

# Vers une démocratie numérique radicale

Jonathan Durand Folco\*

## Résumé

*Dans un article fondateur, Fung, Gilman et Shkabatur formalisent les rapports complexes entre les nouvelles technologies de l'information et de la communication et les systèmes politiques. En analysant les incitatifs et les contraintes institutionnelles entre les citoyens, les organisations traditionnelles et l'État, ils distinguent six modèles d'interactions entre les TIC et la démocratie : espace public musclé, production collaborative, démocratie directe digitale, lanceurs d'alerte, mobilisation politique et surveillance sociale. Après avoir brièvement présenté cette typologie qui permet d'éclairer certaines potentialités et illusions entourant la démocratie numérique, nous soutiendrons que l'approche descriptive des auteurs minimise le caractère transformateur des trois premiers modèles au profit des trois derniers qui sont davantage compatibles avec les limites du système politique actuel. Nous esquisserons ensuite les contours d'une « démocratie numérique radicale » pour déterminer comment les nouvelles technologies permettraient de renforcer la participation citoyenne de manière significative.*

## Introduction

Il est devenu un lieu commun d'affirmer que l'arrivée d'Internet et des médias sociaux a bouleversé de manière importante le comportement des individus dans les sphères économique, médiatique, sociale, culturelle, etc. Si de nombreux textes et ouvrages ont essayé de dépeindre de manière plus ou moins systématique

---

\* L'auteur est professeur adjoint à l'École d'innovation sociale de l'Université Saint-Paul.

l'impact de l'ère de l'information<sup>1</sup> sur les institutions politiques, un article relativement récent et influent de Fung, Gilman et Shkabatur<sup>2</sup> présente une schématisation conceptuelle originale pour formaliser de manière simple et élégante les rapports complexes entre les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) et le système politique. En analysant les incitatifs et les contraintes institutionnelles entre les citoyens, les organisations traditionnelles et l'État, ils distinguent six modèles d'interactions entre les TIC et la démocratie : espace public « musclé », production collaborative, démocratie directe digitale, lanceurs d'alerte, mobilisation politique et surveillance sociale. Après avoir brièvement présenté cette typologie qui permet d'éclairer certaines potentialités et illusions entourant la démocratie numérique, nous soutiendrons que l'approche descriptive des auteurs minimise le caractère transformateur des trois premiers modèles au profit des trois derniers qui sont davantage compatibles avec les limites du système politique actuel. Afin de dépasser le paradigme du gouvernement représentatif, nous présenterons la perspective de la « démocratie radicale » qui préconise l'exercice direct du pouvoir par les citoyens. Nous examinerons ainsi les six modèles évoqués précédemment à l'aune de cet idéal normatif pour déterminer comment les nouvelles technologies numériques permettent de renforcer la participation citoyenne. Enfin, nous répondrons à certaines objections courantes à l'endroit de la cyberdémocratie afin de montrer en quoi la « démocratie numérique radicale » représente une alternative politique viable et réalisable répondant aux idéaux de la démocratie participative et délibérative.

### **Les six visages de la participation numérique**

Pour essayer de démêler les relations multiples entre les technologies numériques et les institutions démocratiques, il faut d'abord distinguer les différentes composantes de ce système politique. Le schéma conceptuel de Fung, Gilman et Shkabatur<sup>3</sup> commence par identifier les citoyens comme des porteurs d'intérêts, de désirs et de croyances portant la politique en général, les politiques

---

<sup>1</sup> Castells, M. (1998), *L'Ère de l'information*. Vol. 1, *La Société en réseaux*.

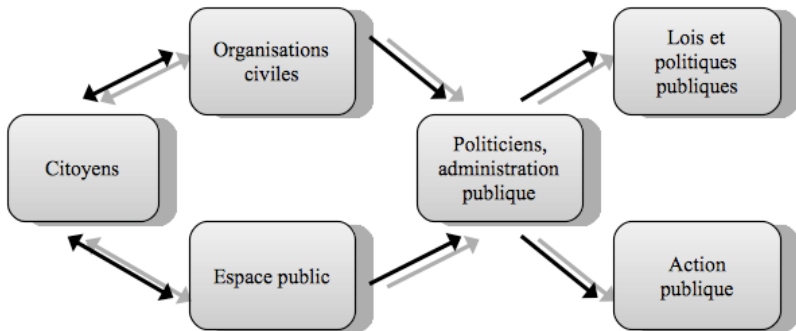
<sup>2</sup> Fung, A. *et al.* (2013), « Six Models for the Internet + Politics ».

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 32.

publiques et les politiciens. Les citoyens forment parfois des groupes d'intérêts, associations, organisations formelles ou mouvements sociaux pour faire la promotion de certaines idées, intérêts spécifiques ou revendications politiques. Par ailleurs, les citoyens élaborent et expriment leurs opinions directement dans l'espace public, où ils peuvent débattre d'affaires communes dans les journaux, cafés et aux autres lieux propices aux échanges d'idées, notamment Internet. Les citoyens, les organisations volontaires et l'espace public sont situés à l'extérieur de l'État, et constituent ce que nous nommons généralement la « société civile ».

Dans une démocratie représentative, la société civile sélectionne périodiquement les représentants du peuple par le biais des élections et des partis politiques, l'espace public influençant le gouvernement via une « pression communicationnelle » continue. Entre les élections, les groupes de pression et organisations traditionnelles cherchent à faire valoir leurs intérêts via le lobbying, la mobilisation citoyenne et différents stratagèmes pour influencer les politiciens professionnels et l'administration publique qui forment le gouvernement. Ce dernier agit de deux manières : soit en adoptant des lois et des politiques publiques, soit en agissant directement sur la société (action publique). Bien que ce modèle demeure schématique en excluant une panoplie de dimensions du système politique, il permet de caractériser simplement les éléments de la « machinerie institutionnelle » qu'il faut prendre en compte pour bien cerner l'impact des TIC sur la démocratie (voir figure 1).

