

La mise en technologie des projets politiques. Une approche « orientée design » de la participation en ligne

› Romain Badouard

› Résumé

Cet article se propose de revenir sur une approche spécifique de la participation politique en ligne, qui s'intéresse non pas aux usages, mais au design des technologies de participation. Émergeant à la croisée des sciences de la communication et des *science and technology studies*, cette approche cherche à appréhender le processus de « mise en technologie » de projets participatifs, en observant comment des principes et des stratégies peuvent être traduits en ressources techniques. Parce qu'elles configurent nos possibilités d'action sur internet en leur appliquant des formats et contribuent à nous « faire agir », parce qu'elles structurent nos relations en ligne en nous attribuant des rôles et des ressources et conduisent à nous « faire interagir », ces technologies de participation soulèvent des questions en termes d'orientation des comportements politiques. C'est donc à une réflexion sur l'instrumentation numérique d'une « gouvernamentalité participative » que nous invite l'étude du design des technologies de participation sur internet.

La participation politique en ligne est un objet de recherche transversal qui suscite l'intérêt de plusieurs disciplines académiques. Malgré la grande variété des méthodologies déployées et des terrains investis dans ces travaux¹, la question de l'usage semble avoir constitué le prisme dominant par lequel les enjeux politiques des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) y ont été appréhendés. Qu'il s'agisse de s'intéresser aux mobilisations de la société civile, aux productions médiatiques alternatives, à la qualité des débats au sein de forums, aux dispositifs institutionnalisés de participation ou encore aux formes de socialisation militante, la portée politique des technologies numériques est perçue à travers la manière dont des internautes s'approprient, utilisent, débordent, voire détournent ces technologies.

Dans cet article, nous souhaiterions mettre en perspective une approche spécifique de la participation en ligne, qui s'intéresse non pas aux usages, mais au design des technologies de participation. Émergeant à la croisée des sciences de la communication et des *science and technology studies* (STS), elle cherche à appréhender un processus de « mise en technologie » de projets politiques, en observant la manière dont des principes, des valeurs et des stratégies peuvent être traduits en ressources techniques. Le programme des chercheurs qui revendiquent cette approche consiste dès lors à observer comment ces technologies organisent des relations entre acteurs politiques (citoyens, décideurs, représentants de la société civile, etc.) et cadrent leurs pratiques de participation (mobilisations, consultations, délibérations, votes, etc.), contribuant ainsi à rendre opérationnelles certaines conceptions de la démocratie et de la citoyenneté.

Cet article se veut avant tout théorique. Il s'agit de relire un certain nombre de travaux s'intéressant aux enjeux politiques des technologies numériques en nous focalisant sur la manière dont leur design est pensé en relation avec un projet politique. Pour autant, notre démonstration s'appuiera sur une enquête de terrain portant sur les consultations en ligne de la Commission européenne, qui nous donnera l'occasion de nous intéresser plus précisément au travail des concepteurs de sites participatifs. Enfin, parce que ces technologies orientent et encadrent des activités politiques, nous terminerons cet article par une réflexion sur l'instrumentation numérique d'une « gouvernementalité participative ».

La fabrique numérique de la participation politique

Les couches numériques de la participation

Selon Lawrence Lessig (1999), quatre sources principales de normativité sociale peuvent être identifiées : les lois, les mœurs, les marchés et les architectures,

[1] Différentes revues de littérature donnent un bon aperçu de la diversité des travaux sur la participation politique en ligne (voir notamment Wojcik, 2011 ; Greffet, Wojcik, 2008).

c'est-à-dire les traits matériels d'un espace donné. La façon dont ces architectures et infrastructures influencent et orientent les comportements des individus est bien documentée dans la littérature en STS : du pont de Brooklyn (Winner, 1986) aux serrures de Berlin (Latour, 1996), des réseaux d'électricité (Coutard, 2001) à la signalétique du métro parisien (Denis, Pontille, 2012), celles-ci sont pensées comme autant de projets gestionnaires qui régulent des relations entre individus. Selon Lessig, dans l'univers « physique », la loi prime quand même sur les trois autres sources, alors que sur internet, c'est l'architecture qui domine : « *code is law* », résume-t-il dans une formule devenue célèbre. Les travaux qui par la suite se sont penchés sur les mécanismes de gouvernance d'internet ont pour autant souligné à quel point les sources de normativité font preuve d'hétérogénéité dans l'environnement numérique (Massit-Folléa, Méadel, Monnoyer-Smith, 2012), et que la seule considération des architectures techniques ne suffit pas à rendre compte des cadrages opérés sur les activités des internautes.

Ainsi, lorsque l'on s'intéresse à la participation politique en ligne, il convient de distinguer différentes couches techniques, dont chacune induit des formats de participation particuliers : les applications, qui incarnent des fonctions et permettent de réaliser des actions ; les sites, qui constituent des ensembles cohérents d'applications et de contenus en lien avec un projet éditorial ; le web, l'ensemble des pages reliées entre elles par des liens hypertextes ; internet, le réseau technique de communication qui relie entre eux serveurs et terminaux. À cela pourraient s'ajouter d'autres éléments jouant un rôle essentiel dans la structuration des espaces d'échange comme le code informatique (le format à partir duquel sont produites les applications), les protocoles techniques (qui permettent notamment l'interopérabilité entre différents réseaux et technologies), les algorithmes (les « moteurs » qui ordonnent les sites et les contenus selon des formules mathématiques), voire les données elles-mêmes.

Comme toute technologie, chacune de ces couches et de ces ressources incorpore des principes et des valeurs à partir desquels elle réalise sa fonction. Internet par exemple, en tant que réseau de communication, se caractérise par son architecture ouverte et décentralisée qui permet à chacun de prendre part à la production et à la circulation des contenus. Ces principes d'ouverture et de décentralisation ne sont pas une conséquence « heureuse » d'une évolution « anarchique » ou « naturelle » du réseau : ils découlent directement du projet politique porté par les pionniers d'internet et de leurs méthodes de travail reposant sur la participation, l'ouverture et la collaboration (Cardon, 2010). Face aux incursions des États et des industriels pour tenter de réguler le réseau, de le « refermer » et de le « recentraliser », le développement de réseaux *peer-to-peer*² reposant sur une architecture distribuée a d'ailleurs pu être identifié comme une tentative de réaffirmer les valeurs et principes originaux inscrits

[2] Le *peer-to-peer*, ou pair à pair, est une technologie qui permet aux internautes de faire communiquer directement leurs ordinateurs afin de partager des fichiers.

dans l'architecture d'internet (Musiani, 2013 ; De Filippi, Dulong de Rosnay, Bourcier, 2013).

Autre exemple : le web. Si comme internet, le web dispose d'une architecture réticulaire³, il « obéit » à des lois différentes qui favorisent la concentration des informations. En effet, le web est un réseau « dirigé » (Benkler, 2006) : les liens hypertextes ne pointent que dans une direction, accordant ainsi une certaine autorité aux sites qu'ils désignent. Or la répartition des liens entre les sites est très inégale et obéit à une loi dite « de puissance » (Barabasi, Albert, 1999) : un petit nombre de sites accaparent la très grande majorité des liens, alors que la majorité des sites n'est pointée que par très peu de liens. Dans la mesure où la répartition des liens est la première ressource sur laquelle se basent les moteurs de recherche de type Google pour hiérarchiser les informations (les sites qui reçoivent le plus de liens arrivent en première position), cette mécanique engendre une très forte concentration de l'attention. S'il est très compliqué d'obtenir une estimation précise de cette concentration à l'échelle du web, d'après Guilhem Fouetillou (2012), cité par Dominique Cardon (2013), on peut estimer qu'en ligne, 95 % de l'audience se focalise sur 0,03 % des contenus.

