

# Préface

Les sociologues et les politologues nous le répètent à l'envi : nos démocraties européennes sont confrontées à une demande de rénovation de la participation des citoyens à la chose publique. Progressivement se fait jour un désir de démocratie plus participative et plus proche des préoccupations réelles des individus.

Et ce qui est observé au niveau national ou local l'est aussi à l'échelon communautaire. Historiquement la participation des individus est et doit rester à la fois l'essence et l'aboutissement de la société européenne, au-delà d'une Europe économique-juridique qui s'accomplit grâce au marché et à la monnaie unique, aux compétences élargies par le Traité d'Amsterdam, et au-delà, d'institutions originales trop souvent perçues comme lointaines et tatillonnes.

L'utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) dont Internet est devenu le symbole, crée une transformation lente mais irréversible de l'univers de la communication. Les citoyens, mais aussi les médias traditionnels et l'ensemble des institutions, se trouvent directement interrogés dans leurs modes de faire. Élargissement du champ de la politique, création de nouveaux forums de débats, introduction de nouveaux acteurs et stimulation d'un dialogue politique nourri : telles semblent être *a priori* les premières implications des NTIC dans la sphère politique. Pour une Europe institutionnelle qui cherche à démocratiser son processus décisionnel, pour une Union qui est actrice de la démocratie sociale européenne, l'espace d'échanges et de confrontations de savoirs rendus techniquement réalisables par le progrès des télécommunications constitue une opportunité qui vient à point nommé. La saisir pour répondre aux nouvelles exigences démocratiques implique cependant que soient réunies les conditions de l'appropriation de cette « agora » nouvelle par le plus grand nombre.

Certes l'idée d'Agora virtuelle n'est que le renouvellement d'une idée ancienne. Par exemple, au 16<sup>e</sup> siècle, dans la République des humanistes, les intellectuels de l'époque communiquaient à distance en latin. L'apport essentiel des NTIC n'est pas tant de délivrer de l'information. Depuis des millénaires, la parole, l'écriture, les arts remplissent cette fonction. L'innovation majeure réside dans les capacités des supports techniques et la rapidité d'accès à un gisement illimité d'informations géographiquement éloignées. Surtout, la possibilité est donnée d'établir une relation à autrui renouvelée et

d'être à la fois émetteur et récepteur. C'est là si je ne me trompe la définition même de la communication.

Toutefois l'information sans la connaissance reste une masse inépuisable et inutile aux citoyen(ne)s. En ce sens, la société de l'information porte en elle toutes les limites à une approche purement idéaliste et utopique de ses potentialités. Sans la connaissance diffusée au plus grand nombre, l'accès et l'exploitation de l'information demeureront l'apanage d'une minorité éduquée qui exercera, consciemment ou non, une forme de domination qui mettra en péril les fondements mêmes de la démocratie. Sans une volonté de propager la connaissance, corollaire indispensable du flux continu d'informations, le plus grand nombre se trouvera purement et simplement exclu de la société, irrémédiablement écarté de toute socialisation.

À ce titre, la société de l'information a partie liée avec la démocratie. Mais la simple accessibilité au réseau est une perception artificielle de l'égalité. Il nous faut donc accompagner l'évolution de la société de l'information notamment en ce qui concerne la diffusion des moyens d'apprentissage et de formation. La réalisation d'une véritable « société de l'information » exige en effet que ses applications couvrent un spectre toujours plus large et, qu'en dernière analyse, une forte majorité d'individus se dote des facultés cognitives permettant un exercice plein et entier de leur citoyenneté. La cohésion sociale dépendante de l'information, la communication et la connaissance, en constitue l'enjeu fondamental.

La Commission qui a, ces dernières années, déployé une intense et fructueuse activité sur le développement des potentialités européennes dans le domaine des nouvelles technologies de l'information et de la communication ne peut plus faire l'économie d'un débat qui placera la démocratie européenne au cœur de la société de l'information.

