

Etude
Sur la gouvernance européenne
et la cyberdémocratie

30 janvier 2001

AVANT-PROPOS ET RÉSUMÉ

Cette étude propose à la réflexion du groupe de réflexion sur la gouvernance de l'Union Européenne une série de propositions propres à impliquer davantage le citoyen dans les débats publics sur les sujets européens, à approfondir la démocratie en Europe et à renforcer la légitimité des institutions européennes. En poursuivant ces finalités, j'ai dû définir les contours d'une nouvelle étape dans l'évolution historique de la démocratie : la *cyberdémocratie*, indissociable d'une nouvelle forme d'Etat, que j'ai appelé l'*Etat transparent*. Il m'est apparu que le meilleur moyen d'approfondir la démocratie Européenne et d'intéresser le citoyen à la construction d'une Union élargie, aux pouvoirs plus étendus, était d'engager résolument l'Union sur la voie de la cyberdémocratie, de l'Etat transparent et d'une *gouvernance adaptée à la civilisation de l'intelligence collective*.

Cette étude représente le prolongement naturel d'une réflexion prospective que je mène depuis plus de quinze ans sur le sens des grandes évolutions liées à la révolution numérique et la société de l'information. Cette réflexion m'a amené à la perspective "utopique" (mais peut-être plus réaliste que bien des "réalismes" à courte vue) d'une *civilisation mondiale de l'intelligence collective*.

Après une introduction qui met en place le rapport essentiel liant la question de la gouvernance à celle du cyberspace, je m'attache dans une première partie à définir la *nouvelle sphère publique* : médias interactifs, communautés virtuelles déterritorialisées, explosion de la liberté d'expression. Internet ouvre un *nouvel espace de communication, inclusif, transparent et universel*, qui est amené à renouveler profondément les conditions de la vie publique dans le sens d'une liberté et d'une responsabilité accrues des citoyens.

Dans une seconde partie, je traite des nouvelles pratiques politiques que le développement du cyberspace a déjà suscité. Ce sont les *premiers pas de la cyberdémocratie*. Les communautés virtuelles à base territoriale que sont les *villes et régions digitales* créent une démocratie locale de réseau, plus participative. Le passage au *gouvernement électronique* (et la réforme administrative qu'il suppose) vise à renforcer les capacités d'action des populations administrées plutôt que de les assujettir à un pouvoir. Les nouvelles *agoras en ligne* permettent à de nouveaux modes d'information et de délibération politique de se faire jour tandis que le *vote électronique* vient compléter le tableau d'une mise en phase de la démocratie avec la société de l'information.

La mondialisation de l'économie et de la communication suscite l'émergence d'une *société civile planétaire* qui s'exprime dans un espace public désormais déterritorialisé. L'opposition à la mondialisation, principale force politique

dissidente dans le nouvel espace public, utilise toutes les ressources du cyberspace et expérimente de nouvelles formes d'organisation politique souples et décentralisées qui contribuent à l'invention de la cyberdémocratie.

La cyberdémocratie planétaire naissante s'exprime également par *la consommation consciente et l'investissement socialement responsable*, c'est-à-dire par une gouvernance directe de l'économie, que la transparence du cyberspace rend possible et dont l'efficacité apparaît de mieux en mieux.

Dans une troisième partie, je brosse les contours de *l'Etat transparent* qui correspond aux nouvelles conditions (mondialisation, libéralisation, informatisation) de la gouvernance. Je propose d'abord d'envisager la gouvernance européenne sur le fond d'une nécessaire gouvernance mondiale qui se justifie par l'interdépendance croissante des populations humaines sur la planète Terre. La loi et la justice ne peuvent rester fragmentées et divisées quand l'économie, la technique, la science et la biosphère révèlent chaque jour un peu plus leur unité fondamentale. Articulé aux niveaux planétaire, continental, national et régional (ou métropolitain), l'Etat transparent est centré sur trois grandes fonctions :

- la justice, appelant les pouvoirs législatifs et exécutifs qui lui sont complémentaires (gouvernance de la cité),
- la gouvernance du marché (fonction "banque centrale") et la gestion des finances publiques (impôts et subventions),
- la gouvernance de la biosphère, qui comprend notamment la sauvegarde de la santé publique, de l'environnement et le contrôle des biotechnologies.

Ces trois fonctions devraient être accomplies par une administration transparente, souple et dialoguante, visant l'animation de l'intelligence collective de la société à toutes les échelles et à tous les niveaux.

Les propositions découlent tout naturellement de l'analyse du mouvement en cours d'éclosion d'une nouvelle sphère publique dans le cyberspace, d'émergence de la cyberdémocratie et de la perspective d'un Etat transparent.

Vision

- La première proposition, "vers une gouvernance mondiale", prend acte de la nécessité d'une gouvernance mondiale plus affirmée et du rôle que devrait jouer l'Union Européenne dans sa promotion. Elle préconise notamment une définition ouverte et non-territoriale de l'Union Européenne.

Fondations

- La seconde proposition "lutte contre la fracture digitale", veut donner les moyens à l'ensemble de la population européenne de participer à la cyberdémocratie de l'avenir.

- La troisième proposition, " Stimulation des villes digitales et régions en ligne", pose les bases territoriales, ou locales, de la cyberdémocratie.
- La quatrième proposition, "gouvernement électronique", définit les principaux objectifs techniques (informations et services en ligne) et managériaux (décloisonnement, recentrage sur la communication et l'intelligence collective) pour une réforme administrative propre à perfectionner la gouvernance européenne.

Gouvernance de la cité

- La cinquième proposition, "agoras virtuelles", préconise divers encouragements au développement d'agoras virtuelles européennes et nationales. Ces agoras virtuelles sont les lieux naturels de la délibération démocratique dans la société de l'information du futur et pourraient être un levier essentiel pour faire naître une "opinion publique" européenne intelligente et informée.
- La sixième proposition, "parlements virtuels", veut aider à résoudre la crise de légitimité des institutions européennes et particulièrement celle du parlement. Elle recommande le développement d'un parlement virtuel visitable par le public et connectable à des parlements nationaux et régionaux.
- La septième proposition, "vote électronique", définit un calendrier de passage au vote par Internet pour l'élection des parlementaires européens, les futurs référendums européens et l'élection d'un président de l'Union au suffrage universel.

Gouvernance financière

- La huitième proposition, "transparence des flux d'argent public", recommande la construction d'un monde virtuel interactivement explorable qui rende visible par Internet les flux d'argent public transitant au niveau européen. Ce logiciel (utilisable par d'autres institutions), permettrait de renforcer la confiance dans les institutions européennes et de rendre plus "responsables" en matière de gestion financière, aussi bien les citoyens que l'Union.

Gouvernance de la biosphère

- La neuvième proposition "simulation interactive pour le pilotage de la biosphère", préconise la construction d'un modèle informatique visualisant les interdépendances entre l'environnement, la santé et les comportements économiques. Ce modèle accessible par Internet permettrait d'orienter la consommation consciente et l'investissement socialement responsable. Il fournirait également un terrain commun aux experts, aux parties concernées,

aux politiques et aux citoyens pour discuter des grands enjeux concernant la santé, l'environnement et les biotechnologies.

On remarquera que quatre de ces propositions (agoras virtuelles, parlements virtuels, visualisation des flux d'argent public, modèle d'interactions humanité-nature) recommandent la création "d'espace-objets virtuels" capables de créer des références et des terrains de jeux communs pour l'intelligence collective européenne.

Ces propositions, si elles étaient mises en œuvre habilement, seraient propre à frapper les esprits, à créer la confiance et à mettre les citoyens européens - et notamment les nouvelles générations - du côté des institutions européennes.

Dans la cyberdémocratie planétaire, on discutera du sens et de l'évolution des lois dans un milieu de l'esprit où les documents et les faits ne se trouveront jamais plus loin qu'un lien hypertexte. Pour chaque problème, les positions et les arguments se redistribueront en de multiples forums virtuels, comme dans un cerveau géant allumant ici et là ses assemblées de neurones, décidant par vote électronique d'un droit conçu comme formulation provisoire d'un apprentissage collectif toujours ouvert. Puisse l'Union Européenne contribuer à l'épanouissement d'une cyberdémocratie planétaire, condition essentielle à l'avènement d'une ère de paix et de prospérité pour l'espèce humaine.

INTRODUCTION : RÉFLEXIONS SUR LA NOTION DE GOUVERNANCE

Le terme de gouvernance contient explicitement les notions de pilotage, gouvernail et gouvernement, autrement dit l'idée de *navigation vers un but*. La notion de gouvernance implique donc, premièrement, l'existence d'une finalité claire. Il n'y a pas de gouvernance possible sans objectif, sans direction fixée. Deuxièmement, la gouvernance suppose la disposition d'un système de repérage et de négociation des obstacles, particularités et autres événements imprévus rencontrés sur le chemin.

Les cas de gouvernances simples sont les plus proches de la métaphore navale. Ces cas peuvent se définir par trois caractéristiques :

- 1) Il existe des cartes définissant les buts possibles et les chemins menant de la situation présente vers le but.
- 2) Le capitaine fixe le but et maintient le cap.
- 3) Le navire est un objet, certes souple et manœuvrable, mais fondamentalement inerte, obéissant aux commandes sans manifester de vie propre, sauf panne ou avarie.

La gouvernance des sociétés, et particulièrement celui de la société européenne, nous place évidemment devant un cas beaucoup plus complexe.

1. La navigation s'effectue principalement dans le temps, et non dans l'espace, or il ne peut exister de cartes décrivant l'avenir. En outre, la prévision et la fixation d'objectifs est d'autant plus difficile que l'échéance est éloignée. Ni les institutions européennes, ni la composition de l'Europe, ni son environnement politique, économique et technologique ne sont prévisibles à plus de 10 ans. A titre d'illustration, il y a douze ans, le système soviétique était encore en place, la mondialisation n'avait pas acquis le rythme rapide qu'elle connaît aujourd'hui et nul ne parlait d'un Internet (alors réservé à quelques initiés) qui compte aujourd'hui 375 millions d'abonnés dans le monde et continue sa croissance à un rythme exponentiel en redistribuant les cartes de la vie culturelle économique et politique. Autrement dit, *nous sommes dans la situation d'un voyage de découverte* dans laquelle toute la population est embarquée et partie prenante, quoiqu'une partie d'entre elle prétende avoir pris son billet pour un trajet de routine.

2. Concernant le "capitaine" du navire à gouverner, il faut commencer par souligner que la notion simple de gouvernement (implicitement : le gouvernement national) cède de plus en plus la place à divers degrés de gouvernement de la société : municipaux, régionaux, nationaux, continentaux, mondiaux. La gouvernance complexe requiert donc une articulation entre les différents échelons de gouvernement. Mais surtout, l'ensemble de l'équipage

(autrement dit : les citoyens) est censé participer à la fixation du but, et non seulement le "gouvernement" de la société. Cela implique un deuxième degré de gouvernance. Cette *gouvernance de la gouvernance* ne désigne pas le gouvernement d'une partie de la société sur une autre. Elle ne concerne pas uniquement le repérage et la négociation des obstacles "externes" (événements de politique extérieure, crise économique, découverte technique, etc.). Elle vise avant tout *le perfectionnement de la médiation entre les citoyens* afin de leur permettre de composer ensemble un "capitaine collectif" de la manière la plus fine et la plus satisfaisante possible. Cette gouvernance au deuxième degré laisse perdre le moins possible des informations dont chaque citoyen ou groupe de citoyen est porteur, car chacune de ces informations contribue à améliorer la gouvernance globale. La gouvernance de la gouvernance ouvre une perspective *d'amélioration continue des procédures de participation démocratique*. En ce sens, on peut dire que le "but" de la présente navigation est l'idéal d'une civilisation de l'intelligence collective, civilisation dans laquelle le perfectionnement de l'intelligence collective est à la fois le moyen et la finalité partagée. La cyberdémocratie et l'Etat transparent dont il va être question dans ce rapport représentent les dimensions *politiques* de cette nouvelle civilisation.