Figure 1 : modèle simplifié du système politique



En utilisant ce modèle de base, les auteurs élaborent une typologie en distinguant six formes de participation numérique. La première façon dont les technologies numériques influencent le système politique découle de l'accélération des flux d'information et de communication qui transforment l'espace public. Les nouvelles technologies dont les médias sociaux permettent une communication « plusieurs-à-plusieurs » (contrairement au modèle « un-à-plusieurs » de la radio et la télévision), réduisent drastiquement les coûts d'accès à l'information, de même que les coûts pour créer et exprimer des idées, notamment les idées politiques<sup>4</sup>. Contrairement à l'ère pré-Internet de « l'économie de l'information industrielle » où l'espace public était dominé par les médias « *mainstream* » contrôlés par des grandes corporations privées, où un nombre restreint de personnes étaient invitées à prendre la parole affaiblissant ainsi la diversité des messages véhiculés, l'émergence d'une nouvelle « économie de l'information réseautée » améliore directement l'accessibilité de l'espace public en réduisant la concentration du pouvoir médiatique. Comme la simplicité et l'interactivité du web 2.0 permettent aux individus ayant peu de connaissances techniques de s'approprier les nouveaux outils numériques, passant ainsi de simples consommateurs passifs d'information en collaborateurs et créateurs potentiels de contenus, cette mutation technologique ouvre une fenêtre d'opportunité pour la production et le partage de contenus qui reflètent mieux les visions informées et considérées des citoyens.

Or, cette virtualisation de l'espace public que les auteurs nomment « espace public musclé »<sup>5</sup> présente certaines limites. Premièrement, l'espace public numérique n'est pas nécessairement plus égalitaire, la majorité de l'information étant produite et consommée suivant une « loi de puissance » selon laquelle la majeure partie du contenu est créé et visionné par une petite proportion d'individus, la majorité des utilisateurs ne produisant et consommant qu'une infime partie du contenu global. Bien que l'arrivée du web 2.0 permette d'introduire de nouvelles voix et idées originales qui ne pouvaient pas être

---

<sup>4</sup> Benkler, Y. (2006), *The Wealth of Networks : How Social Production Transforms Markets and Freedom*, p. 212-272. ; Shirky, C. (2008), *Here Comes Everybody : The Power of Organizing Without Organizations*.

<sup>5</sup> Fung, A. *et al.* (2013), « Six Models for the Internet + Politics », p. 33.

diffusées aussi facilement auparavant, Matt Hindman met en évidence que les blogueurs politiques les plus populaires sont souvent plus influents que les chroniqueurs du *New York Times* et du *Washington Post*<sup>6</sup>. Nous pourrions donc dire que l'espace public numérique est davantage inclusif et offre un meilleur accès à l'expression de nouvelles idées, mais qu'il ne permet pas de garantir une voix égale à tous les individus.

Deuxièmement, Cass Sunstein souligne plusieurs problèmes de l'espace numérique sur le plan de la délibération publique. Internet a tendance à rassembler les individus aux opinions similaires, alimentant ainsi la pensée de groupe, la polarisation et le phénomène de « chambre d'écho » qui nuisent aux discussions rationnelles et argumentées nécessaires à la qualité de la délibération<sup>7</sup>. Par ailleurs, d'autres problèmes identifiés comme la surcharge informationnelle, la fragmentation de l'attention et des discours, la marchandisation et la centralisation d'Internet, ou encore la fracture numérique présentent d'importants défis pour l'espace public digital<sup>8</sup>. Si nous ne pouvons pas ici trancher définitivement en faveur du camp des optimistes ou des pessimistes du tournant numérique, ce débat pouvant être symbolisé par le pari entre Yochai Benkler et Nicholas Carr concernant l'évolution plus ou moins commerciale ou collaborative d'Internet<sup>9</sup>, nous pouvons tout de même affirmer sans trop de difficultés que l'Internet élargit considérablement l'espace public en offrant des possibilités inédites, tout en présentant de nouveaux risques à ne pas négliger sur le plan de la délibération démocratique (voir fig. 2).

---

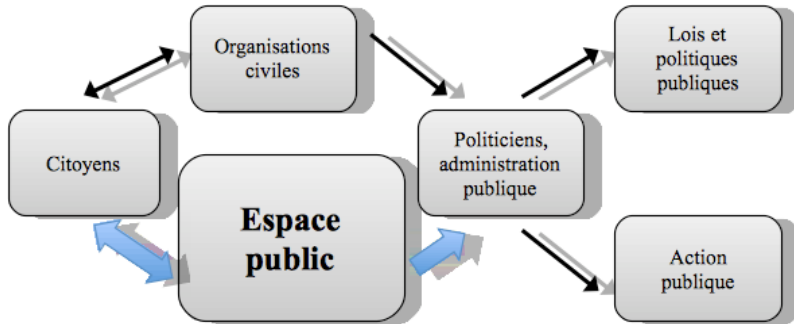
<sup>6</sup> Hindman, M. (2009), *The Myth of Digital Democracy*, p. 104.

<sup>7</sup> Sunstein, C. R. (2009), *Republic.Com 2.0*.

<sup>8</sup> Benkler, Y. (2006), *The Wealth of Networks*, p. 233-237.

<sup>9</sup> Arthur, C. (2006), « What is the Carr-Benkler wager ? ».

