

Extrait du Homo Numericus

<http://homo-numericus.net/spip.php?article295>

# Wikipédia : exemple à suivre pour une possible démocratie électronique ?

- Politique -



Date de mise en ligne : dimanche 5 septembre 2010

---

Homo Numericus

---

**Wikipédia et les projets de démocratie électronique ont en commun la mise en place d'un processus de décision à échelle de masse. La méthode wikipédienne pour débattre et atteindre le consensus - décrite dans cet article signé Sylvain Firer-Blaess - peut-elle être appliquée à différents projets de démocratie électronique ? En partie, pour autant que construire une encyclopédie libre n'est pas la même chose que de mener la vie de la cité**

Depuis quelques temps de nombreux projets visant à rapprocher les citoyens des décisions politiques, par le biais d'internet, sont apparus<sup>1</sup>. Ces projets proviennent autant de pouvoirs publics cherchant à se rapprocher de leurs citoyens, que de petits groupes de personnes cherchant à rendre nos institutions plus démocratiques. L'idée d'une possible 'démocratie électronique' est aussi vieille que la naissance du réseau, mais sa matérialisation est aujourd'hui tout juste embryonnaire, limitée autant par des problèmes d'ordre technique (par exemple, comment donner un identifiant totalement sécurisé à chaque citoyen, quid de la protection des données ?) que de l'ordre de la volonté politique. L'idée d'une agora électronique, dans laquelle les citoyens pourraient débattre et voter, est très souvent inscrite dans la volonté de rapprocher nos démocraties d'une démocratie directe, où la représentation serait complétée -voir remplacée- par un tel mode décisionnel. C'est un projet en effet très intéressant et prometteur. Mais si l'on souhaite faire passer ce nouveau mode de décision par le réseau, l'on peut aussi s'intéresser à ce qui s'est développé à partir du réseau même, et peut-être en prendre exemple. Cet article décrit les processus de décision et les pratiques qui les sous-tendent d'un produit fructueux de l'internet impliquant une collaboration de masse, à savoir l'encyclopédie en ligne *Wikipédia*<sup>2</sup>. Cet exemple est intéressant pour penser la démocratie électronique, dans le sens où elle présente les mécanismes organisationnels d'une méthode de prise de décision impliquant des millions de personnes, et qui a réussi. Comme nous le verrons, la pratique des technologies informatique dans Wikipédia a donné lieu, dans une construction pragmatique et non programmée, à un processus de décision qui s'éloigne de la démocratie directe classique (une personne = une voix, calcul numérique des votes), pour prendre une forme de débat et consensus qui, si l'on doit prendre un exemple historique, pourrait s'apparenter à l'ancienne méthode du palabre ou aux techniques modernes des milieux radicaux de gauche. Il faut bien souligner que cette pratique s'est construite peu à peu et par l'expérience, ce qui la rend d'autant plus fascinante. Le pragmatisme dont à fait preuve la communauté wikipédienne a ainsi évité la construction à l'avance d'un schéma décisionnel qui, comme toute organisation pré-arrangée, n'aurait pu prévoir les multiples difficultés auquel fait face un projet aussi complexe que la construction d'une encyclopédie collaborative. Nous décrivons en première partie ce processus de décision de débat/consensus qui a cours dans *Wikipédia*. Dans une deuxième partie, nous analyserons la discipline, au sens foucauldien, qui sous-tend une telle pratique. Ensuite, nous montrerons en troisième partie les résistances qui se sont formées à l'encontre d'une telle discipline, et les contre-réactions qui ont fait jour. Enfin en conclusion, nous nous interrogerons sur les possibles transpositions d'un tel système aux projets de démocratie électronique.

Wikipédia a développé un processus de décision original, fondé sur cette technologie d'édition électronique qu'on appelle le *wiki*, que nous avons décrit dans un précédent article (Firer-Blaess 2007 a). Sur cette technologie, les wikipédiens ont constitué une pratique de décision qui est fondée sur le débat et le consensus. Ce processus de décision a donné satisfaction non seulement pour l'édition des articles encyclopédiques, mais aussi, et plus étonnant, pour d'autres fonctions, comme la création des règles internes à l'encyclopédie ainsi que la nomination de wikipédiens à responsabilité augmentée.

### A. Dans l'édition des articles.

Le meilleur moyen d'expliquer le processus de décision dans l'édition des articles est sûrement de montrer comment une page wiki marche. Il existe en fait plusieurs pages dans une page wiki, chacune d'entre elles représentée par une barre au-dessus de la page. Ainsi l'onglet 'éditez cet article' redirige vers un éditeur de texte qui permet de

modifier l'article. L'onglet 'discussion' renvoie à une page wiki dédiée aux discussions entre éditeurs de l'article.



La plupart du temps, le processus de décision n'est même pas communicationnel<sup>3</sup>. Une nouvelle modification de l'article sera acceptée ou rejetée à travers ce qu'on peut appeler un 'consensus passif' : la nouvelle édition reste en place, ou est supprimée ('reverted' : chaque version d'un article est enregistrée afin que l'on puisse rapidement revenir à une version plus ancienne), ou encore est modifiée. Ce processus non-communicationnel peut continuer indéfiniment jusqu'à ce que des utilisateurs soient en désaccord entre eux sur une version en cours. Dans ce cas, afin de résoudre leurs différences d'opinion, les wikipédiens doivent entrer dans un processus de consensus actif<sup>4</sup>. C'est une voie communicationnelle qui fonctionne selon ce que j'ai appelé le processus de décision par débat/consensus.

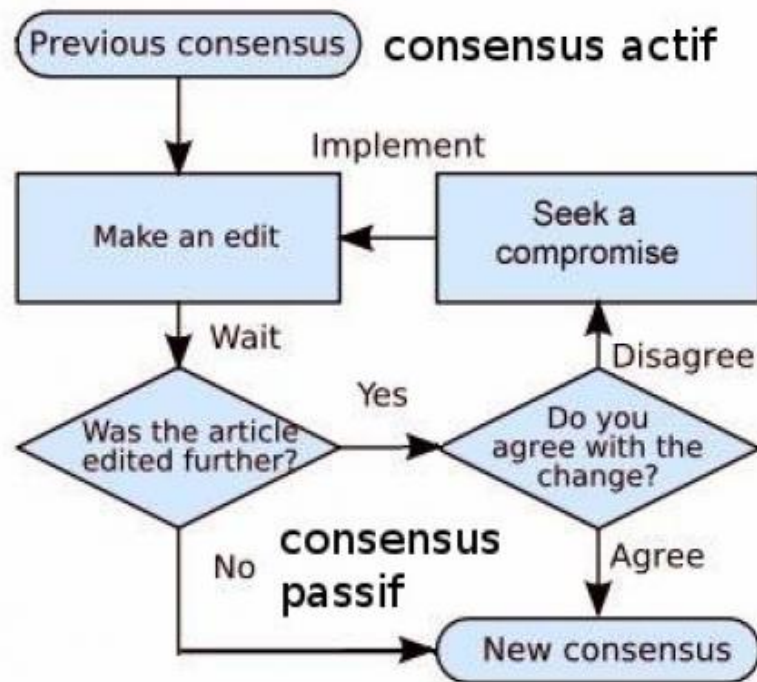


Figure 1 : Le processus de décision dans l'édition des articles de Wikipédia.

Il prend place sur la page de discussion attachée à chaque article. A ce niveau, les parties en désaccord présentent leurs arguments et débattent sur ce que la page d'article devrait être. Il est une coutume, de même qu'une règle de *Wikipédia*, que les parties en conflit se doivent de trouver un arrangement par elles-mêmes et par débat visible par tous. Mais ces débats sont aussi structurés par des règles internes. En effet, un article doit suivre un certain nombre de règles de style et de contenu, et le processus de décision doit toujours finir en adéquation avec ces règles. La règle la plus structurante est certainement la règle du *point de vue neutre* -ou *NPOV*, *Neutral Point Of View*- qui implique qu'un article de la *Wikipédia* doit représenter toutes les facettes ou positions connues sur un sujet donné et de façon non partisane<sup>5</sup>. Nous allons justement voir les mécanismes de création des règles. Ajoutons pour terminer que cette méthode impliquant consensus actif et passif fut une réussite : des milliers d'éditions sont réalisées chaque jour par des milliers d'utilisateurs, et les conflits débordant le processus de débat/consensus, que nous décrirons plus tard, sont relativement limités par rapport aux nombre d'éditions *per se*.

