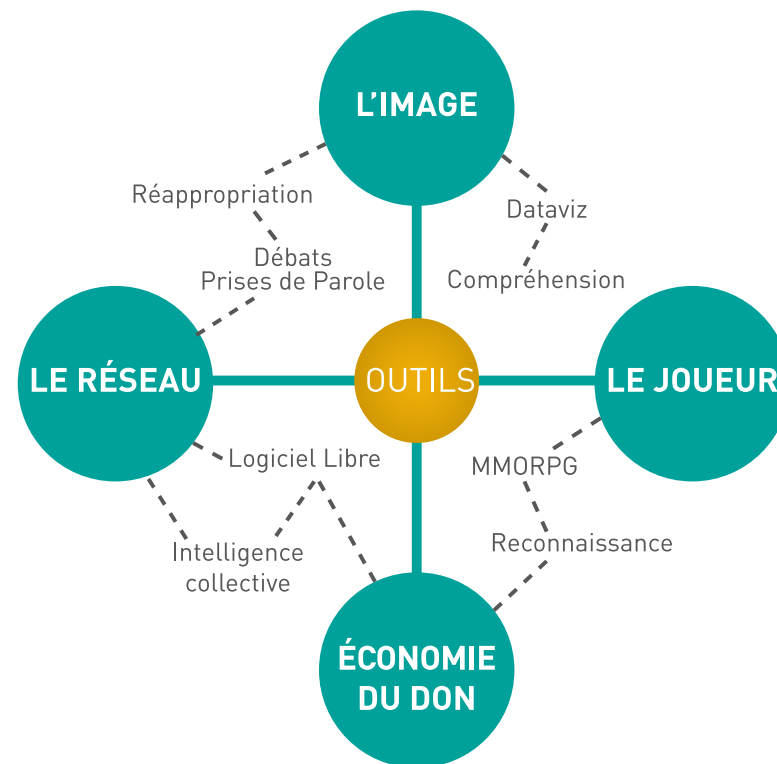
Par quelles valeurs ajoutées et par quel moyens puis-je explorer de nouveaux rapports au pouvoir et aux autres ? C'est la question que je me suis posé dans le but d'établir un environnement de création. L'ensemble de mes lectures, projets, expériences, rencontres avec des associations citoyennes, des agents de Conseil Généraux, ou encore des hackers m'a permis de créer une sorte de modèle créatif sur lequel je pense que peut se reposer une démocratie collaborative.

Ce schéma définit des axes ou plutôt des piliers sur lesquels je m'appuie pour démontrer et parler d'une démocratie à l'ère numérique telle que je l'entend. Si je sais vers où je veux tendre, je saurais quelles portes il est préférable d'ouvrir.

Ce schéma, dont on reconnaît une grande partie de mon mémoire philosophique, analyse le potentiel démocratique des technologies dans le contexte d'un design appliqué à la démocratie. Je vais donc traiter chaque point afin de montrer ce qui me semble le plus intéressant et le plus important à exploiter.

L'image :

Un des problèmes du système actuel, qui me semble essentiel bien que pourtant banal, est la communication démocratisée de l'information. Je pense qu'il est un des freins de la citoyenneté auxquels peut répondre le designer. J'utilise le terme d'« image » dans le sens du visuel mais aussi dans le sens de la métaphore. En effet il me semble qu'il y a un



