



Formation : Fondamentaux de la démocratie

Document de conception

Table des Matières

1 CONCEPT GÉNÉRAL.....	1
2 DEUX MOTS-CLEFS : RÉPUBLIQUE ET DÉMOCRATIE.....	2
3 ORGANISATION GÉNÉRALE DU PARCOURS.....	2
4 PREMIÈRE SECTION : LA RÉPUBLIQUE.....	3
4.1 EXTERNALITÉS : LA FRONTIÈRE ENTRE PUBLIC ET PRIVÉ.....	3
4.2 LES PROBLÈMES COMMUNS À LA SOURCE DES CORPS POLITIQUES.....	4
4.3 LA COORDINATION EFFICACE ET JUSTE DES ACTEURS : LES CONVENTIONS.....	5
4.4 LES BIENS COLLECTIFS ET L'IMPÔT.....	6
4.5 L'ÉTAT DE DROIT.....	8
4.6 LES INCERTITUDES RADICALES DE L'ACTION PUBLIQUE ET LA DISCUSSION ARGUMENTÉE.....	9
4.7 LES STATISTIQUES : LA CONNAISSANCE NÉCESSAIRE À L'ACTION PUBLIQUE.....	11
4.8 LES TEXTES JURIDIQUES : LES OUTILS DE L'ACTION PUBLIQUE.....	12
5 DEUXIÈME SECTION : LA DÉMOCRATIE.....	13
5.1 LES 3 ÉTAPES DANS LA DÉFINITION COLLECTIVE D'UNE ACTION PUBLIQUE : INITIATIVE, AMENDEMENT, DÉCISION.....	13
5.2 LE "DEMOS", LA COMMUNAUTÉ POLITIQUE PERTINENTE POUR DÉCIDER EN DÉMOCRATIE.....	15
5.3 LES DROITS HUMAINS.....	17
5.4 LES "SPHÈRES PUBLIQUES", LE LIEU DE LA DISCUSSION ARGUMENTÉE.....	18
5.5 L'ÉDUCATION : LES CONDITIONS COGNITIVES ET CULTURELLES DE LA DISCUSSION ARGUMENTÉE.....	20
5.6 LE TEMPS : LA DISPONIBILITÉ NÉCESSAIRE À LA DISCUSSION ARGUMENTÉE.....	20
5.7 UNE RÉPONSE À DES PROBLÈMES CONCRETS HISTORIQUEMENT DATÉS : LA REPRÉSENTATION.....	21
6 SECTION PROSPECTIVE : LA DÉMOCRATIE ÉLECTRONIQUE DU 21^E SIÈCLE.....	23
7 LICENCE.....	23

1 Concept général

La liberté, pour un peuple, pour un corps politique conscient de lui-même, ne consiste pas seulement à être libéré de ses chaînes. Elle consiste à définir librement et pacifiquement, et avec la participation de tou(te)s, son avenir commun, dans un "pouvoir agir" ouvert à tou(te)s. C'est l'essence même de la **démocratie**.

La fonction de cette formation est que l'apprenant.e expérimente **concrètement** ce qu'est la démocratie : qu'il perçoive les questions et problèmes que pose l'action publique démocratique, et les réponses qui y ont été apportées au cours du temps. Elle se conclut par une ouverture vers les formes nouvelles que prend cette démocratie au 21^e siècle.

C'est une formation participative, dans laquelle les apprenants sont invités, en sus d'une présentation de contenus de formation, à agir directement en s'insérant dans des jeux de rôle encadrés par des formateurs.

La conception de cette formation participative s'inspire librement de l'exposition "[Making things public](#)", organisée par le *Zentrum für Kunst und Medien* (ZKM) de Karlsruhe



(Allemagne) entre mars et octobre 2005, sous le commissariat de Bruno Latour et Peter Weibel, et du musée participatif sur les mathématiques appelé [Mathematikum](#) à Gießen (Allemagne).

Le caractère novateur de cette formation participative, et en particulier des jeux de rôle, justifie que ces derniers fassent l'objet, avant mise en service, d'une expérimentation préalable, puis d'ajustements en cours d'exploitation.

Cette formation en ligne pourra, dans un deuxième temps, être déclinée sous forme d'exposition itinérante ou de musée.

2 Deux mots-clefs : République et Démocratie

La formation aux fondamentaux de la démocratie est structurée autour de l'étymologie de deux mots-clefs : "**république**" et "**démocratie**", faisant chacun l'objet d'une section.

Le premier concept, celui de république ou "chose publique", pose la question de l'**objet** de la l'action publique et de l'exercice du pouvoir. En effet, pourquoi certaines actions, qualifiées de "publiques" devraient-elles être décidées au nom du collectif, en s'imposant à toutes, au lieu d'être engagées à titre privé, de façon individuelle et non coordonnée ? Quelles sont les décisions qui relèvent de cette "chose publique" ? Pourquoi ?

Le second concept, celui de démocratie ou "pouvoir du peuple", pose la question des **procédures** de définition de l'action publique, et des moyens d'y faire participer, directement ou indirectement, la fraction la plus large possible des entités, humaines et non-humaines, concernées. Comment déterminer le corps politique ou "*demos*" des personnes habilitées à participer à cette définition ? Quelles procédures et quels dispositifs concrets mobiliser pour garantir que la voix de toutes sera effectivement écoutée et prise en compte ?

3 Organisation générale du parcours

La formation aux fondamentaux de la démocratie est organisé le long d'un **parcours** composé de deux **sections**, la "République" (§ 4) et la "Démocratie" (§ 5), elles-mêmes formées d'**étapes** dédiées pour chacune au traitement d'une question. Il se conclut par une section prospective (§ 6), consacrée à la préfiguration de la démocratie du 21^e siècle.

Chaque étape comprend deux espaces :

1. un espace d'**expérimentation directe** par les apprenantes, encadrées par des formatrices dédiées. L'expérimentation prend la forme d'un jeu de rôle participatif, puis d'un retour réflexif sur le déroulement de ce jeu par les participantes, avec le soutien des formatrices.
2. un espace d'**exposé** de contenus et de documents exposant l'histoire des questions posées par la "chose publique" et la démocratie, et les réponses qui leur ont été apportées au cours du temps.

La formation est conçue pour être parcourue de façon linéaire, en visitant dans chaque étape les deux espaces décrits ci-dessus et en suivant les étapes dans l'ordre. Cependant, son architecture autorise :

- o à l'intérieur de chaque étape, à se restreindre à l'espace d'exposé seulement
- o au terme de chaque étape, à choisir l'étape suivante parmi toutes celles de la section.