Figure 2 : espace public musclé



Le deuxième modèle d'interaction entre les TIC et l'action politique déplace l'accent de la communication vers la production. Nous appellerons « production collaborative » la manière par laquelle les technologies numériques permettent aux individus de se rassembler pour réaliser des objectifs communs en réduisant de manière drastique les coûts d'organisation. Clay Shirky emploie l'expression « *Here Comes Everybody* » pour décrire les nouvelles formes d'auto-organisation qui rendent parfois les organisations traditionnelles et les institutions obsolètes :

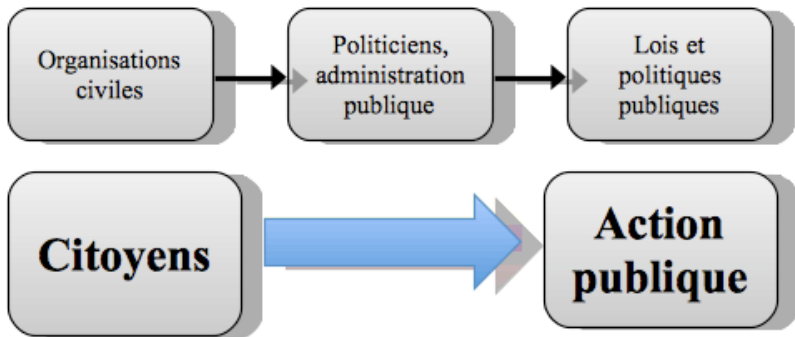
Newly capable groups are assembling, and they are working without the managerial imperative and outside the previous strictures that bounded their effectiveness. These changes will transform the world everywhere groups of people come together to accomplish something, which is to say everywhere<sup>10</sup>.

Cette perspective transpose dans le monde politique des formes de travail collaboratif « pair-à-pair » ayant cours dans l'environnement numérique, lesquelles produisent des projets complexes comme Wikipédia ou Linux sans reposer sur la hiérarchie (de l'État ou de l'entreprise), ou les signaux de prix du marché. Si ce modèle de

<sup>10</sup> Shirky, C. (2008), *Here Comes Everybody : The Power of Organizing Without Organizations*, p. 27.

production collaborative basé sur les communs<sup>11</sup> déborde dans la sphère sociale, économique et politique, nous pouvons prévoir que les organisations de la société civile (groupes d'intérêts, partis politiques), et même le gouvernement perdront progressivement leur importance ; les TIC permettraient ainsi aux individus de produire directement un ensemble de biens publics et de s'organiser par eux-mêmes, et ce de manière plus efficace et rapide que les organisations hiérarchiques traditionnelles (voir fig. 3).

Figure 3 : Production collaborative



Évidemment, la production collaborative ne saurait se substituer complètement aux institutions et organisations classiques, car l'action publique requiert des ressources matérielles, de l'autorité et des capacités qui manquent généralement aux groupes auto-organisés. S'il est possible d'organiser des systèmes de surveillance de voisinage, des nettoyages de parcs et des campagnes de financement participatif pour différents projets, il semble beaucoup plus difficile d'assurer la police municipale, la construction de parcs ou le financement durable de services publics sur un mode purement collaboratif. Si nous prenons l'exemple de l'application « See-Click-Fix » qui permet aux usagers de signaler facilement à l'administration municipale des problèmes comme des intersections dangereuses ou des nids-de-

<sup>11</sup> Benkler, Y. (2006), *The Wealth of Networks*, p. 59-127.

poule grâce à leur téléphone intelligent, en l'absence du gouvernement nous aurions uniquement « See-Click »<sup>12</sup>.

Par ailleurs, l'auto-organisation citoyenne, comme toute forme d'action collective, fait face au problème du passager clandestin. Il est sans doute possible de mettre en place des événements de nettoyage volontaire des ruelles, ou encore de déneigement de certaines parties de la ville, mais plusieurs individus bénéficieront de ces actions bénévoles sans en assumer les coûts. Il est beaucoup plus simple et efficace dans plusieurs cas de taxer les résidents pour garantir un certain niveau de nettoyage et d'entretien des biens publics à l'échelle de la ville. Enfin, il y a une grande différence entre les biens informationnels produits par le modèle collaboratif et les services publics qui doivent être assumés par des institutions : police, collection des ordures, voirie, etc. Pour toutes ces raisons, il est peu probable que la production collaborative puisse représenter une alternative globale au système politique actuel.

Le troisième modèle est celui de la démocratie directe digitale (voir fig. 4). Cette perspective décrit un système dans lequel les TIC permettent aux citoyens d'avoir une influence directe sur les décisions du gouvernement. Nous pouvons prendre comme exemples les *21st Century Town Meetings*<sup>13</sup>, les budgets participatifs en ligne<sup>14</sup>, les initiatives du Parti pirate (*liquid feedback*) ou encore les référendums électroniques. Les technologies numériques réduisent considérablement les barrières à l'entrée pour une série de mécanismes qui étaient auparavant complexes et coûteux à organiser (élections, droit d'initiative populaire, votes sur les questions législatives, etc.). Or, la plupart des expérimentations de démocratie digitale se limitent à des formes « faibles » de participation, c'est-à-dire qu'elles n'impliquent pas un réel pouvoir décisionnel à l'instar de nombreux sites web informatifs, plateformes collaboratives pour soumettre des projets citoyens, ou des consultations publiques.

---

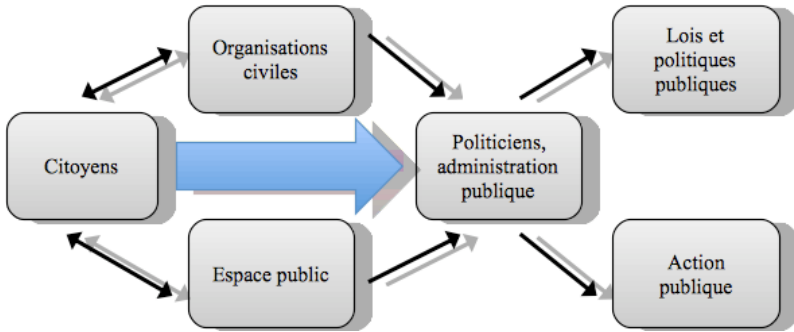
<sup>12</sup> Fung, A. et al. (2013), « Six Models for the Internet + Politics », p. 36.

