

# COPRODUCTION CITOYENNE: DE L'IDÉE À LA LOI

## Table des matières

- 1. Introduction
- 2. Les partis et la coproduction politique
  - 2.1 La CoPol
  - 2.2 Les Créateurs de Possibles
  - 2.3 Problèmes constatés
- 3. Systèmes de coproduction existants
  - 3.1 Le mouvement Open Source
  - 3.2 Wikipedia et l'approche Open Content
  - 3.3 La normalisation ouverte: W3C et IETF
- 4. Les enseignements de l'existant
- 5. Ébauche d'une application concrète
  - 5.1 Règles
  - 5.2 Outils
  - 5.3 Organisation
  - 5.4 Appel à commentaires
- A. Notes

## 1. Introduction

Les modalités de la gouvernance ouverte — l'Open Government — se cherchent sur plusieurs fronts. Les États-Unis<sup>[1]</sup> et le Royaume-Uni<sup>[2]</sup> se sont lancés pleinement dans l'ouverture des données publiques (“Open Data”), entraînant derrière eux beaucoup d'autres administrations à divers niveaux de responsabilité. Le système des concours d'applications citoyennes qui permet aux structures gouvernantes de bénéficier à moindre coût de l'ingéniosité d'une vaste communauté de développeurs sachant appliquer leur technique à de nouveaux domaines se propage rapidement. Les voies de retour permettant aux citoyens de signaler immédiatement et efficacement les problèmes qu'ils rencontrent à leurs communes connaissent un engouement grandissant. Et le Président Obama, après une campagne ayant fait un usage exemplaire des technologies du Web, a fait de la gouvernance ouverte une des pierres angulaires de son mandat au travers de multiples projets visant à mieux impliquer les citoyens dans le fonctionnement de leur pays, comme par exemple l'Open Government Brainstorming<sup>[3]</sup>.

Ces développements ne sont pas des phénomènes isolés. Il sont le reflet du fait que le Web permet à des groupes indépendants, faiblement structurés, et sans tutelle institutionnelle de prendre en charge des projets de grande envergure sans rencontrer de barrières financières ou territoriales. Il était naturel que cette évolution de la société se retrouve au niveau politique. Nous n'en sommes cependant qu'aux balbutiements de ce changement, et beaucoup reste à faire pour évoluer vers une réelle coproduction citoyenne.

Qu'entendons-nous par “coproduction citoyenne”? C'est un service ou un contenu axé

sur la Cité et produit par les citoyens soit simplement entre eux, soit en rapport direct avec une administration. Certaines formes, notamment associatives, existent depuis longtemps et sont bien ancrées dans le tissu social. Mais le degré et la simplicité de coordination, ainsi que la capacité de diffusion, rendus possible par l'entremise du Web sont tels que la nature des coproductions possibles évolue jusqu'à couvrir des usages précédemment hors d'atteinte car limités par la nécessité de présence, par la distance, ou par le coût de la communication à grande échelle.

Par exemple un service comme Nos Députés<sup>[4]</sup> de l'association Regards Citoyens<sup>[5]</sup> qui informe sur le travail des députés français (interventions, commissions, votes, présence) aurait auparavant nécessité un lourd travail manuel, et n'aurait été diffusé qu'à un nombre restreint de personnes impliquées en politique. Aujourd'hui, il est amplement automatisé et accessible à tous. Étant le fruit du travail d'une petite communauté de citoyens passionnés, c'est une coproduction citoyenne.

Mais ces réalisations ne sont que des premiers pas. Les projets existants sont le plus souvent plutôt unidirectionnels, exposant une information cachée ou mal diffusée, que coopératifs. Quand un aspect participatif est présent, il est souvent très limité, et beaucoup de ces projets requièrent pour participer à leur production une connaissance relativement avancée des technologies du Web. Les projets coproductifs existants comme ceux du logiciel libre ou Wikipedia montrent que ces limitations ne sont pas nécessaires. Il nous appartient donc de chercher les façons de libérer pour l'espace politique les énergies de la coproduction citoyenne, et de donner les moyens à des groupes distribués de citoyens de collaborer entre eux afin de se transformer en réelles forces de proposition politique par le biais de la production de textes qui pourront être complexes et structurés, allant peut-être jusqu'à la rédaction de propositions de loi.

Nous nous focaliserons donc ici plus sur l'organisation de tels groupes que sur des approches plus rodées comme par exemple l'utilisation de technologies libres pour produire des services citoyens — même si ceux-ci entrent naturellement dans le domaine de la coproduction citoyenne. Nous regarderons dans un premier temps les limites de deux projets (parmi d'autres globalement similaires) portés par des partis politiques français, puis nous pencherons ensuite sur des moyens de coproduction qui fonctionnent aujourd'hui avec succès, afin d'en tirer quelques enseignements et d'élaborer des propositions.

## 2. Les partis et la coproduction politique

Les partis politiques sont les instances traditionnelles de l'organisation de la vie démocratique. Cette place s'est construite naturellement pour faire face aux difficultés qu'il y a à coordonner une action sur une zone géographique étendue, à rendre possible la communication entre plusieurs milliers de militants, et à s'adresser à plusieurs millions d'électeurs.

La généralisation progressive des outils sociaux fonctionnant sur Internet depuis les listes de diffusion électronique au cours de la décennie 1970 jusqu'à Twitter aujourd'hui fait progresser cet état de choses en levant les obstacles à la communication et à la coordination. S'il n'y a pas lieu de parler d'une éventuelle disparition des partis politiques — ne serait-ce que du fait de leurs capacités logistiques de campagne — la question se pose néanmoins de savoir comment la vie démocratique peut se réorganiser autour de ces nouvelles pratiques pour ce qui concerne les propositions et les actions politiques, ainsi que de distinguer quels éléments de cette réorganisation sont appelés à s'opérer à l'intérieur des partis et lesquels trouveront plus facilement leur place en dehors de ceux-ci.

Les outils participatifs ont deux effets principaux sur la vie politique qui nous intéresseront ici car ils touchent à l'activation de groupes dont l'intérêt pour la politique est réel mais dont la participation demeure largement latente.

