

# LES NOUVEAUX PARADIGMES DE L'ACTION CITOYENNE

BASTIEN KERSPERN - DESIGN D'INTERACTIVITÉ



---

**MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES, 2012**

L'ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE



# LES NOUVEAUX PARADIGMES DE L'ACTION CITOYENNE

---

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES -  
L'ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE, *2012*

---

BASTIEN KERSPERN - DESIGN D'INTERACTIVITÉ

# TABLE DES MATIERES

---

<b>1</b>	<b>PRÉAMBULE</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>INTRODUCTION</b> <b>LES NOUVEAUX CHAMPS D'ACTION DU DESIGN</b>	<b>11</b>
	<i>2.1 — DESIGN ET POLITIQUE PUBLIQUE, L'EFFORT ET L'ESSOR COMMUNS DU PARTICIPATIF</i>	11
	<i>2.2 — LE DESIGN AU SERVICE DE LA GOUVERNANCE</i>	12
<b>3</b>	<b>PROBLÉMATIQUE DE MÉMOIRE</b>	<b>15</b>
<b>4</b>	<b>ÉTAT DE CRISE ET CRISE D'ÉTAT</b> <b>UNE BRÈVE HISTOIRE DE L'ACTION CITOYENNE FACE À</b> <b>LA TOURMENTE DES INSTITUTIONS</b>	<b>17</b>
	<i>4.1 — CRISE(S) DE LA GOUVERNANCE</i>	17
	<i>4.1.1 - Une définition du système représentatif</i>	17
	<i>4.1.2 - Le déclin des idéologies, la perte des repères</i>	21
	<i>4.1.3 - Des territoires</i>	23
	<i>4.1.4 - Il était une fois l'état providence</i>	25
	<i>4.1.5 - Élités et scandales, la part de l'homme</i>	29

<b>4.2 — LA SOCIÉTÉ CIVILE ET L'ACTION CITOYENNE</b>	<b>33</b>
4.2.1 - <i>Transmission de la citoyenneté</i>	33
4.2.2 - <i>La synthèse nationale</i>	37
4.2.3 - <i>Engagement contre alignement</i>	39
4.2.4 - <i>De la démocratie consentie à la démocratie conquise</i>	43
<b>4.3 — LA DÉMOCRATIE CONJUGUÉE AU PRÉSENT DU PARTICIPATIF</b>	<b>47</b>
4.3.1 - <i>Un modèle entre compensation et adaptation</i>	47
4.3.2 - <i>Des dispositifs orientés vers le citoyen</i>	51
4.3.3 - <i>Les limites de cette participation</i>	57

## **5 REPENSER LA DÉMOCRATIE L'ACTION CITOYENNE À L'HEURE DU NUMÉRIQUE** **62**

<b>5.1 — LA POSSIBILITÉ D'UNE DÉMOCRATIE NUMÉRIQUE</b>	<b>62</b>
5.1.1 - <i>L'extension de l'espace public</i>	62
5.1.2 - <i>La dématérialisation de l'État</i>	65
5.1.3 - <i>Une donnée bridée, une donnée financée,             mais une donnée libérée</i>	68
5.1.4 - <i>Vers une gouvernance ouverte</i>	73
<b>5.2 — LA CITOYENNETÉ DISRUPTIVE</b>	<b>81</b>
5.2.1 - <i>Pirater la démocratie</i>	81
5.2.2 - <i>L'engagement en pointillés</i>	85
5.2.3 - <i>Les lettres de noblesse du LOL politique</i>	88
5.2.4 - <i>Ludifier la vie</i>	93

5.3	— LA TENTATION D'UNE DÉMOCRATIE DES ACTIFS	98
5.3.1	- <i>De la fracture numérique à la fracture civique</i>	98
5.3.2	- <i>Le cas du non-utilisateur</i>	101
5.4	— LA PLACE PARTICULIÈRE DE L'ÉLU	104
5.4.1	- <i>L'objet de toutes les craintes</i>	104
5.4.2	- <i>L'exercice compliqué de la politique en ligne</i>	107
<b>6</b>	<b>OUVERTURE</b>	
	<b>LE PARI D'UNE CITOYENNETÉ AUGMENTÉE</b>	<b>111</b>
6.1	— DU RÉGIME DES INDIVIDUS AU RÉGIME DE L'INDIVIDU	111
6.1.1	- <i>L'envie égocratique</i>	111
6.1.2	- <i>Incuber numériquement l'opinion</i>	112
6.1.3	- <i>Le panoptisme citoyen</i>	115
6.2	— DÉMOCRATIE REPRÉSENTATIVE, DÉMOCRATIE PARTICIPATIVE & DÉMOCRATIE COOPÉRATIVE	118
6.2.1	- <i>L'histoire des trois petites démocraties</i>	118
6.2.2	- <i>D'une démocratie d'opinions à une démocratie d'outils</i>	123
6.3	— PROBLÉMATIQUE DU PROJET DE FIN D'ÉTUDES	127
<b>7</b>	<b>GLOSSAIRE</b>	<b>128</b>
<b>8</b>	<b>ANNEXE</b>	
	<b>FAILBOOK, VU DE L'INTÉRIEUR</b>	<b>138</b>

<b>9</b>	<b>ANNEXE</b> <b>DESTINATIONS 2030, VU DE L'INTÉRIEUR</b>	<b>142</b>
<b>10</b>	<b>ANNEXE</b> <b>QUELQUES FIGURES DE LA DÉMOCRATIE NUMÉRIQUE</b>	<b>147</b>
<b>11</b>	<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>151</b>
<b>12</b>	<b>WEBOGRAPHIE</b>	<b>155</b>
<b>13</b>	<b>CRÉDITS</b>	<b>160</b>



# 1 - PRÉAMBULE

---

**AUSSI LOIN QUE JE M'EN SOUVIENNE**, il me semble que j'ai toujours été intéressé par la politique. Et pour autant que je m'en souviens, je n'ai jamais eu la moindre prédisposition particulière à cet intérêt. Je n'ai pas grandi dans une famille au passé militant et n'ai jamais été baigné dans les versets de la chose publique.

En y regardant de plus près, rétrospectivement, rien dans mon environnement immédiat ne saurait être la source de l'étincelle de ce qui devint presque une vocation. Si ce n'est quelques madeleines de Proust télévisuelles, datées d'une douzaine d'années, me renvoyant à des bribes de reportages d'investigation ante-Internet, à des dimanches midis bercés par les bons mots de Karl Zéro ou encore à des sketches des *Guignols de l'Info* diffusés juste avant les supposées vraies informations.

Ce sont probablement là, les tout premiers artefacts qui ont façonné par petites touches un certain regard, aussi critique qu'amoureux, sur la politique.

Avec ce projet de fin d'études mêlant design et démarche citoyenne, j'estime enfin boucler un cycle resté jusque-là ouvert par le choix, parfois difficilement assumé, de mon cursus d'études supérieures et demeuré inachevé.

Avant de s'imposer comme LE choix professionnel désiré, le design a connu la féroce concurrence d'une tentation pour les études politiques, auxquelles je pensais un moment dédier une partie de futures années. Un besoin d'implication sociale et politique qui resta sous-jacent tout au long mon parcours à l'École de Design Nantes Atlantique et qui se concrétisa par ma décision de rejoindre l'option majeure Innovation Responsable.

C'est donc bien la réconciliation entre mon penchant studieux pour les sciences humaines et mon goût inaltérable pour une activité créative qui m'ont guidé dans ma démarche pour ce projet.

Qui, finalement, ne s'avèrera être rien d'autre qu'une mise en abyme de ma propre scolarité.



### LES NOUVEAUX CHAMPS D'ACTION DU DESIGN

---

**DESIGN ET POLITIQUE**, deux domaines, de prime abord, antinomiques dans l'imaginaire collectif ; le premier évoquant la légèreté d'une discipline esthète là où le second se débat encore avec son image de sérieux à la complexité impénétrable.

Pourtant, du design à la politique, tout est une histoire de conception, d'innovation et de différenciation. Mais si aujourd'hui, les matières ont tendance à se croiser pour mieux s'étoffer, elles ont longtemps composé, chacune à son niveau, avec des tares similaires.

#### 2.1 — **DESIGN ET POLITIQUE PUBLIQUE, L'EFFORT ET L'ESSOR COMMUNS DU PARTICIPATIF**

**LA CONCEPTION DES POLITIQUES PUBLIQUES** et le design partagent un trait commun dans leur histoire, celui d'avoir longtemps conçu sans avoir su inclure les usagers au centre de leurs préoccupations. Partant, dans le meilleur des cas, de profils généraux basés sur un supposé individu-moyen, les concepteurs de politiques publiques ou de produits descendent désormais de leur tour d'ivoire.

C'est donc de cette volonté de réduire le principe de conception pyramidale qu'un développement plus responsable prend forme.

Poursuivant désormais un intérêt commun, le design dit social et les politiques publiques cherchent à produire de l'intérêt général tout en respectant les spécificités individuelles des publics.

De l'innovation sociale à la concertation, un des enjeux majeurs pour ces deux disciplines consiste désormais à ne pas s'inscrire en faux dans une société individualiste qui s'est peu à peu habituée à produire soi-même le contenu de sa propre existence.

Design et politique se sont donc ouverts à d'autres disciplines afin d'émuler les compétences et de générer la participation.

Si le processus ne s'impose pas encore naturellement, l'art de concevoir prend peu à peu conscience de la pertinence de la participation pour légitimer son action et sa pertinence.

À l'heure où la société se complexifie, il s'agit de ne plus créer dans le vide, d'isoler les besoins, les rattacher à des profils, de savoir à qui l'on s'adresse pour donner du sens à la proposition.

La co-construction, ou construction partagée avec les usagers, devient alors essentielle et permet de sortir de cycle d'échecs en série se traduisant par des investissements coûteux de tous points de vue.

Cet effort du participatif vise aussi à libérer les participations, même les plus inattendues. D'une certaine manière, et à la façon d'un télé-crochet, les talents sont dans la nature. Faire remonter les expertises et les opinions là où elles se trouvent est la condition sine qua non à l'obtention du medium participatif.

On pourra arguer que, certes, les dispositifs ont encore à gagner en maturité, mais c'est là un tournant intéressant à observer : le design est amené à créer pour lui-même afin de lui permettre de mieux concevoir par la suite. Une dimension itérative qui n'est, au final, pas si éloignée des nouveaux modes de production politique.

La réussite de telles solutions devient alors une question d'outils.

## **2.2 — LE DESIGN AU SERVICE DE LA GOUVERNANCE**

**S'INSCRIVANT DANS LA TERTIAIRISATION DE LA SOCIÉTÉ,** le design de service tire parti des nouvelles opportunités permises par l'économie de l'information et surtout d'un besoin pressant de solutions transversales aux problèmes sociétaux.

Son côté interdisciplinaire fait aussi bien appel aux outils empruntés à l'anthropologie qu'aux méthodes créatives du design. Il se différencie aussi des initiatives issues du marketing.

Au-delà des clivages et du cloisonnement des différentes disciplines du design, le design de service permet d'hybrider le physique et le numérique au sein d'un design pensé systémique.

En plus de l'aspect organisationnel, le design de service imagine les interactions entre individus et non plus seulement les interactions entre Homme et Machine comme dans le design d'interaction classique.

Dans la continuité de cette idée, le designer peut amener cette approche qui lui est propre à une gouvernance, elle, en recherche d'outils lui permettant de se reconnecter aux citoyens. Ainsi par les usages et les comportements initiés ou supportés par ces outils et les services qui y sont rattachés, le système est appelé à muter et à s'adapter aux mutations de la société.

D'autre part, le design de service offre des possibilités très intéressantes en matière de création à petite échelle, permet de tester les solutions et les enrichir grâce aux participants dans un mode de co-conception. C'est donc l'opportunité de prototyper les prospectives et de les rendre intelligibles et populaires à travers des scénarios répondant à des usages et des comportements. Et ainsi passer des vastes champs d'action d'un design social, défini selon Victor Papanek<sup>1</sup>, à un design citoyen centré sur des problématiques de gouvernance. En y apportant la créativité, l'audace et l'orientation utilisateur qui manquent jusqu'à maintenant.

## L'ESSENTIEL À RETENIR

**DESIGN ET POLITIQUE PUBLIQUE** ont longtemps conçu sans consulter ni impliquer les utilisateurs, acteurs principaux de leur écosystème. La démarche est aujourd'hui au participatif mais les méthodes sont encore à construire.

Le design de service est une première réponse à ces nouveaux enjeux

---

<sup>1</sup> - Victor PAPANÉK, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Thames & Hudson Ltd (2nd Édition 2005), 418 pages

de co-conception de solutions transversales et pensées en système. Le design d'interaction peut alors être envisagé, au-delà de sa connotation Homme-Machine, comme la production d'interactions constructives entre individus d'une même société.

### 3 - PROBLÉMATIQUE

---

.....

## « LE MÉDIA NUMÉRIQUE, SUPPORT D'UNE NOUVELLE FORME D'ACTION CITOYENNE »

.....

### TROIS HYPOTHÈSES DE DÉPART:

- 1 - Il existe **UNE CRISE** du modèle de gouvernance représentatif.
- 2 - Le numérique permet de **DÉCOUPLER** les capacités de la démocratie et **REVITALISER** le débat public.
- 3 - Il est possible d'articuler un nouveau modèle gouvernance autour **D'OUTILS** facilitant la **COOPÉRATION** entre élus et citoyens.



### UNE BRÈVE HISTOIRE DE L'ACTION CITOYENNE FACE À LA TOURMENTE DES INSTITUTIONS

---

**AFIN D'ABORDER AU MIEUX** la notion de citoyenneté, il est important de se pencher sur le contexte dans lequel elle s'exprime aujourd'hui en France. Par son histoire et l'actualité d'une échéance présidentielle proche, l'exercice du pouvoir s'avère être plus que jamais une question de société.

Entre un conservatisme garant de stabilité et la nécessité de s'adapter aux nouvelles mutations sociales, élus et citoyens doivent relever le défi de réinventer la gouvernance.

#### 4.1 — CRISE(S) DE LA GOUVERNANCE

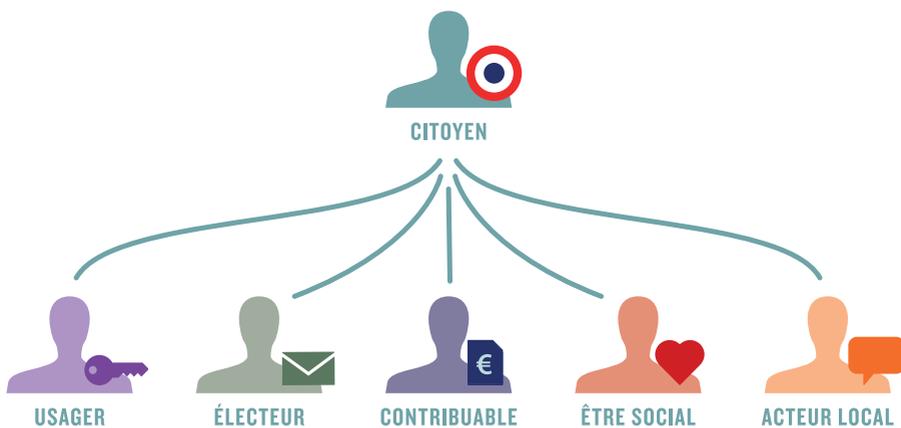
**SE DEVANT DE FAIRE LA SYNTHÈSE** entre l'intérêt général et la volonté individuelle, la difficulté de l'art de gouverner reflète la complexité de la société dans lequel il s'exerce.

##### 4.1.1 — *Une définition du système représentatif*

**DEPUIS LES PREMIERS JOURS DE LA RÉPUBLIQUE**, la France a adopté la représentation élue au suffrage universel comme principe démocratique. L'égalité des conditions de vie et de situations sociales tend alors à être assurée par le pouvoir étatique.

Cette équité garantit aussi l'équivalence des voix de chacun. Le nombre fait donc office de loi au sein de ce système et chaque élection permet à une entité politique d'obtenir une majorité de voix en sa faveur.

Ce « Saint Graal » électoral confère l'accès aux plus hautes sphères du pouvoir.



---

— Être citoyen englobe plusieurs réalités

Un exercice du pouvoir qui s'avère par la suite compliqué puisqu'il sera nécessaire de composer avec les intérêts personnels des différentes franges de la population au cours de la production de politiques publiques. Ainsi, les représentants ont la mission de mener à bien les projets pour lesquels ils ont été élus.

Il apparaît là une des premières limites du système représentatif, soumis à une représentation tournante. L'action publique préfère alors mener des politiques au goût prononcé de court-termisme : c'est la « *myopie des démocraties* »<sup>1</sup> selon les termes de l'historien Pierre Rosanvallon.

La représentation, temporaire et cyclique, devient dès lors une interface entre les citoyens et les institutions publiques qui sont, quant à elles, immuables. À titre d'exemple, le maire apparaît comme un interlocuteur privilégié des citoyens. Avec plus de 36 000 maires en France, il est un des représentants les plus clairement identifiés en termes de pouvoirs et de champs d'action.

Par ailleurs, dans notre définition de la représentation, il est nécessaire de revenir à la particule élémentaire du système démocratique : le citoyen. Si du point de vue de la loi, la citoyenneté est conditionnée par l'obtention de la nationalité française ; elle comprend aussi sa cohorte de droits et des devoirs. Cet attirail civique, de fait, encadre en grande partie l'expression citoyenne spécialement en ce qui concerne le vote.

D'autre part, il m'est apparu intéressant de me pencher sur la notion de citoyen vue par le citoyen.

En effet, certains argumenteront, à juste titre, que le nom « *citoyen* » peut apparaître galvaudé, devenu une sorte de « *fourre-tout* » sémantique. Afin de mieux cerner les subtilités de la perception de cette vaste et vague notion, je demandais aux différentes personnes rencontrées au cours de mes entretiens de proposer un équivalent pour le mot « *citoyen* ». Il en ressort une majorité de termes ayant trait à l'action (*voir illustration page suivante*). Par essence, la citoyenneté ne serait donc pas passive.

---

1 - Pierre ROSANVALLON, « *Sortir de la myopie des démocraties* », *Le Monde* du 8/12/2009



**RESPONSABLE**  
**ACTEUR VOTE PIGEON**  
**RESPECT POUVOIR**  
**HABITANT ACTIF DROITS**  
**CONCERNÉ**



.....  
— *La figure du citoyen vue par le citoyen lui-même*

Un constat soutenant un autre point de vue, celui du designer, sur la notion de « *citoyen* ». Une notion qui se caractérise alors par son aspect multirôle. Un citoyen est alors à la fois un usager de la collectivité, un contribuable, un électeur, un acteur local ainsi qu'un être social. Autant de réalités qui font de la citoyenneté à la fois un levier et une contrainte pour la représentation.

# 1

## CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

### UN CITOYEN, PLUSIEURS RÉALITÉS

Le citoyen ne doit pas être réduit à un unique chapeau d'électeur. Il est avant tout un être dont les besoins sociaux doivent être pris en compte. De même, il est autant un usager profitant de la collectivité qu'un moteur de cette dernière par son rôle de contribuable et sa capacité à en être un acteur dans la construction et la décision.

#### *4.1.2 — Le déclin des idéologies, la perte des repères*

**UN DES FONDEMENTS DU SYSTÈME REPRÉSENTATIF** est l'organisation de la vie politique autour d'une pluralité de partis tentant chacun de porter ses idées et ses valeurs à la tête de l'État. Si les personnalités se relaient au fur et à mesure des mandats au sein de l'appareil décisionnel, les idéologies qui nourrissent leurs ambitions pour le pays sont le socle de leurs partis respectifs. Et ce sont précisément ces mêmes idéologies qui s'effondrent emportant avec elles une partie de la légitimité du système représentatif.

Avec la fin de la période des Trente Glorieuses pendant les années 1970, le spectre d'une crise économique mondiale amène avec lui les premiers vacillements des idéologies historiques qui atteindront leur apogée avec le démantèlement du bloc soviétique. Le pragmatisme économique a alors eu peu à peu raison des utopies sociales, imposant au calendrier politique un discours à l'empreinte résolument économique. Aujourd'hui, donner du sens à l'action politique en l'associant à une idéologie au lourd passé est devenu chose difficile. La complexification des échanges économiques et la mondialisation des enjeux ont fini par achever l'opposition manichéenne entre communisme et capitalisme qui aura régi le cours du XXe siècle.

En conséquence, la classe politique actuelle présente une uniformité plus marquée qu'auparavant et s'avère être tour à tour source de déception, de désengagement et de confusion<sup>1</sup>. Qui peut se targuer de n'avoir jamais entendu un « *Ces politiques, tous les mêmes* » se glisser au détour d'une conversation ? Ce désenchantement, tant pour les militants que les simples citoyens, est savamment entretenu par les clivages inter et intra partis.

Autre effet notable, la perte des repères sur l'échiquier politique conduit à une ventriloquie de l'expression publique<sup>2</sup>. De fait, l'observation à l'attachement à des valeurs se matérialise notamment aujourd'hui à travers les sondages. Un exercice qui confine trop souvent à lire les augures et à instrumentaliser l'opinion publique. Une opinion dont la subtilité est difficile à saisir puisque se distinguant par sa territorialité.

---

1 - Michel OFFERLÉ, *Sociologie de la vie politique française*, Éditions La Découverte (2004), 123 pages

2 - Philippe RIUTORT, *Sociologie de la communication politique*, Éditions La Découverte (2007), 120 pages

## 2

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### S'INTÉRESSER DE PRÈS AUX NOUVELLES VALEURS

Si les idéologies historiques déclinent, elles laissent le champ libre à de nouvelles valeurs qui viennent reconstruire sur les ruines des précédentes utopies. De nouveaux comportements apparaissent en conséquence comme la montée de l'individualisme ou la remise en question de l'autorité des institutions. C'est la prise en compte de ces mutations de comportement qui feront la pertinence des services et des expériences citoyennes de demain et non le fait de s'inscrire dans la continuité d'idéaux apparaissant de plus en plus désuets.

#### 4.1.3 — *Des territoires*

**À TRAVERS LES ANNÉES**, la représentation s'est progressivement étendue à tous les échelons venant incarner des institutions naissantes.

Du développement d'une Europe toujours plus unie sur le papier à la montée en compétences des régions, une des conséquences de l'extension de la représentation se retrouve dans la multiplication des territoires.

Pour rappel, je suis citoyen Européen, Français, je vis dans la région Pays de la Loire dans le département de la Loire-Atlantique, habitant de la ville de Bouguenais rattachée à Nantes Métropole et disposant de son propre canton.

Cette prolifération des identités est liée à la superposition des territoires. Il en résulte une confusion dans l'identification des rôles des différentes des institutions tant pour les citoyens que pour les agents de celles-ci. Les expertises et les zones d'action entrent en collision.

Chacune assure alors au mieux la promotion de son territoire. Il s'agit là une mission primordiale, justifiant son action et conduisant à la mise en concurrence implicite des institutions<sup>1</sup>.

Outre une intégration toujours plus poussée à l'Europe qui bouleverse les centres de prise de décisions, les décentralisations se sont succédées, mal comprises ou pas assez expliquées. Bien qu'elles aient permis de flexibiliser la délibération à l'échelle locale, les nouvelles institutions comme les conseils régionaux peinent à faire connaître leurs actions auprès de leurs administrés.

Une situation paradoxale, autrefois qualifiée tour à tour de bureaucratie ou de technocratie, qui séquestre involontairement l'individu. En effet, à cette multiplication des territoires s'ajoute logiquement celle des intermédiaires.

L'enjeu est alors d'ordre cognitif, à qui dois-je m'adresser et comment ? La traçabilité, le suivi de l'information et de la décision se compliquent lorsque le citoyen décide d'interagir avec un partenaire public. Cela pourrait s'apparenter à une distorsion du dialogue entraînée par le manque de réactivité et de spontanéité de chaque partie.

De même, la lourdeur des procédures administratives, l'accumulation de formulaires et les révérences épistolaires renforcent un sentiment de distance avec la représentation.

Le citoyen est pourtant, nous l'avons vu, un être social et a donc nécessairement besoin d'interactions. Or, ces territoires et ces identités adoptent un schéma pyramidal ne facilitant pas l'échange naturel avec les institutions et leurs représentants.

Toutefois, l'État représenté n'est pas le seul interlocuteur du citoyen. Ce dernier est dans le même temps en pleine interaction avec l'État social.

---

1 - Dominique MÉGARD et Bernard DELJARRIE, *La communication des collectivités locales*, 2ème édition, Lextenso éditions (2009), 114 pages

## 3

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### VISUALISER ET SUIVRE L'ACTION POLITIQUE

La multiplication des territoires et des identités se révèle source de confusion et d'un manque notable de transparence dans les processus décisionnels. En réponse à cela, apporter une visualisation claire de l'action politique et un suivi interactif de l'information sont deux soutiens à la légitimité de la représentation dans des territoires abstraits.

#### 4.1.4 — *Il était une fois l'État Providence*

**EN PARALLÈLE À L'AVÈNEMENT DES SOCIÉTÉS CAPITALISTES**, le pouvoir étatique a graduellement gagné en compétences et s'est vu confier de nouvelles missions démocratiques. Parmi elles, celle d'assurer la justice sociale face aux insuffisances ou aux dérèglements des mécanismes du marché créant de la fragilité ou excluant certaines franges de la population.

Grâce à un système de redistribution<sup>1</sup>, l'État devenu providence est en mesure d'apporter l'assurance sociale afin de protéger les plus faibles et de compenser les inégalités. Cette protection est alors financée par un principe de cotisations et de taxes sociales puis se concrétise par la mise en place de services publics.

Ceux sont là des dispositifs grand public reposant sur la gratuité et l'accessibilité des prestations fournies et assurant la couverture des besoins essentiels. Parmi eux, l'Éducation Nationale formant les futurs citoyens ou la Sécurité Sociale couvrant les dépenses maladie. Cette bienveillance étatique est une condition sine qua non au maintien de la cohésion sociale et des valeurs égalitaires fondatrices de la démocratie.

---

<sup>1</sup> - La redistribution s'opère par la création de revenus solidaires (ex : RMI-RSA) et d'allocations spécifiques (ex : familiales).



Cependant, L'État providence sous le feu de la critique cumule plusieurs crises.

C'est avant tout son rapport coût/efficacité qui est pointé du doigt. Jugé trop cher, le maintien d'une haute protection sociale est aujourd'hui vu comme gouffre économique.

Le challenge est de taille : si des économies sont nécessaires, il est tout aussi essentiel de maintenir la qualité des services et d'assurer la pérennité des droits sociaux. D'un point de vue macro-économique, la pensée libérale au pouvoir depuis plusieurs années avance à contrecourant du principe de l'État providence. Ce dernier entraverait la compétitivité du pays en transformant peu à peu la mission d'assistance en assistanat. Dans un jeu complexe de causes à effets, les acquis sociaux des plus démunis sont mis sur la sellette. Si bien que la distribution des minimums sociaux est considérée par certains dirigeants politiques comme un frein pour l'encouragement à l'emploi.

Première victime des cures d'austérité successives, le service public parvient difficilement à assurer ses missions pour des raisons économiques. Des institutions comme l'éducation ou la santé font aujourd'hui face à des situations de sous-effectif et ne peuvent raisonnablement augmenter leur rang.

À ce constat vient s'ajouter une crise structurelle liée à l'organisation même du service public, nommée nouveau management public. Depuis les années 80 et toujours dans un souci de cohérence économique, les services publics et institutions politiques ont été restructurés selon des modèles hérités des stratégies d'entreprise. On y retrouve notamment la recherche d'une efficacité économique par l'empreinte d'un certain pragmatisme et d'un management renforcé des ressources à tous les échelons d'un service. Un modèle connaissant ses limites puisque L'OCDE a noté que cette méthode a conduit à une dégradation des services publics et des accès inégaux à leurs prestations. C'est ainsi que, malgré son caractère de priorité nationale, les services relatifs à la question de l'emploi ne rencontrent que 19% de bonnes opinions<sup>1</sup>.

Un désamour qui peut se comprendre par le besoin du citoyen d'être considéré dans sa particularité. Face à une machinerie administrative, il n'est pas évident d'obtenir une réponse suffisamment humaine. Un constat renforcé par la multiplication des interlocuteurs et des échelons (*voir Des territoires*).

De l'autre côté du système, le fonctionnaire est quant à lui soumis à un droit de réserve et se dissout opportunément dans l'administration. Sa marge de manœuvre est alors mince et il ne peut réellement enrichir les mécanismes administratifs de son expertise. Il constitue pourtant une ressource indispensable à l'amélioration des services publics comme l'a bien compris la 27<sup>e</sup> Région<sup>1</sup>. Cette agence de design s'adresse avant tout aux collectivités locales en leur proposant de repenser leurs politiques publiques par un procédé de co-création entre acteurs du territoire et utilisateurs autour d'outils propres au design : prototypage rapide, scénarios d'usage ou encore cartographie sensible. Un autre apport qui justifie la place du designer dans la conception de nouveaux modes de gouvernance.

L'État providence peine donc à résoudre les problèmes pour lesquels il a été mis en place. À l'image du système représentatif qu'il appuie, l'État providence connaît lui aussi une crise de légitimité. Une limite de son action qui n'épargne pas d'autres pays industrialisés. L'exemple du Royaume-Uni est, à ce titre, révélateur d'une prise de conscience des limites de la protection sociale en temps de crise.

Avec le désengagement de l'État en toile de fond, le gouvernement conservateur de David Cameron a lancé en 2010 l'audacieux projet *Big Society* pour une démocratie solidaire. Dans les grandes lignes, les citoyens sont appelés à se saisir des services publics en prenant en charge une partie du fonctionnement des infrastructures d'intérêt général, comme la Santé, devenues coûteuses. Dans la lignée d'une culture de *l'empowerment*<sup>2</sup>, il s'agit de donner aux citoyens les moyens de mettre en place des dispositifs auto-organisés venant soulager les institutions

---

1 - La 27<sup>e</sup> Région, Agence d'innovation publique, [www.la27eregion.fr](http://www.la27eregion.fr)

2 - *Capacitation* en français, autrement dit la prise en charge des tenants et aboutissants de la vie de l'individu par celui-ci

publiques. Ce lâcher-prise et recadrage du rôle de l'État providence vise à promouvoir les volontés entrepreneuriales et associatives autour de nouveaux services directement inspirés par les procédés de l'innovation sociale.

Néanmoins, derrière cette promesse se cache une politique de rigueur presque sans précédent au Royaume-Uni et dont les coupes budgétaires immédiates privent *Big Society* de l'impulsion économique nécessaire au lancement et au support de son programme. Presque tué dans l'œuf, le projet d'une démocratie solidaire doit désormais faire ses preuves, notamment par la capacité d'acceptation des citoyens de cette nouvelle donne sociale.