3. Au navire fixe de la métaphore maritime classique se substitue, dans le cas de l'Europe, un processus de transformation continue, qui oblige le "corps politique" à adopter, là encore, une identité au deuxième degré, celle d'un être en devenir. Ici, les modèles de référence de la gouvernance doivent devenir beaucoup plus complexes. Quittant la navigation pour la biologie, nous pouvons par exemple nous interroger sur la gouvernance des processus d'embryogenèse. Certes, la croissance et les métamorphoses de l'embryon sont commandés par son code génétique, mais la dynamique d'auto-organisation des cellules de l'embryon y joue également un rôle fondamental. Il est impossible de "déduire" le corps d'un organisme adulte de son code génétique, non seulement à cause du caractère incomplet de nos connaissances, mais peut-être de manière plus radicale encore, parce qu'il n'est commandé par aucune entité préexistante, fut-ce le génome. Passant notamment par le réseau de communication hypercomplexe qui relie toutes les cellules et leur environnement, la dynamique auto-organisatrice de l'embryogenèse, "gouverne", au jour le jour, la construction du corps vivant adulte, en s'appuyant, certes, sur la bibliothèque d'informations fixes, héritée, contenue dans le code génétique.

Les institutions, les règlements et les lois européennes à venir seront probablement conçues sur ce modèle : non pas des "plans" de la société européenne future mais *des ressources codant la sagesse des générations précédentes et devant aider la société à se construire elle-même le plus efficacement possible dans des conditions imprévisibles*. Concevoir les lois, règlements et procédures codifiées sur le mode du code génétique revient à les

penser dans la perspective de l'évolution : environnements changeants, identité en devenir, mémoire qui fonde le processus d'apprentissage.

Le mot "cyberespace", néologisme des années 80, fait évidemment référence à la *cybernétique*, courant scientifique transdisciplinaire des années 40 et 50 qui a consacré les notions d'*information* et de *communication* dans le monde scientifique. Depuis cette époque, non seulement l'ingénierie mais également la physique, la biologie, la psychologie et l'anthropologie sont devenues des sciences de l'information et de la communication. Or, de manière fort significative, la cybernétique désigne "la science du commandement et du contrôle". En effet, il n'est pas d'autre moyen d'accomplir une action finalisée que d'établir une boucle de communication entre l'agent effecteur et l'environnement qu'il modifie. L'agent peut alors comparer l'information sur l'effet obtenu avec l'information sur l'effet visé que contient sa mémoire. En Grec, le mot *kubernétés*, dont Norbert Wiener s'est inspiré pour construire "cybernétique", signifie le pilote, celui qui tient le gouvernail. Il n'est pas de gouvernance possible sans circuit de communication, sans espace de circulation d'information...

La gouvernance des sociétés passe donc par un "cyberespace", au sens large, c'est-à-dire par l'univers du langage humain tel qu'il est structuré par une certaine écologie de la communication à un moment donné. Parce qu'elles transforment et augmentent les puissances du langage humain, les techniques de communication jouent un rôle capital dans l'évolution de la gouvernance politique. Sans nous étendre longuement sur des faits historiques bien connus, rappelons que la naissance et l'affermissement de l'État et de la loi sont indissociables de l'invention de l'écriture. La citoyenneté et la démocratie supposent l'alphabet, c'est-à-dire la possibilité pour chaque citoyen de lire, d'appliquer et de critiquer la loi, comme de participer à son élaboration. L'imprimerie a permis la construction des États-nations, ainsi que le développement des opinions publiques nationales, grâce à une sphère publique d'abord structurée par la presse, puis par la radio et la télévision. Le réseau de téléphone mondial, la télévision par satellite, la multiplication des canaux de télévision et, plus récemment, l'interconnexion mondiale des ordinateurs qui intègre tous les médias précédents dans un milieu de communication interactive original fait naître *un nouvel espace public*. Ce nouvel espace redéfinit radicalement les conditions de la gouvernance et va probablement engendrer de nouvelles formes politiques, encore difficilement prévisibles.

Depuis son origine à l'époque néolithique, l'État peut se définir comme la "tête" de la société. La tête, c'est-à-dire le lieu de la mémoire, et donc de l'intelligence et de la gouvernance. Les scribes, premiers fonctionnaires, étaient seuls capables de lire les lois, d'entretenir les archives et de tenir les comptes. Ils pouvaient donc se situer dans une perspective temporelle (et par conséquent, intellectuelle) plus vaste que celle des sujets administrés. Avec l'explosion du cyberespace, la

mémoire est désormais partout : nous sommes tous dans la "tête" de la société. C'est pourquoi de nouvelles formes de gouvernance et d'Etat sont à inventer.

LA SPHÈRE PUBLIQUE DANS LE CYBERESPACE

Les médias et la sphère publique

Dans une société donnée, la forme et le fonctionnement de l'espace public sont conditionnés par le système des médias de communication. Dans les sociétés utilisant principalement la communication orale, la "sphère publique" est limitée à la communauté des interlocuteurs directs (clan, tribu, village) et se distingue donc mal de la sphère privée. La sphère publique moderne s'appuie sur une information "publiée" dans des journaux, des revues ou des livres, nettement distincte d'une sphère privée. Dans les siècles qui ont suivi l'apparition de l'imprimerie, la presse a créé un espace public pouvant réunir des millions de personnes dispersées sur un vaste territoire et parlant la même langue. La forme politique de l'Etat-nation, comme les démocraties modernes ou la notion de droits de l'homme, sont intimement liées à la sphère publique moderne fondée sur l'imprimerie. Les médias audiovisuels - radio, cinéma et télévision - ont dans un premier temps exacerbé la puissance de la sphère publique nationale. Puis, à partir des années 60, avec la transmission par satellite, le direct et la multiplication des canaux accessibles, les médias électriques ont progressivement édifié un espace public plus vaste, plus complexe et de moins en moins limité par les frontières territoriales des Etats-nations. L'écroulement de nombreux régimes totalitaires et dictatures durant les années 80 et 90 du XXe siècle, comme les succès de la construction européenne, s'expliquent partiellement par les nouvelles données du paysage de la communication. L'émergence d'Internet à partir de la fin des années 1980 et l'apparition du World Wide Web en 1994 ont prolongé la précédente évolution de la sphère publique tout en introduisant des éléments radicalement nouveaux : l'interconnexion générale, la désintermédiation et la communication de tous vers tous. Je fais l'hypothèse que la révolution du cyberspace va structurer profondément la sphère publique mondiale et européenne au cours du XXIe siècle, ce qui aura de profondes répercussions sur la vie démocratique et les mécanismes de gouvernance.

Web-médias et auto-médias

La première caractéristique des web-médias est qu'ils sont libérés, au moins sur le plan technique, des limitations associées à quelque support particulier que ce soit, comme pouvaient l'être la presse, la radio ou la télévision classique. Un site web peut évidemment proposer simultanément et de manière complémentaire des textes, des images - fixes ou animées - et du son. En principe, dans le cyberspace, il n'existe plus de distinction entre les médias.

Deuxièmement, Les web-médias proposent des contenus organisés par thèmes - éventuellement structurés par les préférences des consommateurs d'information - et non plus selon des grilles de programmes temporelles ou des parutions chronologiques. Même si l'actualité la plus brûlante peut être mise au premier plan, la chronologie devient un critère de recherche parmi d'autres. Les dossiers et la recherche d'archives et d'informations selon des fils conducteurs thématiques deviennent de plus en plus la norme. A cet égard, l'amélioration continue des moteurs de recherches, qui vont peut-être bientôt constituer automatiquement des dossiers à la demande, fait du web tout entier un seul médium multilingue, multimédia et multidisciplinaire.

Troisièmement, l'internaute peut (virtuellement) convoquer à sa guise sur son écran les différents acteurs sociaux, porte-parole et divers représentants de partis ou de groupe d'intérêts afin d'entendre leurs déclarations ou d'examiner leurs arguments.

La montée des interconnexions, de la complexité et du changement entraîne, pour tous les acteurs sociaux - et de plus en plus pour les individus eux-mêmes - la nécessité de "communiquer". Il s'agit non seulement de se présenter mais également de modifier constamment sa présentation de soi en fonction des évolutions de son identité et des transformations de l'environnement. Les groupes et les personnes possèdent de plus en plus un "corps informationnel" constitué de leurs sites web, de leurs agents logiciels et de l'ensemble des informations et messages les concernant qui circulent dans le cyberspace. Une fonction informatico-médiatique doit ainsi être assumée par l'ensemble des acteurs politiques et sociaux comme une dimension de plus en plus capitale de leur existence et de leur action. Chaque communauté humaine, quel que soit son statut, a la possibilité, et bientôt l'obligation, de construire son site web, de s'insérer dans un ou plusieurs réseaux organisés dans le cyberspace, de réunir sa communauté virtuelle et de veiller à sa réparabilité sur les moteurs de recherche. Même si les médias généralistes sont appelés à se développer et à se concentrer dans le cyberspace, la fonction médiatique se distribue dans l'ensemble de la société. La sphère publique du futur, beaucoup plus étendue que celle d'aujourd'hui, sera constituée de l'entrelacement fractal des auto-médias et des communautés virtuelles.

La libération de la parole sur l'Internet

Les verrous de l'accès à la sphère publique sautent les uns après les autres. Ni les éditeurs, ni les rédacteurs en chef de revues ou de journaux, ni les producteurs de radio ou de télévision, ni les responsables de musées, ni les professeurs, ni les États, ni les grands groupes de communication ne peuvent plus contrôler les informations et messages de toutes sortes qui circulent dans la nouvelle sphère publique. Avec la prévisible perte d'influence des médiateurs culturels traditionnels, cette nouvelle situation annonce un bond sans précédent

dans la liberté d'expression. L'indéniable mouvement de concentration (voir par exemple la récente fusion entre AOL et Time-Warner) dans l'industrie de la communication n'est pas de nature à freiner ce mouvement puisque ce qui est offert au consommateur est précisément la liberté d'expression (espace web, forums de discussion, etc.) et de navigation la plus large. De fait, la diversité informationnelle et la liberté d'expression continuent à augmenter rapidement malgré le mouvement de fusion.

Par ailleurs, les craintes souvent exprimées de chaos et de désorientation déplorent la fin d'un mode d'intermédiation dépassé et ne prennent pas en compte l'émergence de nouvelles intermédiations. La médiation classique organisait une sélection institutionnelle et *a priori* des informations par des institutions spécialisées. En revanche, l'intermédiation émergente dans le cyberspace organise des sélections personnalisées *a posteriori* mettant à contribution l'intelligence collective : liens, votes, citations, discussions dans des forums électronique, critiques...

Les craintes au sujet de la *vérité* des informations disponibles sur Internet sont légitimes. Elles concernent en particulier les documents non signés ou qui ne peuvent être attribués à une institution jouant sa crédibilité sur les informations qu'elle met à la disposition du public. Remarquons toutefois que la vérité résulte d'un processus collectif de recherche et de production d'autant plus efficace que la parole est libre et multiple. Par ailleurs, un accroissement de liberté d'expression et d'accès à l'information implique nécessairement, avec une montée des risques, un transfert de *responsabilité* aux individus et aux multiples acteurs sociaux. Plutôt qu'un renforcement de la censure, cette nouvelle responsabilité appelle une éducation éthique et critique renouvelée.

Finalement, il faut souligner qu'Internet est aujourd'hui le moyen le plus efficace pour contourner la censure des régimes autoritaires. On peut faire l'hypothèse qu'un pays dont 25% de la population serait branchée sur Internet ne pourrait plus nourrir de dictature.