D'une part, si ces outils éliminent le primat des partis sur la communication et la coopération politique, ils facilitent celles-ci au sein même des structures partisans existantes. Ceci permet aux partis de motiver bien plus efficacement le grand nombre de leurs sympathisants et de leurs militants inactifs (s'entendant comme ceux, nombreux, qui paient une cotisation mais ne participent pas aux actions sur le terrain). Cet effet fût un élément majeur de la victoire de Barack Obama aux dernières présidentielles américaines, mais il n'est pas automatique et nécessite la mise en place d'outils conçus à cet effet.

D'autre part ces outils permettent la collaboration entre individus n'étant d'accords que sur un seul sujet. L'alignement idéologique (réel ou perçu) qui constitue pour certains une barrière à la contribution à un parti (voire à une association) cesse d'être un problème quand le coût de création et de coordination d'un groupe chute tellement bas qu'il est possible de créer une structure dont le sujet est un faisceau extrêmement étroit. S'il peut être tentant de déplorer du fait de cette tendance un délitement du tissu politique tel que nous l'avons jusqu'à présent connu, il est probablement plus productif de tout simplement prendre l'intérêt citoyen là où il est et de se donner les moyens d'y fonder une réelle force de proposition citoyenne.

Il existe dans le paysage politique français plusieurs sites, principalement (mais pas uniquement) produits par les partis politiques, qui s'essaient à explorer ce territoire nouveau de la politique sur le Web. Ils s'attaquent à cette question par deux angles qui sont d'une part la création d'un réseau social autour d'un parti ou d'une famille politique, et d'autre part l'élaboration par les citoyens de propositions ouvertes sur les sujets de leurs choix. Plutôt que de les passer tous en revue, nous nous limiterons à deux sites représentatifs de ces tendances que sont La CooPol<sup>[6]</sup> (ou "Coopérative Politique") et Les Créateurs de Possibles<sup>[7]</sup> (que nous nommerons ci-après "CDP"). Un rapide survol nous permettra de voir comment ils s'attaquent à ce problème, ce en quoi il peuvent réussir, et ce qu'il reste à faire dans l'optique de développer la coproduction citoyenne.

## **2.1 La CooPol**

L'objectif de la CooPol est simple: être un réseau social pour *"tous ceux qui veulent débattre et agir à gauche"*, lequel veut fournir *"une nouvelle génération d'outils d'organisation et de mobilisation politique pour échanger en ligne et agir sur le terrain."* L'inscription est ouverte à tous mais militants du Parti Socialiste et simples sympathisants ne verront pas le même contenu.

Les fonctions disponibles à tous en font un site social classique: amis (ou *"coopains"*), groupes, fil d'information sur ses amis, messages, blog, événements; et il est aussi possible de rejoindre des sections virtuelles du PS. Le site se démarque surtout de par les outils qui ne sont accessibles qu'aux militants. Par exemple, durant les régionales de 2010 le fichier des abstentionnistes a été utilisé pour permettre aux militants de savoir dans quelles zones géographiques il pouvaient avoir le plus d'influence en motivant les électeurs à se déplacer. Par contre, bien que la page d'accueil mentionne la coproduction, aucun outillage afférent n'est proposé et les capacités rédactionnelles fournies ne permettent pas de collaborer afin d'élaborer des propositions complexes.

Il en ressort que la CooPol, dans son incarnation actuelle, est peut-être mal nommée. Ce n'est pas tant une coopérative politique au sens d'un organisme coopératif produisant des solutions, mais plutôt une modernisation du Parti Socialiste permettant de mieux coordonner ses militants et sympathisants dans une optique de logistique de campagne plus flexible grâce à de meilleurs moyens d'auto-organisation et plus englobante en cela qu'elle facilite les contributions de militants moins engagés. Cette évolution des partis n'est pas concurrente à l'idée d'une coproduction citoyenne mais peut au contraire se révéler son complément en période de campagne.

## **2.2 Les Créateurs de Possibles**

Les Créateurs de Possibles est un site édité par l'Union pour un Mouvement Populaire (UMP) qui se présente comme “*un réseau citoyen*” permettant à chacun de “*passer à l'action*”, en théorie sans requérir une quelconque affiliation politique. Il propose lui aussi des fonctions classiques de site social: amis, messages, ou encore organisation d'événements. Mais une application majeure régit le site: les initiatives. Celles-ci se décrivent d'un titre, d'une photo ou vidéo, et d'un texte de 600 caractères maximum. Une fois une initiative créée, il est possible d'y inviter ses contacts et d'autres membres peuvent la rejoindre ou témoigner de son utilité. On dispose de l'option d'envoyer une lettre à un responsable politique où l'on explique l'importance de cette initiative et divers outils sont disponibles pour organiser la vie de l'initiative en dehors du site: lancer un porte-à-porte, une diffusion de tracts, une série d'appels téléphoniques, ou encore une réunion sur le sujet.

Deux aspects de ce site posent problème. D'une part, le cadre partisan est flou: il est difficile de savoir si ces initiatives de “*citoyens en action*” sont appelées à être proches de l'UMP ou non. Cette confusion tend à limiter à la fois les contributions émanant d'internautes ne souhaitant pas être affiliés à ce parti, et le sympathisants de l'UMP qui ne savent s'ils doivent orienter leurs propositions de façon générale ou partisane.

D'autre part les limitations strictes sur le contenu des initiatives (600 signes correspondant à un bref paragraphe) empêchent l'élaboration de propositions plus complexes qu'une très simple action. De plus, une fois le texte d'une initiative rédigé il est impossible, même pour son initiateur, de le changer. Ceci exclut toute possibilité de la faire évoluer selon les réactions d'autres internautes, et donc l'utilité qu'il pourrait y avoir à commenter les initiatives des autres, à en débattre.

Si l'idée des initiatives n'est pas nécessairement mauvaise, il y a lieu de se demander si cette approche ne serait pas plus heureuse si elle se détachait complètement de toute optique partisane et était plus clairement placée dans un contexte local, par exemple en faisant que chaque initiative soit liée à un échelon territorial le plus réduit possible. Ce pourrait être un outil utile par exemple pour faire remonter des doléances municipales, possiblement en lien avec un service Open311<sup>[8]</sup>.