## 4

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### REPENSER LES SERVICES PUBLICS POUR ET AVEC LES CITOYENS

À l'heure du pragmatisme comptable, les services publics doivent être repensées sous l'angle de l'innovation sociale et de la co-conception afin de mieux répondre aux attentes des usagers tout en réalisant des économies. La préservation des acquis sociaux entraîne aussi de nouvelles opportunités de services à l'initiative des citoyens, portés par un effet de capacitation.

#### 4.1.5 — *Élites et scandales, la part de l'Homme*

**SI LA DÉMOCRATIE EST**, selon la formule consacrée, le pouvoir du peuple par le peuple pour le peuple, le système est avant toute chose fait d'individus ayant leurs propres aspirations.

Le pouvoir amène avec lui la tentation de faire passer son intérêt personnel avant l'intérêt général et l'actualité le démontre, chargée d'exemples d'élus ayant franchi la ligne jaune.

Des récents scandales financiers, Affaire Bettencourt en tête, poussant des ministres à la démission aux affaires de mœurs ayant porté à la vindicte médiatique de quelques personnalités comme Dominique Strauss-Kahn, ce sont autant de rappels que derrière la fonction se cachent des hommes et leurs faiblesses.

Le conflit d'intérêts peut être aussi mené en soutien à un parti, comme la recherche de fonds occultes facilitée par la fonction, et dénote d'un manque de transparence de l'activité politique. C'est notamment le cas avec l'émergence de micro-partis facilitant le financement de plus grandes structures et incarnant ce que l'on pourrait qualifier de « zone grise de l'exercice démocratique ».

Il est évident que ces cas litigieux, qui dépassent le simple manquement au devoir d'élu pour se voir traduits à l'occasion en justice, doivent être abordés chacun dans leur particularité. Malgré cela, on notera qu'il existe un facteur favorisant l'émergence de ce type de comportement et plus largement fragilisant la gouvernance. Il s'agit du manque de renouvellement de la classe politique en France.

En effet, dans un certain esprit de tradition, un élitisme propre à l'accession aux hauts postes de l'État favorise l'émergence castes politiques. Ce sont bien souvent les mêmes visages, les mêmes microcosmes, en partie dus à des études et à un monde assez cloisonné, qui se partagent la scène politique au fil des années. Une remarquable constance encouragée par la pratique du cumul des mandats.

À cela, il faut ajouter que le droit d'entrée étant intellectuellement et socialement élevé, la sphère politique reste relativement imperméable à d'autres horizons que ceux historiquement certifiés comme l'ENA<sup>1</sup> ou Sciences Po.

---

*1 - École Nationale d'Administration qui assure la formation des futurs hauts fonctionnaires de l'État connu entre eux sous le néologisme autrefois péjoratif d'Énarques.*

On retrouve alors cette distance instituée, malgré elle, par la représentation qui conduit à une déconnexion entre citoyens et politiques, mais aussi entre politiques de différents échelons eux-mêmes. Les élus locaux souffrent donc parfois d'un manque de reconnaissance de la part de leurs collègues dotés de compétences nationales. Il faut y ajouter le quotidien des représentants, auquel on doit l'expression « *agenda de ministre* », dont la vie personnelle ne parvient que difficilement à s'organiser entre deux rendez-vous ou déplacements et conduit à une distorsion de la réalité autour d'eux<sup>1</sup>.

La conséquence est comme irrévocable, il y a une rupture du lien de confiance entre représentants et représentés. Cette rupture apparaît comme d'autant plus consommée que les citoyens peinent à se reconnaître dans leurs élus censés, rappelons-le, les représenter et s'atteler à défendre leurs intérêts.

Néanmoins, conscients de ce fossé, les personnalités politiques n'ont eu de cesse de vouloir reconquérir ce terrain. Ce fut l'émergence de ce que l'on appelle aujourd'hui la communication politique. Des rencontres chronométrées avec des agriculteurs triés sur le volet aux interventions télévisées calibrées et soigneusement préparées, le dialogue ne laisse plus place à l'improvisation.

La politique, dont certains aspects sont jugés trop compliqués, est désormais racontée par des *spin doctors*<sup>2</sup> pratiquant le *storytelling*<sup>3</sup> afin de faire passer au mieux le message de leur champion respectif. Pourtant, comme toute histoire, celle de la communication politique repose certes sur la réalité, mais fait la part belle à la fiction. Dans cet ordre d'idée, l'utilisation des médias classiques, télévision, radio et presse par les politiques peut être considérée comme une fausse démonstration de sincérité<sup>4</sup>.

---

1 - Concernant ce sujet, je recommande l'excellent film *L'Exercice de l'État* (2011) de Pierre Schoeller.

2 - Le spin doctor exerce, dans les coulisses, auprès d'une personnalité politique le rôle de conseiller en image et en communication. Issue des métiers de la communication et du marketing, la profession

3 - Christian SALMON, *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Éditions La Découverte (2008), 240 pages – Le storytelling est le fait de raconter des faits en usant des codes hérités du récit de fiction. Le procédé de communication s'inspire des leviers narratifs.

4 - Philippe RIUTORT, *Sociologie de la communication politique*, Éditions La Découverte (2007), 120 pages

La préparation des interviews, la théâtralisation de la posture politique et le soupçon de connivence volontaire ou non entre journalistes et sphère politique viennent entacher l'aura d'objectivité de l'exercice médiatique. Le contrôle du politique, et particulièrement du pouvoir présidentiel<sup>1</sup>, sur l'exposition médiatique conduit à intervalle régulier à des levers de bouclier des journalistes contre les conditions, les choix ou les pressions imposés par les communicants des personnalités politiques.

Face à une information aux carences démocratiques de la représentation et à une information qui n'est pas jugée assez fiable, la société civile s'organise afin de réajuster la balance citoyenne.

## 5

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### NE PAS SOUS-ESTIMER LES DÉRIVES DU POUVOIR

Résoudre la crise de la gouvernance passe aussi par un gommage des aspérités élitistes inhérentes à l'activité politique et par des propositions accessibles et ouvertes. Il faut dès lors savoir sortir des codes de la communication politique et du jeu de dupes qu'elle introduit pour retisser du lien de confiance. D'autre part, au-delà des bonnes intentions affichées, une connaissance approfondie du pouvoir politique conduit aussi à une connaissance approfondie de l'Individu et de ses motivations parfois égocentrées.

---

<sup>1</sup> - Depuis le printemps 2008, le président de France Télévisions n'est plus nommé par le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel mais par décision unilatérale de l'Élysée.

## 4.2 — LA SOCIÉTÉ CIVILE ET L'ACTION CITOYENNE

**ENTRE MONTÉE DES INDIVIDUALISMES** et désengagement de l'État, la société civile s'organise en conséquence. Une étude du caractère polysémique de l'action citoyenne.

### 4.2.1 — *Transmission de la citoyenneté*

CITATION

« **ENSEIGNER LA CITOYENNETÉ À PARTIR DU VÉCU DES ÉLÈVES** »

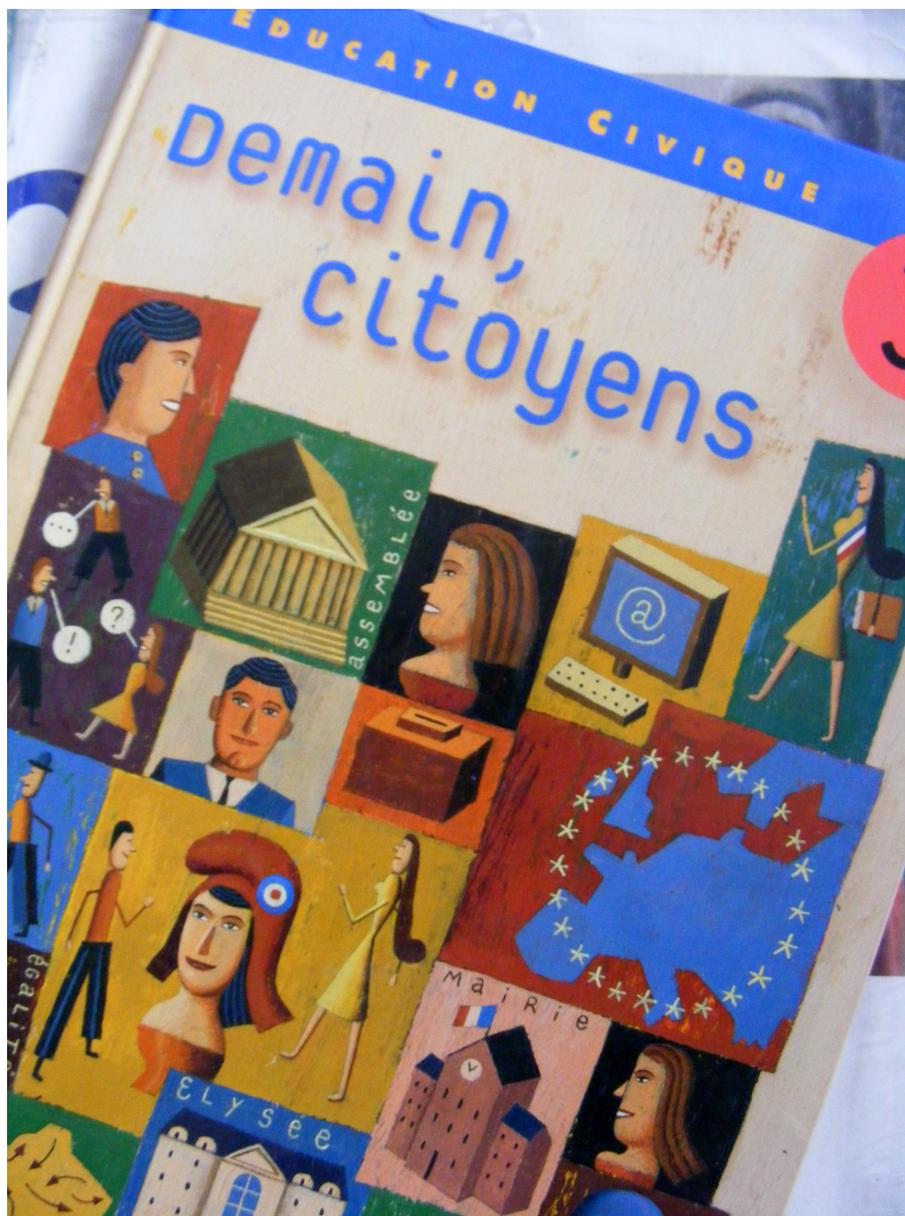
— *Grégory L.R., enseignant l'Éducation Civique au collège*

**À L'ORIGINE DE TOUTE ACTION CITOYENNE** se trouve l'enseignement même de cette citoyenneté.

L'Éducation Nationale est, depuis la Révolution, le garant traditionnel de l'enseignement des valeurs de la République aux citoyens de demain. Dans cette logique, la figure de l'enseignant est longtemps apparue comme sacrée puisque se substituant à celle de l'ecclésiaste.

De nos jours, l'enseignement républicain prend toute sa consistance à travers les cours d'éducation civique au collège puis d'éducation civique juridique et sociale au lycée.

Suivant les programmes officiels édités par l'Éducation Nationale, ces cours font directement écho aux connaissances vues en Histoire et en Géographie. Un apprentissage croisé qui permet de rattacher la notion de citoyenneté au contexte historique et à l'environnement social dans lequel elle prend place. Les élèves y apprennent les fondements constitutionnels de la République, la séparation et le fonctionnement des pouvoirs ou encore les droits civiques. Ces notions sont approchées par le biais d'études de cas précis, les rattachant à la réalité.



Il s'agit d'avoir « *une accroche* »<sup>1</sup> permettant de rattacher ce qui est vu en cours à la vie hors de la classe

L'enceinte de l'école est aussi propice à la « *mise en communauté des élèves* ». Cet apprentissage de la vie en société est consolidé par des mécanismes inspirés de la vie démocratique du pays.

On retrouve de cette façon, à l'échelle de l'établissement, des élections de délégués qui transposent le principe de représentation au sein de la vie de classe. Un rôle qui est aussi formateur aux responsabilités civiques puisque le délégué représentera ses camarades aux différents conseils scolaires.

D'autres initiatives débordent du cadre strict du programme afin d'enseigner la citoyenneté.

C'est le cas lorsque Grégory, professeur d'Histoire-Géographie enseignant l'éducation civique en collège à Nantes, propose à ses élèves la création d'une association. Celle-ci s'inscrit dans la continuité du cours d'éducation civique portant sur l'égalité entre les individus et ancre définitivement l'enseignement dans la réalité. À ce titre, l'instruction et la transmission du savoir civique sont, selon lui, une activité citoyenne à part entière. Ainsi les futurs citoyens viendront grossir les rangs de la base démocratique et prendront bientôt part à la vie de la Nation.

## 6

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### DE NOUVEAUX COMPORTEMENTS DÉMOCRATIQUES

Soutenir l'action citoyenne passe aussi par son apprentissage. L'amorce de nouveaux comportements citoyens et l'attachement à s'engager peuvent être motivés par une nouvelle approche de leur enseignement.

1 - Extrait de l'entretien avec Grégory, enseignant l'Histoire-Géographie et l'Éducation civique dans un collège de Nantes



## 4.2.2 — La synthèse nationale

**L'EXPRESSION CITOYENNE EST INSCRITE** dans les textes de la Constitution par la pratique du vote.

Est alors concerné l'ensemble des citoyens appelés à répondre aux grands rendez-vous électoraux par leur participation au scrutin. Toutefois, les élections les plus récentes tendent à montrer que ce procédé démocratique peine à mobiliser. Les causes de ce relatif désintérêt dépendent entre autres d'une mauvaise identification des enjeux électoraux ou d'une résignation de la part des votants face aux imperfections de la représentation (*voir 4.1 - Crise(s) de la gouvernance*).

Néanmoins, la régularité des échéances électorales permet de rythmer le calendrier politique et d'assurer la synthèse nationale autour du renouvellement des représentants du peuple.

Tout interactif que puisse être ce mécanisme démocratique, ce rendez-vous ponctuel demeure assez fermé pour que l'échange entre citoyens et élus soit réellement porteur. Le représentant est alors en campagne afin de conquérir ou conserver le pouvoir, le plaçant dans une posture de demandeur. Une situation qui entraîne un déséquilibre dans la négociation du mandat et aboutit parfois à des promesses non tenues. De l'aveu même de Charles Pasqua, ancien ministre et ancien sénateur, « *les promesses n'engagent que ceux qui les reçoivent* »<sup>1</sup>.

La synthèse nationale s'incarne aussi dans le respect des symboles de la République.

À travers les événements qui en ont marqué le cours, l'Histoire nous apprend que la conquête des droits civiques ne fut pas une longue promenade tranquille. Les commémorations nationales rappellent au souvenir de chacun les sacrifices effectués et assurent la cohésion de la nation autour de la célébration des valeurs de la République. Et sont autant de sujets sensibles lorsque remis en question.

---

1 - Charles Pasqua, discours de 1988. Citation reprise par Jacques Chirac dans *Le Monde* daté du 22 Février 1988.

Certains jugent que les artefacts quasi sacrés de la République, tels que l'hymne national<sup>1</sup> ou le défilé militaire de la fête nationale<sup>2</sup>, proviennent de temps marqués par la violence et ne sont plus d'actualité de nos jours. Des propositions qui ne manquent pas de déclencher les foudres les plus patriotiques.

C'est dans ce contexte qu'un glissement du citoyen vers un civisme exacerbé s'opère peu à peu dans les esprits. L'injonction au devoir prend le pas sur le droit, synonyme d'une dérive sécuritaire. Au nom d'une unité face aux menaces de l'intérieur et de l'extérieur, l'État Pénal s'impose là où l'État Social recule<sup>3</sup>.

Au-delà de la réunion autour de valeurs et de symboles, la synthèse nationale se révèle aussi négative. Dans l'adversité, la France affiche un esprit de corps dans ses désillusions envers les institutions, dans sa perte de foi en l'avenir et dans son pessimisme de rigueur<sup>4</sup>.

À l'opposé, une synthèse positive existe et se présente comme l'union citoyenne.

## 7

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### MAINTENIR LE RASSEMBLEMENT AUTOUR DE SYMBOLES ET DE VALEURS

Malgré sa courte temporalité, les élections restent un élément marquant le rythme de la vie politique et un évènement nécessaire pour marquer l'unité des citoyens.

---

1 - Lors de l'élection présidentielle de 2007, la candidate Christine Boutin promet une révision des paroles de la Marseillaise en cas de victoire à l'élection présidentielle.

2 - À l'occasion de la fête nationale le 14 Juillet 2011, la candidate Les Verts-Europe Écologie propose la suppression du défilé militaire en fustigeant une « *France guerrière* » et proposant un « *défilé citoyen* ».

3 - Le rapport 2009 « *Une société de surveillance ?* » édité par la Ligue des Droits de l'Homme, dresse un sombre état des lieux de la situation des libertés en France.

4 - L'enquête *Voice of the People* de l'institut de sondage BVA Opinion, en collaboration avec le réseau Gallup International Association, place la France en tête des nations les plus pessimistes vis-à-vis de leur avenir en 2011.

Il s'agit alors d'enrichir les interactions avec la gouvernance entre ces échéances tout tenant rigueur de son caractère cyclique.

### 4.2.3 — Engagement contre alignement

#### CITATION

« L'ENGAGEMENT POLITIQUE, C'EST COMME UN SPORT ! »

— Anastasia C., militante au Parti Socialiste

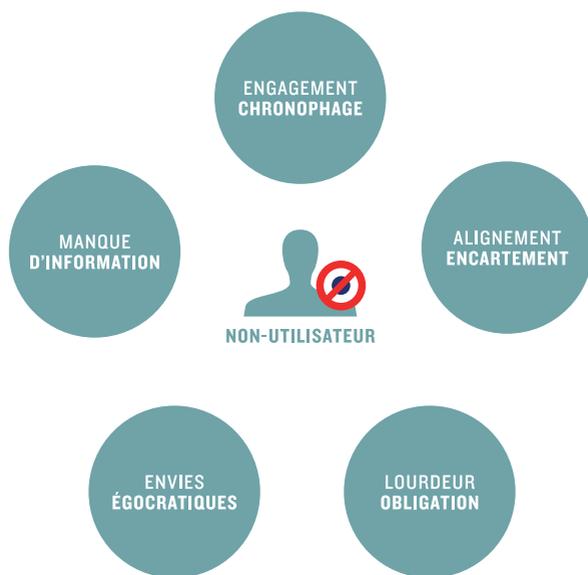
**ALORS LE SYSTÈME DÉMOCRATIQUE** souffrirait-il d'une société civile moribonde ?

Rien n'est moins sûr. La défiance citoyenne observée ne signifie nécessairement pas un désintérêt. On assiste en effet à un transfert des capacités de mobilisation vers d'autres modes d'action et d'expression hors du cadre de la représentation. L'action citoyenne s'affirme alors sa pluralité. La vie associative peut être considérée comme un indicateur pertinent de l'activité citoyenne. La France compte plus d'un million d'associations pour 13 millions de bénévoles<sup>1</sup>, une situation perçue comme un signal positif de la vitalité citoyenne.

En action à tous les échelons de la société, la forme associative définie par la loi de 1901 reste plébiscitée par les Français pour sa grande accessibilité et sa capacité d'action.

À tel point que les associations ont su s'imposer dans le débat public et s'emparer des questions de société. De ce fait, certaines formations associatives sont aujourd'hui des partenaires sociaux privilégiés comme dans le cas d'*Emmaüs* fondée par l'Abbé Pierre.

<sup>1</sup> - Source Ministère de l'éducation nationale et de la vie associative, Conférence de la vie associative 2006



---

— *Plusieurs raisons au désengagement citoyen*

Mais ce qui fait la force de cette forme d'engagement citoyen demeure son horizontalité. A contrario d'autres regroupements pyramidaux, la structure d'une association se montre plus propre à l'équité entre ses membres. Politisé, l'associatif se fait militant et rejoint l'échiquier politique pour défendre des convictions à travers par exemple le soutien d'un parti. Il est intéressant de noter que si l'objectif « *d'améliorer le quotidien* » apparaît comme un leitmotiv aussi bien pour les bénévoles d'une association que les militants politiques, ces derniers estiment « *avoir plus de pouvoir* » que les premiers<sup>1</sup>. Cela marque clairement la frontière entre ces deux formes respectives d'action citoyenne qui, par le jeu des pouvoirs cité précédemment, viennent à se compléter.

Le répertoire de l'action collective<sup>2</sup> se décline aussi avec des initiatives plus légères comme la pétition. Plus qu'un simple outil, elle est à double lecture marquant l'engagement de celui qui la produit et de celui qui la signe.

Motivée par la frustration ou la défense d'intérêt, la fibre citoyenne tisse l'action au fil des revendications.

Cependant, l'action collective est structurellement victime en interne d'un courant inverse, lui aussi activé par l'envie du changement, mais cette fois à moindres frais. Ce que Mancur Olson<sup>3</sup> qualifia de « *stratégie du passager clandestin* » peut être compris comme une stratégie utilitariste menaçant la réussite de l'action citoyenne. Elle consiste alors en l'attribution des retombées du mouvement collectif sans pour autant y avoir contribué, un comportement comparable à de l'opportunisme passif. Cette tentation est une raison du déficit d'engagement de certains citoyens.

Aussi profondément ancrée dans la nature sociale de l'individu soit-elle, cette limite intrinsèque à l'action collective n'est pas la seule raison de

1 - Extrait d'un entretien avec Anastasia C., militante politique.

2 - Tel que défini par Charles Tilly, sociologue américain, une action aux contours réguliers et définis.

3 - Mancur Olson, économiste américain, théoriser ce paradoxe individualiste dans *La Logique de l'action collective* paru en 1965. Ce phénomène est aussi depuis connu sous le nom de « *Paradoxe d'Oslo*n ».

refus de l'engagement. De ce point de vue, la sémantique se transforme, l'engagement se mute en enrôlement.

Face aux nobles poussées démocratiques, les envies égocratiques peuvent expliquer ce désengagement des regroupements historiques, partis ou associations. Il est légitime pour l'individu de vouloir exprimer ses attentes et ses volontés personnelles sans risquer de les voir déformer par le prisme d'une organisation. L'adhésion à une énième structure est alors synonyme de lourdeur et d'obligations contractuelles. Dans cette optique, elle peut être vue comme une nouvelle identité collective à endosser. Par la même occasion, il s'agit pour l'individu de marquer un refus de s'aligner sur l'idéologie d'un parti ou de refuser l'allégeance à un courant politique.

D'autre part, cet engagement représente un coût. À l'aspect financier de l'adhésion à une organisation, c'est surtout l'impact chronophage de l'action citoyenne qui ne récolte pas les faveurs d'un citoyen aux journées déjà bien fournies. À cela vient s'ajouter un manque d'information sur la nature même de l'engagement.

Malgré cela, l'ensemble de ces freins justifie la force d'un engagement et fait de l'action citoyenne une démarche qui ne doit pas être considérée comme anodine et encore moins prise pour acquise.

Quelle que soit sa forme, l'action collective poursuit un même but : la défense de l'intérêt d'un groupe particulier. Une activité qui se concrétise bien souvent dans le rapport de force.

La démocratie devient alors transactionnelle : l'élu doit prendre en compte les revendications des forces en présence et négocier la paix sociale.

8

CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

ADAPTER L'ENGAGEMENT CITOYEN AU RYTHME DE VIE

Le répertoire de l'action collective aujourd'hui offre des opportunités concrètes un l'engagement citoyen autre que le vote. Toutefois, cet engagement est aussi synonyme de lourdeur et d'obligation et peut donc rebuter. Il apparaît donc nécessaire de proposer de nouvelles formes d'engagement plus légères, ponctuelles et aux missions moins importantes dont la somme et la mise en réseau conserveraient le même impact que celui des grandes mobilisations classiques.

4.2.4 — De la démocratie consentie à la démocratie conquise

CITATION

« LA DÉPLORATION DE LA CRISE DE LA MÉDIATION POLITIQUE EST DEVENUE UN LIEU COMMUN. »

— Michel Offerlé, sociologue et politologue<sup>1</sup>

SI L'OBTENTION DE LA DÉMOCRATIE se fit dans le sang et la violence de l'Histoire, cette culture du conflit n'en est pas moins éteinte de nos jours. L'affrontement persiste entre caste dirigeante et base populaire avec une historicité quasi manichéenne, héritée de la lutte des classes. Un conflit hors des règles et sur les règles.

Des manifestations étudiantes aux mobilisations syndicales, la rue est le théâtre privilégié d'affrontements débutés dans l'hémicycle

1 - Michel OFFERLÉ, Sociologie de la vie politique française, Éditions La Découverte (2004), 123 pages

de l'Assemblée Nationale ou sur les bancs du Sénat.

La critique virulente de l'action politique donne le plus souvent lieu à des vagues de grèves et des manifestations. Aussi impressionnantes soient ces démonstrations de force, elles n'en demeurent pas moins institutionnalisées et, au fur et à mesure des décennies, domestiquées par le pouvoir. Avec l'interdiction légale du piquet de grève et la mise en place progressive du service minimum, le bras de fer tend en la faveur de l'État. Acte est d'ailleurs pris par Nicolas Sarkozy au début de son mandat présidentiel avec cette phrase restée dans les mémoires « *Désormais, quand il y a une grève en France, personne ne s'en aperçoit* ».

Outre cet encadrement ferme de la protestation salariale, le syndicalisme français fait face à des dissensions internes fragilisant leur capacité d'opposition. D'autre part, les syndicats n'enregistrent qu'un faible nombre d'adhérents<sup>1</sup> malgré une implantation importante sur les lieux de travail. Pour autant leur capacité de mobilisation porte, paradoxalement, au-delà de leur rang pour faire descendre une population de tout horizon dans la rue. L'économie n'est pour autant pas la seule pomme de discorde.

Une telle mobilisation citoyenne démontre que lorsque la société civile se met en mouvement, elle s'affirme comme un quatrième pouvoir. En réalité, il s'agit plus d'un contre-pouvoir, voire d'une contre-démocratie, au conformisme imposé par la loi de la majorité et les pouvoirs qu'elle confère.

Il dépasse alors le simple cadre légal qui lui était octroyé pour conquérir de nouveaux droits par des modes d'expression se radicalisant. Soutenu par la montée des individualismes, la remise en cause de l'autorité institutionnelle ainsi que la volonté de reprendre le contrôle, cet activisme joue sur la carte du spectaculaire et de l'opération coup de poing. Sa structure diffère du mouvement associatif traditionnel par une organisation souvent temporaire et non officielle.

Investissant l'espace public, l'activisme se doit de marquer les esprits

---

<sup>1</sup> - Environ 8% de la masse salariale syndiquée en 2006 (Source Ministère du Travail, de l'Emploi et de la Santé)

pour faire passer son message. Les comités qui exploitent ces stratégies efficaces s'inspirent de l'action directe avec des techniques de pression comme le *naming*<sup>1</sup>. On pense particulièrement aux opérations à haute visibilité menées par *Greenpeace* contre l'activité nucléaire.

Une pratique qui a la particularité d'être à double tranchant.

On peut, en effet, observer aisément des effets politiques directs avec l'intégration des solutions ou du moins la prise en compte des revendications par les pouvoirs publics dans leurs décisions.

Mais, force est de constater que par la même occasion se crée une lame de fond avec des effets politiques cette fois indirects : les opinions défendues marquent durablement alors la société dans un phénomène influent de contre-culture. C'est le cas des *Indignados*<sup>2</sup> de la Puerta del Sol à Madrid en Mai 2011 qui protestaient contre un certain obscurantisme régnant sur la classe politique espagnole. Avec l'occupation pacifique de cet emblème de la capitale Ibérique, ils ont obtenu à la fois des avancées démocratiques concrètes en matière de transparence et ont aussi directement inspiré d'autres mouvements d'indignés de par le monde comme *Occupy Wall Street*<sup>3</sup> en Octobre 2011.

Plus insidieuse, la pratique du lobbyisme reste encore tabou en France, mais fait partie de ces attitudes révélatrices d'une société engagée dans un combat tacite permanent. Dans le même ordre d'idée, la consommation de produits issus du commerce équitable est un autre mode d'expression concerné par des enjeux éthiques et économiques. Un comportement qui coïncide avec l'émergence de la notion de « *consomm'acteur* ». Pour certains, ce n'est là qu'un nouveau credo exploité par le marketing mais il est possible de l'analyser comme le signal faible d'un nouveau type de conscience citoyenne qui, de manière inattendue, transfère la lutte

---

1 - Technique consistant à associer nominativement une identité précise à un blâme plus grand et ce dans l'espace public. Étant appelée à se prononcer en son nom, l'entité n'a souvent d'autre choix que celui de se retrouver en première ligne et prendre position.

2 - *Les Indignés* en français, surnommés ainsi à partir de l'essai politique *Indignez-vous* de Stéphane Hessel (2011)

3 - *Occupy Wall Street* est l'occupation des alentours de Wall Street par des indignés américains. Le mouvement est à l'initiative des *We Are the 99%*, citoyens américains critiquant la différence de revenu entre les 1% des plus riches et le reste de la population, réclamant ainsi le retour d'une équité sociale et économique.

pour l'équité sur les terres de la consommation de masse. Ainsi, le spectre d'une nouvelle révolution ne semble pas planer sur une France démocratique qui se construit sur la base de micro-insurrections étendant toujours plus son territoire <sup>1</sup>.

## 9

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### ÉQUILIBRER LES POUVOIRS EN PRÉSENCE

Les tentatives de conciliation entre politique publique et intérêt particulier ne doivent pas faire oublier le bras de fer que se livrent citoyens et institutions. Au-delà, des dispositifs de co-conception des projets politiques, il est important de donner au citoyen les moyens de court-circuiter le processus décisionnel si le contrat démocratique venait à être rompu par les pouvoirs publics.

C'est là, une première réponse à l'exercice du monopole de la violence<sup>2</sup> et une condition à la conquête de nouveaux acquis démocratiques.

<sup>1</sup> - Pierre ROSANVALLON, *La contre-démocratie : La politique à l'âge de la défiance*, Éditions Points, 244 pages

<sup>2</sup> - Selon le sociologue Max Weber, ce monopole de la violence légitime par l'État est concédé par le citoyen pour assurer sa propre sécurité et le maintien de l'intégrité de la nation.

## 4.3 — LA DÉMOCRATIE CONJUGUÉE AU PRÉSENT DU PARTICIPATIF

CITATION

« IL Y A URGENCE ET NÉCESSITÉ À TRANSFORMER L'ACTION PUBLIQUE. IL EXISTE MILLE FAÇONS D'ANALYSER LES PROBLÈMES DE LA MACHINE POLITICO - ADMINISTRATIVE, MAIS ON PEUT AUJOURD'HUI FAIRE TROIS CONSTATS DE BASE : ELLE SOUFFRE DE NOMBREUX DÉFAUTS DE CONCEPTION, NE SUSCITE PLUS LE DÉSIR ET PEINE À PRENDRE EN COMPTE LES PRATIQUES DES CITOYENS. »

— Christian Paul, député de la Nièvre<sup>1</sup>

**CONSCIENTS DES LIMITES** du modèle représentatif et des nouvelles attentes démocratiques de la part des citoyens, les élus ouvrent peu à peu les portes de la gouvernance à la participation de leurs administrés.