décalage entre l'information officielle qui circule sous forme textuelle (rapport politique sur 80 pages) et la réappropriation par l'ensemble de la communauté. Il y a un réel enjeu à communiquer aux citoyens les actions de sa ville, de sa région, la politique de son élu, etc, pour une réelle appropriation de la démocratie et surtout une excellente transparence. Dans la grèce antique ceux qui appliquaient des décisions ce voyaient devoir rendre des comptes à l'ensemble des citoyens sur la place publique : Quelle mesure a-t-il pris, pourquoi etc. Ces mesures pouvaient être commentées. Cela était possible par la taille réduite de la ville et du nombre de ses citoyens ; aujourd'hui le flux massif d'informations implique d'utiliser de nouveaux moyens pratiques et efficaces de s'informer sur les actions politiques. Je pense le designer capable de démocratiser l'information en utilisant des formats qui mobilisent d'avantage l'imaginaire. Pour exemple la datavisualisation (ou visualisation de données) est un terrain d'action très engageant qui répond à ce flux d'information indéchiffrable tel quel. En cherchant à visualiser des jeux de données immenses de l'État britannique, le site *Where does my money go ?* offre la possibilité aux citoyens anglais de connaître rapidement les dépenses du pays selon différents secteurs (cf. fig. 2). le travail effectué sur les données publiques contribue à la prise de conscience du citoyen et donc au bouleversement des schémas traditionnels.

Le joueur :

J'espère rendre le système jouable au sens que le citoyen se sente joueur, explore les règles, les comprend et crée les

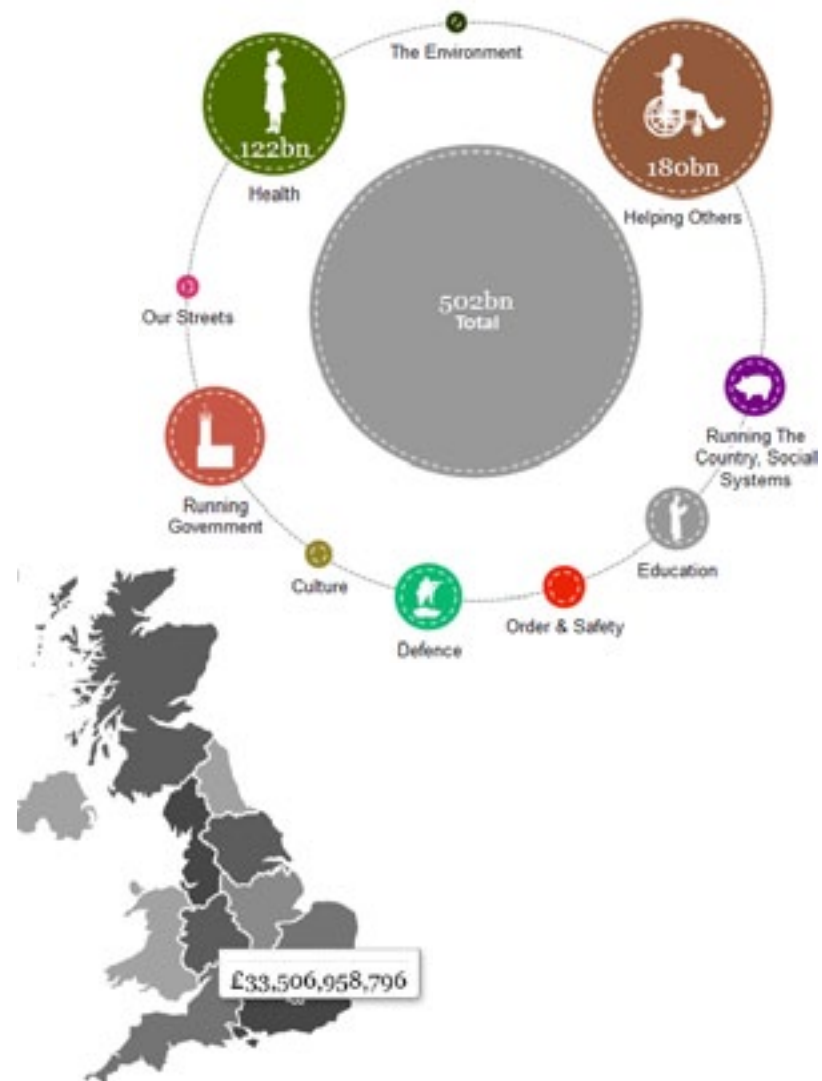


Fig. 2 : La répartition des dépenses de la Grande Bretagne
URL : <http://wheredoesmymoneygo.org/>