## **2.3 Problèmes constatés**

Comme l'explique Clay Shirky dans *Here Comes Everybody*, “*les outils sociaux ne créent pas l'action collective — ils ne font qu'éliminer les obstacles qui l'empêchent*” (“*Social tools don't create collective action — they merely remove the obstacles to it.*”). Si aucune des offres existantes n'a libéré la coproduction citoyenne, c'est qu'elles n'ont pas su éliminer ces obstacles. Pour qu'un outil social fonctionne, il faut qu'il réussisse sur deux tableaux:

### **Le contrat**

C'est la raison qui amène un utilisateur à vouloir se servir d'un outil social, sachant que cette action lui coûte ne serait-ce que du temps. Il doit comprendre ce à quoi le service et lui-même s'engagent mutuellement, et ce qu'ils tireront respectivement de cette interaction. Un contrat réussi demande à ce que l'utilisateur obtienne quelque chose de son utilisation de l'outil (ne serait-ce que de la fierté), et qu'il n'aie pas l'impression que le responsable du service récupérera ses contributions à des fins qu'il ne cautionne pas. Il est aussi nécessaire que l'utilisateur pense qu'il ne sera pas le seul à participer, ce sans quoi la dimension sociale n'existe plus.

### **L'outillage**

C'est l'ensemble des moyens techniques de coordination de la communauté qui se forme autour du service. Un outillage réussi se doit d'être facile d'utilisation commensurément à la complexité de la tâche à accomplir, et doit permettre des

actions précédemment impossibles ou du moins simplifier fortement des actions existantes.

Dans le cas des Créateurs de Possibles, le contrat n'est pas très clair. Un utilisateur désireux de contribuer mais ne se reconnaissant pas particulièrement dans l'UMP sera naturellement méfiant vis-à-vis d'une potentielle récupération de ses contributions à des fins qui pourraient lui déplaire. Pour la CooPol le contrat est plus lisible, mais il est profondément enraciné autour du Parti Socialiste, ce qui rebute ceux qui ne souhaitent pas s'aligner sur un parti. Dans les deux cas, les contributions citoyennes qui ne sont pas déjà captées par les partis existants ne sont donc que peu voire pas libérées.

Au niveau de l'outillage, nous constatons que les approches choisies à ce jour pour ces projets ont été principalement modelées sur les réseaux sociaux. Ceux-ci ont fait la preuve de leur grande capacité mobilisatrice, il n'est donc pas surprenant de voir les partis politiques traditionnels graviter vers ces solutions. Mais ces propositions ne permettent pas en leurs états actuels de passer à une coproduction citoyenne du politique. Par exemple, le D.A.R.D.<sup>[9]</sup>, qui fonctionne selon un principe proche de celui des CDP mais en se déclarant détaché des partis, souffre des mêmes limitations d'outillage. Nous allons donc nous pencher sur les systèmes de coproduction existants et réussir pour déceler les éléments qui pourraient s'appliquer au domaine politique.

### 3. Systèmes de coproduction existants

En dehors de la sphère politique, plusieurs systèmes de coproduction se sont développés en accompagnement de la démocratisation progressive d'Internet au cours de ces dernières décennies. Ces systèmes ont en commun leur ouverture, laquelle se retrouve dans leurs noms: "*Open Source*", "*Open Content*", "*Open Standards*". Ce n'est donc pas une coïncidence si nous assistons à la naissance du nouveau label "*Open Government*" dont les contours effervescent se définissent peu à peu. Les détails de des fonctionnements de ces systèmes ouverts diffèrent cependant, nous les analyserons donc séparément afin d'essayer d'en extraire les aspects essentiels.

#### 3.1 Le mouvement *Open Source*

Il faut distinguer les logiciels dits "*Open Source*" du processus typique de production de tels logiciels qui nous intéresse plus directement. Le label "*Open Source*" est attribué aux logiciels dont la licence d'utilisation répond à un nombre de critères bien spécifiques incluant plus particulièrement l'accès au code source (les instructions lisibles par un programmeur), la redistribution libre, et le droit de modification afin de produire des versions dérivées.

Si le label ne contraint en rien le processus de production, et s'il existe une grande variété de ceux-ci, il est néanmoins possible de décrire succinctement le fonctionnement d'un projet *Open Source* relativement typique.

Au départ, un programmeur produit la première version d'un logiciel, et en publie le code source pour le bénéfice de tous. Si son projet suscite l'intérêt d'autres programmeurs, ils le rejoindront dans le but de faire évoluer ce logiciel. Cette communauté s'organise généralement autour de deux outils principaux: d'une part, une liste de discussion par email permettant au groupe de coordonner ses actions et de résoudre les problèmes rencontrés lors du développement; d'autre part un serveur sur lequel réside le code source et qui permet à chaque participant de le modifier progressivement, de façon cohérente.

La communauté qui se crée ainsi est rarement très structurée, même pour les grands projets. Il n'est pas rare que tous fonctionnent en égaux, une voix prépondérante étant souvent accordée à l'initiateur du projet (on parle dans ce cas de "dictateur bienveillant").

Le contrat tacite est simple: chacun améliore un produit que tous utilisent, et la licence garantit que nul ne pourra se l'approprier en privant les autres participants de leurs contributions. De surcroît, c'est souvent un très bon moyen pour chaque contributeur de se faire une bonne réputation, ainsi que d'apprendre de nouvelles techniques en partageant ses connaissances propres.

Ceci dit l'applicabilité de ce fonctionnement à une coproduction citoyenne n'est pas immédiate. Si le contrat s'y traduit bien, l'outillage est trop spécifique au développement logiciel pour pouvoir être utilisé tel quel. Nous noterons cependant que l'idée de garantir la propriété collective des contributions individuelles ainsi que la pleine liberté de transformation et de retransmission est un élément contractuel fort qui fait qu'aujourd'hui la plupart des programmeurs contribueront à un projet Open Source le plus naturellement du monde. C'est un élément à conserver.