### B. Dans la production des normes

Les règles n'ont pas été créées *ex nihilo* mais sont le résultat de la pratique. Un descriptif détaillé sur la formation de la pratique en matière de création de normes se trouve dans un précédent article (Firer-Blaess 2007b). En résumé, la production des règles s'est développée à travers une tension entre la forme et le fond de *Wikipédia* ; la forme technique étant le wiki, et son fond, son but, étant la construction d'une encyclopédie. Le médium n'est pas le message mais il entre en résonance avec ce dernier pour créer des pratiques et un résultat original. Tandis que le wiki privilégiait une pratique plus 'anarchique', 'let it be', de laisser les agents faire ce qui leur plaisait, le but de créer une encyclopédie renforçait plutôt le besoin de règles. C'est autour de 2003 que la structure légale de l'édition commune se met en place, formant un consensus entre pro et anti règles, et en résulte un corpus original de règles. Les règles de la Wikipédia sont décidées en commun. Leur création suivent le même processus de décision de débat/consensus que dans le processus d'édition. Ces règles portent sur les questions de style et le contenu des articles, ainsi que sur les comportements à respecter dans le processus d'édition, des questions de copyright et autres sujets de droit entre la *Wikipédia* et le système légal du 'vrai monde' et enfin, des questions d'application de ces règles. La plupart du temps une règle se met en place quand certains wikipédiens réalisent que quelque chose ne fonctionne pas ou pourrait être amélioré. Une proposition de règle émerge souvent d'une discussion dans le *village pump*, le forum général de la *Wikipédia* anglophone<sup>6</sup>. Si la communauté, dans ses remarques, a montré assez d'intérêt sur le sujet, alors un wikipédien ne tardera pas à créer une page de proposition de règle et à publiciser cette page en mettant une 'publicité' (*advert*) dans les pages sensibles regardées par la communauté<sup>7</sup>. La page de proposition d'une nouvelle règle servira comme support d'un nouveau processus de décision par débat/consensus. Petit à petit, les wikipédiens intéressés vont ajouter leur point de vue sur la page de proposition et débattre ensemble. Le processus de création de règle est normalement assez long (plusieurs mois) et implique de longues discussions. Une fois que la communauté pense qu'un consensus a émergé, une page de règle est finalement créée (encore d'une façon collaborative, et en suivant le même processus de décision). Ces pages de règles ont le statut de règles officielles de la Wikipédia et peuvent ainsi être invoquées dans n'importe quel processus de décision (surtout concernant les éditions d'articles) et être appliquées. Comme partout dans la *Wikipédia*, les choses ne sont jamais gravées dans le marbre et les pages de règles restent ouvertes à de possibles amendements futurs.

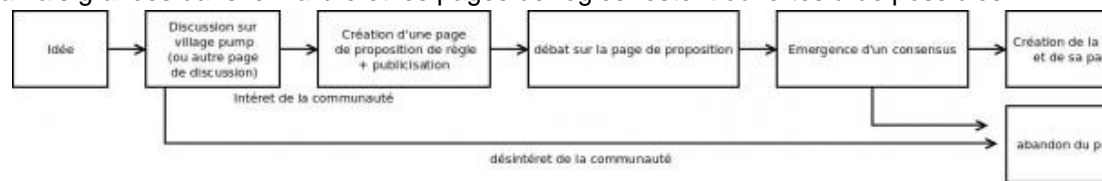


Figure 2 : Le processus de création d'une norme.

Les règles sont aujourd'hui assez stabilisées. On compte aujourd'hui les 5 *pilliers* de *Wikipédia*, sortes de règles structurantes, une cinquantaine de règles portant sur des sujets spécifiques, ainsi que plus de 200 *guides* (*guidelines*) indiquant la meilleure marche à suivre sur des problèmes précis.<sup>8</sup> Il suffit généralement de lire les 5 piliers afin d'avoir une bonne compréhension du comportement à mener dans Wikipédia.

### C. Dans la nomination des wikipédiens à pouvoirs spéciaux.

La communauté wikipédienne a décidé de créer une sorte de hiérarchie pour des raisons organisationnelles. Ceci implique la nomination de wikipédiens à qui l'on attribue des pouvoirs additionnels (pour une liste détaillée, voir Firer-Blaess 2007d). Le processus de nomination est proche d'une élection dans les systèmes démocratiques modernes mais avec une principale différence : le remplacement du vote par le consensus. Les wikipédiens avec pouvoirs spéciaux sont des agents à qui la communauté fait confiance, qui habituellement ont derrière eux une longue expérience d'édition dans l'encyclopédie. Pour qu'un wikipédien soit nommé, il doit tout d'abord présenter sa candidature dans une wiki-page dédiée. Habituellement le candidat demandera à d'autres wikipédiens vétérans de sponsoriser sa candidature avec une 'lettre de recommandation' publiée sur la page. Ensuite la communauté débat sur la nomination. Des questions sont posées, les précédents *actes* du candidat sur l'encyclopédie sont vérifiés et discutés. A la fin de la page, les camarades wikipédiens donnent finalement leur avis à propos de la candidature :

favorable, neutre, opposé. Les discussions sur la nomination doivent durer sept jours. Après ce délai, un 'utilisateur spécial' avec des pouvoirs spéciaux, appelé 'bureaucrate', évalue la discussion pour vérifier s'il y a ou non un consensus au sujet de la promotion. Le consensus ici est assez difficile à évaluer et semble être un mélange entre la qualité et la quantité des différents avis, 'mais comme règle d'or générale et descriptive la majorité des candidatures recevant plus de 80% réussissent, celles en-dessous de 70% échouent et celles entre les deux est sujette à la discrétion du bureaucrate'<sup>9</sup>

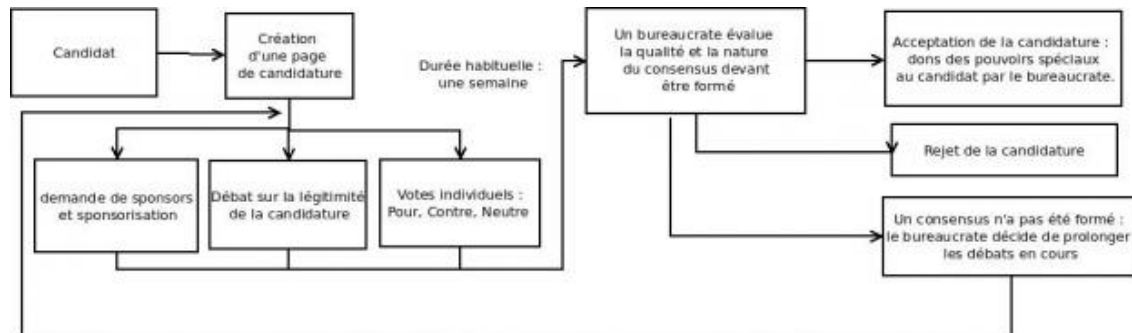


Figure 3 : processus de nomination des wikipédiens à pouvoirs spéciaux

Il est assez frappant de voir que, avec différentes situations (édition d'article, création de normes, élections), le même mode de décision prévaut. Au contraire des systèmes démocratiques modernes, la cause d'une décision n'est pas le calcul quantitatif de votes mais la mise en place d'un consensus par le dialogue. Le vote est même explicitement exclu de *Wikipédia*<sup>10</sup>. C'est une chose importante. L'idéologie égalitaire de la démocratie représentative du vote universel (une personne = un vote), est remplacée par une nature plus *équitable* où la quantité de l'opinion est pondérée par la qualité de l'argument (voir notamment la figure 4). Ceci permet, notamment, de maximiser l'implication des agents : ce n'est pas assez que d'avoir une opinion, encore faut-il la rendre explicite, et rationnelle. Finalement, le processus de décision wikipédien permet non seulement la prise de décision, mais les construit aussi de façon positive : souvent dans les pages de discussion des débats longs et passionnés adviennent et il arrive que des solutions non pensées auparavant émergent. C'est une différence nette avec la démocratie représentative, où les citoyens ont à voter pour des solutions créées par des experts. Dans *Wikipédia* les agents sont autant les créateurs que les décideurs.