Les communautés virtuelles et la déterritorialisation de l'espace public

L'émergence des communautés virtuelles - généralistes ou spécialisées, commerciales ou militantes, occasionnelles ou durables - constitue un des plus grands événements sociologiques des cinq dernières années. Ces communautés virtuelles peuvent redoubler des communautés déjà existantes telles que des entreprises, des villes ou des associations, mais elles peuvent aussi se constituer de manière originale dans le cyberspace à partir d'une volonté de communication autour de "points communs", quels qu'ils soient, entre des internautes. La taille et la densité de fréquentation des communautés virtuelles sont désormais des enjeux commerciaux, culturels et politiques majeurs puisque ces communautés représentent à la fois un marché, une fraction de l'opinion

dans le nouvel espace public et une puissance d'intelligence collective (coordination, coopération, échanges de savoirs, entre aide, etc.).

Sauf les communautés virtuelles précisément fondées (j'y reviendrais) sur une appartenance à la même région où la même ville, la plupart des autres communautés virtuelles sont *déterritorialisées*. La puissance des médias se mesure désormais à la taille des communautés virtuelles qu'ils rassemblent. Or les sites web sont accessibles de n'importe où et les communautés virtuelles sont indépendantes des lieux géographiques. Les médias ne sont plus liés à un public localisé mais à une *communauté virtuelle* distribuée partout dans le monde d'auditeurs, spectateurs, lecteurs, contributeurs. Ainsi, les singularités locales s'universalisent et tous les points de vue sont virtuellement présents en chaque point du réseau. Le nouvel espace public construit un territoire de nature sémantique. La "position" sur ce territoire virtuel va devenir déterminante, relativisant progressivement le rôle de la situation ou de la provenance géographique. Les distances et proximités sémantiques se marquent par des mots clés, des liens hypertextes, des connexions entre communautés virtuelles, des échanges d'informations, des densités d'intelligence collective.

La déterritorialisation de la sphère publique laisse pressentir la montée de communautés politiques découplées des territoires physiques : nations de signes reliées aux langues, aux religions, aux idées, aux passions, aux musiques, aux cultures, aux mémoires partagées... Dans le territoire sémantique, les combats, pour être virtuels, n'en sont pas moins âprement disputés. Les enjeux en sont les marques déposées, les logos, les noms de domaines, les mots clés sur des moteurs de recherche, les liens entre sites web, les *copyrights*, l'attention des internautes, la puissance des communautés virtuelles... Les piratages informationnels et les guerres de virus et de robots logiciels, qui font déjà rage, sont probablement appelées à se développer encore plus dans l'avenir.

L'omnivision et la montée de la transparence

Je baptise "omnivision" le régime de visibilité qui s'établit dans le nouvel espace public. L'omnivision se caractérise d'abord par une possibilité d'indexation universelle. Les hyperliens, qu'ils se trouvent sur des sites web, dans des messages électroniques ou sur n'importe quel document numérique permettent de pointer vers n'importe quelle zone de l'espace culturel universel : courrier, photos, films, musiques, documents interactifs, webcams, capteurs, simulations, communautés virtuelles, etc. Il est possible de trouver et de *montrer*, de n'importe quel point du réseau, quasiment tout ce qui peut être capté dans la sphère numérique. L'écriture et la lecture, la parole et l'écoute, l'apprentissage et l'enseignement seront transformés par ces nouvelles possibilités d'indexation. Le cyberspace dans son ensemble peut être considéré comme une vivante hypericône contenant l'ensemble des images artistiques, scientifiques, enregistrées ou simulées, produites ou captées par l'artifice humain. Cette

hypericône, fractale, complexe, qui s'enfle d'un processus d'enrichissement continu, est indéfiniment explorable de manière interactive. L'indexation universelle et l'hypericonicité du cyberspace permettront à la société humaine de se connaître et de s'explorer en temps réel beaucoup mieux qu'elle ne peut le faire aujourd'hui, et de poursuivre le processus d'accroissement de la transparence qui accompagne l'histoire des communications. Les événements qui se déroulent sur n'importe quelle partie de la planète pourront être suivis en direct de n'importe où grâce au pullulement des caméras numériques reliées au réseau. La montée des webcams, des web-TV et des échanges d'images sur le réseau, comme les futures avancées des réseaux à haut débit sont en passe de rendre l'image aussi fluide et omniprésente dans le cyberspace que l'est déjà la musique. Nous pourrions partager le point de vue de tous les acteurs, communiquer directement avec eux (voir les "chats" organisés avec des personnalités et l'usage croissant du courrier électronique) et visiter les communautés virtuelles qui nous sont les plus étrangères.

L'omnivision se distingue de la télévision parce qu'elle permet à chacun non seulement de "voir à distance" mais encore de diriger soi-même son regard. Elle se distingue du panoptique parce qu'au lieu d'une asymétrie organisant la vision totale d'un centre sur une périphérie aveugle, elle favorise une symétrie permettant à chacun de tout voir de n'importe où. Enfin, l'omnivision intégrera probablement une épistémologie constructiviste, les images n'étant pas censées montrer un visible "déjà là" mais rendre visible l'invisible. L'omnivision construit, simule et explore coopérativement l'hypericône secrétée par l'intelligence collective humaine.

La nouvelle sphère publique : inclusion, transparence, universalité

La nouvelle sphère publique possède trois caractéristiques essentielles, qu'il importe de bien saisir si l'on veut en tirer toutes les conclusions concernant la gouvernance européenne : l'inclusion, la transparence et l'universalité.

Le cyberspace est beaucoup plus *inclusif* que tous les autres médias de communication antérieurs. Il permet l'expression publique à tous les individus, groupes, institutions et communautés, y compris à des communautés (les communautés virtuelles) qui ne lui préexistaient pas. Au grand dam des anciennes élites culturelles, les barrières géographiques, économiques, culturelles et politiques à la liberté d'expression et d'association ont quasiment disparu.

Non seulement le cyberspace permet à tout un chacun de s'exprimer, mais il autorise encore un degré d'accessibilité à l'information supérieur à tout ce qui avait pu être expérimenté auparavant. Plusieurs enquêtes confirment que les internautes sont des citoyens beaucoup mieux informés, politiquement plus actifs et socialement plus conscients que les citoyens "off line". Cette nouvelle accessibilité de l'information, cette disponibilité des dossiers complexes ou

spécialisés, la possibilité de dialoguer, notamment dans des communautés virtuelles, avec les meilleurs spécialistes, fait perdre une bonne part de leurs privilèges aux élites classiques du pouvoir politique. Les citoyens qui le désirent peuvent désormais court-circuiter les journalistes, les médecins, les avocats, les professeurs ou les hommes politiques et accéder directement à l'information politique, médicale, scientifique ou juridique originale, notamment en s'associant en ligne avec d'autres personnes résolues à comprendre ensemble de quoi il retourne. Cette transparence croissante de la société à elle-même implique de nouvelles exigences politiques.

Les cyber-citoyens affichent leurs idées sur leurs sites web et la pratique du dialogue dans les communautés virtuelles les a habitués à la discussion, à la délibération publique. Étant capables de s'exprimer, ils s'attendent maintenant à être entendus. Les nouvelles formes de gouvernance devront faire leur place à cette "nouvelle race de citoyens", éduqués, informés, habitués à s'exprimer, travailleurs de l'intellect et de la communication dans la nouvelle économie, pour qui les hommes politiques et les hauts fonctionnaires ne sont jamais que d'autres travailleurs intellectuels et relationnels *comme eux*.

La troisième caractéristique de la nouvelle sphère publique est son universalité. Internet est le premier système de communication multimédia interactif intrinsèquement transfrontière. Il a vocation à transcender toutes les barrières nationales, linguistiques, institutionnelles, disciplinaires et autres. Il réunit en un seul assemblage hypertextuel l'ensemble des expressions de la culture humaine. En même temps que d'autres facteurs techniques, économiques ou écologiques, il contribue donc à relativiser les frontières des Etats-nations et des ensembles géopolitiques, comme l'Union Européenne. C'est dire que la gouvernance européenne doit être pensée en relation avec une gouvernance mondiale.

LES PREMIERS PAS DE LA CYBERDÉMOCRATIE

Villes et régions virtuelles

Le développement des communautés virtuelles à base territoriale (régions en lignes, villes digitales...) contribue au renouveau de la démocratie locale et à l'intensification de toutes les formes de lien social fondés sur la proximité géographique. La transparence des services administratifs, la promotion des entreprises locales, la visibilité des emplois, l'accessibilité des activités culturelles et sociales comme la liberté d'expression et d'association s'en trouvent renforcées.

La multiplication et la croissance des villes virtuelles est de plus en plus encouragée par les autorités publiques locales et nationales ainsi que par des fondations et des associations de citoyens en Europe, en Amérique du Nord et dans l'Asie industrialisée. Un des buts les plus souvent affichés par les autorités publiques est d'amener les populations à participer activement à la société

mondiale de l'information. A cet égard, le développement économique (*e business*), le tissage du lien social en ligne, les avancées de l'administration électronique municipale et les innovations en matière de démocratie participative à l'échelon local sont difficilement séparables. En effet, elles participent toutes d'une même amélioration de l'intelligence collective dans un cadre territorial. Cette tendance sera probablement renforcée dans les années à venir par la montée de communautés virtuelles à base locale de nature commerciale, comme on peut déjà le voir aux Etats-Unis. Les cités digitales commerciales proposent à leurs clients un grand nombre de services, combinant ceux des traditionnels médias locaux, des fournisseurs d'accès à Internet, des communautés virtuelles classiques et des groupements d'intérêts économiques (coopération, attraction d'investissements, de touristes, de résidents...). Les villes digitales représentent *la base territoriale de la cyberdémocratie*.

Le gouvernement électronique et le passage du pouvoir à la puissance

Tous les pays industrialisés de la planète sont engagés dans une course au *e government*. Il s'agit, suivant le mouvement de l'économie et de la société civile, de rendre disponible en ligne les informations et les services que les administrations publiques doivent aux citoyens. A moins de se révéler inefficace, le passage au gouvernement électronique doit s'accompagner d'une véritable révolution culturelle :

- réduction des niveaux hiérarchiques,
- décloisonnement entre services et circulation fluide de l'information,
- transparence et dialogue ouvert vis-à-vis du public,
- mobilisation au service du citoyen client sur le modèle des entreprises de la nouvelle économie.

Cette re-ingénierie est passablement déstabilisatrice pour des bureaucraties dont la culture est profondément liée à l'écriture statique. La révolution mondiale du gouvernement électronique peut être rattachée à une mutation de grande ampleur qui fait de plus en plus préférer les *politiques de puissance* aux *politiques de pouvoir*. Pour bien comprendre ce profond changement de politique, peut-être faut-il le mettre en parallèle avec la transformation économique en cours.

L'économie classique organisait des transactions entre biens matériels rares, dont l'appropriation était exclusive (je ne possède plus ce que j'ai cédé) et la consommation destructive (vêtements qui s'usent, nourriture que l'on mange, carburants qui brûlent ...). Les biens principaux de la nouvelle économie sont les informations et les connaissances, que ce soit comme facteurs de production (dans tous les cas) ou comme biens de consommation finale (de plus en plus souvent). Or l'appropriation des informations et connaissances n'est pas exclusive par nature (même si le droit la traite comme telle) et leur utilisation ne

les détruit pas. Leur partage et leur utilisation peut même démultiplier leur valeur.