siennes. J'utilise ce mot dans le sens où dans le jeu vidéo il y a des notions et comportements qui mériteraient d'être transférés à la pratique citoyenne (comme la notion d'apprentissage qui permet d'évoluer au fur et à mesure). Le but premier n'est pas de transformer le système en un immense jeu, mais de favoriser la jouabilité du citoyen afin d'ouvrir un espace jouable, c'est à dire ouvert à l'expérimentation et plus tolérant à l'erreur. Le deuxième but est d'engager des mécanismes de motivation et de curiosité. Pour cela je m'inspire des MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Player Game). Ce sont des jeux en ligne où des millions de joueurs à travers le monde se retrouvent à incarner un magicien, un elfe, un nain dans des quêtes pour aller tuer le dragon d'un donjon par exemple. Ces plateformes apparues dans les années 80 offrent un formidable exemple d'un espace de collaboration et d'échange. En effet une bonne part de l'activité dans ces jeux est tournée vers l'affrontement contre les « boss ». Ces monstres, particulièrement puissants, exigent pour être vaincus toute une équipe où chacun possède une compétence. L'association de différents avatars (celui qui encaisse les coups, celui qui attaque, celui qui soigne...) va permettre de former une guildes ¹. Je trouve intéressant la notion de communauté qui s'en dégage. On peut imaginer créer des communautés de citoyens pour réfléchir à des sujets, co-produire des textes de lois, récupérer et mettre en forme des jeux de données ouvertes par la région etc. Ces systèmes en ligne valorisent les différences de compétences, l'intelligence de groupe mais surtout ouvre à la modification.

1. Mathieu TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéos*, 2011, p. 218.

Les joueurs, impliqués, co-produisent la création des règles, des scénarios, des univers et les discutent. On appelle cela des *Mods* ¹. Pourquoi ne pas créer les *Mods* de la constitution par des guildes de citoyens ?

L'économie du don :

Très en lien avec les jeux en ligne, l'économie du don se développe dans les pratiques collaboratives en ligne. Elle consiste à un partage de biens non rivaux ² dans un système où l'on donne avant de recevoir : j'offre mes connaissances à un groupe et profite ensuite de son enrichissement. Pour que ce système fonctionne au mieux il est nécessaire de créer une visibilité de la contribution et valoriser une reconnaissance de soi. Ce système pourrait très bien fonctionner dans un régime démocratique qui valoriserait la participation de chacun et irait au delà du simple « c'est mon devoir » actuel. Car le problème n'est pas de savoir s'il faut financer l'implication des citoyens comme se demandent les régions en manque de participation, mais d'imaginer des univers qui valorisent cette participation en reconnaissant ses participants. Wikipédia le fait très bien puisque ceux qui apportent des contributions fréquentes et de qualité jouissent d'une reconnaissance dans la communauté (par le biais de « totem ») et leur apporte plus importance dans la médiation des articles. Ce type d'économie, ou plutôt d'écosystème, permet dans une démocratie de

1. Mot anglais et abréviation de « modification »

2. Un bien non rival est un bien qui, si je le partage, je le possède encore (la connaissance, la donnée numérique, les idées).



Fig 3 : Le graphe des relations de la communauté Github (un service de gestion de développement de logiciel libre) à travers le monde.

trouver un autre chemin de « récompense » que celui actuel où la portée de ses actes se perd dans le temps et l'opacité des administrations (exemple : « quel impact ma participation au conseil de quartier a-t-elle eu ? »).

Le réseau :

Comme expliqué précédemment ¹, le réseau Internet a une importance primordiale dans l'élaboration d'une démocratie au XXI^e siècle. Premièrement il peut très bien favoriser une économie du don et de la collaboration. Il est consubstantiel au logiciel libre ² puisqu'il permet à chacun de communiquer de façon réticulaire et décentralisée. Ce joyeux « Bazaar ³ » est structurellement démocratique. Pour s'en convaincre il suffit de regarder le graphique des relations d'une communauté de logiciel libre quelconque (cf. fig. 3).