### ***3.2 Wikipedia et l'approche Open Content***

En lisant les articles de Wikipedia, beaucoup utilisateurs pensent probablement que ceux-ci constituent le plus gros du contenu du site; et en cliquant sur “modifier”, qu'ils accèdent au niveau le plus avancé et le plus profond de ce système. Ces impressions sont fausses. La majorité du contenu de Wikipedia se trouve dans les pages administratives qui soutiennent la création du contenu, notamment les pages qui servent aux contributeurs à discuter entre eux du contenu des articles.

La rédaction d'articles Wikipedia se fait par consensus. Au niveau le plus simple, une personne créera un article, et d'autres l'enrichiront et le corrigeront progressivement, sans qu'il y ait la moindre nécessité de coordonner leurs actions. Dans cette situation nous avons un consensus implicite, où le silence et l'inaction de ceux qui ne modifient pas le contenu d'un article impliquent leur accord.

Lorsque deux éditeurs (ou plus) se trouvent en désaccord sur la rédaction d'un article, il leur appartient de résoudre cette situation sur la page de discussion correspondant à celui-ci. Le format de leur négociation est libre, mais un ensemble de règles et de recommandations existe auxquelles il est fréquent de se référer afin de parvenir à un accord. L'ensemble de ces règles de la simple étiquette (ou “Wikiquette”) aux principes fondamentaux serait trop longue à décrire ici (et comme le reste du site, évolue constamment) mais deux valeurs sont invoquées plus fréquemment que les autres: d'une part l'adoption d'un point de vue neutre, qui demande une rédaction juste, proportionnée, et non-biaisée, et d'autre part la vérifiabilité de l'information fournie. Sur cette base, beaucoup de désaccords sont réglés directement par les parties concernées.

Il est important de noter que ces discussions sont effectuées et archivées en public, de sorte à ce que tout nouvel arrivant puisse facilement comprendre le processus qui a mené au consensus actuel autour d'un article. Cette notion de transparence non seulement du produit mais aussi du processus fait partie intégrante du système. En fournissant une mémoire à celui-ci, elle évite la répétition stérile de discussions précédentes et apporte une traçabilité du résultat qui permet non seulement de comprendre l'état actuel mais aussi d'y déceler des erreurs.

Si toutefois les éditeurs ne parviennent pas à s'entendre par discussion entre eux, il leur faut trouver un moyen d'avancer. Dans un premier temps, il est commun de chercher à impliquer soit un tiers (ou un comité de tiers) communément accepté comme neutre qui pourra fournir une médiation à la discussion, soit une plus large participation communautaire pour bénéficier d'autres points de vue.

En dernier recours, si toutes les tentatives de médiation ont échoué, il est possible d'avoir recours au Comité d'Arbitrage qui tranchera définitivement. Le comité est composé d'un petit nombre d'utilisateurs reconnus pour leur expérience et leur neutralité. Ce type de recours est cependant exceptionnel — s'il était fréquent pas le cas le système se retrouverait en faillite.

Le projet Wikipedia peut donc être perçu comme une vaste administration participative produisant du contenu, lequel est souvent à la fois complexe et de qualité. C'est un exemple dont il faut apprendre pour alimenter la coproduction citoyenne, et c'est tout naturellement que les communautés s'intéressent à la gouvernance ouverte en font régulièrement un modèle.

Mais avant de transposer tel quel le mode de fonctionnement de Wikipedia, il est utile de se poser la question des différences qu'il y a entre la production de contenu encyclopédique, donc largement descriptif et la création de solutions politiques décisives et détaillées pouvant aller jusqu'à la rédaction d'une proposition de loi.

En effet, décrire est plus simple que créer. En reprenant les deux valeurs motrices du consensus de Wikipedia que sont la neutralité du point de vue et la vérifiabilité de l'information, il apparaît qu'elles se transposent mal au domaine politique. S'il est désirable qu'une approche coopérative de la politique soit non-partisane, une solution est par définition non-neutre car elle s'attaque à un problème. Pareillement, bien qu'ancrer une solution le plus fermement possible dans les connaissances disponibles sur un sujet particulier est recommandable, il est rarement possible de pouvoir vérifier complètement a priori qu'elle fonctionne effectivement.

En conséquence, sans perdre de vue les avantages réels du modèle Wikipedia, nous analysons un troisième système de production coopérative dont le but — bâtir un consensus autour d'une solution nouvelle à un problème collectivement constaté — est plus proche du domaine politique: la normalisation ouverte.

### **3.3 La normalisation ouverte: W3C et IETF**

La normalisation est un vaste domaine, il existe des normes pour presque tout utilisées presque partout, et il est difficile de trouver un sujet ou une activité qui ne soient pas traités par un organisme de normalisation. S'ils ont en commun de produire des documents souvent complexes, techniques, et précis, les organismes de normalisation se révèlent extrêmement variés dans leurs modes de fonctionnement. Certains sont nationaux ou issus de traités internationaux, d'autres sont des groupements privés de sociétés ou de personnes; certains ont des valeurs spécifiques qu'ils entendent mettre en œuvre au travers de leur production, d'autres accepteront de publier tout ce que leurs membres décideront de publier; certains travaillent à la lumière du jour, d'autres dans le plus grand secret; certains prennent leurs décisions par voie électorale, d'autres par consensus, d'autres encore ont des niveaux de participation prédéfinis pour diverses classes de membres et réservent à un bureau dirigeant le droit de tout décider.

Traiter de tous les types de fonctionnement des organismes de normalisation prendrait demanderai un document d'une autre longueur et ne serait pas pertinent au sujet présent. Nous nous pencherons donc ici sur les méthodes déployées dans le cadre de la normalisation "ouverte". Celle-ci a pour caractéristique principale de faire intervenir le plus possible une vaste communauté volontaire, donc de travailler largement en public, et de résoudre ses désaccords par voie de consensus. Plus spécifiquement, nous nous basons sur le fonctionnement de deux organismes de normalisation ouverte aux propriétés différentes:

IETF (Internet Engineering Task Force)

L'IETF<sup>[10]</sup> s'occupe des standards propres au réseau Internet, comme par exemple le protocole TCP/IP qui sous-tend les communications du réseau; DNS, qui décrit le système des noms de domaines; les différentes normes qui ensemble font l'email; ou encore le FTP, et beaucoup d'autres technologies moins connues du grand public.