L'expérimentation directe est faite par des **groupes**, que ces groupes soient déjà constitués (scolaires par exemple) ou non (par réunion d'un ensemble d'apprenantes individuelles arrivées au cours d'un intervalle de temps donné). L'expérimentation en groupe est **essentielle**



à la pédagogie de la formation aux fondamentaux de la démocratie. En effet, la démocratie posant la question de l'action au nom d'un collectif et réalisée par un collectif (identique ou différent du précédent), ce n'est que dans un groupe que les questions essentielles qu'elle pose peuvent être rendues manifestes et tangibles. Décider seul pour soi seul ne présente en effet aucune difficulté particulière, et ne mérite pas d'y consacrer une formation aux fondamentaux de la démocratie.

Dans le cas de groupes non constitués, un premier temps dans la visite est consacré à établir un lien de confiance entre ces personnes qui ne se connaissent pas et à établir une dynamique de groupe, à "briser la glace". À cette fin, les formatrices organisent un jeu coopératif très simple et court, plutôt joyeux, en posant des questions personnelles (mais pas trop) aux participantes.

4 Première section : la République

L'objet général de cette section est de s'interroger sur la "chose publique", ce qui relève d'une action, qualifiée de "publique", définie au nom de la collectivité, et s'imposant à celle-ci. Les concepts essentiels exposés et mobilisés dans cette section sont :

- o les externalités, qui transfèrent une question du privé vers l'espace public (§ 4.1)
- o les problèmes communs, autour de la résolution desquels se construisent des corps politiques (§ 4.2)
- o les deux outils essentiels de l'action publique que sont la loi, outil de coordination des acteurs (§ 4.3) et l'impôt, justifié par l'existence de biens collectifs (§ 4.4)
- o les conditions de l'action publique : l'état de droit (§ 4.5), son incertitude radicale, soluble uniquement dans la discussion argumentée (§ 4.6), les statistiques qui l'alimentent en information (§ 4.7) et les textes juridiques qui en sont l'expression (§ 4.8).

Cette section ne se pose pas la question des modalités de la définition de l'action publique, ni de son caractère démocratique ou non (ces questions font l'objet de la section sur la Démocratie). Elles sont très générales, et portent sur toutes les formes de gouvernement d'un collectif, quel qu'y soit le degré de concentration de la décision, et donc que ce gouvernement soit qualifiable de monarchique (pouvoir d'un seul), d'oligarchique (pouvoir de quelques-uns) ou de démocratique (pouvoir de tous).

4.1 Externalités : la frontière entre public et privé

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

La distinction entre ce qui relève du public et du privé n'a rien d'évident en soi, et ces conceptions sont variables à l'intérieur d'une même société et au cours de l'Histoire. Le concept clef est celui d'**externalité**. Par "externalité", on entend les effets d'une action qui sont non circonscrits à l'espace prédéfini des acteurs de cette action, et débordent donc vers l'extérieur. Ce débordement des conséquences de l'action (quelle qu'en soit la forme), justifie que cette action soit transférée de l'espace privé (des relations entre les acteurs) vers l'espace public. Ce mouvement peut aussi être inversé, lorsqu'on observe que des actions, dont on pensait qu'elles avaient des conséquences au-delà de l'espace privé, sont considérées ne plus en avoir (ainsi des pratiques religieuses).

Jeu de rôle et analyse

Le formateur demande au groupe d'imaginer que ses membres habitent le même quartier, et qu'ils apprennent successivement qu'une habitante du quartier a les comportements suivants :



- o Elle attrape des mouches avec du papier collant tue-mouches
- o Elle lit des livres dans une langue étrangère, écrite avec des signes inconnus
- o Elle attrape des souris avec des pièges où les souris sont immobilisées dans de la colle
- o Elle fait des expériences de chimie qui sentent mauvais
- o Elle dresse son chien en le battant avec un bâton
- o Elle organise des réceptions bruyantes et tardives tous les mois
- o Elle élève ses enfants en les battant avec un bâton
- o Elle place un signe inconnu devant sa porte
- o Elle n'entretient pas son jardin et il devient une friche désordonnée

Dans chaque cas, la question posée est : Cela nous concerne-t-il ? Devons-nous faire quelque chose ? Est-ce que cela devrait être interdit ou réglementé ? Pourquoi ?

Contenu de l'espace d'exposé

Des exemples historiques de lois et règlements, qui ont porté sur des comportements et actions sur lesquels il nous paraît incongru ou étonnant de légiférer aujourd'hui (illustration du "problème théologico-politique"¹, où l'Église s'est sentie légitime à intervenir sur de très nombreux éléments de la vie, y compris privée selon nos conceptions contemporaines, mais qui se justifiaient par la conviction de l'époque que la piété de chacun était un facteur déterminant de l'ordre du monde et de l'ordre social, et donc de prévention des catastrophes interprétées comme des sanctions divines) mais aussi des exemples de règlements tout à fait contemporains et actuels (sur le bien-être des animaux d'élevage, par exemple).

La question de l'adéquation entre compétences d'une institution publique à responsabilité territoriale et aire de diffusion des externalités qu'elle est chargée de réguler : sentiment d'impuissance lorsque la décision est prise à petite échelle mais que la coordination nécessaire, du fait de l'étendue géographique des externalités, est à une échelle supérieure. Exemples dans les agglomérations urbaines, les unions politiques continentales (en particulier en Europe), et pour les problèmes communs mondiaux (climat).

4.2 Les problèmes communs à la source des corps politiques

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

L'action publique porte sur les **problèmes communs** ("issues" en anglais), c'est à dire sur des problèmes relevant de la sphère publique, parce qu'ils ont débordé par leurs externalités hors de la sphère privée - ou que l'on considère qu'ils l'ont fait. Même si les personnes ne se connaissent pas entre elles, même si elles sont ennemies, le fait d'être amené à régler ensemble un problème commun est la première étape de la formation d'un corps politique², à partir de la constitution d'un "public" au sens de John Dewey³.

Les problèmes communs relèvent de trois grandes catégories, qui font l'objet chacune d'une étape dans la suite du parcours : la gestion des infrastructures et ressources communes (correspondant au présent chapitre), la définition des règles et conventions permettant la

¹ Manent, P. : "*Histoire intellectuelle du libéralisme*" Hachette, Collection Pluriel, Paris, 1997.

² Marres, N. : "*Issues spark a public into being. A key but often forgotten point of the Lippmann-Dewey debate*" in Latour, B. and Weibel, P. editors, "*Making things public. Atmospheres of Democracy*" MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA / London, United Kingdom, 2005.

³ Dewey, J. "*The public and its problems*", Ohio University Press, 1989



coordination des acteurs (§ 4.3), la répartition des charges liées à l'entretien des biens collectifs (§ 4.4).

Jeu de rôle et analyse

Ou bien:

- o un jeu de rôle collaboratif, à l'occasion duquel le groupe doit réaliser collectivement une tâche qu'aucun des participants ne peut résoudre seul
- o un tuyau d'acheminement d'eau, où le débit d'entrée varie aléatoirement au cours du temps, et où chacun doit maintenir le niveau de l'eau dans son réservoir entre une limite basse et une limite haute, alors que le débit de sortie de son réservoir varie aussi aléatoirement au cours du temps. À chaque étape, la commande est un dispositif d'aiguillage de l'eau entre un usage pour soi seul et un usage pour les autres en aval.