De la même manière, l'ancienne politique - telle qu'on la voit encore s'exercer dans les pays sans traditions démocratiques ou dans les zones corrompues des pays démocratiques - tendait à concentrer le *pouvoir* entre un petit nombre de mains, à rendre les "sujets" transparents pour ce pouvoir et à dissimuler autant que possible les informations concernant les cercles dirigeants. Un des principaux effets des politiques de pouvoir est de brider l'intelligence collective (et donc la puissance) des collectivités qui y sont soumises. En effet, la *puissance* contemporaine ne s'acquiert que par la stimulation de l'intelligence collective des organisations, des entreprises, des régions et des nations. Cette intelligence collective créative requiert pour fonctionner un climat de confiance généralisé, l'absence de corruption, la transparence de toutes les informations pertinentes, une communication transversale et interactive, la mobilisation volontaire de toutes les compétences. La transparence, la souplesse et l'esprit de service des administrations publiques sont désormais des facteurs déterminants de la puissance des sociétés qu'elles contribuent à structurer. La cyberdémocratie serait ce régime dans lequel la puissance (et donc la transparence symétrique) est systématiquement préférée au pouvoir (c'est-à-dire à l'opacité ou à la transparence dissymétrique) et pour qui l'intelligence collective est à la fois le moyen et le but de l'action politique. En ce sens, le passage au gouvernement électronique constitue une étape importante dans la voie de la cyberdémocratie et accélère le passage des politiques de pouvoir aux politiques de puissance.

Agoras virtuelles et vote électronique

De récentes enquêtes américaines montrent que les internautes sont plus intéressés par l'actualité politique et votent plus que les citoyens non connectés. Les sites d'information politique et de promotion de la démocratie électronique fleurissent sur le web américain et, de plus en plus, en Europe. Les chambres des représentants, assemblées nationales et sénats de nombreux pays mettent en ligne les programmes de leurs activités, le détail de leurs délibérations et les lois qu'ils ont voté, contribuant ainsi à une meilleure information politique des citoyens. De nombreux sites, notamment aux États-Unis, donnent aux citoyens des outils pour se regrouper autour de la défense d'une idée (ou d'un intérêt) et les aide à interpeller leurs représentants. Mais la principale innovation en matière de délibération démocratique en ligne vient des agoras virtuelles commerciales comme *grassroots.com*, *speakout.com*, *politics.com* et *voter.com*. Ces sites multipartisans proposent des outils d'organisation et d'action politique, des forums de discussion, des informations d'actualité structurées et des bases de données politiques de toutes sortes. Jamais l'information, la délibération et l'action politique n'ont été aussi bien appuyés par des moyens de communication. Ces agoras virtuelles contribuent également à développer une

culture du dialogue, puisqu'elles réunissent les internautes par thèmes de débat plutôt que par partis, les habituant ainsi à échanger courtoisement avec des citoyens qui ne partagent pas leurs idées. Plus généralement, la participation à des listes de discussion, à des forums électroniques et à toutes sortes de discussions en ligne contribue à créer dans l'ensemble de la population *une culture du dialogue structuré* qui ne peut qu'être favorable à l'esprit démocratique. Les agoras virtuelles, qui représentent selon moi un ingrédient essentiel de la cyberdémocratie naissante, ne sont pas pour l'instant aussi développés en Europe qu'aux États-Unis, à l'exception du site allemand politik-digital.de.

Un des principaux contresens au sujet de la cyberdémocratie consisterait à l'assimiler purement et simplement au vote par Internet. Or, comme j'essaye de le montrer dans cette étude, il s'agit bien au contraire d'une mutation profonde de l'espace public, du fonctionnement de l'État, de la vie de la cité et des pratiques de communication et de dialogue. L'acte essentiel de la démocratie n'est pas le vote mais la *délibération*, à savoir l'exercice de l'intelligence collective dans l'élaboration des lois et des grandes décisions politiques. Il reste cependant que la pratique du vote en ligne se multiplie dans les forums électroniques, comme d'ailleurs sur les sites commerciaux qui permettent aux consommateurs d'afficher leurs préférences en guidant ainsi les autres (voir le succès de cette pratique dans les librairies en ligne). Par ailleurs, de nombreuses entreprises se sont lancées sur le marché prometteur du vote politique en ligne. Les expériences qui ont déjà eu lieu en matière d'élection par Internet (notamment aux États-Unis) montrent une augmentation impressionnante de la participation populaire. Les obstacles : fracture digitale et problèmes de sécurité ou de fiabilité, ne sont pas insurmontables. Il est donc parfaitement envisageable que, dans la cyberdémocratie de l'avenir, les élections, votes et référendums se déroulent désormais dans le cyberspace, comme autant de conclusions provisoires d'une conversation toujours plus incluyente et de mieux en mieux informée.

L'activisme mondial en ligne

Le développement spectaculaire d'Internet depuis le début des années 1990 exprime dans le domaine des communications un mouvement d'interconnexion mondiale qui se manifeste aussi bien dans la sphère économique (globalisation) que politique (chute du mur de Berlin, évolutions vers la démocratie). Toutes les conditions sont donc réunies pour que s'exprime l'opinion d'une *société civile mondiale*, avec son agenda original, différent de celui des opinions publiques nationales. Or la sphère politique planétaire semble précisément se polariser autour de la question de la mondialisation. L'opposition mondiale est écologiste, sociale, souvent anti-libérale, anti-américaine et... anti-mondialisation. De l'autre côté, les mouvements de libéralisation des échanges, d'ouverture des

marchés et de circulation de l'information sont poussés par les forces politiques et économiques dominantes, comme par une évolution culturelle et sociale planétaire qui semble irréversible. L'insistance sur l'égalité et la diversité (dans l'opposition), et sur la liberté et l'ouverture (dans le parti mondialiste), ne sont pas inconciliables en principe. Quoiqu'en pensent les protagonistes, peut-être les deux tendances représentent-elles les termes d'un équilibre dynamique plutôt que des camps en guerre pour la destruction de l'autre.

Il reste que le mouvement anti-mondialisation innove sans doute plus par ses modes d'organisation que par ses idées. Ses manifestations planétaires (des protestations contre l'OMS et le FMI aux contre-sommets de Davos), ses structures souples et décentralisées comme ses réseaux d'information utilisent au maximum les possibilités du cyberspace et les transports rapides internationaux. Parmi toutes les formes d'activisme en ligne qui s'expérimentent aujourd'hui sur Internet, il faut signaler particulièrement le réseau des sites indymedia (à explorer à partir du site mère indymedia.org) qui a crû très rapidement à partir de la manifestation de Seattle contre l'OMS. Indymedia constitue une sorte d'agence de presse militante, décentralisée quoique entièrement interconnectée, autorisant tout un chacun à poster ses textes comme ses enregistrements audio et vidéo sur le web *sans aucune censure par un quelconque comité éditorial*. L'opposition mondiale contribue tout autant que les forces dominantes à élaborer la cyberdémocratie de l'avenir.

La démocratie par le cybermarché

Même si, dans les milieux où l'on conteste la mondialisation et la cyberculture, il est devenu courant d'opposer la démocratie et le marché, il convient de signaler une tendance de la cyberdémocratie que l'on pourrait baptiser : "la démocratie par le marché". Cette tendance recouvre deux mouvements complémentaires, la consommation consciente et l'investissement socialement responsable. La consommation consciente consiste à choisir d'acheter des produits qui répondent à certaines normes morales, sociales, politiques ou écologiques. Par exemple, on n'achètera pas de marchandises produites par des compagnies qui vendent des armes, ou qui emploient des sous-traitants faisant travailler des enfants dans le tiers-monde, ou qui ne respectent pas l'environnement, etc. A l'opposé, on peut acheter préférentiellement à des producteurs qui s'imposent des normes éthiques ou sociales plus strictes que ce qui leur est demandé par les réglementations officielles : agriculture biologique, café "équitable", produits d'artisanats locaux favorisant le développement endogène du tiers-monde, entreprises œuvrant à la réhabilitation sociale des handicapés mentaux, des sans abris, etc. Certains commerçants en ligne consacrent un pourcentage de leurs bénéfices à des causes morales, sociales ou humanitaires et le client peut même choisir la fondation à qui bénéficiera son achat.

Même si la consommation consciente ne date pas du cyberspace (qu'on se souvienne de la campagne de boycott des oranges d'Afrique du Sud à l'époque de l'*apartheid*), il est certain que ses possibilités d'exercice et ses effets sont démultipliés par le commerce électronique. Le cyberspace permet de repérer facilement les sites favorisant les achats "conscients" et les rend universellement accessibles. Ainsi, même dans une région reculée, on pourra acheter d'autres produits que ceux qui ornent les étalages de l'unique supermarché local. De plus, Internet permet une transparence accrue des modes de production des compagnies, les soumettant ainsi à une véritable opinion publique d'un nouveau genre.

L'investissement socialement responsable (ISR) consiste à investir dans des compagnies qui répondent à un certain nombre de critères moraux, sociaux, politiques et écologiques qui sont les mêmes que ceux de la consommation consciente. Ici encore, l'information sur Internet, les sites spécialisés accessibles de n'importe quel point du réseau et la possibilité d'opérer des transactions en ligne favorisent cette nouvelle pratique éthico-économique. L'ISR représente aujourd'hui plus de 10% des investissements à long terme aux États-Unis (individus conscients, fonds de pensions, syndicats, congrégations religieuses, fondations humanitaires ou culturelles, etc.) et la proportion croît depuis plusieurs années de manière impressionnante. Cette tendance commence seulement à apparaître en Europe. Notons que l'ISR est économiquement aussi rentable que l'investissement qui ne tient pas compte de facteurs éthico-politiques.

Dans un contexte de montée du commerce électronique et du boursicotage populaire en ligne, la consommation consciente et l'investissement socialement responsable peuvent enrichir la cyberdémocratie d'une dimension d'intelligence collective supplémentaire : le pilotage de la machine économique mondiale.

VERS L'ÉTAT TRANSPARENT

Le contexte de l'Etat Transparent

Une réflexion approfondie sur la gouvernance européenne ne peut se dispenser d'un effort de prospective à long terme sur le devenir de l'Etat. Il est entendu que l'Union européenne ne constitue pas aujourd'hui, à proprement parler, un "Etat". Mais il est possible qu'elle le devienne dans l'avenir, et cela d'autant plus que le concept même d'Etat est en train de muter et que la construction européenne pourrait précisément produire le "modèle" de l'Etat du futur. En effet, l'Union Européenne est, à ma connaissance, la seule structure politique d'envergure (ou Etat) en formation à l'heure actuelle. Le pays le plus avancé sur les plans économique et technologique, les Etats-Unis, dispose d'une constitution datant de plus de deux siècles qui commence à montrer des signes d'obsolescence (voir, entre autres, les élections présidentielles de 2000). La construction du système

politique européen n'est pas donc seulement importante pour l'Europe, elle est aussi exemplaire pour les Etats membres, qui pourront s'en inspirer, ainsi que pour d'autres Etats ou regroupements continentaux (en Amérique Latine, en Asie, en Afrique...). *Elle est surtout potentiellement exemplaire pour un futur gouvernement mondial.*

J'appuie ma réflexion sur l'avenir de l'Etat sur trois tendances de fond multiséculaires : la mondialisation, la montée du libéralisme et l'émergence de la société de l'information, que je préfère appeler civilisation de l'intelligence collective. Examinons brièvement ces trois tendances l'une après l'autre.

1) *L'intégration économique mondiale* se poursuit depuis au moins la fin du 15^{ème} siècle, avec une phase d'accélération notable depuis une douzaine d'années. Même si de puissants mouvements politiques et sociaux combattent les conséquences déstabilisantes, injustes et parfois violentes de cette tendance, même si des pauses momentanées sont à prévoir dans le futur, il semble que le mouvement soit général, irréversible et qu'il continuera à se poursuivre longtemps (voir la prochaine entrée de la Chine dans l'OMC). Comme je le développerai plus loin, la principale conséquence politique de la poursuite de la mondialisation ne peut être que la constitution d'un niveau de gouvernance planétaire beaucoup plus puissant qu'il ne l'est aujourd'hui et probablement même d'un *gouvernement* planétaire. Cette nouvelle donne risque de transformer profondément les fonctions de l'Etat comme, par exemple, la fin des fonctions de politique étrangère, de défense et d'immigration, au moins sous leurs formes classiques.