Une autre caractéristique du web a trait à son caractère « homophile », c'est-à-dire que les sites sont liés entre eux selon des affinités thématiques ou idéologiques (Sunstein, 2002). La conséquence de cet état de fait sur les pratiques politiques en ligne est que les internautes naviguent au sein de sphères homogènes, où les sites sur lesquels ils se trouvent ont tendance à les conforter dans leurs opinions davantage qu'à les exposer à des arguments contradictoires (Lev-On, Manin, 2006). Si cette affirmation peut être nuancée sur différents points⁴, il n'en demeure pas moins qu'internet et le web portent dans leurs architectures respectives des valeurs bien différentes. D'un côté, le réseau internet, ouvert et décentralisé, qui induit un accès facilité à l'espace public pour produire des contenus et les diffuser ; de l'autre, le web, un réseau structuré, qui engendre une forte hiérarchisation des informations et présente une propension importante à la constitution de sphères idéologiquement homogènes. Internet et

[3] Le web est un ensemble de pages liées entre elles par des liens hypertextes, au sein duquel les internautes naviguent lorsqu'ils « sont sur Internet ». Utiliser un navigateur pour visiter un site, c'est être sur le web. Envoyer un e-mail ou télécharger un fichier en *peer-to-peer*, c'est utiliser Internet (sans être sur le web).

[4] La principale opposition que l'on peut faire à cette théorie de l'homophilie est que les pratiques de navigation des internautes reposent plus sur l'usage de moteurs de recherche que sur une navigation de liens en liens. Or, comme nous le disions, ces moteurs hiérarchisent les informations en fonction de critères qui ne sont pas liés aux contenus des sites et il est donc probable que face à une requête sur un sujet politique, le moteur propose des réponses qui ne correspondent pas toutes à une même opinion. Pour autant, l'introduction récente de critères de personnalisation des requêtes sur les moteurs de recherche (pour le dire vite, Google se rappelle du premier site que vous avez visité la dernière fois que vous avez fait cette requête, et vous le fournit maintenant en premier résultat) a soulevé des inquiétudes quant à l'émergence de « *filter bubbles* » (Pariser, 2012) au sein desquelles les internautes consulteraient toujours les mêmes contenus.

le web : deux réseaux, deux visions de l'espace public, ni complètement antagonistes, ni franchement similaires.

De récents travaux en sociologie et en sciences de l'information et de la communication (SIC) se sont quant à eux intéressés aux algorithmes des moteurs de recherche, en montrant comment leur fonctionnement produisait des effets proprement politiques en organisant des rapports sociaux selon certains principes (Rieder, 2012 ; Cardon, 2013). Sur le web, puisqu'un moteur de recherche comme Google hiérarchise les sites selon le nombre de liens dont ils bénéficient (c'est-à-dire selon l'autorité et la pertinence que leur attribuent les internautes qui créent ces liens), il ordonne le web selon des principes de popularité et de méritocratie (Cardon, 2013). Là encore, ce fonctionnement spécifique engendre des effets directs sur les comportements des internautes (et en particulier des webmestres), qui vont adapter leurs pratiques de production de contenus aux exigences des algorithmes (Sire, 2013).

À l'échelle des sites, la dynamique est encore différente : nous ne sommes pas face à des lois qui régissent leur fonctionnement, mais bien plus devant un ensemble hétérogène de ressources techniques qui peuvent être agencées de manières très différentes. La façon dont des sites rendent opérationnels des formats de participation n'est donc pas liée aux sites en eux-mêmes, mais à leur design, c'est-à-dire à la façon dont ils sont conçus, à partir d'applications variées assemblées les unes aux autres de façon cohérente dans le but de produire un modèle de participation.

Pourquoi le design compte

Si la participation a pu être identifiée comme un pilier de la « culture numérique »⁵ (Jenkins, 2006 ; Deuze, 2006 ; Monnoyer-Smith, 2011), ou plus exactement comme une condition *sine qua non* à l'émergence d'une telle culture, c'est moins parce qu'elle constitue un principe auquel s'identifient les internautes, que parce que ce principe s'incarne dans des formes techniques directement activables. Les travaux anglo-saxons relevant des *software studies* (Manovitch, 2001 ; Fuller, 2008) ont ainsi envisagé les applications présentes sur les sites comme des formes d'engagement (Manovitch, 2011) : les boutons « like » de Facebook ou « +1 » de Google sont autant de possibilités d'action. En même temps que ces applications ouvrent des possibles, elles cadrent les conditions de leur réalisation, en exerçant une contrainte sur les pratiques des internautes : elles rendent possible la réalisation d'une action *d'une certaine façon*. Les études portant sur

[5] Mark Deuze définit ainsi la « culture numérique » comme « *an emerging set of values, practices, and expectations regarding the way people (should) act and interact within the contemporary network society* » (2006, p. 63). Il associe ainsi à la participation le bricolage et la remédiation comme piliers de cette culture numérique.

les jeux vidéo ont particulièrement insisté sur la façon dont les concepteurs programmaient des possibles : les architectures techniques y constituent autant de trames narratives qui sont activées par les joueurs. Les jeux vidéo sont ainsi significatifs d'une certaine manière d'associer logiques de contrôle (inscrites dans des ressources techniques) et liberté d'action (déléguée au joueur) dans les environnements numériques (Auray, 2007 ; Maucó, 2011).

En France, cette dimension contraignante des applications a également été étudiée par les SIC à travers les pratiques d'écriture numérique. Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret et Joëlle Le Marec (2003) parlent ainsi d'« architectes » pour désigner la manière dont les logiciels utilisés pour produire des écrits appliquent des formats aux contenus. Étienne Candé (2012) parle quant à lui de « petites formes » pour exprimer la manière dont différentes applications sont agencées par les designers pour produire des pages web, qui constituent autant de possibilités d'accès et d'appropriation des textes. Architectes et petites formes intègrent ainsi une « grammaire éditoriale » qui accompagne un mouvement de standardisation des modalités d'écriture numérique.

Les web designers qui créent des sites participatifs construisent donc des modèles de participation. En agencant différentes applications qui incitent à l'action au sein d'un même site, ils valorisent certaines activités et définissent une manière de les réaliser. En développant des applications qui permettent d'échanger et de débattre, ils organisent des relations sociales et cadrent la manière dont les internautes « font public ». De la même façon que nous avons dressé plus haut une analogie entre les infrastructures urbaines et les architectures d'internet et du web, précisons ici que cette configuration d'espaces d'échange en fonction de projets pensés en amont n'est pas propre au web. Les études sur la participation ont souvent accordé une place importante à l'architecture matérielle des espaces de débat (Blondiaux, Fourniau, 2011), qui favorise certaines dynamiques d'échange (Wright, Street, 2007) et certains publics aux dépens d'autres (Monnoyer-Smith, 2006). Aborder la participation politique par les dispositifs qui la rendent possible et la contraignent, c'est ainsi considérer ces derniers comme autant de « théories en actes » (Blondiaux, Cardon, 2006) qui organisent des pratiques en fonction de certains référentiels (Benvegno, 2006).

En ligne, cette dimension est peut-être plus visible encore, dans la mesure où l'ensemble des capacités d'action et d'interaction des internautes sont autorisées et cadrées par des ressources techniques. Le recours aux réseaux sociaux, la promotion de technologies permettant une production collaborative de contenus ou les applications d'évaluation valoriseraient par exemple un modèle de citoyenneté active favorisant la participation des jeunes (Coleman, 2008 ; Bennett, 2008). D'après Laurence Monnoyer-Smith (2010), les applications mobilisées par les concepteurs peuvent ainsi faire l'objet d'une typologie en fonction de leur potentialité collaborative : mise à disposition d'information, consultation verticale, consultation horizontale, espaces d'échange et espaces délibératifs enrichis.