Dans les deux cas, il a fallu se mettre d'accord pour réguler l'action des membres du groupe, pour résoudre ensemble le problème commun (réaliser la tâche commune ou assurer à chacun une alimentation en eau suffisante). Le processus consistant à se mettre d'accord à plusieurs sur une action à mener ensemble pour résoudre un problème public commun est l'essence de la politique, de l'action portant sur la "chose publique".

Contenu de l'espace d'exposé

Gestion internationale de l'eau et des fleuves, du climat.

Les épidémies, à l'intérieur d'un pays et d'un pays à l'autre.

Le luxe, le gaspillage. La misère.

Les actions publiques et institutions mises en place historiquement pour traiter ces problèmes communs.

4.3 La coordination efficace et juste des acteurs : les conventions

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Pour que les humains interagissent et se **coordonnent** les uns avec les autres de manière pacifique et productive, ils doivent savoir quoi attendre les uns des autres, quelles anticipations avoir. À cette fin, la modalité historiquement la plus efficace est de définir des **conventions** stables, prévisibles et justes entre les humains : des lois, règles, règlements, dans l'espace public comme privé⁴.

Jeu de rôle et analyse

Le groupe est divisé en N équipes (N = 3 à 7). Chacune de ces N équipes est collectivement dotée de P jetons de couleurs différentes prises parmi 4 (bleu, vert, jaune, rouge) répartis inégalement entre les couleurs, et chaque équipe est totalement privée de jetons d'une couleur au moins. Les participants ne connaissent pas le nombre total de jetons de chaque couleur. Le but du jeu est d'obtenir pour son équipe le plus grand nombre possible de jeux complets de jetons des 4 couleurs, en procédant à des échanges avec les autres équipes.

Un tour de jeu est fait d'une phase de définition des conventions d'échange entre jetons de couleur et d'une phase de négociations et de transactions. Une convention d'échange est le "taux de change" entre jetons de différentes couleurs : par exemple, l'équipe A échange 1 jeton bleu pour au moins 3 jetons verts, mais cette convention peut être en conflit avec celle

⁴ Eymard-Duvernay, F., Favereau, O., Orléan, A., Salais, R. et Thévenot, L. (2004), "Valeurs, coordination et rationalité. L'économie des conventions ou le temps de la réunification dans les sciences économiques, sociales et politiques", Problèmes économiques, vol. 2838, pp. 1-8



de l'équipe B qui, dans l'autre sens, veut obtenir au moins 2 jetons bleus en échange de ces 3 jetons verts. Dans la première phase, chacune des équipes définit une convention d'échange entre jetons de couleurs différentes, et envoie, au cours de la deuxième phase, un marchand chargé d'échanger un ensemble de jetons auprès de chacune des autres équipes. La trace des conventions d'échange entre couleurs de jeton est conservée pour chaque équipe à chaque tour. Chaque marchand d'une équipe rencontre le marchand d'une autre équipe, et procède aux transactions au mieux, en fonction des conventions que l'équipe s'est fixées, mais aussi des souhaits du marchand issu de l'autre équipe. La phase de négociation-transaction est courte, de l'ordre de 1 minute, pour pousser les gens à conclure rapidement s'ils sont d'accord (et dans ce cas ils procèdent à l'échange de jetons selon les modalités d'échange qu'ils ont définies d'un commun accord) ou non (et alors chacun conserve ses jetons). Après chaque phase de négociation-transaction, les marchands reviennent dans leur équipe pour partager les jetons, discuter de nouvelles conventions d'échange et mandater de nouveaux marchands pour interagir avec chacune des autres équipes. Le jeu comprend 4 tours.

Le jeu est ensuite recommencé une fois, mais cette fois-ci, l'ensemble des participantes connaît le nombre de jetons total de chaque couleur, et établit une convention d'échange commune avant que l'on n'attribue les jetons à chaque équipe. Puis on procède à nouveau aux échanges.

Lors de la phase de bilan, les joueuses sont amenées à observer : (1) la variation des conventions d'échange de jetons au cours du temps pour chaque équipe; (2) que dans certains cas, on n'a pas pu se mettre d'accord pour échanger parce que les conventions étaient trop différentes d'une équipe à l'autre, chacune considérant que l'autre était injuste dans ses prétentions ; (3) que lorsqu'on peut établir une convention commune avant, l'ensemble des transactions est plus efficace (on assemble au total plus de jeux complets de 4 jetons), rapide et que les conflits sont moins aigus et moins nombreux.

Contenu de l'espace d'exposé

Les conventions sociales communes : la langue, le code de la route (et le côté de la route où on circule), les lois pénales. Les règles à toutes les échelles : dans un immeuble, une association, une entreprise, une branche industrielle, une commune, une région, un État, l'Union Européenne, les Nations Unies.

Les conséquences de l'absence de loi : exemples historiques d'absence de système juridique où le souverain décide des différends sans se sentir lié par quoi que ce soit, ni par le précédent, ni par la loi écrite (Saint-Empire Romain Germanique avant le *Reichskammergericht*).

Les outils nécessaires au caractère effectif de la loi et des conventions : l'état de droit, le monopole de la force publique par l'État, l'institution judiciaire.

4.4 Les biens collectifs et l'impôt

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Lorsque les **biens** sont **collectifs**, ou encore non excluables et non rivaux (c'est à dire qu'on ne peut interdire à personne d'en jouir dès qu'ils existent, et que le fait qu'une personne en jouisse ne prive pas les autres de cette même jouissance), la seule manière d'assurer que la production de ce bien recevra les ressources nécessaires est la **contrainte** par un organisme supérieur, c'est à dire l'**impôt** levé par l'État.

Jeu de rôle et analyse



Chacune des N participantes reçoit un nombre aléatoire de "pièces d'or" et de "pièces d'argent" (avec la convention: 1 pièce d'or = 2 pièces d'argent). La somme reçue est comprise entre 1 et 20 pièces d'or (avec une loi de probabilité non uniforme avec pic de densité assez bas et longue traîne), et avec une moyenne de 4 "pièces d'or" par personne et un minimum de 1. Les caractéristiques de cette distribution aléatoire ne sont pas communiquées aux participantes. Les "pièces d'or" peuvent être utilisées à chaque étape pour (1) acheter des biens pour soi et sa famille ou (2) contribuer à l'entretien annuel d'une digue qui protège le village contre les inondations du fleuve voisin.

Selon la somme dont elle dispose pour soi et sa famille à la fin du tour (après avoir payé pour l'entretien de la digue), chaque joueuse gagne des points correspondant à la satisfaction qu'elle retire de son mode de vie, selon le tableau suivant.