Cette organisation n'a pas de membres formels mais est composée intégralement de volontaires (naturellement, nombre d'entre eux sont financés par leurs

employeurs pour effectuer ce travail). Fondée en 1986 sous l'égide du gouvernement américain, c'est aujourd'hui une branche de l'Internet Society, organisation à but non-lucratif qui cherche à promouvoir le développement de l'Internet sous toutes ses formes (elle s'occupe aussi entre autres de l'Internet Governance Forum).

#### W3C (World Wide Web Consortium)

Le W3C<sup>[11]</sup> s'applique à définir les normes propres au Web, dont notamment HTML qui est le langage principal des pages; HTTP, le protocole qui permet aux navigateurs d'obtenir les informations désirées par leurs utilisateurs; et bien d'autres technologies (CSS, SVG, PNG, DOM, XML, etc.) qui sont utilisées à chaque instant par plusieurs milliards de personnes, souvent sans que ceux-ci ne le sachent.

Plus structuré, le W3C est composé de membres payants (pour la plupart des sociétés privées) dont les cotisations servent à financer une équipe de professionnels de la normalisation qui aident les groupes travaillant sur diverses normes à produire des documents de meilleure qualité, si possible relativement rapidement. Ceci dit, la présence de membres payants n'empêche pas une participation au travail ouverte à une large communauté de volontaires, et les principaux groupes actifs aujourd'hui sont ouverts au public.

Ce partenariat entre industriels et communauté est possible parce que les deux y trouvent leur compte. Les industriels bénéficient d'un vaste corps d'expérience permettant de corriger les erreurs et de trouver des solutions aux problèmes rencontrés; la communauté sait que le travail qu'elle fournit produira à terme une norme adhérent nécessairement aux valeurs fondamentales du W3C d'accès à tous via la gratuité de technologies sans royalties, d'accessibilité indépendamment des handicaps, d'internationalisation garantissant un fonctionnement dans toutes les langues et pour toutes les cultures, ou encore d'indépendance vis-à-vis de tout éditeur logiciel particulier ou de toute plateforme spécifique.

Vue dans ses grandes lignes, la création d'une norme est un processus relativement simple. Un document la décrivant (une "spécification") est rédigé, revu par la communauté, ses problèmes sont discutés, la résolution de ceux-ci mène à la rédaction d'une nouvelle version, et ce processus itératif est répété jusqu'à l'obtention d'une spécification dont les fonctions et la qualité font consensus.

Dans la pratique, comme l'explique clairement le document décrivant l'organisation de la normalisation à l'IETF (The Internet Standards Process<sup>[12]</sup>), les détails de ce processus sont plus complexes du fait de:

- “
1. la difficulté qu'il y a à créer des spécifications de haute qualité technique;
  2. la nécessité qu'il y a de prendre en compte les intérêts de toutes les parties concernées;
  3. l'importance d'établir un vaste consensus au sein de la communauté; et
  4. la difficulté à évaluer l'utilité d'une spécification pour la communauté Internet.
- ”

Le travail d'élaboration d'une norme est lancé quand il devient apparent que l'absence de convention autour d'un domaine technologique particulier crée plus de problèmes qu'il n'y a d'avantages à laisser chaque acteur apporter sa propre solution. Il s'agit donc pour une communauté d'intérêts de mettre en place les moyens de s'aligner pour mieux consolider les innovations existantes dans un domaine, notamment afin de pouvoir amener la stabilité nécessaire à la création d'un véritable écosystème autour de ce domaine.



À ce stade un groupe de travail spécifique à ce problème est créé (ou si un groupe suffisamment proche existe, il voit sa portée étendue). Les acteurs se réunissent au sein de ce groupe, une liste de discussion par email ouverte au public est créée, et un espace de publication sur lequel le groupe pourra mettre en ligne ses brouillons, sa spécification finale, ainsi que tout autre document qu'il jugera utile de publier est mis à disposition.

Si tous les participants sont égaux, le groupe se structure généralement autour de certains rôles lui permettant de mieux s'organiser en distribuant le travail:

Le représentant de l'organisme (Team Contact)

Ce rôle n'est pas attribué dans tous les organismes de normalisation ouverte, mais quand il l'est ses contributions sont très appréciées. C'est une personne mandatée par l'organisme hôte du groupe pour vérifier que tout se passe selon les règles de fonctionnement de celui-ci, et pour fournir un soutien technique et logistique.

L'éditeur

L'éditeur est en charge de rédiger la spécification selon le consensus du groupe. C'est lui qui après que chaque point de débat est résolu écrit le contenu correspondant (souvent sur la base de propositions de participants) et maintient l'intégrité du document. L'intérêt qu'il y a à nommer un éditeur (ou plusieurs) plutôt que de laisser tous les participants modifier le document directement est qu'il permet généralement de garantir une plus grande cohérence de la rédaction. Cette approche peut sembler s'opposer aux techniques de rédaction "open content" telles qu'utilisées par exemple par Wikipedia, mais dans la pratique ce n'est qu'une formalisation de celles-ci. En effet, si un article Wikipedia peut avoir plusieurs centaines de contributeurs, on remarquera que la plupart du temps la part la plus importante du travail est effectuée par un petit nombre d'intervenants.

Le médiateur/animateur/directeur du groupe (Chair)

Il gère les débats, coordonne l'agenda, applique les règles de fonctionnement, et s'assure par tous les moyens de l'élaboration d'un consensus au sein du groupe. Il ne dispose d'aucun pouvoir particulier lui permettant de forcer le groupe ou ses membres à agir d'une façon ou d'une autre et son influence sur les décisions entérinée n'est pas plus importante que celle d'un autre participant. C'est avant tout une autorité morale respectée de tous, un *primus inter pares* (premier parmi ses pairs) qui coordonne l'action collective; dans un groupe bien rodé il arrive souvent qu'on ne le différencie des autres participants que lors de ses interventions administratives.