### D. Un discours rationnel ?

nous avons vu jusqu'à maintenant les processus des trois sphères de décision de *Wikipédia*. Approchons-nous maintenant des débats en cours à l'intérieur du processus de décision des articles. Si les décisions semblent particulièrement démocratiques, rien ne nous dit que la qualité des débats en eux même est un facteur de progrès. Une récente étude semble montrer que ces débats ont néanmoins des caractéristiques positives qui créent dans *Wikipédia* des pratiques s'approchant d'un discours rationnel. Hansen, Berente et Lyytinen (2007) ont récemment montré que l'on pouvait rapprocher le système de décision de *Wikipédia* du modèle de *discours rationnel* construit par Jürgen Habermas. Dans sa *Théorie de l'agir communicationnel* (1987), Jürgen Habermas décrit un type d'action discursive par laquelle les possibilités d'émancipation personnelle et sociale sont maximisées. Cette action discursive est aussi appelée *discours rationnel*. Le discours rationnel est un idéal-type qui ne peut jamais être actualisé mais que l'on peut approcher en pratique. Pour Hansen *et al.*, les discours qui prennent place dans *Wikipédia* s'approchent du discours rationnel habermassien avec, bien sûr, certaines limites. Habermas distingue trois formes d'action personnelle dans la société : l'action instrumentale, l'action stratégique, et l'action communicationnelle. Alors que les deux premiers types d'actions sont utilisés pour atteindre un but subjectif, le troisième type, l'action communicationnelle, vise à atteindre un niveau de compréhension mutuel entre les acteurs ; c'est un but 'inter-subjectif'. C'est cette action communicationnelle qui est rendue possible par le discours rationnel.

Un discours rationnel peut être formé sous 5 conditions :

1. Les acteurs poursuivent consciemment une recherche coopérative de la vérité ;
2. à travers une structure formelle (structurée, avec des règles) ;
3. excluant l'usage de la force ;
4. en accord avec les règles d'une *situation de discours idéale* (un autre principe habermassien) et enfin,
5. en s'engageant dans un dialogue ouvert et ayant une durée suffisante.

Pour *Hansen et al.* Wikipédia remplit ces cinq conditions. Les conditions 2, 3 et 5 sont remplies facilement : le discours se fait selon les règles structurées de Wikipédia, la violence ou la pression n'existe pas, enfin, les débats sont ouverts à chacun disposant d'une connexion internet et n'ont pas de limite de temps : souvent les débats prennent des mois. La recherche coopérative de la vérité (condition 1) peut être considérée comme faisant partie des règles de Wikipédia, notamment avec la règle du *Neutral Point of View (NPOV)* expliqué dans nos précédents articles. La *situation de discours idéale* (condition 4) demande que n'importe qui puisse accéder au dialogue, sans discriminations, tant qu'elle utilise une argumentation rationnelle. L'accès au débat et au processus de décision ne requérant qu'un ordinateur, un accès à internet et une rapide inscription, nous pouvons sagement considérer que la situation de discours idéale est remplie au moins dans les pays occidentaux où l'accès aux ressources demandées est relativement aisé. Ces cinq principes sont les conditions nécessaires mais non suffisantes à l'institution d'un discours rationnel. Pour identifier un tel discours, Habermas a construit une typologie de types de discours que l'on peut trouver dans une discussion de type *discours rationnel*. Il y a le discours *théorique*, déclaration de vérités fondées sur des preuves et la logique ; le discours *pratique*, basé sur les normes sociales, déclarations concernant ce qui est approprié et socialement acceptable ; la *critique esthétique*, fondée sur le bon goût, les « standards de valeurs » ; la *critique thérapeutique*, qui questionne la sincérité et l'honnêteté ; et enfin les discours *explicatif*, qui sont des déclarations formulées clairement et de façon intelligible visant à expliquer un fait, une théorie ou de précédents discours. La validité d'une déclaration peut être remise en cause selon un de ces discours et un dialogue contenant ces types de discours peut être mis en place. Ainsi, pour Habermas, si un dialogue comprend de façon majoritaire ces types de discours, alors il peut être considéré comme approchant le discours rationnel. Si Wikipédia approche le discours rationnel, alors pour *Hansen et al.* Wikipédia est un instrument au potentiel émancipateur au regard de la *théorie critique* habermassienne. *Hansen et al.* étudient alors le contenu des débats à l'intérieur de Wikipédia afin de vérifier leur hypothèse. Dans quelle mesure les discours de type rationnel sont présents dans les débats de Wikipédia ? Nos chercheurs se sont concentrés sur les débats de l'article anglophone concernant le *génocide arménien*, que l'on peut considérer comme étant particulièrement sensible à la présence de discours non-rationnels, faisant une large part aux passions et avec un grand nombre d'actions instrumentales et stratégiques. En bref, nos chercheurs trouvent, de façon contre-intuitive (mais certes, en accord avec leur hypothèse), que les discours rationnels prédominent en fait la discussion concernant l'article susnommé avec une primauté pour les discours théoriques (j'invite les personnes intéressées à lire cette partie de l'article, très intéressante, pour connaître les détails). Pourquoi un article tant sujet à controverse est-il l'objet d'un discours rationnel ? Les auteurs expliquent brièvement que les règles et la structure de Wikipédia favorisent de tels discours. Ce sont en effet, à mon avis, tous les mécanismes de normalisation et de discipline qui permettent l'émergence d'un tel discours. Il convient alors de souligner l'effet bénéfique et émancipateur de certains types de subjectivation foucauldienne, ce que nous verrons dans l'instant.

## II. Une discipline qui sous-tend le discours rationnel

## et le processus de décision de débat/consensus

Ces mécanismes de subjectivation, ou normalisation - qui amènent les acteurs à se comporter de telle ou telle façon - sont multiples dans *Wikipédia*, et certains ont été décrits dans mes précédents articles (Firer-Blaess 2007c,d). Il serait utile de présenter une typologie brève et complétée de ces mécanismes normalisateurs. *Wikipédia* dispose de mécanismes originaux de normalisation (ou de *discipline*), que je divise en deux parties : les mécanismes hiérarchiques et les mécanismes non-hiérarchiques, qu'on appellera *rhizomatique* en rapport à Deleuze (1989) . Les disciplines rhizomatiques wikipédiennes sont des relations entre les agents qui ne sont pas structurées par un plan déterminé : par l'absence pyramidale de responsabilités, ils connectent de façon aléatoire les disciplinants et les disciplinés, les agents pouvant passer du premier rôle au second et vice versa selon le temps et la situation. *Wikipédia* contient aussi une structure de normalisation hiérarchique, mais sans pyramide à niveaux proprement dits et privilégiant une spécialisation par tâches horizontales plutôt que par des niveaux de responsabilités verticaux.