Nombre de pièces d'or restantes	1	≥1,5	≥2	≥4	≥6	≥8	≥13	≥20
Points	0	1	2	3	4	5	6	7

(Le nombre de points est égal à $5 \cdot \log_{10}(\text{pièces})$)

Cependant, si la digue n'est pas entretenue, le village est inondé cette année-là, et les richesses individuelles de toutes sont emportées : tout le monde se retrouve avec 1 seule pièce d'or, soit 0 point. Le coût annuel d'entretien de la digue est de 2N "pièces d'or".

Plusieurs protocoles sont utilisés successivement pour payer l'entretien annuel de la digue :

1. la dotation de chacune en "pièces d'or" est secrète, et chacune met secrètement dans l'urne pour la construction de la digue le nombre de "pièces d'or" qu'elle souhaite, et conserve également secret le nombre de ses "pièces d'or" restantes pour sa consommation personnelle et son épargne. Elle montre l'image correspondant à sa consommation personnelle et à son train de vie (avant inondation éventuelle).
2. la dotation de chacune en "pièces d'or" est publique, et chacune met secrètement dans l'urne pour la construction de la digue le nombre de "pièces d'or" qu'elle souhaite, et conserve également secret le nombre de ses "pièces d'or" restantes pour sa consommation personnelle et son épargne. Elle montre l'image correspondant à consommation personnelle (avant inondation éventuelle).
3. la dotation de chacune en "pièces d'or" est publique, et chacune, dans un ordre aléatoire de passage, met publiquement mais librement dans l'urne pour la construction de la digue le nombre de "pièces d'or" qu'elle souhaite. Le nombre des "pièces d'or" restantes pour sa consommation personnelle et son épargne s'en déduisent.
4. la dotation de chacune en "pièces d'or" est publique, avec cette fois-ci une loi de répartition très inégalitaire séparant un petit groupe de "très riches" (10 %) recevant plus de 12 pièces d'or et un très grand groupe de "pauvres" et "très pauvres" recevant 1 à 2 pièces d'or. La formatrice demande d'abord aux "très riches" la règle qu'elles appliqueraient pour répartir les frais d'entretien de la digue, puis aux "pauvres" et "très pauvres". Elle tire ensuite au sort pour savoir quelle règle sera appliquée (en effet, la question du mode de définition de la règle d'imposition ne fait pas l'objet de cette section, et est donc évacuée ici ; elle sera traitée dans la section suivante sur la Démocratie).
5. la dotation de chacune en "pièces d'or" est publique, avec une loi de répartition plus égalitaire que précédemment (aucune participante ne reçoit plus de 8 pièces d'or). La



formatrice demande d'abord aux "plus riches" (recevant 5 pièces d'or ou plus) la règle qu'elles appliqueraient pour répartir les frais d'entretien de la digue, puis aux "moins riches" (les autres). Elle tire ensuite au sort pour savoir quelle règle sera appliquée (en effet, nous ne sommes pas censés être en démocratie dans cette section).

6. les participantes décident en commun, et avant de recevoir les "pièces d'or", quelle règle sera appliquée pour payer l'entretien annuel de la digue.

À la fin de chaque protocole, la formatrice fait le décompte des "pièces d'or" disponibles pour la construction du bien collectif, et on en tire les conclusions : s'il est insuffisant, la digue n'est pas entretenue cette année, et le village est inondé. Le mode de vie de tout le monde (y compris les plus riches) est donc compromis.

Les participantes sont invitées à observer qu'en l'absence de contrainte par un organisme collectif, la digue n'est pas entretenue parce que les paiements spontanés sont insuffisants, et que donc même si les biens privés sont présents, cela ne suffit pas à assurer la prospérité (puisque en l'absence d'entretien de la digue ils sont emportés par l'inondation). Elles voient également que la question de l'impôt n'est pas simple à résoudre dans l'équité, et que les avis sur cette équité sont divergents, et que le conflit est d'autant plus dur que les groupes sociaux sont inégaux et séparés.

Contenu de l'espace d'exposé

La notion de bien collectif et exemples canoniques : systèmes d'irrigation et digues, armée, justice. Les expérimentations sur le comportement de paiement des biens collectifs de la littérature (et les résultats cumulés du jeu de rôle).

Les effets de l'inégalité économique sur la cohésion sociale et le consentement à l'impôt.

Les éléments d'analyse d'un budget public : montant global des dépenses et des recettes, déficit ou excédent, dette, nature des dépenses, nature des impôts (assiette, taux). Conséquences des choix faits pour chacun de ces paramètres.

4.5 L'état de droit

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Une action publique ne peut être mise en œuvre que si les décisions concernant la chose publique définies ci-dessus (aux § 4.3 et § 4.4 respectivement), lois et budget public, sont effectivement respectées. Ces conditions sont décrites comme formant l'**état de droit**.

Elles comprennent :

- o la protection des faibles contre les puissants, les violents et les habiles, par une **force publique** disposant effectivement du monopole de l'usage légitime de la force
- o un **droit** (lois, règlements, jurisprudence) compréhensible et **accessible** à tou(te)s
- o un droit d'application **universelle**, sans exception ni passe-droit
- o une institution judiciaire **indépendante** des pouvoirs et des pressions, assurant des procès **équitables**
- o un système **fiscal** efficace et juste, assurant le paiement effectif de l'impôt et une contribution des personnes physiques et morales à la mesure de leur capacité contributive
- o un **contrôle** des **dépenses publiques** et une assurance de leur utilisation conformément aux objectifs définis.

Jeu de rôle et analyse



Par exception avec l'organisation générale décrite au § 3, cette étape ne comprend pas de jeu de rôle. En effet, faire subir aux visiteurs l'expérience concrète de l'arbitraire, de la violence et de l'injustice serait contraire à l'objectif éthique et déontologique de la formation.

Contenu de l'espace d'exposé

L'exposition illustre par des exemples historiques et contemporains ce que signifie concrètement l'**absence** de chacune des facettes de l'état de droit décrites ci-dessus : anarchie violente, mainmise du crime organisé, inaccessibilité du droit (linguistique, culturelle ou financière), corruption ou soumission de la justice, évasion fiscale, détournement des fonds publics.

4.6 Les incertitudes radicales de l'action publique et la discussion argumentée

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Une action publique ne peut pas être décidée selon des critères indépendants, objectifs et s'imposant à tous, qui soient de l'ordre de la science ou de la vérité. En effet, lorsqu'une collectivité s'engage dans une **action**, laquelle s'inscrit de façon irréversible dans l'Histoire (et sans possibilité de compenser les conséquences d'un résultat négatif mais improbable par la répétition des essais, comme ce serait le cas dans un jeu de hasard), il est des questions auxquelles il est impossible de répondre de façon certaine et indiscutable :

- o quels sont les buts prioritaires à atteindre, les problèmes les plus importants à résoudre ?
- o l'information dont nous disposons est-elle suffisante pour agir maintenant, ou est-il préférable de prendre le temps d'en réunir plus, ou de laisser la situation suivre son cours spontané, au risque de laisser s'échapper l'instant opportun ?
- o quelles sont les conséquences prévisibles de l'action, dans l'état actuel des connaissances, et quel jugement porter sur elles, sachant qu'elles relèvent de domaines, d'échelles de temps, de parties prenantes, différentes et hétérogènes et qu'elles ne peuvent être ramenées à une échelle unique d'"optimisation" ?