Rien n'empêche les personnes endossant ces rôles d'exprimer de fortes opinions sur les sujets traités, mais ils doivent savoir faire la part des choses et se poser au-dessus du lot pour faire avancer le consensus.

Le public intervient, lui, à tout moment. Les débats étant ouverts à tous, il est commun de voir des participants du groupe et membres du public discuter entre eux directement sans qu'il y ait la moindre distinction. L'éditeur maintient en permanence un brouillon de la spécification qu'il met à jour régulièrement, et le groupe publie à intervalles réguliers des versions de travail. Ces publications permettent au groupe de signaler qu'il a progressé dans son travail, et par là de solliciter des commentaires spécifiques de la part du public. Il est aussi commun de demander à d'autres groupes spécialisés sur d'autres domaines de fournir leurs commentaires et d'assister au développement de certains aspects d'une norme car il y a souvent des empiètements de compétences.

Une fois que ce processus itératif a produit un document qui emporte le consensus du groupe et de sa communauté, le travail n'est pas pour autant terminé: il faut encore s'assurer que la spécification peut effectivement être utilisée et déployée dans la pratique. Une phase de test, dont les détails dépendent de la technologie concernée, est amorcée. Celle-ci doit valider que plusieurs personnes travaillant indépendamment peuvent, sans l'aide du groupe, faire sens et appliquer la spécification de façon cohérente et similaire.

Cette dernière étape franchie, un nouveau standard est né. Celui-ci est donc le fruit d'un

consensus autour d'une solution conventionnelle entre une variété d'acteurs qui peuvent par ailleurs se livrer à une concurrence des plus acharnées (fournisseurs de solutions du même domaine) ou avoir des besoins opposés (produire à moindre coût pour les fournisseurs contre obtenir les fonctions spécifiques pour des minorités d'utilisateurs). Quand le processus de création est ouvert, la participation du public permet l'intervention d'experts indépendants, de simples utilisateurs éclairés, et élargit le champ du consensus à une plus grande communauté. De plus, travailler devant public a une nette tendance à rendre les participants plus honnêtes sur leurs contributions, et plus gracieux dans leurs relations entre eux.

Tout n'est cependant pas parfait dans le monde de la normalisation ouverte (dont les modalités évoluent d'ailleurs régulièrement pour en améliorer les processus), et tout ne peut pas être directement transposé à la coproduction citoyenne.

C'est une chose que d'être ouvert, c'en est une autre que d'être transparent et accessible. Malgré une volonté réelle d'ouverture, les organismes de normalisation ouverte se révèlent souvent difficiles d'accès pour trop de participants potentiels. La raison principale de ces difficultés est que leurs processus, qu'ils soient formellement codifiés ou simplement le produit d'une lente accréation de codes culturels informels, sont fréquemment perçus comme lourds ou opaques par les nouveaux arrivants. Cette complexité non seulement rebute des participants, mais aussi donne un avantage indu aux participants expérimentés en leur permettant parfois de prendre le dessus sur d'autres par des argumentations fondées plus sur la forme que sur le fond. Et même quand ces interventions sont jugulées, le poids du processus organisant les discussions a trop souvent un fort coût en termes de temps. Si la normalisation se doit de ne pas entériner au rythme de l'innovation, il ne faut pas non plus qu'elle se montre lente au point de l'étouffer, et la lourdeur des processus utilisés tend parfois à tirer cet équilibre de par trop vers la lenteur.

## 4. Les enseignements de l'existant

Les systèmes de coproduction ouverte fonctionnent. Que ce soit pour la création de logiciels universellement utilisés, de la meilleure source encyclopédique disponible, ou des normes qui forment l'infrastructure des technologies de l'Internet, ils ont fait leurs preuves. Avec comme objectif la coproduction citoyenne de la politique, en analysant les limites de ce qui a été réalisé dans le domaine politique à ce jour et les réussites de ces systèmes coproductifs, nous pouvons tirer les enseignements qui suivent.

Tout d'abord, *l'élément fondamental de la coproduction n'est pas le lien affinitaire, mais l'adhésion à un projet*. Les réseaux sociaux tels que classiquement compris se construisent sur la base de listes d'"amis", qu'elles soient réciproques (Facebook) ou unidirectionnelles (Twitter). Si ceux-ci peuvent, en fournissant un véhicule à la dissémination et à la communication, permettre une coordination des actions des partis et de la société civile bien plus efficace qu'auparavant, ils ne semblent pas adaptés à la coproduction: il n'y a pas de réseau social sur lequel s'est réalisée une coproduction d'envergure, et à l'inverse les systèmes de coproduction réussis ne sont pas des réseaux sociaux, du moins pas au sens commun que revêt ce terme. L'approche des systèmes de coproduction est de définir des projets (un composant logiciel, un article sur un sujet donné, une norme pour un domaine particulier) auxquels des participants volontaires vont décider de contribuer. Bien entendu, durant l'élaboration d'un projet il est fort probable que des liens se tissent entre participants mais ceux-ci ne sont en rien nécessaires au bon fonctionnement de celui-ci, et il n'est pas rare que des collaborateurs d'un même projet ne se connaissent pas entre eux, voire parfois qu'ils ne s'apprécient guère en dehors de cet objectif qu'ils ont en commun.

Là où il est nécessaire à la communauté de se structurer, *la légitimité des responsables doit provenir de leurs contributions*. Que ce soit pour modérer une discussion ou trancher une dispute dont la durée menace l'émergence d'une solution, les personnes

investies par le groupe de la responsabilité de son bon fonctionnement doivent être issues d'une méritocratie de participation qui fait consensus. De surcroît, si ces responsables se montrent biaisés ou incompetents, le groupe doit pouvoir les remplacer rapidement.