<sup>13</sup> Graham, S. (2009), *Democratic Innovations : Designing Institutions for Citizen Participation*, p. 144-147.

<sup>14</sup> Peixoto, T. (2008), « E-Participatory Budgeting : E-Democracy from Theory to Success ? ».



Figure 4 : démocratie directe digitale



Comment expliquer que l'arrivée des TIC n'a pas profondément transformée le système politique pour former une démocratie directe digitale ? D'une part, les politiciens et autres personnes aux intérêts établis ont peu d'incitatifs à partager leur pouvoir. Autrement dit, il ne s'agit pas d'abord d'un problème *technique* mais d'un problème *politique*, de sorte que la démocratie digitale ne viendra pas d'abord d'une innovation technologique mais d'une innovation politique<sup>15</sup>. Par ailleurs, certaines critiques soulignent les risques de la cyberdémocratie en termes de sécurité (fraude, hacking, etc.), ou encore l'absence de délibération qui pourrait nuire à la qualité des décisions collectives, comme des référendums en ligne portant sur des enjeux sensibles par exemple. Concernant les risques de sécurité, il est facile de rétorquer que la facilité avec laquelle les transactions économiques et financières peuvent se faire sans heurt dans l'univers numérique milite en faveur d'une extension des TIC dans le monde politique, à l'instar de l'Estonie qui a introduit le vote électronique lors de ses élections municipales en 2005<sup>16</sup>. Sur le plan de la délibération, il n'est pas difficile d'imaginer des forums numériques balisés par une « éthique de la discussion » pour nourrir les débats précédant les référendums.

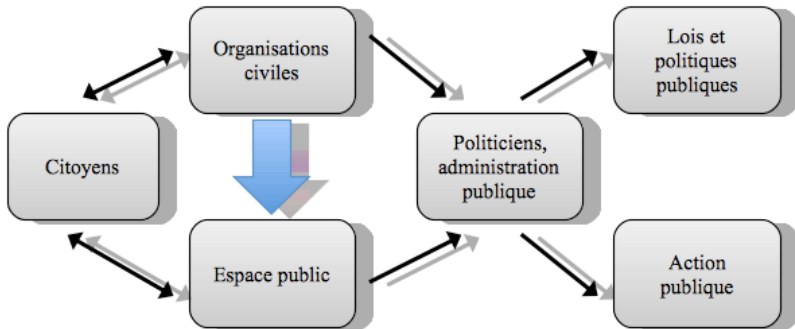
Le quatrième modèle renvoie à l'influence grandissante des lanceurs d'alertes (*whistleblowers*) et des campagnes de sensibilisation

<sup>15</sup> Fung, A. *et al.* (2013), « Six Models for the Internet + Politics », p. 37.

<sup>16</sup> Hernandez, A. (2011), « L'Estonie, paradis du vote électronique ».

initiées par des groupes de défense pour informer le public de multiples problèmes d'intérêt général : surveillance de masse, violation des droits de l'homme, paradis fiscaux, etc. Les figures d'Edward Snowden et de Wikileaks<sup>17</sup> illustrent ce modèle que les auteurs nomment « *Truth-Based Advocacy* »<sup>18</sup>, les TIC permettant de renverser l'asymétrie d'information entre les pouvoirs publics et les citoyens par le biais de fuites d'information, l'anonymat dû à l'encryptage des données, etc. (voir fig. 5). Nous pouvons penser à certains logiciels comme *Mumbai Votes* qui facilite la surveillance de la fraude électorale, ou encore le *Kenyan Budget Tracking Tool* mis en place par des organisations de la société civile pour contrecarrer la corruption dans les dépenses publiques<sup>19</sup>. Les technologies numériques favorisent ainsi des contre-pouvoirs mis en place par les citoyens et certaines organisations pour surveiller les pouvoirs publics et privés et assurer une meilleure transparence, même si cela ne fait pas toujours l'affaire des intérêts dominants.

Figure 5 : lanceurs d'alerte



Le cinquième modèle est celui de la *mobilisation politique*, les TIC permettant aux organisations traditionnelles (associations de la société civile, partis politiques) de multiplier leurs interactions avec leurs membres. Les technologies numériques réduisent considérablement les coûts de communication nécessaires à une série d'activités

<sup>17</sup> Sirfy, M. L. (2011). *Wikileaks and the Age of Transparency*.

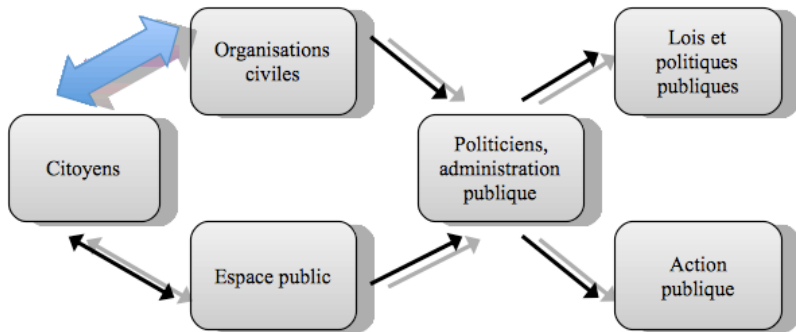
<sup>18</sup> Fung, A. *et al.* (2013), « Six Models for the Internet + Politics », p. 38.

<sup>19</sup> *Mumbai Votes*, <http://mumbaivotes.com/>.

nécessaires au fonctionnement des organisations : envoi massif d'infolettres, collecte de dons, signature de pétitions, organisation d'événements, etc. De plus, l'arrivée des médias sociaux a permis de faciliter grandement l'organisation de campagnes politiques (campagne présidentielle d'Obama en 2008)<sup>20</sup>, l'influence des organisations de la société civile (campagne *doublonslamise.com* lancée par Gabriel Nadeau-Dubois pour financer l'association Coule pas chez nous ! en novembre 2012), ou encore les protestations de masse comme le Printemps Arabe et Occupy Wall Street<sup>21</sup>.