### 4.3.1 — Un modèle entre compensation et adaptation

CITATION

« LA SOCIÉTÉ DÉMOCRATIQUE SORT DE L'ORBITE DE LA POLITIQUE REPRÉSENTATIVE »

— Dominique Cardon, sociologue des usages<sup>2</sup>

1 - In *La 27<sup>e</sup> Région, Design des politiques publiques*, La Documentation Française (2010), 165 pages

2 - In Dominique CARDON, *La démocratie Internet, promesses et limites*, Éditions du Seuil (2010), 100 pages

Force est de constater qu'il existe une coupure entre les dirigeants politiques et la réalité, « *Le système politique représentatif ne parvenant plus à enregistrer le réel* »<sup>1</sup>.

Propulsé sur le devant de la scène politique depuis quelques années, le principe de démocratie participative se propose d'être un mécanisme de compensation aux ratés de la représentation. Une nouvelle vision de la gouvernance qui génère autant d'espoir que de méfiance.

Elle s'est avant tout imposée au calendrier électoral par une obligation légale de concerter. Ces dispositifs de concertation sont à l'initiative du législateur.

Parmi les différents textes en vigueur, on citera la loi dite « *SRU* »<sup>2</sup> prévoyant la généralisation des procédures de concertation avec la population ou encore la loi « *Vaillant* »<sup>3</sup> quant à elle relative à la démocratie de proximité. Cette dernière est d'ailleurs à l'origine de la création des conseils de quartier dans les villes de plus de 80 000 habitants.

Néanmoins, le cadre légal ne doit pas effacer la volonté politique d'élus toujours plus nombreux à tester de nouveaux concepts de gouvernance participative dans leur circonscription.

À ce titre, la démocratie locale paraît être l'échelle idéale pour un laboratoire d'expérimentation démocratique.

Grâce à deux puissants leviers, la proximité et le sentiment d'appartenance, les politiques développées avec l'apport du citoyen profitent ainsi d'un effet miroir. Il est ainsi plus facile pour la population de se reconnaître dans ces propositions et de s'y projeter à partir d'éléments de réflexion locaux connus et reconnus. C'est alors l'opportunité de retisser du lien social et démocratique du plus petit échelon, tel qu'à celui du quartier, afin de mieux les gravir plus tard. Concrètement, si aujourd'hui, un citoyen peut participer à l'élaboration des décisions au niveau de sa commune, il lui semblera plus légitime d'exprimer plus tard les mêmes attentes au plan national.

---

1 - In Philippe DUJARDIN, sociologue et politologue, mars 2007 pour Millénaire3.com

2 - Loi relative à la solidarité et au renouvellement urbain, loi n°2000 -1208 du 13/12/2000

3 - Loi n°2002-276 du 27/2/2002

Cette volonté de faire participer est aujourd'hui le plus souvent à l'initiative des élus dans une démarche descendante, des institutions vers le citoyen.

Toutefois sous la pression d'associations locales, de groupes d'action municipaux ou des habitants eux-mêmes, on assiste à l'apparition de démarches ascendantes impulsées par les citoyens et qui s'exercent hors des cadres de concertation légaux. On y retrouve des méthodes héritées de l'action citoyenne telle que la pétition ou la réunion associative auxquelles sont associés les pouvoirs publics.

Ces deux démarches poursuivent les mêmes objectifs avec en premier lieu, transformer le citoyen en acteur local. Rechercher la participation de chacun et la concertation de tous, c'est développer la capacité des institutions locales à prendre en compte la complexité des opinions et des situations afin de mieux décider. Dans le même temps, l'implication des citoyens dans l'élaboration des politiques permet de renforcer leur sentiment d'utilité. Un choix raisonné puisqu'en plus de la gratification d'avoir pris part dans la construction de l'intérêt commun, il est plus dur pour le citoyen de critiquer quelque chose auquel il a participé. Une telle appropriation du projet permet alors d'y faciliter l'adhésion du public aux directions.

La démocratie participative est donc avant tout un champ d'expérimentation ouvert aux contributions de tout bord.

## 10

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### UN TERRAIN FAMILIER POUR LE DESIGN

La participation dans la conception politique requiert une pluridisciplinarité à laquelle le designer peut apporter son expertise des usages et se positionner en tant que facilitateur de la mise en place de dispositifs orientés utilisateurs.

Les contraintes de co-production sont alors pour lui un terrain familier propre à l'émulation des créativité.

**ÉDDB #69**

Écrit de Bellevue  
Trimestriel gratuit - Novembre 2010

**QUESTIONS  
POUR L'AVENIR  
DE LA  
MÉTROPOLE  
NANTAISE**

IMAGINONS NANTES 2030

**Ce que  
nous  
imaginons  
pour 2030**

Pour vous lancer  
sur le thème  
que vous avez choisi...

**Aux ateliers,  
citoyens !**

Participez aux réflexions et  
aux projets du quartier.  
Dossier p.4 à 7

Nantes  
MA VILLE  
DÉMAIN  
2010

## 43.2 — Des dispositifs orientés vers le citoyen

CITATION

« DANS LA PARTICIPATION, C'EST AVANT TOUT UNE QUESTION DE RESPECT »

— Patrick R., agent municipal à la mission citoyenne et à la vie de quartier de Nantes

**DANS LA PRATIQUE**, la démocratie participative se traduit par des dispositifs créés au cas par cas prenant en compte les spécificités du territoire dans lesquels ils prennent pied. Et quelques fois se prennent les pieds.

De nature différente selon le degré de contribution ou de concertation recherché, ces produits politiques se construisent autour d'un tronc commun, celui de créer des politiques publiques adaptées et adaptables, évolutives et flexibles. Malgré tout, il est important de noter qu'ils peuvent poursuivre différents objectifs. En premier lieu, optimiser et améliorer la qualité des services publics afin de mieux adapter les rouages de l'administration aux attentes des usagers. Dans d'autres cas, la participation est aussi une chance de renforcer la cohésion sociale autour de projets prospectifs accompagnant des évolutions sociétales.

Enfin, la participation peut légitimer et appuyer la prise d'une décision avec une importante communication autour de la vision politique portée. En filigrane, il s'agit aussi de rendre clairs, lisibles et transparents les processus de décisions complexes en mettant en avant les différents acteurs qui s'investissent dans le développement local. Et ce, dans l'optique de répondre au besoin d'identification claire des acteurs.

À titre d'exemple de ce qu'est la démocratie participative aujourd'hui en France et afin de mieux comprendre comment ils s'adressent au citoyen, voici plusieurs cas concrets de démarches entreprises ces dernières années. Conformément à la loi SRU, la ville de Nantes a mis en place depuis quelques années des conseils de quartier.

Ces derniers sont encadrés par les délégués de la mission de dialogue citoyen et de vie des quartiers<sup>1</sup> et se concertent autour de thématiques portées par la ville de Nantes. La composition des conseils comprend majoritairement des habitants du quartier volontaires et tirés au sort depuis les listes électorales auxquels viennent s'ajouter des membres d'associations. Ceux sont là des partenaires indispensables au processus puisque s'appuyer sur le relais associatif amène le dialogue citoyen là où il est parfois en retrait.

L'objectif premier de ces sessions de réflexion participative est la production d'un avis citoyen, comparable à un cahier des charges produit par les habitants au cours d'ateliers et de réunions plénières. Il est important de noter que le calendrier des rencontres est mené par la municipalité.

Aux titres de mes recherches, j'ai pu approcher la mission citoyenne du quartier Bellevue-Chantenay-Sainte Anne. Le conseil de quartier venait alors de rendre son avis concernant le thème du déplacement responsable au sein de ce quartier et travaillait activement sur la question des relations intergénérationnelles.

Des préconisations qui devraient être prises en compte par la ville dans la production des politiques publiques autour de ce sujet.

On notera l'effort de communication interne et externe au dispositif, avec respectivement un forum d'échange en ligne entre les citoyens délégués du quartier et un journal micro-local, *L'Écrit de Bellevue*, destiné à l'ensemble des habitants. Si le premier n'a malheureusement pas rencontré son public, le second est une belle vitrine pour la mise en valeur de la vie du quartier et par conséquent de l'appareil participatif.

Toutefois, la spécificité nantaise réside dans le fait qu'en parallèle à ces mécanismes de quartier, sont aussi formés des Conseils Citoyens traitant de problématiques spécifiques à certaines franges de la population. On y retrouve un Conseil nantais pour la Citoyenneté des étrangers, un Conseil nantais de la jeunesse ainsi qu'un Conseil nantais des personnes handicapées. Leur rôle est similaire à celui des conseils de quartiers, mais dépasse la simple dimension géographique.

---

1 - Pour référence, la ville de Nantes est découpée en 11 quartiers.

À l'inventaire de la démocratie participative nantaise, on ajoutera un exemple plus discutable, les *Carrefours des Citoyens*. Présentée comme un temps fort de la démocratie de proximité, sa dimension participative peut être sujette à débat puisque c'est avant tout l'information qui y prend le pas<sup>1</sup>. Dans les faits, les activités proposées au cours de ce rendez-vous font la part belle à des tables rondes et des sessions d'informations, limitant de fait les interactions possibles avec le public.

Un fait peut-être symptomatique de cette démocratie à la Nantaise où la frontière entre information et participation tend à s'effacer au moment opportun.

Autre forme de démocratie participative, l'opération du *Budget Participatif des Lycées*<sup>2</sup> s'attache à susciter la contribution du citoyen dans le domaine des finances publiques relatives à l'éducation.

Elle s'inspire de précédents essais en la matière et notamment de la fructueuse expérience de budget participatif municipal dans la ville brésilienne de Porto Alegre ayant conduit à un financement plus solidaire de la ville et par la même aux premiers pas d'une *déghettoïsation* des favelas. Lancé en 2005 par la Région Poitou-Charentes, le *Budget Participatif des Lycées* se propose de réunir par établissement les acteurs concernés, issus aussi bien de l'Académie que de la population, afin d'en définir les orientations budgétaires. La répartition des ressources et la compréhension des postes de dépenses sont au cœur d'un dispositif qui se veut aussi pédagogique qu'évolutif selon les besoins propres au lycée.

Une idée qui a depuis fait des émules dans d'autres régions puisque désormais de tels budgets participatifs sont élaborés, avec l'accent mis sur la collaboration des lycéens, dans des établissements du Nord-Pas de Calais ou en Bourgogne.

La participation et la concertation sont aussi des prérequis au lancement de politiques prospectives du développement du territoire. Certes, il s'agit là encore de se mettre en conformité avec l'obligation légale concernant la participation des citoyens aux projets ayant trait au

---

1 - Mathias LE GALIC, *La démocratie participative, le cas nantais*, Éditions L'Harmattan (2004), 220 pages

2 - Budget Participatif des Lycées : <http://bpl.poitou-charentes.fr>



**DESTINATIONS 2030**  
SAINT-NAZAIRE AGGLOMERATION

THÉMATIQUES  
TENDANCES  
RENDEZ-VOUS  
PARTICIPER  
RESSOURCES



RECHERCHER

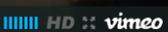
GARDER LE CONTACT

DES TINATIONS 2030

# IMAGINEZ

Saint-Nazaire Agglomération

# 2030

06:18


LES THÉMATIQUES DU TERRITOIRE

MOBILITÉ

RAYONNEMENT

QUARTIERS

INDUSTRIE

GRAND TERRITOIRE

**EDITO**

"À l'échelle de notre agglomération, je vous invite à imaginer notre avenir ensemble. Les enfants qui naissent aujourd'hui auront 20 ans en 2030. Pour eux, participez, contribuez, proposons !"

**Joël Bateaux**  
Président de la CARENTE.

La démarche de concertation en images 

ROUE DES TENDANCES

**SONDAGE**

En 2030, la qualité de vie urbaine reposera sur :

- La proximité des points commercaux
- La qualité des espaces verts
- Les équipements et services
- La convivialité entre voisins

Voter

Tous les sondages >

**COMMENT PARTICIPER ?**

Par téléphone, sur le net ou en bas de chez soi, donner ses idées, c'est facile et utile ! Découvrez tous les outils de concertation mis à votre disposition.

+ d'infos >



**RENDEZ-VOUS**

**LE RÉPONDEUR**

Partager ses idées, c'est simple comme un coup de fil... 24/24 à votre écoute. L'appel est gratuit. C'est à vous après le bip sonore !

Écouter tous les messages >

Laissez un message au : 0800 00 17 04



**CRÉA'CARTE**      définissez les tendances de demain >

**RESSOURCES**

Impact de l'urbanisation sur l'environnement, évolution de l'activité économique ou augmentation de la population... Une sélection de documents chiffrés pour s'informer sur les sujets qui vous tiennent à cœur.

- Comptes-rendus des ateliers >
- Cartes >
- Études >
- Liens >



**LE DIRIGEABLE**

Jusqu'en juin 2012, le Dirigeable sillonnera les routes de l'agglo pour recueillir vos témoignages, vos rêves et vos idées.

Voir tout >



54

développement durable. Mais, certaines agglomérations à l'image de Saint-Nazaire entament une recherche plus poussée de l'opinion de leurs administrés. Ainsi, *Destinations 2030* est un projet de concertation à l'initiative de la Communauté d'Agglomération de la Région Nazairienne et de l'Estuaire (CARENE) sur lequel j'ai travaillé en tant que designer d'interactivité et de services au cours de l'été 2011<sup>1</sup>.

*Destinations 2030*<sup>2</sup> vise à promouvoir la discussion entre élus et citoyens autour de thématiques structurantes pour le territoire de Saint-Nazaire à l'horizon 2030. Une volonté de concertation qui se traduit par un dispositif comprenant une plateforme numérique tout en s'inscrivant dans le réel par le biais d'ateliers de rue.

La multiplicité des modes d'expression tant en ligne que sur le terrain traduit clairement la prise en compte de toutes les contributions, même les plus minimes, sans en négliger. La pertinence du dispositif réside alors dans sa capacité à s'adapter et à s'adresser aux spécificités sociales et culturelles du territoire. En l'occurrence, la spécificité *low-tech* du territoire de Saint-Nazaire poussait alors au développement d'outils numériques facilement accessibles et exploitables tel qu'un module de cartographie créative proposant de poster des idées ou des humeurs. L'agrégation des futures contributions permettra alors de dresser un portrait sensible des attentes des habitants et de les faire coïncider avec les orientations de la CARENE.

Dans le même esprit, on citera *Ma Ville Demain*<sup>3</sup> une opération visant à la création des futures politiques de la ville de Nantes par la participation des citoyens dans les différentes phases d'élaboration du projet. Le dispositif participatif se décline lui aussi sous forme d'une plateforme en ligne recueillant les avis des citoyens et de réunions de discussions organisées par la municipalité et les associations concernées à travers des kits d'animation du débat.

L'apport du design est ici notable tant dans l'esprit de co-création itérative des politiques publiques que dans la mise en place des outils pour y parvenir. L'expérience utilisateur se transforme en expérience citoyenne.

---

1 - Pour plus d'informations, voir Annexe – Destination 2030, vu de l'intérieur

2 - Destinations 2030 : [www.destinations2030.org](http://www.destinations2030.org)

3 - Ma Ville Demain : [www.mavilledemain.fr](http://www.mavilledemain.fr)

À travers chacun de ces exemples, il en ressort la volonté de créer un espace de débat et de délibération entre citoyens incité par les pouvoirs publics.

Être moralement concerné par le sujet de discussion ou expert à titre social ou technique agit comme un moteur à la participation. Avec la hausse du niveau d'éducation, le déploiement de l'accès à l'information et le développement d'expertise transversale, les talents citoyens sont dans la nature.

Ce simple fait justifie le recours à la participation pour cerner les questions, définir les enjeux et émettre des préconisations les plus justes possible. Dans un autre cas de figure, les intérêts personnels de l'individu mis en jeu poussent à son concours citoyen. On pourra aussi argumenter d'un comportement modérateur en s'assurant que ce qui est produit est conforme à l'intérêt général. Seulement, et malgré tous les efforts déployés, la participation ne parvient pas toujours à attirer son public et donc à garantir son bienfondé.

## 11

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### UNE EXPÉRIENCE UTILISATEUR AU SERVICE DE LA PARTICIPATION

La logique servicielle soutenue par le design de service s'applique tout particulièrement à la mise en place de dispositifs participatifs. Ces derniers doivent s'enrichir de notion comme la désirabilité et l'usabilité pour parvenir à atteindre la masse critique nécessaire à la pertinence de leur action.

Il existe à la fois un besoin d'articuler la participation du côté des citoyens mais aussi d'en visualiser les retours le plus efficacement possible par les pouvoirs publics.

### 4.3.3 — Les limites de cette participation

**COMME TOUT SYSTÈME**, la démocratie participative connaît ses limites.

À l'image du système représentatif, sa légitimité est en balance, car au-delà de la somme des bons sentiments qui la composent, cette forme politique se heurte à la réalité du terrain.

En premier lieu, il est important de mitiger une théorie du « *Tous Participants* » relayée par ses supporters enthousiastes. À l'image du « *Tous Résistants* » avancée par le Général De Gaulle au sortir de la Seconde Guerre Mondiale, c'est là une vision idéalisée du processus participatif. Sa première limite se trouve dans le déséquilibre des forces investies avec un ratio 1% de participants pour 99% d'individus passifs / désintéressés<sup>1</sup>. D'autre part, cette petite cellule participante est constituée d'un public homogène.

Au sein des différents dispositifs mis en place, on constate la participation récurrente des mêmes personnes, majoritairement des quinquagénaires issues de la classe moyenne. Un profil unique qui remet en cause l'argument de la pluralité des participations. La nécessité tacite de posséder un certain capital socio-culturel explique en partie ce constat. Ces facilités conditionnent aussi la prise de parole dans les réunions : la peur de prendre la parole en public ou la difficulté à objectiver ses idées peuvent paraître rédhibitoires pour d'autres publics. De même, certains citoyens qui refusent délibérément de faire jouer leur citoyenneté dans le cadre du système représentatif ne se retrouvent pas nécessairement dans la déclinaison participative. Résister à ou rejeter son pouvoir civique est avant tout un choix délibéré, preuve s'il en est qu'attendre la participation de tous relève de l'utopie démocratique.

Les institutions portent aussi leur part de responsabilité dans le déséquilibre de la participation. Le plus souvent à l'initiative de l'élu, de tels dispositifs constituent une tentation d'instrumentalisation consciente

---

1 - Collectif Millenaire3, *Synthèse Janvier 2008 : Comment élargir notre pratique de la démocratie ?*, Centre de ressources prospectives du Grand Lyon

ou non. S'ils constituent d'excellents moyens de coproduire des projets, ils peuvent être aussi aisément détournés afin de promouvoir des orientations déjà arrêtées et par là dénués de sens. De simples opérations d'information et de communication peuvent alors être prétendues comme un élan participatif. On assiste alors à une démocratie participative en trompe-l'œil.

D'autre part, la participation reste encore relativement unidirectionnelle à cause de la trop grande emprise des pouvoirs publics. La volonté de garder le contrôle dénote d'une méfiance des élus face aux participations libres et en conséquence cadrer le débat tend à fausser les règles d'une participation libérée. Un constat notamment observé dans les faits lors de la conception des outils participatifs de *Destinations 2030*. L'équité des participations est aussi un point de tension, la parole du politique prenant presque nécessairement le pas sur celle du citoyen, en particulier au moment de la délibération. Plutôt qu'une recherche du consensus qui peut paralyser la décision, celle-ci est prise en considération des apports citoyens, mais reste à l'appréciation du pouvoir politique. À ce titre, la démocratie participative semble plus se contenter d'une obligation de moyens qu'une obligation de résultat.

Cette prise de décision est elle aussi sujette à caution, l'insuffisance de la mise en valeur des participations et l'absence de retour ou de suivi des contributions entachent la crédibilité et l'intégrité de la démarche. Par voie de conséquence, ce qui peut être considéré comme défaut de conception conduit à un manque de confiance de la part des citoyens, notamment dans l'idée que leurs propositions pourraient réellement être appliquées.

De ces limites, se dessinent deux grands besoins citoyens pouvant venir nourrir la réflexion des concepteurs de ces méthodes participatives, et parmi eux les designers.

Premièrement, il s'agit de ne pas participer en permanence aux décisions, mais d'intervenir ponctuellement, à la volée et opportunément. À cela vient se greffer le second le besoin qui est d'influencer efficacement sans décider. La délibération étant alors laissée aux représentants élus pour

remplir cette fonction. Ces deux pistes reviennent à enrichir les modalités de participation en rééquilibrant la balance des contributions par une prise en compte réelle des attentes des citoyens.

Afin d'imposer définitivement sa légitimité, la démocratie participative se doit encore de produire des dispositifs lui permettant de dépasser ses limites. Il est encore nécessaire de graisser les rouages de la démocratie participative par un medium flexible et réticulaire. Un medium qui pourrait bien être le numérique.

## 12

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### ACCEPTER ET RESPECTER LA RÉALITÉ DE TOUTES LES PARTICIPATIONS

La participation n'est pas aussi naturelle qu'elle y paraît. Elle doit être suscitée et motivée avant de déployer tout son potentiel. Les envies démocratiques des citoyens ne doivent pas être idéalisées et sont bien souvent moins ambitieuses que les attentes que placent en eux les chantres de la démocratie participative. Faire communier représentation et participation répond alors à un cahier des charges sensible et à un véritable travail sur l'expérience utilisateur.

### L'ESSENTIEL À RETENIR

**LES DERNIÈRES ÉLECTIONS EN DATE**, marquées par un record d'abstention et la montée des extrêmes, sont les symptômes visibles du mal-être de la démocratie représentative.

Cependant, la démocratie n'est pas uniquement incarnée par les élections et l'expression citoyenne dépasse la seule pratique du vote. L'action collective est plurielle tant dans sa forme que dans sa composition et sait se faire locomotive de la conquête des avancées démocratiques. Dans le même temps, la mondialisation des enjeux économiques et sociaux et la complexification du processus de prise de décision par des acteurs déconnectés de la réalité poussent les citoyens à réagir en exigeant une démocratie à l'accent participatif.

Un défi qui bouleverse l'exercice du pouvoir, mais qui s'avère une condition nécessaire à la légitimité des institutions démocratiques. Un défi auquel les designers peuvent apporter leurs compétences en participant à l'élaboration des dispositifs de co-production politique.



## 5 - REPENSER LA DÉMOCRATIE

---

### CITATION

« L'IMPRIMERIE A PERMIS AUX GENS DE LIRE, L'INTERNET LEUR PERMET D'ÉCRIRE. »

— André Santini, ancien ministre, député des Hauts-de-Seine et maire d'Issy-Les-Moulineaux<sup>1</sup>

---

## L'ACTION CITOYENNE À L'HEURE DU NUMÉRIQUE

---

**AVEC L'ESSOR** des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication et en particulier la percée d'Internet, on assiste à l'apparition de nouveaux usages démocratiques, propulsés par une gouvernance de plus en plus connectée.

### 5.1 — LA POSSIBILITÉ D'UNE DÉMOCRATIE NUMÉRIQUE

#### 5.1.1 — *L'extension de l'espace public*

**AUTREFOIS CARACTÉRISÉ PAR** sa forme physique et sa dimension spatiale, l'espace public devient aujourd'hui conceptuel. Avec la démocratisation de l'informatique personnelle dans les années 90 et celle des smartphones aujourd'hui, notre rapport à l'information s'est transformé. Facteur principal de cette mutation, la massification de l'accès au Web, désormais mobile, a radicalement accéléré le partage de l'information entre les individus. Malgré que son image d'agora numérique soit un peu usurpée, Internet a redéfini les codes de la visibilité de l'information à une audience en pleine croissance.

---

1 - In « e-Démocratie », *le temps de l'hypercitoyen*, Regard Sur le Numérique, décembre 2009  
André Santini est souvent considéré comme un cyber-maire, un élu sensible à la question du numérique dans sa commune.

Dès lors, la notion d'espace public apparaît comme un label normatif à ces nouveaux espaces d'expression numériques.

On ne présente plus les blogs et les forums tant ils ont réellement marqué un tournant dans la publication numérique. Symboles d'un Web 2.0, ou Web Social, ils sont les premiers outils de publication réellement grand public ayant contribué à l'extension du débat public à la sphère numérique. C'est le temps des amateurs, apportant avec eux passion, diversification des opinions et dérives, les propos manquant parfois de sérieux ou de décence. Mais c'est aussi le temps des influenceurs, certains utilisateurs développant une telle notoriété qu'ils deviennent alors leaders d'opinion.

Les usages évoluant, on parle désormais de médias sociaux pour désigner cette expression prenant corps à travers les réseaux sociaux de *Facebook* à *Twitter* en passant par d'autres plateformes sociales comme *Youtube*. Leurs usages combinés forment le Web en temps réel, constamment en mouvement. Un développement galopant, près de 20 millions de Français utilisent *Facebook*, qui redéfinit la frontière entre espace privé et espace public, ces nouveaux usages incluant une large part d'intime et de subjectivité à l'information. Chacun devient émetteur d'informations, chacun devient rapporteur de son quotidien et de son environnement.

De manière plus triviale, les réseaux sociaux transforment aussi les relations entre politiques et citoyens, ces derniers n'hésitant plus à interpellier leurs élus présents sur les réseaux sociaux. L'échange est alors nécessairement limité dans le fond et la forme, mais constitue un premier rapprochement.

Selon cette idée, si l'espace public s'élargit au numérique, il semble normal que les affaires publiques s'y retrouvent et y soient discutées en conséquence. Un constat qu'ont fait très tôt certains utilisateurs se sentant concernés, voire consternés, par le développement de médias citoyens.

Tout d'abord portée par des plateformes d'expression comme *Indymedia* au début des années 2000 puis *Agoravox* aujourd'hui, cette expression citoyenne s'est attelée à la production d'un contenu d'intérêt public.

Elle s'est ensuite diffusée dans la blogosphère naissante, donnant lieu à la naissance d'un journalisme citoyen numérique. Version 2.0 des Philosophes des Lumières, simples grattes-clavier pour d'autres, les *early-adopters*<sup>1</sup> de l'expression citoyenne en ligne sont alors déjà plus ou moins liés au monde de la presse ou sensible à l'écriture, commentant alors l'actualité politique du moment.

Le véritable regain d'intérêt pour les médias citoyens interviendra lorsque l'information s'attachera à traiter de la vie au plan local.

La proximité du terrain et les fortes projections des lecteurs locaux facilitent la production d'un contenu neuf et inédit, poussant l'investigation dans des domaines délaissés par les médias traditionnels<sup>2</sup>.

C'est le cas de *MonPuteaux.com*, blog mené par Christophe Grébert, habitant et membre de l'opposition de la ville de Puteaux dans les Hauts-de-Seine. Il y mènera pendant plusieurs années un avis citoyen sur les points noirs de la gestion communale, ce qui lui vaudra, outre une comparution en justice, le rôle de porte-étendard du blogging citoyen.

Le débat public ne prend donc plus uniquement place dans l'espace public et se poursuit sur les réseaux sociaux, brouillant les pistes entre propos d'intérêt général et expression personnelle.

Cette méthode de publication permet de faire remonter des expertises sur des questions de société. C'est le cas de *Maitre Eolas*<sup>3</sup>, avocat au barreau de Paris et blogueur actif. Ses prises de position sur l'activité législative sont aujourd'hui reprises et commentées dans les colonnes de la presse jusque sur les bancs de l'Assemblée.

À ce journalisme citoyen vient désormais se suppléer une nouvelle forme d'investigation, le datajournalisme.

Accompagnant l'essor des masses croissantes d'informations, publiques ou non, on constate un appel à refondre le métier de journaliste pour visualiser et comprendre les jeux de données libérés.

Partant de ces derniers, le journaliste ne travaille plus uniquement sur

---

1 - Nom anglais donné aux premiers utilisateurs adoptant les dernières technologies.

2 - Dominique CARDON, *La démocratie Internet, promesses et limites*, Éditions Seuil (2010), 103 pages

3 - Maître Eolas étant un pseudonyme. - [www.maitre-eolas.fr](http://www.maitre-eolas.fr)

des faits, mais aussi sur des sets de données brutes qui sont autant de réalités à relater. Le datajournalisme a cela de particulier qu'il exige aussi bien les capacités d'analyse propres au journaliste que les compétences techniques du développeur avec la pratique du *data mining*<sup>1</sup> ou les celles de transcription et d'interprétation graphique apportées par les designers<sup>2</sup>.

Cette nouvelle forme d'expression et d'action citoyenne est permise par la dématérialisation progressive de l'espace public. Une dématérialisation qui touche aussi la structure de l'État.

## 13

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### LE NOUVEL ESPACE PUBLIC NUMÉRIQUE PROPICE AU MÉDIA CITOYEN

La citoyenneté et ses enjeux s'étendent à l'espace numérique. Il est intéressant de voir les moyens d'édition et de publication comme de potentiels outils citoyens. Ils autorisent la création de *mashups*<sup>3</sup> et donc de nouvelles applications citoyennes dont l'usage est déjà maîtrisé et la philosophie adoptée.

#### 5.1.2 — La dématérialisation de l'État

**L'APPROPRIATION DES NOUVELLES TECHNOLOGIES** a accéléré la modernisation de l'État. Les services publics se mettent donc à jour

1 - Se référer au glossaire en fin de mémoire.

2 - J'invite à la lecture du dossier concernant la rencontre Datajournalisme à la Cantine Numérique de Nantes à laquelle j'ai participé et présentant les différents travaux de visualisation des données. Disponible sur le site de Terri(s)toires, média citoyen nantais: [www.terristoires.info/dossiers/collaboration-en-donnees-ouvertes.html](http://www.terristoires.info/dossiers/collaboration-en-donnees-ouvertes.html)

3 - Le mashup consiste à croiser différentes sources d'information et d'inspiration afin de créer un service composite.

Impots.gouv.fr - Particulier: x +

www.impots.gouv.fr/

impots.gouv.fr

ACTUALITE CONTACTS Q

Informez-vous et gérez vos pri

## PARTICULIERS

VOS IMPÔTS VOS PRÉOCCUPATIONS CALENDRIER

Particuliers

**La Direction générale des Finances publiques frauduleux adressés à certains contribuables**

**En savoir plus**

- Circulation de courriers électroniques
- Communiqué de presse de la DGFIP

**Espace personnel**

- Accédez à votre espace
- En savoir plus sur vos accès

**RECHERCHE**

tapez un mot-clé

➤ RECHERCHER

Accédez à la :

- Recherche détaillée
- Recherche de formulaires

**Espace personnel**

La Direction générale des finances publiques ne délivrera plus de disposition un accès simplifié et sécurisé. Vous pouvez accéder à vos services en ligne, sans utiliser de certificat : il suffit de saisir vos identifiants.