Dès lors, quelles sont précisément les ressources qui entrent en jeu dans la construction d'un modèle de participation à travers un site web ? S'il est difficile d'en dresser une liste exhaustive, certains éléments apparaissent incontournables (Badouard, 2012) :

- Les arborescences des sites, c'est-à-dire la manière dont sont agencées les rubriques. Ces arborescences balisent des parcours de navigation, qui dans le cas de sites participatifs peuvent s'apparenter à des procédures : elles orientent les internautes vers certaines pages, les invitent à expérimenter successivement des étapes et valorisent ainsi certaines informations ou certaines activités. Par exemple, beaucoup de sites consultatifs déploient une approche en trois étapes (Allard, Blondeau, 2009) : l'information (prendre connaissance de différents éléments en lien avec le sujet de la consultation), le débat (des forums ou des espaces d'échange où sont formulées des propositions) et le vote (pour effectuer un tri parmi les propositions). Ces étapes sont matérialisées à travers des rubriques reliées entre elles par des liens hypertextes ou via une page d'accueil.
- Les applications qui permettent d'agir sur les contenus. Elles rendent possibles certaines actions et, ce faisant, les cadrent et les orientent. Elles ont principalement trait à la production d'informations, à leur modification, à leur personnalisation, à leur filtrage ou à leur évaluation (Badouard, Mabi, 2012). Par exemple, lorsqu'un internaute produit un commentaire ou un message, la taille de celui-ci est bien souvent contrainte par l'application qu'il utilise (et qui autorise un certain nombre de mots ou de caractères). Sur Twitter, les messages sont ainsi limités à 140 caractères, ce qui implique de la part des internautes un effort de synthèse dans la formulation de leurs *tweets*.
- Les applications qui permettent d'interagir entre internautes, c'est-à-dire la manière dont sont conçues les possibilités d'échange sur les sites (forums, commentaires, soutien par un clic, etc.). Le design de ces applications produit des effets directs sur la dynamique des échanges. Par exemple, un fil de discussion qui organise la publication des messages de manière chronologique (les messages les plus anciens apparaissant dans ce cas en premier) incitera les internautes à prendre connaissance de l'ensemble des messages postés par les autres participants, alors qu'une organisation antéchronologique (les messages les plus récents apparaissant alors en premier) favorisera une réponse aux derniers messages postés.
- La publicisation des données relatives à l'identité et aux activités des internautes. Il s'agit ici à la fois des applications qui leur permettent de décliner leur identité (nom, âge, etc.), des informations rendues publiques sur ce qu'ils font en ligne (heure de la dernière connexion, temps de réponse à une requête, etc.) et des algorithmes qui organisent ces informations (contributeur le plus actif, nombre de contacts, etc.). Ces différents éléments dessinent une identité à la fois déclarative, agissante et calculée des internautes (Georges, 2008) et dans le cas de sites participatifs donnent à voir ce qui est attendu des participants.

Ces différents éléments ne doivent pas être isolés d'autres ressources de type organisationnel ou éditorial comme les principes de modération, les formes d'adresse aux participants ou encore les représentations graphiques présentes sur les sites : elles constituent également des formes de cadrage et d'incitation à l'action et à l'échange. Les modèles de participation incorporés dans les sites web relèvent ainsi moins d'une architecture rigide que d'une mise en relation de ressources techniques, stratégiques et éditoriales. Cette mise en relation traduit à la fois une certaine conception de l'utilisateur/participant (ce qu'il est *censé* dire ou faire) et des modalités de constitution d'un public (comment les individus *doivent* s'assembler pour agir en tant que collectif).

Des modèles de participation incorporés dans des sites web

Le cas des consultations en ligne de la Commission européenne

Les plates-formes consultatives de la Commission européenne constituent un bon exemple de la manière dont le design de dispositifs participatifs peut conduire à une mise en pratique de modèles de participation différents, alors même qu'ils entendent atteindre des objectifs en apparence similaires. À partir du début des années 2000, la Commission a en effet entrepris de mettre en ligne différentes plates-formes participatives visant à permettre aux associations de la société civile et aux citoyens européens de contribuer, à différentes échelles, à la définition des politiques publiques. Ces plates-formes sont à la fois mobilisées en tant qu'instruments de gouvernance, pour réguler les relations entre différentes catégories d'acteurs politiques dans le cadre de la mise en œuvre de « nouveaux » processus de prise de décision (Commission européenne, 2001), et comme des outils de communication mettant en scène une participation citoyenne pour endiguer un « déficit démocratique » grandissant. Elles ont ainsi pu être identifiées comme des indicateurs d'un « tournant participatif » (Saurugger, 2010), qui constituerait en quelque sorte une transposition à l'échelle européenne d'un « impératif délibératif » identifié dans d'autres contextes (Blondiaux, Sintomer, 2002), mais également comme des symptômes d'un « marketing participatif » (Aldrin, Utard, 2008) masquant une permanence des mécanismes classiques de prise de décision. Dans tous les cas, l'analyse de leur design montre comment elles incarnent une mise en technologie de principes et de valeurs attachés à différents modèles de démocratie européenne.

Prenons pour exemple deux terrains : « Votre point de vue sur l'Europe », qui est la plate-forme hébergeant les consultations permanentes de la Commission européenne depuis 2001, et la « Consultation européenne des citoyens », qui a associé en 2009 des procédures en ligne et hors ligne dans les 27 États membres de l'Union.

La première plate-forme – Votre point de vue sur l'Europe – s'inscrit dans la réforme de la gouvernance européenne initiée à partir de 2001. Elle vise à la fois à ouvrir et à réglementer les procédures consultatives de la Commission, en mobilisant de nouvelles sources d'expertise (au-delà d'un cercle d'organisations bruxelloises relativement restreint), en rendant publiques les contributions qui lui sont envoyées (apportant ainsi un semblant de transparence aux relations entre la Commission et les groupes d'intérêt) et en permettant aux citoyens « ordinaires » d'y prendre part.



Page d'accueil française de la plate-forme *Votre point de vue sur l'Europe*



Page d'accueil du site français de la *Consultation européenne des citoyens*

L'arborescence du site donne à voir une procédure consultative linéaire. Les différentes consultations en cours sont postées sur une page d'accueil. Y sont précisées leur date de clôture et la Direction Générale (DG) qui en a la charge. Un lien « informations complémentaires » redirige l'internaute intéressé vers la page spécifique de la consultation, qui lui fournit des informations sur sa thématique, les questions auxquelles il devra répondre et les modalités de participation. Un second lien le redirige vers une page où il pourra envoyer sa contribution ou répondre à un questionnaire. Si la procédure ainsi structurée est linéaire, c'est parce que l'agencement des liens implique que l'internaute passe par différentes étapes : choix de la consultation en fonction des thèmes, phase d'information, phase de participation.

En termes de production de contenu, les internautes peuvent soumettre leur contribution de deux manières : soit en répondant à un questionnaire en ligne, soit en envoyant directement par mail un document à la Commission. Les modalités de cadrage sont ici bien différentes : en répondant à un questionnaire, la participation des internautes se résume à un choix entre des possibilités prédéfinies ou à la rédaction de textes limités dans leur taille ; à l'inverse, en produisant un texte qu'ils envoient par mail, les internautes décident de sa longueur, de sa structure, de son contenu. Lorsque la deuxième solution est choisie par la DG en charge de la consultation, les différentes contributions sont publiées sur le site au format PDF, et il n'est possible pour les participants ni de les modifier ni de les commenter.

Sur le plan des possibilités d'interaction, aucune application n'est proposée aux participants afin qu'ils puissent échanger entre eux (comme un forum par exemple). Le site promeut une approche individuelle de la participation : la contribution générale de la « société civile européenne » est conçue comme l'agrégation des contributions des citoyens et des organisations qui prennent part aux consultations.

Enfin, au niveau de la publicisation des données des internautes, ceux-ci sont obligés de participer sous leur identité réelle (les pseudonymes ne sont pas autorisés) et leur nom de famille (ou celui de leur organisation) sert à nommer le fichier de leur contribution. Ils doivent par ailleurs préciser s'ils participent en tant que citoyens ou en tant que membres d'une organisation ou d'une administration. Selon ce « statut », leur contribution est publiée à un endroit différent du site (citoyens, organisations et administrations disposent ainsi de canaux de participation hermétiques les uns aux autres).