2) *La montée du libéralisme* économique est cohérente avec l'intégration des marchés et consonne avec la montée d'autres formes de liberté (mœurs, expression, démocratie, etc.). La hausse du niveau général d'éducation et l'accroissement des possibilités d'information, de communication et d'association expliquent la volonté de la société en général et des citoyens en particulier d'être traités en "adultes responsables" plutôt que d'être maintenus sous la tutelle de l'Etat. L'aspiration à une baisse de la pression fiscale est un autre aspect du même phénomène. C'est pourquoi les Etats se désengagent progressivement des services qui peuvent être directement pris en charge par le secteur privé, le marché, les associations, les "organisations non gouvernementales", les fondations et la société civile en général. Le désengagement de l'Etat atteindra probablement un butoir au-delà duquel il deviendrait trop faible ou inefficace, mais la marge de retrait possible est encore très importante, notamment dans les secteurs où la libre concurrence permettrait d'obtenir de meilleurs services.

3) *La poursuite du mouvement d'interconnexion générale* entraînera une croissance corrélative de l'intelligence collective, c'est-à-dire de l'art d'échanger les connaissances, de partager la mémoire, la perception, l'imagination et de multiplier les intelligences les unes par les autres. Le cyberspace du futur sera probablement beaucoup plus facilement navigable qu'aujourd'hui et intégrera

des fonctions de type "monde virtuel partagé" encore inimaginables qui permettront à beaucoup d'activités de se traiter en ligne. Il faut raisonner dans la perspective d'une humanité de plus en plus "communicante" et créative, connectée au cyberspace à 95% dans deux ou trois générations, peut-être avant. Cette croissance de l'intelligence collective va accélérer la création scientifique, technique, économique et culturelle dans tous les domaines. Il en résultera que nombre de fonctions d'intégration, d'harmonisation et de coordination précédemment accomplies à grand peine par l'Etat seront remplies naturellement par le processus de l'intelligence collective. Mais de nouvelles fonctions pourraient apparaître, notamment celle de médiateur, ou facilitateur de dialogue, entre les différents acteurs politiques et sociaux. L'Etat deviendrait le miroir d'une intelligence collective qui pourrait mieux se penser d'être réfléchi.

Je vais maintenant broser la perspective d'un gouvernement planétaire, que l'Union Européenne pourrait inspirer et contribuer à édifier. Puis j'évoquerai les trois fonctions essentielles qui seront, selon moi, dévolues à l'Etat du futur : gouvernance de la paix (fonctions législative, exécutives et judiciaires), gouvernance de la prospérité (régulation du marché) et gouvernance de la biosphère. Je terminerai cette évocation de l'Etat du futur en décrivant les grandes lignes d'un gouvernement électronique souple et transparent conçu comme un médiateur de l'intelligence collective économique et sociale.

La perspective d'une loi planétaire

Le cyberspace, réseau de communication interactif qui englobera bientôt la majorité de l'humanité, rend possible pour la première fois une démocratie à l'échelle de l'espèce humaine. Non seulement une cyberdémocratie planétaire est désormais possible, mais elle est de plus *nécessaire*. En effet, les problèmes écologiques sont mondiaux, la science est mondiale, la technique est mondiale, le commerce est mondial, la communication est mondiale, mais la loi et la justice resteraient fragmentées ? Tout peut être mis en concurrence : les hommes, les médecines, les systèmes d'éducation, les religions, les cultures, les idées, les devises, les marchandises et les entreprises. Seule la justice ne souffre pas la concurrence, parce que sa nature même est d'être un tiers entre les concurrents. Lorsque plusieurs justices sont en conflit, c'est la justice elle-même qui est abolie. Or, aujourd'hui, tout se rassemble et se concentre, sauf les lois nationales qui restent divergentes et dispersées. Les processus économiques, technologiques et écologiques d'échelle planétaire ne pourront être équilibrés que par une loi et une justice de même échelle. C'est d'ailleurs le sens fondamental du mouvement dit "anti-mondialisation" qui se trouve être sans doute le premier mouvement politique directement planétaire s'organisant par l'Internet : non pas supprimer le libéralisme économique (ce qui reviendrait à briser le dynamisme de l'économie), mais l'équilibrer, l'encadrer et lui donner

plus de vigueur encore en le soutenant par une loi mondiale transparente et démocratiquement déterminée.

Mais la nécessité d'une loi et d'une justice à la taille de l'humanité poursuit encore un autre objectif, plus profond, que celui d'une meilleure gouvernance, et cet objectif est celui de la paix. En effet, l'évolution culturelle est parvenue à mettre l'esclavage hors la loi, à proclamer les droits de l'homme, à rendre irréversible l'extension du suffrage universel, elle commence à réaliser la grande idée de l'égalité des sexes. Mais nous ne sommes pas encore au bout du chemin. Nous subissons encore la honte de la guerre, la honte sans recours et sans excuses de nous entretuer, de nous vendre des armes et de nous exciter mutuellement à la haine. Les Européens, qui ont précisément entrepris la construction de leur union pour mettre fin à plusieurs siècles de guerres destructrices, ne peuvent que se trouver en phase avec la perspective d'une loi mondiale. De plus, la paix, même si elle n'est pas suffisante, est une condition *sine qua non* de la prospérité et de l'élimination de la misère à l'échelle de la planète (une misère qui se trouve désormais visible et communicable presque *immédiatement*).

Seul un gouvernement mondial, garantissant une loi démocratiquement élaborée par l'intelligence collective de notre espèce pourra établir la paix universelle. La guerre, désormais, est un retard culturel. Dans la civilisation de l'intelligence collective, l'agressivité humaine pourra se sublimer dans la compétition économique ou dans mille sortes de guérillas informationnelles et de conflits virtuels, mais une justice mondiale mettra définitivement le meurtre hors la loi. *Une fois la paix établie par un gouvernement mondial, alors, peut-être, la lancinante question de la misère matérielle et spirituelle pourra-t-elle être résolue.* La paix et la liberté sont les conditions *sine qua non* de la prospérité : les conditions, non pas de la fin de l'histoire, mais du commencement de la véritable histoire, celle d'un approfondissement continu de l'intelligence collective et de la construction d'une cité élargie à tous les vivants.

Certes, il s'agit d'un objectif à long terme, sur le chemin duquel les obstacles sont évidemment fort nombreux. Il ne serait cependant pas sans conséquences d'articuler cet objectif explicitement dans la future "constitution" d'une Union qui est elle-même parvenue à surmonter les égoïsmes et les agressivités nationales dans le sens du dialogue, de l'ouverture et de la gouvernance commune.

Les trois gouvernances

La gouvernance de la cité, ou la justice

Faisons l'hypothèse que se poursuive dans l'avenir le mouvement de désengagement de l'Etat et la montée des politiques libérales. Un grand nombre de services encore aujourd'hui accomplis par des fonctionnaires ou des services

publics contrôlés par l'Etat seraient alors pris en charge par des entreprises privées en concurrence sur le marché. Mais cette tendance a une limite. Demandons-nous, en effet, quelle fonction de l'Etat ne peut, *par nature*, être remplie par l'entreprise privée et donc être soumise à la concurrence. On arrivera rapidement à la conclusion que cette fonction est *la justice* puisqu'une concurrence entre les juges ou les tribunaux reviendrait à supprimer la fonction d'arbitrage "neutre" entre des parties en conflit qui est l'essence même de la justice. On peut même prévoir, au vu de l'évolution dans la plupart des pays développés de la planète, que plus la société est libre et concurrentielle, et plus les citoyens, les entreprises, les acteurs sociaux auront tendance à faire appel à la justice pour régler leurs conflits. Or la justice s'appuie nécessairement sur la loi, c'est à dire sur un pouvoir législatif et, bien entendu, sur un pouvoir exécutif. En somme, par l'intermédiaire de la justice, la fonction essentielle de l'Etat est d'établir *la paix civile*.

Prospective : l'Etat cyberdémocratique du futur, articulé aux plans mondial, continental, national et régional, impliquera la délibération citoyenne sur les lois dans des *agoras virtuelles* d'échelles correspondantes. Les représentants, élus par vote électronique, débattront et décideront des lois dans des réseaux de *parlements virtuels* intégralement visitables par les citoyens. La formation et la rémunération des juges, arbitres de la paix civile, devrait être mieux assurée qu'aujourd'hui. La justice, transparente, sera structurée en *communautés virtuelles de juges qui s'entraideront pour le développement d'une intelligence collective jurisprudentielle planétaire*.

La gouvernance du marché, ou la prospérité

Dans son rapport à la loi et à la justice, l'intelligence collective prend la figure de la *cité* . Dans son activité économique elle se présente sous l'aspect du *marché* . Pour fonctionner, le marché a besoin du cadre de la cité (paix civile, respect des contrats, stabilité monétaire, etc.). Symétriquement, par l'impôt, l'Etat prélève ses moyens d'existence sur le marché.

On aborde ici le rôle de l'Etat centré sur la gestion financière. Cette "gouvernance de la prospérité" peut se décomposer en trois grandes fonctions :

- la régulation (fonction accomplie par les banques centrales),
- le prélèvement (la fiscalité),
- la redistribution (aides, subventions, etc.)

Il n'est pas besoin d'insister sur le rôle essentiel que jouent aujourd'hui les banques centrales dans la régulation du marché. La fiscalité et la redistribution sont elles aussi des moyens de gouvernance importants, aussi bien pour orienter le marché dans certaines directions ou corriger des déséquilibres régionaux (incitations, exemptions fiscales), que pour assurer l'égalité des chances des citoyens et la cohésion sociale.

Prospective : La cyberdémocratie passe ici par une *mise en scène active* de la transparence des flux financiers qui transitent dans la sphère publique. Cette visualisation interactive pourrait prendre la forme d'un monde virtuel des flux monétaires transitant par l'Etat, accessible à tous par Internet. La transparence financière cyberdémocratique vise trois objectifs principaux :

- 1) *Décourager la corruption* et susciter de meilleures décisions budgétaires de la part du personnel politique et des hauts fonctionnaires.
- 2) *Inspirer la confiance* des citoyens envers un Etat qui "n'a rien à leur cacher".
- 3) *Impliquer les citoyens dans la gouvernance de la prospérité* en montrant précisément d'où vient l'argent de l'Etat et où il va ("Dis-le moi je l'oublie, montre-moi je le retiens, implique-moi je le comprend"). Serait ainsi en voie d'être guérie la fameuse schizophrénie du citoyen protestant contre les coupures budgétaires mais réclamant de nouvelles baisses d'impôt.

La gouvernance de la biosphère, ou l'évolution durable

Rassemblée dans la *cit*é en vue de la *justice*, l'intelligence collective élabore, interprète et exécute la loi par l'intermédiaire des "trois pouvoirs" politiques. Organisée sur le *marché* pour assurer sa *prospérité* économique, l'intelligence collective achète et vend, consomme et produit, tout en utilisant l'organe régulateur et redistributeur des finances publiques. Mais l'intelligence collective possède encore une troisième face, celle de *l'humanité* considérée comme une espèce vivante en rapport avec l'ensemble de la biosphère. L'idée régulatrice de l'intelligence collective sous l'angle du destin de l'espèce et du vivant en général n'est autre que *l'évolution* (comme celle de la cité était la justice, et celle du marché, la prospérité). La notion d'une responsabilité de l'humanité pour l'évolution biologique et d'une nécessaire réflexion de cette responsabilité dans un cadre politique étant assez récente, je vais développer cette fonction fondamentale de l'Etat du futur un peu plus longuement que les deux précédentes.