- Accédez à votre espace
- En savoir plus sur vos accès

**Autres services disponibles**

**Payez votre impôt**

Pour payer votre impôt en ligne, adhérer au prélèvement

**Services en ligne**

- Accédez au service en ligne de paiement de vos impôts

**Calculez votre impôt**

Utilisez nos services en ligne pour calculer votre impôt : le simulateur du bouclier fiscal.

**En savoir plus**

- Calculez votre impôt sur le revenu pour 2011
- Frais réels : Barème kilométrique revalorisé

et s'adaptent au numérique en se dématérialisant pour rejoindre les contrées du Web.

En première ligne, c'est cette masse d'informations relatives au fonctionnement des institutions qui est mise en ligne avec des documents, allant des horaires à l'explication des démarches administratives. D'autres données comme l'État Civil sont aussi à l'étude pour une possible publication en ligne. Cependant, le réel intérêt de cette dématérialisation de l'État est de flexibiliser l'accès à ces ressources lorsque les points physiques de consultation sont engorgés ou fermés.

Les possibilités de l'interconnexion des services publics en ligne et hors-ligne sont à l'origine de services administratifs innovants. Ainsi le simple fait de proposer de déclarer ses impôts sur Internet, par le biais de ce qu'on appelle désormais la *télédéclaration*, rencontre un réel succès<sup>1</sup>. Les simplifications de la démarche et les incitations, avec un délai de déclaration supplémentaire notamment, suscitent l'engouement des usagers. Du côté de l'État, c'est l'assurance de réaliser des économies substantielles en termes de coûts financier et logistique.

En revanche, cette vision comptable conduit à d'autres initiatives se soldant par des échecs.

Parmi eux, les tentatives renouvelées de proposer la dématérialisation du vote électronique. L'idée est alors de proposer aux citoyens connectés l'exercice du vote en ligne à l'occasion des élections.

En toile de fond se retrouve la volonté de réduire l'abstention et de faciliter cette pratique démocratique. Les tests à petite échelle ont néanmoins révélé que cette approche technocentrée ne répondait pas tant à des besoins de souplesse exprimés par les citoyens qu'à la volonté du recours à l'innovation numérique sacralisée par les Institutions publiques.

Si, on le voit, la dématérialisation de l'État n'est pas la panacée, d'autres pays s'autorisent une marge de manœuvre plus audacieuse en se

---

<sup>1</sup> - En 2010, ce sont plus de 10 millions de contribuables qui ont effectué leur déclaration de revenus par Internet.

servant du média numérique comme base d'écriture de la vie du pays. C'est le cas de l'Égypte, qui au sortir de sa Révolution de Janvier 2011, s'est vue proposer une Wiki-Constitution<sup>1</sup>. La nation égyptienne, venant de se débarrasser, d'un régime dictatorial se doit de dresser sa nouvelle base démocratique. Dans la continuité d'une insurrection soutenue par les outils numériques, réseaux sociaux en tête, les Égyptiens se sont dotés d'un système *Wiki*<sup>2</sup> proposant l'écriture collaborative de la nouvelle constitution. Son caractère ouvert offre la possibilité aux blogueurs révolutionnaires et égyptiens connectés d'écrire une nouvelle page de leur pays.

Aussi ambitieux et prometteur soit-il, il convient tout de même de relativiser la portée de ce projet à l'initiative d'un groupe de citoyens américains et certains y voient la limite de cet exercice démocratique impulsé par une nation étrangère.

Dans un ordre d'idée similaire, l'Islande, s'est elle aussi, tournée vers une constitution participative dans le courant de l'année 2011. Contrairement à la réécriture complète égyptienne, il s'agit de réviser certains points de la constitution du pays avec le concours des citoyens islandais.

La participation s'organise à travers des propositions relayées par les réseaux sociaux et soumises aux 25 membres de l'Assemblée Constituante chargée de les examiner. Si l'existence de la démarche réjouit les citoyens les plus enthousiastes, le nombre de contributions est resté relativement faible ramenée à la population de l'île.

Ces deux exemples pointent le premier paradoxe de la participation numérique citoyenne aux initiatives de l'État. La dématérialisation des démarches apparaît comme une chance de mobiliser largement et efficacement, certes, mais de mobiliser un public déjà sensible à ce genre d'initiative. D'autres initiatives plus réussies, comme la télédéclaration, invitent à réfléchir sur le besoin d'accès et à la manipulation des données administratives et publiques en ligne.

---

1 - La Wiki-Constitution est accessible ici : <http://egyptconstitution.wikispaces.com>  
Note: c'est une proposition contributive de constitution et non le texte de loi officiel.

2 - Se référer au glossaire en fin de mémoire.

## CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

### L'ÉTAT SE CONNECTE AU RÉSEAU

Conscient de l'enjeu, l'État se met à l'heure du numérique. Les services publics se dématérialisent et sont source de nouveaux usages. La nouvelle relation à ces démarches transforme les interactions devant et derrière le guichet numérique. Le designer tient en conséquence un rôle important dans la création d'une administration connectée et cognitive.

#### 5.1.3 — Une donnée bridée, une donnée financée, mais une donnée libérée

##### CITATION

« L'OPEN DATA EST UN ÉVÈNEMENT D'UNE AMPLEUR COMPARABLE À L'APPARITION DE L'ALPHABET. »

— Bernard Stiegler, philosophe et directeur de l'Institut de Recherche et d'Innovation au Centre Pompidou<sup>1</sup>

**FER DE LANCE DU MOUVEMENT CITOYEN NUMÉRIQUE**, la libération des données publiques s'impose comme une étape indispensable du renouveau de la démocratie.

Cette initiative fait partie d'une logique plus grande qui est celle de l'Open Data, littéralement la donnée ouverte, qui consiste à promouvoir l'ouverture et la réutilisation libre de données par chacun. Une donnée ouverte répond à trois critères : être accessible en ligne, dans un format interopérable<sup>2</sup> et dotée d'une licence la rendant réutilisable.

1 - Bernard Stiegler, pour un entretien avec le site Regard Sur Le Numérique.

2 - Se référer au glossaire en fin de mémoire



Parmi elles, les données publiques qui sont des données collectées ou produites dans le cadre d'une mission de service public. Elles permettent aux collectivités de gérer le territoire et comprennent des informations aussi variées que des horaires, des éléments de cartographies ou des statistiques ayant trait à la vie locale. Ce sont donc là des données exploitables dans le cadre d'une action d'intérêt public selon les critères définis par la loi<sup>1</sup> et financées par le contribuable.

C'est à ce titre que plusieurs mouvements citoyens, à l'image de l'association *LibertIC* à Nantes, œuvrent en France pour la mise à disposition de ces données dans un format numérique exploitable, conformément au cadre légal.

Une démarche qui répond à une volonté politique de solidifier la relation de confiance entre citoyens et élus en jouant la carte de la transparence.

Cette appropriation des données par la sphère citoyenne est aussi l'occasion de créer un dialogue entre acteurs du territoire et habitants.

Enfin, la libération des données publiques permet d'ouvrir les vannes de l'information démocratique afin de créer des services innovants valorisant le territoire par l'emploi des données comme medium principal à l'innovation ouverte.

En France, plusieurs villes se sont lancées dans l'aventure Open Data. Pionnière en la matière, Rennes Métropole<sup>2</sup>, a ouvert au cours de l'année 2010 près de 158 jeux de données au public .

Dans l'esprit d'innovation ouverte et co-produite, la ville a aussi lancé un concours visant à promouvoir cette ouverture. Une quarantaine de projets citoyens ont répondu à l'appel avec des services numériques utilisant ces données. D'un assistant à la mobilité pour les personnes handicapées au répertoire interactif des fleurs dans le jardin des plantes, les propositions d'applications sont aussi variées que pertinentes.

---

1 - Loi CADA (Commission d'Accès aux Documents Administratifs) du 17 juillet 1978 prévoyant l'accès libre par les citoyens au catalogue des données publiques.

2 - Le catalogue de données publiques de Rennes : [www.data.rennes-metropole.fr](http://www.data.rennes-metropole.fr)

Ces services sont de véritables fournisseurs d'accès à la ville.

Nantes a emboîté le pas de sa sœur bretonne en lançant son programme d'ouverture des données publiques à l'initiative de *LiberTIC*<sup>1</sup> et propose, depuis la fin de l'année 2011, ses premiers jeux de données sur sa plateforme. Suivant l'exemple Rennais, un concours vise aussi à valoriser ces données. Le Conseil Général de Loire-Atlantique suit cette politique d'ouverture en ouvrant à son tour en Octobre 2011 ses données démocratiques, relatives à l'activité politique du département. Au niveau national, la commission Etalab a débuté l'ouverture des premières données nationales en décembre 2011 sur une plateforme en ligne dédiée.

Toutefois, toutes les villes ne sont pas prêtes à entamer cette collaboration numérique avec leurs administrés. Certains maires se montrent réticents vis-à-vis d'une telle initiative, notamment pour des questions de coût ou un manque de sensibilisation des élus au besoin d'ouverture numérique.

D'autres villes ont peur que leurs données leur échappent et soient utilisées sans pouvoir imposer un droit de regard. Dans ces conditions de méfiance, il leur est difficile d'entendre l'argument d'une économie de la connaissance. L'Open Data peut être ainsi à l'origine de nouvelles opportunités de marché et utilisée à des fins commerciales.

Connexes à cet enjeu de réutilisation, les questions liées à la licence d'exploitation et le format des données sont bien souvent au cœur des débats et des freins à la libération des données.

Elles entraînent des discussions passionnées en particulier chez les développeurs et les promoteurs de ces opérations. En conséquence, ces préoccupations autour de la nature de la donnée ont tendance à monopoliser la réflexion et la question des usages reste de second ordre, au grand regret des designers. La culture de l'Open Data reste encore rattachée à une culture de la recherche de l'exploit technique pas si éloignée des racines du hacking<sup>2</sup>.

---

1 - *LiberTIC* est une association nantaise travaillant à la libération des données publiques et à la promotion de la gouvernance ouverte. Elle organise des sessions de sensibilisation à destination des élus et des citoyens autour de ses thèmes.

2 - Dans le sens de détournement et de bidouillage.

Pour l'exemple et l'illustration du propos, ce cri du cœur entendu au détour une assemblée de développeurs : « *Je préfère une donnée dans un format merdique que pas de donnée du tout...* »<sup>1</sup>.

L'Open Data, est au final, clairement dans l'air de son temps répondant à de nouveaux besoins exprimés aussi bien par les citoyens que par les Institutions publiques. Des besoins tels qu'être présent en ligne, se mettre en réseau et tirer profit de la production participative. Des profils variés, allant du simple citoyen utilisateur au développeur ou designer, interviennent dans la valorisation des données. L'Open Data est avant tout une histoire collaborative d'optimisation du territoire par la coopération autour de données. De nouvelles opportunités démocratiques et économiques s'ébauchent alors et écrivent les premières lignes d'une gouvernance ouverte.

## 15

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### L'OUVERTURE DES DONNÉES, UN MEDIUM NUMÉRIQUE DE PREMIER CHOIX

L'ouverture des données publiques fournit la matière première à des applications citoyennes. Elle doit cependant encore réussir sa rencontre avec les utilisateurs et faire connaissance avec leurs attentes. Les designers et les développeurs sont donc des intermédiaires privilégiés entre les acteurs du territoire et les habitants dans l'exploitation de ces données.

#### 5.1.4 — Vers une gouvernance ouverte

**LA DÉMATÉRIALISATION DE L'ÉTAT** et l'ouverture des données publiques sont deux épiphénomènes de la manifestation d'un

1 - Atelier « Coup d'envoi de l'Open Data à Nantes » en Avril 2011

concept plus vaste, celui de la gouvernance ouverte<sup>1</sup>.

Un temps appelée *gouvernement 2.0*, la gouvernance ouverte prend pied dans cette logique, jusque-là ébauchée, d'innovation sociale et innovation publique.

Elle partage son leitmotiv avec la démocratie participative et s'appuie sur des leviers similaires de délibération élargie, d'auto-organisation citoyenne, de socialisation du savoir et de l'essor des compétences critiques<sup>2</sup>. La différence majeure entre ces deux principes réside cependant dans les modalités de mise en œuvre de cette nouvelle forme de démocratie. Le gouvernement s'organise comme une plateforme<sup>3</sup> articulée autour de deux grandes valeurs, la participation et la transparence.

Il est plus juste de parler de coopération que de participation tant son fonctionnement diffère du processus participatif vu précédemment. Et ce aussi pour ôter toute confusion possible entre ces deux formes de pouvoir. Il est possible de parler de plateforme puisque la gouvernance se construit à l'image des plateformes numériques de services présentes sur le Web.

Elle suit donc des préceptes de formats ouverts tant pour l'information que pour les contributions, lisibles de tous. Un langage commun qui trouve un écho favorable dans la pratique de l'Open Data qui fournit à la fois de la matière aux discussions et des renseignements précieux pour la prise de décisions. On y retrouve la notion de transparence.

C'est aussi l'occasion de penser la gouvernance comme un média social privilégiant les micro-contributions, dont l'effort d'engagement reste très léger, favorisant l'apport de tous.

L'émancipation des citoyens passe par le degré d'expressivité des individus : plus elle sera facilitée, plus la gouvernance en sortira légitime. Internet répond à cette attente en proposant un mode proche de communication proche de l'oral, propice à la conversation.

---

1 - *Open Government* en anglais

2 - Dominique CARDON, *La Démocratie Internet, Promesses et limites*, Éditions Seuil (2010), 103 pages

3 - Daniel Lathrop, Laurel Ruma, *Open Government, Collaboration, Transparency, and Participation in Practice*, O'Reilly Media (2010), 432 pages

Par ce même moyen, la gouvernance en plateforme ouvre un véritable dialogue, les échanges entre contributeurs ne restant pas lettre morte. La coopération peut s'engager au-delà de la simple concertation telle qu'elle est habituellement pensée dans le cadre de projets prospectifs comme le *Grand Paris*, *MaVilleDemain* pour Nantes ou *Destinations 2030* pour Saint-Nazaire (voir 4.3.2 - *Des dispositifs orientés vers le citoyen*). Cette collaboration porte dès lors sur la co-production de politiques publiques et à l'image d'un système numérique se calque sur un modèle de court cycle accélérant la mise en place de ces mesures. Un tel procédé est lui-même en évolution et soumit à des ajustements au fil du temps pour une amélioration constante de la coopération.

Loin d'être une utopie, des principes inspirés de cette gouvernance sont déjà à l'œuvre aux quatre coins du globe. L'Estonie se place à l'avant-garde des démocraties connectées, à tel point que l'on peut parler e-stonie.

Sortant d'un lourd passé marqué par la chape de plomb soviétique, le pays prend un tout nouveau départ et inscrit le numérique comme pierre fondatrice du régime démocratique estonien.

À travers une plateforme législative innovante, *Osale.ee*<sup>1</sup>, les citoyens peuvent lancer des idées de nouvelles lois, commenter les ébauches de projets de loi ou visualiser de façon intelligible les points de législation adoptés ou en cours d'adoption<sup>2</sup>. Le pays s'est aussi pourvu d'une solution de vote en ligne qui rencontre un véritable succès, un estonien sur cinq exprimant son suffrage par ce procédé.

Une réussite liée au fait que l'Estonie a résolu la question d'une citoyenneté numérique par carte d'identité électronique, véritable sésame républicain sur les territoires digitaux.

À l'audacieux chapitre Estonien s'ajoute le choix d'autres gouvernements qui décident de jouer la carte de la transparence dans leur activité. Cette communication, facilitée par la numérisation des contenus,

---

1 - [www.osale.ee](http://www.osale.ee)

2 - Antoine BAYET, *Reportage en e-Estonie*, dans *Regards Sur le Numérique*, 2011

# Les nouveaux paradigmes de l'action citoyenne

## WHERE DOES MY MONEY GO?

Showing you where your taxes get spent

Select your income using the slider and then click the icons to see how your tax is being spent in different areas. To see alternatives views select from the menu of visualizations. [Have a comment?](#)

INCOME: £77,330

SELECT YOUR INCOME: £10,000 | £100,000 | £1,000,000

KEY AREAS:

- HELPING OTHERS: £24.15
- HEALTH: £13.15
- EDUCATION: £1.00 (Selected)
- RUNNING GOVERNMENT: £9.01
- RUNNING THE COUNTRY: SOCIAL SYSTEMS: £4.32
- DEFENCE: £4.08
- ORDER & SAFETY: £1.65
- OUR STREETS: £1.54
- CULTURE: £1.22
- THE ENVIRONMENT: £1.93
- SECURITY & JUSTICE: £1.50
- UNIVERSITY: £0.61
- PRIMARY: £0.33
- SECONDARY: £0.11
- EXTRA EDUCATION SERVICES: £0.07
- MISC EDUCATION SERVICES: £0.01
- HIGH SECONDARY: £0.01
- EDUCATION RESEARCH: £0.00

Une initiative de RegardsCitoyens.org

Identifiant: [REDACTED] (gg) Inscription

## NOS DÉPUTÉS.FR

OBSERVATOIRE CITOYEN DE L'ACTIVITÉ PARLEMENTAIRE

Les Députés | Les Dossiers | Les Citoyens | FAQ

Par ordre alphabétique | Par circonscription | Par mots clés | Synthèse | Au hasard

Consultez notre étude 2010 – 2011 sur les sanctions relatives à la présence des députés !

### Jean-Marc Ayrault, député SRC de la 3ème circonscription de Loire-Atlantique

Participation globale au cours des 12 derniers mois (hémicycle et commissions)

Activité (12 derniers mois):

- Présences relevées: 21
- Participations: 6
- Mots prononcés (x 10 000): 2
- Questions orales: 154
- Vacances parlementaires: 46
- Explications: 14
- Autres: 33
- Autres: 11
- Autres: 13

**Informations**

- Mandat en cours depuis le 20 juin 2007
- Groupe politique : Socialiste, radical, citoyen et divers gauche (président)
- Profession : Professeur d'allemand
- Fiche sur le site de l'Assemblée nationale
- Page sur Wikipedia

**Responsabilités**

- Commission permanente :
  - Défense nationale et forces armées (membre)
- Missions parlementaires :
  - Comité d'évaluation et de contrôle des politiques publiques (membre de droit du bureau)
- Fonctions judiciaires, internationales ou extra-parlementaires :
  - Comité d'orientation du centre d'analyse stratégique (membre titulaire)

**Travaux législatifs**

**Suivre l'activité du député**

- par email
- par RSS

**Champ lexical**

africain, africque, arabe, art, adrienne, cadeau, centrale, conflit, conférence, contribuable, don, eau, exploitation, fortune, gaz, gaz de schiste, internet, ISF, japon, kashaf, libye, libyen, militaire, neutralité, parti, peuple, RSA, schiste, sûreté, taxe, transaction

Tous ses mots

**Productions parlementaires**

Ses derniers rapports

rend disponible une trace de l'activité politique et lève le voile sur une partie des prises de décisions. Un principe éthique qui n'est pas éloigné de la philosophie du modèle *Open Source*<sup>1</sup> dont se réclament aussi certains fervents supporters de l'Open Data. Alors qu'est-ce qu'une démocratie vue par le prisme de l'*Open Source* ?

Littéralement, il s'agit de rendre public et accessible le code source de la République, son génome composé des décisions et des ressources les étayant. Cette pratique offre la possibilité à tous les citoyens de se pencher sur les rouages de la gouvernance.

Concrètement, la recherche de transparence se retrouve notamment dans le programme *OpenSpending* de *The Open Knowledge Foundation*<sup>2</sup>. Exemple phare de ce programme, *Where does my money go?*<sup>3</sup> propose aux citoyens Britanniques de visualiser l'emploi de leurs impôts et de quantifier les dépenses par poste. L'observation peut être affinée par des critères de région ou d'années. La création de cet outil a été rendue possible grâce à la libération des données budgétaires britanniques. En plus de l'aspect de suivi et de surveillance, les citoyens y trouvent un moyen concret de saisir les tenants et aboutissants du système d'imposition. Autre exemple chez nos amis d'Outre-Manche, *Theyworkforyou.com* dresse l'annuaire des élus, ministres et Lords inclus. Chaque profil suit les prises de position d'un représentant du peuple britannique.

Une opération transparence est aussi menée en France avec les plateformes *NosDéputés.fr* et *NosSénateurs.fr* animées par l'association *Regards Citoyens*.

Au travers de ces deux sites, il est possible de suivre au jour le jour l'activité de chaque élu en termes de présence dans l'Hémicycle et de sujets abordés au cours des sessions parlementaires.

Ces trois initiatives ont en commun le fait qu'elles aient été construites par des groupes de citoyens à partir des données libérées par les pouvoirs publics, toujours dans cette idée de coopération entre sphère politique et société civile.

---

1 - Se référer au glossaire en fin de mémoire

2 - Fondation anglo-saxonne militant pour la libération des données publiques au niveau européen.

3 - [www.wheredoesmymoneygo.org](http://www.wheredoesmymoneygo.org)

Toutefois, elles posent aussi la question de la limite de la transparence politique corrélée au dilemme cornélien de marquer la séparation entre vie publique et vie privée. Une question d'autant plus d'actualité que le Web accélère la circulation de l'information sur les individus et en particulier les personnalités politiques. Il n'en demeure pas moins que le principe de transparence doit s'inscrire dans la durée pour permettre le débat contradictoire.

La transparence, en plus de son impact politique sur les consciences, est indispensable à une coopération sereine. Tout comme dans le cas de la démocratie participative, l'échelon local est privilégié pour la mise en place des dispositifs (voir 4.3 - *La démocratie conjugée au présent du participatif*). Une coopération efficace entre pouvoirs publics et citoyens doit alors répondre à trois conditions de réussite : penser local, penser ouvert et penser connecté.

Pour mieux comprendre comment se traduit cette collaboration, il faut se pencher sur une franche réussite en la matière, le service *FixMyStreet*<sup>1</sup>.

Originellement proposé en Grande-Bretagne, terreau décidément fertile pour l'innovation démocratique, *FixMyStreet* est une plateforme se proposant de faire la liaison entre les habitants d'une ville et les services municipaux. Exploitant le principe du *crowdsourcing*<sup>2</sup>, les citoyens font remonter très simplement aux autorités compétentes des problèmes liés à la voirie ou à l'aménagement urbain. Ils ont ensuite la possibilité de suivre en quasi-temps réel l'état du traitement de leur requête par les services concernés depuis la carte interactive de *FixMyStreet*. De leur côté, les agents municipaux récoltent ces informations afin de prévoir au mieux des missions de réparation avec les renseignements apportés par les citoyens. Se déclinant désormais en service Web et en application mobile, le succès ne se dément pas et l'outil de *mySociety*<sup>3</sup> a dépassé les frontières britanniques pour se déployer dans de nombreux pays et

---

1 - [www.fixmystreet.com](http://www.fixmystreet.com)

2 - Se référer au glossaire en fin de mémoire

3 - Créateurs de *FixMyStreet*, [www.mysociety.org](http://www.mysociety.org) - Voir aussi l'annexe *Quelques figures de la démocratie numérique*

donner naissance à d'autres services comme *FixMyTransport*<sup>1</sup> appliquant le principe aux transports en commun.

La coopération est capable d'exploiter les capacités d'un réseau global pour mener une action locale qui dépasse la simple résolution du problème. L'agrégation de telles informations est aussi un outil stratégique pour le développement du territoire.

De même, ce type de dispositif léger et agile permet d'attirer un public traditionnellement méfiant vis-à-vis de la réutilisation de ses idées et de l'alignement politique. En se coupant de tout débat idéologique pour travailler sur des thématiques et des faits extrêmement localisés et concrets, on multiplie les chances de voir survenir des apports inattendus de population en retrait.

À terme, cette production et ce partage de connaissances vont de devenir des éléments clés pour tendre vers une situation de co-gouvernance. À nos démocraties représentative et participative, il faut désormais ajouter une démocratie coopérative.

## 16

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### CRÉER DES OUTILS DE COOPÉRATION AU SEIN D'UNE GOUVERNANCE OUVERTE

L'ouverture des données publiques fournit la matière première à des applications citoyennes. Elle doit cependant encore réussir sa rencontre avec les utilisateurs et faire connaissance avec leurs attentes. Les designers et les développeurs sont donc des intermédiaires privilégiés entre les acteurs du territoire et les habitants dans l'exploitation de ces données.

## 5.2 — LA CITOYENNETÉ DISRUPTIVE

**LE MÉDIA NUMÉRIQUE** est une opportunité tant pour des modes de gouvernance inédits que pour un renouveau de l'action collective. Tour d'horizon d'une citoyenneté en rupture avec les codes traditionnels de l'engagement.

### 5.2.1 — Pirater la démocratie

#### CITATION

« INTERNET EST UN INSTRUMENT DE LUTTE CONTRE L'INFANTILISATION DES CITOYENS DANS UN RÉGIME QUI EST CENSÉ LEUR CONFIER LE POUVOIR. »

— Dominique Cardon, *sociologue des usages*<sup>1</sup>

**SI HISTORIQUEMENT LE WEB** s'est construit comme un espace libéral et libertaire, sa massification n'a pas su totalement effacer l'esprit contestataire dans lequel il se développa dès la fin des années 60. Il reste un espace, capable de se montrer frondeur, que bien des gouvernements cherchent encore à domestiquer. Quel meilleur terreau pour l'éclosion d'une forme atypique de hackers<sup>2</sup>, qui au-delà de la performance de la prouesse technique, revendiquent leurs propres motivations éthiques et politiques à l'inspiration résolument libertaire ? Regroupés sous la bannière de l'hacktivisme, contraction de hacking et activisme, ces cracks du code mettent leurs compétences au service d'une cause. Parmi les mouvements les plus anciens, l'impact du *Cypherpunk*

1 - In Dominique CARDON, *La démocratie Internet, promesses et limites*, Éditions du Seuil (2010), 100 pages

2 - Les hackers sont souvent associés par abus de langage aux pirates informatiques. Ils se divisent en deux familles, d'un côté les *White Hats* (chapeaux blancs) décelant et prévenant des failles dans les dispositifs technologiques, de l'autre les *Black Hats* (chapeaux noirs) exploitant les mêmes failles à des fins illégales.

est plus que jamais d'actualité avec une remise en cause récurrente du principe de neutralité du Net. Ce dernier repose sur quatre piliers fondateurs, la transmission des données par les opérateurs sans en examiner le contenu, la transmission des données sans prise en compte de la source ou de la destination des données, la transmission des données sans privilégier un protocole de communication et la transmission des données sans en altérer le contenu<sup>1</sup>. Il assure l'intégrité du réseau et prévient théoriquement de tout débordement discriminatoire.

Les lois successives Hadopi<sup>2</sup> et Loppsi<sup>3</sup> ainsi que les politiques obscures de confidentialité des plateformes sociales comme *Facebook* ou *Google* sont autant d'exemples étayant l'argumentaire de lutte des *Cypherpunk*.

Forts de décennies d'expériences en la matière, les membres de ce mouvement continuent de diffuser des outils de cryptographie<sup>4</sup> à l'usage de ceux qui veulent échapper à la surveillance du réseau. Ces logiciels sont notamment utilisés par les membres de la dissidence Web chinoise, syrienne ou iranienne. Ils ont aussi favorisé l'organisation des mouvements du Printemps Arabe en Tunisie et en Égypte. Outre sa faculté de coordonner le rassemblement, l'usage sur le terrain en période révolutionnaire a donné lieu à des situations plus inédites comme l'emploi de *Twitter* afin de géolocaliser et recenser les tireurs embusqués ouvrant le feu sur les manifestants. La remontée rapide de l'information était alors salvatrice tant pour le mouvement dans son ensemble que pour la sûreté des individus eux-mêmes.

D'autres mouvements plus hybrides agissent avec l'ambition de pirater le système sociétal, d'en corriger les bugs, par des actions trouvant leurs ramifications dans le réel et pas seulement sur le réseau. L'exemple des *Anonymous* est assez révélateur. Ce groupe informel s'organise pour des missions ponctuelles en ligne et hors ligne.

---

1 - Principes proposés par Benjamin Bayart pour les Rencontres mondiales du logiciel libre de 2009.

2 - Dite aussi Loi Création et Internet, loi n°2009-669 du 12 juin 2009 favorisant la diffusion et la protection de la création sur Internet

3 - Loi d'orientation et de programmation pour la performance de la sécurité intérieure, loi n° 2011-267 du 14 mars 2011

4 - Parmi ces outils, le réseau Tor est l'un des plus connus. Ce logiciel permet l'accès à des sites bloqués par des gouvernements et de les consulter sans possibilité d'être tracé par les autorités.

La caractéristique de ce rassemblement est l'absence de hiérarchie et l'anonymat de tous les membres, qui apparaissent en public sous un masque inspiré par Guy Fawkes<sup>1</sup>. Ce mouvement, par nature insaisissable, s'est illustré par des actions menées contre l'Église de Scientologie ou contre le géant japonais *Sony*. Leur mode d'action privilégié reste l'attaque par déni de service (ou *DoS*) entraînant la mise hors ligne d'un site ou d'un service Web.

Si certaines actions parmi celles citées précédemment soulèvent l'enthousiasme des internautes, d'autres piratages incluant des images pornographiques ou violentes semblent plus contestables et, bien que revendiqués par des *Anonymous*, ne sont pas cautionnés par la communauté.

Dans la même mouvance, la brève histoire de l'hacktivisme a été marquée par le cas de *Wikileaks.org*. Pour rappel, cette plateforme *Wiki* s'est fait le devoir d'informer le grand public sur les coulisses des tractations internationales en dévoilant des documents jusque-là confidentiels. Au cours de l'année 2010, le site a ainsi mis en ligne 251 287 télégrammes diplomatiques et des vidéos montrant des bavures de l'armée américaine en Irak. Le site a gagné en notoriété par la diffusion de ces câbles de communication à différentes rédactions aux quatre coins du globe, s'assurant une couverture médiatique de son action et de la diffusion des documents.

Une action qui vaudra au créateur de *Wikileaks*, le mystérieux Julian Assange, la fronde de nombreux gouvernements, oscillant entre intimidation et censure, ainsi qu'un blocus financier organisé par plusieurs banques. En représailles, le groupe *Anonymous* lancera l'opération *Payback* menant au piratage et à l'indisponibilité des sites de *Mastercard* ou *Paypal*.

En parallèle à son histoire sulfureuse et à la polémique lancée, *Wikileaks* dénote d'un fort besoin de transparence au sein de la vie politique nationale et internationale.

L'initiative a d'ailleurs démontré que le sujet, de ce que Don Tapscott

---

<sup>1</sup> - Guy Fawkes (1570-1606) fut un opposant politique au régime monarchique du Royaume-Uni, à la tête d'une conspiration visant à renverser le pouvoir en place par un régicide.

