

**LES DISPOSITIFS INSTITUTIONNELS DE DÉLIBÉRATION EN  
LIGNE : RENOUVEAU DES PRATIQUES, RENOUVEAU DES AP-  
PROCHES THÉORIQUES ?  
INTRODUCTION**

Rocío ANNUNZIATA<sup>1</sup> et Stéphanie WOJCIK<sup>2</sup>

Ce dossier thématique porte sur diverses formes de délibération en ligne, lorsqu'elle est initiée et/ou animée par une autorité, à différents échelons territoriaux, autour des quatre axes thématiques décrits ci-dessous. Avec la pandémie comme un facteur accélérateur, de nouveaux enjeux se posent pour les praticiens et les chercheurs sur la délibération en ligne : les dispositifs et designs se sont diversifiés, façonnant les possibilités délibératives ; les logiques d'inclusion et exclusion des participants ont changé ; les outils comme ceux de l'intelligence artificielle ont transformé la modération des échanges et le traitement des résultats ; enfin, les émotions, le conflit, la polarisation, les témoignages ont gagné de la place dans nos sphères publiques. Ce dossier cherche à identifier, décrire et conceptualiser ces pratiques en même temps qu'il questionne les approches théoriques accompagnant ces changements.

---

1 Rocío ANNUNZIATA est Docteure en Études Politiques de l'EHESS, Chercheuse au CONICET et Professeure à l'Université de Buenos Aires ainsi qu'à l'Université Nationale de San Martín.

2 Stéphanie WOJCIK est Docteure en Science Politique de l'Université Toulouse 1, Maître de conférences à l'Université Paris Est Créteil (Paris 12) et responsable du projet ANR AMULEX (Analyse multiplateforme de l'expression politique en ligne) (2024-2026).

Dans un récent article paru dans la revue *Science*, des chercheurs employés par DeepMind, la structure de Google dévolue à la recherche sur l'intelligence artificielle, proposent un modèle linguistique – la Machine d'Habermas – destiné à aider les groupes humains à atteindre un consensus dans le cadre de débats démocratiques (Tessler *et al.*, 2024). Sur des sujets controversés, précisément ceux pour lesquels la délibération se justifie, l'idée est de mobiliser des IA génératives afin de produire des déclarations de groupes, élaborées à partir des opinions individuelles. Comparées à celles proposées par les médiateurs humains, les déclarations produites par IA sont apparues plus logiques, plus claires et surtout plus consensuelles, tout en respectant les opinions minoritaires. De telles délibérations, instrumentées par des IA, pourraient ainsi être des aides importantes à l'élaboration de politiques publiques suscitant d'emblée l'adhésion et permettant d'unifier des groupes d'opinion très clivés. Naturellement, une telle expérience interroge sur la médiation opérée par la machine qui conduit à évacuer toute forme de conflictualité, la politique se réduisant mécaniquement à une succession d'opérations techniques destinées à optimiser des solutions à un problème donné.

Parallèlement, la pandémie de Covid-19 a entraîné l'accroissement de la numérisation des dispositifs qui étaient auparavant développés hors ligne, du fait de l'impossibilité de se réunir dans l'espace public traditionnel. Certes, ce tournant numérique était déjà une tendance visible dans les outils participatifs offerts par les gouvernements. Ces dernières années, de nouvelles plateformes numériques de participation citoyenne ont vu le jour, adoptées par de nombreuses métropoles mondiales, en même temps que se répandait, sous l'impulsion du gouvernement américain, le paradigme du « gouvernement ouvert ». Mais la pandémie a approfondi ce processus, contraignant à aménager ou réinventer rapidement le fonctionnement routinier des instances délibératives. Ainsi, dans les pays latino-américains les budgets participatifs à l'échelle locale ont dû choisir entre se dérouler en ligne ou disparaître ; dans quelques pays européens, d'importants dispositifs de mini-publics tels que les assemblées citoyennes sur le climat qui étaient prévues pour 2021 ont dû se dérouler en ligne.

Dans les cas de ces mini-publics, a pu ainsi être interrogée l'expérience des praticiens de la délibération et la manière dont ils comprennent l'engagement délibératif en tant que pratique en face-à-face ; de fait, le déplacement dans l'espace numérique impliquerait une confi-

guration différente des significations, des compétences et des ressources nécessaires à la délibération (King & Smith, 2024).

Enfin, certains auteurs traditionnellement attachés à la délibération en face-à-face soutiennent aujourd'hui qu'un système délibératif en ligne pourrait améliorer la légitimité démocratique (Gastil, 2021), pendant que d'autres essaient d'envisager les conditions à partir desquelles l'IA pourrait permettre d'élargir la délibération aux masses (Landemore, 2022).

Aussi, le moment paraît-il opportun pour interroger à nouveaux frais les approches empiriques, méthodologiques et théoriques de la délibération lorsqu'elle mobilise les technologies numériques. Jusqu'ici majoritairement disqualifiée en raison de nombreux travers particulièrement observables sur les réseaux socio-numériques (polarisation extrême des opinions, incapacité à produire du consensus,...), les avantages de la délibération en ligne doivent-ils être réévalués ?

Ce dossier thématique porte précisément sur diverses formes de délibération en ligne, lorsqu'elle est initiée et/ou animée par une autorité, à différents échelons territoriaux, autour des quatre axes thématiques décrits ci-dessous. Avec la pandémie comme un facteur accélérateur, de nouveaux enjeux se posent pour les praticiens et les chercheurs sur la délibération en ligne : les dispositifs et designs se sont diversifiés, façonnant les possibilités délibératives ; les logiques d'inclusion et exclusion des participants ont changé ; les outils comme ceux de l'intelligence artificielle ont transformé la modération des échanges et le traitement des résultats ; enfin, les émotions, le conflit, la polarisation, les témoignages ont gagné de la place dans nos sphères publiques. Ce dossier cherche à identifier, décrire et conceptualiser ces pratiques en même temps qu'il questionne les approches théoriques accompagnant ces changements.