De plus, la mobilisation politique ne se fait pas toujours pour appuyer une cause spécifique, un candidat ou une organisation, les TIC contribuant aussi à l'émergence de nouvelles formes d'action politique. Par exemple, la plateforme *Cidade Democrática* au Brésil permet de partager des problèmes et des solutions sur des enjeux locaux, en favorisant la participation des citoyens, ONG, associations volontaires, acteurs publics ou privés, etc.<sup>22</sup>

Figure 6 : mobilisation politique



Enfin, le sixième et dernier modèle est la « surveillance sociale » (*social monitoring*), qui emploie les TIC pour attirer l'attention du

<sup>20</sup> Karpf, D. (2012), *The MoveOn Effect: The Unexpected Transformation of American Political Advocacy*.

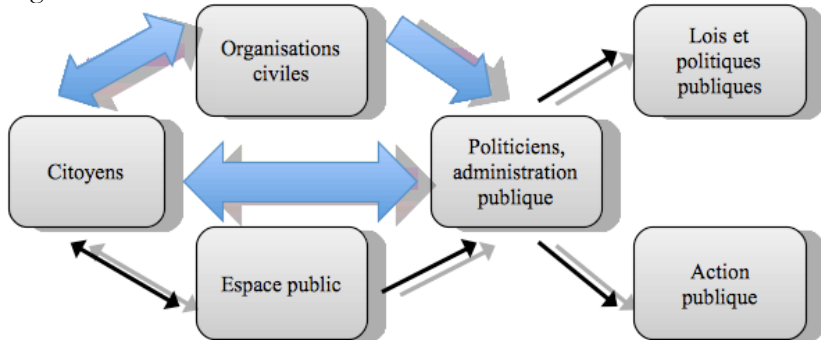
<sup>21</sup> Howard, P.N. et al. (2011), « The Upheavals in Egypt and Tunisia : The Role of Digital Media ».

<sup>22</sup> <http://www.cidadedemocratica.org.br/> consulté le 27 janvier 2016.

gouvernement et des administrations sur des problèmes publics via une externalisation ouverte (*crowdsourcing*). L'idée consiste à utiliser la créativité, l'intelligence et le savoir d'usage d'un grand nombre d'individus, en sous-traitance, pour résoudre des problèmes ou réaliser des tâches habituellement effectuées par des employés (de la fonction publique notamment). Ce modèle de co-production des connaissances permet aux participants de contribuer de manière modulaire, l'accumulation massive de petites tâches partielles permettant de réaliser de grands projets complexes. Par exemple, le logiciel libre *Ushahidi* (qui signifie « témoignage » en Swahili) a permis à des millions de personnes de géo-localiser des épisodes de violence post-électorale au Kenya en 2008 grâce à leur ordinateur ou téléphone portable<sup>23</sup>, et ce de manière beaucoup plus efficace que les médias traditionnels et les autorités publiques.

La surveillance sociale n'est pas seulement effectuée par des citoyens ordinaires, mais également par des journalistes, professionnels, entreprises privées ou organisations de la société civile. L'idée n'est pas de transformer radicalement la relation entre les citoyens et le système politique, mais de contribuer à améliorer la gouvernance par l'agrégation de contenus produits par les usagers, en renforçant la relation « *Citizens to government* » (C2G) via les connaissances distribuées<sup>24</sup> (voir fig. 7).

Figure 7 : surveillance sociale



<sup>23</sup> <https://www.ushahidi.com/> consulté le 27 janvier 2016.

<sup>24</sup> Fung, A. *et al.* (2013), « Six Models for the Internet + Politics », p. 44.

## Les limites de la démocratisation

Après avoir distingué ces six modèles de participation numérique, il faut souligner que ceux-ci ne sont pas mutuellement exclusifs et se complètent parfois bien. Par exemple, la surveillance sociale (modèle 6) peut être vue comme une forme limitée de production collaborative (modèle 2), les lanceurs d'alertes (modèle 4) représentant des aspects plus « professionnels » d'un espace public renforcé par le web (modèle 1). Néanmoins, ces différentes formes d'interactions entre les TIC et le système politique ne se manifestent pas au même niveau, et ne laissent pas forcément présager une transformation radicale des institutions démocratiques. En fait, Fung, Gilman et Shkabatur tentent d'épouser une position mitoyenne entre deux camps opposés. D'une part, les « technologues » comme Yochai Benkler et Clay Shirky adoptent une posture plus optimiste en mettant l'accent sur les nouvelles possibilités des outils numériques. D'autre part, les « politologues » partagent une perspective plus sceptique, voire pessimiste (dans le cas de Nicholas Carr)<sup>25</sup>, en mettant en relief le rôle des incitatifs et des contraintes institutionnelles qui structurent l'impact des TIC sur la vie politique.

Ainsi, Fung *et al.* soulignent que les modèles 1 à 3 (espace public musclé, production collaborative, démocratie directe digitale) ont un potentiel transformateur plus élevé, mais qu'ils sont moins susceptibles de se réaliser compte tenu que les organisations traditionnelles et les politiciens professionnels n'auront pas intérêt à changer radicalement les institutions en place. À l'inverse, les modèles 4 à 6 (lanceurs d'alertes, mobilisation politique, surveillance sociale) sont plus susceptibles de se concrétiser parce qu'ils favorisent une approche incrémentale davantage compatible avec le système politique actuel. Il s'agit évidemment d'une thèse *descriptive*, visant à établir un pronostic sur ce qui va vraisemblablement se produire, et non une position normative cherchant à établir ce qui *doit* se réaliser.