### A. les mécanismes rhizomatiques

- Le regard de *Wikipédia* : hyperpanoptique. Les mécanismes de surveillance dans *Wikipédia* ont longuement été décrits dans mes précédents articles sous le terme d'*hyperpanoptique* (2007c), en référence aux travaux de Michel Foucault [1975] sur la discipline moderne. Nous en présentons ici un résumé. la technologie de surveillance de *Wikipédia* permet à chacun d'avoir accès à l'historique des éditions de toute personne : la communauté ne désigne pas de gardiens, tout le monde est ou peu devenir un gardien. La discipline moderne avait tenté de diminuer l'étendue de la 'vie privée'. *Wikipédia* la fait disparaître dans son champ : aucune édition dans l'encyclopédie en ligne ne peut être trouvée et identifiée. J'ai appelé cette architecture un 'hyperpanoptique' car comme le panoptique de Foucault/Bentham elle permet de voir tout agissement dans un champ donné. Le préfixe 'hyper' signifie l'ajout d'une dimension. Une dimension quantitative d'abord : par rapport au panoptique, les yeux de l'hyperpanoptique sont démultipliés, accroissant d'autant plus l'intensité de la surveillance. Une dimension qualitative enfin : ce n'est plus une minorité qui voit tout, mais le groupe entier qui peut connaître les agissements de chacun ; ce changement de même aura des implications éthiques importantes. L'hyperpanopticon wikipédien est intrinsèque au *MediaWiki Software*, le programme qui fait fonctionner le site web de l'encyclopédie. Son corps est constitué de larges banques de données et d'interfaces qui permettent d'y accéder. Ces banques enregistrent les données de toutes les éditions faites sur *Wikipédia*, et sont accessibles à tous, à travers certaines pages web de *Wikipédia*. Elles présentent toutes un *listing* des éditions, donnant le nom de l'article modifié, de l'heure et la date de l'édition, l'identité de son auteur (le nom d'utilisateur si l'auteur est inscrit, sinon l'adresse IP), une courte description de l'édition, et enfin son 'poids' en données. Les pages d'accès aux données offrent différents outils afin de permettre de se concentrer sur une certaine période temporelle, un article ou un auteur, et aussi de comparer différentes versions d'un même article à des dates différentes. Une description complète de ces interfaces est disponible dans Firer-Blaess 2008, p.18. L'hyperpanoptique annule deux problèmes imputés aux anciennes techniques de surveillance panoptiques. Le premier est celui du coût ; en effet, dans un système panoptique la surveillance est une division du travail spécialisée qui amène un certain coût puisqu'il faut payer des gardiens. Dans le système wikipédien la tâche de surveillance n'est pas spécialisée et est diffusé sur de nombreux acteurs bénévoles. Le second problème est un problème éthique dans le fait que, par la division du travail, la spécialisation de la surveillance crée des relations de pouvoir très déséquilibrées et potentiellement répressives. Les wikipédiens n'ont au contraire pas de relations de pouvoir figées en ce qui concerne la surveillance (nous verrons cela en détail plus tard). La multiplication des regards qu'implique l'hyperpanoptique rend la surveillance très efficace dans *Wikipédia*. On a ainsi calculé qu'un 'sabotage' flagrant, tel que l'ajout d'injures dans un article, était détecté et supprimé en 1.7 minute en moyenne (Foglia, 2008 : 57). Enfin, en lui-même, l'hyperpanoptique n'a pas qu'une fonction de surveillance. Il est aussi très utile aux mécanismes de décision. Il permet aux wikipédiens de se reconnaître entre eux et de se faire confiance lors des débats ; il est certes plus facile de discuter et de débattre avec l'autre quand on connaît ce qu'il a fait et quand on sait qu'il peut en retour voir vos éditions et vos remarques dans les débats. L'hyperpanoptique crée un 'lien du regard' entre les wikipédiens, qui huile les mécanismes de décision. -'Disciplines douces' Nous appelons les 'disciplines douces' ces techniques d'éducation qui ont pour conséquence que les agents se conforment aux normes et qu'ils les acceptent sans ressentir le fait qu'on leur impose quoique ce soit. La discipline douce est une forme subjectivement

légitime de normalisation, une internalisation des règles que l'individu accepte librement. La plupart des phénomènes d'acceptation des règles sont faites à travers ce processus de normalisation. L'acquisition des règles est de même autant un processus d'éducation qu'un apprentissage par soi-même : les wikipédiens souvent s'invitent entre eux à lire tel ou tel page de règles ou de conseils ; ils posent aussi souvent des questions afin de savoir comment s'applique une règle. Ce processus de normalisation est diffus dans *Wikipédia* et est ainsi difficile à catégoriser. Je donne ici quelques exemples : les processus d'*accueil*, d'*adoption*, d'*éducation* et enfin d'*encouragement*.

- ▶ **l'accueil** : La communauté wikipédienne se fait connaître au nouveau membre dès son entrée. Quand un utilisateur s'inscrit sur *Wikipédia* (ce qui lui permet de prendre une identité fixe dans l'encyclopédie et lui donne de nouveaux outils), il reçoit un message de bienvenue de la part de la communauté. Plus qu'un premier lien communicationnel, ce message lui donne les premiers conseils sur le bon comportement à tenir dans *Wikipédia*, ainsi que des liens redirigeant vers les principales règles de l'encyclopédie. Le nouvel inscrit est gentiment invité à les lire et à poser des questions à l'auteur du message s'il en a besoin. En effet, certains wikipédiens font partie d'un groupe appelé le *Welcoming committee*. C'est ce comité qui est en charge d'envoyer le message de bienvenue à tous les nouveaux inscrits, de les aider et de répondre à leurs questions.
- ▶ **l'adoption**. Le programme d'adoption est une nouvelle politique de la *Wikipédia* anglophone créée en septembre 2006, 'conçu afin d'aider les membres nouveaux et inexpérimentés'<sup>11</sup>. Le programme donne aux adoptants et adoptés volontaires une plateforme pour se rencontrer. L'adoption est un mentorat : il implique qu'un wikipédien plus ancien et expérimenté aide un nouveau venu, vérifie ses éditions, lui donne des conseils et répond à ses questions. Ce programme relativement récent comporte un nombre de personnes assez faible comparé à la masse des nouveaux venus mais il a rencontré un succès important et ne cesse de s'élargir.
- ▶ **l'éducation**. Cette pratique est la plus diffuse et omniprésente de toute. Ce n'est pas un programme officiel de la communauté mais plutôt une coutume très souvent suivie. Elle implique l'envoi d'un message à un utilisateur qui aurait transgressé une règle - ce qui arrive très souvent pour les nouveaux venus qui débutent leur processus d'apprentissage. Ce message n'est, la plupart du temps, pas vraiment un avertissement mais plus un rappel aux normes ; les wikipédiens sont habitués à voir les 'newbies' (les 'bleus') se comporter d'une mauvaise façon et l'apprentissage par essais et erreur fait partie intégrante du processus de normalisation. Les messages sont gentils, parfois humoristiques comme le veulent les règles 'assume good faith'('supposer la bonne foi')<sup>12</sup> et 'don't bite the newcomers'('ne mordez pas les nouveaux venus')<sup>13</sup>. Néanmoins, si un nouveau persiste dans sa transgression des règles, on lui enverra des messages de plus en plus autoritaires avant qu'un processus de punition soit enclenché.
- ▶ **Enfin, l'encouragement**. Les wikipédiens ayant fait preuve des meilleures dispositions et comportements peuvent recevoir des 'médailles' appelées *Barnstars*<sup>14</sup> (elles ont pris la forme d'*étoiles* et de *lauriers* dans la Wikipédia francophone). Ces gratifications suivent toujours une voie non-hiérarchique, puisque n'importe quel utilisateur enregistré peut en décerner à la personne de son choix. Il existe un grand nombre de *barnstars* (autour de 80), chacune ayant une signification différente. Elle peuvent être attribuées pour des éditions excellentes, des pratiques d'anti-vandalisme, de bonne adoption, bonne aide, bonne civilité. Ces *barnstars* sont ainsi une façon de motiver les wikipédiens entre eux dans un environnement qui peut être facilement un facteur de stress. Les bons comportements peuvent aussi de cette façon être soulignés et encouragent les autres à faire de même. Les *barnstars* sont enfin un excellent moyen de socialisation et de création d'une culture de groupe. Dans tous ces procédés, il n'y a pas de séparation entre normalisateurs et normalisés. Les wikipédiens tendent à se co-normaliser eux-mêmes, chacun étant capable de prendre les deux rôles à un même moment. Cette discipline douce est la voie principale pour faire respecter les normes. Néanmoins, bien sûr, ce n'est pas assez, et des mécanismes d'enforcement fondés sur des structures, elles, hiérarchiques, complètent le système. Ce sont néanmoins des mécanismes de crise, utilisés assez rarement.