Deuxièmement il élargit la prise de parole en public et donc offre un espace de débat public neutre puisque non contrôlé par les firmes ou l'État. Je tiens d'ailleurs à appuyer le terme de neutralité. Si je souhaite mobiliser d'avantage le citoyen dans des débats je ne peux imaginer un espace public qui soit chapeautés par les institutions. Car la majorité des débats se déroulent à côté des institutions voire contre elles. De là il ne faut pas qu'elles cherchent à conduire le débat mais plutôt à le faciliter.

1. Mémoire philosophique, p. 25-27.

2. Ibid, p. 31.

3. Ibid.

Après avoir défini vers quel environnement de création tendre, j'ai besoin de savoir quels lieux du système actuel investir. Pour cela je pointerai des terrains d'actions qui pourraient être questionnés et qui permettraient de transférer les 4 points énoncés précédemment.

02. Les terrains d'action

Dans le but de ne pas établir *la* démocratie, *le* système à suivre ou *l'*outil idéal (ce qui ne serait évidemment que trop utopiste dans cet environnement aussi complexe et aux opinions si diverses qu'est la politique) je choisirais plusieurs terrains d'action afin de créer un spectre de fonctionnalités assez large. Je me contenterai donc d'appuyer les scénarios de ces outils dans le but de créer un début de « boîte à outils » démonstrative dans laquelle, je l'espère, chacun pourra faire naître des idées et des initiatives plus concrètes.

La Fabrique Citoyenne :

À l'instar des *Mods* et pratiques collaboratives du logiciel libre j'aimerais créer un système ouvert qui permettent à tous d'élaborer une loi ou un budget. La loi en France s'établit en deux phases : la proposition (sous forme de projet de loi) et l'adoption (avec un long processus de discussion des parlementaires). J'y voit donc deux sous actions correspondant à ces deux phases.

La première est celle de l'écriture d'un projet de loi. Comme le logiciel libre, le droit engage de nombreux débats mais doit être résolu en un seul exemplaire : la loi. Ainsi les articles de loi sont comme le code d'un logiciel et posent des problèmes similaires sur certains points. Je pense qu'il est donc possible d'effectuer un transfert de pratiques. Pour exemple la plateforme collaborative pour logiciel libre *GitHub* montre l'évolution d'un code en montrant ce qui a été supprimé (en rouge)

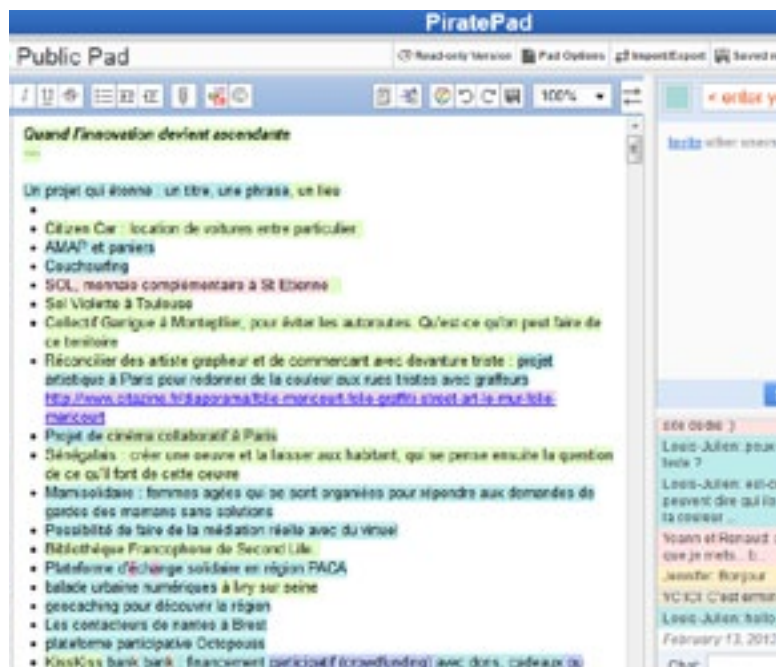


Fig 4 : Une page Piratepad.