Jean-Claude Thébaud  
Directeur de la Cellule de Prospective

# Sommaire

|  |    |
|--|----|
| <b>Introduction</b>  | 7  |
| <b>A. La démocratie en transition</b>  |    |
| <b>Cybernétique et politique : points de repère</b>  | 15 |
| I. L'influence des nouveaux médias sur la sphère politique et la démocratie représentative                   | 16 |
| I.1. Sphère politique et médias : un rapport organique   | 16 |
| I.1.1. Sphère politique et système informationnel : rappels  | 16 |
| I.1.2. Intervention des médias dans la sphère politique  | 17 |
| I.1.3. La démocratie directe   | 18 |
| I.1.4. NTIC et sphère politique : un premier état des lieux  | 20 |
| I.2. Démocratie et représentation  | 24 |
| I.2.1. Crises de la représentation ?   | 25 |
| I.2.2. La représentation comme processus d'identification sociale  | 26 |
| I.2.3. Une crise fonctionnelle de régulation   | 27 |
| I.2.4. La rupture de l'unité de la représentation  | 27 |
| II. Apparition de nouveaux modes de délibération collective  | 30 |
| II.1. Élargissement du champ de la politique en direction de la société civile                               | 31 |
| II.1.1. De nouveaux forums de délibération   | 31 |
| II.1.2. Entrée de nouveaux participants dans le jeu de la délibération                                       | 32 |
| II.2. Rénovation de l'exercice du pouvoir  | 34 |
| II.2.1. Une nouvelle division du travail politique   | 34 |
| II.2.2. Le dialogue démocratique   | 36 |
| III. Conclusion provisoire   | 38 |
| <b>B. Union européenne et renouveau de la démocratie : points de rencontre</b>                               | 41 |
| I. Apports de la philosophie politique : deux écoles de pensée   | 42 |
| Une démocratie participative à construire  | 42 |
| <i>Jean-Marc Ferry</i>   |    |
| Pour une approche nouvelle de la démocratie antique  | 47 |
| <i>Georges Contogeorgis</i>  |    |
| II. Expériences de terrain, des repères concrets sur les évolutions de la démocratie et des services publics | 56 |
| On ne naît pas e-citoyen(ne), on le devient  | 56 |
| <i>Leda Guidi</i>  |    |

|   |     |
|---|-----|
| Le réseau comme instrument de créativité collective<br><i>Michel Hervé</i>  | 60  |
| III. Dans l'arène politique   | 67  |
| « S'informer, s'associer, agir »<br><i>Pierre Carbonnelle</i>   | 67  |
| Processus électoraux : ne pas confondre modernisation et démocratisation<br><i>Joni Lovenduski</i>  | 70  |
| IV. Changement de valeurs s'inscrivant<br>dans le cadre des mutations technologiques  | 74  |
| Sens et médiations dans le débat public européen<br><i>Ignace Berten</i>  | 74  |
| Les valeurs nouvelles sont arrivées !<br><i>Paul H. Ray</i>   | 77  |
| Cyberspace africain : entre leurre et miracle<br><i>Annie Cheneau-Loquay</i>  | 82  |
| <b>C. Sphère politique et cyberspace :<br/>    un projet pour l'Union européenne</b>  | 89  |
| I. Société de l'information et démocratie   | 90  |
| II. Le rôle et les intérêts de l'Union européenne   | 91  |
| III. Un espace public européen  | 92  |
| III.1. Reconsidérer les modes de régulation des médias  | 93  |
| III.1.1. Les objectifs  | 94  |
| III.1.2. Propositions pour l'action   | 94  |
| III.2. Institutionnaliser un dialogue politique fort par la<br>création d'espaces publics autonomes et par la<br>démocratisation des pratiques et institutions politiques | 95  |
| III.2.1. L'objectif   | 95  |
| III.2.2. Propositions pour l'action   | 95  |
| III.3. Nouveaux médias et espace public européen  | 98  |
| III.3.1. Les objectifs  | 98  |
| III.3.2. Propositions pour l'action   | 98  |
| <b>Conclusion générale</b>  | 101 |
| <b>Annexes</b>  |     |
| <b>Sélection bibliographique et cybernétique</b>  | 105 |
| <b>Remerciements</b>  | 109 |
| <b>Présentation de la Cellule de Prospective</b>  | 110 |