Face à cette **incertitude radicale**, sur les problèmes à résoudre, sur les conséquences futures des actions comme sur la manière de les juger, le seul mode légitime de décision est la **discussion argumentée**⁵ entre les personnes chargées de la décision. L'objet de cette discussion argumentée est de :

- o **convaincre** et d'**être convaincu**, c'est à dire de changer librement d'opinion sur l'action à mener, du fait de nouvelles informations ou de nouvelles manières de considérer l'information disponible
- o générer de **nouvelles alternatives** d'action et des compromis pour traiter le problème commun, en prenant en compte les opinions et les intérêts des participants, présents ou représentés

⁵ Habermas, J., *Moralbewusstsein und Kommunikatives Handeln*, Frankfurt /Main: Suhrkamp, 1983. Par ailleurs, les réflexions mathématiques portant sur l'agrégation des préférences individuelles en une préférence collective (Théorème d'Arrow-Debreu, travaux de A. Sen) sont d'une faible pertinence ici. En effet, ils supposent l'absence de communication entre les membres du corps politique et l'épuisement de la génération d'alternatives nouvelles. Elles se placent donc dans le cas très particulier du choix entre un nombre fini et non modifiable d'alternatives mutuellement exclusives.



- o **prendre de la hauteur** par rapport à son intérêt propre, en se plaçant mentalement dans la position d'un co-souverain responsable du bien commun, c'est à dire du bien-être de l'ensemble du corps politique.

Cette incertitude radicale amène à réévaluer le rôle et les qualités de l'homme politique : il ne dispose ni d'un savoir, ni de connaissances exceptionnelles ou inaccessibles au commun, mais il est celui qui prend la décision en situation d'incertitude (en ayant su, le cas échéant, faire appel aux interlocuteurs compétents, et les faire travailler ensemble), et en assume ensuite la responsabilité.

Jeu de rôle et analyse

Un kit de construction contenant, pour chaque équipe :

- o le matériel de construction :
 - 8 spaghetti
 - 1 boule de pâte à modeler de 1 cm de diamètre
 - 5 élastiques à section carrée, de 1 mm de côté et de 5 cm de diamètre
 - 50 cm de ficelle de 0,5 mm de diamètre
 - 1 feuille de papier 80 g / m², format A4 (feuille pour photocopieuse / imprimante)
- o les outils :
 - 1 paire de ciseaux à bouts ronds
 - 1 double décimètre
 - une calculatrice 4 opérations.

Travailler sur ce jeu de construction amène à des incertitudes ou difficultés analogues à celles existant lorsqu'on intervient sur la société ou l'économie : une partie a un comportement familier et connu (les élastiques, la ficelle) ; une partie a un comportement inconnu, ou sur lequel portent des incertitudes (la robustesse mécanique des spaghetti, l'adhérence de la pâte à modeler) ; on peut faire des expérimentations – mais cela demande du temps et de la ressources ; certaines actions sont irréversibles (découper le papier ou la ficelle).

Les formatrices constituent les équipes (de 4 à 6 personnes / équipe), puis confient un kit de construction à chacune. Elles exposent ensuite la consigne : chaque équipe doit construire, avec ce kit, en moins de 15 minutes, l'objet qui occupe le plus grand volume possible (surface de la base x hauteur), qui tient pendant au moins 30 s. Un "objet" est défini par un ensemble d'éléments qui sont en contact les uns avec les autres. L'équipe qui a construit l'objet qui occupe le plus grand volume a gagné.

Les formatrices font observer que le débat a porté sur l'objectif à poursuivre (construire haut ou construire large), que l'on était pressé par le temps, que l'on avait anticipé le comportement de certains éléments, mais que d'autres ont été surprenants, qu'il a fallu se décider en ne sachant pas ce qui allait véritablement se passer tout en étant pressés par les conséquences négatives de l'inaction - et que c'est la situation de toute décision d'action. Elles font également observer la nature de la discussion argumentée : quels arguments ont été échangés, qui a changé d'opinion, quelles alternatives nouvelles ont été générées, comment l'intérêt général a été considéré au-delà des préférences individuelles pour la prudence ou pour l'audace, pour la construction en hauteur ou en largeur.



Contenu de l'espace d'exposé

Les théories de la discussion : Habermas.

Pour les événements historiques suivants, les termes de la décision et le résultat effectivement atteint, en montrant qu'il n'était pas évident *a priori* :

- o Invasion de la Sicile par les Athéniens pendant la guerre du Péloponnèse.
- o Choix par Nelson Mandela de soutenir l'équipe nationale de rugby d'Afrique du Sud pendant la Coupe du Monde de 1994 (film "Invictus").
- o Choix économiques lors de la réunification allemande (intégration économique et monétaire rapide, taux de change).
- o Bombardement atomique du Japon en 1945.

Illustrations des conflits intrinsèques à la décision d'action : sécurité / prise de risque, court terme / long terme.

4.7 Les statistiques : la connaissance nécessaire à l'action publique

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Lorsqu'on souhaite agir sur un objet d'une taille aussi grande qu'une ville, une région, un État ou une Union d'États, il est nécessaire de **se représenter** cet objet de façon simple, avec des outils **numériques** qui à la fois schématisent et rendent accessible des grandeurs sur lesquelles on cherchera ensuite à travailler, et avec l'idée que les grandeurs en demandent en amont un travail de définition puis de collecte de données.

Jeu de rôle et analyse

Le problème posé est de définir le nombre **minimal** de canots de sauvetage nécessaires pour les passagers d'un bateau, à partir de la connaissance quantitative de la population des passagers. Cette situation est analogue à celle d'une administration devant dimensionner des installations pour sa population à partir de sa description quantitative. Ces passagers sont représentés par des bâtonnets de plastique de 3 couleurs (blanc, brun, noir), de taille (petit et grand) et de forme différentes (à section ronde ou carrée). De surcroît, certains de ces bâtonnets flottent et les autres coulent, lorsque mis dans l'eau, mais la différence de masse est assez faible et n'est donc pas directement perceptible. Le modèle du canot de sauvetage est donné, avec autant de logements carrés que de logements ronds. Les bâtonnets ronds entrent dans les logements carrés, mais ils y sont logés sans y être fixés. Dans l'autre sens, les bâtonnets carrés n'entrent pas dans les logements ronds.

Dans la première étape, le formateur demande au groupe de décrire quantitativement l'ensemble constitué par les passagers, et de choisir les caractéristiques qu'il juge pertinente pour la description de la population des passagers.