et ce qui a été ajouté (en vert). Cette méthode bon marché, à grande échelle et facile à installer mériterait d’être transférée et d’être posée entre les mains des citoyens, d’autant plus qu’elle est compatible avec les idéaux de la démocratie. D’autres outils comme PiratePad, un bloc note co-écrit, utilisent des systèmes similaires (cf. fig. 4). Il ne dépend que de nous pour que ces outils, demain, soient le lot commun. Les usages de ces plateformes comme GitHub nécessitent d’être étudiés de façon plus communes et moins « geek » (à travers les réseaux sociaux, le crowdfounding, les smartphones...) pour ne pas laisser cette pratique aux seuls mains des développeurs. Par ailleurs, n’étant pas expert de tout, le citoyen doit pouvoir inviter facilement une personne de son entourage vers le projet de loi qui lui correspond s’il pense qu’elle est plus experte. Par exemple je redirige le liens du projet de loi sur la biodiversité à mon ami biologiste comme je le ferais dans la vie de tous les jours si je rencontre un problème qui n’est pas de mon ressort. L’importance de cet outil réside surtout dans les scénarios qui se dessineront autour, qui permettront de montrer une démocratie directe et en réseau.

Au delà de l’écriture de la loi, je pense nécessaire de mettre en place un système de visibilité et de traçabilité qui permettrait de communiquer et voter les propositions et ainsi de les rendre visibles au plus grand nombre pour le soutien de la société civile. Ce soutien agit sur la deuxième phase de l’élaboration d’une loi : l’adoption. En imaginant des moyens simples de suivre l’avancée d’une loi, de la partager sur les réseaux sociaux, d’en favoriser sa viralité, j’ouvre le processus législatif aujourd’hui opaque à une pression citoyenne à travers des moyens pratiques de surveillance et de soutien. En d’autres

termes l'ouverture du processus à l'expertise citoyenne (à travers des plateformes et des outils numériques simples) le rend plus direct et à même de questionner la notion de citoyenneté.

L'intérêt de mon travail est donc de mettre en avant des scénarios d'écriture mais aussi qui engagent l'avis des autres à travers les réseaux afin d'apporter une importance au produit de la collaboration que l' élu ne pourra nier.

Évidemment si l'on pense de façon concrète ce projet, il n'est pas obligatoirement censé être universel mais pourrait très bien commencer par s'inscrire sur des actions plus locales ou même au sein des familles politiques. Celles-ci pourraient demander à leur partisans, qui partagent une idée commune, de co-construire des lois ou même un programme politique. Certes ce n'est pas l'idéal mais c'est en tout cas à la fois un moyen efficace de transition vers une démocratie directe et un moyen d'intéresser les divers partis du système représentatif. Il est donc plus intéressant d'imaginer une plateforme suffisamment souple pour être applicable à diverses initiatives. C'est pour cela que je m'attarderais à mettre en lien ces outils à travers divers scénarios d'usages afin de communiquer au mieux leur portée démocratique.

Cette piste n'est qu'une base qui doit mériter d'être explorée. Le système ne se vante pas d'être parfait mais plutôt de poser des question et de proposer des alternatives.

Le Data-observateur :

À travers le mouvement de l'Open Data j'aimerais proposer un dispositif qui permette de « montrer le spectacle des gens

qui s'occupent du bien commun ¹ ». De façon pédagogique et très visuelle j'espère du Data-observateur qu'il puisse représenter la politique de son territoire grâce à des tableaux de bord et des lignes de temps datavisualisés par exemple. De nombreuses visualisations ou outils de visualisation existent. L'intérêt de cette piste est surtout d'imaginer une multitude de pratiques démocratiques autour de ces données : pouvoir les commenter, pointer les failles, les comparer à nos avis, créer d'autres visualisations de données, etc. Cet outil à pour but de prendre conscience de l'environnement politique dans un espace public co-construit par la citoyenneté.