Une part de plus en plus importante de la surface terrestre est modifiée par l'agriculture, l'élevage et l'urbanisation. Les écosystèmes terrestres et marins portent le poids croissant de l'intervention humaine. L'activité des hommes affecte déjà, de façon sensible, les sols, les océans, l'atmosphère, leur composition et leur température, avec toutes les répercussions imaginables sur l'ensemble de la vie. Par les biotechnologies, nous produisons rapidement de nouvelles espèces de plantes et d'animaux mais aussi de nouveaux écosystèmes, créations que nous maîtrisons beaucoup moins bien que celle des nouvelles espèces. Par ailleurs, nous détruisons à un rythme accéléré les espèces que nous exploitons trop intensivement ou qui ne parviennent pas à s'adapter aux écosystèmes artificiels (urbains, agricoles et biotechnologiques) que nous produisons.

Si nous considérons que la société humaine, sa culture et ses techniques font partie de la vie, alors la nouvelle situation représente une accélération de l'évolution globale de la biosphère sous l'effet de son rejeton le plus virtuel et le plus virulent : le *langage* et son porteur humain. *La biosphère est aujourd'hui et sera de plus en plus dans l'avenir une technobiosphère pilotée par l'intelligence collective des êtres parlants.* Certes, depuis près d'un siècle et demi, l'évolution biologique est traditionnellement considérée par la pensée scientifique comme non intentionnelle, puisque résultant du mécanisme aveugle des mutations aléatoires et de la sélection des mutations favorisant la reproduction des organismes. Mais l'espèce humaine est devenue depuis peu la principale force dirigeant l'évolution biologique sur la planète terre.

Prospective : Plutôt que de continuer à modifier au hasard la vie terrestre et ses conditions, il devient hautement souhaitable que l'évolution de la biosphère dans son ensemble soit dans l'avenir *délibérément* pilotée par l'espèce humaine. Reste à examiner les conditions intellectuelles, techniques et politico-juridiques auxquelles devrait répondre un pilotage conscient de l'évolution qui préserverait la biodiversité naturelle et la qualité de la vie humaine sans brider l'inventivité de la boucle auto-créatrice dans laquelle sont en train de s'unifier la *polis* et la *physis*, la nature et la culture. Je parle en effet de pilotage, ou de gouvernance, et non de planification. La distinction est capitale. Dans cette perspective, *un des rôles principaux de l'Etat cyberdémocratique du futur serait de fournir à l'humanité (mais aussi bien à la cité et au marché) une simulation des répercussions de ses actes (de consommation, de production, de législation) sur la biosphère et son évolution.* Une fois de plus, cette simulation, qui serait alimentée par les meilleures expertises scientifiques et par un grand nombre de capteurs disséminés sur l'ensemble de l'atmosphère et de la surface terrestre, pourrait prendre la forme d'un monde virtuel interactif accessible à tous par Internet. Une telle simulation permettrait d'orienter la délibération sur les lois, les décisions de justice, la consommation consciente et l'investissement écologiquement responsable.

A supposer que l'humanité atteigne un certain degré de gouvernance globale, supprime les guerres et parvienne à rendre moins criant le problème de la misère, *le monitoring de la biosphère risque de devenir le principal sujet politique* :

- prévention des catastrophes écologiques, climatiques et autres désastres naturels ;
- gestion collective de la santé et de la sécurité alimentaire,
- création de nouvelles espèces de plantes et d'animaux ;
- modelage des écosystèmes (climat, océans, forêts, zones agricoles et urbaines) ;
- transformation de l'espèce humaine (sélections ou modifications génétiques, naissances techniquement contrôlées, cyborgs, etc.).

L'Etat transparent : missions, fonctions, structures

Dans le troisième tome de son ouvrage sur la société en réseau (*Fin de millénaire*) Manuel Castells¹ décrit le rôle fondamental de la construction européenne dans l'invention d'une nouvelle forme d'Etat. Pour la décrire, il forge l'expression d'*Etat en réseau*. Sans nier la pertinence de la description de Castells, je voudrais introduire un concept différent, et peut-être complémentaire, d'*Etat transparent*.

L'Etat transparent correspond à la civilisation de l'intelligence collective en voie d'émergence. Ses deux *missions* principales seraient :

- de perfectionner l'intelligence collective globale en se proposant comme un médiateur ou un catalyseur de dialogue entre les différents acteurs sociaux,
- de fournir à l'intelligence collective de la société un méta-niveau de réflexion, de régulation et de gouvernance, une sorte de miroir de l'intelligence collective qui lui permette d'apprendre continuellement et de voir "plus large".

Comme je viens de l'exposer plus haut, les trois *fonctions* principales de l'Etat transparent seraient :

- de rendre la justice, condition indispensable au maintien de la paix civile et qui implique nécessairement l'exercice des pouvoirs législatifs et exécutifs (gouvernance de la cité),
- de réguler le marché et de redistribuer judicieusement une part de la richesse produite afin d'assurer les conditions d'une prospérité durable et de la cohésion sociale (gouvernance du marché),
- de contribuer au pilotage de la biosphère et de son évolution dans toutes leurs dimensions interdépendantes afin d'assurer à l'humanité et à son habitat terrestre les conditions d'un développement durable (gouvernance de la biosphère).

Ces trois gouvernances sont elles-mêmes interdépendantes et s'impliquent réciproquement.

Venons-en pour finir aux *structures* (étagement de niveaux et connexion en réseaux) *et au mode de fonctionnement* (cyberdémocratique) de l'Etat transparent.

L'Etat transparent s'articulerait en quatre niveaux : mondial, continental, national et régional. Il se pourrait que les niveaux régionaux, voire nationaux s'identifient progressivement à la zone d'influence de grandes métropoles, qui vont probablement devenir les éléments de base du nouveau maillage politique mondial. Par ailleurs, il est vraisemblable que, par le jeu des migrations, de plus en plus fréquentes, la citoyenneté de rattachement soit de plus en plus liée à la participation à des communautés virtuelles (quoique résidant au Canada, je participe néanmoins à la communauté virtuelle des européens). Les différentes

¹ Manuel Castells, *End of Millenium*, Blackwell, 1998.

"cellules" politiques pourraient évidemment entretenir des relations bilatérales, multilatérales et autres "sans passer par la voie hiérarchique", ce que devrait favoriser l'harmonisation des procédures politiques, administratives et comptables, la transparence des réseaux, comme la compatibilité des logiciels.

Cet Etat serait *cyberdémocratique* :

- il s'appuierait sur un espace public formé d'innombrables auto-médias, à la liberté d'expression et de navigation sans contrainte,
- la délibération politique, alimentée par la richesse foisonnante de l'espace public, se déroulerait principalement dans des agoras virtuelles,
- les élections et référendums se feraient par votes électroniques déterritorialisés,
- les assemblées législatives seraient elles-mêmes structurées en réseaux de parlements virtuels visitables par le public et partageant leurs ressources intellectuelles et informationnelles,
- l'administration proposerait en ligne la totalité de ses services aux citoyens et se comporterait comme une communauté virtuelle ouverte et communicante, aspirant au maximum d'intelligence collective en son propre sein comme au sein de la société.

L'Ensemble des propositions qui suivent visent à faire avancer l'Union Européenne sur la voie de l'Etat transparent, aussi bien sur le plan de ses finalités fondamentales (perfectionner l'intelligence collective qui l'alimente) que de ses fonctions (gouvernance de la cité, du marché et de la biosphère) et de ses structures (cyberdémocratie, gouvernement électronique transparent).

PROPOSITIONS

1. Vers une gouvernance mondiale

Répondant à l'universalité concrète de l'espace de communication interactif de l'humanité, l'Union Européenne pourrait formuler sa future "constitution" *comme si* elle devait intégrer l'ensemble des peuples qui en feraient la demande, sans aucune exclusive *a priori* et mentionner explicitement la perspective d'une Union mondiale dont l'Europe serait un composante essentielle et qu'elle pourrait inspirer par son modèle. L'Europe pourrait ainsi stimuler par son exemple (ce qu'elle a déjà commencé à faire!) la marche de l'humanité vers sa nécessaire réconciliation politique. Son identité serait alors redéfinie comme suit : un espace politique...

- 1. en extension, ouvert,
- 2. défini de manière non-géographique,
- 3. de paix (libre circulation des hommes entre les frontières de l'Union),
- 4. de démocratie participative (innovations continues sur la voie de la cyberdémocratie) et de droits de l'homme,

- 5. de liberté et de prospérité économique.

En dehors de ces cinq caractéristiques fondamentales, l'Union, qui ne s'identifierait plus à un continent donné, ne pourrait avoir aucune particularité "culturelle" puisqu'elle aurait pour finalité ultime de les accueillir toutes. Cette proposition peut paraître audacieuse, mais quand on envisage déjà d'accueillir dans le même ensemble politique les Pays-Bas, la Turquie et la Guadeloupe autant formuler clairement la démarche que l'on est en train de suivre...

En outre, l'Union devrait engager des démarches en vue de la construction d'un niveau de gouvernance mondiale plus efficace que ceux de l'ONU, du G8 et du G 20, sans hésiter à formuler l'objectif (certes lointain) d'un gouvernement mondial cyberdémocratique résultant du regroupement de gouvernements supranationaux d'échelle continentale.

2. Lutte contre la fracture numérique.

La lutte contre la fracture digitale ne concerne ici pas tant la "politique sociale" que la gouvernance démocratique. Tant que le "fossé digital" ne sera pas comblé, la plupart des mesures préconisées dans ce rapport ne pourraient avoir qu'un impact très limité. En revanche, une population branchée à 95 % permettrait d'envisager des degrés d'auto-organisation, d'apprentissage collectif, de démocratie participative et de conscience citoyenne européenne bien supérieurs à ceux d'aujourd'hui (sans parler de la stimulation de l'intelligence collective économique). On peut, par exemple, s'inspirer de l'exemple de la Corée du Sud, dont la politique volontariste lui a permis en quelques années de dépasser les taux de branchement de grands pays Européens. Les mesures à envisager doivent être les suivantes :

- implantation de centres d'accès Internet dans les services publics,
- prêts à faible taux pour l'équipement public dans les régions rurales et les quartiers pauvres,
- baisse des prix de matériel (suppression des taxes, subventions) et prêts à faible taux pour les familles à bas revenu,
- campagnes publiques pour récupérer et distribuer aux étudiants pauvres et aux familles les ordinateurs de seconde main (dont ceux des administrations publiques ne veulent plus, par exemple),
- organisation de sessions de formation gratuite à la navigation pour les milieux défavorisés,
- multiplication des points d'accès à Internet dans les écoles,
- offre d'adresses Internet gratuites à tous les enfants des écoles (comme en France),
- encouragement de la concurrence dans le domaine des télécommunications afin de stimuler la baisse des tarifs,
- découragement des systèmes de tarification télécom. qui font payer *au temps* la connexion locale (par où passe le branchement à Internet). Dans tous les pays

connaissant une forte croissance des taux de connexion, on ne taxe pas la connexion Internet au temps : elle est comprise de manière forfaitaire dans l'abonnement. Inversement, les faibles performances en taux de connexion Internet de la France et de l'Allemagne s'expliquent en grande partie par *un système tarifaire basé sur le temps, qui freine les connexions*.

A la lecture des rapports d'évaluation déjà publiés, ces approches, déjà expérimentées dans plusieurs pays dans le monde, semblent donner des résultats positifs.

Plus généralement, pour la civilisation de l'intelligence collective dans le cyberspace qui s'annonce, l'éducation, le développement humain et la lutte contre la pauvreté deviennent non seulement des impératifs moraux mais également des pré-requis à la compétitivité internationale et des conditions au développement de la cyberdémocratie.

3. Stimulation des villes virtuelles et des régions en ligne

Il n'est pas de démocratie européenne possible sans une vigoureuse démocratie locale ni sans renforcement du lien social à l'échelle des villes et des régions. L'exemple de nombreuses villes virtuelles en Europe et en Amérique du Nord doit être poursuivi et développé.