Le personnage inspira le comic *V pour Vendetta* dont le masque fut repris par les *Anonymous*.

décrit comme une *NéoGlasnost*<sup>1</sup>, était relativement sensible.

La publication de données publiques s'inscrit dans ce mouvement et constitue la première réponse des pouvoirs publics.

On notera aussi que des valeurs au fondement de l'hacktivisme font aujourd'hui partie intégrante du paysage politique avec l'apparition de Partis Pirates dans plusieurs pays.

Située en marge des partis historiques, la formation pirate est extrêmement hétéroclite dans sa composition et ses propositions, proposant une ligne idéologique principalement orientée vers les libertés individuelles et le développement d'un monde numérique libre.

Concrètement, après l'obtention d'un siège au Parlement Européen par le Parti Pirate suédois, c'est son homologue qui allemand a obtenu 9% des voix aux dernières élections législatives du Land de Berlin en Septembre 2011. Une victoire qui représente 16 sièges, créant la surprise générale tant dans les couloirs du Parlement que dans les médias.

Avec l'arrivée de députés *geeks*<sup>2</sup> au Abgeordnetenhaus<sup>3</sup>, c'est la pratique de la démocratie qui s'en trouve transformer : compte-rendu en temps réel des discussions du Parlement sur *Twitter*, retransmission en direct des réunions du groupe parlementaire pirate, jeu de question/réponse par le biais des réseaux sociaux durant ces mêmes réunions entre le public et les députés.

Ce sont les premiers faits d'une démocratie directe et connectée, amorcée par des néophytes de la politique directement issus de la société civile mais qui trouve déjà son écho auprès des citoyens.

L'hacktivisme est aussi sa propre victime.

Servant toutes les causes existantes, certains hacktivistes œuvrent aussi par fanatisme religieux, par exemple en pratiquant le *défaçage* de site.

Cette méthode consiste à défigurer un site en changeant la page d'accueil par un message plus politisé.

---

1 - Don Tapscott, essayiste et auteur notamment de *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything* (2006), pour la conférence Lift'11 à Genève

2 - Le terme *geek* est donné, affectueusement ou ironiquement, aux passionnés de nouvelles technologies.

3 - Nom du Parlement du Land de Berlin

Ce fut notamment le cas pour *Charlie Hebdo* en novembre 2011, à l'occasion d'une parution d'un numéro spécial consacré au l'islamisme. Le site du journal satirique fut alors victime d'un piratage affichant un message à conviction religieuse.

Ce détournement d'audience reste relativement monnaie courante. Pour cause, ils ne sont pas forcément l'œuvre d'hackers chevronnés, mais souvent de simples néophytes, péjorativement nommés *script kiddies*.

Avec l'influence galopante du réseau, l'hacktivisme gagne proportionnellement ses galons en matière d'action, de réputation et d'efficacité. Ce constat pousse à une lecture critique de l'hacktivisme.

## 16

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### UN CONTRE-POUVOIR ACTIF

L'hacktivisme doit être aujourd'hui considéré comme une méthode d'action citoyenne radicale et pouvant s'imposer comme un véritable contre-pouvoir. En cas de rupture du contrat démocratique, l'hacktivisme reste une possibilité de réponse numérique à l'usage des citoyens les plus avertis, avec toutes les dérives que cela peut comporter

## 5.2.2 — L'engagement en pointillés

### CITATION

« OLDER GENERATIONS WILL SAY « SHOOT THE LEADER, AND EVERYBODY ELSE WILL GO AWAY » BUT TODAY, IT'S VERY DIFFICULT TO SHOOT A HASHTAG. »

— Ben Hammersley, journaliste et essayiste, *Lift'11* (Genève)

**L'HACKTIVISME FAIT DONC PASSER** l'action collective radicale de la rue au Web, se voulant le double connecté d'un contre-pouvoir déjà observé.

Toutefois, avec son passage au format numérique, l'engagement citoyen se traduit par d'autres formes d'actions plus accessibles, mais nécessitant une masse critique plus importante.

La force de l'engagement reste-t-elle pour autant intacte lorsque l'on est derrière un écran ?

C'est la question soulevée par le *slacktivisme*, terme sarcastique pour désigner un activisme paresseux, et derrière lequel se cache une réalité courante dans les mouvements en ligne: l'adhésion en pointillé. L'engagement politique ou citoyen se fait alors en quelques clics, favorisé par des faibles barrières à l'entrée.

Savamment entretenu par des mécanismes hérités du secteur marchand, ce phénomène comprend toutes les interactions faibles, mais se positionnant comme engagées, là où ce n'est en réalité que signer une pétition ou d'aimer une page sur *Facebook*. Des actions qui, observées pragmatiquement, n'ont qu'un impact quasi nul sur le terrain.

Savamment entretenu par des mécanismes hérités du secteur marchand, ce phénomène comprend toutes les interactions faibles, mais se positionnant comme engagées, là où ce n'est en réalité que signer une pétition ou aimer une page sur *Facebook*.

Des actions qui, observées pragmatiquement, n'ont qu'un impact quasi nul sur le terrain.

Néanmoins, cette participation presse-bouton montre un besoin d'implication parallèle respectant les temporalités extrêmement courtes privilégiées par la pratique du Web.

Dans ces conditions d'instantanée et de public volatile, les liens faibles entre les utilisateurs du réseau prennent le pas sur les liens forts. S'ensuit la difficulté de mener une action durable en dehors de l'écran, la caricature voulant que les individus manifestent en ligne depuis leur canapé. Comme le souligne Ethan Zuckerman <sup>1</sup>, si les objectifs physiques poursuivis par les médias sociaux ne sont pas toujours atteints, ils ont quelques fois une portée dans le débat d'un autre pays.

Une nouvelle interprétation du dicton « *Nul n'est prophète en son pays* » ! Dès lors on ne doit pas investir l'activisme numérique des mêmes attentes que l'activisme physique. Leurs actions respectives se veulent complémentaires.

Certains hacktivistes, venant de ce que l'on pourrait aisément qualifier d'une branche dure du mouvement, estiment que ce genre d'actions dessert leur statut et leur propos. Cependant la portée grand public et la capacité à fédérer de grandes masses d'utilisateurs en font des initiatives relativement efficaces en ce qui concerne la visibilité du propos.

Dans les faits, on observe la force des micro-contributions qui, mises bout à bout, démontrent une force d'influence porteuse. C'est sur cette idée que s'appuie la pratique du *crowdsourcing*, une méthode ouverte à chacun pour capter des données. La foule (*crowd*) devient littéralement la source d'un service et constitue un catalogue de données spécifiques.

Adaptant ce principe, *60 millions de consommateurs* et la *Fondation Danielle Mitterrand* ont lancé en 2011 *Le Prix de l'Eau*<sup>2</sup>, une grande enquête collaborative et citoyenne visant à cartographier les prix du service de l'eau en France.

---

1 - Ethan Zuckerman est directeur au Center for Civic Media du MIT. Conférence TED Talk.

2 - [www.prixdeleau.fr](http://www.prixdeleau.fr)

Une initiative qui survient alors qu'on note un manque de transparence et d'harmonisation dans la tarification.

Les coopérations faibles entre citoyens s'exercent aussi par la pratique naissante du *crowdfunding*.

Cette dernière permet à tous les particuliers de fournir des fonds dans le cadre du financement collaboratif de projets. Une tendance particulièrement employée pour lever des fonds à destination d'initiatives sociales et qui prévient des risques de l'emprunt et court-circuite un système financier sujet à une grande méfiance. Un des exemples probants en la matière est *Kickstarter*<sup>1</sup> proposant de financer des créations originales dans le domaine du design notamment pour permettre leur réalisation. Les donateurs sont alors rétribués par un système de récompense si l'initiative financée arrive à son terme.

La collaboration et mise en réseau de l'information devient une condition nécessaire à la réussite de nombreux projets. Un constat bien compris par la plateforme *Imagination for people*<sup>2</sup> qui propose de connecter et de rassembler les initiatives citoyennes du monde. Ces dernières peuvent être initiées régionalement et reprises à d'autres points du globe. Cette collaboration intervient aussi en réaction à l'actualité pour supporter des causes locales.

*Twitter* a ainsi donné une caisse de résonance nationale à des affaires comme *#Botzaris36* où le réseau a permis d'interpeller l'opinion publique sur le cas d'immigrés tunisiens laissés au dépourvu en plein Paris après qu'ils aient été expulsés par la Police Nationale d'un bâtiment abritant quelques secrets du clan Ben Ali. Une affaire n'apparaissant pas dans les médias classiques et qui s'est vue relayée tout d'abord sur Internet avant d'obtenir un écho politique.

Un exemple qui n'est pas isolé puisque quelques mois plus tard, en Octobre 2011, le cas d'une caissière d'un supermarché *Cora* menacée d'un licenciement jugé abusif émeut le tout *Twitter* et le tout *Facebook*. Devant la mobilisation de ces médias sociaux, la direction du magasin reculera

---

1 - [www.kickstarter.com](http://www.kickstarter.com)

2 - [www.imaginationforpeople.org](http://www.imaginationforpeople.org)

finale­ment et con­ver­se­ra l'em­ploi.

En­fin, à un au­tre de­gré, la col­la­bo­ra­tion et la mu­tu­a­li­sa­tion des com­pé­ten­ces se re­trou­vent dans le dé­ve­lop­pe­ment du ré­seau des *Cantines Numé­ri­ques*. Ce sont là des tiers lieux de for­ma­tion et d'in­no­va­tion trans­ver­sale, vé­ri­ta­bles in­cu­ba­teurs à des pro­jets so­ciaux et ci­to­yens dans la lo­gique de ca­pac­ita­tion.

L'ac­tion ci­to­yenne se mod­i­fie donc sous l'im­pul­sion du numé­ri­que et il en va de même pour l'ex­pres­sion dont les codes se bou­le­ver­sent de ma­nière in­at­ten­due.

## 17

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### LA FORCE DES CONTRIBUTIONS FAIBLES ET DIFFUSES

Les mé­dias so­ciaux con­tribuent à créer des coopé­ra­tions pon­ctuel­les et ne re­quérant qu'un faible en­ga­ge­ment, mais qui, avec un public suf­fi­sant, font bou­ger de ma­nière sig­ni­fi­cative les lignes. Ses petites ac­tions ont la par­ticu­larité d'être dif­fuses dans la vie de tous les jours con­traire­ment aux autres formes d'en­ga­ge­ment ci­to­yen. Elles s'in­tè­grent donc par­fai­te­ment dans l'idée d'une dé­mo­cra­tie du quo­tidien.

En­fin, com­pre­ndre la dif­fé­rence de mé­ca­nismes entre un ac­tivisme en ligne et un ac­tivisme réel permet de dé­finir l'as­pect com­plé­men­taire de l'ac­tion ci­to­yenne.

#### 5.2.3 — *Les lettres de noblesse du LOL politique*

**DE TOUS LES PHÉNOMÈNES ENTRAÎNÉS** par la motrice du progrès numé­ri­que, le *LOL* poli­tique est très cer­tainement l'un des plus atypiques.

Du Siècle des Lumières aux *Guignols de l'Info* aujourd'hui, la France peut se targuer d'avoir une longue et brillante histoire de la satire. La tradition de se moquer des puissants trouve un second souffle dans les espaces non muselés du Web.

L'émulation des avis et les modalités d'échange offertes par les réseaux sociaux sont ainsi l'occasion d'adopter une posture critique sur les événements de la vie politique à travers des regards croisés et plus particulièrement décalés. Une nouvelle forme d'humour, le *LOL*, tantôt potache tantôt sarcastique, devient la règle en matière d'humour en ligne. Au-delà de l'interjection « *lol* »<sup>1</sup> qui étaye bien des conversations instantanées, le *LOL* est un état d'esprit. Et le domaine politique n'y échappe pas.

J'ai expérimenté le croisement de l'humour Internet avec l'actualité politique pour la première fois en 2008 avec *Failbook*<sup>2</sup>. Reprenant la forme du réseau social *Facebook* alors en pleine explosion, le site traite sous la forme de fils d'actualité la vie politique française. C'est le temps de l'hypercommunication et de l'hyperprésidentialité racontée sous forme satirique.

En plus d'une ligne éditoriale réactive, ce qui a fait la force de *Failbook* c'est sa capacité à détourner et à réinvestir un idiome propre Web, celui de l'interface de *Facebook*. Les visiteurs retrouvent alors l'actualité politique condensée et traitée par le prisme d'un service qu'ils ont déjà l'habitude d'utiliser et se réapproprient ainsi plus facilement à la fois le contenu et son édition. Ils sont encouragés à devenir contributeurs à part entière et trouvent dans la parodie un moyen de livrer leur vision de l'actualité sous l'angle du réseau social.

Le succès ne s'est pas démenti pendant la courte durée de vie du site et a été l'opportunité d'observer de l'intérieur le besoin d'une lecture renouvelée du fait politique.

Un mélange des genres que je tente de poursuivre à travers de *Cuisine De la République*<sup>3</sup> qui propose une nouvelle fois de suivre l'actualité politique, mais sous une forme gastronomique à base de recettes.

---

1 - LOL est l'acronyme *Laughing Out Loud*, traduit par mort de rire

2 - Pour plus d'informations, lire l'annexe *Failbook*, vu de l'intérieur

3 - [www.cuisinedelarepublique.fr](http://www.cuisinedelarepublique.fr)

**failbook**
Ah, moi j'ai les mecs de Star Trek, c'est des potes, ils peuvent pas me dire non.

---

**Chercher un profil**

**Dernières news**

Le 3 Octobre 2008

François F. et les 4 Cavaliers-traders de l'Apocalypse sont maintenant amis.

Philippe D.V. a donné le surnom **Lapin Tambour Duracell** à Nicolas S.

Eric W. a osé rajouter à ses citations: **"Ce n'est pas une récession, C'est une très faible croissance."** (Eric W. et les euphémismes métaphoriques sont maintenant amis).

Christine L. a créé le groupe **Pour le retrait des lettres "r" "é" "c" "e" "s" "i" "o" "n" de l'alphabet.**

Eric W. n'a visiblement pas acheté le même dictionnaire que l'INSEE.

Eric W. constate que la France est en récession, il en déduit qu'il peut donc prendre des vacances.

La Récession a écrit sur le mur de Christine L.:

"**Toc toc toc, qui est là ?  
C'est moooooooooooooooooo!!!!**"

Marie-George B. a aussi rajouté (mais pour d'autres raisons) à ses citations: **"Vous ne passerez pas ! (Le premier tour)."**

Brice H. a rajouté à ses citations: **"Vous ne passerez pas !"**

Christine L. estime que le patron de Dexia n'aurait pas du renoncer à son parachute doré.

Christine L. et Henri Guaino sont maintenant amis.

François F. a rajouté à ses activités: **Pin-up au Salon de l'Automobile.**

Lionel J. et Prozac sont maintenant amis.

**Nouveaux statuts**

Eric W. constate que la France est en récession, il en déduit qu'il peut donc prendre des vacances. *(Il y a 13 heures)*

Christine L. estime que le patron de Dexia n'aurait pas du renoncer à son parachute doré. *(Il y a 13 heures)*

Hervé H. tient à préciser qu'il est important de toujours mettre son clignotant lorsque l'on tourne, même sur un avion de chasse. *(Il y a 1 jour)*

**Vous connaissez peut-être...**



Patrick D.



Rachida D.



Henri E.



Christine L.

**failbook**
Failed.

---

**Chercher un profil**



**Christine A.**

**Dernier statut**

Christine A. est très vexée qu'on ait découvert à temps sa faille DNS. Un peu plus et on éradiquait tous les pirates. D'un coup. *(Il y a 3 heures)*

**Informations générales**

Sexe :	Féminin
Intéressé par :	Homme
Statut de la relation :	Célibataire
À la recherche de :	Relations sérieuses
Anniversaire :	25 Juin 1955
Originnaire de :	Port 4662
Opinions politiques :	Droite vendue aux Majors
Religion :	Wivendi Universal

**Informations personnelles**

Activités : Cyber répression, anéantissement de la culture, graduation de l'incohérence

Intérêts : Verrouillage numérique, traque des vilains pirates (jusque dans les chiottes), Pascal Nègre

Style de musique : Celle avec des DRM.

Émissions de télé : Virgin 17 et autres monuments de culture télévisuelle

Films : Les Divx

Livres : Le rapport Olivennes

Citations : " Parce que si vous allez le télécharger au Japon, avant que vous atteigniez le Japon, et qu'il respire, vous allez

**Amis**

Christine A. n'a pas d'amis =(

**Groupes**

Enfoirés de Geeks !  
Sauvons Cindy Sanders !  
Je ne fais pas que des eMule.

Le croisement m'a été inspiré par la frénésie médiatique et populaire pour l'art culinaire ainsi que par le jeu de métaphore qui se prête aux deux domaines que tout éloigne pourtant.

À ce langage du détournement, il faut ajouter une autre composante propre à l'humour sur Internet, celle du langage du même. Il est difficile de donner une définition générale du même tant il est propice à la diversité des expressions. Dans une tentative d'en ébaucher les contours, on peut le qualifier d'un phénomène mimétique de masse au sein duquel les internautes reprennent et détournent un média, contribuant à la diffusion d'un message intrinsèque. Un même peut dès lors devenir synonyme d'un adage, d'une valeur culturelle ou la parfaite illustration d'une situation. Repris de façon récurrente par une communauté, il devient un élément d'un nouveau langage. À tel point, que certains mêmes sont devenus un idiome à part entière, comme le *lolspeak*<sup>1</sup>. À la base de ce même, des photos de chats, les *lolcats*<sup>2</sup>, auxquels on prête des propos dans un anglais approximatif. Après avoir fait le tour du monde virtuel, les *lolcats* sont devenus le symbole à part entière de l'humour Internet, absurde, décalé et surtout viral. Sa transmission présente tous les aspects d'une contagion, qui pour l'occasion aurait pour simple symptôme un franc éclat de rire.

La culture du même fait partie intégrante des comportements présents sur la toile, dressant le portrait d'un nouvel humour à la logique hypertexte, faisant référence à d'autres blagues connexes au sein d'un même trait d'esprit. C'est aussi la victoire de la dénonciation par l'absurde, du second degré et de l'autodérision. C'est réappropriation de ces codes du Web, du dialecte d'une communauté connectée qui s'applique à la politique et permet le traitement sous l'éclairage d'un nouveau langage, d'une nouvelle objectivation et d'une nouvelle formalisation de la pensée. Le *LOL* est aussi l'exemple vertueux de la pratique du crowdsourcing avec une production et remontée de

---

1 - Le serpent se mordant la queue, des informaticiens ont mis en place un langage de programmation calqué sur les codes de conversation du *lolspeak*.

Z - [www.icanhascheezburger.com](http://www.icanhascheezburger.com) est le refuge original des *lolcats* et aujourd'hui un des réseaux les plus rentables d'humour sur Internet.

tendances et contenus par les utilisateurs.

Le procédé de la parodie règne en maître et le risque pour une personnalité de devenir la source d'un mème est désormais présent à chacune de ses sorties médiatiques. Car la toile ne rate rien et n'oublie rien.

Trop souvent confondu avec un simple buzz, le mème devient parfois la perle rare cherchée par les communicants de tout bord pour créer de la visibilité autour d'un candidat.

Cependant le procédé reste mal maîtrisé et les tenants du *LOL* sur le Web ont le plus souvent vite fait de retourner la balle à l'envoyeur. Le *LOL* sait faire preuve de discernement et s'affirme comme une lecture critique du Web là où on la réduit souvent de manière simpliste à un bête effet de mode.

Cette forme de libre expression n'est plus une tendance isolée et sa dimension absurde est un élément fédérateur inattendu en termes de comportement et de production médiatique.

## 18

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### L'HUMOUR EN GUISE D'EXPRESSION CITOYENNE

La culture du *LOL* et du mème est un exemple concret de ce qu'est la construction d'une expression créative et de pair-à-pair. Le principe de détournement est aussi un élément à retenir dans la construction d'un idiome citoyen, puisqu'il permet de partir de prédispositions d'usages afin de fédérer des contributions.

Croiser les usages est devenu le cœur de la réussite des services numériques.

### 5.2.4 — Ludifier la vie

**LONGTEMPS MOQUÉ OU MONTRÉ DU DOIGT** par ses détracteurs, le jeu vidéo a bel et bien su faire violence à sa première victime, le marché du divertissement. Avec un écrasant chiffre d'affaires s'élevant à presque 35 milliards d'euros en 2010<sup>1</sup>, le jeu vidéo est un acteur incontournable des loisirs.

Une manne financière importante qui aura achevé d'asseoir la respectabilité d'un secteur d'activité qui jusqu'à maintenant faisait la une des colonnes dans la catégorie faits divers.

À côté de sa dimension ludique, le jeu vidéo a apporté avec lui un autre phénomène, vu par certains comme une révolution dans le monde des expériences d'usage, la ludification (*gamification* en anglais).

Une nouvelle théorie qui part du postulat qu'il est possible, d'appliquer les mécanismes historiques du jeu vidéo (règles, objectifs, obstacles volontaires, récompenses) à des situations de la vie courante afin d'en renouveler le vécu et de les rendre plus engageantes. Suivant ce principe, une tâche rébarbative ou démotivante peut se transformer en une phase de vie excitante.

Plusieurs penseurs du monde vidéoludique, l'image de la game designer Jane McGonigal<sup>2</sup>, y voient une vraie opportunité sociale. À tel point que la force de coopération entre les joueurs et l'émulation des motivations pourraient bien changer la donne dans des domaines aussi inattendus que la recherche fondamentale, comme ce fut le cas avec *FoldIt*<sup>3</sup> le jeu collaboratif de décryptage moléculaire. Les joueurs sont alors sollicités afin de résoudre des problèmes dont la masse d'ordinateurs ne vient pas à bout. En guise d'exemple, les joueurs de *Foldit* ont plié la représentation d'une protéine virale en seulement trois semaines

---

1 - Les chiffres de ce paragraphe proviennent de l'article *Un petit pad pour l'homme...* d'Olivier Séguret paru dans l'exemplaire de *Libération* du 12 novembre 2011.

2 - Jane MCGONIGAL, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Éditions Penguin Press (2011), 388 pages

3 - [www.fold.it](http://www.fold.it) - *To fold* signifie plier en anglais, les joueurs de *FoldIt* sont des plieurs 93

là où la recherche scientifique avait bloqué pendant près de dix ans. À terme, les retombées de cette découverte pourraient bien marquer un tournant dans la lutte contre le virus du VIH. Cette démarche s'inscrit par ailleurs dans un domaine nommé les sciences citoyennes, dont la pratique ouvre les résultats scientifiques aux amateurs éclairés.

Les scientifiques collaborent alors avec des passionnés pour vérifier les résultats de leurs recherches ou bénéficier de nouvelles ressources intellectuelles dans la logique du *crowdsourcing*.

La ludification est donc une opportunité intéressante pour l'innovation sociale ainsi qu'un puissant levier à l'action citoyenne. En la matière, tout reste à faire.

Le terrain s'y prête pourtant.

Les villes deviennent numériques et connectées, des *Smart Cities*. Le multimédia se transforme en *ubimédia*<sup>1</sup>, un média numérique ubiquitaire et ambiant. Il imprègne les murs de la ville, relie les habitants et fait de l'information une condition au bien-vivre.

Le média numérique est un élément facilitateur à la reconquête et la réappropriation de l'espace urbain. Chaque élément de la ville possède désormais « *son ombre informationnelle* » selon Nicolas Nova, chercheur au Lift Lab et spécialiste de la question des médias géolocalisés. Ils sont capables de dialoguer entre eux et avec le réseau. Ce phénomène, appelé l'Internet des choses, montre que par la multiplicité des connexions, certains objets jusque-là muets, deviennent bavards et génèrent des informations venant alimenter le réseau. Nous vivons donc entourés de données que nous captions pour des usages variés.

Un constat qui donne aussi lieu à de nouvelles pratiques de jeu urbain comme le *check-in*<sup>2</sup>, via *Facebook Places* ou *Foursquare*.

L'activité physique urbaine devient propice au jeu.

Cette ludification de la vie urbaine est propulsée par l'expansion de l'internet mobile qui à terme devrait prendre le pas sur l'Internet fixe et

---

1 - Ubimedia est un terme théorisé par Adam Greenfield en 2006, dans son essai *Everyware : La révolution de l'ubimédia* (FYP Éditions, 2007)

1 - Se référer au glossaire en fin de mémoire

l'explosion du jeu sur smartphone.

Les expériences de jeu commencent dès lors dans la rue pour se poursuivre en ligne et en mobilité. C'est le cas du projet *I Wish This Was*<sup>1</sup> qui propose d'acheter des stickers depuis le site web de l'opération avant de les positionner ensuite dans les rues. La particularité de ces stickers est qu'ils sont un support à l'expression citoyenne. Sous la forme de « *Je souhaiterais que ce soit...* », les participants sont invités à réinventer l'espace urbain en collant leurs vœux partout en ville et en postant la photo ensuite sur le site de l'opération.

Un jeu social qui peut être rattaché au mouvement des *Alternate Reality Games* (ARGs) ou *pervasive games* qui transforment l'environnement social et urbain pour offrir un nouveau contexte de jeu.

Cette forme est particulièrement en vogue dans les pays anglo-saxons et sort le jeu de l'écran pour se servir des lieux de vie et de ville comme support à l'aventure.

Épaulés par la réalité augmentée<sup>2</sup>, certains de ces jeux proposent de tagger politiquement les lieux publics avec des objets virtuels. On retrouve ainsi des balades citoyennes et contestataires localisées comme le projet Place Tiananmen<sup>3</sup> qui propose à toute personne, présente dans ce lieu et munie de l'application smartphone adéquate<sup>4</sup>, d'apporter un calque numérique permettant de visualiser le célèbre opposant anonyme stoppant l'avancée des chars chinois. L'artiste John Craig Freeman<sup>5</sup> propose lui de visualiser ce que pourraient être des lieux connus, comme le parvis de Beaubourg, convertis en décharge toxique. Un moyen novateur de sensibiliser à la question du traitement de ces déchets.

---

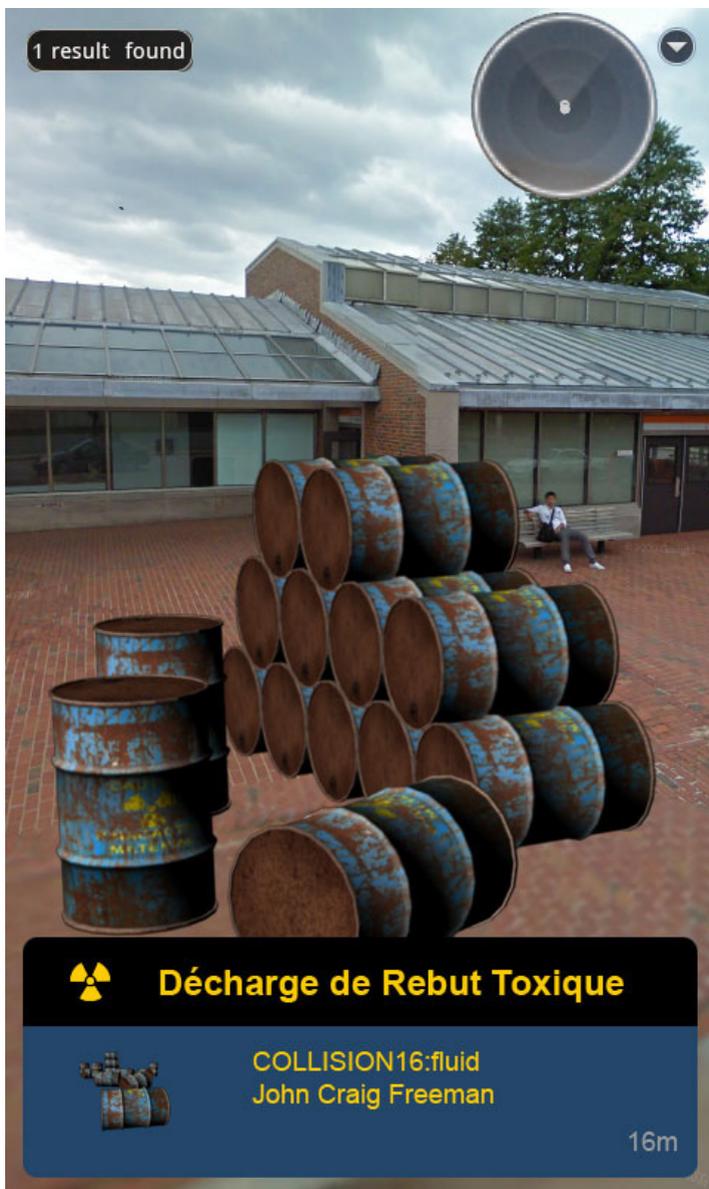
1 - [www.iwishthiswas.cc](http://www.iwishthiswas.cc) du designer Candy Chang

2 - La réalité augmentée est une technologie qui permet d'afficher des objets virtuels sur des objets réels et d'hybrider ainsi la perception d'un environnement physique, augmenté par des apports numériques.

3 - <http://fourgentlemen.blogspot.com> – Le collectif propose d'autres initiatives comparables comme la création d'une statue de la déesse de la Liberté sur la place Tahrir en Égypte.

4 - L'application la plus courante est *Layar*, proposant à la communauté d'utilisateurs de créer des calques d'objets virtuels et d'en géolocaliser la visualisation

5 - <http://johncraigfreeman.wordpress.com> – John Craig Freeman est aussi le co-auteur de *Infiltr.AR*, un happening en réalité augmentée dans le bureau ovale de la Maison Blanche (<http://manifestar.info/infiltrar>)



Le jeu se prête donc au réenchantement du quotidien, mais aussi au questionnement éthique et politique.

Toutefois, la ludification ouvre aussi le débat, celui des usages. À l'heure actuelle, le monde du marketing a su parfaitement s'emparer de l'idée et en joue dans le « *story-telling* » de ces produits comme un outil promotionnel de plus. Il existe un appel de la part des game designers à ne pas codifier la *gamification* à des seuls principes de soutiens commerciaux.

Un tel usage du jeu vidéo conduit aussi à s'intéresser à une France plus joueuse qu'il n'y paraît.

Avec 63,3% des Français qui ont joué à un jeu vidéo au cours de ces six derniers mois<sup>1</sup>, ce n'est plus une activité réservée à une certaine frange jeune de la population. Et pour cause, l'âge moyen du joueur est de 33 ans, loin du cliché de l'adolescent. De même, 47% des joueurs sont en réalité des joueuses, tendant vers une pratique du jeu plutôt paritaire.

Côté équipement, 50% des foyers se disent équipés d'une ou plusieurs consoles de jeu, sans compter les possesseurs d'ordinateurs qui dédient une partie de leur temps au jeu en ligne.