### B. les mécanismes hiérarchiques : juger et punir



Il arrive aux wikipédiens d'échouer dans l'aboutissement à un consensus dans les processus de décision, et à en arriver à des comportements contraire aux règles de Wikipédia : arguments inappropriés ou fallacieux, "guerres d'éditations", insultes... Les wikipédiens ont mis en place un processus de résolution des disputes (*'Dispute Resolution Process'*, ou drp) qui s'appuie dans un premier temps sur une méthode de communication/consensus, mais qui peut ultimement aller jusqu'au jugement et à la punition. Le drp contient un nombre ordonné et graduel de procédures qui ont pour but de résoudre le conflit et d'éviter toute escalade à l'intérieur du drp vers le niveau final, à savoir le jugement. Ces procédures peuvent être en gros classifiées en trois groupes, du moins autoritaire au plus autoritaire et du moins consommateur au plus consommateur d'énergie pour la communauté : les procédures solitaires, les procédures de communautés et enfin, le jugement officiel.

### 1. prévenir les contentieux : mécanismes de résolution des conflits

- ▶ sans imposition. Les premiers mécanismes de résolution sans imposition sont aussi ceux qui ne nécessitent pas d'interventions de la communauté. Ce sont de simples pages conseils et choses à faire que tout wikipédien peut consulter, et qui ont pour but de neutraliser une dispute. Ce sont plus des rappels aux règles du processus de décision classique que des politiques additionnelles : par exemple, il est rappelé que l'on doit se concentrer sur le contenu de la dispute et non pas sur la personne avec qui l'on se dispute, 'rester cool' et prendre du temps pour la réflexion, discuter de façon rationnelle avec l'autre partie et, en dernier recours, proposer un compromis temporaire avec l'autre éditeur, afin d'avoir le temps de prendre du recul. Un second groupe de pratiques opère à un niveau au-dessus dans l'autorité et comporte les pratiques qui peuvent être mises en place avec l'aide de la communauté, lorsque le processus décisionnel classique a échoué. Des wikipédiens étrangers au conflit peuvent être appelés à l'aide, selon la nature et l'intensité du conflit. Par exemple, on peut tout d'abord en appeler à un 'assistant editeur' (*editor assistant*) si l'on n'est sûr de l'application des règles qui concernent l'objet de la dispute ; ensuite, on peut demander un 'diagnostic neutre' (*third opinion*) à un wikipédien à propos d'un conflit entre seulement deux personnes. Troisièmement, quand la dispute touche à un contenu encyclopédique précis, on peut demander la création d'une discussion (*subject matter discussion*) relatif à ce point là, tout wikipédien intéressé pouvant participer. Si le conflit concerne un problème fréquent, il existe enfin des *notice board* où l'on peut demander de l'aide (il existe par exemple une *notice board* consacrée aux biographies des personnes vivantes, une page relative aux les para-sciences ou encore, une autre traitant des incivilités). La pratique hiérarchiquement la plus haute, et celle qui ne doit être utilisée qu'en dernier recours, est le processus de *médiation* (*mediation*). Comme dans les conflits juridiques du monde réel, les parties en conflit (quand elles sont toutes d'accord) peuvent en appeler à une tierce personne pour essayer de trouver un arrangement. Il existe deux processus de médiation, l'un 'informel', l'autre 'formel'. Le premier, l'informel, est organisé par un club 'non officiel' appelé la *mediation cabal*<sup>15</sup> et constitué de wikipédiens volontaires. Par contraste, la médiation formelle est, elle, organisée par l' 'officielle' *mediation committee*<sup>16</sup>. La principale différence entre les deux organes est que le *mediation committee* est composé de wikipédiens qui ne sont pas seulement volontaires, mais qui ont aussi été élus par la communauté selon la méthode de décision par débat/consensus. Il n'existe pas de règles permettant de savoir si un conflit devrait préférer aller vers un des deux organes ; néanmoins, plus grave est la dispute, plus les tenants au conflit tendent à choisir le comité officiel.



Figure 4 : Logo de la médiation cabal.

Quand une partie au conflit refuse de participer au processus de médiation ou quand la médiation a échoué, alors le conflit peut aller devant le plus haut et dernier corps du processus de résolution des conflits, à savoir le *comité d'arbitrage* (*arbitration committee*<sup>17</sup>).

► avec imposition : le comité d'arbitrage. 'Le comité d'arbitrage s'occupe seulement des conflits et des cas d'infractions aux règles les plus sérieux'<sup>18</sup>. L'organisation de *Wikipédia* essaie d'éviter le recours au comité d'arbitrage autant que possible. Les wikipédiens sont en effet réticents à régler les conflits à travers l'imposition d'une décision d'un organe officiel (notons d'ailleurs, que c'est le mot *arbitrage* qui a été choisi et pas le mot *jugement*). Ainsi, on tente de garder le nombre de cas à un niveau aussi bas que possible<sup>19</sup>. Néanmoins, l'arbitrage ressemble en de nombreux points à un jugement dans la vie réelle. La fonction d'arbitre (*arbiter*) est particulièrement sérieuse ; contrairement au mode classique de nomination débat/consensus, les arbitres sont choisis par un système de vote<sup>20</sup> et nommés ensuite par Jimmy Wales, le fondateur de *Wikipédia*. Comme toujours dans l'encyclopédie collaborative, les cas sont publics et une page wiki est dédiée pour chaque 'jugement'. L'arbitrage commence après que les arbitres aient vérifié la légitimité d'un jugement et notamment, que les procédures précédemment décrites ont déjà été utilisées. Les arbitrages ont déjà été présentés dans un de mes précédents articles (Firer-Blaess 2007d). Rappelons seulement que les verdicts dégagés par les arbitres, toujours sous forme écrite, font l'objet d'un très sérieux formalisme qui les fait ressembler aux verdicts de vrais jugements du monde réel. Ce formalisme découle très certainement du besoin de légitimité et de l'importance symbolique que le comité d'arbitrage veut donner à ses décisions. Ces dernières ont *res juridica* (autorité de la chose jugée) et seront appliquées ; elles incluent souvent des punitions qui sont à 'la hauteur' de la gravité de la faute. -punir Si la prison était et est toujours la punition universelle et modulable du monde moderne, la punition systématique sur *Wikipédia* est le *bannissement* (*ban*). Un bannissement est une interdiction (autant qu'une impossibilité technique, par le blocage de l'adresse I.P.) d'éditer sur *Wikipédia*. A l'instar des sentences de prison, les bannissements peuvent se voir moduler dans le temps, mais aussi dans le 'lieu' ; c'est-à-dire, un jugement peut interdire à un usager d'éditer sur un article précis ou sur une catégorie d'articles. Quand il a été prouvé qu'un usager a édité pour une autre raison que celle de construire une bonne encyclopédie (motivations personnelles, lobbying...), la sentence est souvent la plus élevée des punitions : un bannissement à portée générale (sur toute l'encyclopédie) et à temps indéfini. Ces bannissements indéfinis comportent des durées incompressibles (souvent un an) ; après cette période, l'agent puni pourra demander à la communauté sa réintégration, qui sera décidée selon le processus de décision wikipédien. De nombreuses décisions sont prises aussi non pas pour éviter que les usagers écrivent sur *Wikipédia*, mais afin de leur faire accepter les règles : un grand nombre de cas concernent des incivilités et des non respects de la pratique de décision ; dans ces cas-là, le bannissement sera de courte durée, de l'ordre de quelques mois.