## **Dispositifs et designs de la délibération en ligne**

Ces dernières années, les dispositifs et designs des plateformes destinées à la délibération en ligne se sont diversifiés et ont suscité encore peu de travaux disponibles en langue autre qu'anglaise. Devenue centrale dans les travaux plus généraux relatifs à la participation en ligne (Manosevitch, 2014), la question du *design* des procédures et des plateformes à partir desquelles se matérialisent les discussions se trouve de fait renouvelée avec l'expansion des formes de « technologies civiques » (Zhang, Davies & Przybylska, 2021) et même l'introduction récente de

jeux sérieux dans les procédures obligatoires du débat public comme celle analysée dans ce dossier par Mélanie Pommerieux et Nicolas Becu à propos de l'implantation d'éoliennes en Nouvelle-Aquitaine. La qualité et la teneur de la délibération peuvent ainsi varier en fonction des règles de jeu des espaces participatifs (étapes, rôles, etc.) ainsi que de la structure des plateformes. En effet, le « design » comprend deux aspects fondamentaux, souvent confondus entre eux : le design institutionnel propre à tout dispositif de délibération (étapes, méthodologies, rôles et attributions des participants) et le design des technologies qui habilite, inhabilite et encadre les actions des participants.

Cette complexité permet d'assurer que, plus que jamais, le design compte (Gastil & Broghammer, 2021) et peut revêtir différentes formes. Friess et Eilders (2015), par exemple, identifient les designs d'engagement actif ou passif, en ce qu'ils permettent des interactions synchrones (même temps ; voix) ou asynchrones (différents moments ; texte), qu'ils requièrent l'anonymat ou l'identification des participants, qu'ils s'appuient sur des plateformes existantes ou nouvelles ; ou encore qu'ils conduisent à un déroulement exclusif en ligne, multi-canal ou mixte avec une partie hors ligne. De fait, telle ou telle caractéristique du dispositif dans lequel s'inscrit la délibération en ligne est susceptible d'avoir une influence sur son opérationnalisation, qu'il s'agisse de favoriser l'expression des désaccords (Rossini & Maia, 2021), l'évolution ou la pluralité des points de vue (van der Does & Bos, 2021), l'inclusion des opinions minoritaires ou impopulaires (Stromer-Galley *et al.*, 2015) ou encore leur orientation vers le bien commun (Monnoyer-Smith & Wojcik, 2012).

Parmi les caractéristiques importantes des dispositifs délibératifs en ligne, l'asynchronicité donne généralement lieu à des échanges écrits, plus longs donc pouvant être davantage argumentés ; aussi, pour Stromer-Galley et Rossini (2020), les plateformes asynchrones aident à promouvoir les comportements délibératifs. De plus, le fait que les échanges se fassent par le biais de textes écrits permettrait d'influencer les processus, par exemple, en ce sens qu'il peut y avoir une plus grande équité en termes de race et de genre, puisque les indices visuels des caractéristiques démographiques des participants sont supprimés et qu'il n'est pas possible d'interrompre (Kennedy *et al.* 2021). Aussi, le fait de demander aux participants d'une délibération d'exprimer leurs préférences au préalable de la discussion est une caractéristique du design du dispositif capable de favoriser une meilleure exploration des domaines de désaccord.

Dans le cas des plateformes asynchrones, la difficulté d'intégrer une discussion en cours en raison de l'illisibilité des fils des conversations constitue un des défis les plus importants de la délibération qui peut dans certains cas se résumer à l'expression d'un accord ou d'un désaccord. Ainsi, Pineda Nebot et Goldfrank (2022), étudient la plateforme Decide Madrid et les débats générés par les initiatives citoyennes. Ils observent que les citoyens confondent la dynamique du débat avec celle d'un vote et se contentent d'exprimer leur accord ou leur désaccord avec le titre de la discussion. La dynamique est plus plébiscitaire que délibérative puisque les conversations ne se produisent pas réellement. En tout cas, dans la délibération en ligne asynchrone, il est plus fréquent que la plupart des interventions créent de nouveaux contenus plutôt que de répondre aux commentaires d'autres participants, de sorte que les propositions ou idées avec des réponses et des réponses ultérieures sont minoritaires. C'est également ce que constate l'étude de Shin et Rask (2021) sur le budget participatif numérique d'Helsinki (OmaStadi). Aussi, la délibération peut être facilitée à l'aide de fonctionnalités qui permettent de visualiser le contenu et qui favorisent plus ou moins la profondeur des fils de conversation (existence de réponses et de réponses aux réponses, et réduction de la répétition des arguments).

D'autres auteurs constatent que, dans certains cas, les plateformes asynchrones peuvent favoriser une délibération qui respecte les paramètres établis dans les théories. C'est le cas, par exemple, de l'analyse de la délibération sur le plan stratégique de Barcelone avec la plateforme Decidim (Borge Bravo, Balcells & Padró-Solanet, 2019), encourageant une délibération spontanée. Ces auteurs notent que sur des sujets controversés (comme les licences pour les locations touristiques), une véritable délibération peut avoir lieu, maintenant des fils de commentaires, de réponses et de ré-réponses (ce qui n'est pas habituel), bien que les différents fils puissent être très répétitifs.

La modération, qui peut être assurée par des humains ou bien de manière automatique, a également un rôle dans les conditions d'exercice de la délibération : la modération humaine pourrait plus probablement permettre que tous les participants aient des chances équitables de contribuer à la discussion.

Or, le design même de la plateforme a également des impacts sur les processus, sur l'interaction des citoyens et la qualité de la délibération en ligne (Esau *et al.*, 2017). Par exemple, le design influence l'écoute réciproque et la prise de décision collective (Davies & Chandler, 2012).

Enfin, l'identification, c'est-à-dire le degré selon lequel l'identité d'une personne est révélée en ligne, a été considéré comme un des facteurs les plus influents sur la qualité délibérative des discussions en ligne. Ainsi, l'anonymat accordé aux contributeurs peut créer les conditions pour qu'une plus large gamme d'opinions soit exprimée, y compris des opinions qui peuvent être impopulaires ou controversées (Kennedy *et al.* 2021)<sup>3</sup>, et parfois de manière agressive ou incivile (Santana, 2014). À rebours, l'identification des participants permet de réduire les comportements incivils, et plus globalement améliorer la qualité des débats (Friess & Elders, 2015).