Le MMO citoyen :

Pour favoriser, compléter et mettre en avant l'ensemble de cette ébullition, j'aimerais élaborer un dispositif virtuel qui s'inspire des Massively Multiplayer Online Game :

Premièrement la possibilité de former des guildes et donc des partenariats entre citoyens, entreprises, associations et collectivités en cartographiant l'ensemble de ces acteurs. Ces guildes de joueurs motivés pourront créer leur propre « quête » comme la création d'un projet de lois.

Deuxièmement montrer de façon visuelle l'implication de tous dans la démocratie dans le but de favoriser la participation ² et le retour rapide par la reconnaissance dans une com-

1. Etienne CHOUARD, 2011, « Sommes nous en démocratie ? » [En ligne]. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=6LB462z-j70>

2. Se sentir dans un climat participatif contribue à la participation elle-même. Il y a là un vrai enjeux de communiquer la participation, de la faire connaître.



Fig 5 : Datavisualisations tirées de l'Expoviz par la Fonderie
 URL : <http://panneaux.expoviz.fr/>

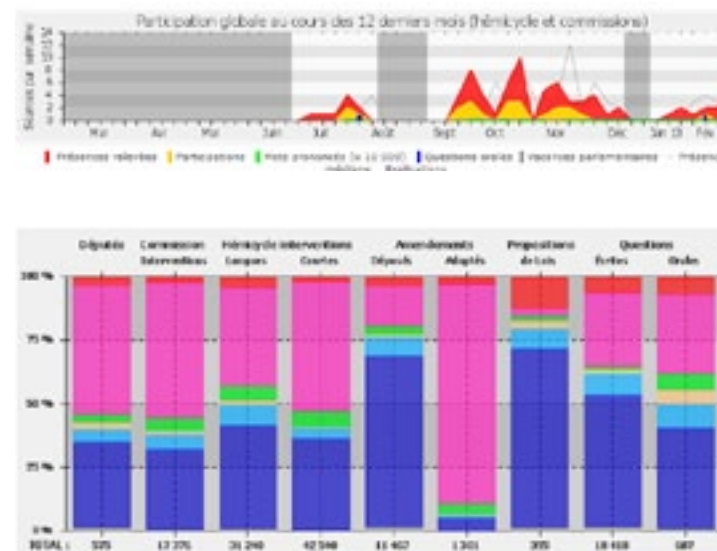


Fig 6 : Datavisualisations tirées de nosdeputés.fr qui propose de visualiser
 l'activité politique de ses députés. URL : <http://www.nosdeputés.fr/>

munauté. En visualisant les relations réticulaires et le système « bazaar ¹ » mit en place, on montre et définit ce qu'est une vraie démocratie. Cette outil contribue donc à la compréhension de cette notion.

Je mets dans la création de ces outils une certaine importance aux principes qui favorisent des comportements participatifs, quitte à s'éloigner d'une « réalité institutionnelle ² » pour ouvrir le champ des possibles. Ces principes sont ceux qui répondent à des règles de la participation ³ : motiver par la reconnaissance, le plaisir et l'apprentissage ; faciliter le passage à l'acte (K.I.S.S. ⁴) ; ouvrir aux contributions courtes et simples... Tout ceci, le design peut s'en emparer.

Par ailleurs, il est nécessaire d'avoir en tête une complète transparence (ce que voient les élus et agents, le citoyen le voit aussi) et une auto-suffisance citoyenne (le maximum d'indépendance face aux acteurs publics).

1. En référence au livre de Eric Raymond. The Cathedral and the Bazaar. Cf. Mémoire philosophique p. 41.

2. Comme les interrogations que se posent les acteurs publics sur la possible participation d'un citoyen qui ne ferait pas parti du territoire ou qui tout simplement ne serait pas un citoyen français. Autrement dit ce qui pose des questions essentiellement politiques plutôt que d'usages et de design.

3. Jean-Michel CORNU, *La coopération nouvelles approches*, 2003.

4. *Keep It Simple and Stupid*.