Puis la question sur le nombre minimal de canots nécessaires est posée dans les scénarios suivants :

- o sans aucune information
- o il est précisé que la mer est calme (ce qui signifie qu'on peut mettre les bâtonnets ronds dans des logements carrés, même s'ils ne sont pas fermement fixés dedans)
- o il est précisé que la mer est calme, et suffisamment chaude pour que des personnes qui peuvent nager puissent y rester suffisamment longtemps pour attendre les secours (ce



qui signifie qu'on peut mettre les bâtonnets ronds dans des logements carrés et qu'il n'est pas nécessaire de prévoir de canot pour les bâtonnets flottants).

Dans chaque cas, les formateurs demandent au groupe comment les participantes ont compté les personnages et quelles règles elles ont adoptées pour déterminer le nombre de canots nécessaires. Les formateurs font remarquer que la question de savoir si les bâtonnets flottent ou non n'était pas évidente au départ, et que la description de la population donnée au début comprenait des critères (de couleur et de taille) qui ne sont en définitive pas pertinents pour l'action considérée (le dimensionnement des canots de sauvetage), et qu'il a fallu adapter les critères d'observation de la population à la nature et aux circonstances de l'action publique sur laquelle on souhaite agir.

Contenu de l'espace d'exposé

Les informations recueillies dans un recensement de la population. La diversité des domaines d'usage de ces informations par la puissance publique.

La représentation et la transmission des informations d'ordre statistique (travaux d'Otto Neurath en particulier⁶).

4.8 Les textes juridiques : les outils de l'action publique

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Les organismes chargés d'agir pour la collectivité (de la commune à l'Union Européenne et au-delà) agissent principalement par des **textes juridiques**. Ces textes, pour être efficaces, doivent avoir des caractéristiques de précision, d'universalité et de neutralité qui sont difficiles à atteindre.

Jeu de rôle et analyse

1. Deux membres du groupe sortent. Les autres écrivent un texte qui décrit comment dessiner un chat (par exemple) par assemblage d'ovales, de cercles, de bâtons et de triangles, à partir d'un dessin donné. Cependant, le groupe n'a pas le droit d'employer le mot "chat" ou équivalent, et doit décrire la séquence de dessin par un texte, en spécifiant les formes élémentaires à employer, leur position et taille respective, etc. Puis on fait venir les 2 membres du groupe qui étaient restés dehors, et ils dessinent, sans se voir (par exemple en étant de part et d'autre d'un grand panneau), en suivant les instructions écrites par le groupe. Quand ils ont fini, on compare les résultats.

La formatrice fait remarquer combien il a été difficile de préciser par un texte seul ce qui devait être fait, et que les personnes destinataires du texte l'ont compris chacune à sa manière.

2. Deux membres du groupe sortent. Les autres écrivent un texte qui interdit de réaliser certaines actions, dont le domaine de validité s'étend dans l'espace situé entre 2 lignes tracées sur le sol séparées de 2 mètres environ et barrant toute la pièce, séparant la porte derrière laquelle sont restées les 2 personnes d'un but à atteindre. Le texte ne peut décrire que des mouvements de parties du corps, et ne peut pas utiliser des mots synthétiques comme "marcher", "courir", ou pour le faire doit les définir par des mouvements des parties du corps. Son intention est d'interdire aux personnes d'atteindre le but fixé. Puis on fait venir les 2 membres du groupe qui étaient restées dehors, et on leur donne la règle à respecter dans la zone entre les 2 traits, tout en leur disant que leur objectif est d'atteindre le but, et que tout ce qui n'est pas explicitement interdit dans le texte est autorisé.

⁶ une illustration de ses travaux est donnée sur <https://www.isotyperevisited.org/> et au Musée autrichien pour la société et l'économie (Österreichisches Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum) de Vienne.



La formatrice fait remarquer combien il a été difficile de préciser par un texte seul ce qui était interdit, et que les personnes destinataires du texte ont trouvé des façons très imaginatives de le contourner à leur avantage.

Contenu de l'espace d'exposé

Exemples de textes juridiques contemporains, illustrant différentes modalités de l'action publique : autoriser, interdire, prescrire, conseiller. Ces textes sont donnés dans leur version complète, longue, avec une justification donnée pour la présence de chaque nouvel alinéa, tirée d'une analyse par un juriste des considérants et des débats parlementaires ayant mené à l'adoption du texte.

5 Deuxième section : la Démocratie

L'objet général de cette section est d'explorer les conditions concrètes et procédurales de la démocratie, c'est à dire du "pouvoir réparti à travers tout le peuple". Le "pouvoir" dont il est question est le pouvoir d'agir, d'engager effectivement les actions publiques exposées dans la section sur la "République". Le "peuple" (*demos*) est ici entendu comme l'ensemble des membres de la communauté politique concernée par les questions et problèmes communs que cherche à traiter l'action publique. Le fait que le pouvoir est "réparti" signifie qu'il n'est concentré ni dans une personne, ni dans un petit groupe fermé.

Après la section sur la "République", qui donne à comprendre son objet, "sur quoi" elle porte, cette section sur la "Démocratie" aide à percevoir "comment" l'action publique est définie en assurant son caractère démocratique, c'est à dire en y faisant participer le plus grand nombre.

Les concepts essentiels exposés et mobilisés dans cette section sont :

- o les trois étapes de la définition collective de l'action publique : initiative, amendement, décision (§ 5.1)
- o le "*demos*" (§ 5.2), légitime à définir l'action publique en démocratie
- o les conditions nécessaires pour que la discussion argumentée menant à la définition de l'action publique soit ouverte à l'ensemble du "*demos*" : le respect des droits humains (§ 5.3), l'existence de "sphères publiques" de discussion (§ 5.4), l'accès à l'éducation (§ 5.5) et au temps disponible (§ 5.6)
- o la représentation et sa crise (§ 5.7).

5.1 Les 3 étapes dans la définition collective d'une action publique : initiative, amendement, décision

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Le processus de définition collective d'une action publique comprend trois étapes de nature très distincte : l'**initiative** de la proposition d'action publique (ce qui revient à la définition de l'ordre du jour des instances chargées de définir les actions publiques et à la formulation d'une version initiale de la proposition), l'**amendement** modifiant la proposition et la **décision** entre propositions alternatives. Ces trois étapes sont présentes dès que la définition de l'action publique est collective, même si la collectivité définissant l'action est bien plus restreinte que l'ensemble du "*demos*" et donc même si le gouvernement est oligarchique. Il suffit que le pouvoir soit concentré à l'une de ces étapes pour qu'elle constitue le verrou contrôlant l'ensemble du processus et en limite le caractère démocratique. Réciproquement, pour que le processus de définition d'une action publique puisse revendiquer d'être démocratique, le pouvoir doit rester largement réparti lors de ces 3 étapes, et y comporter des phases de discussion argumentée.