### Conclusion

Cette partie nous a montré quels sont les mécanismes de normalisation qui existent dans *Wikipédia* afin que ses agents respectent les règles. La structure de ces mécanismes est bien différente de la discipline moderne décrite par Foucault dans son *Surveiller et punir*. La discipline moderne était en effet construite autour des cercles concentriques du panoptique, mêlée à la structure pyramidale de la hiérarchie (Foucault [1975] 2006 : 205). Les rôles étaient fixés. Dans la structure de discipline en réseau de *Wikipédia*, la plupart des rôles peuvent changer d'un utilisateur à l'autre. La discipline wikipédienne contient une majorité de mécanismes rhizomatiques, ce qui signifie que chacun peut prendre à son tour le rôle de disciplinier ou de discipliné, selon les circonstances. C'est le cas pour les rôles de regardant/regardé, normalisant/normalisé, résolution de conflit/partie au conflit, encourageur/encouragé. Cette discipline non-hiérarchique est complétée par des disciplines à hiérarchie faible qui contiennent des rôles fixes ; c'est ainsi le cas pour les médiations à un conflit sérieux, pour les procédures judiciaires et punitives. Ces dernières sont certes utilisées rarement, mais elles sont peut-être toutes aussi importantes pour l'équilibre disciplinaire wikipédien. Il faut néanmoins constater la grande prévalence des premiers outils rhizomatiques : le *regard* et l'*éducation* sont omniprésents, par exemple. Le pouvoir hiérarchique des administrateurs est plus présent mais, comme on l'a déjà

vu, les mécanismes de nomination et de 'recall'<sup>21</sup> (perte du statut d'administrateur) semblent assurer qu'une oligarchie ne se forme pas et que les actes des administrateurs reflètent autant que possible la volonté de la communauté. Après avoir étudié les processus de décision et la discipline qui la sous-tend, regardons maintenant les résistances que celles-ci rencontrent.

### III. Pratiques de résistance : stratégies et contre-mesures

Une relation de pouvoir est l'acte (ou 'jeu' ou 'lutte') d'un agent envers un autre dans le but de le mener à une pratique qu'il aurait pu ne pas mener. La discipline que nous avons décrite est bien une relation de pouvoir, elle implique que les agents respecteront les règles. Selon Foucault, une relation de pouvoir est un flux qui va toujours dans les deux sens, puisque l'humain intègre toujours dans ses actions une part de liberté, même dans ses actions imposées, et peut y répondre, lui résister plus ou moins. La discipline et la normalisation ne peuvent jamais être complètes et les contre-pouvoirs ont souvent tendance à prendre racine. De même que, selon Foucault, le système panoptique ne réussit pas à éliminer entièrement les pratiques de résistance, le système hyperpanoptique ne peut pas les supprimer non plus, en dépit de la démultiplication des yeux du *regard*. Dans *Wikipédia*, le pouvoir disciplinant existe mais aussi, corollairement, existent différentes pratiques de résistance à l'encontre de ce dernier. Les jeux de pouvoir et de contre-pouvoir sont constants dans le champ wikipédien. Les pratiques de résistance sont toutes celles qui, consciemment, perturbent le processus de décision et vont à l'encontre des règles de *Wikipédia*. Le vandalisme *per se* (éditer un article dans le but d'abaisser sa qualité) est en quelque sorte une résistance 'naïve' et inoffensive, puisqu'il peut être facilement et rapidement annulé. Nous nous concentrerons ici sur des résistances moins visibles et plus graves, à savoir celles qui tentent de corrompre (distort) le processus de décision. En premier, nous allons voir une technique de résistance individuelle, appelée *sockpuppeting*. En second, nous discuterons de la résistance collective avec le lobbying.

#### A. Sock Puppets

C'est-à-dire 'Poupée de chaussette', intraduisible en français mais assez imagé pour comprendre. Le processus de décision wikipédien de débat/consensus est sensible au nombre de personnes prenant partie au débat : plus il y a de monde partageant une idée, plus celle-ci a de chances d'être adoptée. De ce fait, une pratique de résistance a émergé et a pris ce nom de *sockpuppeting*. Cette dernière a pour but de perturber et de tricher avec le processus de décision en multipliant le nombre de comptes d'un seul agent, afin de 'jouer' à être différentes personnes dans un débat. A côté du *sockpuppeting* 'classique' a été identifié diverses variantes : le *meatpuppeteer* recrute famille et amis afin d'influencer des décisions, et l'inventif *strawpuppet* est le fait de créer un *sockpuppet* utilisé comme faux 'opposant', faisant de mauvaises interventions afin de discréditer les arguments que combat le *sockpuppeteer*.<sup>22</sup>



Figure 5 : Wikipetan, la personnification de Wikipédia, s'amusant avec une sock-puppet.

Le *sockpuppeting* est une pratique connue dans Wikipédia, et est un sujet d'inquiétudes autant que de plaisanterie. Le processus décisionnel wikipédien s'est montré assez résistant à ces stratégies : le style de débat/consensus fait peser les avis individuels non seulement selon la qualité de l'argument, mais aussi selon le degré de reconnaissance et de popularité de l'agent. Par conséquent, les voix de nouveaux agents auront habituellement un peu moins de poids : les wikipédiens sont conscients des pratiques de *sockputting* et deviendront suspicieux si de nouveaux agents entrent brusquement dans un débat pour supporter une position minoritaire.

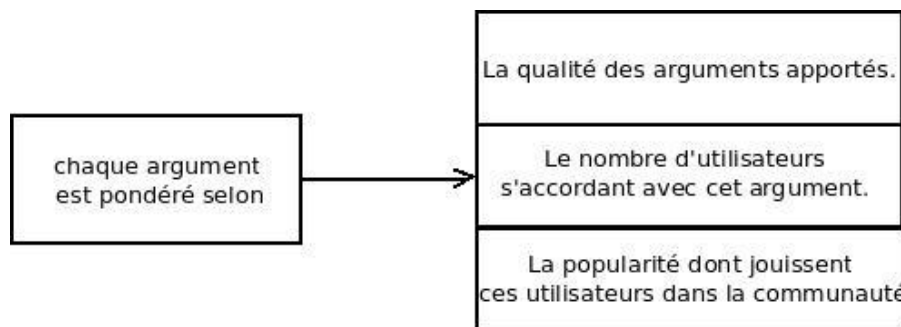


Figure 6 : valeur d'un argument selon les différents facteurs.

Un second mécanisme de défense est une contre-stratégie qui utilise la *discipline*. Le *sockpuppeting* est strictement interdit par les règles de Wikipédia et sévèrement puni (souvent par un bannissement à temps indéterminé). Grâce à la surveillance hyperpanoptique, quand quelqu'un suspecte un compte d'être un *sockpuppet*, il peut demander de l'aide d'une police spéciale de Wikipédia composée de wikipédiens à pouvoirs spéciaux appelés les *checkusers*. Ces derniers sont très peu nombreux et parmi les wikipédiens les plus dignes de confiance de la communauté ; il leur est donné un outil qui leur permet d'aller au plus profond des données privées d'un usager, puisqu'ils peuvent localiser géographiquement l'ordinateur ayant servi à l'usager. Avec cet outil, les *checkusers* peuvent comparer les localisations d'éditations et démasquer les *sockpuppets*.