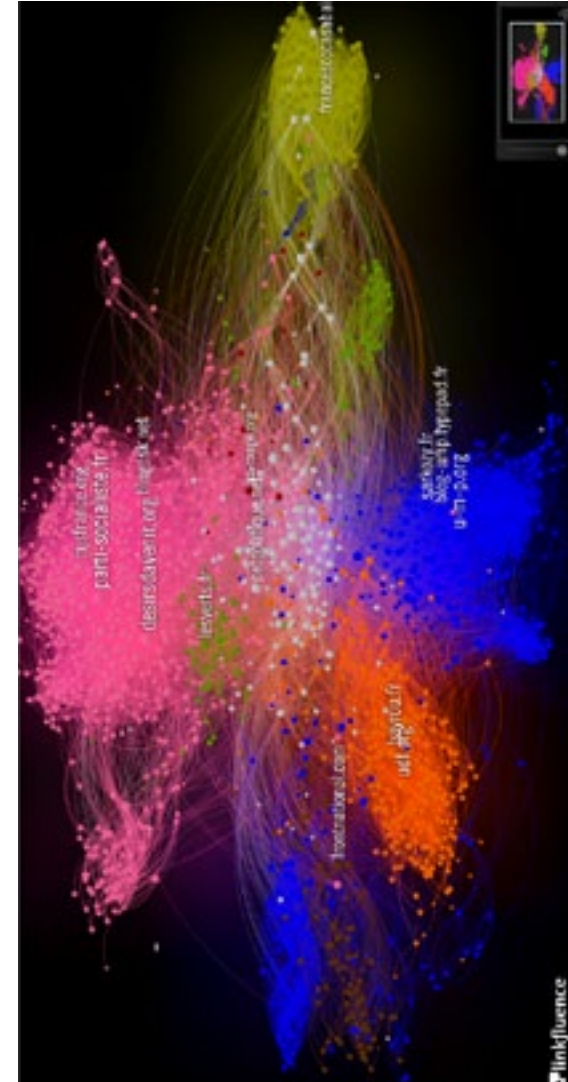


Fig 7 : Cartographie de la blogosphère politique en France (Source Linkfluence).

Conclusion

Même si nos usages quotidiens, conditionnés par l'expansion d'Internet et du numérique, nous permettent une étendue d'actes citoyens, la face de la démocratie de notre pays n'en a pas changé pour autant. Faute d'engagement et de marge de manoeuvre de la part des politiques, il est du *devoir* du designer de faire pointer d'autres chemins en créant la médiation entre démocratie et citoyenneté afin que tous prennent conscience des possibilités d'un renouveau politique.

Mon projet se présente comme la mise en oeuvre d'outils numériques contribuant à la compréhension de ce qu'est la démocratie et véhiculant le pari d'une citoyenneté plus contributive, plus collaborative, plus informée à travers un système plus latéral, transparent et poreux.

Pour cela je souhaite explorer et me réapproprier des terrains complexes et peu engageant du grand public comme la création de lois, l'analyse et la surveillance des actions territoriales, le tout favorisé par un environnement partenariale valorisant la participation et la reconnaissance.

Des nouvelles fonctionnalités tirées des pratiques collaboratives du web et des jeux en ligne me permettront de faciliter une appropriation plus pratique et plus sensible du citoyen. Il me faudra bien sûr aborder plusieurs aspects lors de la conception qu'ils soient l'interface, les contraintes technologiques, l'environnement d'action (proposé par qui et de quelle façon ?) ainsi que les services qui peuvent en découler. Tout ceci devrait contribuer à dessiner les contours de pratiques qui peuvent évoluer plutôt qu'une image fixe.

Je tenterai de construire des scénarios d'usages les plus détaillés possible.

J'espère aussi dans l'idéal, donner envie autant aux citoyens qu'aux professionnels politiques pour qu'ils puissent piocher aisément telle ou telle idée, la modifier, se l'approprier afin que ce brin d'utopie soit réalisable à l'avenir et que ce projet puisse être une aide fonctionnelle à des initiatives plus profondes. De ce fait je publierai l'ensemble de ce projet sous licence libre.