Par ailleurs, jusqu'à présent, les études sur la délibération en ligne se concentraient plutôt sur les initiatives destinées à présenter, commenter ou voter des projets ou propositions de loi (Annunziata, 2020 ; Barandiaran, *et al.*, 2017 ; Shin & Rask, 2021) de manière asynchrone, cette modalité étant considérée comme davantage propice à l'expression d'un potentiel délibératif (De Brasi & Gutierrez, 2020 ; Strandberg & Grönlund, 2018). Or, plus récemment, l'utilisation massive et quotidienne de Zoom, Meet, Webex et autres logiciels et applications de visioconférences permettant des échanges synchrones a ouvert un tout nouveau champ d'exploration pour lequel des premières enquêtes laissent voir un impact positif sur la qualité de la délibération (Elstubb *et al.*, 2021 ; Willis *et al.*, 2019). Pour Willis et ses collègues par exemple, la délibération synchrone lorsqu'elle est accompagnée d'outils tels que Miro (tableaux en ligne pour prendre des notes) se trouve dynamisée, dans le cadre d'une ambiance détendue et de confiance.

Malgré l'abondance des études portant sur l'influence qu'ont les designs institutionnels sur la qualité et les processus délibératifs, le lien qu'ils peuvent entretenir avec les résultats mêmes de la délibération demeure peu exploré (Friess & Elders, 2015). Outre les problématiques en lien avec l'identification, la synchronicité et la profondeur des conversations, et la modération, un autre sujet a suscité beaucoup d'intérêt parmi les chercheurs, celui de la comparaison entre les expériences délibératives en ligne et hors ligne (Min, 2007 ; Stromer-Galley, Bryant & Bimber, 2015). Plus encore dans une ère post-Covid, l'hybridation quasi systématique, c'est-à-dire le fait que les procédures délibératives articulent des phases en ligne et hors ligne, nécessite d'appréhender comment les multiples combinaisons de modalités et de

---

3 Sur l'impact de l'anonymat dans la délibération en ligne, voir aussi Moore *et al.* (2021) et De Brasi et Gutierrez (2020).

formats (simultanés, par étapes, par tâches, etc.) influencent la qualité de la délibération, et si chaque format aide à compenser les limites de l'autre. Dans ce dossier, le texte de Émilie Frenkiel et Chanez Delorme porte sur un mini-public délibératif – une convention citoyenne étudiante – équipé de logiciels (Decidim et Pol.is) initialement destinés à faciliter la délibération en ligne. Elles montrent que ce n'est précisément pas cette dernière qui a été promue mais bien le processus en face-à-face dont différentes caractéristiques, telles que l'inclusivité ou la transparence, ont pu être renforcées par ces outils.

### **Sociologie des participants**

L'anonymat fréquent des espaces de discussion en ligne, institutionnels ou construits de manière expérimentale, a pu être considéré comme permettant d'élargir la sphère publique à de nouveaux participants ou à des participants fréquemment marginalisés par les dispositifs délibératifs traditionnels. Pourtant, la question de la « fracture numérique » qui renvoie autant aux inégalités matérielles d'accès qu'aux disparités d'usages et de compétences (van Dijk, 2020) nécessaires à la recherche d'information et à l'expression politique en ligne a rapidement été soulevée par les études empiriques. Leurs réponses sur la reconduction des inégalités, de long terme constatées dans le domaine de la participation politique, sont contrastées. Pour certains, les dispositifs numériques de délibération comme les discussions en ligne informelles s'avèrent impuissants à atténuer les inégalités dans l'accès à une parole publique (Abendschön & García-Albacete, 2021 ; Hartz-Karp & Sullivan, 2020). Ainsi, en ligne, se trouve surreprésenté un public jeune et issu des classes moyennes urbaines, tandis que les participants plus âgés et en provenance de milieux plus défavorisés demeurent peu représentés (Baek, Wojcieszak & Delli Carpini, 2012 ; Touchton, Wampler & Spada, 2019). Pour d'autres, sous certaines conditions telles que notamment développées par Escher et Rottinghaus (2023) ou Secinaro *et al.* (2021), les plateformes en ligne peuvent permettre la participation d'individus qui autrement ne participeraient pas en face-à-face. Cette tendance grossièrement résumée subit néanmoins des infléchissements lorsqu'il s'agit de considérer la forme institutionnelle de la participation numérique. Par exemple, l'étude récente de Kennedy *et al.* (2021) montre que les inégalités liées au genre habituellement observées dans les débats en face-à-face ne se reproduisent pas lors des sessions en ligne. Plus spécifiquement, si les femmes interviennent moins souvent,

leurs propos écrits sont aussi plus développés que ceux des hommes. La dynamique propre à la délibération en ligne pourrait donc diminuer les phénomènes d'« exclusion interne », c'est-à-dire, les situations dans lesquelles tous les participants sont formellement inclus dans la discussion mais où certains d'entre eux ont tendance à ne pas prendre la parole (Young, 2002). Par ailleurs, depuis 2000 et le passage de la pandémie de Covid, plusieurs gouvernements particulièrement locaux, comme en Catalogne, ont fait perdurer des formes hybrides de participation en combinant des modalités en face-à-face avec des sessions en streaming à l'aide de plateformes telles que Jitsi, Youtube, Teams ou Zoom, également pour discuter de propositions de manière synchrone. Comme le relèvent Borge *et al.* (2022), davantage de femmes avec des enfants et de professionnels participent à ces sessions en ligne, car elles permettent une meilleure conciliation entre la vie familiale et le travail.

Dans ce dossier, l'article de Mélanie Pommerieux et Nicolas Becu montre également que l'utilisation de jeux sérieux lors d'ateliers en présentiel ou en ligne a permis de rajeunir le profil des participant·es à la procédure de débat public porté par la Commission particulière du débat public relatif à l'installation d'éolienne au large de la Nouvelle-Aquitaine. De fait, ce sont les personnes âgées de 18 à 25 ans qui ont été les plus représentées lors du jeu en ligne qui a également permis d'intégrer des personnes n'ayant jamais pris part à cette procédure. Par ailleurs, le texte de Jeanne Vermeirsche souligne à quel point est centrale pour la réflexion sur la délibération en ligne la question des logiques sociales d'exclusion très souvent observables dans les dispositifs participatifs encadrés par des institutions. Ces logiques peuvent référer à la connaissance du fonctionnement de l'espace même du débat, à celle du sujet mais aussi à la maîtrise plus ou moins avérée de l'écrit. Elle note ainsi que les classes populaires demeurent largement sous-représentées parmi les contributeurs et contributrices à l'encyclopédie Wikipédia. Dans les dispositifs étudiés par Fabrizio Li Vigni dans ce dossier, *Idées Paris* et la *Conférence sur l'Avenir de l'Europe*, les inégalités liées au genre perdurent : sur cette dernière plateforme, l'auteur montre que les hommes s'expriment cinq fois plus que les femmes.