### B. Lobbies

Les individus peuvent bien sûr chercher à dégrader la règle de neutralité d'édition (*NPOV*) pour raisons personnelles, politiques, religieuses, etc... La résistance la plus sérieuse provient de grandes organisations, publiques ou privées. Nous les appellerons des *lobbies* : elles cherchent leur propre intérêt et n'ont rien à faire de la politique de neutralité ou de la qualité de l'encyclopédie en général. Le problème des lobbies s'est matérialisé lorsque *Wikipédia* est devenu populaire ; aujourd'hui l'encyclopédie en ligne est devenu le cinquième site web le plus visité au monde, après Facebook, Google, Yahoo ! et la messagerie Microsoft, ce qui en fait le premier site d'information de la planète [23](#). Depuis 2005, des douzaines de grandes compagnies et sectes ont été identifiées comme ayant tenté de supprimer ou de diminuer les critiques à leur encontre qui étaient affichées dans les articles les concernant. Nous avons, par exemple, Wall-mart, Exxon-Mobil, Shell, Microsoft, ainsi que l'Eglise de scientologie et le Vatican. Plusieurs services de renseignement d'Etat ont aussi essayé de modifier des informations sensibles, tels que la CIA et les services de renseignements australiens [24](#). *Wikipédia* pourrait être corrompue par l'influence de ces puissants lobbies : on pourrait imaginer la création de départements entiers à l'intérieur de ces grandes organisations, dévoués à submerger le processus de décision wikipédien afin de modeler les articles à leur guise. La contre-mesure a été rapide et vient d'un wikipédien : en aout 2007 Virgil Griffith, un programmeur à l'Institut de Technologie de Californie, publie un outil appelé *wikiscanner*. Cet outil est une base de données publique qui lie les millions d'éditions anonymes dans Wikipédia aux organisations qui les ont produites. Ainsi le wikiscanner permet de surveiller les organisations et de voir leurs éditions. On peut considérer cet outil comme une extension de l'hyperpanoptique qui se concentre sur les lobbies. Comme M. Griffith le dit : 'Globalement - et particulièrement pour ce qui est des sujets non-controversés - Wikipedia marche déjà bien. Pour les sujets controversés, Wikipédia peut devenir plus fiable avec l'aide de techniques comme [WikiScanner]' [25](#). Le but de Griffith était de 'créer un petit fiasco dans les relations publiques des compagnies et organisations [qu'il] n'aime pas' [26](#) ; en pratique, il peut certainement ralentir les tentatives des lobbies : la couverture média fut abondante sur cette affaire depuis que l'outil a été publié et les éditions d'organisations privées comme publiques sont maintenant examinées minutieusement. Le combat contre les lobbies ne sera pas seulement résolu par l'extention de l'hyperpanoptique. Il faudra aussi une application stricte de la règle de neutralité éditoriale, du processus de décision par débat/consensus, des règles de citation. Même si les organisations mettent beaucoup d'effort pour modifier l'encyclopédie à leur convenance, leur tâche deviendra bien difficile grâce aux mécanismes de surveillance et si la communauté continue de prendre sa mission à coeur.

*Implication théorique : de la normativité de la discipline* J'ai parlé de ce sujet de la résistance notamment parce que, dans la logique foucauldienne de la discipline, la résistance est 'normalement' vue comme le bon côté de la pièce contre la méchante discipline dominatrice. On ne peut pas la considérer comme cela dans *Wikipédia*. Il est des disciplines que l'on pourrait considérer comme positives. L'hypothèse est que la discipline n'est pas normativement chargée telle quelle, mais que sa normativité dépend à la fois de sa *nature* et de sa *fonction*. Foucault reste normativement (éthiquement) neutre dans ses écrits à ce sujet, mais la forme, le style de l'écriture, de même que la période historique durant laquelle les textes sont écrits ne peuvent que faire penser au lecteur à une tournure normative. En lisant *Surveiller et Punir* par exemple, on ne peut que se sentir outré à l'encontre des technologies de pouvoir aliénantes, dominant et assujettissant les personnes. Néanmoins Foucault ne donne jamais de raisons normatives pour les critiquer, il ne semble que les décrire. Pourtant il utilise, comme Nancy Fraser l'a montré, une 'terminologie ressemblant à de la normativité' ('normative-sounding terminology', Fraser 1989 : 27). De même pour Foucault, le pouvoir n'est pas non seulement répressif, il ne 'dit pas seulement non à ce qui est défini comme des désirs, besoins, actes et discours illicites' (Fraser : 26), il est aussi et surtout le créateur, le producteur de toutes ces choses. Le pouvoir est *indispensable* à toutes pratiques (Fraser : 31), ainsi il serait inutile de critiquer ou de juger quelque chose qui ne peut ne pas exister. Pourtant si le pouvoir est indispensable aux relations humaines, on peut affirmer que ses modalités peuvent changer et avoir des effets normatifs différents l'une par rapport à l'autre. Par exemple, il semble que la discipline moderne décrite par Foucault serve les normes qui proviennent du dehors de la communauté, aliénées de la volonté des agents, décidées par et servant les forces dominante que sont l'Etat, le capital, la tradition... Au contraire, la discipline de *Wikipédia* sert des normes qui proviennent de la communauté, décidées par les wikipédiens. Elles existent pour servir un processus de décision qui rend possible à chacun de s'exprimer sur un pied d'égalité, et en approchant un discours rationnel. Donc, la *fonction* de la discipline moderne est la domination, tandis que la fonction de la discipline wikipédienne est la création d'une encyclopédie libre, et plus précisément, l'application de décisions dont la formation se rapproche fortement du modèle démocratique. Sur la

*nature* de la discipline, remarquons que la discipline moderne se fonde sur la domination d'une minorité de gardiens, professeurs... sur la majorité de la population. Au contraire, la discipline wikipédienne marche majoritairement sur les mécanismes de rhizome que nous avons décrit ; le pouvoir est bien plus également distribué. Enfin comme nous l'ont montré Hansen et al. (2007), cette discipline promeut un processus de décision qui se rapproche du modèle de discours rationnel habermassien.

## Conclusion : Wikipédia : un modèle applicable aux démocraties électroniques ?

*Wikipédia* et les projets de démocratie électronique ont en commun la mise en place d'un processus de décision à échelle de masse. La méthode wikipédienne pourrait-elle s'appliquer aux différents projets de démocratie électronique évoqués au début de notre article ? Une étude approfondie de ces projets devrait être menée et fera peut-être l'objet d'un prochain article. En attendant, et pour commencer, on peut voir que le système de débat est déjà en place dans beaucoup de ces projets et que certains mettent aussi l'accent sur la formation d'un consensus. Il faudra encore une fois étudier ces cas pour voir si les débats atteignent un niveau de discours rationnel habermassien. Forts de l'expérience wikipédienne, nous savons aussi sans doute qu'une *discipline* foucauldienne devra se former pour atteindre un tel niveau ; on pourrait résumer cela par la formule 'sans Foucault, pas d'Habermas'. Ces disciplines seront-elles hiérarchiques ou rhizomatiques ? Encore une fois impossible de le prévoir sans étude préalable. Nous devons aussi soulever les différences de fond entre les deux types de projet, qui pourraient impliquer des différences entre les formes organisationnelles de ces derniers. Construire une encyclopédie libre n'est pas la même chose que de mener la vie de la cité, le politique au sens le plus pur du terme. Comme première différence fondamentale, on peut d'abord évoquer l'importance des choix impliqués et les potentialités de conflit que cela engendre. La recherche de la vérité d'un article est chose importante, mais bien moindre qu'un choix politique qui aurait des conséquences matérielles et humaines. De même, alors qu'on touche à l'existence réelle, les différences d'opinions se font beaucoup moins aptes à se modérer et à se comprendre les unes des autres. Aussi la recherche de la volonté générale n'est pas acceptée, consciemment ou non, par tout les agents voire par la majorité, et cet état d'esprit peut grandement différer entre les diverses cultures démocratiques des différentes nations. Voilà pourquoi nous pouvons supposer que le débat peut avoir lieu, mais que la formation de consensus seraient difficile à mener ; peut-être, ainsi, le recours au système de vote majoritaire sera demandé dans les cas où le consensus ne se forme pas. On pourrait aussi objecter que le temps des deux projets est différent : il n'y a pas d'urgence à écrire un article tandis qu'il y a parfois urgence à prendre des décisions matérielles. Néanmoins, je pense qu'une démocratie électronique pourrait s'occuper uniquement du législatif et que l'exécutif, y compris l'application des lois et les innombrables micro-décisions que cela entraîne (sous la forme des décrets et des règlements notamment) pourrait être laissé au pouvoir exécutif classique. Or, ce que l'on critique bien dans le système démocratique actuel, c'est notamment le vote de lois qui ont été proposées sous le coup d'un évènement précis et d'une émotion éphémère. Les bonnes lois prennent le temps de se former et d'arriver à maturation, ainsi je ne vois pas d'inconvénients à ce qu'une décision prenne des mois à être prise, comme c'est le cas pour *Wikipédia*. Il y a ensuite la question de la fréquence des décisions. Les modifications d'un article, tant qu'elles prennent la forme d'un consensus passif, peuvent être très nombreuses au court d'une seule journée, et bien sûr on ne peut pas concevoir cela à propos de lois. Mais il n'y aurait pas d'inconvénient, bien au contraire, à ce que le texte d'un projet de loi soit rapidement et fréquemment modifié. Pour ce qui est du 'vote' des lois en lui-même, l'exemple du processus de décision lors de la formation des règles conviendrait tout à fait à celle de lois dans le monde réel : les débats sont longs et les modifications de texte nombreuses, mais en fin de compte c'est bien un texte qui survient, non-modifiable sans nouvelle procédure de décision. Finalement, *Wikipédia* nous offre les outils pour les différents cas de choix démocratiques : les méthodes d'édition des articles peuvent s'appliquer au travail des textes de lois, celles concernant la création des règles wikipédiennes pour le vote des lois et enfin, les méthodes de sélection des wikipédiens à pouvoir spéciaux pourront s'appliquer à l'élection des pouvoirs exécutifs ! L'expérience des résistances à la discipline donne aussi un bon exemple des possibilités de contre-mesure ; spécialement en ce qui concerne les lobbies, dont on ne dénierait pas ici leur utilité dans le processus démocratique de la politique réelle, mais dont les agissements, s'ils respectent les règles du jeu, pourraient devenir plus transparentes, même si l'on n'empêchera