Le *casual gaming* (jeu occasionnel) et le *serious gaming* (jeu sérieux) expliquent cette démocratisation avec une pratique du jeu qui s'ouvre à toutes les sensibilités. Le premier attire les néophytes avec un *gameplay*<sup>2</sup> simple et familial là où le second se propose de sensibiliser ou d'instruire grâce à des mécanismes de jeu intelligents.

Le jeu vidéo est donc l'exemple réussi d'une pratique qui a su conquérir de nouveaux publics et dépasser sa simple fonction de divertissement pour créer un nouveau paradigme d'action. Un pari que l'action citoyenne doit aujourd'hui relever.

---

1 - Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français, étude réalisée par GfK Custom Research France

2 - Le *gameplay* est l'ensemble des mécanismes de jeu comprenant la narration, les règles et les objectifs.

# 19

## CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

### LUDIFIER L'ACTION CITOYENNE

La *gamification* renouvelle, d'ors et déjà, l'expérience sociale et urbaine et peut tout aussi bien s'appliquer à l'action citoyenne. Elle redéfinit alors les modalités d'engagement pour y apporter une touche ludique sans pour autant lui ôter sa crédibilité ou sa portée politique.

## 5.3 — LA TENTATION D'UNE DÉMOCRATIE DES ACTIFS

### 5.3.1 — De la fracture numérique à la fracture civique

**LE NUMÉRIQUE OFFRE** de formidables opportunités en matière de gouvernance coopérative et de nouvelles actions citoyennes. Et pourtant, l'utilisation de l'outil numérique est souvent associée au risque d'une fracture numérique. Ce risque doit être particulièrement pris en considération lorsque l'on parle de démocratie. La mise est de taille, il s'agit de ne pas reproduire les situations de déconnexion rencontrées dans le cas du modèle représentatif.

Par sa nature, le réseau Web génère malgré lui des exclus. Deux grandes familles sont remarquables, les non-connectés et les mal-connectés. Les premiers n'ont pas ou que très peu accès à la toile lorsque les seconds n'ont qu'une maîtrise partielle de l'outil numérique ou peu de visibilité sur le réseau.

Le premier cas présente une fracture numérique d'un point de vue technique. L'accès au réseau et à la gouvernance connectée nécessite d'être connecté soi-même. Pour des raisons de coût ou de logistique, l'installation d'un point d'accès à Internet, ordinateur et connexion, peut être un

obstacle.

Cependant, ces dernières années la tendance est à la hausse pour le taux d'équipement des ménages français. Quelques chiffres illustrant ce phénomène, 72%<sup>1</sup> des Français possèdent un ordinateur et 69%<sup>2</sup> disposent d'un accès à Internet. Une progression en partie liée à la baisse des prix et à la diversification de l'offre.

Néanmoins, être équipé ne fait pas tout. Le second cas de fracture est culturel, lié à l'appropriation des technologies. Les pratiques n'évoluent pas aussi rapidement que la technique elle-même et demandent un temps nécessaire avant d'être pleinement adoptées par les utilisateurs. Comme tout nouveau mode de communication, il est indispensable d'en apprendre et d'en maîtriser les codes. Connecter les individus par écran interposé soulève la difficulté cognitive à atteindre l'autre d'une manière intuitive. La fracture numérique devient une situation de manque d'interactions malgré toutes les possibilités offertes par le réseau. La connexion entre les individus ne peut se faire, on assiste à l'absence d'un interlocuteur pair. Dans ce cas précis, le contact ne s'établit pas, c'est une autre fracture numérique qui se dessine.

Il en va de même pour atteindre le contenu sur un réseau. La fracture informationnelle se matérialise de nos jours notamment par le fait de ne pas accéder à l'information du web en temps réel, nouveau vecteur d'opinion.

Se saisir des outils et des logiques demande l'acquisition d'un bagage culturel spécifique au numérique pour prendre part à la démocratie connectée.

D'autre part, si le Web permet de décupler les participations c'est à la condition de, malheureusement, reproduire les inégalités de la société démocratique réelle. Le web par essence n'est pas une source d'égalitarisme, le miracle démocratique ne se produit pas nécessairement. On constate que les plus instruits continuent de discuter sur les orientations politiques et s'engagent fortement, là où les moins politisés, pour

---

1 - Source Gfk / Médiamétrie, mai 2011

2 - Source ITU, pour l'année 2010

des raisons de capital socioculturel, n'osent pas plus s'exprimer numériquement. Aux extrêmes, l'exclusion numérique existe souvent à un degré d'exclusion sociale ou culturelle préexistante.

Le danger d'une démocratie des actifs guette, laissant sur le côté une partie des citoyens. La fracture numérique évolue alors en une fracture civique<sup>1</sup>.

De plus, malgré la libération des objectivités par le succès croissant des médias sociaux, peu d'utilisateurs affichent plus facilement leurs opinions sur les réseaux que dans la vraie vie.

Pire, le risque d'une normalisation des usages du Web fait craindre la perte de son potentiel à générer des expressions ainsi que des actions variées et spontanées.

Au-delà du volet technique, la fracture numérique est avant tout une question de comportement et d'usage.

## 20

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### LA NÉCESSITÉ D'UNE RESPONSABILITÉ ACCRUE

Longtemps appréhendée comme une fatalité, cette fracture s'apprécie aujourd'hui comme une contrainte et non plus un frein insurmontable. Elle pousse à un sentiment de responsabilité renforcé par l'importance de la question démocratique. Les plus démunis technologiquement ont, par des actions locales des collectivités ou des associations, la possibilité d'accéder à l'information numérique. On se rend alors compte qu'une autre fracture subsiste au-delà de la fracture numérique : la fracture sociale et cognitive.

Il convient de tirer parti du multimédia, dans son sens littéral, pour réinventer les modes de contributions.

<sup>1</sup> - Thierry VEDEL, *Internet creuse la fracture civique*, *Le Monde*, 22 juin 2010

### 5.3.2 — Le cas du non-utilisateur

**P**ARMI TOUTES LES ATTITUDES SUSCITÉES par la technologie, la non-utilisation est un cas particulièrement intéressant. Les designers s'attachent particulièrement à travailler sur des notions comme l'expérience utilisateur. À l'opposé se trouve le public des non-utilisateurs auquel il est aussi nécessaire de penser. C'est d'ailleurs là un trait commun que partagent la technique et la politique.

La définition de la non-utilisation peut sembler transparente, mais elle relève d'une réalité plus complexe. Si la fracture numérique concerne un public mis à l'écart à cause de carence, la non-utilisation peut, elle, s'envisager sous l'angle du refus. C'est alors une décision et non une condition subie. La fracture numérique cause des expulsés et des exclus, la non-utilisation crée des publics résistants et des publics rejetés.

En politique, la non-utilisation se traduit par l'abstention ou un positionnement apolitique. Du point de vue de l'innovation technologique, la non-utilisation n'est pas nécessairement un échec, mais une condition potentielle à l'expérience<sup>1</sup>. Arrêter l'expérience constitue une situation de non-utilisation et permet de mieux la reprendre et l'apprécier plus tard.

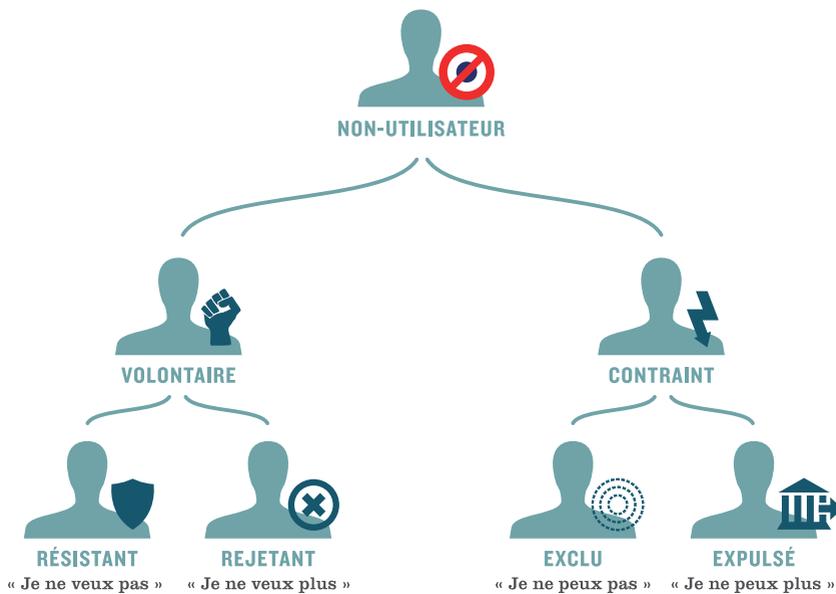
Ce mode d'usage doit être compris comme évolutif et propice à la création d'autres expériences ayant lieu en l'absence notable d'utilisation, comme dans le cas du répondeur téléphonique<sup>2</sup>. Rattachée à la problématique de la gouvernance, la non-utilisation n'est pas une échappatoire, mais une utilisation en elle-même, voire une stratégie.

On note plusieurs types de non-utilisation avec deux grands groupes : les résistants, qui refusent d'utiliser la technologie politique

---

1 - Nicolas NOVA, *Les flops technologiques - Comprendre les échecs pour innover*, FYP Éditions (2011), 160 pages

1 - Sebastian GREGER, *The Absent Peer - Non users in social design interaction*, MediaLab Aalto University (2010)



— La non-utilisation cache une pluralité de situations

et ceux que l'on pourrait qualifier de rejetants, qui ont décidé de ne plus l'utiliser.

Parmi les attitudes les plus fréquentes, on notera l'adoption tardive des nouveaux dispositifs démocratiques ou la remise à plus tard, dans un certain élan de passivité. Les plus désenchantés mèneront une résistance active tandis que d'autres se désaffranchiront ou se contenteront de marquer leur désintérêt.

La non-utilisation conduit aussi à un jeu d'influence.

Certaines personnes s'intéresseront aux potentiels d'une application numérique citoyenne, mais refuseront de l'utiliser. S'opérera alors un transfert d'utilisation, celle-ci étant déléguée à des tiers qui feront l'action pour le non-utilisateur. Il sera amené à peser dans leurs décisions et modalités d'usages pour qu'ils agissent selon son intérêt. Paradoxalement, déléguer une tâche même numérique pour ne pas devenir soi-même utilisateur revient à expérimenter une autre forme de représentation.

D'autres citoyens peuvent être tentés de faire preuve d'un opportunisme numérique : ils se transformeront tour à tour en non-utilisateur temporaire afin de bénéficier d'un apport ultérieur ou se préserver d'un effort d'engagement.

Enfin, on peut aussi observer une non-utilisation partielle qui revient alors à n'utiliser qu'une partie des possibilités offertes par une situation de gouvernance ouverte par exemple. Plusieurs temporalités d'usages sont donc à prévoir.

La non-utilisation est donc loin d'être un vide, mais peut aussi être une situation active, structurée et pensée, voire productive.

## CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

### OUTILS DE GOUVERNANCE, OUTILS D'INFLUENCE : LE TEMPS DE LA STRATÉGIE

S'il est nécessaire de prendre en compte le risque de fracture numérique, la production d'outils numérique de gouvernance pousse aussi à envisager des détournements d'usage. Pour autant, il n'est pas nécessaire de les brider, ils sont la marque d'une réelle appropriation de ce service par l'utilisateur. La clé réside dans l'analyse de ces usages ou non-usages, toujours dans l'optique de mieux cerner les besoins citoyens et démocratiques.

## 5.4 — LA PLACE PARTICULIÈRE DE L'ÉLU

### 5.4.1 — L'objet de toutes les craintes

**ÊTRE ÉLU** au sein de cette nouvelle donne démocratique n'est pas chose aisée.

Beaucoup d'élus sont encore prudents à l'idée d'ouvrir la gouvernance aux citoyens. La pratique de la démocratie participative, bien que légalement prescrite, est bien souvent vue comme une contrainte.

La montée en compétences des citoyens et leur implication de plus en plus poussée dans la construction des politiques sont des motifs suffisants à la peur de voir son mandat remis en cause. Conféré par des élections, l'élu jouit d'une certaine légitimité. Qu'advient-il de ce contrat républicain passé avec les citoyens lorsque ces derniers s'invitent dans la délibération ? À qui appartient réellement le pouvoir de décision ?

À cela il faut ajouter les craintes inhérentes au Web, bien souvent renforcées par un arrière-goût amer de technophobie.

Les élus sont parmi les premières victimes de la fracture numérique et ont bien souvent grandi politiquement sans l'apport du Web. La capacité d'émancipation des publics apportée par le réseau et la promesse de contribution libre au sein d'une gouvernance coopérative et ouverte sont, à ce titre, des perspectives peu réjouissantes aux yeux de certains élus.

Les affres d'Internet n'ont pas fini de donner des sueurs froides aux élus qui y voient un média sur lequel ils n'ont que peu d'emprise et s'intéressant de près au-dessous des cartes. Les différentes tentatives de cadrage par la loi de l'expression numérique, comme la proposition de labélisation de l'information sur les blogs, sont les symptômes de craintes sous-jacentes aux nouvelles formes d'action citoyenne. Un paternalisme latent qui conduit à des discours sur le besoin « *de civiliser Internet* »<sup>1</sup>.

La réussite d'une cohabitation sereine des élus avec la culture du Web collaboratif tient à quelques préconisations. Premièrement, ne pas chercher à transposer sur le Web les mécanismes électoraux classiques : le vote et le débat n'y sont pas aussi efficaces. Ensuite, ne pas chercher à initier ou à conduire le débat, mais le susciter, le nourrir grâce à des modalités de facilitation comme l'ouverture des données publiques.

Le cas de Barack Obama est révélateur de cet état d'esprit. Le candidat Obama a très vite intégré à sa campagne l'aspect collaboratif en s'adjoignant les bienfaits de la mobilisation des réseaux sociaux. Une logique réticulaire reprise sur, *Change.gov*, la plateforme de coordination des actions de la base militante, et le site *FightTheSmears.com*, combattant les rumeurs sur le futur président avec l'aide des internautes<sup>2</sup>. Cette campagne reste à ce jour l'utilisation la plus probante du média Internet par un homme politique dans la conquête du pouvoir.

On peut d'ailleurs observer l'impact de cette stratégie connectée sur les premières mesures politiques de Barack Obama avec le lancement d'un

1 - Discours prononcé par Nicolas Sarkozy à l'occasion du très critiqué e-G8 Forum, portant sur le développement d'Internet et ses opportunités

2 - Collectif, *Designing Obama*, [www.designing-obama.com](http://www.designing-obama.com), 2011, 338 pages



A screenshot of a tweet from the user @Eric\_Besson. The tweet text reads: "LOL et excuses. Ça m'apprendra à manipuler la liste des brouillons et à appuyer par erreur sur la touche envoi. Je ne me couche pas ...". The tweet is dated "19 Oct via Twitter for iPhone" and includes icons for "Favori", "Retweeter", and "Répondre". It is noted as being retweeted by "DarkJuneHill et 100+ autres". A row of small profile pictures of users who interacted with the tweet is visible below the text. The background of the tweet is white, set against a blue header and footer.

 **@Eric\_Besson**  
Eric BESSON ✓

LOL et excuses. Ça m'apprendra à manipuler la liste des brouillons et à appuyer par erreur sur la touche envoi. Je ne me couche pas ...

19 Oct via Twitter for iPhone ☆ Favori ↻ Retweeter ↻ Répondre

Retweeté par DarkJuneHill et 100+ autres



© 2011 Twitter



A screenshot of a tweet on the Twitter website. The tweet text is in purple and reads: "FUCK YOU ROMANIAN PEOPLE! I HATE YOU ALL AND I WANT DESTROY EU!". The tweet is dated "26 minutes ago via web" and is retweeted by "you and 100+ others". It includes "Reply" and "Retweeted (Undo)" options. The user profile is for "francediplo", identified as "France Diplomatie". The background of the tweet is white, set against a blue header and footer. The header includes the Twitter logo and navigation links: "Home Profile Find People Settings Help Sign out". The footer includes copyright information and various links: "© 2010 Twitter About Us Contact Blog Status Goodies API Business Help Jobs Terms Privacy".

twitter

Home Profile Find People Settings Help Sign out

**FUCK YOU ROMANIAN PEOPLE! I HATE YOU ALL AND I WANT DESTROY EU!**

26 minutes ago via web

Retweeted by you and 100+ others

Reply Retweeted (Undo)

 **francediplo**  
France Diplomatie

© 2010 Twitter About Us Contact Blog Status Goodies API Business Help Jobs Terms Privacy

audacieux programme d'Open Data, preuve s'il en est, que le numérique était un atout décisif dans son accession au pouvoir.

Alors, les élus auraient-ils tort de bouder le média Web ? Pas tout à fait, puisque ce dernier n'est pas exempt de critiques dans sa forme politisée.

## 21

### CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

#### NE PAS RENFORCER LES CRAINTES DES ÉLUS

Obtenir la coopération des élus et les amener à l'acceptation d'outils ouverts de gouvernance sont des sujets sensibles. Lors de la création d'une application démocratique, l'analyse des enjeux doit aussi bien prendre en compte les besoins des citoyens que les attentes des élus pour rétablir une juste balance. Il s'agit de ne pas créer de la défiance chez les représentants vis-à-vis du numérique et de la participation citoyenne.

#### 5.4.2 — *L'exercice compliqué de la politique en ligne*

**SUIVANT L'ÉVOLUTION DES USAGES**, les partis politiques investissent de plus en plus l'espace numérique jusque-là chasse gardée des médias citoyens et alternatifs.

La communication politique s'intéresse de près à l'impact des avis et des situations de buzz, capables aussi bien de soutenir que d'enterrer la portée d'une mesure gouvernementale ou d'une loi.

En réponse, les conseillers en image poussent notamment les personnalités politiques à utiliser les médias sociaux afin de se rapprocher de leurs militants ou potentiels électeurs. Une démarche qui n'est pas dénuée de

sens comme l'a compris la plateforme *TwitteTonEurodéputé*<sup>1</sup> qui fait le lien entre les citoyens et les élus du Parlement Européen par le biais du service *Twitter*. La condition sine qua non reste tout de même que chacun d'entre eux possède un compte *Twitter*. Dans les faits, cette situation est encore loin d'être acquise.

Plus qu'un désintéret, l'appropriation des médias sociaux par les formations politiques relève d'une utilisation opportuniste. En période de campagne électorale, les différentes écuries ont désormais recours à une communication orientée vers les internautes et défendent leur programme jusque sur leur page *Facebook*. À l'issue de l'échéance électorale se soldant par la victoire ou la défaite, ces mêmes partis dans leur grande majorité délaissent voire désertent les réseaux sociaux. Tout au plus, une permanence en ligne sera assurée, traduisant ainsi une vision purement marketing et électoraliste loin des possibilités d'interaction envisageables.

Ce désamour s'explique aussi par la déception d'une attente placée dans le Web, la promesse d'un débat ouvert à tous sur un terrain médiatique neuf.

Dans la pratique, ce débat n'a pas lieu : chaque mouvement de pensée ayant tendance à camper sur ses positions et à se regrouper par communautés d'intérêts<sup>2</sup>.

Par un procédé d'intercitations mutuelles, les opinions émises par les militants et les partis s'organisent en sphères étanches et se relaient entre avis homogènes. Le choc des idées n'a pas lieu, s'effaçant tout au plus au profit d'affrontements internes aux courants des partis.

Source de cette désillusion, le Web 2.0 ne favorise pas le débat public dans sa forme centralisée, mais éclate la discussion sur plusieurs réseaux. Le commentaire politique y est par ailleurs entretenu le plus souvent par des personnes d'opinions voisines. Les groupes de discussion se construisent autour d'affinités plutôt qu'autour de la recherche d'un

---

1 - TweetYourMEP (*TwitteTonEurodéputé*) : [www.tweetyourmep.eu/home/fr](http://www.tweetyourmep.eu/home/fr)

2 - Cass SUNSTEIN, *Republic.com 2.0*, Princeton University Press (2007), 272 pages 108

débat contradictoire. Et ce alors qu'il s'agit là d'un des fondamentaux de la démocratie.

Symptomatiques de cette consanguinité du débat, le développement de réseaux sociaux politiques tels que la *Coopol* pour le Parti Socialiste (PS) ou *Les Créateurs de Possibles* pour l'Union pour un Mouvement Populaire (UMP).

Si le premier peut se vanter d'un relatif engouement à son lancement, le second est considéré par l'UMP comme un cuisant échec. Les deux poursuivaient pourtant l'objectif commun de faire émerger la discussion et la participation autour de thématiques de société et de la réponse à y apporter.

La labélisation politique de telles plateformes sous le sigle d'un parti aura finalement eu raison de la pertinence d'un débat nécessairement faussée par l'absence d'une véritable force de contradiction.

Ces bulles d'opinion sont vues comme la « *multiplication des mondes propres* » par le sociologue des médias Jean-Louis Missika<sup>1</sup>.

Outre la recherche d'un certain confort d'expression et de discussion, ce débat en demi-teinte s'explique par l'éternelle question de la modération des publications en ligne : quelles règles apporter à la controverse et à la concertation en ligne ?

À l'exception de la *Nétiquette*<sup>2</sup>, aucune règle d'expression n'existe officiellement sur Internet. C'est précisément cette absence de cadre qui libère les participations dans un cas et dans le même temps de saborder le débat public. Cette contradiction nous rappelle que l'outil numérique n'est que le moyen de surmonter des obstacles, seuls les comportements engendrés sont le vrai moteur du changement<sup>3</sup>.

---

1 - Jean-Louis MISSIKA, *La Fin de la télévision*, Éditions Seuil (2006), 108 pages

2 - La Nétiquette est une charte de bonne conduite régulant les échanges entre les internautes. On y retrouve un rappel du respect et de la courtoisie nécessaire aux échanges.

3 - Robin BERJON, *Internet, politique et co-production citoyenne*, Fondapol (2010), 33 pages

## CE QU'EN RETIENT LE DESIGNER

---

### NE PAS TRANSPOSER EN LIGNE LES MÉCANISMES CLASSIQUES DU DÉBAT

Internet ne se prête pas à l'exercice classique de la politique tel qu'il a été défini par les normes médiatiques classiques. L'heure est à la réinvention à la fois de la communication envers le peuple représenté et des modalités de débat. C'est à la seule condition de réellement s'intéresser au fonctionnement du Web Social et de ses usages que la discussion politique deviendra efficiente.

## L'ESSENTIEL À RETENIR

---

**QU'ELLE SOIT À L'INITIATIVE DU CITOYEN** ou des institutions, l'impulsion d'une démocratie connectée tente de compenser les lacunes du modèle représentatif et vient soutenir les démarches de démocratie participative. Là où l'on pouvait constater une déconnexion entre élus et citoyens, c'est une véritable (re)mise en réseau entre les acteurs de la démocratie qui s'opère sur un nouvel espace de discussion.

Le numérique est alors autant une formidable opportunité qu'un outil d'exclusion et de discrimination si il est développé sans prendre en compte le contexte sociétal.

Du citoyen de base à l'élu, la fracture numérique soulève à la fois des questions techniques, mais surtout de l'appropriation des nouveaux codes d'usages.

### LE PARI D'UNE CITOYENNETÉ AUGMENTÉE

---

**À L'ISSU DE MES RECHERCHES**, mon projet de fin d'études, intitulé *Citoyenneté Augmentée*, s'inscrit dans deux des nouveaux paradigmes de l'action citoyenne ébauchés au cours de ce mémoire. Ces deux postulats sont autant de terrains propices à l'innovation sociale et à la proposition des premières pistes de réflexion en rupture avec une vision romanesque de la citoyenneté.

#### 6.1 — DU RÉGIME DES INDIVIDUS AU RÉGIME DE L'INDIVIDU

##### 6.1.1 — *L'envie égocratique*

**LA DÉMOCRATIE EST**, certes, le pouvoir du peuple mais, depuis sa naissance, elle a dû apprendre à composer avec les intérêts des individus.

L'expression de ces attentes personnelles passe par la recherche d'un pouvoir individuel : l'égocratie selon Michel Serres<sup>1</sup>. Cette égocratie existe dès lors en parallèle de la démocratie et la gouvernance devient comparable à situation de cohabitation. Parler d'égocratie soulève une interrogation contemporaine, celle concernant la réalité d'une montée de l'individualisme dans nos sociétés occidentales.

De passif, le citoyen devient hyperactif<sup>2</sup>, n'hésitant plus à revendiquer ses propres opinions que ce soit au niveau social, économique ou culturel. L'individualisme doit donc être vu comme une chance plutôt qu'une

---

1 - Michel SERRES, Conférence sur « *Les nouvelles technologies, révolution culturelle et cognitive* » à l'occasion des 40 ans de l'Institut National de la Recherche en Informatique et en Automatique (INRIA).

2 - Collectif, *e-Démocratie, le temps de l'hypercitoyen*, dans *Regards Sur le Numérique*, Décembre 2009

menace à la vie en communauté. C'est l'activation de ces cellules uni-personnelles de réflexion qui empêche la société de sombrer dans une attitude statique liée à la recherche d'un consensus universel.

L'impact de l'égocratie se mesure par la visibilité d'une opinion individuelle. La transformation d'une opinion personnelle en une opinion publique est une marque visible de l'influence de l'égocratie sur le débat politique. Elle est comparable à un effet de longue traîne en politique. Autour d'un même thème, la somme des opinions, parfois divergentes, à faible écho construit une opinion alternative aussi importante que le courant de pensée populaire.

L'égocratie dépasse la maîtrise collective des questions de société puisqu'elle relève de l'expression la plus personnelle qui soit. La pensée individuelle sera toujours plus pertinente que la pensée collective aux yeux de celui qui la formule.

La promesse d'une individualisation du pouvoir constitue une formidable source de motivation et d'engagement pour le citoyen<sup>1</sup>. Le faire-valoir d'une influence égocentrée est un besoin social et démocratique qui entre directement dans la conception des nouvelles formes de gouvernance. Il apparaît donc nécessaire de donner des moyens à cette égocratie de pleinement se révéler.

### *6.1.2 — L'envie égocratique*

Si l'égocratie est contemporaine à la démocratie dans son apparition, elle connaît un nouveau souffle à l'heure du numérique.

L'extension de l'espace public à la sphère numérique permet d'accélérer les opinions. Elle décentralise aussi le débat vers des espaces de dialogue à l'audience plus restreinte, mais propice à l'ébullition des avis.

C'est précisément cette logique réticulaire propre à Internet qui augmente les capacités de l'opinion.

Par des systèmes d'éditions ouverts et accessibles comme les désormais

---

<sup>1</sup> - Alban MARTIN, *Égocratie et Démocratie*, FYP éditions (2010), 220 pages

incontournables blogs et autres réseaux sociaux, elle offre de nouvelles perspectives de diffusion d'une information. Il semble désormais naturel pour les utilisateurs d'émettre leur propre contenu sur la toile. Une publication qu'il faut aussi envisager en mobilité avec la percée des smartphones dans nos vies et dans nos poches. Les contenus prennent alors forme en temps réel, postés dans la minute de l'évènement physique auquel ils font souvent écho.

D'autre part, le Web augmente aussi la visibilité des opinions en les exposant aux commentaires d'autrui.

Encore une fois, le réseau numérique est un accélérateur à la découverte de tiers partageant des opinions similaires par la construction de communautés en ligne. Trouver des pairs devient un exercice simplifié par la pertinence accrue des moteurs de recherches<sup>1</sup>.

Agréger ces tiers partageant la même opinion est une opportunité pour entamer une discussion autour d'un thème et d'ouvrir son opinion à une exploitation et une diffusion par d'autres internautes. Ces itérations dans la discussion et la propagation sont sources d'enrichissement pour l'opinion.

En guise d'illustration, un exemple a marqué le Web politique, celui d'Étienne Chouard. Rien ne prédestinait ce professeur d'économie et de droit fiscal à devenir une figure de proue du « *Non* » au référendum sur le traité établissant une Constitution pour l'Europe de 2005<sup>2</sup>. Ses arguments seront repris en boucle par les opposants à la Constitution et le retentissement médiatique le conduira à être une des voix citoyennes du Web, enrichissant au passage son argumentaire des remarques et des opinions suscitées par ses positions.

On le voit, l'opinion est comme incubée dans l'espace numérique, qui s'affirme autant comme une tribune pour l'individu que comme un

---

1 - Depuis 2010, le moteur recherche *Google* possède des algorithmes permettant la recherche au sein des contenus du web dit en temps réel, principalement les réseaux sociaux tel que *Twitter*.

2 - Pour rappel, le 29 mai 2005, 54,68 % des électeurs se sont prononcés contre la ratification d'un traité établissant une Constitution pour l'Europe.



— *Observer l'activité politique, une des facettes du panoptisme citoyen*

laboratoire à idées.

C'est aussi le premier lieu de leur matérialisation sous différentes formes multimédias : vidéos virales, mèmes<sup>1</sup> ou manifestes.

La transition de l'opinion incubée numériquement vers l'espace public traditionnel<sup>2</sup> donne accès à l'opinion de masse et au monde physique. Beaucoup d'appelés et pourtant très peu passent le filtre médiatique conférant une certaine légitimité au propos. On notera que le paternalisme des médias traditionnels pousse parfois à la mise en avant d'opinions contestables émises sur le Web pour mieux assurer leur propre légitimité.

Dernier apport notable du numérique, l'accès généralisé à l'information est un élément favorable à la capacitation et l'autonomisation de l'individu. Par la collecte de données, l'enrichissement personnel depuis d'autres avis et la facilité à trouver des ressources en ligne, l'écho libéral et libertaire du Web est un levier au pouvoir égocratique du citoyen.

### 6.1.3 — *Le panoptisme citoyen*

Une des conséquences inattendues de l'égocratie est le développement d'un comportement d'observation de la représentation. En effet, la facilité à suivre les différentes facettes d'une actualité politique en temps réel par le biais du média numérique conduit à un état de veille permanent.

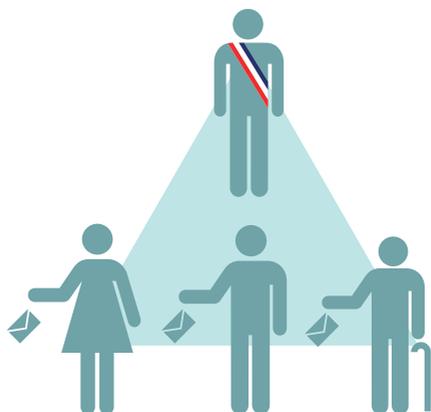
C'est ensuite à partir de cette agrégation d'informations diverses que se forment les opinions. La compilation de données et de faits récoltés au gré des points de vue en ligne et hors-ligne, en première ligne ou indirectement impliqués, permet d'avoir un aperçu à 360° de cette actualité politique. On peut parler de panoptisme citoyen.