La plate-forme met en œuvre une participation « instrumentale » et le modèle ici véhiculé est celui de l'expertise (profane ou organisée) : il s'agit de mobiliser des connaissances dispersées au sein de la « société civile » européenne comme autant de ressources pour la décision. Ce modèle est porté par un design qui ne permet qu'une participation individuelle à la consultation, qui valorise la compétence et la responsabilité des internautes (via un passage « obligé » par une phase d'information et le recours aux identités civiles des participants) ainsi que la non-contrainte de leurs réponses (quand ceux-ci les envoient directement par mail).

La seconde plate-forme – Consultation européenne des citoyens – s'inscrit dans un plan d'action spécifique, le « Plan D comme Démocratie, Dialogue et Débat » (2005) dans le cadre duquel, à la suite du rejet du projet de constitution européenne par référendum en France et aux Pays-Bas, ont été développés des dispositifs transnationaux de participation citoyenne. Elle visait ainsi à réunir des Européens provenant des 27 États membres pour les inciter à échanger sur des thématiques européennes et leur faire formuler des propositions de politiques publiques en vue des élections de juin 2009.

L'arborescence du site met en œuvre une procédure réticulaire. Le site est structuré autour de trois rubriques principales : « S'informer » (sur le projet), « Débattre et faire des propositions » (au sein de forums) et « Voter au sujet des propositions » (pour les recommandations ayant été produites au sein des forums). Contrairement au précédent site, ici, chaque rubrique est accessible depuis n'importe quelle autre partie du site, via notamment des applications dans la colonne de droite qui permettent à tout moment de consulter les recommandations les plus votées, les derniers fils de discussion créés ou les profils des internautes les plus actifs. Il ne s'agit donc pas ici d'éprouver des étapes successives, mais de proposer différentes entrées dans la participation.

Les internautes bénéficient ensuite d'une multitude d'applications pour produire, commenter et évaluer les contenus : lancement de fils de discussions, de messages au sein de ces fils, transformation de messages en recommandations, vote pour ces dernières. Dans la rubrique « Débattre », un nuage de tags est proposé afin de filtrer les fils de discussion en fonction des thématiques qui y sont abordées. En termes d'interactions, les participants bénéficient à la fois de forums et de messageries « privées » pour échanger. On voit ici comment ce cadrage des interactions rend compte d'un projet politique : contrairement à l'approche agrégative de Votre point de vue sur l'Europe, où les positions des participants sont figées et additionnées, la Consultation européenne des citoyens met en œuvre une approche délibérative, où les positions sont discutées afin de produire des accords entre participants.

Enfin, ces derniers sont invités à créer des profils où préciser leur nom (mais ils peuvent utiliser des pseudonymes), leur âge, leur sexe, leur lieu de résidence. Ils peuvent se décrire en quelques phrases et charger une photo de profil. À chaque fois qu'ils postent un contenu dans les forums, leur profil y est lié et est directement « cliquable » : le contenu produit est ainsi personnalisé.

La plate-forme met en œuvre une participation « transformative » visant avant tout à sensibiliser les participants à leur citoyenneté européenne par des activités de débat et de vote. Elle valorise un citoyen actif et polyvalent (via la multitude des applications permettant de produire et d'agir sur les contenus). Pour autant, il n'est pas attendu de lui une quelconque expertise : il s'agit davantage de mettre en avant la dimension socialisante de la participation citoyenne (notamment par la place centrale des profils) et, par un système de vote, de faire émerger des préoccupations. Dans ce cas précis, l'activité de participation compte davantage que ses résultats : on montre un espace public européen en train de se construire. *A contrario*, dans le cas précédent les résultats de la participation comptaient davantage que l'activité : il s'agissait d'obtenir des informations pertinentes dans le cadre de la construction de directives. On le voit, alors que les deux plates-formes nourrissent des objectifs en apparence similaires (la participation de la « société civile européenne » à des consultations portant sur des enjeux transnationaux), les approches sont très différentes. Dans les deux cas, ce sont les applications et leur agencement qui les mettent en œuvre, à travers les contraintes qu'ils imposent aux actions et aux interactions des internautes.

Où est l'intention ?

Si l'analyse de sites permet de décrire des modèles de participation inscrits dans leur design, elle peut également induire une vision « désincarnée » et quelque peu aride de la participation, en donnant à voir des sites détachés des acteurs qui contribuent au travail de conception. Comprendre le processus de mise en technologie de projets politiques implique à l'inverse de s'intéresser de près à ces acteurs, à leurs stratégies, aux contraintes qui pèsent sur leur activité

de conception et aux marges de créativité dont ils disposent. Une telle posture méthodologique ne peut faire l'économie d'une histoire de ces plates-formes, par l'analyse de corpus de documents liés à leur déploiement et par des entretiens avec les acteurs concernés.

Dans le cas de la première plate-forme étudiée, Votre point de vue sur l'Europe, cet effort d'historicisation permet d'éclairer sous un jour nouveau son design particulier. Celle-ci a en effet connu une première vie, antérieure à la réforme de la gouvernance européenne. À la fin des années 1990, la Direction Générale Marché intérieur et Services (DG MARKT) met en place une initiative intitulée *Business Feedback Mechanism*, qui consiste en un réseau de 41 « Euro Info Centres » disséminés sur l'ensemble du territoire européen. Ce réseau a pour mission de faire remonter des informations à la Commission quant aux difficultés rencontrées par les entreprises sur le terrain face à l'entrée en vigueur de nouvelles législations, dans le contexte plus général de la mise en place d'un marché unique. Face au coût et à la lourdeur du mécanisme, la DG MARKT demande à la DG Information Technologies (DIGIT) de la Commission de créer un outil en ligne qui permettrait d'organiser plus simplement ces retours d'expériences : la DIGIT produit alors une plate-forme web et un système de management de questionnaires en ligne.

Parallèlement, dans le cadre du programme eCommission lancé en 2000 (qui consiste en une réforme interne du fonctionnement de l'institution), les DG sont incitées à consulter davantage, en mobilisant d'autres types de publics que les « parties intéressées » habituelles et en faisant un effort de transparence sur leur déroulement. La plate-forme de la DG MARKT apparaît alors comme un outil idéal, car simple d'utilisation et peu coûteux. La plate-forme devient un outil consultatif disponible à toutes les DG, non plus utilisée pour collecter des retours d'expériences *a posteriori*, mais pour organiser des études d'impact *a priori*. L'année suivante, est lancée la réforme de la gouvernance européenne qui promeut la participation et l'ouverture (aux côtés de la cohérence, l'efficacité et la responsabilité) comme piliers d'un renouvellement du processus décisionnel. De nouveaux standards de consultation obligeant notamment les DG à mener des consultations publiques avant toute initiative législative sont adoptés dans le sillage de cette réforme. La plate-forme est rebaptisée « Votre point de vue sur l'Europe » et incarne la mise en œuvre de ces nouveaux standards, en centralisant et en normalisant l'ensemble des processus consultatifs des différentes DG.

Ce rapide historique apporte des éclairages sur le design de la plate-forme à deux niveaux. D'abord, il souligne qu'une mise en technologie de principes politiques ne correspond pas à un processus linéaire : il n'existe pas d'équivalence directe entre des éléments stratégiques d'une part et des ressources techniques d'autre part. La relation est ici plus complexe : en fonction de principes de gouvernance édictés dans le cadre d'une réforme, la Commission mobilise des technologies déjà en place, les adapte et leur attribue de nouveaux objectifs. Ensuite, on remarque que le modèle de participation inscrit dans le design

(relatif à des pratiques d'échange entre acteurs économiques selon une logique de « retour client ») perdue au-delà des nouveaux objectifs fixés (à travers des formes individualisées et segmentées de participation) et imprime ainsi sa marque sur l'organisation générale des consultations.