## **Algorithmes, IA et modération humaine et non humaine**

Si l'Intelligence Artificielle (IA) trouve des applications dans de nombreux domaines de la vie quotidienne, du travail et de la recherche,



elle intervient également dans les processus de délibération en ligne<sup>4</sup>. Par exemple, en facilitant la traduction simultanée dans plusieurs langues des propos des participant·es, l'IA pourrait contribuer à résoudre les difficultés d'intercompréhension qui peuvent émerger durant la délibération en ligne. Surtout, elle pourrait permettre à la démocratie délibérative d'atteindre les masses, au-delà des espaces limités que constituent les mini-publics. La proposition d'Hélène Landemore (2022), par exemple, va dans ce sens : l'IA destinée à produire de synthèses et identifier les répétitions saurait équiper les débats d'une combinaison d'assemblées citoyennes face-à-face formées par des citoyens tirés au sort, ce qui rendrait possible à la délibération d'atteindre une échelle nationale de manière acceptable.

L'utilisation des formes simples d'IA dans la délibération en ligne est plus habituelle que ce que l'on pourrait penser. Plusieurs plateformes de participation et délibération – telles que celles qui habilent les budgets participatifs ou les processus d'initiatives citoyennes – utilisent ceux qu'on appelle des « algorithmes de classement » (*ranking algorithms*), comme c'est le cas de Decide Madrid (Tseng, 2022). Les algorithmes de classement privilégient un ordre hiérarchique des problèmes donnés en fonction du nombre agrégé de « soutiens » ou de votes qu'ils reçoivent. Les autorités évaluent la faisabilité légale et financière des problèmes ou des idées les mieux classés (et les approuvent ou les soumettent à un vote).

Mais certaines plateformes utilisent des « algorithmes d'apprentissage automatique » (*machine learning algorithms*) plus sophistiqués, telles que vTaiwán (Tseng, 2022). Le cas de vTaiwán et la plateforme Pol.is est l'un des plus célèbres par rapport à l'usage de l'IA dans la délibération. Cette plateforme a été créée par le gouvernement taïwanais en réponse au mouvement des tournesols, après avoir nommé l'une de ses leaders, Audrey Tang, comme Ministre du Numérique<sup>5</sup>. Elle a été utilisée pour délibérer sur la régulation d'Uber et AirBnB, ainsi que pour aborder des questions telles que la vente d'alcool en ligne. Pol.is est une plateforme qui utilise l'intelligence artificielle pour mettre au jour des consensus lorsqu'il y a une grande quantité d'opinions. Elle

---

4 Lors de la conférence TicTec 2024 qui s'est tenue à Londres, l'IA appliquée à la participation a été l'un des sujets les plus présents dans les différents panels de discussion.

5 Sur l'origine et la conception de vTaiwán, le mouvement des Tournesols et le parcours d'Audrey Tang, voir Frenkiel (2017).

demande l'avis des utilisateurs, regroupe les commentaires par affinité et crée une sorte de carte des opinions, permettant de voir les points qui génèrent des accords. En réponse à une requête, les participants peuvent soumettre de courtes déclarations exprimant une position ou opinion. Les participants ont ensuite la possibilité de voter (être d'accord, ne pas être d'accord ou passer) sur les déclarations soumises par d'autres utilisateurs, présentées une à une, dans un ordre semi-aléatoire. En utilisant les données résultantes, une série d'analyses en temps réel et de visualisations sont produites, illustrant comment les participants se répartissent en groupes d'opinions, quels commentaires distinguent ces groupes, et où il y a un consensus approximatif entre les groupes. Mais si les effets de la délibération avec Pol.is sont positifs, comme l'illustre le cas de la Convention citoyenne étudiante méticuleusement étudiée dans ce dossier par Emilie Frenkiel et Chanez Delorme, ils tendent à ignorer les opinions conflictuelles ou les différences intra-groupes (Tseng, 2022).

Tessler *et al.* (2024) ont étudié si l'intelligence artificielle peut aider les groupes à parvenir à un consensus sur des enjeux politiques divisifs tels que le Brexit ou l'immigration au Royaume-Uni. Ils ont développé une IA pour modérer les discussions, appelée la « Habermas Machine », et ont observé qu'elle offrait aux participants des déclarations claires, informatives et sans exclusion des minorités, contribuant ainsi à générer des consensus plus larges et des groupes moins divisés.

Reprenant la différenciation proposée par Etzioni et Etzioni (2017), Alnemr (2020) constate que l'intelligence artificielle peut être utilisée pour accompagner les humains dans la délibération en ligne, les déchargeant de certaines tâches (« comme des partenaires ») ou pour les remplacer complètement (« comme des esprits/cerveaux »). Comme des partenaires, les algorithmes peuvent regrouper les contributions dans les délibérations à grande échelle, supprimer les contributions répétitives, censurer les insultes, corriger la grammaire, traduire, etc. Cependant, les algorithmes présentent d'importantes limitations pour la délibération en ligne, surtout lorsqu'ils cherchent à remplacer complètement la modération humaine. Par exemple, ils compromettent le caractère inclusif de la délibération en n'autorisant que certaines formes d'expression, en limitant l'utilisation du récit ou en corrigeant la grammaire, et ils ne permettent pas aux participants de réfléchir aux règles du débat car les IA ne peuvent pas effectuer de jugements moraux. Cela constitue un véritable défi, car les études sur les modérateurs des discussions en ligne (Epstein & Leshed, 2016) ont surtout souligné leur rôle crucial

dans la gestion des flux d'information et des interactions entre participants de telle sorte à produire des idées pouvant valablement influencer le processus de fabrication d'une politique publique. Aujourd'hui, une tendance commence à s'imposer : la combinaison d'étapes ou de fonctions prises en charge par l'IA avec d'autres où l'IA n'intervient pas. Par exemple, des processus sont encouragés dans lesquels Pol.is peut contribuer à établir des agendas qui seront ensuite débattus dans des assemblées citoyennes, comme dans le cas du *Local Climate Engagement Programme* (LCE) à Lancaster<sup>6</sup>. Le concept est celui de « *human in the loop* » (Mosqueira-Rey *et al.*, 2023).