Les Institutions Européennes ont marqué depuis longtemps leur intérêt pour les applications urbaines des "autoroutes de l'information". On se souvient que le rapport Bangemann prévoyait dans son chapitre quatre (« *The building blocks of the information society* »), une application dénommée « city information highways ». On sait d'autre part que de nombreuses « villes digitales » européennes ont été encouragées par les institutions européennes. En revanche, le plus récent projet pour la société de l'information en Europe (*e Europe*), s'il mentionne le *e government* dans sa liste de dix initiatives lancée en 1999, ne souligne pas particulièrement le thème des régions ou des villes digitales. (Signalons néanmoins le projet *Imagine*, qui se termine en décembre 2000, faisant suite au programme MIND - *Multimédia Initiation of the Digital Towns*). Quoiqu'il en soit, il convient de remarquer que le thème de la *démocratie locale et du Réseau* (et encore moins le thème de l'intelligence collective) est rarement abordé en tant que tel dans la littérature officielle européenne.

Néanmoins, l'incarnation régionale ou municipale de la « société de l'information » entre lentement, mais irréversiblement, dans les mœurs européennes. La tradition européenne en la matière est particulièrement riche. Elle se distingue de la tradition américaine par sa dimension civique plutôt que commerciale. Citons, parmi les plus remarquables et les plus anciennes des villes virtuelles européennes, la Digital City d'Amsterdam - probablement la première du monde - le district de Parthenay et la ville de Bologne. Mais la liste pourrait aujourd'hui s'allonger de dizaines d'autres noms de cités.

Il convient maintenant de dépasser le stade de l'expérimentation ou de la récompense honorifique (prix Bangemann) pour lancer une série de mesures...

- 1) incitant les grandes villes européennes à s'engager résolument dans la *construction de communautés virtuelles à base territoriale* (de véritables Intranet de villes, clairement distinguées des simples informations municipales en ligne)
- 2) créant les conditions d'apparition d'un *marché européen de la ville virtuelle*
- 3) encourageant plus particulièrement les nouvelles formes de *démocratie participative en ligne à l'échelon local* et notamment les agoras virtuelles.

4. Gouvernement électronique

L'Union doit inciter les États membres à poursuivre résolument leurs efforts sur la voie du e gouvernement, et cela, notamment, en donnant l'exemple.

La création d'un *moteur de recherche* (entrée unique, sur le modèle de Yahoo, Alta-Vista ou Google) et d'un *répertoire structuré unique et cohérent* offrant un accès à toutes les informations politiques, juridiques et administrative de l'Union serait un pas important dans l'amélioration du service au citoyen européen (le site web actuel ne répond pas encore à ces caractéristiques).

Par ailleurs, comme la plupart des grands pays développés, les institutions européennes doivent fixer un calendrier précis du *passage de tous les services* - et non seulement la publication d'informations - de leurs administrations à *des services en ligne* (donc accessibles de n'importe où, à n'importe quelle heure).

Comme je l'ai déjà souligné dans cette étude, les efforts en vue de servir en ligne le citoyen européen ne prendront toute leur efficacité que s'ils sont accompagnés d'une profonde réforme administrative et managériale visant explicitement le perfectionnement de l'intelligence collective, aussi bien celle de l'administration que des communautés administrées :

- *Mise en réseau* (Intranet) et partage des ressources informationnelles entre toutes les institutions européennes.
- *Décloisonnement* et circulation fluide de l'information entre services des différentes administrations.
- *Réduction des niveaux hiérarchiques*.
- Gestion des ressources humaines fondée sur une *recension des compétences effectives* (et non sur des définitions de postes) afin de rendre visible en ligne l'ensemble des compétences disponibles et d'organiser un *marché interne fluide des compétences et connaissances*.
- *Recentrage de l'activité sur la communication et le dialogue* avec les citoyens européens et implication maximale des parties concernées dans l'élaboration, la discussion et l'application des politiques. Répondre au courrier électronique et contribuer aux forums en ligne constitue une partie importante du travail).
- *Animation, alimentation et développement de communautés virtuelles* de

citoyens européens intéressés, activistes, décideurs, experts, chercheurs, leaders d'opinion et parties intéressés, dans le but de susciter un noyau d'intelligence collective capable de faire vivre une opinion publique européenne et d'alimenter en retour l'intelligence collective du futur gouvernement européen. (on notera à cet égard le caractère très décevant des forums électroniques sur le site Europa, comme d'ailleurs dans tous les sites des Etats membres).

- Poursuite des efforts de *transparence* dans tous les domaines.

Le succès de cette réingénierie managériale, administrative, technique et de cette réorientation des activités est elle-même conditionnée par un changement majeur de mentalité et de culture : le passage d'une politique de pouvoir à une politique de puissance et d'intelligence collective. Fort heureusement, il ne s'agit pas d'une révolution mais de l'accentuation d'un virage qui a déjà été pris.

5. Agoras virtuelles

Associée au vote électronique (voir plus bas) l'usage des agoras virtuelles devrait favoriser un type de dialogue et de délibération politique plus constructif et créatif que celui de l'affrontement des "partis" et contribuer à créer une conscience citoyenne européenne originale, non nécessairement calquée sur celle qui prévaut actuellement dans les Etats.

Dans un ouvrage paru en 1994, *L'intelligence collective*, j'ai tenté de définir une *politique moléculaire* qui dépasserait les pratiques politiques molaires, massives, exclusivement partisans ou consensuelles, s'appuyant sur des réflexes d'imitation et d'identification, raisonnant par catégories grossières et uniformisantes.

La pensée et l'action politique sont moléculaires lorsqu'elles propagent une idée ou un comportement original par l'exemple et se connectent d'une manière synergique avec d'autres idées et comportements originaux qui se répandent de la même manière.

Les regroupements politiques peuvent aussi être dits moléculaires lorsqu'ils redistribuent les alliances entre acteurs de manière souple, selon les problèmes, les arguments et les événements.

L'observation de l'activisme politique en ligne, qui se développe depuis quelques années, montre que la montée du cyberspace est une condition favorable au développement d'une culture politique moléculaire. Les agoras virtuelles sont probablement un des meilleurs instruments capables de transformer cette condition favorable en réalité effective, contribuant ainsi à l'émergence d'*une citoyenneté européenne tendue vers une meilleure intelligence collective*.

Je rappelle que les agoras virtuelles sont des communautés virtuelles multipartisanes centrées sur des questions politiques, dont le principal objet est d'assister le dialogue, la délibération, la décision et l'action. Cette finalité est atteinte de trois manières principales :

Premièrement, en structurant le dialogue collectif par *problèmes* (et non par partis) et seulement secondairement par positions et par types d'arguments.

Deuxièmement, en mettant à la disposition des participants *l'ensemble des informations pertinentes, accessible par simples liens hypertextes*. Cette disponibilité immédiate des textes, exemples, expérimentations en cours, rapports d'experts (ou d'autres éléments de preuves à l'appui des arguments) est un élément capital du *partage du contexte* qui favorise un dialogue constructif et permet la propagation des idées et pratiques les plus "avancées".

Troisièmement en mettant à la disposition des utilisateurs des instruments d'organisation (création express de forums sur des points particuliers, outils d'aide à la coordination), d'expression, d'action (pétitions, etc.) et de consultation (votes électroniques, sondages).

Un réseau d'agoras virtuelles européennes devrait être pensé à deux niveaux distincts, qui ont peut-être vocation à se raccorder progressivement : celui des agoras citoyennes et celui des parlements.

L'Union devra encourager, par des dispositions fiscales, des aides, des commandes ou des participations publiques la création d'un marché des agoras virtuelles locales nationales et européennes (de type grassroots.com) propres à stimuler un débat démocratique ouvert et fin (donc "moléculaire") à toutes les échelles de gouvernance, y compris à l'échelle de l'Union.

Je parle d'un *marché* des agoras virtuelles car la concurrence semble une condition essentielle d'un perfectionnement continu au service des utilisateurs. D'autre part, il paraît important que cet espace de dialogue soit en principe indépendant des pouvoirs politiques (comme le sont actuellement les médias).

L'émergence d'agoras virtuelles où les citoyens pourront s'informer et discuter sur des thèmes de politique européenne semble un facteur crucial du renforcement de la conscience citoyenne européenne. Elle répondrait de manière pratique à l'un des trois buts principaux affichés par le document de travail de préparation du livre blanc sur la gouvernance : "Encourager la discussion par les citoyens sur les valeurs, enjeux et décisions de l'Union Européenne".

Les discussions de ces agoras virtuelles, en principe ouvertes à tous les citoyens, pourraient être alimentées par une mise en relation avec les réseaux d'experts liés aux actions d'information communautaire.

6. Parlements virtuels

L'enquête Louis Harris-Le monde "baromètre européen" de décembre 2000² montre un déficit de confiance des européens dans leur parlement supérieur à celui qui frappe la commission. Un des remèdes possibles à ce déficit de

² http://www.louis-harris.fr/version_f/autres_s/accueil.htm#.

confiance pourrait être une plus grande transparence et une meilleure "mise en scène" du débat parlementaire européen.

Je propose ici que, à l'instar de nombre d'institutions, organisations et entreprises, le parlement européen se transforme en communauté virtuelle. L'élément central de cette communauté virtuelle serait précisément un espace de discussion et d'information structuré (une agora virtuelle) dans lequel les seuls membres de plein droit seraient les parlementaires, mais qui pourrait être visité librement par les citoyens européens. De plus, des caméras enregistreraient et retransmettraient en permanence sur le réseau l'ensemble des séances "réelles".

Les parlementaires des Etats membres et des assemblées régionales, comme les représentants des parties concernées par tel ou tel point politique, budgétaire ou réglementaire *pourraient être invités à participer à certaines discussions et/ou avoir un droit de vote consultatifs dans ce parlement virtuel*. (S'ils étaient plus impliqués dans la discussion de la politique européenne, les acteurs politiques locaux, ainsi que les autres parties concernées, jugeraient peut-être moins qu'il y a "trop d'interventions européennes").

Le site web Europa a déjà accompli un effort remarquable - qu'il convient de saluer - en mettant à la disposition du public les documents produits par les institutions européennes, en affichant l'agenda de ses dirigeants, etc.

Il s'agit maintenant d'accomplir un pas supplémentaire en élaborant un type nouveau de *structure de délibération transparente* et non plus seulement un outil d'information du public.

Le cahier des charges du logiciel de réseau adéquat devrait comporter une condition de généralisation possible pour d'autres parlements nationaux et régionaux, ainsi que des utilisations possibles dans un cadre commercial privé.

Faire du parlement européen une agora virtuelle poursuit quatre finalités inter-reliées :

- 1) Mieux faire partager le débat politique européen et accroître la confiance dans les institutions européennes.
- 2) Proposer un exemple contagieux à d'autres parlements nationaux, régionaux, voire municipaux.
- 3) Initier de manière transparente *la nécessaire mise en réseau des parlements métropolitains, régionaux, nationaux et européens*. La connexion de parlements virtuels utilisant les mêmes outils logiciels et autorisant une navigation ouverte des citoyens me semble un élément essentiel d'une construction d'une Europe interactive à plusieurs niveaux, appuyée sur de meilleures pratiques de consultation et de coopération organisées en réseau.
- 4) créer un *standard de l'agora virtuelle européenne* pour l'ensemble du public européen. Ainsi, le parlementaire national, régional ou le citoyen pourraient utiliser les mêmes outils de délibération que le parlementaire européen.

7. Vote électronique

A l'instar de pays comme les États-Unis ou le Brésil, l'Union doit mettre sur pied une commission officielle de préparation du passage du vote papier au vote électronique. Le passage au vote électronique n'a évidemment de sens que dans la cohérence d'une politique globale de passage à la cyberdémocratie. Agoras virtuelles et systèmes d'expression des citoyens par vote électronique, quels que soient leur statut juridique exact et la portée de leurs pouvoirs, devront faire partie des nouveaux circuits de la gouvernance européenne.