Dans le cadre de la Consultation européenne des citoyens (CEC), la situation est bien différente, même si la mise en perspective historique tend également à souligner le caractère non linéaire de la conception du site. À la suite du « Plan D comme Démocratie, Dialogue, Débat » initié en 2005, la DG Communication (DG COMM) de la Commission lance le programme *Debate Europe* (2008) qui entend expérimenter de nouvelles méthodes de consultation des citoyens à l'échelle européenne en ayant notamment recours aux TIC. Un appel à projets est lancé, auquel répond la Fondation Roi Baudouin, qui avait déjà participé au plan D en organisant une conférence européenne de citoyens. Le nouveau projet comprend, en plus de conférences de citoyens organisées dans chacun des 27 États membres, une phase en ligne ; il est sélectionné par la DG COMM et la Fondation délègue à l'agence La Netscouade la conception de la plate-forme.

L'agence en question doit ainsi respecter les exigences définies dans l'appel d'offres, en proposant une plate-forme qui structurerait une phase consultative en ligne tout en s'articulant à des conférences hors ligne. Pour ce faire, l'agence capitalise sur son expérience en recyclant le design d'une plate-forme utilisée dans le cadre d'une consultation sur « l'avenir de la radio publique », menée par Radio France auprès de ses auditeurs. Ce design repose notamment sur la méthodologie de consultation en trois temps (information, débat, vote) que nous avons décrite précédemment. Au final, le dispositif livré par La Netscouade consiste en une plate-forme européenne déclinée en 28 sites nationaux (un par État membre et deux pour la Belgique, l'un francophone et l'autre néerlandophone). La phase consultative se joue donc à une échelle nationale et les sites ne communiquent entre eux que par la plate-forme européenne (il n'est donc pas possible, pour un français inscrit sur son site national, de communiquer depuis celui-ci avec des participants d'autres États membres). Tout comme dans l'exemple de *Votre point de vue sur l'Europe*, soulignons ici le poids prépondérant des acteurs qui participent à la conception du site web. La plate-forme CEC n'est pas l'héritière de projets européens, elle ne découle pas non plus directement des exigences du programme *Debate Europe*, mais elle est davantage liée aux expériences d'une agence spécialisée dans la participation en ligne qui, ayant acquis un certain savoir-faire, cherche à le rendre opérationnel dans un contexte européen.

Dans le cadre des plates-formes consultatives de la Commission, il s'avère ainsi que la configuration des sites que nous avons décrits correspond moins à une traduction linéaire d'un projet politique pensé en amont qu'à une rencontre (ou un conflit) entre des exigences, des contraintes et des compétences. Les exigences sont celles des stratégies politiques et des plans d'action institutionnels qui définissent des principes et des normes que ces dispositifs doivent sinon

mettre en œuvre, du moins respecter. Elles participent à configurer le dispositif en lui attribuant des objectifs directs ou indirects à atteindre, et des frontières au-delà desquelles il ne peut s'aventurer. Les contraintes sont avant tout celles du contexte européen : la diversité des langues, par exemple, impose de faire certains choix. Mais ce sont également des freins budgétaires qui limitent les possibilités de développement. Ces contraintes constituent l'ensemble des éléments qui circonscrivent le champ des possibles devant être exploré par le dispositif. Les compétences enfin, sont celles des porteurs de projet et des concepteurs qui réinjectent au cœur d'un dispositif particulier le résultat d'expériences passées. De ces compétences va découler une certaine vision du dispositif et de son environnement de déploiement, vision qui peut être tout à fait indépendante des stratégies institutionnelles et des contraintes conjoncturelles.

Pour filer la métaphore des architectures physiques, si l'on compare la conception d'un dispositif participatif à la construction d'une maison, les exigences concernent toutes les normes légales et administratives qui limitent sa taille et son étendue, réglementent les matériaux utilisés, etc. Les contraintes sont celles de l'environnement, du terrain, du climat, qui vont favoriser tel type de construction plutôt qu'un autre pour offrir la meilleure adaptation au milieu. Les compétences sont celles de l'architecte, qui en fonction de ses qualités et de ses expériences fera preuve d'audace et d'originalité pour proposer un projet s'ajustant aux envies et aux besoins des acheteurs.

Les instruments numériques d'une gouvernementalité participative

Faire agir, faire interagir

L'analyse des modèles de citoyenneté inscrits dans des sites consultatifs correspond en quelque sorte à une approche en amont du design des technologies de participation : il s'agit d'observer la conception de ces technologies en considérant les référentiels théoriques ou idéologiques sur lesquels ils reposent, les acteurs qui entrent en jeu dans cette conception et les relations qu'ils entretiennent, ainsi que les spécificités de l'environnement de déploiement du dispositif qui impriment leur marque sur son fonctionnement. L'ambition de cette approche est également de compléter l'observation de ce qui se passe en aval, lorsque les usagers s'approprient ces technologies, pour appréhender les liens entre leur design et leurs usages effectifs de ces technologies afin de comprendre en quoi, et comment, celles-ci orientent « réellement » les comportements des citoyens.

Le concept de « gouvernementalité » permet de mettre en perspective cette problématique. Si un tel concept peut de prime abord paraître éloigné des questions traitées dans cet article, nous défendons la pertinence d'un tel recours pour

penser la manière dont ces technologies contribuent à nous « faire agir » et à nous « faire interagir ». Ce concept fait référence aux travaux de Michel Foucault sur l'histoire des technologies de gouvernement⁶, dans lesquels le philosophe appréhende les rationalités d'exercice du pouvoir⁷ à travers les dispositifs et procédures par lesquels il s'exerce. Initialement, Foucault développe ce concept dans le cadre de son cours « Sécurité, Territoire, Population » (Foucault, 1978, 2009), qu'il donne au Collège de France entre 1977 et 1978. Il identifie au XVIII^e siècle le passage d'un pouvoir de type disciplinaire, prescripteur des comportements en agissant sur les individus, à un pouvoir de type libéral visant à gérer une population en orientant les « flux ». Cette rationalité libérale se caractérise par un laissez-faire : le rôle des technologies de gouvernement est alors de rendre possible certains comportements tout en cadrant les modalités de leur réalisation.

Ce qui sera d'abord retenu de ce concept de gouvernementalité (notamment dans ses usages nord-américains) est la formule de « conduite des conduites » (Bröckling, Krasmann, Lemke, 2011) pour désigner la manière dont une forme de pouvoir s'exprime à travers l'organisation de certaines actions (la contrainte réside ici dans le cadrage opéré sur leur déroulement). En science politique, les recherches portant sur l'instrumentation de l'action publique (Lascoumes, Le Galès, 2004) ont poursuivi les travaux de Foucault en s'intéressant au rôle structurant des procédures et dispositifs de gouvernement sur la mise en œuvre des politiques publiques. Ici, les instruments de l'action publique organisent des rapports de pouvoir entre différentes catégories d'acteurs en fonction de certaines valeurs et de certains principes : le design politique (« *policy design* ») revient alors à effectuer des choix quant aux outils mobilisés pour rendre opérationnelle une action gouvernementale en fonction d'une « philosophie gestionnaire ». Plus récemment, un dossier de la revue *Participations* (Gourgues, Rui, Topçu, 2013) a questionné l'émergence d'une « gouvernementalité participative » en se focalisant sur la manière dont le recours à des dispositifs participatifs par des autorités publiques pouvait traduire une nouvelle rationalité d'exercice du pouvoir. Ce « gouvernement par la participation » s'appuyant sur la reconnaissance d'un « impératif délibératif » (Blondiaux, Sintomer, 2002) qui promeut l'association des citoyens à la conduite de l'action publique, instituerait ainsi de nouveaux

[6] Le sens que Foucault confère au terme « technologie » n'est pas le même que celui que nous utilisons dans cet article et englobe tout un ensemble de moyens (instruments, procédures, lois, etc.) dont dispose l'autorité publique pour mettre en œuvre ses politiques en agissant sur le comportement des individus.