*La facilité des "petites contributions" est essentielle.* Les projets coproductifs fonctionnent souvent de façon essentielle sur la base du travail d'un petit nombre de participants. Mais ceci ne doit pas occulter le fait qu'un volume important du travail est réalisé par un grand nombre de participants effectuant des contributions individuellement petites et isolées mais dont l'agrégat représente une participation majeure au projet. De plus cette ouverture à la contribution participe de la légitimité de la solution éventuellement adoptée.

Quand c'est nécessaire, *une communauté est capable de mettre en place son propre filtrage*. S'il est inévitable que l'ouverture à tous d'un projet amène nécessairement son lot de personnes indésirables qui chercheront à dérailler le processus, l'expérience montre que des communautés créées autour d'un projet sont à même, à moindre coût pour elles, de mettre en place un filtrage leur permettant d'éviter ces dérangements soit en raisonnant avec les personnes en question, soit en les excluant des outils utilisés.

Non seulement la participation doit être ouverte, mais *les contenus doivent être publics, le processus doit être transparent, et les discussions doivent être archivées*. Pris ensemble, ces aspects permettent d'attirer de nouveaux contributeurs, de légitimer le fonctionnement du système, et de retracer l'évolution du consensus. Ce sont les éléments constitutifs de la confiance qu'ont les participants dans la coproduction. Pour reprendre Clay Shirky répondant à Juvénal, ce type d'approche s'attaque à *"une des questions les plus fondamentales de la philosophie politique: Qui garde les gardiens eux-mêmes? La réponse est tout le monde."*

De plus, *un projet de coproduction doit avoir une éthique claire et cohérente*. Pour l'Open Source, si chaque projet construit progressivement sa propre culture il est toujours entendu au départ que ce qui est produit répondra aux exigences du logiciel libre. Au sein de Wikipedia, toute contribution est estimée à l'aulne de la neutralité et de la vérifiabilité. Pour les groupes du W3C, l'accessibilité et l'internationalisation sont incontournables. Ces valeurs permettent de créer le consensus de la communauté, de lui fournir un socle commun à partir duquel elle peut se développer. À un niveau plus simple, elles permettent aussi la mise en place d'une étiquette guidant les interactions entre des participants qui souvent ne se connaissent pas par ailleurs.

*L'organisation de chaque projet doit être légère et fondée sur la confiance*. Un processus simple, dont il est important qu'il soit compréhensible aisément par tous, structure de façon minimale les discussions et l'élaboration du projet. Si le processus est trop lourd, il freinera le travail, rebutera les nouveaux participants, et donnera trop de poids à l'ancienneté. À l'inverse une approche légère lève les barrières à la participation (surtout pour ceux qui ne souhaitent effectuer qu'une brève contribution) et aide à la transparence du système.

Finalement, *il est nécessaire que des outils correspondants à la fois au mode de fonctionnement du système et aux spécificités du contenu produit soient disponibles*. Si ce point est placé en dernier c'est parce qu'il est trop souvent pris comme point de départ. Le succès de Wikipedia ne découle pas tant du wiki (d'autres solutions d'édition distribuées seraient envisageables) que du processus qui l'entoure, et mettre en ligne un wiki sans comprendre le reste du système en s'attendant à un effet similaire est une approche vouée à l'échec.

## 5. Ébauche d'une application concrète

Les enseignements que nous avons retenus dans la section précédente sont simples à

comprendre, mais la création d'un système les mettant en action n'est pas pour autant automatique. Nous proposons ici l'ébauche à très gros traits d'une approche que nous avons l'intention de raffiner de façon collective. Celle-ci est une hybride de l'édition de contenu telle qu'effectuée sur Wikipedia et de la structuration légère par groupes de travail pratiquée par les organismes de normalisation ouverte. Elle reprend des valeurs des trois systèmes décrits et les adapte au domaine politique.

## **5.1 Règles**

Le contrat de la coproduction citoyenne est que chacun apporte ses observations et son expertise, que ce soit de façon intensive ou ponctuelle, à l'élaboration de propositions visant à améliorer le lot de tous, suivant un processus fondé sur la création progressive de consensus entre des intervenants se joignant librement à un débat collectif.

Il s'agit donc d'élaborer un ensemble de règles de fonctionnement permettant la collaboration participative la plus large et la plus efficace possible. Tout d'abord, le contenu produit doit être sous licence ouverte — étant produit collectivement, il doit pouvoir être réapproprié par tout un chacun. La solution la plus simple est probablement d'appliquer la même licence que celle utilisée par Wikipedia, laquelle est de type "Creative Commons<sup>[13]</sup> par attribution". Celle-ci permet la réutilisation et la modification du contenu à toutes fins tant que son origine est citée et qu'il est redistribué selon des termes identiques.

Le travail s'organise en groupes autour de sujets clairement délimités, et vient se greffer à chaque groupe qui le désire. Il est utile que la mise en place de chaque sujet soit coordonnée pour éviter les doublons, les hors-sujet, et maintenir une cohérence minimale. Le mécanisme de cette coordination devra à terme être communautaire (l'appréciation en étant laissée à une méritocratie émergente); au départ, les initiateurs du projet devront remplir cet office.

Les groupes doivent opérer de façon indépendante les uns des autres. Il est notamment important que des personnes ne s'intéressant qu'à un seul sujet puissent participer à un groupe sans se soucier du travail des autres groupes, sans se sentir embrigadées dans un projet plus large, et surtout sans qu'il existe la moindre indication que la participation à un groupe donné doive impliquer l'adhésion aux conclusions d'autres groupes.

Chaque groupe doit avoir un médiateur (ou plusieurs) dont le rôle est de faciliter le déroulement des discussions, de vérifier que les règles sont bien suivies, et de maintenir la courtoisie des échanges en intervenant pour résoudre les inévitables disputes. Les médiateurs doivent émerger de la communauté, mais pour cet aspect aussi il faudra que l'organisation amorce la pompe au départ.

Des critères de qualité, simples mais systématiquement appliqués, doivent exister pour guider l'élaboration des documents produits. Les propositions se doivent d'être techniques là où c'est nécessaire, chiffrées quand c'est possible. Chaque document se doit de définir ses critères de succès basés sur une confrontation au réel.