Le principe du panoptique a été développé en milieu carcéral afin

---

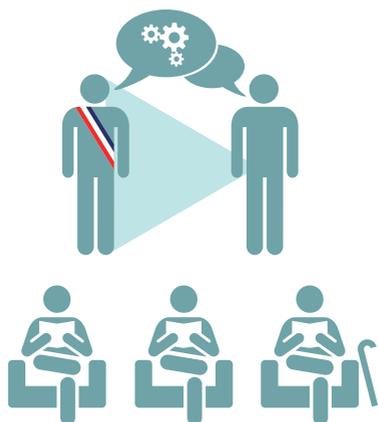
1 - Voir la partie 5.2 - *La citoyenneté disruptive*.

2 - Comprendre ici le trio médiatique, télévision, radio et presse écrite.



.....

— *Le principe de représentation amène un schéma pyramidal*



.....

— *Une participation en déséquilibre*

de créer des structures d'enfermement pouvant être surveillées circulairement depuis un point d'observation central.

Par extension, le philosophe Michel Foucault y voit un modèle d'organisation sociétal basé sur la surveillance<sup>1</sup>. Appliqué à la gouvernance, ce principe s'interprète par la revendication d'avoir un droit de regard sur l'activité politique. Dans ce cas précis, la capacité d'observation n'est plus conférée uniquement au pouvoir pénal, mais aux citoyens.

Ainsi, en tant que pairs, ils observent et suivent l'activité politique. Cette veille citoyenne permet d'encadrer l'exercice de la représentation et de prévenir d'éventuelles dérives.

Sans entacher le climat de confiance entre citoyens et élus, cette notion de panoptisme doit être comprise comme une aubaine dans la recherche de légitimité de l'action politique.

Les élus ont alors l'initiative d'exploiter ce regard citoyen les scrutant afin de valoriser leur bilan face à un public particulièrement attentif. De plus, le fait de rendre compte peut-être aussi apprécié comme un geste supplémentaire de transparence envers les citoyens.

À noter qu'il existe une temporalité sensible à ce panoptisme. Lorsque les élus briguent un nouveau mandat ou la conquête du pouvoir, ils apparaissent plus aptes à négocier et plus vulnérables aux critiques des opinions.

D'autre part, l'ouverture des données démocratiques et l'observation des comportements politiques par le panoptisme citoyen favorisent la pro action au lieu d'être uniquement en réaction aux mesures proposées. C'est d'emblée une manière économique et légère d'organiser une contre opinion capable d'influencer avant que la décision ne soit entérinée.

Structurée à 360°, la vue proposée par le panoptisme permet de répondre à la question de Juvénal « *Qui gardera les gardes ?* ». Ici, ce sont les citoyens eux-mêmes qui se surveillent mutuellement pendant qu'ils

---

1 - Michel Foucault définit le panoptisme au niveau de la société dans son essai *Surveiller et Punir* (Gallimard, 1975).

observent les politiques. Concrètement, en cas de la formulation d'une opinion délictueuse ou diffamante, ces effets sont très vite être contrebalancés par un rappel objectif des faits observés.

La propagation rapide des opinions par le réseau offre une réactivité qui invite à relativiser la viralité d'une mauvaise information. Cette pratique de l'endiguement doit être abordée sous un œil critique puisqu'elle peut tout aussi bien isoler des informations pourtant vérifiées.

Le principe d'observation s'applique aussi directement aux envies égocratiques.

En tant qu'être social, il est important pour l'individu de pouvoir suivre l'impact de sa contribution dans le cas de dispositifs participatifs par exemple.

Un fait qui reflète le besoin de voir son opinion valorisée, d'évaluer sa capacité d'influence et quantifier cette influence sur la décision finale. Ce retour concernant ce qui a été retenu, de la contribution par exemple, est une étape essentielle dans la mise en place d'un dialogue entre élus et citoyens. L'interactivité même démocratique est toujours corrélée au principe d'action/réaction.

Il s'agit là d'une attente sociale qui est une condition fondamentale à la réussite de nouvelles interactions démocratiques.

## **6.2 — DÉMOCRATIE REPRÉSENTATIVE, DÉMOCRATIE PARTICIPATIVE ET DÉMOCRATIE COOPÉRATIVE**

### *6.2.1 — L'histoire des trois petites démocraties*

**IL N'EXISTE PAS UNE**, mais trois démocraties.

Pour rappel, les deux premières démocraties, représentative et participative, ont été déjà abordées dans le chapitre *État de crise et crise d'État*.

La troisième reprend l'idée d'une démocratie coopérative ébauchée à travers la partie *Repenser la démocratie, l'action citoyenne à l'heure du numérique*.

Afin de mieux saisir ce qui fait la spécificité de chacune d'entre elles, il est bon d'approcher le sujet par la métaphore, en l'occurrence celle du théâtre. Une métaphore qui une fois appliquée à la politique n'est pas tout à fait innocente.

Peu avant la contestation de Mai 68, Guy Debord, chef de file des Situationnistes<sup>1</sup>, publiait sa *Société du Spectacle*. Dans les lignes de cet essai, il met en avant l'aliénation à la société de consommation et plus précisément l'injonction au divertissement en tant que raison d'être de cette société. Le spectacle s'invite alors jusque dans les rouages de la politique. Au-delà de l'esprit révolutionnaire qui imprégnait l'œuvre de Guy Debord, il est intéressant de noter que l'art de gouverner emprunte au monde du spectacle un lexique inspiré.

Ne parle-t-on pas de scène politique, de représentation, d'acteurs du territoire, du jeu des pouvoirs ?

Tissant cette métaphore, il est possible de raconter la démocratie avec un autre regard.

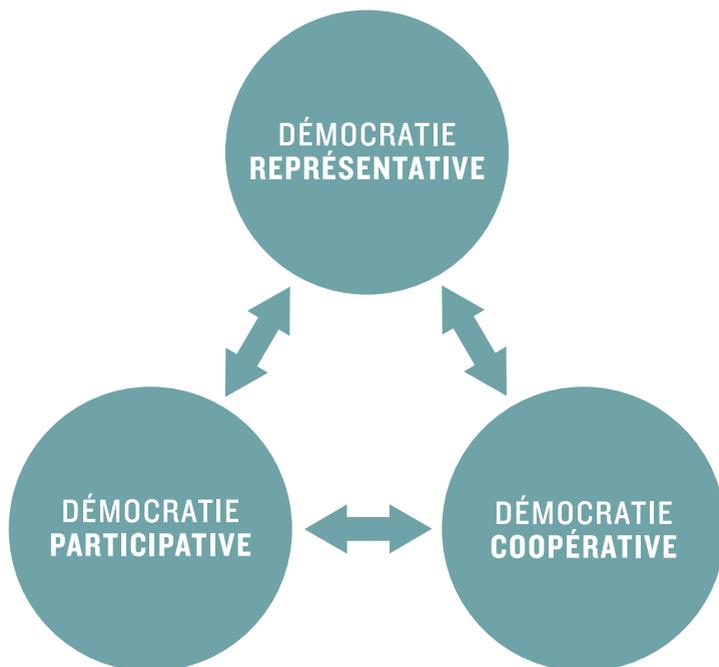
Suivant cette idée de la politique vue en spectacle la démocratie représentative, socle démocratique de la société, devient représentation théâtrale. Celle-ci se joue sur la scène politique.

Les citoyens sont appelés à voter pour une représentation avec son lot d'acteurs et élisent ainsi une programmation. Ils y assistent ensuite en tant que simples spectateurs. Cette attitude passive permet à la représentation de devenir une mise en scène, avec son lot d'artifices. Elle n'est que très peu perturbée par les sifflets occasionnels du public et continue son cours pour s'écrire d'elle-même.

Au sein de cette représentation, les acteurs jouant leurs rôles respectifs sont, certes, des professionnels, mais aussi quelque peu carriéristes.

---

1 - Le mouvement situationniste s'est illustré par son diptyque artistique et révolutionnaire s'inscrivant dans une pensée marxiste. A la pensée avant-gardiste de l'art multiforme est venue s'ajouter la profonde conviction politique de la lutte des classes.



---

— *Des démocraties en interaction*

À ce titre, ils ne restent pas insensibles à la promesse de tenir un jour le haut de l'affiche.

Dans certains cas, la représentation se fait même jeu du cirque. Le spectacle est alors marqué par la violence du propos et des actes, se soldant par la mort politique de certains représentants cloués au pilori médiatique.

À ce système représentatif vient s'adjoindre la démocratie participative, comme mécanisme de compensation et d'adaptation.

Toujours selon la métaphore du théâtre, les citoyens montent sur scène pour être acteurs aux côtés des politiques dans la prise de décisions. Ils donnent alors la réplique aux élus au cours de différents actes politiques. En revanche, force est de constater que les citoyens n'ont pas le même talent d'acteurs que les politiques: des disparités dans la prise de parole, la peur d'être sous les projecteurs. Ils ont en face d'eux, rappelons-le, des professionnels rompus à l'exercice scénique. Ces derniers ont d'ailleurs fait des études spécifiques à la pratique de la scène politique.

Une participation qui ne s'avère que partielle dans les faits, les sessions n'attirant souvent qu'un seul et même public. La diversité des répliques et des situations manque alors ce rendez-vous démocratique.

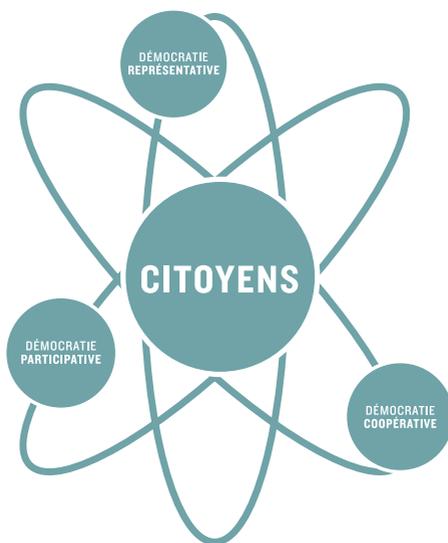
On notera aussi que les ambitions des acteurs politiques et leur volonté de briller prennent le pas sur l'authenticité des dialogues.

Enfin la démocratie dite coopérative qui s'illustre comme une démocratie du quotidien et tirant sa force de l'addition des coopérations faibles<sup>1</sup>.

Théâtralement parlant, les citoyens aident à la représentation en fournissant les éléments nécessaires à son bon déroulement. Apportant leur expertise, ils deviennent tour à tour techniciens, accessoiristes, costumiers. Le spectacle politique se joue alors en partie dans des coulisses ouvertes au public où celui-ci est invité à collaborer à la conception d'outils, à l'écriture des scénarii ou simplement à surveiller les étapes du processus

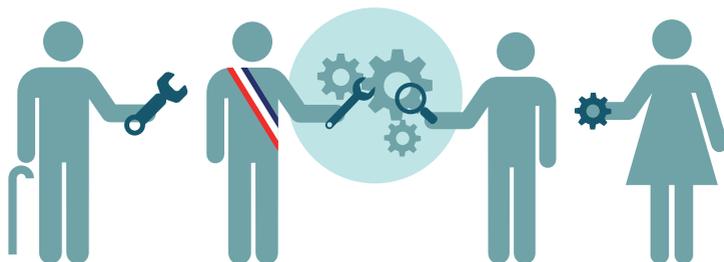
---

1 - Dominique CARDON, *La démocratie Internet, promesses et limites*, Éditions du Seuil (2010), 100 pages



---

*— Le citoyen, la particule élémentaire de la démocratie*



---

*— La coopération propose une interaction démocratique horizontale*

de création. Cette dernière semble être un terrain particulièrement propice à l'intervention du design d'interactivité et de services.

D'interactions, il en est justement question.

Ce système de gouvernance vient par ailleurs compléter le triptyque démocratique. Pour autant ces démocraties n'opèrent ni en opposition ni en contradiction, mais agissent de concert, interagissant les unes avec les autres. Par ce procédé de couches démocratiques, elles se compensent et se complètent assurant par là même le rythme continu de la vie politique du pays.

### *6.2.1 — D'une démocratie d'opinions à une démocratie d'outils*

**L'ÉGOCRATIE PREND SA SOURCE** dans l'individualisme et ce pouvoir personnel se traduit par l'opinion et son influence.

Si la mobilisation citoyenne qui en résulte est appréciable, son caractère de plus en plus instantané lié à sa nature numérique fait planer le risque d'une démocratie d'opinions volatiles et empreinte d'une trop grande subjectivité.

Pour éviter le sable mouvant des avis changeants, il est envisageable de transférer ce fort engagement individuel dans l'utilisation d'outils de gouvernance, outils auxquels le designer a pris part.

Il s'agit alors de travailler autour de données relativement objectives, visualisables et réemployables aussi bien par les élus que les citoyens.

La transition d'une démocratie d'opinions à une démocratie d'outils s'effectue dans l'optique de penser de nouvelles interactions avec les Institutions publiques. Celles-ci restent l'interface première des citoyens en matière de gouvernance.

Il est intéressant de noter que les grands principes du design d'interactivité s'appliquent à l'exercice démocratique.

Cette même réflexion conduit au concept de citoyens en tant que capteurs de la réalité embarqués dans la société. Ils sont experts de leur

quotidien, de leur environnement urbain et social.

En conséquence, ils ont accès à des ressources et des informations qui échappent aux pouvoirs publics et sont pourtant au centre des enjeux de conception des politiques publiques. Des éléments étayant la décision qu'ils peuvent faire remonter aux pouvoirs publics par le biais d'outils. D'une certaine manière, les pouvoirs et les expertises sont disséminés dans le corps sociétal et ne demandent qu'à être sollicités.

Cette gouvernance intelligente suit les préceptes de la démocratie coopérative avec le développement d'une innovation démocratique ascendante venant de la base citoyenne.

Un tel processus conduit à une expérimentation permanente, s'enrichissant des différentes itérations et des apports de chacun des acteurs. Un procédé qui n'est pas sans rappeler des méthodologies inspirées du design.

Avec de telles initiatives, la démocratie, locale notamment, en ressort gagnante.

Ainsi, donner la possibilité au citoyen d'influencer et de faire remonter le réel responsabilise l'individu vis-à-vis des enjeux de la gouvernance. Coopérer avec le pouvoir en place et l'aider à résoudre les problèmes apparaît comme le choix de la raison plutôt que de chercher à le déstabiliser et le remplacer en permanence. Dans un certain effet pervers, les têtes changent et les obstacles demeurent.

La coopération ressuscite aussi le rêve d'une démocratie du quotidien dans la mesure où il ne s'agit plus d'attendre les prochaines élections pour interagir avec le pouvoir.

Par sa particularité coopérative, la démocratie d'outils s'ouvre au numérique et à la culture 2.0<sup>1</sup>.

Elle hérite ainsi de certaines propriétés du Web collaboratif. Par extension, la gouvernance peut être pensée comme un *Wiki* et propose une nouvelle façon de lire et d'écrire la vie locale. Elle en reprend les codes avec en premier lieu, le principe des micro-participations.

---

1 - Se référer au glossaire en fin de mémoire.

Prises indépendamment les unes des autres, ces coopérations faibles n'ont que peu d'influence, mais leur agrégation et la prise en compte des plus petites corrections forment un tout considérable.

Ces engagements à la volée, intégrés au quotidien, sont alors de remarquables apports à la gouvernance devenue plateforme d'échange<sup>1</sup>.

C'est aussi l'avènement du multi-auteur, les élus et les citoyens collaborant à un niveau d'édition égal. Autre point hérité du wiki, au titre de connaissance ouverte, le partage des points de vue et la transparence d'un historique des décisions apportées à la vie de la ville sont autant de discussions visibles de tous. Cette proposition d'outillage démocratique s'articule donc autour de trois points d'interaction : influencer, documenter et agir.

Malgré des avantages notables, cette démocratie coopérative produisant ses propres outils de co-conception des politiques doit, elle aussi, imposer sa légitimité.

Du côté des élus, le frein majeur reste d'accepter des notions de transparence sur leur activité, de participation libre et d'auto-organisation des citoyens. Ils ont à surmonter leur peur profonde de voir la décision leur échapper. En tant que représentants du peuple, ils continueront de posséder la capacité de délibération.

Bien qu'élargissant leur pouvoir civique, les citoyens sont à même de se montrer hostiles à coopérer. Il s'agira pour eux d'accepter d'endosser le rôle jusque-là joué par les institutions et dans certains cas l'État providence. Des réticences qui pourront être levées puisqu'au-delà du fait d'avoir contribué à la production de l'intérêt général, il est envisageable de rétribuer la participation avec l'intervention avec une monnaie sociale ou complémentaire<sup>2</sup>. Cette forme de valorisation concrète fait écho au besoin de retour de la part des citoyens.

Ces exemples ouvrant le champ des possibles poussent à l'amorce de nouveaux comportements démocratiques, concrets et durables.

---

1 - Government as a platform, O'Reilly Media (2010)

2 - Il s'agit là de monnaies non fiduciaires et échappant de fait au risque de spéculation. Les Services d'Échange Locaux (SEL) en sont un exemple.

La citoyenneté devient numériquement augmentée s'enrichissant de nouveaux outils de gouvernance et de décision. On peut alors littéralement parler d'une injection d'interactivité dans le modèle représentatif. Une situation à laquelle, on l'aura compris, le designer n'est pas tout à fait étranger.

## L'ESSENTIEL À RETENIR

---

**LE DÉVELOPPEMENT D'UN POUVOIR INDIVIDUEL** accru par les apports du média numérique est un avantage pour la coopération entre citoyens et élus.

Il marque le renouvellement d'une forme d'engagement plus diffuse et intégrée au quotidien, mais dont la mise en réseau des efforts contribue à l'enrichissement de la gouvernance.

C'est dans cet esprit que le designer intervient comme rouage d'articulation de la gouvernance co-concevant les outils de décisions avec les différents acteurs afin d'engager une véritable expérience citoyenne n'hésitant pas à quitter les écrans pour se poursuivre hors ligne.

### 6.3 — PROBLÉMATIQUE DU PROJET DE FIN D'ÉTUDES



.....

— Trois conditions de réussite inspirées de ce mémoire

# A

---

## AUGMENTÉ

Dans le sens anglais « *augmented* », la notion d'augmenté consiste à enrichir un élément déjà existant avec nouvelles fonctions numériques. Il en résulte des nouvelles capacités, compétences ou expériences d'utilisation décuplée par le numérique. C'est notamment le cas de la réalité augmentée qui propose d'apposer des calques d'informations numériques sur des éléments physiques de notre environnement.

# C

---

## CHECK-IN

Le *check-in* est une pratique du Web social consistant à enregistrer son positionnement géographique à travers un service de géolocalisation et de partager cette information sur les réseaux sociaux. Littéralement un *check-in* revient à dire « *Je suis ici en ce moment* ».

## CITOYENNETÉ

La citoyenneté s'entend ici comme l'implication dans la vie de la Cité encadrée par des droits et des devoirs.

## CITOYEN

Au-delà de son statut juridique, le citoyen s'apprécie dans la diversité de ses rôles : il est à la fois un usager, un électeur, un contribuable, un être social et un acteur local.

## CO-CRÉATION

Processus de création collaborative réunissant les différents acteurs du processus à tous les échelons de la conception. Ce mode de création est un puissant levier à l'innovation sociale

## CONCERTATION

La concertation est un degré de démocratie participative comparable à une consultation interactive. Les propositions sont alors ouvertes à la discussion et peuvent évoluer selon les retours obtenus.

## CROWDFUNDING

Le *crowdfunding* permet au plus grand nombre de fournir des fonds pour le financement collaboratif de projets. Une tendance particulièrement employée pour lever des fonds à destination d'initiatives sociales.

## CROWDSOURCING

À l'instar du *crowdfunding* et dans la veine du courant participatif animant le Web, le *crowdsourcing* est une méthode ouverte à chacun pour capter des données. La foule devient littéralement la source d'un service et constitue un catalogue de données spécifiques.

# D

---

## DATA MINING

Le *data mining* est une pratique d'exploration des données en vue de l'extraction d'informations depuis de larges quantités de données.

## DATA VISUALISATION (DATAVIS)

Depuis de larges sets de données, il est possible d'identifier des schémas et de visualiser clairement ces données grâce à des systèmes de représentations graphiques. La *data visualisation* est notamment utilisée pour appréhender et synthétiser de larges quantités de données dans une forme intelligible.

## DATAJOURNALISME

Le *datajournalisme* est une forme émergente de journalisme utilisant les données comme base d'investigation. Les données brutes sont alors support à une analyse journalistique, supplée notamment par des représentations graphiques de faits racontés par ces mêmes données.

## DÉMOCRATIE PARTICIPATIVE

Cette forme de démocratie peut être vue comme un mécanisme d'adaptation et de compensation au manque d'interactivité rencontré dans le modèle représentatif. Cette forme de gouvernance privilégie le dialogue et l'engagement des citoyens dans la prise de décisions.

## DÉMOCRATIE REPRÉSENTATIVE

Le système représentatif est la base de la démocratie française où les citoyens sont amenés à élire leurs représentants au suffrage universel. Ces représentants défendent ensuite un programme ou des idées à différents échelons et au sein de différentes institutions, locales ou nationales.

## DONNÉE PUBLIQUE

Une donnée publique est collectée ou produite dans le cadre d'une mission du service public. Synonyme de transparence, elle doit être tenue à disposition du public et est un enjeu des politiques d'*Open Data* et d'*Open Government*.

# E

---

## ÉGOCRATIE

À l'inverse de la démocratie, l'égocratie est l'expression de la volonté d'un individu et sa capacité à influencer la gouvernance. Résultat de l'individualisation de la société, mais aussi de l'essor des technologies de communication, l'égocratie s'affirme comme un contre-pouvoir aussi salvateur que dangereux pour le système démocratique traditionnel.

## EMPOWERMENT (OU CAPACITATION)

L'*empowerment* peut être considéré comme la prise en charge de l'individu par lui-même. Dans le contexte de gouvernance, certaines tâches jusque-là assurées par l'État providence sont désormais déléguées à l'auto-organisation des citoyens.

## EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Discipline en plein essor du design, l'expérience utilisateur (aussi rencontré sous la forme *UX* pour *User eXperience*) s'attache au ressenti, notamment émotionnel, de l'utilisateur lors la pratique d'un service ou l'emploi d'un objet.

C'est cette expérience vécue, avec sa part d'intangible, qui devient le medium de travail et peut transformer la qualité d'utilisation d'un dispositif au-delà de simples considérations d'utilisabilité technique.

# F

---

## FACEBOOK

Lancé en 2004 dans une petite chambre d'Harvard, *Facebook* s'est aujourd'hui imposé comme le réseau social le plus utilisé sur le Web et revendique près de 750 millions d'utilisateurs dans le monde.

À travers ce service web, il est possible d'interagir et de communiquer avec son groupe d'amis inscrits sur la plateforme.

## FORMAT

Le format est, avec la question de la licence, au coeur des débats sur la libération des données. Si certaines querelles de clocher pour départager le meilleur format entachent parfois la libération des données, la condition *sine qua non* est que le format soit exploitable.

D'autre part, certaines institutions invoquent la nécessité de conversion de format comme trop onéreuse pour libérer les données publiques.

## FOURSQUARE

*Foursquare* est un service web proposant de partager sa position auprès d'un réseau d'amis sous forme de *check-in*.

Cette fonction est soutenue par un système de jeu permettant de gagner des points selon les lieux localisés afin de débloquer des badges ou des coupons de réductions auprès de structures partenaires.

# G

---

## GÉOLOCALISATION

S'entend ici comme la technique permettant de localiser un utilisateur depuis un terminal de communication, mobile ou fixe.

Les dispositifs embarquent aujourd'hui différentes technologies de localisation : Géopositionnement Par Satellite (GPS), triangulation des antennes téléphoniques ou encore triangulation Wi-Fi.

# H

---

## HACKTIVISME

Contraction de Hacking et Activisme, cette forme radicale d'expression tire son héritage des différentes formes d'actions directes pour mieux s'exprimer sur les réseaux.

Mêlant des convictions politiques ou éthiques à des compétences techniques, l'hacktiviste jongle avec différentes stratégies de guérilla numérique (piratage, détournement) pour servir une cause.

# I

---

## INTEROPÉRABILITÉ

L'interopérabilité permet de rendre un document lisible depuis n'importe quelle machine compatible sans qu'il y ait de restriction numérique qui y soit appliquée.

# L

---

## LICENCE

La licence définit le cadre de réutilisation des données issues des politiques d'*Open Data*.

Son degré de permissivité est synonyme d'une réexploitation plus ou moins poussée de celles-ci. La licence est la condition légale à la libération des données.

## LOI COMMISSION D'ACCÈS AUX DOCUMENTS ADMINISTRATIFS DU 17 JUILLET 1978

La mise en place de la Commission d'Accès aux Documents Administratifs (ou *CADA*) encadre la consultation et la réutilisation des données publiques. Cette commission conseille sur la mise à disposition des données.

# M

---

## MÉDIA UBIQUITAIRE (OU UBIMÉDIA)

Avec l'émergence d'une informatique ubiquitaire qui a su quitter les bureaux pour se glisser dans nos poches, le multimédia est devenu voyageur et nous suit partout. Adam Greenfield, théoricien et essayiste sur la question, propose alors de parler d'*ubimédia*.

Un média ambiant avec son propre écosystème qui vient se greffer à notre environnement par le biais de périphériques mobiles ou d'objets nouvellement connectés.

# O

## OPEN DATA

Le mouvement de libération des données publiques est à la base de l'émergence des démocraties numériques. Une donnée publique est une donnée collectée ou produite dans le cadre d'une mission de service public. Elles appartiennent donc aux citoyens et doivent être mises à disposition sous forme exploitable par les institutions pour une réexploitation libre.

À titre d'exemple, parmi ces données, on peut citer celles ayant trait aux emplacements des infrastructures publiques ou encore des données démocratiques comme la présence parlementaire.

## OPEN GOVERNMENT

La gouvernance ouverte s'entend comme un mode de gouvernance hérité des principes de l'*Open Source* et devant résoudre les actuels problèmes des pouvoirs démocratiques en place.

Articulée autour de deux notions principales, la transparence et la participation, elle entend reconnecter les citoyens à leurs représentants.

Les dispositifs proposent alors une coopération entre acteurs publics et société civile en vue d'un meilleur système à travers des outils exploitant pleinement les capacités du numérique.

## OPEN SOURCE

L'*Open Source* est un principe de conception de logiciel basé sur l'ouverture des codes sources des programmes. Ils sont alors publiés sous une licence dite « libre ». Cette ouverture s'applique aussi bien à la diffusion des logiciels et des connaissances relatives à leur utilisation ou à leur création. Cette philosophie et ses valeurs ont marqué de son empreinte les mouvements d'*Open Data* et d'*Open Government* qui envisagent la gouvernance en mode « *Open Source* ».

# P

---

## PANOPTISME

Adaptation du terme de Michel Foucault, le panoptisme peut être envisagé ici comme la surveillance du pouvoir en place par les citoyens.

# T

---

## TWITTER

Service de micro-blogging permettant de poster des messages courts (les *tweets*) à un réseau de *followers* (personne suivant votre activité) et d'agréger l'actualité des personnes que vous suivez. Le format court des publications et la réactivité des usagers en font la plateforme référence en matière de Web en temps réel.

# W

---

## WEB 2.0

Ou encore Web Participatif ou Web dit social est une évolution conceptuelle des usages d'Internet vers une ouverture grand public et privilégiant des services ouverts, collaboratifs et enrichis par l'utilisateur. Une évolution accompagnée d'avancées techniques simplifiant et améliorant l'utilisation des différents services. Plus largement, cette appellation 2.0, démocratisée par Tim O'Reilly en 2005, s'applique désormais à toute structure se voulant l'évolution

participative d'un précédent modèle jugé plus rigide.  
On préfère désormais le thème de « médias sociaux » à la notion de 2.0.

## TWITTER

Le *Wiki* (mot hawaïen pour « rapide ») est un mode de publication collaborative sur le Web qui favorise l'édition et l'enrichissement multi-auteurs. Son mode d'écriture s'oriente résolument vers le multimédia avec l'ajout de document images, vidéos ou sonores. La particularité de ce type de plateforme est l'ouverture de l'édition aux visiteurs qui peuvent contribuer librement, sans autres prérequis techniques ou statutaires. *Wikipédia* est aujourd'hui l'exemple le plus marquant de cette philosophie d'ouverture des connaissances.

### FAILBOOK, VU DE L'INTÉRIEUR

---

**FAILBOOK** (Juillet 2008 - Octobre 2008) fut, au cours de sa fulgurante existence, un site web satirique traitant l'actualité politique française sous la forme d'un réseau social fictif inspiré de Facebook.

— *De l'intérêt de croiser les flux*

**BIEN QU'IL PUISSE ÊTRE PRÉSENTÉ** comme un bel exemple de ce qu'est le principe de sérendipité<sup>1</sup>, *Failbook* prend ses racines dans deux faits sociaux propres à l'année 2008.

Nous sommes alors un an après l'élection de Nicolas Sarkozy à l'Élysée, en pleine période vite qualifiée de « *Bling-Bling* ». C'est l'époque d'une exhibition pour ne pas dire exubérance pas tout à fait saine, l'époque de ce qui fut francisé comme la « *pipolisation* » de la vie politique. Le dilemme de la frontière entre vie publique et vie privée répondant plus à des impératifs de potentiel stratégique dans le *media-planning* qu'à une réelle question d'éthique.

Mais cette extériorisation de l'intimité, ou *extimité*<sup>2</sup>, n'est pas uniquement propre à la classe politique. En cette année de 2008, l'Hexagone découvre *Facebook* et les internautes Français mettent à jour leur statut ou leur relation amoureuse avec un enthousiasme non-dissimulé.

La France vit à l'heure de *Facebook* et quelques timides apparitions de personnalités politiques sur le réseau social viennent faire croiser ces deux faits sociaux.

C'est au détour d'une conversation par écran interposé que ces deux

---

1 - La *sérendipité* pourrait se traduire par la rencontre d'une idée au détour d'un heureux hasard où la création réside dans une inspiration inattendue.

2 - *L'extimité* est une notion définie par le psychanalyste Serge Tisseron comme l'exposition publique et réfléchie de ce qui relève de l'intimité.

réalités entrèrent véritablement en collision et les premières actualités à la sauce *Failbook* prirent forme: « *Nicolas S. est maintenant fan de Rolex.* ». Les bases du concept venaient d'être posées.

— *Raconter et se faire raconter l'actualité*

**LE POSTULAT PREMIER** de *Failbook* était de raconter l'actualité, avec la part de subjectivité que cela inclut. Une subjectivité laissant le champ libre à toutes les formes d'humour portées par les analogies permises par les fonctionnalités inspirées de *Facebook*.

Chaque personnalité politique pouvait alors tour à tour devenir ami avec un dictateur (*Nicolas S. et Mouammar K.*), aimer un livre dont le titre fait écho à ses préoccupations (*Brice H. aime L'étranger d'Albert Camus*) et compléter son profil.