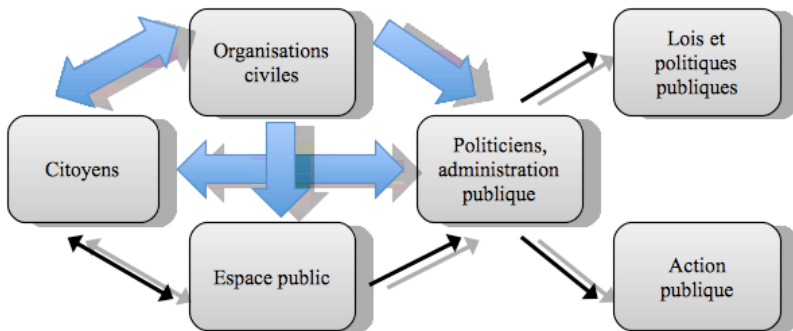
Or, à partir de cadre conceptuel permettant d'identifier l'impact différencié des TIC sur la démocratie, nous pourrions poser la question suivante : doit-on favoriser une approche transformatrice ou incrémentale ? Si nous acceptons les limites du cadre institutionnel

---

<sup>25</sup> Carr, N.G. (2010), *The Shallows : What the Internet Is Doing to Our Brains*.

actuel, nous aurons tendance à privilégier la « contre-démocratie », c'est-à-dire les différents mécanismes et pratiques qui permettent d'exercer la surveillance du pouvoir par la société<sup>26</sup>. Cette vision aura donc tendance à accepter, implicitement ou explicitement, la séparation rigide entre gouvernants et gouvernés constitutive du paradigme du gouvernement représentatif<sup>27</sup>, en laissant un rôle prédominant aux organisations traditionnelles et aux politiciens professionnels. De cela découle une position sceptique, mettant de l'avant les contraintes institutionnelles et justifiant un usage modéré des TIC pour améliorer la gouvernance. Nous soutenons qu'il s'agit là de la posture normative implicite de Fung *et al.*, laquelle favorise une approche incrémentale pouvant être illustrée par la combinaison des modèles 4 à 6 (voir fig. 8).

Figure 8 : approche incrémentale (contre-démocratie)



Ce schéma met en évidence le fait que la « contre-démocratie » a pour principaux acteurs les organisations de la société civile, les citoyens étant appelés à se mobiliser, à partager leurs connaissances avec le gouvernement et à être alertés par différents individus et groupes d'intérêts (*advocacy groups*). Il s'agit donc d'une forme numérique de démocratie pluraliste mettant de l'avant la concurrence des intérêts et des élites pour l'exercice du pouvoir ou sa contestation. « La démocratie ne résulte pas d'une participation massive et active des citoyens mais plutôt du pluralisme social : elle consiste en un jeu

<sup>26</sup> Rosanvallon, P. (2006), *La Contre-démocratie. La politique à l'âge de la défiance*.

<sup>27</sup> Manin, B. (1995), *Principes du gouvernement représentatif*, p. 17-18.

ouvert d'élites formant un ensemble de réseaux fragmentés et hétérogènes en perpétuelle négociation<sup>28</sup> ». La perspective de la démocratie pluraliste n'est pas du tout mauvaise pour analyser le fonctionnement effectif des institutions et des acteurs politiques, mais elle ne saurait représenter une théorie normative et critique satisfaisante pour différentes raisons.

Sans qu'il soit possible de résumer ici l'ensemble des déficits démocratiques du gouvernement représentatif – lequel favorise l'aliénation politique et le gaspillage des ressources morales des citoyens<sup>29</sup>, amène une faible reddition de compte des élus, n'encourage pas la responsabilité, l'égalité et l'autonomie politique des individus<sup>30</sup> – nous pourrions affirmer qu'un renforcement de la participation et de la délibération permettrait de corriger ces lacunes par une « démocratisation la démocratie ». Cette perspective n'exclut pas la représentation, mais conteste le monopole du pouvoir décisionnel par les « experts » et le primat de l'élection comme principal mode de délégation du pouvoir politique. En favorisant un réel partage du pouvoir entre les élus et les citoyens, que ce soit par des dispositifs comme le budget participatif ou d'autres procédures de démocratie directe et semi-directe, les citoyens auraient un meilleur accès aux moyens nécessaires pour prendre part de manière significative aux décisions collectives qui affectent leur vie. Sans qu'il soit possible encore une fois de dégager les fondements théoriques et normatifs de cette conception forte de la démocratie<sup>31</sup>, nous suggérons d'imaginer quel pourrait être l'impact des nouvelles technologies dans une perspective de transformation du système politique.

---

<sup>28</sup> Le Goff, A., Girard, C. (2010), « Les théories de la démocratie délibérative », p. 18.

<sup>29</sup> Offe, C., Preuß, U. (1997), « Les institutions démocratiques peuvent-elles faire un usage « efficace » des ressources morales ? », p. 223-224.

<sup>30</sup> Cohen, J., Fung, A. (2004), « Radical Democracy », p. 24-27.

<sup>31</sup> Nous renvoyons aux travaux des philosophes Erik Olin Wright et Archon Fung, dont Fung, A., Wright, E. O. (2003), « Thinking about Empowered Participatory Governance », Wright, E. O. (2010), *Envisioning Real Utopias*, p. 12-20 ; Fung, A. (2013), « The Principle of Affected Interests: An Interpretation and Defense », draft 0.9.

## Qu'est-ce que la démocratie numérique radicale ?

L'expression de « démocratie radicale » ne renvoie pas ici au courant de philosophie politique d'auteurs comme Chantal Mouffe, Jacques Rancière, Slavoj Žižek et compagnie<sup>32</sup>, mais bien à une conception forte de la démocratie participative et délibérative qui vise la construction de nouvelles institutions démocratiques allant au-delà du régime représentatif actuel. Il ne s'agit pas d'opposer démocratie directe et représentation, mais de considérer, dans la lignée de Joshua Cohen et Archon Fung, comment le projet de la démocratie radicale pourrait favoriser une nouvelle synergie par une extension accrue de la participation citoyenne.