## Types de discours et rôle des émotions

Les recherches sur la délibération en ligne se sont principalement appuyées sur un modèle idéal de délibération, le plus souvent inspiré de l'approche canonique de Jürgen Habermas (Coleman & Moss, 2012 ; Graham, 2010 ; Greffet & Wojcik, 2008 ; Hartz-Karp & Sullivan, 2020). Ainsi, les critères habermassiens ont été adaptés à l'analyse des discussions se déroulant dans divers espaces numériques. Par exemple, Shin et Rask (2021) développent six indicateurs automatisés basés sur ces critères et les appliquent au Budget Participatif d'Helsinki, en Finlande (OmaStadi). Borge Bravo, Balcells et Padró-Solanet (2019) développent également un ensemble de critères pour mesurer la qualité de la délibération en ligne, visant à atteindre l'orientation vers le bien commun et la « contrainte sans contrainte du meilleur argument », propres au modèle habermassien<sup>7</sup>.

---

6 Consulter : <https://sharedfuturecic.org.uk/local-climate-engagement-programme-evaluation/>

7 Ces auteurs mobilisent un ensemble de critères qui reflètent bien toutes les facettes de la délibération rationnelle et libre défendue par le modèle : a) justification (commentaires basés sur des informations et des arguments rationnels), b) civilité (le discours n'est ni offensant, ni agressif, ni ironique), c) inclusion (chacun a les mêmes possibilités de prendre la parole), d) réflexivité (possibilité de changer d'avis à partir de la conversation), e) réciprocité (les participants réagissent et écoutent les commentaires précédents, ce qu'on mesure en ligne avec la profondeur (*depth*) des conversations, existence d'une chaîne de réponses), f) pluralité (les débats accueillent et confrontent toutes les opinions pertinentes sur un sujet spécifique, il y a la place pour le conflit).

De cette manière, on pourrait dire que les travaux qui évaluent la délibération en ligne tendent à reprendre la conception classique de celle-ci et à l'adapter à l'environnement numérique. Cela suppose de prêter une attention particulière à la variable temporelle, à l'évolution de l'engagement des participants et de leurs arguments, surtout lorsqu'il s'agit d'un dispositif asynchrone.

Récemment, certaines recherches ont aussi pris en compte les critiques adressées au modèle habermassien pour amender leur analyse de la délibération en ligne. Par exemple, Elstub *et al.* (2021) utilisent le classique *Deliberation Quality Index* (DQI) permettant « aux chercheurs de coder quantitativement dans quelle mesure les discussions répondent à des critères délibératifs tels que l'inclusion, la justification des arguments, l'accent sur le bien commun et le respect » (Elstub *et al.*, 2021, p. 244). Or, suivant les propos de Young (2002) sur la délibération véritablement inclusive grâce à la prise en considération de différents styles communicatifs, les auteurs décident d'ajouter le témoignage et la présence des émotions comme modes légitimes de prise de parole. Considérant la sphère publique au sens large, Mendonça *et al.* (2022) démontrent que les aspects non verbaux (les aspects physiques, visuels et sonores) sont aussi nécessaires que les aspects verbaux pour renforcer et élargir la délibération (en termes de justification et d'inclusion). Cette perspective soulève la question de ce qui se passe lorsque ces éléments sont absents de la délibération (comme c'est souvent le cas dans les forums asynchrones) ou ont des caractéristiques très particulières comme il arrive lors des processus délibératifs synchrones (par exemple, le fait de participer avec la caméra éteinte).

Ainsi, des approches supplémentaires cherchent à prendre en compte la diversification des modes d'expression autorisés par des technologies (Monnoyer-Smith & Wojcik, 2014), en examinant notamment comment leurs affordances permettent l'émergence d'engagement civique fondé non pas sur la rationalité mais sur l'affectivité (Papacharissi, 2015). D'autres soulignent aussi le caractère faiblement opérationnel de concepts développés en Occident pour penser les phénomènes de participation dans les sociétés d'autres aires géographiques (Frenkiel & Wang, 2017). D'autres encore se délestent des référents canoniques fondés sur les modèles et contre-modèles habermassiens pour opérationnaliser des approches avec des fondements théoriques différents. Dans ce dossier, le texte de Fabrizio Li Vigni par exemple s'inscrit dans la sociologie de l'argumentation telle qu'elle a été développée par Francis Chateauraynaud et propose d'analyser les modalités

dominantes d'expression des internautes sur les plateformes numériques à partir d'outils issus de la rhétorique et des sciences du langage.

Si l'approche habermasienne a également été critiquée pour sa tendance consensualiste, c'est-à-dire pour sa faible reconnaissance de l'importance du conflit dans la délibération (Manin, 2011 ; Mouffe, 2014), cela a été moins étudié dans le cadre de la délibération en ligne. Plusieurs articles composant ce dossier portent précisément sur la manière dont les dispositifs institutionnels permettent ou non l'émergence de conflits et de désaccords. Par exemple, l'article de Jessy Bailly montre que la délibération relative à des sujets européens ne conduit pas à la formation d'une communauté idéologique homogène mais donne lieu à des échanges conflictuels au sein desquels se développent des visions divergentes de ce que doit être le système politique de l'Union européenne. En revanche, l'étude du *Foro Legislativo Ambiental* (FOLA) en Argentine, par Rocío Annunziata et Stéphanie Wojcik montre que, précisément, le conflit n'advient pas au cours des échanges entre participants mais bien en dehors de ceux-ci, et souligne l'importance déterminante du contexte politique dans lequel s'inscrit la mise en œuvre le dispositif participatif.

Ainsi, le paradigme habermassien a été interrogé du point de vue de sa conception de la rationalité, du type de discours acceptables et des tensions entre consensus et conflit. Il est également de plus en plus interrogé au regard de deux autres grands défis de la discussion dans l'environnement numérique : la polarisation des opinions d'une part, et la désinformation, d'autre part.