Jeu de rôle et analyse

La formatrice procède d'abord au tirage au sort de la participante qui aura le monopole de l'initiative : c'est la seule qui aura le droit de proposer que l'on discute d'un problème commun.

La formatrice propose ensuite aux autres participantes un ensemble de fiches, contenant chacune une grande cause contemporaine mobilisatrice, sous la forme d'un problème commun. Elle demande à chacune de ces participantes de choisir celle des fiches dont elle se sent la plus proche, celle qu'elle souhaite défendre.

La participante ayant le monopole de l'initiative a le droit de choisir librement 3 problèmes communs qu'elle juge importants parmi ceux présentés par les autres participantes. Les autres participantes ont un total de 5 minutes pour chercher à la convaincre de choisir le problème commun dont elles sont responsable. Puis la participante ayant le monopole de l'initiative rend publique la liste de 3 problèmes communs qu'elle a choisis parce qu'elle les juge importants.

La formatrice fait alors observer combien la lutte pour se faire entendre de la participante détentrice de ce monopole d'initiative a été rude, et combien elle a aussi été frustrante pour celles qui en définitive n'ont pas pu être entendues ou n'ont pas été suivies.

Sur chacun de ces 3 problèmes communs de la liste ainsi choisie, la formatrice demande de voter immédiatement pour ou contre l'action publique cherchant à y répondre qui lui est associée dans le tableau ci-dessous, sans possibilité de les modifier (elles sont "à prendre ou à laisser", en l'état). Elle donne ensuite 5 minutes aux participantes pour élaborer une version jugée améliorée de la proposition qui a reçu le moins de voix favorables parmi la liste de 3 sur lesquelles le vote a porté. Elle demande alors de voter sur cette version que les participantes ont modifiée, et fait observer combien le fait d'amender une proposition change l'avis que l'on peut porter dessus.

Les problèmes communs et les propositions d'action publique cherchant à y répondre (délibérément simplistes) sont par exemple pris dans le tableau suivant.

Problème commun	Proposition d'action publique cherchant à y répondre
La maltraitance des animaux d'élevage	Embaucher 5 000 inspecteurs ruraux chargés de la surveillance des conditions d'élevage
Les accidents de la route	Limiter la vitesse à 70 km/h hors agglomération, à 30 km/h en agglomération
L'obésité des enfants	Interdire la vente de sodas sucrés aux mineurs
L'illettrisme	Remplacer 2 heures de sport par 2 heures d'enseignement de la langue nationale par semaine pendant le collège
Le déficit démographique	Allonger la durée de cours dans l'enseignement secondaire au-delà de 16h00 pour que les mères puissent travailler
La pollution par les déchets nucléaires	Arrêter immédiatement toutes les centrales nucléaires
La baisse de pouvoir d'achat des plus pauvres	Instaurer un salaire minimum pour toutes les branches / Relever le salaire minimum de 5 % au-delà de l'inflation (selon les pays)
La disparition des abeilles	Interdire les pesticides dans l'agriculture et l'horticulture



Problème commun	Proposition d'action publique cherchant à y répondre
Les famines au Sahel et au Soudan	Consacrer au moins 1 % du PNB à l'aide au développement
Le manque de techniciens et d'ingénieurs dans l'industrie	Organiser une loterie internationale ouverte à ces professionnels dans les pays hors de l'Union Européenne donnant droit à une carte de résident
La faiblesse des marges et de l'embauche dans les PME	Baisser les charges sociales de 50 % pour les 5 premiers salariés d'une entreprise
La violence des hooligans autour des matchs de football	Établir un fichier de police spécifique aux supporters de football

Contenu de l'espace d'exposé

Les constitutions des pays européens et traités de l'Union Européenne : répartition des 3 pouvoirs (initiative, amendement, décision) entre institutions. L'intervention directe du peuple (Initiative Citoyenne Européenne, référendums) et les questions posées par cette dernière (formulation de la question et des alternatives, interprétation de la réponse donnée).

5.2 Le "demos", la communauté politique pertinente pour décider en démocratie

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Lorsque l'on se place en démocratie, la communauté politique qui est légitime à participer à la définition des actions publiques, le "demos", n'est pas donnée ni n'est évidente *a priori*. Elle peut évoluer selon les circonstances historiques ou le problème commun à traiter, et inclure, outre les humains adultes actuellement vivants, d'autres entités humaines ou non-humaines, passées, présentes ou futures.

Jeu de rôle et analyse

Pour chacun des problèmes communs à traiter dans le tableau, le formateur demande aux participants qui est légitime à participer à la décision, pourquoi, et demande pourquoi les populations qui n'ont pas été évoquées n'en font pas partie.

Problème commun à traiter	Populations susceptibles d'être intégrées dans la prise de décision
Heure de la soirée au-delà de laquelle le silence est demandé aux habitants d'un immeuble	<ul style="list-style-type: none"> * Habitants entendants de l'immeuble concerné * Habitants sourds de l'immeuble concerné * Habitants des immeubles voisins
Le tracé d'une route susceptible de traverser un cimetière	<ul style="list-style-type: none"> * Habitants de la commune où se situe le cimetière * Association régionale d'automobilistes * Services de planification régionale des transports * Descendants des personnes enterrées dans le cimetière * Coreligionnaires / compatriotes de personnes enterrées dans le cimetière



Problème commun à traiter	Populations susceptibles d'être intégrées dans la prise de décision
La composition de la nourriture donnée aux vaches laitières (maïs, soja, fourrage)	<ul style="list-style-type: none">* Éleveurs bovins* Coopératives laitières* Associations de consommateurs* Agriculteurs producteurs de maïs ou de soja du pays* Agriculteurs étrangers producteurs de maïs ou de soja* Associations locales de protection de l'environnement* Associations de prévention de la déforestation
Le contenu des activités sportives d'une école primaire	<ul style="list-style-type: none">* Parents d'élèves* Enseignants* Élèves eux-mêmes (à partir de quel âge ? pourquoi ?)* Voisins de l'école* Services municipaux responsables des équipements et surfaces sportifs* Médecins, pédiatres et ergonomes du sport* Psychologues de l'enfance* Fédérations sportives* Fédérations d'employeurs
Les normes techniques de fabrication d'un jouet électronique	<ul style="list-style-type: none">* Organismes techniques sur la toxicité des plastiques* Organismes techniques sur la sécurité électrique* Organismes techniques sur la prévention de l'incendie* Organismes techniques sur les interférences radio* Organismes locaux de sécurité des conditions de travail* Organismes de sécurité des conditions de travail dans les pays de production des jouets* Associations de promotion du recyclage* Associations de consommateurs* Fédération professionnelle des fabricants de jouets* Fédération professionnelle des marchands de jouets* Syndicats locaux* Syndicats des pays de production des jouets
Le taux de l'impôt sur les sociétés	<ul style="list-style-type: none">* Fédération des chefs d'entreprises du pays* Ministère des Finances* Autres ministères "dépendants"* Gouvernements des pays voisins où des entreprises sont susceptibles de s'installer* Associations d'actionnaires* Citoyens en âge de voter, même s'ils ne paient pas d'impôt (étudiants par exemple)* Contribuables, même s'ils ne sont pas électeurs (étrangers par exemple)