Les dispositifs participatifs-délibératifs et le gouvernement représentatif peuvent être transformés et articulés de façon à se renforcer mutuellement. Si de tels dispositifs devenaient la forme normale de résolution des problèmes locaux, le rôle des parlements et des agences publiques centrales passerait de la résolution directe d'une gamme de problèmes sociaux au soutien des efforts de nombreuses délibérations participatives, tout en favorisant leur intégrité démocratique et en assurant leur coordination. Parallèlement, ceux qui participent directement à ces dispositifs délibératifs constitueraient une base informée, mobilisée et active à même d'accroître la légitimité et l'autorité des élus et des représentants<sup>33</sup>.

Une fois que nous avons comme objectif de favoriser une participation citoyenne qui ne soit pas restreinte aux marges de l'action publique (information, consultation, etc.), mais qui doit passer par différents canaux pour permettre aux citoyens de prendre part à la vie publique en fonction de leurs intérêts, besoins et capacités, et que nous considérons que les technologies numériques peuvent faciliter la participation et l'exercice du pouvoir par les citoyens eux-mêmes, alors la démocratisation doit favoriser l'usage

---

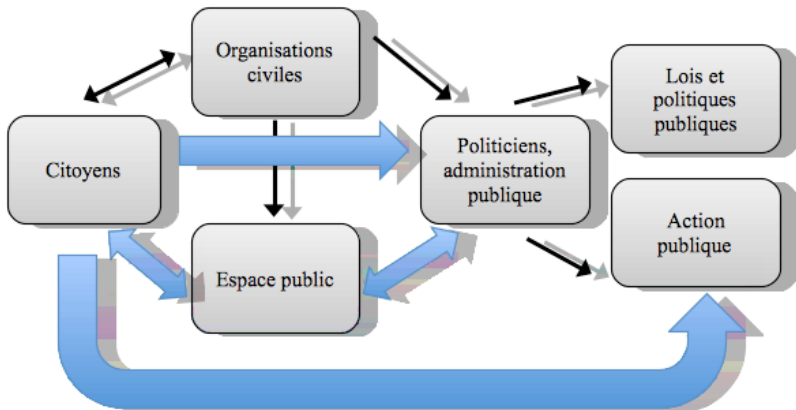
<sup>32</sup> Mouffe, C. (dir.) (1992), *Dimensions of Radical Democracy: Pluralism, Citizenship, Community*.

<sup>33</sup> Cohen, J., Fung, A. (2011), « Le projet de la démocratie radicale », p. 128.



des TIC pour transformer le système politique. Voilà le syllogisme sous-jacent à la perspective de la démocratie numérique radicale. Une approche transformatrice requiert ainsi une participation *directe* des citoyens aux affaires publiques via la délibération (espace public musclé), l'élaboration de solutions collectives (production collaborative) et un réel pouvoir décisionnel (démocratie directe digitale). Cette approche n'exclut pas mais inclut les trois autres types de participation numérique (lanceurs d'alertes, mobilisation politique, surveillance sociale), tout en insistant davantage sur le rôle clé des citoyens ordinaires dans l'action politique (voir fig. 9).

Figure 9 : approche transformatrice (démocratie numérique radicale)



Ce schéma relativement complexe met en évidence la pluralité des interactions possibles entre les TIC et le système politique pour favoriser la participation citoyenne. Les organisations traditionnelles, les politiciens professionnels et le gouvernement continuent encore de jouer un rôle important, mais ceux-ci n'occupent plus le centre de la vie démocratique qui devient plutôt tournée vers le renforcement du pouvoir citoyen (*empowerment*)<sup>34</sup>. Évidemment, nous pouvons envisager une série d'objections à l'endroit de la démocratie numérique radicale. Celle-ci peut sembler peu désirable pour diverses raisons : elle aurait une faible qualité délibérative, ne prendrait pas en

<sup>34</sup> Bacqué, M.-H., Biewener, C. (2013), *L'empowerment, une pratique émancipatrice*.

compte le manque d'éducation politique des citoyens, et négligerait les problèmes de la fracture numérique. De plus, cette perspective ne serait pas viable sur le plan institutionnel, celle-ci entraînant une confusion des dispositifs participatifs et des outils numériques qui pourraient entrer en contradiction. Enfin, la démocratie radicale ne serait pas réalisable dans un horizon rapproché, que ce soit par le manque de volonté politique ou l'impossibilité de réformer substantiellement le système actuel.

Comme ces différentes critiques ouvrent de nombreux débats riches et complexes concernant les promesses et les limites de la démocratie participative et des technologies numériques, nous ne ferons qu'esquisser quelques répliques à ces objections en guise de conclusion. Premièrement, il est possible de corriger les inconvénients de l'espace public numérique (polarisation, chambres d'écho) par diverses mécanismes et pratiques : éducation civique, modérateurs, plateformes conçues pour la délibération et la collaboration, etc. Deuxièmement, si l'ignorance des citoyens est renforcée par une sphère médiatique appauvrie et la logique commerciale du gouvernement représentatif, l'exercice de la participation favorise le développement des capacités délibératives et l'auto-organisation des citoyens<sup>35</sup>.

Troisièmement, la fracture numérique n'est pas un problème inéluctable, mais une situation perfectible via l'amélioration de l'accès aux conditions économiques, techniques et sociales de la citoyenneté<sup>36</sup>. Quatrièmement, les diverses formes de participation peuvent se combiner et s'équilibrer mutuellement, mais l'articulation des dispositifs numériques et non-numériques requiert un design institutionnel adéquat. Autrement dit, les systèmes politiques sont toujours complexes, mais ceux-ci peuvent être plus ou moins accessibles, fonctionnels et efficaces en fonction des arrangements institutionnels choisis. Cinquièmement, les conditions matérielles et technologiques sont réunies pour réaliser une transformation sociohistorique de grande envergure, car la crise de légitimité du gouvernement représentatif ouvre la voie à un élargissement

---

<sup>35</sup> Lundell, K. (2014), « Deliberative capacity of individuals – Dimensions and Determinants ».