La polarisation des opinions (Serrano-Contreras *et al.*, 2020 ; Strandberg *et al.*, 2019 ; Waisbord, 2020 ; Yarchi *et al.*, 2021), ou les effets anti-délibératifs de la désinformation (McKay & Tenove, 2021) sur les réseaux sociaux ont fait l'objet d'études pléthoriques. L'article de Jeanne Vermeirsche dans le présent dossier montre également la manière dont la lutte contre la désinformation constitue une motivation forte des participant·es aux discussions sur Wikipédia, destinées à stabiliser le contenu des articles à dimension historique ou politique, et fondées sur l'application du principe de neutralité des points de vue. Or, de tels phénomènes ont été moins investigués dans le cadre des discussions se déroulant sur les plateformes mises en place par les autorités publiques. Comment la désinformation ou les *fake news* – problème dont s'est récemment saisi Habermas lui-même (2022) – peuvent-elles affecter les opinions des participants et les résultats des débats lorsque ceux-ci s'inscrivent dans un dispositif régulé par les autorités ?

D'autres études ont montré que l'existence de normes délibératives (comme dans les espaces institutionnels, en particulier s'ils sont modérés) contribue à éviter l'effet polarisant qui provient du renforcement des positions au sein de groupes d'opinions similaires (Strandberg *et al.*, 2019). En tout cas, conflit et polarisation, désinformation et *fake news* sont actuellement et seront dans les années à venir des objets d'intérêt majeur sur l'agenda des recherches sur la délibération en ligne.

## **Présentation du dossier**

L'article de Jessy Bailly, « Au-delà de la lecture fédéraliste : Analyser le conflit sur une plateforme en ligne délibérative européenne », porte sur les commentaires postés sur la plateforme numérique, inspirée par le logiciel Decidim, mise en place lors de la Conférence sur l'avenir de l'Europe – COFOE (2021-2022) concernant les 27 États membres. À partir d'une méthodologie destinée à saisir l'interactivité et la conflictualité des échanges, l'auteur analyse quinze propositions consacrées à la démocratie, l'économie et la santé en Europe. À la différence de travaux antérieurs portant également sur des dispositifs participatifs à l'initiative des institutions européennes qui ont montré leur investissement essentiellement par des publics « pro-européens », il montre que la plateforme étudiée donne lieu à l'expression de désaccords sur le futur de l'intégration européenne. Plus particulièrement, si les participants sont favorables à son approfondissement, ils n'en développent pas moins des visions opposées, certains plaidant pour une approche valorisant le rôle du Parlement européen, d'autres promouvant la présidentialisation de l'UE dans laquelle doivent primer les États-membres.

L'article de Émilie Frenkiel et Chanez Delorme « Boosting, not replacing. Online deliberation tools in a face-to-face student citizens' assembly » documente très précisément les usages de deux logiciels habituellement utilisés pour la délibération en ligne – Decidim et Polis – dans le cadre de la convention citoyenne étudiante organisée à l'Université Paris Est Créteil, en France. Alors que la majorité de la littérature adopte une perspective comparative entre la délibération en face-à-face et la délibération en ligne, les auteures investiguent quant à elle l'hybridation des modalités délibératives mises en œuvre tout au long de l'assemblée étudiante. Si la délibération en ligne demeure marginale, les programmes informatiques ont permis d'améliorer significativement des aspects cruciaux du processus tels que la transparence ou

l'inclusivité. En particulier, l'utilisation de Pol.is lors même de la délibération en présentiel a permis aux participants de mieux comprendre les positions des uns et des autres ; les individus étant regroupés en clusters en fonction de leurs opinions sur un ensemble de propositions, ils ont en effet pu visualiser toutes les propositions soutenues par d'autres et voir de quelle manière elles pouvaient être justifiées.

Également centrale dans le texte de Fabrizio Li Vigni, intitulé « Comparer les débats politiques en ligne. Complexité rhétorique et régimes argumentatifs dans les plateformes *Idées Paris* et *Conférence sur l'avenir de l'Europe* », la question du design se double d'une interrogation sur le poids des autres facteurs à prendre en compte dans l'analyse de la délibération en ligne. L'auteur développe en effet un cadre analytique original qui va au-delà de l'habituelle mesure de la « qualité » délibérative à partir d'indicateurs plus ou moins dérivés et amendés du modèle séminal de Jürgen Habermas. Si le design a effectivement un impact sur les types d'actes de langage employés (déclaratifs ou assertifs de manière privilégiée), la disparité d'activité argumentative entre la plateforme parisienne et celle européenne peut aussi s'expliquer par la portée géopolitique des enjeux débattus ou bien la sociologie des participants, différente dans les débats locaux de celle observable dans le cas de débats transnationaux.

À une autre échelle, celle de la région Nouvelle-Aquitaine, en France, Mélanie Pommerieux et Nicolas Becu étudient dans leur texte « L'usage du jeu sérieux dans le débat public : le cadre de jeu contribue-t-il à nourrir le débat sur les éoliennes en mer en Nouvelle-Aquitaine ? » les usages des jeux sérieux dans le cadre de la procédure de débat public mise en œuvre par la Commission particulière du débat public (CPDP) relative à l'implantation d'éoliennes en mer. Première tentative connue, en France, d'utiliser les jeux sérieux en tant que nouvelles arènes de débat public, cette expérience si elle met une nouvelle fois en lumière l'importance du design dans l'expression d'une opinion permet aussi d'apporter une contribution originale aux figures consultative, délibérative ou contestataire du débat.