[7] Pour le philosophe, le pouvoir relève moins d'un attribut dont bénéficieraient certains individus – ou d'une prérogative dont ils jouiraient en fonction d'une position occupée sur l'échelle sociale – que d'une relation stratégique : il réside pour un individu dans sa capacité à influencer le comportement d'un autre, de le faire agir d'une certaine façon. Ainsi, dans l'introduction de son cours au Collège de France, Foucault précise son approche du pouvoir en ces termes : « Il s'agit simplement dans cette analyse de savoir par où ça passe, comment ça se passe, entre qui et qui, entre quel point et quel point, selon quels procédés et avec quels effets » (Foucault, 2009, p. 3).

comportements politiques reposant sur la régulation des relations de pouvoir entre divers groupes constitués via des dispositifs participatifs.

Dans les travaux en science politique cités ici, le sens donné au terme de « technologie » désigne un ensemble de méthodes et de dispositifs destinés à rendre « conformes » des comportements à certaines attentes via l'institution de normes d'action. Dans le cas des technologies numériques de participation, ce mécanisme de « mise en conformité » des comportements passe par une manipulation. La contrainte n'en est que plus forte puisqu'en concevant l'outil par lequel se réalise l'action, le concepteur cherche à prescrire fermement l'usage qui en sera fait. Pour autant, parce que cette forme d'orientation des conduites passe par la manipulation, les possibilités de débordement sont également plus importantes de la part de l'utilisateur qui peut se saisir de l'outil pour servir d'autres desseins. Pour le dire autrement, les formes de gouvernementalité induites par les technologies numériques de participation opèrent un cadrage plus contraignant sur les actions, mais dans le même temps elles offrent davantage d'opportunités pour sortir du cadre.

Usages et design

À la question « les technologies numériques déterminent-elles les usages des internautes en fonction des modèles de participation incorporés dans leur design ? », la réponse est donc « non ». Les travaux en sociologie des usages ont depuis longtemps montré comment les usagers pouvaient utiliser des objets techniques selon des stratégies individuelles indépendantes de celles des concepteurs (Akrich, 1998 ; Jouët, 2000) en exploitant les marges de manœuvre dont ils disposent. L'usage répond à une logique de « double médiation » (Jouët, 1993) entre un dispositif qui incorpore une représentation de l'utilisateur et de son environnement de déploiement, et un individu qui interprète des possibilités d'action qui lui sont offertes par le dispositif. En d'autres termes, l'action résulte d'une coordination, voire d'un ajustement entre l'utilisateur et l'objet technique. Les travaux que nous avons réalisés sur les usages des plates-formes participatives de la Commission soulignent d'ailleurs la façon dont des collectifs militants peuvent les « détourner », en les utilisant comme des scènes publiques où faire connaître leurs activités et mobiliser de nouveaux publics (Badouard, 2013).

Les formes de gouvernementalité induites par les technologies numériques de participation doivent donc être comprises dans cette articulation entre une proposition d'action et une stratégie d'usage individuelle ou collective. Les appréhender par leur design, c'est justement « dé-scripter » ces propositions pour les mettre en relation avec un projet politique qui vise à orienter et cadrer les activités des internautes. L'intérêt d'une approche de ces technologies en termes de gouvernementalité est également de nourrir une réflexion sur la manière dont ces propositions d'action, localisées dans un site particulier, se diffusent via des applications réutilisées dans d'autres sites au point de devenir

de nouvelles normes d'action, ou plutôt de nouvelles normes de propositions d'action qui traduisent l'émergence de nouvelles rationalités de « conduite des conduites ».

À la croisée des STS et des recherches sur les formes de gouvernementalité technologiques, les travaux d'Andrew Barry apportent un éclairage particulièrement stimulant pour comprendre la circulation de ces modèles de participation. Dans *Political Machines* (2001), le sociologue souligne notamment la façon dont le concept d'interactivité, initialement dédié à la description des usages de dispositifs techniques, a circulé au sein de différents domaines (culture, marketing, médias, etc.) pour finalement être érigé en nouveau paradigme de l'action publique. Barry décrit ainsi le passage d'un modèle disciplinaire (s'incarnant à travers des technologies disciplinaires) dans lequel les comportements sont contraints, à un modèle interactif (s'incarnant à travers des technologies interactives) qui autorise et canalise les actions. En quelque sorte, les technologies disciplinaires rendent opérationnelle l'injonction « *you must* », alors que les technologies interactives incarnent un « *you may* » : dans le modèle interactif, nous dit Barry, les sujets ne sont plus disciplinés, ils sont autorisés. Les comportements ne sont donc plus contraints parce qu'interdits ou limités, mais parce qu'ils sont canalisés. De la même façon, de récents travaux se sont intéressés à l'avènement du *big data* sous l'angle de l'émergence d'une « gouvernementalité algorithmique » (Rouvroy, Berns, 2013) : les masses de données que nous produisons sur nos activités – notamment en ligne – et la manière dont celles-ci sont mises en forme par des algorithmes produiraient ainsi de nouveaux ajustements des conduites des individus, qui les adaptent en fonction de ce que les données traduisent de leurs comportements.

Enfin, parce que ces rationalités de cadrage et d'orientation des comportements sont « mises en technologie », se produit un effet « boîte noire » : la manipulation des technologies numériques de participation induit une conduite participative sans que les usagers en aient forcément conscience. Les travaux de Noortje Marres (2012) sur les technologies du quotidien (notamment celles ayant trait à la consommation d'énergie) ont par exemple montré comment ces technologies permettaient d'encadrer des pratiques de consommation, en nécessitant une participation active des usagers sans que ceux-ci « ne le cherchent ». Cette forme de « participation sans le vouloir » (Mabi, 2013) illustre bien la manière dont peuvent circuler des « normes de comportements participatifs » via des technologies. Déjà, dans les années 1980, Madeleine Akrich soulignait à quel point les prescriptions opérées par les objets techniques sur le cours de l'action peuvent devenir invisibles une fois le processus de mise en technologie accompli : « C'est en ce sens que les objets techniques peuvent être considérés comme des instruments politiquement forts, dans le même temps qu'ils produisent des modes d'organisation sociale, ils les naturalisent, les dé-politisent, leur confèrent un contenu autre » (1987, p. 14).

Les technologies numériques de participation induisent de nouvelles formes de gouvernementalité dans la mesure où elles instituent des propositions d'action directement activables par des applications qui, dans le même temps, contraignent les modalités de leur réalisation. Mais elles contribuent également à montrer et à mettre en scène des modalités d'engagement et d'expression dans l'espace public. Ce faisant, elles légitiment certaines pratiques, certains acteurs, certaines conceptions de la citoyenneté. Comme nous l'avons vu tout au long de cet article, elles présentent une dimension normative en valorisant et en mettant en œuvre des formats d'expression et d'échange. Nous voudrions conclure cet article en montrant qu'elles présentent également une dimension performative, c'est-à-dire qu'en mettant en scène certaines formes de participation citoyenne, elles les produisent en partie.

Le concept de « performativité » désigne initialement un énoncé qui engendre ce qu'il annonce (Austin, 1970)⁸. Il a notamment été utilisé dans le champ des études de communication et des STS pour souligner la façon dont les représentations produisent des effets « autoréalisateurs » au point de devenir constitutives des phénomènes qu'elles prétendent décrire (Denis, 2006).

Des modèles économiques qui produisent des marchés en prétendant en décrire le fonctionnement (Callon et Muniesa, 2008), à l'agencement des panneaux de circulation dans le métro parisien qui régule les flux de voyageurs (Denis et Pontille, 2012), en passant par la mise en œuvre d'indicateurs de transparence dans certaines industries qui instituent de nouvelles normes de comportement (Barry, 2010), la force performative de ces modèles, signes et autres « incarnations » se traduit par leur capacité à modifier le comportement des individus qui y sont confrontés.