jamais les dessous de table de se produire. La construction des démocraties électroniques se fera certainement d'une manière pragmatique, par essais et erreurs, tout comme l'a été *Wikipédia*. Mais peut être que les créateurs et la Multitude pourra se servir de cette dernière comme exemple, et construire rapidement un système fiable qui serait, j'en suis certain, la plus grande dans les systèmes démocratiques depuis la construction de la démocratie libérale.

### Bibliographie

Deleuze et Guattari, 1989 [1980], *Mille plateaux*, Minuit.

Firer-Blaess, Sylvain -2007 a, *Wikipedia, le refus du pouvoir*, post-graduate thesis at the *Institut d'Etudes Politiques de Lyon*. <http://doc-iep.univ-lyon2.fr/Ressou...>

▶ 2007 b, *Wikipedia : présentation et histoire*, homo-numericus.net  
<http://www.homo-numericus.net/spip.php?article273>

▶ 2007 c, *Wikipedia, modèle pour une société hyperpanoptique* ; homo-numericus.net  
<http://www.homo-numericus.net/spip.php?article275>

▶ 2007 d, *Wikipedia : hiérarchie et démocratie*, homo-numericus.net  
<http://www.homo-numericus.net/spip.php?article276>

▶ 2008, *Wikipedia : governance, mode of production, ethics*, MA thesis at the Center for Social and Political Thought, the University of Sussex, England. <http://www.box.net/shared/sk48tx6obt>

Foglia, Marc, 2008 : *Wikipedia, Média de la connaissance démocratique ?*, FYP éditions, Limoges (France)

Foucault, Michel, 2006 ?1975 ?, *Surveiller et Punir*, collection Tel, Gallimard.

Foucault, Michel, 1994, *Dits et Ecrits*, 4 Volumes, nrf Gallimard.

Fraser, Nancy 1989 : *Unruly practices : power, discourse and gender in contemporary social theory*, , Cambridge :

Polity Press Fraser, Nancy, 2003 : 'From Discipline to Flexibilization ? Rereading Foucault in the shadow of

Globalization' in *Constellation*, vol.10, n.2 Habermas, Jürgen, 1987 : *Théorie de l'agir communicationnel*,

Fayard Hansen, S., Berente, N., Lyytinen, K, 2007 : 'Wikipedia as Rational Discourse : An Illustration of the Emancipatory Potential of Information Systems', in *Proceedings of the 40th Hawaii International Conference on System Science*

Sanger, Larry, 2005, 'The early history of Wikipedia and Nupedia : a Memoir', *Slashdot.org* \_

<http://features.slashdot.org/article.pl?sid=05/04/18/164213> \_

<http://features.slashdot.org/article.pl?sid=05/04/19/1746205&tid=95>

### Notes

1 Une liste de ces sites est disponible sur [http://www.metagovernment.org/wiki/Main\\_Page](http://www.metagovernment.org/wiki/Main_Page) . Rajoutons debatawise , americaspeakingout et, pour le cas français, le site jeparticipe.org

2 *Nous* parlerons ici de la wikipédia anglophone. C'est elle qui connaît le plus grand nombre d'articles et le plus grand nombre de visiteurs.

3 Je reprend ici le terme d'Habermas.

4 Parfois, certains individus en conflits restent dans une pratique non-communicationnelle et décident de supprimer les modifications de l'opposant à tour de rôle, et ceci indéfiniment. Cette pratique, appelée *guerre d'édition (edit war)*, est reconnue et interdite par les règles de wikipédia. La *Three Revert Rule*, notamment, interdit à un usager de faire la même modification trois fois en une journée. ( [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Edit\\_warring](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Edit_warring) )

5 D'autres règles structurant les débats sont les règles de vérifiabilité, qui demande que chaque information doit citer une source vérifiable et fiable, et l'interdiction des citations de recherches originales (les sources doivent avoir *supportées* un processus de *peer review*. Bien sûr, ces règles sont sujettes à interprétation, et nombreux sont les débats d'édition qui tournent autour de ces interprétations.

6 [http://en.Wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Village\\_pump](http://en.Wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Village_pump)

7 Par exemple la page des 'discussions centralisées' ('centralised discussion page'), qui regroupe les sujets en cours dans la communauté devrait être au courant : <http://en.wikipedia.org/wiki/Template:Cent>

8 [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Five\\_pillars](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Five_pillars) ; [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:List\\_of\\_policies](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:List_of_policies) ;

[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:List\\_of\\_guidelines](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:List_of_guidelines) .

9 <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipede...> . Ma traduction

10 [http://en.Wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Polling is not a substitute for discussion](http://en.Wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Polling_is_not_a_substitute_for_discussion)

11 <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipede...> . Ma traduction.

12 [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Assume good faith](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Assume_good_faith)

13 [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Don%27t bite the newcomer&redirect=no](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Don%27t_bite_the_newcomer&redirect=no)

14 <http://en.wikipedia.org/wiki/WP:barnstars>

15 [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Mediation Cabal](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Mediation_Cabal) .

16 [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Mediation committee](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Mediation_committee) et <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Mediation>

17 [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Arbitration Committee](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Arbitration_Committee) .

18 [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Arbitration Committee](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Arbitration_Committee) ; ma traduction.

19 Malheureusement, les statistiques concernant le comité d'arbitrage ne sont pas disponibles actuellement.

20 Cela montre-t-il, en passant, la supériorité de la du vote sur le consensus, même dans la communauté wikipédienne ?

21 Voir <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Administrators>

22 [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Sock puppet](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Sock_puppet)

23 <http://toolbar.netcraft.com/stats/topsites>

24 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6947532.stm>

25 <http://virgil.gr/31.html> . Ma traduction.

26 <http://creativemac.digitalmedianet.com/articles/viewarticle.jsp?id=172757> . Ma traduction.

---

Crédits photographiques : [rhizoming resilient iterability](#), par Jeff Sati, en CC by-nc-nd 2.0 sur Flickr