Je précise que ce programme de passage au vote électronique ne devrait pas être (et ne devrait donc pas être *perçu* comme) une pure et simple substitution d'une démocratie électronique directe à une démocratie représentative. Le vote électronique devrait servir aux élections des représentants aux pouvoirs législatifs, exécutifs, voire judiciaire et non seulement à des référendums.

La démocratie participative directe doit être pensée *en complément* d'une démocratie représentative européenne plus que jamais nécessaire et dont les pouvoirs devront même probablement être renforcés. A cet égard le sondage Louis Harris favorable à un gouvernement européen et à un président de l'Union élu au suffrage universel sont encourageants. Mais puisqu'un des principaux objectifs de l'actuelle réflexion sur la gouvernance est de créer les conditions d'une citoyenneté européenne "vécue", la participation directe me semble une voie à ne pas négliger.

La première étape du passage au vote électronique devrait être de préparer le vote par Internet sur tout le territoire européen pour les prochaines élections du parlement Européen (2004). Cette élection pourrait être une excellente occasion de stimuler la floraison *d'agoras virtuelles* et permettrait d'acquérir une maîtrise technologique et administrative du vote électronique, en particulier un système sécurisé de vote individuel.

Sur le plan *technique* les étapes suivantes devraient être maîtrisées dans l'ordre:

Etape 1 : Vote par Internet dans les lieux de vote habituels (notamment pour les pays encore peu connectés).

Etape 2 : Vote électronique à domicile.

Etape 3 : Le vote par Internet *déterritorialisé* est évidemment l'aboutissement de ce processus mais ne doit être envisagé que lorsque les problèmes de sécurité auront été entièrement résolus. A noter que la plupart des internautes ont d'ores et déjà accès à leur courrier de manière *déterritorialisée*.

Sur le plan *politique*, outre l'élection en ligne des représentants au parlement européen les étapes suivantes doivent être préparées dès maintenant :

- 1) Mise sur pied de consultations populaires par Internet *sans pouvoir de décision (vers 2003)*

- 2) Référendums par Internet *avec pouvoir de décision, à l'initiative des institutions européennes (vers 2005)*
- 3) Référendums européens *d'initiative citoyenne* par Internet. Dans cette étape, afin d'éviter la "démocratie réflexe" ou la démocratie "presse-bouton" il convient de laisser toujours au moins 6 mois pour le débat (notamment le débat en ligne) avant chaque référendum. On devra également réunir un nombre important de "signatures électroniques" pour que le référendum soit organisé. A ce stade, il faut noter que les votes en ligne seront déterritorialisés et que la citoyenneté européenne sera largement une affaire de participation à une communauté virtuelle (vers 2007).
- 4) Élection d'un Président Européen au suffrage universel par Internet (vers 2010).

8. *Transparence des flux d'argent public*

La demande de transparence de la part des gouvernements se fera de plus en plus sentir. Les institutions européennes devront innover et montrer la voie aux gouvernements nationaux et régionaux en matière de transparence administrative et financière.

Par exemple, le site web des institutions européennes pourrait donner accès à une simulation tridimensionnelle des flux de l'argent public européen. On verrait ainsi d'où viennent les Euros avant de converger vers les institutions européennes. Les tuyaux seraient petits ou gros selon que l'argent est abondant ou rare. On pourrait également observer le flux financier se diviser entre les grands secteurs de la politique et de l'intervention européenne. Pour chacun de ces secteurs, l'affectation de l'argent public selon tel ou tel canal serait également visible, et cela jusque dans le détail des ramifications. La simulation pourrait ressembler un peu à celle d'un système sanguin : les veines de l'impôt amènent au cœur de l'Union l'argent, où "l'énergie" que celui-ci renvoie vers tel ou tel organe, tel ou tel membre du corps européen. A moins qu'il ne s'agisse d'une simulation en forme de système nerveux. Car l'argent, aujourd'hui, est avant tout information. Il naît de l'information et il est finalement destiné à envoyer de l'information (à marquer des préférences) au marché et à la société. Comme les règles et les lois, mais sur un autre plan, il contribue à la gouvernance européenne, et il y contribue d'autant mieux que sa circulation est visible, puisqu'elle transmet alors de l'information.

La transparence est une invitation au dialogue et le dialogue n'est réussi que par un effort de transparence. Une des modalités essentielle du monde virtuel des flux d'argent public proposé ici serait, à chaque bifurcation, à chaque synapse, de fournir les éléments essentiels du dossier justifiant l'attribution de l'argent ici plutôt que là. A chacun des points clé de décision, des conférences électroniques pourraient être organisées, modérées et surtout animées par des personnes

impliquées dans les institutions européennes, ayant des responsabilités administratives ou politiques, et qui dialogueront avec les citoyens, les renverront à des documents pouvant les intéresser et suivraient eux-mêmes les liens que les citoyens lui proposeraient. Il serait capital que *le dialogue direct* soit fortement investi par les autorités politiques et administratives européennes, et cela de telle sorte que les citoyens puissent le sentir.

Cette innovation serait une belle manière, pour l'Union Européenne, d'entrer véritablement dans la "société de l'information", en rendant visible le circuit public de l'un des principaux vecteur d'information contemporains et en engageant le dialogue à ce sujet.

De plus, une telle transparence aiderait probablement l'administration et les acteurs politiques européens à rationaliser leurs manières de faire : procédures plus simples, plus directes, décisions peut-être mieux fondées parce qu'elle seront toujours prises sous le regard de tous. De là probablement, une meilleure gouvernance. Mais surtout, il s'agirait d'*un acte majeur de communication politique*. Cela constituerait un message fort en direction des gouvernements nationaux et régionaux : si les institutions européennes peuvent le faire, pourquoi pas eux ? L'utilisation d'images animées sur Internet pour mettre en transparence les flux financiers qui transitent par l'intermédiaire des institutions européennes nous paraît surtout une bonne manière de faire comprendre au public l'action positive des institutions Européennes. Cette sorte de "monde virtuel" mettrait en évidence les flux d'énergie et d'information qui transitent par "Bruxelles" pour le plus grand bénéfice global des citoyens européens.

Finalement, le logiciel employé pourrait être réutilisé facilement par d'autres gouvernements, conseils municipaux, entreprises, etc.

9. Simulation interactive pour le pilotage de la biosphère

Je propose que l'Union Européenne s'engage à long terme - avec l'aide des meilleurs experts internationaux et en mobilisant tous les laboratoires européens concernés - dans l'élaboration d'un monde virtuel multidimensionnel simulant les effets sur l'environnement et la santé des actes de production et de consommation. Interactivement explorable sur Internet, cette simulation serait notamment alimentée en temps réel par une multitude de capteurs physiques couvrant la surface terrestre et l'atmosphère ainsi que par des données démographiques, économiques et techniques intégrées dans un modèle complexe. Constamment améliorée et étendue, cette simulation devrait devenir un instrument de "pilotage" (ou de gouvernance) de l'évolution de la biosphère³.

³ Est-il besoin de le souligner, une telle mesure serait une excellente occasion de "Démocratiser l'expertise scientifique dans les domaines sensibles de de la santé, et de la sécurité. Il s'agit d'un côté de confronter cette expertise avec la sagesse sociale, au-delà d'une simple transparence technique. De l'autre, il faut accréditer des références scientifiques, ayant un poids et une autorité suffisante à l'échelle européenne, et applicables dans les

Cette simulation répandrait dans l'esprit du public, et particulièrement chez les jeunes, une meilleure compréhension des interdépendances qui tissent le système complexe que la société humaine forme avec la nature, contribuant ainsi à former des générations d'Européens plus conscients et responsables vis-à-vis de la santé humaine et de la préservation d'un environnement vivable.

Une telle simulation viendrait utilement compléter les actuelles politiques d'étiquetage, et permettrait de *stimuler directement les comportements de consommation consciente et d'investissement socialement responsable* qui sont partie prenante des circuits de la cyberdémocratie. Il faut noter que le livre vert sur une politique intégrée des produits, récemment adopté par la Commission, va courageusement dans cette direction novatrice en favorisant la transparence des répercussions écologiques des diverses phases de la fabrication des produits mis sur le marché⁴.

Cette initiative constituerait un point d'appui pour une politique européenne vigoureuse en matière de défense de l'environnement, de sécurité alimentaire et de biotechnologie, autant de thèmes qui concernent très directement les citoyens européens. On remarquera que l'enquête Louis Harris-Le Monde de Décembre 2000 sur l'opinion européenne⁵ révèle que *la majorité des citoyens européens accepteraient un renforcement des pouvoirs de l'Union par rapport aux Etats membres dans des domaines qui relèvent presque tous de cette fonction de gouvernance de la biosphère* (au sens large) : défense de l'environnement, sécurité alimentaire et biotechnologie.

Enfin, la construction de cette simulation permettrait peut-être de dissiper les craintes parfois excessives concernant les effets sur l'environnement de certaines biotechnologies, à mon sens essentielles à la poursuite du progrès économique et technique de l'humanité, tout en manifestant la fermeté de l'Union Européenne

différents contextes nationaux." (programme de travail "approfondir la démocratie dans l'Union Européenne". Un livre Blanc sur la gouvernance européenne).

⁴ " La Commission européenne a adopté un livre vert sur une politique intégrée des produits (PIP). Son principal objectif est d'améliorer la performance environnementale d'un large éventail de produits durant tout leur cycle de vie. Le livre vert propose une stratégie visant à développer et à recentrer les politiques environnementales liées au produit afin de favoriser la création de débouchés pour des produits plus écologiques. Les produits de l'avenir devront être conçus en utilisant moins de ressources, avoir un impact plus limité sur l'environnement, présenter des risques moindres pour celui-ci et prévenir la production de déchets dès le stade de leur conception. La politique intégrée des produits a été qualifiée d'élément novateur majeur du 6ème programme d'action en faveur de l'environnement et constitue l'une des priorités en matière d'environnement de la présidence suédoise du Conseil. Le livre vert a pour objet de lancer un vaste débat sur la manière de parvenir à un nouveau modèle de croissance et à une meilleure qualité de vie par la création de richesses et un développement de la compétitivité, sur la base de produits plus écologiques. (...) [Un des principaux objectifs est de] stimuler la demande des consommateurs pour des produits plus écologiques. Cet objectif ne peut être atteint que par une information facilement accessible, compréhensible et crédible. Les principaux instruments proposés à cette fin dans le livre vert consistent en différents types d'étiquetage écologiques. Les autorités publiques peuvent également montrer l'exemple et donner une impulsion forte aux marchés des produits plus écologiques par le biais d'achats publics."

⁵ Voir le site de Louis Harris : http://www.louis-harris.fr/version_f/autres_s/accueil.htm#

sur la lutte contre les désastres écologiques (du type marée noire, pollution atmosphérique, etc.)

Perspectives de gouvernance mondiale, lutte contre la fracture numérique, encouragement des villes virtuelles et de la cyberdémocratie locale, développement des agoras et des parlements virtuels, planification du passage au vote par Internet, gouvernement électronique et mutation de l'administration, transparence des flux d'argent public, simulation des effets sur la biosphère et la santé publique des actes économiques : toutes ces mesures sont de nature à mettre en phase l'Union Européenne avec la civilisation de l'intelligence collective, à perfectionner ses mécanismes de gouvernance, à renforcer et approfondir la démocratie européenne, à impliquer le citoyen dans la vie politique à l'échelle de l'Union. Elles rassureraient le public au sujet des véritables intentions de ce pouvoir supplémentaire, "Bruxelles", dont il ne sent pas toujours la nécessité, alors que son action pacificatrice, unificatrice et libératrice est vitale pour le progrès humain. Finalement, si elles étaient adoptées et appliquées résolument et ouvertement, ces propositions donneraient au monde un exemple qui brillerait peut-être un peu plus que celui de l'Amérique.