Une des forces de *Failbook* était de proposer, en plus de sa ligne éditoriale résolument satirique, un traitement formel de l'information en adéquation avec les attentes des internautes.

L'aspect condensé de l'information et son traitement idiomatique, inspiré du langage d'utilisation de *Facebook*, rendent l'information intelligible dans sa complexité.

En coulisse des aspects parodiques et ironiques, cette approche d'un modèle idiomatique détourné est un puissant levier pour la compréhension d'une information politique parfois dense.

Si la forme narrative reprenait les codes de *Facebook*, les actualités de *Failbook* incluaient systématiquement des liens vers des articles de la presse nationale et régionale auxquelles elles faisaient écho.

La volonté d'apporter un traitement décalé à une information supposée vérifiée permettait de se tenir au courant des derniers rebondissements de telle ou telle affaire par une amorce humoristique.

Une interaction tissée avec la presse qui a su offrir à *Failbook* une large tribune médiatique avec des parutions dans des publications nationales

(*Le Monde*, *Nouvel Observateur*) ou internationales (*The Guardian*, *Der Spiegel*).

— *L'acte participatif*

**AU-DELÀ DE L'ENGOUEMENT MÉDIATIQUE**, cette vitrine a su aussi diversifier le public de *Failbook* et ainsi multiplier la nature des contributions.

Ainsi que ce soit à travers le module de rédaction en ligne permettant de proposer à l'équipe des actualités ou par un scoop soigneusement glissé dans un mail d'apparence anodin, *Failbook* n'aurait pas existé sans la contribution des visiteurs.

L'esprit potache transmis par les *Guignols de l'Info* et la tradition française de la satire furent autant d'armes de dérision massive qui trouvèrent leur écho auprès de visiteurs contributeurs.

Si la particularité idiomatique de *Failbook* permettait à tout un chacun une lecture ludique de la vie politique, il était aussi intéressant de voir que le mode d'écriture développé était déjà maîtrisé par l'usage de Facebook.

Une nouvelle fois, ce langage réapproprié, sur lequel s'articule la parodie, est un des éléments fédérateurs de *Failbook* et plus généralement du *LOL* politique (*voir 5.23 - Les lettres de noblesses du LOL politique*).

— *David contre Zuck*<sup>1</sup>

**MAIS LE PROVERBE** veut que toutes les bonnes choses aient une fin. C'est au matin du 3 octobre 2008 que *Failbook* rencontre enfin son Épée de Damoclès.

Après trois mois de bons et loyaux services, les avocats de Facebook prirent contact avec l'administrateur du site.

---

1 - Mark Zuckerberg est le créateur et actuel président de *Facebook*.

Il est alors question de propriété intellectuelle concernant l'exploitation non-autorisée des éléments d'iconographie de *Facebook* et de risque confusion lié à la proximité des noms *Facebook* et *Failbook*.

Sous l'injonction, *Failbook* ferme boutique.

« *David contre Goliath* », « *Pot de fer contre pot de terre* » seront les expressions qui reviendront le plus souvent dans la presse pour qualifier cette situation ubuesque au rapport de force disproportionné.

Si rétrospectivement un certain nombre d'options et de manœuvres sembleraient envisageables, revendiquer un droit à la parodie et à la caricature en tête, *Failbook* connut une belle mort.

Le compromis n'était pas plus à l'ordre du jour qu'un affrontement probablement futile, puisque céder aux demandes et donc tirer un trait sur toute ressemblance avec *Facebook* aurait alors totalement dénaturé la démarche, et finalement tuer ce qui en faisait la réussite.

### DESTINATIONS 2030, VU DE L'INTÉRIEUR

---

**DESTINATIONS 2030** est un projet de concertation à l'initiative de la Communauté d'Agglomération de la Région Nazairienne et de l'Estuaire (CARENE).

Cette démarche vise à promouvoir la discussion entre élus et citoyens autour de thématiques structurantes pour le territoire de Saint-Nazaire à l'horizon 2030.

Une volonté de concertation qui se traduit par un dispositif comprenant une plateforme numérique tout en s'inscrivant dans le réel. L'opération devrait être lancée d'ici la fin de l'année 2011.

#### — *La concertation et la participation se connectent*

**SI DESTINATIONS 2030 S'INSCRIT DANS LA LIGNÉE** des projets de renouveau du développement urbain, à l'image des *Grand Paris* et *Grand Lyon*, la démarche Nazairienne s'en démarque par une approche numérique résolument orientée vers le citoyen.

C'est en la qualité de designer d'interactivité que j'ai été amené à travailler sur la conception des outils numériques de concertation pour *Destinations 2030*. Des outils pensés à la manière d'un écosystème s'alimentant et se soutenant mutuellement.

Le premier d'entre eux est un outil de communication autour des visions portées par les acteurs publics du projet.

Au-delà de la communication institutionnelle classique, c'est une réflexion sur la lecture citoyenne qui a été portée à travers la création d'un mode de consultation en diptyque : information et concertation.

Chaque thématique, au nombre de cinq (Mobilité, Quartiers, Industrie, Grand Territoire, Rayonnement), peut être ainsi abordée par le biais d'une présentation synthétique et multimédia ou par le biais des

ressources techniques ayant servi à constituer l'argumentaire politique.

Ce volet informatif amorce alors la concertation permettant de recueillir l'avis citoyen par le biais de commentaires sur des questions soumises au débat, de sondages ponctuels ou encore de messages téléphoniques enregistrés depuis le répondeur du projet.

L'aspect participatif de la plateforme se concrétise lui par l'outil de cartographie créative.

Ce module interactif se décline en deux modes de contribution, le premier proposant de localiser des humeurs, telles que « *Ici en 2030, on fera la fête* », alors que le second permet de placer des idées d'initiatives rattachées aux cinq thématiques principales du projet.

La pluralité des contributions permet alors de dresser, dans la théorie, un portrait sensible du territoire de Saint-Nazaire à l'horizon de l'année 2030.

Néanmoins si cette pluralité des contributions, sur la carte créative comme à travers les autres fonctions interactives, illustre une volonté de s'ouvrir à tous les publics et à toutes les intensités de participation ; elle soulève surtout la question de l'exploitation de ces retours.

C'est là un des défis majeurs rencontrés par tous les dispositifs participatifs : celui d'agréger et de réemployer les avis captés (*voir 4.3.3 - Les limites de cette participation*). Et ainsi de rendre intelligibles pour les techniciens et élus en charge des dossiers des éléments aussi complexes que des humeurs exprimées à demi-mot, des envies sous-jacentes ou des colères nécessairement à prendre en compte.

À ce titre, le numérique apporte autant de solutions, par son interactivité et sa capacité à toucher une large audience, qu'il n'apporte de contraintes liées à ses limites intrinsèques. Il est alors nécessaire de faire le grand écart entre l'ambition de récolter les contributions les plus variées et la contrainte de les traiter chacune dans leur singularité.

En conséquence, la concertation et la participation se doivent de prendre un visage humain et la démocratie se doit de revenir à son *demos*<sup>1</sup>.

---

1 - Demos, le *peuple* en grec, constitue la racine du mot démocratie.

— *Donner de la chair, l'expérience citoyenne sort de l'écran*

**SI DESTINATIONS 2030 ÉCLATE** les codes classiques de la concertation telle qu'elle est légalement prescrite en exploitant pleinement les opportunités du numérique, sa particularité s'affirme aussi dans une approche fortement ancrée dans le terrain.

Et pour cause, s'en tenir à une concertation numérique ne peut avoir de sens si elle n'est pas doublée d'une ambition de poursuivre et d'enrichir le dialogue à partir d'éléments du réel.

Ne se cantonnant pas aux habituelles réunions publiques d'information et à l'image des modes pluriels de contribution en ligne, *Destinations 2030* propose d'incarner la concertation de rue à travers différentes identités s'adressant à autant de publics.

Avec en fil conducteur la métaphore de *l'or bleu*, les rendez-vous prennent alors vie sous forme d'ateliers créatifs itinérants et dont le propos prend racine dans la variété des territoires rencontrés.

De l'environnement industriel au marché de quartier, les supports de participation s'adaptent au terrain et aux thématiques afin de capter au mieux l'avis des citoyens.

À titre d'exemple, on pourrait citer la rencontre du monde de l'industrie avec un autour de souhaits d'habitants taillés dans l'acier ou encore des projections monumentales sur la base sous-marine de paroles d'habitants. En sortant de l'écran, l'expérience gagne en pertinence ainsi qu'en authenticité et consolide la connexion des citoyens, aussi établie par la plateforme numérique, au développement de leur territoire.

— *La fracture de Damoclès*

**LE TERRITOIRE DE SAINT-NAZAIRE PRÉSENTE** bien des particularités liées tant à son activité économique qu'à sa géographie en elle-même. Toutefois la particularité la plus singulière à prendre en compte était ici d'ordre social.

Traiter des questions de gouvernance concertée entraîne de fait l'obligation de penser à l'accessibilité la plus large possible aux dispositifs. En l'occurrence, à Saint-Nazaire cette obligation trouvait écho dans l'injonction du *low-tech*, pouvant se traduire ici par l'obligation d'utiliser des procédés techniques simples et popularisés.

Une contrainte fondatrice du processus de concertation puisqu'une partie se déclinant sous forme numérique. Il s'agissait alors de proposer des solutions conservant leur efficacité tout en étant en adéquation avec le degré d'appropriation des nouvelles technologies et des comportements relatifs par les habitants de l'agglomération. Le répondeur téléphonique faisant lien entre une expression physique et un archivage numérique en est un bel exemple. Le fait même de créer une fracture numérique et par extension sociale dans le processus aurait eu raison de la démarche de concertation.

Toutefois, plus qu'une contrainte, la pensée *low-tech* s'est avérée être un élément stimulant et un exercice pertinent poussant à s'intéresser d'autant plus aux spécificités des publics rencontrés. À noter que la notion de public englobe ici l'ensemble des acteurs de la démarche, y compris des élus parfois eux-mêmes victimes d'une certaine forme de fracture numérique (*voir L'objet de toutes les craintes*). La pertinence des outils tient donc de leur capacité à s'adresser à des comportements parfois réticents, voire hostiles, face à la technologie employée.

Suivant cette idée, la concertation terrain, précédemment évoquée, vient donc soutenir et légitimer la concertation numérique en s'adressant à ceux qui se seraient sentis laissés de côté par une nouvelle et énième « *folie des écrans* ».

— *Derrière le rideau des intentions*

**DERRIÈRE TOUS CES OUTILS** et ces procédés de concertation se cache bien entendu l'ambition politique.

Afin de prévenir tout débordement et d'assurer la fluidité de la démarche, une charte de concertation établit les règles du jeu.

Cependant, à l'image de bien d'autres ouvertures à la participation, cette charte édictée par l'institution publique peut être vue comme le premier élément d'une certaine emprise sur le processus.

Si cette volonté de garder le contrôle se justifie par l'envie de conforter un mandat conféré par le peuple, elle est aussi une menace interne à la réussite de la démarche.

À ce titre, *Destinations 2030* n'est pas exempt de reproches.

Car, à y regarder de plus près, alors que les outils décuplent les capacités de concertation, l'élément clé résidera encore une fois dans l'engagement de chacun des participants.

Si la délibération est laissée à l'appréciation du pouvoir en place, le degré d'appropriation du dispositif par les citoyens pourrait changer la donne en conduisant à l'évolution de la démarche.

Néanmoins, gardons-nous bien de tirer des conclusions hâtives, seul un regard a posteriori permettra d'évaluer la performance démocratique de ce dispositif.

### QUELQUES FIGURES DE LA DÉMOCRATIE NUMÉRIQUE

---

**TOUT AU LONG DE CE PROJET**, plusieurs figures ont marqué le cheminement de ma pensée, rythmé mes lectures et structuré mes choix.

Ces personnalités, issues de tout horizon, comptent parmi les acteurs remarquables d'un domaine qui comptera à coup sûr parmi les évolutions sociétales majeures au cours des prochaines années.



#### ALBAN MARTIN, DE L'ÉGOCRATIE À LA E-DÉMOCRATIE

---

En proposant l'égocratie, pouvoir de l'individu, comme évolution quasi darwinienne au principe de démocratie, pouvoir des individus, l'essayiste<sup>1</sup> Alban Martin met le doigt sur une des conditions de réussite aux nouvelles formes de gouvernance : une approche positive de l'individualisme.

À travers la proposition de nouvelles « *technologies politiques* » telle que l'agilité, la prédictibilité ou la cognition, il met l'individu au cœur d'un système de représentation interactive.

Pour Alban Martin, la capacitation des individus se doit d'être vue comme une chance et non plus comme un frein ou une menace à l'exercice de la démocratie.

Il s'inspire d'ailleurs de son parcours en HEC pour repenser les relations entre État et citoyen sur le principe des règles régissant les échanges commerciaux.

---

<sup>1</sup> - Alban MARTIN, *Égocratie et Démocratie, La nécessité de nouvelles technologies politiques*, FYP Édition (2010), 224 pages



## ADAM GREENFIELD, L'IDÉE D'UN MÉDIA URBAIN AUGMENTÉ

---

Théoricien de l'ubimédia, prochaine évolution d'un multimédia ambiant, Adam Greenfield est aujourd'hui un des penseurs de l'informatique urbaine (*urban computing*).

Il est aujourd'hui indissociable du mouvement des *Smart Cities*, ces villes dont les murs s'imprègnent du numérique.

La question de la gouvernance est mise au goût du jour par l'intégration poussée des technologies de l'information et de la communication à la fois dans les poches des citoyens ainsi que dans le mobilier urbain. Les cartes du pouvoir de contribution à la vie de la cité sont redistribuées par la démocratisation du numérique.

Les travaux d'Adam Greenfield portent également sur la question du contrôle des données privées des habitants captées par des rues devenues sensibles.



## JULIAN ASSANGE, L'IDÉE D'UN MÉDIA URBAIN AUGMENTÉ

---

Julian Assange a acquis sa sulfureuse réputation avec son acte d'information libre, *Wikileaks*.

Fervent défenseur des libertés fondamentales sur la toile, cet ancien hacker est aussi devenu le porte-étendard du droit à l'information, en particulier celle dissimulée aux yeux du grand public.

Au cours des années 2010 et 2011, la plateforme en ligne *Wikileaks* suivra cette même philosophie en divulguant

des documents secrets tour à tour à des rédactions aux quatre coins du monde puis à l'ensemble des Internautes.

Cette capacité à s'entourer d'un aura médiatique reste un des tours de force majeur du personnage de Julian Assange qui, malgré les controverses, a su susciter l'intérêt des internautes et s'attirer la sympathie d'une partie du mouvement hacktiviste dans sa quête pour la transparence.



## TOM STEINBERG, LA FORCE DES MICRO-COOPÉRATIONS

---

Avec *mySociety*, Tom Steinberg a révolutionné à l'échelle locale les relations entre les citoyens et les pouvoirs publics. Éditeur des services *FixMyStreet* et *FixMyTransport*, ses solutions mettent en avant un nouveau rôle conféré aux habitants, celui de capteur privilégié du réel et d'informations relatives à leur environnement.

Cette remontée de données devient alors un matériau privilégié pour les collectivités locales, créant ainsi une véritable dynamique de micro-coopérations intégrées au quotidien des usagers du territoire.

Au-delà du simple aspect logistique des services proposés, *FixMyStreet* est l'exemple réussi d'un service accessible, utile et à la portée constructrice. Le succès ne se dément pas et *mySociety* est désormais un acteur incontournable de l'offre servicielle aux collectivités locales.



## VIVEK KUNDRA, UN GEEK À LA MAISON BLANCHE

---

Véritable artisan de la politique numérique du gouvernement Obama, Vivek Kundra est aussi considéré comme un des pionniers en matière d'ouverture des données. Il est en effet à l'origine du portail américain *Data.gov*, proposant un grand nombre de jeux de données publiques, et dont l'impact a fait date dans la courte histoire de l'Open Data inspirant d'autres gouvernements comme au Royaume-Uni.

Sa vision sur la transparence conduira à la production de différentes plateformes en ligne orientées grand public et proposant un suivi des dépenses fédérales. Son influence se poursuivra dans l'emploi de nouveaux outils numériques tel que le *cloud computing* (documents stockés et accessibles uniquement sur une plateforme en ligne) au sein des administrations.

En tant que premier *Chief Information Officer* de l'histoire des États-Unis, il sera aussi à l'initiative du concours *Apps for Democracy*, visant à promouvoir la réutilisation de données publiques et plus largement l'usage du numérique dans le cadre de l'activité démocratique.

## 11 - BIBLIOGRAPHIE

---

— *Essais*

### DESIGN DES POLITIQUES PUBLIQUES

*de La 27e Région, La Documentation Française (2010), 164 pages*

- Design de service pour les collectivités locales dans une démarche orientée design participatif entre élus et citoyens

### ÉGOCRATIE ET DÉMOCRATIE, LA NÉCESSITÉ DE NOUVELLES TECHNOLOGIES POLITIQUES

*d'Alban Martin, FYP Éditions (2010), 224 pages*

- Réflexion autour de nouvelles technologies politiques pour une gouvernance adaptée à l'heure du numérique

### ENCYCLOPÉDIE DE LA WEB CULTURE

*de Titiou Lecoq, Diane Lisarelli, Robert Laffont (2011), 257 pages*

- Encyclopédie sur les phénomènes inhérents à une culture propre à Internet vue à travers ses événements, ses codes et ses acteurs.

### EVERYWARE : LA RÉVOLUTION DE L'UBIMÉDIA

*d'Adam Greenfield, FYP Éditions (2007), 256 pages*

- Traité sur l'émergence d'une forme de multimédia ubiquitaire et ambiante, diffuse dans nos vies

### LA COMMUNICATION DES COLLECTIVITÉS LOCALES, SECONDE ÉDITION

*de Dominique Mégard et Bernard Deljarrie, Éditions LGDJ (2009), 114 pages*

- Études et décryptages des mécanismes permettant de s'adresser aux citoyens et de communiquer l'activité politique au niveau des collectivités locales

## **LA CONTRE-DÉMOCRATIE : LA POLITIQUE À L'ÂGE DE LA DÉFIANCE**

*de Pierre Rosanvallon, Éditions Points (2008), 344 pages*

- Essai sur la reconversion de l'engagement citoyen des urnes vers de nouveaux modes d'action et son organisation en contre-pouvoir aux limites des institutions de la démocratie représentative

## **LA DÉMOCRATIE INTERNET, PROMESSES ET LIMITES**

*de Dominique Cardon, Éditions Seuil (2010), 103 pages*

- Essai sur les apports du Web en matière de démocratie instantanée

## **LA VILLE 2.0, COMPLEXE ET FAMILIÈRE**

*de Fabien Eychenne, FYP Éditions (2009), 95 pages*

- Cahier de tendances des possibilités offertes par une ville numériquement augmentée

## **LA VILLE 2.0, PLATEFORME D'INNOVATION OUVERTE**

*de Daniel Kaplan & Thierry Marcou, FYP Éditions (2009), 104 pages*

- Cahier des charges pour une dynamique d'innovation sociale dans un contexte urbain ouvert

## **LE PRINCE**

*de Machiavel, Éditions Le Livre de Poche (2000), 192 pages*

- Traité sur l'art et la manière de conduire, dans son propre intérêt et par la politique, la vie de la Cité

## **LES FLOPS TECHNOLOGIQUES - COMPRENDRE LES ÉCHECS POUR INNOVER**

*de Nicolas Nova, FYP Éditions (2011), 160 pages*

- Une étude des raisons de l'échec de tendances technologiques

## **REALITY IS BROKEN - WHY GAMES MAKE US BETTER AND HOW THEY CAN CHANGE THE WORLD**

*de Jane McGonigal, Éditions Penguin Press (2011), 388 pages*

- Théorie sur les apports de la ludification et ses applications en matière d'innovation sociale

## **REHEARSING THE FUTURE**

*de Joachim Halse, Eva Brandt, Brendon Clark & Thomas Binder, Éditions Danish Design School Press (2010), 214 pages*

- Ressources en matière de processus de design participatif (intégration d'acteurs, observation de comportement)

## **SOCIOLOGIE DE LA COMMUNICATION POLITIQUE**

*de Philippe Riutort, Éditions La Découverte (2007), 121 pages*

- Dans les coulisses de la communication politique, ses enjeux et son influence sur la trajectoire de la société française

## **SOCIOLOGIE DE LA VIE POLITIQUE FRANÇAISE**

*de Michel Offerlé, Éditions La Découverte (2004), 123 pages*

- Tour d'horizon de la pratique de l'activité politique sous la Cinquième République de l'échelle nationale à l'échelle locale et de la consommation de la politique par les Français

## **TAZ, ZONE AUTONOME TEMPORAIRE**

*d'Hakim Bey, Éditions L'Éclat (8e édition, 2011), 90 pages*

- Essai en forme de plaidoyer pour l'existence de zones d'insurrection marquées par l'utopie de libertés totalement affranchies de la Société; qui inspira notamment le mouvement des Rave Parties

## **THE INTERVENTIONISTS: USERS' MANUAL FOR THE CREATIVE DISRUPTION OF EVERYDAY LIFE**

*de Nato Thompson & Gregory Sholette, Éditions MASS MoCA (2006), 152 pages*

- Comment intervenir sur le réel, pour le détourner et porter un questionnement sociétal

— *Revue*

## **COMMENT ÉLARGIR NOTRE PRATIQUE DE LA DÉMOCRATIE ?**

*Millénaire3.com, Centre de ressources prospectives du Grand Lyon, Synthèse Janvier 2008*

- Synthèse du contexte, leviers et limites, dans lequel s'est inscrite la démarche de concertation citoyenne à Lyon. Au-delà du cas local, une étude intéressante de la démocratie participative

## **DATAJOURNALISME, L'INFO EST-ELLE PRÊTE POUR SA RÉVOLUTION ?**

*Multi-auteurs, Regards Sur le Numérique, Juillet 2010*

- Dossier et compilation d'articles sur le développement de la pratique du datajournalisme, l'exploitation et la visualisation de données brutes

## **DOSSIER AIRES NUMÉRIQUES**

*Multi-auteurs, Revue Urbanisme (Janvier-Février 2011, n°376)*

- Dossier sur le développement des villes numériques et d'une gestion connectée de l'urbain

## **« E-DÉMOCRATIE », LE TEMPS DE L'HYPERCITOYEN**

*Multi-auteurs, Regards Sur le Numérique, Décembre 2009*

- Dossier et compilation d'articles sur le tournant numérique du processus démocratique

## 12 - WEBOGRAPHIE

---

### — *Introduction*

#### **LA 27È RÉGION**

<http://www.la27eregion.fr>

- La 27è Région, une agence d'innovation sociale et de services pour les collectivités locales

#### **DESIGN DE SERVICES**

<http://www.designdeservices.org>

- Portail francophone sur le design de services

#### **THE CITIZEN EXPERIENCE NEEDS US : WHY UX PRACTITIONERS SHOULD JOIN THE GOVERNMENT 2.0 MOVEMENT**

<http://uxmag.com/articles/the-citizen-experience-needs-us>

- Plaidoyer pour l'apport du design d'expérience dans les nouvelles modalités de gouvernance

### — *État de crise et crise d'État*

#### **LES PARADOXES DU PROJET «BIG SOCIETY»**

<http://www.youphil.com/fr/article/03904-big-society-david-cameron>

- Un premier retour critique sur les limites du projet Big Society

#### **MILLÉNAIRE 3, PROSPECTIVE TERRITORIALE, CENTRE DE RESSOURCES DU GRAND LYON**

<http://www.millenaire3.com>

- Ensemble des documents sociologiques et techniques ayant servi à l'élaboration du projet prospectif du Grand Lyon

## **MINDLAB**

<http://www.mind-lab.dk>

- Le MindLab est un laboratoire danois d'innovation sociale qui agit au sein des services publics

## **CATHERINE FIESCHI, DEMOS : “CHANGER LA FAÇON DONT LES GENS VIVENT LA DÉMOCRATIE”**

<http://www.internetactu.net/2008/05/29/catherine-fieschi-demos-changer-la-facon-dont-les-gens-vivent-la-democratie>

- Catherine Fieschi du think-tank Demos offre son retour sur les avancées démocratiques apportées par l'innovation sociale

## **SIX APPORTS DES CITOYENS AU GOUVERNEMENT**

<http://egov20.wordpress.com/2011/11/22/6-things-only-citizens-can-offer-to-government>

- La capacitation des citoyens mise à la disposition du gouvernement

## **LE DESIGN DANS LES SERVICES PUBLIQUES**

<http://www.innovcity.fr/2011/03/12/un-aperçu-du-design-de-services-en-france>

- Un tour d'horizon sur la place du design dans les services publics

— *Repenser la démocratie*

## **BEECITIZ, OUTIL DE GESTION DE REQUÊTES DES CITOYENS**

<http://www.beecitiz.com>

- BeeCitiz, un panel d'outils citoyens au service des collectivités locales

## **CITIZEN'S CONNECT**

<http://www.cityofboston.gov/doi/apps/citizensconnect.asp>

- Citizen's Connect, une application recensant les dégradations urbaines

### **C'EST LA LUTTE VIRTUELLE, TWEETONS TOUS ET...**

<http://www.ecrans.fr/C-est-la-lutte-virtuelle-tweetons,12227.html>

- Une réflexion autour des fantasmes d'e-Révolution

### **HACKER LE SYSTÈME POLITIQUE EST UNE QUESTION DE VOLONTÉ**

<http://owni.fr/2011/03/02/chroniques-de-rechi-hacker-le-systeme-politique-est-une-question-de-volonte>

- Les hackers deviennent pourvoyeurs de démocratie

### **PHILIPPE GARGOV - LUDIFIER LA VILLE. RÉENCHANTER L'URBAIN**

<http://www.groupechronos.org/fre/blog/ludifier-la-ville.-reenchanter-l-urbain>

- L'apport du jeu dans la découverte de l'environnement urbain

### **QUAND L'E-GOUVERNANCE AGGRAVE LA FRACTURE SOCIALE EN INDE**

<http://owni.fr/2011/07/15/bhoomi-egouvernance-inde-karnataka>

- Les ratés d'une gouvernance connectée

### **HACKER LA VILLE : UNE BONNE IDÉE ?**

<http://owni.fr/2011/07/21/hacker-la-ville-une-bonne-idee>

- Une vision critique des initiatives urbaines de *DoItYourself*

### **CITY BUDGETING & GOV 2.0: A MATCH MADE IN HEAVEN?**

<http://shareable.net/blog/city-budgeting-gov-20-a-match-made-in-heaven>

- Une vision critique des initiatives urbaines de *DoItYourself*

### **DU PIRAT@GE À L'HACKTIVISME**

<http://owni.fr/2011/03/31/piratge-du-hacktivism-au-hacking-de-masse>

- Faire le point sur les différences entre hacktivistes et slacktivistes

## **DÉMOCRATIE EN RÉSEAUX**

<http://democratie-en-reseaux.net>

- Initiative de démocratie connectée lancée par la région Paris-Île-de-France

## **INITIATIVES NUMÉRIQUES LOCALES ET DÉVELOPPEMENT NUMÉRIQUE - PAROLES D'ÉLUS**

<http://www.parolesdelus.com>

- La parole est donnée aux élus sur leur vision des NTIC

## **OPEN GOVERNMENT PARTNERSHIP**

<http://www.opengovpartnership.org>

- Association soutenant le principe d'une gouvernance ouverture

## **WHITE HOUSE - OPEN GOVERNMENT INITIATIVE**

<http://www.whitehouse.gov/open>

- Portail de la gouvernance ouverte mise en place par les États-Unis

## **[ITW] « INTERNET, C'EST LA DÉMOCRATIE DIRECTE »**

<http://owni.fr/2011/08/23/internet-democratie-paul-jorion-anonymous-wikileaks>

- Discussion autour de l'hacktivisme et l'action citoyenne connectée

## **LA CARTOGRAPHIE, CONTRE-POUVOIR DU CITOYEN**

<http://owni.fr/2011/03/30/la-cartographie-contre-pouvoir-du-citoyen>

- Comment la cartographie devient peu à peu l'outil démocratique de référence pour les citoyens

## **INNOVATIONS DEMOCRATIC**

<http://innovationsdemocratic.org>

- Actualités des technologies au service de la démocratie

— *Ouverture*

**DU GOUVERNEMENT COMME PLATE-FORME... OU L'INVERSE**

*<http://www.internetactu.net/2010/06/24/du-gouvernement-comme-plate-forme-ou-linverse>*

- La 27<sup>e</sup> Région, une agence d'innovation sociale et de services pour les collectivités locales

**LIBERTIC**

*<http://libertic.wordpress.com>*

- Association œuvrant pour l'ouverture des données publiques et de la gouvernance

## 13 - CRÉDITS

---

### — *Crédits photographies*

Les photographies tierces utilisées dans ce mémoire sont disponibles en *Creative Commons*. Je remercie leurs auteurs respectifs pour le partage de ces ressources.

Les photographies et illustrations qui n'apparaissent pas ci-dessous sont à mon initiative et sont aussi sous licence *Creative Commons* (by-nc-nd).

#### COUVERTURE

Gravure de coq -

<http://www.canstockphoto.fr>

Logo de Twitter -

<http://www.twitter.com>

#### PAGE 26

<http://www.flickr.com/photos/william-hamon/2408194639/in/photostream/>  
de William Hamon, sous licence Creative Commons (by-nc-nd)

#### PAGE 71

<http://www.flickr.com/photos/simonrobic/5644232858/in/set-72157626429752819>  
de Simon Robic, sous licence Creative Commons (by 2.0)

#### PAGE 96

<http://johncraigfreeman.wordpress.com>

de John Craig Freeman, sous licence Creative Commons

#### PAGE 115

<http://www.swannymouton.com>

de Swanny Mouton

— Remerciements

**POUR CONCLURE CE MÉMOIRE**, je tiens à remercier l'ensemble des personnes rencontrées au cours de mes recherches, qui m'ont toutes aidé, à leur échelle, à enrichir, formuler ou développer ma pensée. Je remercie en particulier Claire Gallon de l'association LiberTIC pour ses conseils avisés et son soutien au développement de mon projet ainsi que l'équipe pédagogique de l'École de Design Nantes Atlantique pour le suivi apporté.

Dans l'idée d'une ouverture de la gouvernance et plus largement de l'ouverture des connaissances, l'intégralité de ce mémoire, comprenant images et textes, est sous licence *Creative Commons* (Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification).

Libre à vous de le partager comme bon vous semble !

Vous pouvez aussi retrouver les étapes de conception de mon projet « *Citoyenneté augmentée* » sur le blog de suivi à l'adresse suivante:  
<http://designcitoyen.wordpress.com>.

— Contact

**BASTIEN KERSPERN**  
[bastien@antiped.com](mailto:bastien@antiped.com)  
[www.antiped.com](http://www.antiped.com)