Si les institutions proposent régulièrement des espaces numériques à des fins de discussion de projet collectif, d'autres arènes implantées durablement dans le paysage numérique constituent également des lieux d'observation privilégiés d'une délibération en acte. Ainsi, l'article de Jeanne Vermeirsche – « Le Wikipédia politique : un espace de délibération et de participation en ligne ? » – traite du Wikipédia politique, soit les pages de l'encyclopédie en ligne consacrées aux figures du champ

politique, aux mouvements partisans et courants idéologiques, dont les contributeurs et contributrices font l'objet de sa présente enquête. *A priori* ouverte aux non spécialistes, s'agissant d'articles dévolus au champ politique, l'encyclopédie attire néanmoins des rédacteurs et rédactrices rompus aux usages de l'écrit, familiers du fonctionnement d'un espace collaboratif aux règles strictes et qui témoignent souvent d'un militantisme avéré au sein d'un parti ou, de manière plus diffuse, d'une sympathie à l'égard de certaines personnalités politiques. Aussi, les discussions se déroulant dans cet espace n'échappent guère aux logiques excluantes observables au sein d'autres dispositifs délibératifs qu'ils soient en ligne ou hors ligne.

Pour clôturer ce dossier, le texte de Rocío Annunziata et Stéphanie Wojcik intitulé « Extérioriser le conflit, légitimer un courant politique. Analyse des échanges asynchrones et synchrones dans le cadre du “Foro Legislativo Ambiental” (FOLA) en Argentine » analyse une plateforme qui permet des interventions asynchrones et des rencontres synchrones, sous la houlette d'un groupe de député·es désireux de discuter de thématiques figurant dans leur agenda législatif. À partir de l'observation design institutionnel du dispositif, des profils des participants et de leurs échanges effectifs, les auteures montrent que la dimension contradictoire n'a pas pu advenir. Essentiellement investie par des participants qui se caractérisaient par une homogénéité idéologique, proche de celle des organisateurs, la plateforme ne parvient pas à faire émerger des antagonismes constitutifs d'une véritable délibération. Un clivage existe pourtant bel et bien mais il se construit à l'encontre de publics absents, considérés comme les représentants du capitalisme ou de l'extractivisme. De ce fait, le FOLA constitue une expérience qui a surtout permis de renforcer un courant politique minoritaire, non pas en canalisant un conflit au sein d'un dispositif participatif mais au contraire en l'intensifiant à sa périphérie.

### *Références*

- Alnemr, N. (2020). Emancipation cannot be programmed: blind spots of algorithmic facilitation in online deliberation. *Contemporary Politics*, 26(5), 531-552.
- Annunziata, R. (2020). El impacto de los Presupuestos Participativos online en el tipo de proyectos. Un análisis de la experiencia de BAEIge. *Revista del CLAD. Reforma y Democracia*, 77, 157-186.
- Barandiaran, X., Calleja-López, A., Monterde, A., Aragón, P. Linares, J., Romero, C. & Pereira, A. (2017). Decidim: redes políticas y tecnopolíticas para la democracia participativa. *Recerca, Revista De Pensament i Anàlisi*, (21), 137-150.



- Borge Bravo, R., Balcells, J. & Padró-Solanet, A. (2019). Platform Politics in Europe. A Model for the Analysis of Online Citizen Deliberation: Barcelona Case Study. *International Journal of Communication*, 13(0), 25.
- Coleman, S. & Moss, G. (2012). Under Construction: The Field of Online Deliberation Research. *Journal of Information Technology & Politics*, 9(1), 1-15.
- Davies, T. & Chandler, R. (2012). Online deliberation design: Choices, criteria, and evidence. In T. Nabatchi, J. Gastil, M. Leighninger & G. M. Weiksner (Eds), *Democracy in Motion: Evaluating the Practice and Impact of Deliberative Civic Engagement* (pp. 103–134). Oxford Scholarship Online.
- Elstub, S., Thompson, R., Escobar, O., Hollinghurst, J., Grimes, D., Aitken, M., McKeon, A., Jones, K. H., Waud, A. & Sethi, N. (2021). The Resilience of Pandemic Digital Deliberation: An Analysis of Online Synchronous Forums. *Javnost - The Public*, 28(3), 237-255.
- Epstein, D. & Leshed, G. (2016). The Magic Sauce: Practices of Facilitation in Online Policy Deliberation. *Journal of Deliberative Democracy*, 12(1), 1-29.
- Esau, K., Friess, D. & Eilders, C. (2017). Design Matters! An Empirical Analysis of online deliberation on different News platforms. *Policy and Internet*, 9(3), 321–342.
- Etzioni, A. & Etzioni, O. (2017). Incorporating ethics into artificial intelligence. *The Journal of Ethics: An International Philosophical Review*, 21, 403–148.
- Frenkiel, É. (2017). Hacker la démocratie taïwanaise : Audrey Tang et la réinvention de la politique. *Participations*, 17, 121-153.
- Frenkiel, É. & Wang, S. (2017). Les jeunes Chinois dans différents espaces nationaux : expressions et engagements politiques. *Participations*, 17, 5-33.
- Friess, D. & Eilders, C. (2015). A Systematic Review of Online Deliberation Research. *Policy & Internet*, 7(3), 319-339.
- Gastil, J. (2021). A Theoretical Model of How Digital Platforms for Public Consultation Can Leverage Deliberation to Boost Democratic Legitimacy. *Journal of Deliberative Democracy*, 17(1), 78-89.
- Gastil, J. & Broghammer, M. (2021). Linking Theories of Motivation, Game Mechanics, and Public Deliberation to Design an Online System for Participatory Budgeting. *Political Studies*, 69(1), 7-25.
- Graham, T. (2010). The Use of Expressives in Online Political Talk: Impeding or Facilitating the Normative Goals of Deliberation? Dans E. Tambouris, A. Macintosh & O. Glassey (Eds), *Electronic Participation, Lecture Notes in Computer Science* (pp. 26-41). Berlin, Heidelberg: Springer.
- Greffet, F. & Wojcik, S. (2008). Parler politique en ligne. *Réseaux*, 150(4), 19-50.
- Habermas, J. (2022). Reflections and Hypotheses on a Further Structural Transformation of the Political Public Sphere. *Theory, Culture & Society*, 39(4) 145-171.
- Hartz-Karp, J. & Sullivan, B. (2020). The Unfulfilled Promise of Online Deliberation. *Journal of Deliberative Democracy*, 10(1), 1-5. <https://delibdemjournal.org/article/id/462/>
- Kennedy, R., Sokhey, A. E., Abernathy, C., Esterling, K. M., Lazer, D. M., Lee, A., Minozzi, W. & Neblo, M. A. (2021). Demographics and (Equal?) Voice: Assessing Participation in Online Deliberative Sessions. *Political Studies*, 69(1), 66-88.
- King, M. & Smith, G. (2024). Disrupting deliberation? The impact of the pandemic on the social practice of deliberative engagement. *New Media & Society*, 0(0), 1-20. <https://doi.org/10.1177/14614448241274777>