Puisque nous avons filé la métaphore de l'organisation de l'espace physique tout au long de cet article, développons l'exemple du métro parisien que nous venons d'évoquer. Dans le métro, il est nécessaire que l'utilisateur interprète une proposition d'action inscrite dans un panneau et la valide en adaptant son comportement à cette proposition. Ce faisant, le panneau de signalisation qui représente une action devient performatif en la suscitant. De la même façon, si un site participatif est appréhendé comme un espace de participation, l'agencement des applications sur une page nécessite une interprétation de l'utilisateur pour que celles-ci deviennent performatives. Celui-ci doit décrypter, « dé-scripter » les signes d'une proposition d'action à travers ces applications pour comprendre « ce qui est attendu de lui ». À partir de cette interprétation, il peut quitter le site, manipuler les applications pour réaliser d'autres types d'action, ou les manipuler en adoptant le projet qui lui est proposé. Dans ce dernier cas de figure, il rend son comportement conforme aux attentes des concepteurs, et performe le modèle de participation inscrit dans le design du site.

[8] Par exemple, lorsqu'un individu dit « je te parie que », il réalise l'action de parier en même temps qu'il prononce la phrase.

Conclusion

Aborder la participation politique en ligne par le design des technologies par lesquelles les citoyens participent revient à appréhender la citoyenneté par sa matérialité. Si celle-ci est comprise non seulement comme un ensemble de droits, mais également comme un ensemble de pratiques liées à l'exercice de ces droits, alors les outils, instruments et dispositifs qui sont mobilisés dans cette réalisation contribuent à donner forme aux actions politiques des citoyens. Ainsi, les technologies numériques de participation peuvent être considérées comme « politiques », non pas parce qu'elles sont utilisées dans le champ politique ou dans un but politique, mais parce qu'elles sont liées à une forme de constitution de la citoyenneté et de ses modes d'expression.

En tant que projets, ces technologies organisent des rapports sociaux et des pratiques politiques en fonction des valeurs et des principes qu'elles portent, et cela de trois manières différentes. Tout d'abord, elles « font agir », c'est-à-dire qu'elles cadrent, orientent, configurent les actions qui se réalisent par leur manipulation. Décortiquer un site web participatif, en analysant les applications qui permettent aux internautes de produire et d'agir sur les contenus, renseigne l'observateur sur le modèle de participation incorporé dans ce site. L'internaute se voit ainsi attribuer un rôle et distribuer des ressources en fonction. Ensuite, elles « font interagir », c'est-à-dire qu'elles rendent possible et contraignent certaines formes de communication. S'intéresser à ces contraintes nous informe sur la façon dont elles contribuent à rendre tangibles certaines conceptions de la médiation politique. Enfin, elles « font exister » des pratiques participatives, en suscitant certaines formes d'engagement à travers des propositions de comportements types que les usagers choisissent (ou refusent) d'adopter (ou de bricoler).

Penser par le design les technologies numériques de participation nous invite à les appréhender sous l'angle de la gouvernementalité, afin de comprendre les logiques qui président à ce « faire agir ». Comment ces technologies, de plus en plus distribuées, de plus en plus intégrées, de plus en plus naturalisées, cadrent-elles nos actions et nos échanges ? Selon quelles logiques ? Pour servir quelles finalités ? Répondre à ces questions nécessitera de penser ces technologies comme des projets politiques en tant que tels, à la croisée des SIC, des STS et de la science politique.

Note de l'auteur

Ce texte a bénéficié des retours et critiques de différents chercheurs qui ont significativement contribué à son amélioration, et que je souhaiterais remercier ici. La version initiale de ce texte a fait l'objet d'une communication lors du colloque organisé par le réseau DEL « La participation politique en ligne et ses critiques » en juin 2013 à Paris, pendant lequel il a été discuté par Loïc Blondiaux.

Il a ensuite bénéficié des retours des évaluateurs de la revue *Participations* et des coordinatrices du dossier, et a fait l'objet d'une discussion lors d'un séminaire interne du Centre de Sociologie de l'Innovation (Mines Paris Tech) en novembre 2013. Enfin, Guillaume Gourgues, Clément Mabi et Guillaume Sire m'ont fait l'amitié de relire et critiquer une version retravaillée de ce texte.

Bibliographie

- Akrich M., 1987, « Comment décrire les objets techniques ? », *Techniques et Cultures*, 9, p. 49-64.
- Akrich M., 1993, « Les formes de la médiation technique », *Réseaux*, 60, p. 89-98.
- Akrich M., 1998, « Les utilisateurs, acteurs de l'innovation », *Éducation permanente*, 134, p. 79-89.
- Allard L., Blondeau O., 2009, « E-democracy VS Open Democracy », <http://www.fondapol.org/politique-2-0/1618/> (accès le 15/01/10).
- Auray N., 2006, « Les agrandissements politiques de la jeunesse. Internet, jeu et politique », in Breviglieri M., Cichelli V. (dir.), *Adolescences méditerranéennes. Les espaces publics à petit pas*, Paris, L'Harmattan, p. 113-126.
- Austin L., 1970, *Quand dire c'est faire*, Paris, Seuil.
- Badouard R., 2012, *Les « technologies politiques » du web. Une étude des plateformes participatives de la Commission européenne et de leurs publics*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Université de Technologie de Compiègne.
- Badouard R., 2013, « Les mobilisations de clavier. Le lien hypertexte comme ressource des actions collectives en ligne », *Réseaux*, 181, p. 87-117.
- Badouard R., Mabi C., 2012, « Décrypter les contraintes techniques : un enjeu de pouvoir », in Dang Nguyen G., Créach P. (dir.), *Le numérique en sociétés*, Actes du 9^e séminaire Marsouin (mai 2011), Paris, L'Harmattan, p. 313-325.
- Barabasi A.-L., Albert R., 1999, « Emergence of scaling in random networks », *Science*, n°286, p. 509-512.
- Barry A., 2001, *Political Machines. Governing a technological society*, Londres, Athlone Press.
- Barry A., 2010, « Transparency as a political device », *Débordements. Mélanges offerts à Michel Callon*, Paris, Presses des Mines, p. 21-40.
- Benkler Y., 2006, *The Wealth of Networks: how social production transforms markets and freedom*, New Haven, Yale University Press.
- Bennett L., 2008, « Changing Citizenship in the Digital Age », in Bennet L. (dir.), *Civil Life Online : How Media Can Engage Youth*, Cambridge, MIT Press, p. 1-24.
- Benvegno N., 2006, « Le débat public en ligne. Comment s'équipe la démocratie dialogique ? », *Politix*, 75 (3), p. 103-124.