## **5.2 Outils**

La partie la plus difficile dans l'élaboration d'un outil est de s'assurer qu'il est adapté à la tâche à accomplir et au processus dans lequel celle-ci s'inscrit. À cet effet, plutôt que de tenter de rédiger à priori un cahier des charges complet, nous préférons produire une simple liste des fonctions les plus basiques qui seront requises, et procéder par la suite à un affinage progressif répondant aux besoins pratiques constatés lors de l'utilisation.

Une liste de discussion via email est disponible pour chaque groupe, et c'est le moyen principal d'échange entre membres. Chaque contribution qui y est faite est archivée sur le site de l'organisation et publiquement disponible, ce qui permet à chacun de se référer à l'historique des discussions du groupe. Il est possible pour un groupe de faire appel à

d'autres canaux de discussion, mais ceux-ci doivent aussi être archivés. Par exemple, si le groupe utilise un "chat" collectif pour discuter en temps réel, ce qui y est dit doit être placé en ligne de façon permanente. Si une réunion en face à face est organisée, des notes doivent être prises sur son contenu et envoyées à la liste de discussion du groupe.

Chaque groupe est à même de publier des documents traitant de son domaine d'intervention. Un outillage est mis à sa disposition à cet effet qui permet une édition collaborative, structurée, et gardant la trace de toutes les modifications effectuées. Si une grande partie des caractéristiques des wikis (édition simultanée à plusieurs, facilité de création de nouveaux documents, historique des changements) doit être adoptée, il est possible de les rendre plus conviviaux de sorte à ce que les utilisateurs habitués aux logiciels de traitement de texte traditionnels puissent s'y adapter sans grande difficulté.

Un système de commentaires légèrement plus élaboré que ceux employés dans les blogs s'ajoutera à chacun de ces documents afin de permettre à tous d'apposer des annotations sur des parties spécifiques du contenu. Contrairement à Wikipedia, il sera nécessaire de créer un compte sur le site de l'organisation afin d'accéder aux fonctions d'édition et d'annotation — mais bien entendu la création d'un compte sera ouverte à tous, et rendue rapide afin de minimiser l'effort nécessaire à la rédaction d'un simple commentaire.

### **5.3 Organisation**

Afin de donner un cadre au projet, une organisation hôte (à but non-lucratif) doit être établie. Les besoins de celle-ci sont fortement limités, elle doit principalement se doter des moyens d'assurer l'hébergement des outils qui permettent le fonctionnement du système. Dans un premier temps une association loi 1901 dotée de quelques milliers d'euros peut suffire. S'y adjoignent des volontaires compétents en technologies Web afin de mettre en place le minimum d'outillage nécessaire au départ. Le rôle de cette organisation se doit d'être le plus logistique possible, et elle ne doit en aucun cas intervenir directement dans le travail des groupes.

Dans le but d'assurer une évolution continue et une qualité optimale de l'infrastructure du projet, l'ensemble des logiciels produits dans son cadre se doivent d'être disponibles sous licence libre, probablement de type MIT pour en encourager une diffusion et un usage largement dénués de contraintes. Ceci permettra de s'appuyer sur les compétences de la communauté des spécialistes de technologies Web qui souhaitent contribuer à la politique. C'est une communauté riche et vivace.

En parallèle de l'outillage et des règles minimales organisant la vie des groupes de travail, il est important que l'organisation se dote d'une documentation exprimant de façon claire et cohérente les valeurs qui guident son action, et guident le travail de ses groupes. Le projet doit se poser comme indépendant des contraintes partisans, mais résolument dédié à la production de solutions concrètes, fonctionnelles, efficaces, et réalistes. Il est ouvert à tous, sans discrimination aucune, mais ferme la porte à ceux dont les actions cherchent délibérément à déranger son fonctionnement, ainsi qu'à ceux qui se feront porteurs de propos haineux. Tout accord au sein d'un groupe s'effectue par consensus, élaboré librement dans le cadre de règles les plus simples possibles. Il faut noter que le consensus n'est pas le compromis, il est le fruit de discussions cherchant à emporter la conviction et non pas de marchandage.

### **5.4 Appel à commentaires**

Une fois ces éléments en place et la machine lancée, ces règles, outils, et modalités de fonctionnement pourront évoluer sous la responsabilité de la communauté créée autour du projet.

Mais cette mise en place, même dans une voilure relativement restreinte, représente un volume de travail non négligeable. Plutôt que de tout créer avant de tester le bon fonctionnement du système, il est préférable de se confronter à la réalité au plus tôt. À

cet effet, une expérimentation à minima utilisant des outils et règles approximatifs sera rapidement lancée avec un à trois groupes travaillant sur des sujets pouvant être traités dans un temps relativement court. Ceci permettra de raffiner le processus avant de le généraliser.

Nous vous invitons donc à nous contacter pour nous faire part de vos commentaires, de la façon dont vous aimeriez voir un tel projet évoluer, et de vos propositions de sujets pour les groupes d'essai. Cet appel entendu, nous laisserons le mot de conclusion à Clay Shirky: *“La révolution ne se produit pas quand la société adopte de nouvelles technologies — elle se produit quand elle adopte de nouveaux comportements.”*

## A. Notes

- <sup>^1</sup> <http://data.gov/>
- <sup>^2</sup> <http://data.gov.uk>
- <sup>^3</sup> <http://opengov.ideascale.com/>
- <sup>^4</sup> <http://www.nosdeputes.fr/>
- <sup>^5</sup> <http://www.regardscitoyens.org/>
- <sup>^6</sup> <http://www.lacoopol.fr/>
- <sup>^7</sup> <http://www.lescreateursdepossibles.com/>
- <sup>^8</sup> <http://open311.org/>
- <sup>^9</sup> <http://www.le-dard.com/>
- <sup>^10</sup> <http://www.ietf.org/>
- <sup>^11</sup> <http://www.w3.org/>
- <sup>^12</sup> <http://www.ietf.org/rfc/rfc2026.txt>
- <sup>^13</sup> <http://creativecommons.org/>