- Landemore, H. (2022). *Can AI bring deliberative democracy to the masses?* [Working Paper]. <https://www.law.nyu.edu/sites/default/files/Helen%20Landemore%20Can%20AI%20bring%20deliberative%20democracy%20to%20the%20masses.pdf>
- McKay, S. & Tenove, C. (2021). Disinformation as a Threat to Deliberative Democracy. *Political Research Quarterly*, 74(3), 703-717.
- Manin, B. (2011). Comment promouvoir la délibération démocratique ? Priorité du débat contradictoire sur la discussion. *Raisons Politiques*, 42(2), 83-113.
- Manosevitch, I. (2014). The Design of Online Deliberation: Implications for Practice, Theory and Democratic Citizenship. *Journal of Public Deliberation*, 10(1), 1-4.
- Mendonça, R. F., Ercan, S. A. & Asenbaum, H. (2022). More than Words: A Multidimensional Approach to Deliberative Democracy. *Political Studies*, 70(1), 153-172.
- Min, S.-J. (2007). Online vs. Face-to-Face Deliberation : Effects on Civic Engagement. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1369-1387.
- Moore, A., Fredheim, R., Wyss, D. & Beste, S. (2021). Deliberation and Identity Rules: The Effect of Anonymity, Pseudonyms and Real-Name Requirements on the Cognitive Complexity of Online News Comments. *Political Studies*, 69(1), 45-65.
- Monnoyer-Smith, L. & Wojcik, S. (2014). La participation politique en ligne, vers un renouvellement des problématiques ? *Participations*, 1(8), 5-29.
- Mosqueira-Rey, E., Hernández-Pereira, E., Alonso-Ríos, D. et al. (2023). Human-in-the-loop machine learning: a state of the art. *Artif Intell Rev*, 56, 3005–3054.
- Mouffe, C. (2014). *Agonística. Pensar el mundo políticamente*. Buenos Aires: FCE.
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective Publics: Sentiment, Technology and Politics*. Oxford University Press.
- Pineda Nebot, C. & Goldfrank, B. (2022). El presupuesto participativo digital y la cuestión de la deliberación: el caso de “Decide Madrid”. *Revista del CLAD Reforma y Democracia*, 82, 253-286.
- Rossini, P. & Maia, R. (2021). Characterizing Disagreement in Online Political Talk: Examining Incivility and Opinion Expression on News Websites and Facebook in Brazil. *Journal of Deliberative Democracy*, 17(1), 90-104.
- Secinaro, S., Brescia, V., Iannaci, D. & Jonathan, G. M. (2022). Does Citizen Involvement Feed on Digital Platforms? *International Journal of Public Administration*, 45(9), 708-725.
- Serrano-Contreras, I., García-Marín, J. & Luengo, O. (2020). Measuring Online Political Dialogue: Does Polarization Trigger More Deliberation? *Media and Communication*, 8(4), 63-72.
- Shin, B. & Rask, M. (2021). Assessment of Online Deliberative Quality: New Indicators Using Network Analysis and Time-Series Analysis. *Sustainability*, 13, 1187.
- Small, C., Bjorkegren, M., Erkkilä, T., Shaw, L. & Megill, C. (2021). Polis: Scaling deliberation by mapping high dimensional opinion spaces. *Recerca. Revista de Pensament i Anàlisi*, 26(2), 1-26.
- Strandberg, K. & Grönlund, K. (2018). Online Deliberation. Dans A. Bächtiger, J. Dryzek, J. Mansbridge & M. Warren (Eds), *The Oxford Handbook of Deliberative Democracy*. Oxford: Oxford University Press.
- Strandberg, K., Himmelroos, S. & Grönlund, K. (2019). Do discussions in like-minded groups necessarily lead to more extreme opinions? Deliberative democracy and group polarization. *International Political Science Review*, 40(1), 41-57.

- 
- Stromer-Galley, J., Bryant, L. & Bimber, B. (2015). Context and Medium Matter: Expressing Disagreements Online and Face-to-Face in Political Deliberations. *Journal of Public Deliberation*, 11(1), 1-22.
- Tessler, M.H., Bakker, M.A., Jarrett, D., Sheahan, H., Chadwick, M.J., Koster, R., Evans, G., Campbell-Gillingham, L., Collins, T., Parkes, D.C., Botvinick, M. & Summerfield, C. (2024). AI can help humans find common ground in democratic deliberation. *Science*, 162, 3859.
- Tseng, Y.-S. (2022). Algorithmic empowerment: A comparative ethnography of two open-source algorithmic platforms – Decide Madrid and vTaiwan. *Big Data & Society*, 9(2). <https://doi.org/10.1177/20539517221123505>
- van der Does, R. & Bos, D. (2021). What Can Make Online Government Platforms Inclusive and Deliberative? A Reflection on Online Participatory Budgeting in Duinoord, The Hague. *Journal of Deliberative Democracy*, 17(1), 48-55.
- Waisbord, S. (2020). ¿Es válido atribuir la polarización política a la comunicación digital? Sobre burbujas, plataformas y polarización afectiva. *Revista SAAP*, 14(2), 249-279.
- Willis, R., Yuille, A., Bryant, P., McLaren, D. & Markusson, N. (2023). Taking deliberative research online: Lessons from four case studies. *Qualitative Research*, 23(4), 921-939.
- Yarchi, M., Baden, Ch. & Kligler-Vilenchik, N. (2021). Political Polarization on the Digital Sphere: A Cross-platform, Over-time Analysis of Interactional, Positional, and Affective Polarization on Social Media. *Political Communication*, 38(1-2), 98-139.
- Young, I. M. (2002). *Inclusion and democracy*. New York: Oxford University Press.
- Zhang, W., Davies, T. & Przybylska, A. (2021). Online Deliberation and #CivicTech: A Symposium. *Journal of Deliberative Democracy*, 17(1), 76–77.



Publié sous la licence Creative Common  
«Attribution – pas d'utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0. International»  
(CC BY-NC-ND)