- Blondiaux L., Fourniau J.-M., 2011, « Un bilan des recherches sur la participation du public en démocratie : beaucoup de bruit pour rien ? », *Participations*, 1, p. 10-35.
- Blondiaux L., Cardon D., 2006, « Dispositifs participatifs », *Politix*, 75 (3), p. 3-9.
- Blondiaux L., Sintomer Y., 2002, « L'impératif délibératif », *Politix*, 57 (15), p. 17-35.
- Bröckling U., Krasmann S., Lemke T., 2011, *Governmentality. Current Issues and Future Challenges*, New York, Routledge.
- Callon M., Muniesa F., 2008, « La performativité des sciences économiques », Working Paper, hal.archives-ouvertes.fr/docs/.../WP_CSI_010.pdf (accès le 10/07/12).
- Candel E., 2012, « Petites formes, grands desseins : d'une grammaire des énoncés éditoriaux à la standardisation des écritures », in Davallon, J. (dir.), *L'économie des écritures sur le web*, Paris, Hermès-Lavoisier.
- Cardon D., 2013, « Dans l'esprit du Page Rank. Une enquête sur l'algorithme de Google », *Réseaux*, 177, p. 63-95.
- Cardon D., 2010, *La démocratie internet. Promesses et limites*, Paris, Seuil.
- Coleman S., 2008, « Doing IT for Themselves : Management versus Autonomy in Youth E-Citizenship », in Bennet L. (dir.), *Civil Life Online: How Media Can Engage Youth*, Cambridge, MIT Press, p. 189-206.
- Commission européenne, 2001, *Gouvernance Européenne. Un Livre Blanc*, Bruxelles, http://ec.europa.eu/dgs/communication/pdf/comm-initiatives/2001-european-governance-white-paper-com2001_0428_fr.pdf (accès le 12/03/09).
- Commission européenne, 2005, *Contribution à la période de réflexion et au-delà : Le Plan D comme Démocratie, Dialogue et Débat*, Bruxelles, http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/fr/com/2005/com2005_0494fr01.pdf (accès le 30/09/09).
- Commission européenne, 2008, « *Debate Europe* » : *Exploiter les réalisations du Plan D comme Démocratie, Dialogue et Débat*, Bruxelles, <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2008:0158:FIN:FR:PDF> (accès le 30/09/09).
- Coutard O., 2001, « Imaginaire et réseaux techniques : les apports de l'histoire de l'électrification rurale en France et aux États-Unis », *Réseaux*, 109, p. 75-94.
- De Filippi, P., Dulong de Rosnay, M., Bourcier, D., 2013, « Democracy-by-design: Distributed architectures as a tool for distributed democracy », *Democracy and Technology. Europe in Tension from the 19th to the 21st century*, Université Paris Sorbonne, 20 septembre.
- Denis J., 2006, « Les nouveaux visages de la performativité », *Études de communication*, 29, p. 7-24.
- Denis J., Pontille D., 2012, « Signalétique du métro et politique de l'attention », *Sciences de la Société*, 82, p. 21-39.
- Deuze M., 2006, « Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principle Components of a Digital Culture », *The Information Society*, 22, p. 63-75.

- Foucault M., 1978, « La gouvernementalité », *Dits et Écrits*, tome II, Paris, Gallimard, p. 635-657.
- Foucault M., 2009, *Sécurité, territoire, population. Cours au Collège de France. 1977-1978*, Paris, Gallimard-Seuil.
- Fuller M. (dir.), 2008, *Software Studies. A Lexicon*, Cambridge, Leonardo Book Series.
- Georges F., 2008, « L'identité numérique dans le web 2.0 », *Le mensuel de l'Université*, 27, fannygeorges.free.fr/doc/georgesf_mensueluniversite.pdf (accès le 02/09/11).
- Gourgues G., Rui S., Topçu S., 2013, « Gouvernementalité et participation. Lectures critiques », *Participations*, 6 (2), p. 7-33.
- Greffet F., Wojcik S., 2008, « Parler politique en ligne. Une revue des travaux français et anglo-saxons », *Réseaux*, 150 (26), p. 19-50.
- Jenkins H., 2006, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.
- Jouët J., 1993, « Pratiques de communication et figures de la médiation », *Réseaux*, 60, p. 101-120.
- Jouët J., 2000, « Retour critique sur la sociologie des usages », *Réseaux*, 100, p. 487-521.
- Latour B., 1996, *Petites leçons de sociologie des sciences*, Paris, La Découverte.
- Lascoumes P., Le Galès P., 2004, *Gouverner par les instruments*, Paris, Presses de Sciences Po.
- Lessig L., 1999, *Code And Other Law of Cyberspace*, New York, Basic Books.
- Lev-On A., Manin B., 2006, « Internet : la main invisible de la délibération », *Esprit*, p. 195-212.
- Mabi C., 2013, « Inclusion des publics et matérialité des dispositifs participatifs », *Participations*, 7 (3), p. 201-213.
- Manovitch L., 2001, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press.
- Manovitch L., 2013, *Software Takes Command*, New York, Bloomsbury Academic.
- Marres N., 2012, *Material Participation: Technology, the Environment and Everyday Publics*, Palgrave.
- Massit-Folléa F., Méadel C., Monnoyer-Smith L. (dir.), 2012, *Normative Experiences in Internet Politics*, Paris, Presses des Mines.
- Mauco O., 2011, « A la croisée des mondes : le game design de la sociabilité dans les Massively Multiplayer Online Games », in Denouël J., Granjon F. (dir.), *Communiquer à l'ère numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses des Mines, p. 283-314.
- Monnoyer-Smith L., 2006, « Être créatif sous la contrainte. Une analyse des formes nouvelles de la délibération publique : Le cas Ducaï », *Politix*, 75, p. 75-101.

- Monnoyer-Smith L., 2010, *Communication et délibération. Enjeux technologiques et mutations citoyennes*, Paris, Hermès Lavoisier.
- Monnoyer-Smith L., 2011, « La participation en ligne, révélateur d'une évolution des pratiques politiques ? », *Participations*, 1, p. 154-184.
- Musiani F., 2013, *Nains sans géants. Architecture décentralisée et services Internet*, Paris, Presses des Mines.
- Pariser, E., 2012, *The Filter Bubble. What the Internet is Hiding from You*, New York, Penguin Press.
- Rieder B., 2012, « What is in PageRank ? A Historical and Conceptual Investigation of a Recursive Status Index », *Computational Culture*, http://computationalculture.net/article/what_is_in_pagerank [accès le 08/11/2013].
- Rouvroy A., Berns T., 2013, « Gouvernamentalité algorithmique et perspectives d'émancipation. Le disparate comme condition d'individuation par la relation », *Réseaux*, 177, p. 163-196.
- Saurugger S., 2010, « The social construction of the participatory turn: the emergence of a norm in the European Union », *European Journal of Political Research*, 49, p. 471-495.
- Sire G., 2013, *La production journalistique et Google : chercher à ce que l'information soit trouvée*, Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Université Paris II Panthéon-Assas.
- Souchier E., Jeanneret Y., Le Marec J., 2013, *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Bibliothèque Publique d'information.
- Sunstein C., 2002, *Republic.com*, Princeton, Princeton University Press.
- Winner L., 1986, *The Whale and the Reactor: a Search for Limits in an Age of High Technology*, Chicago, University of Chicago Press, p. 19-39.
- Wojcik S., 2011, « Prendre la démocratie électronique au sérieux. De quelques enjeux et controverses sur la participation politique en ligne », in Forey E. et Geslot C. (dir.), *Internet, machines à voter, démocratie*, Paris, L'Harmattan, p. 111-141.
- Wright S., Street J., 2007, « Democracy, deliberation and design: the case of on-line discussion forums », *New Media Society*, 9 (5), p. 849-870.

**Abstract – Embedding Politics Into Technologies.
Towards a design-oriented approach of online participation**

This paper addresses a specific approach of online political participation that focuses on the design of digital technologies. Connecting Communication studies and Science and Technology studies, it analyses of how political values become embedded into participative tools. In this paper, three points are tackled: how these technologies configure our actions on the Internet, applying formats to them, and thus “make us act” ; how they frame our online relations, assigning roles and allocating resources, and thus “make us interact” ; how they promote principles through these framings, and “make happen” specific modes of organization. In this regard, a design-oriented approach of online political participation raises question about the new forms of technological governmentality that they carry out.

Keywords participation, Internet, design, uses, governmentality

Romain Badouard est maître de conférences en sciences de l’information et de la communication à l’université de Cergy-Pontoise. Ses recherches portent principalement sur la participation politique et les actions collectives sur internet. Il collabore à différents réseaux et programmes de recherche en lien avec les enjeux politiques du numérique. Il a récemment publié « Les mobilisations de clavier. Le lien hypertexte comme ressource des actions collectives en ligne » dans la revue *Réseaux* (n°181, 2013), « Combining inclusion with impact on the decision ? The Commission’s online consultation on the European Citizen’s Initiative » dans l’ouvrage collectif *Is Europe listening to us?* (dirigé par Raphaël Kies et Patricia Nanz, Ashgate, 2013).
romain.badouard@u-cergy.fr



Mots clés

participation, internet, design, usages, gouvernementalité