Bibliographie

Nuage des mots les plus utilisés

OUVRAGES

- CHIGNARD Simon (2012), *Open Data*, éd. FYP, coll.
- CARDON Dominique (2010), *La démocratie Internet*, Seuil, coll. « La République des idées ».
- CORNU Jean-Michel (2003), *La coopération, nouvelles approches*, [En ligne]. Adresse : http://www.cornu.eu.org/files/cooperation1_2.pdf
- CORNU Jean-Michel (2012), *La monnaie, et après ?*, FYP, coll. « la fabrique des possibles ».
- LA 27^e RÉGION (2010), *Design des politiques publiques*, La documentation française.
- McCANDLESS David (2011), *Datavision*, Robert Laffont.
- NOUBEL Jean-François (2004), *Intelligence collective*, [En ligne]. Adresse : http://www.thetransitioner.org/Intelligence_Collective_Revolution_Invisible_JFNoubel.pdf
- STIEGLER Bernard (dir.) (2008), *Le Design de nos existences*, Paris, Fayard, coll. « Mille et une nuits ».
- RIFKIN Jeremy (2011), *La Troisième Révolution Industrielle*, Les Liens qui Libèrent.
- RUSHKOFF Douglas (2012), *Les 10 commandements de l'ère numérique*, FYP, coll. « Innovation ».
- TRICLOT Mathieu (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, Zones.

CONFÉRENCES

- ASSANGE Julian (2010), *Why the world needs WikiLeaks*, TED, [En ligne]. Adresse : http://www.ted.com/talks/julian_assange_why_the_world_needs_wikileaks.html
- CHOUARD Étienne (2011), *Sommes nous en démocratie ?*, Enquête & Débats, [En ligne]. Adresse : <http://www.youtube.com/watch?v=6LB462z-j70>
- SHIRKY Clay (2012), *How the Internet will transform government*, TED, [En ligne]. Adresse : http://www.ted.com/talks/clay_shirky_how_the_internet_will_one_day_transform_government.html

SITES DE RÉFÉRENCE

- Expoviz, La Fonderie, [En ligne]. Adresse : <http://expoviz.fr/>
- Le Parti Pirate, [En ligne]. Adresse : <http://www.partipirate.org/>
- Regards Citoyens, [En ligne]. Adresse : <http://www.regards-citoyens.org/>
- Information is beautiful, [En ligne]. Adresse : <http://www.informationisbeautiful.net/>
- OWNI, [En ligne]. Adresse : <http://owni.fr/>
- La FING, [En ligne]. Adresse : <http://fing.org/>
- Innovations démocratIc, [En ligne]. Adresse : <http://innovationsdemocratic.org/>
- La Quadrature du net, [En ligne]. Adresse : <http://www.>

laquadrature.net/fr

Wikileaks, [En ligne]. Adresse : <http://wikileaks.org/>

Remerciements

L'ensemble des personnes qui m'ont accompagné durant cette année et ont contribué à la naissance de ce projet.

Vaïana Le Coustumer, Vincent Rossin et Stéphane Vial pour leur attention, leurs conseils et leur patience.

L'ensemble de la *Fing* et de ses brillants stagiaires à qui je dois beaucoup.

Fabienne Guibé et plus généralement le programme *Innovations Democratic* sans qui ce projet ne serait pas né.

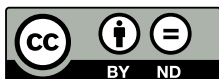
Anthony Ferretti collocataire et designer assidu pour son regard et ses conseils.

Les créateurs d'*Age Of Empires III*, de *Portal 2* et *Batman Arkham City* pour ces moments d'évasion précieux.

Mes camarades de classe pour leur entraide et leur bonne humeur de tous les jours.

Mon futur compagnon de charrette qui m'accompagnera durant la dernière ligne droite.

Et enfin à tous ceux que je ne cite pas mais qui ont concouru de près ou de loin à mon parcours et à mon engagement durant cette année.



Cette œuvre est mise à disposition selon les
termes de la Licence Creative Commons
Attribution - Pas de Modification 3.0 France.