<sup>36</sup> Van Dijk, Hacker, K. (2003), « The Digital Divide as a Complex and Dynamic Phenomenon ».

démocratique si les forces sociales s'approprient les outils numériques pour créer de nouvelles institutions.

Somme toute, ces réponses un peu trop schématiques ne servent qu'à ouvrir une piste de recherche sur le bon usage des technologies numériques dans une perspective de démocratisation radicale de la société. Cet article visait à combiner la puissance analytique du schéma conceptuel de Fung *et al.* pour comprendre l'impact potentiel et multiple des TIC sur le système politique, avec une théorie normative visant un élargissement significatif de la participation citoyenne. Les nombreuses objections à l'endroit de la démocratie numérique radicale fournissent un véritable terrain de réflexion et d'expérimentation pour tracer les obstacles et les nouveaux chemins de l'émancipation. Pour reprendre un aphorisme célèbre de Winston Churchill : « un pessimiste voit la difficulté dans chaque opportunité, un optimiste voit l'opportunité dans chaque difficulté ».

## Bibliographie

### Monographies

- Bacqué, M.-H., Biewener, C. (2013), *L'empowerment, une pratique émancipatrice*, Paris, La Découverte, Paris.
- Benkler, Y. (2006), *The Wealth of Networks : How Social Production Transforms Markets and Freedom*, New Haven, Yale University Press.
- Carr, N. G. (2010), *The Shallows : What the Internet Is Doing to Our Brains*, New York, W.W. Norton & Company.
- Castells, M. (1998), *L'Ère de l'information*. Vol. 1, *La Société en réseaux*, Paris, Fayard.
- Graham, S. (2009), *Democratic Innovations : Designing Institutions for Citizen Participation*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Hindman, M. (2009), *The Myth of Digital Democracy*, Princeton, Princeton University Press.
- Karpf, D. (2012), *The MoveOn Effect : The Unexpected Transformation of American Political Advocacy*, New York, Oxford University Press.
- Manin, B. (1995), *Principes du gouvernement représentatif*, Paris, Flammarion.
- Rosanvallon, P. (2006), *La Contre-démocratie. La politique à l'âge de la défiance*, Paris, Seuil.

- Shirky, C. (2008), *Here Comes Everybody : The Power of Organizing Without Organizations*, London, The Penguin Press.
- Sirfy, M. L. (2011). *Wikileaks and the Age of Transparency*, Berkeley, Counter Point.
- Sunstein, C. R. (2009), *Republic.Com 2.0*, Princeton, Princeton University Press.
- Wright, E. O. (2010), *Envisioning Real Utopias*, New York, Verso.

### **Ouvrages collectifs**

- Mouffe, C. (dir.) (1992), *Dimensions of Radical Democracy : Pluralism, Citizenship, Community*, London, Verso.

### **Articles**

- Cohen, J., Fung, A. (2004), « Radical Democracy », *Swiss Political Science Review*, vol. 10, n° 4, p. 24-27.
- Cohen, J., Fung, A. (2011), « Le projet de la démocratie radicale », trad. J. Talpin, *Raisons politiques*, n° 42, p. 115-130.
- Fung, A. *et al.* (2013), « Six Models for the Internet + Politics », *International Studies Review*, vol. 15, p. 30-47.
- Fung, A. (2013), « The Principle of Affected Interests : An Interpretation and Defense », draft 0.9.
- Howard, P.N. et al. (2011), « The Upheavals in Egypt and Tunisia : The Role of Digital Media », *Journal of Democracy*, vol. 22, n° 3, p. 35-48.
- Lundell, K. (2014), « Deliberative capacity of individuals – Dimensions and Determinants », *Advances in Social Sciences Research Journal*, vol. 1, n° 4.
- Peixoto, T. (2008), « E-Participatory Budgeting : E-Democracy from Theory to Success ? », *E-Democracy Center*, Universität Zürich.
- Van Dijk, Hacker, K. (2003), « The Digital Divide as a Complex and Dynamic Phenomenon », *The Information Society*, vol. 19, p. 315-326.

## Chapitres d'ouvrage

- Le Goff, A., Girard, C. (2010), « Les théories de la démocratie délibérative », dans Le Goff, A., Girard, C., *La démocratie délibérative : anthologie de textes fondamentaux*, Paris, Hermann.
- Fung, A., Wright, E. O. (2003), « Thinking about Empowered Participatory Governance », dans Fung, A., Wright, E. O. (dir.), *Deepening Democracy. Institutional Innovations in Empowered Participatory Governance*, New York, Verso.
- Offe, C., Preuß, U. (1997), « Les institutions démocratiques peuvent-elles faire un usage « efficace » des ressources morales ? », dans Offe, C., *Les démocraties modernes à l'épreuve*, Paris, L'Harmattan.

## Sites Internet

- Arthur, C. (2006), « What is the Carr-Benkler wager ? », *The Guardian*, <http://www.theguardian.com/technology/2006/aug/03/guardianweeklytechnologysection> consulté le 27/01/2016.
- Cidade Democratica*, <http://www.cidadedemocratica.org.br/> consulté le 27 janvier 2016.
- Hernandez, A. (2011), « L'Estonie, paradis du vote électronique », *Le Monde*, [http://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/03/04/l-estonie-paradis-du-vote-electronique\\_1488593\\_651865.html](http://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/03/04/l-estonie-paradis-du-vote-electronique_1488593_651865.html), consulté le 27/01/2016.
- Mumbai Votes*, <http://mumbaivotes.com/> consulté le 27 janvier 2015.
- Technology for Transparency Network*, <http://transparency.globalvoicesonline.org/project/budget-tracking-tool>, consulté le 27 janvier 2015.
- Ushahidi*, <https://www.ushahidi.com/> consulté le 27 janvier 2016.