Problème commun à traiter	Populations susceptibles d'être intégrées dans la prise de décision
Les normes techniques de consommation de carburant d'une automobile	<ul style="list-style-type: none"> * Fédération professionnelle des fabricants d'automobile * Fédération professionnelle des raffineurs de pétrole * Associations d'automobilistes * Associations d'usagers des transports en commun * Associations cyclistes * Ministère des Finances * Associations locales de défense de l'environnement * Associations globales de défense du climat * Gouvernements de pays vulnérables au changement climatique * Associations de solidarité internationale avec les pays vulnérables au changement climatique * Associations de jeunesse

Le formateur fait ensuite remarquer combien la définition des personnes, institutions et organismes pertinents pour participer à la définition de l'action publique n'est pas évidente, qu'il y a des conflits possibles et qu'ils sont également légitimes. Il fait aussi observer que certains de ces institutions ou organismes sont en réalité les avocats d'êtres humains déjà morts ou non encore vivants, d'espèces vivantes non-humaines, voire d'entités non vivantes mais néanmoins réelles comme le climat ou les ressources minérales ou la biodiversité, et qui ont également une légitimité à être inclus dans la communauté politique pertinente pour prendre la décision, dans le "collectif" au sens de Bruno Latour⁷, même si elles seraient "sans voix" en l'absence de ces avocats humains.

Contenu de l'espace d'exposé

L'extension du droit de vote au cours du temps et les controverses qui ont présidé à chacune d'entre elles. Justification données historiquement au suffrage censitaire.

Exemples de construction de "collectifs" autour de questions environnementales : zones lagunaires de tourisme balnéaire et d'ostréculture, introduction du loup, "mort des forêts".

Controverse sur les rythmes scolaires en France entre psychologues de l'enfance, parents, enseignants et professionnels du tourisme.

5.3 Les droits humains

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

La démocratie signifie que chaque membre du *demos* (tel que décrit au § 5.2 ci-dessus), quelle que soit sa condition sociale ou économique, participe effectivement à la définition de l'action publique, aux trois étapes de l'initiative, de l'amendement et de la décision (§ 5.1), en toute liberté et sécurité. L'exercice concret de cette participation à la décision collective, sans être l'objet de pression de la part de puissants, ni craindre de menace susceptible de contraindre l'expression de ses choix, préférences et intérêts, demande que chacun(e) voie ses droits essentiels, individuels et collectifs, protégés et respectés. Ces droits essentiels sont appelés les **droits humains**. Leur respect par un corps politique est considéré comme une **condition nécessaire** de l'exercice concret de la démocratie.

⁷ Latour, B. "Politiques de la nature. Comment faire entrer les sciences en démocratie". La Découverte, Paris, 1999.



Ces droits humains comprennent⁸⁹ :

- o les libertés **individuelles** : droit à la vie, interdiction de la torture et de l'esclavage, interdiction de la détention et de l'exil arbitraire, droit à la liberté et à la sûreté, droit de propriété, droit au respect de la vie privée et familiale, droit au mariage, liberté de circulation, de départ et de retour dans son pays, droit d'asile
- o les garanties **juridiques** : droit à la personnalité juridique, droit à un procès équitable et à un recours effectif, présomption d'innocence, absence de peine sans loi et interdiction des lois rétroactives, droit à la nationalité
- o les libertés **politiques** : liberté de pensée, de conscience et de religion, droit à la liberté d'opinion et d'expression, droit à la liberté de réunion et d'association (y compris syndicale), droit de participer à la direction des affaires publiques et d'accès aux fonctions publiques, élections périodiques, suffrage universel et égal, vote secret
- o les droits **sociaux** : sécurité sociale, droit au travail et à un salaire décent, droit à des durées de travail raisonnables et aux congés payés, droit à l'éducation
- o l'**égalité** des droits devant la loi et l'interdiction de toute discrimination.

Jeu de rôle et analyse

Par exception avec l'organisation générale décrite au § 3, cette étape ne comprend pas de jeu de rôle. En effet, faire subir aux visiteurs l'expérience concrète du déni de leurs droits fondamentaux serait contraire à l'objectif éthique et déontologique de la formation aux fondamentaux de la démocratie.

Contenu de l'espace d'exposé

L'exposition illustre par des exemples historiques et contemporains ce que signifie concrètement l'**absence** de chacune des facettes du respect des droits humains décrites ci-dessus, et le **vécu concret** de personnes subissant ou ayant subi l'atteinte à ces droits. Elle montre également combien le déni de ces droits limite ou empêche la participation de l'ensemble du *demos* à la décision politique, et restreint cette décision à un groupe de petite taille.

5.4 Les "sphères publiques", le lieu de la discussion argumentée

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

La définition démocratique d'une action publique impose que l'ensemble des membres de la communauté politique, du "*demos*" dispose des **informations** existantes et pertinentes pour procéder à la discussion argumentée menant à la définition de l'action publique (même si ces informations ne sont jamais absolument suffisantes pour agir en pleine certitude, cf. §4.6). Les informations en question portent sur : (1) l'existence même des problèmes potentiellement communs ; (2) les phénomènes (physiques, économiques, sociaux, légaux, anthropologiques, écologiques, biologiques, etc.) influençant le développement du problème commun, que leur existence soit établie ou encore soumise à débat scientifique ou moral. À cette fin, des outils spécifiques de diffusion de cette information sont nécessaires pour constituer la "sphère publique" où se déroule la discussion : c'est en général le rôle de la **presse**.

⁸ Nations Unies, "*Déclaration Universelle des Droits de l'Homme*", accessible à : <http://www.un.org/fr/documents/udhr/>

⁹ Conseil de l'Europe, "*Convention de sauvegarde des Droits de l'Homme et des Libertés fondamentales*", accessible à l'adresse : <http://conventions.coe.int/Treaty/fr/Treaties/Html/005.htm>



Les caractéristiques techniques de celle-ci jusqu'à une époque récente, où le modèle est celui de la **diffusion centralisée** depuis un centre émetteur unique vers un grand nombre de récepteurs, créent une **distorsion** dans la représentation des opinions et intérêts des personnes et organismes potentiellement concernés.

Jeu de rôle et analyse

Les jeux représentent successivement deux situations, lorsque la politique publique est définie alors que : (1) les parties prenantes ne disposent pas d'un fonds commun d'information (cas d'une absence de presse) ; (2) seules 2 participantes disposent du droit discrétionnaire de diffuser à l'ensemble du groupe les informations qu'elles choisissent parmi celles qu'elles reçoivent de certaines en particulier (cas de la présence d'une presse centralisée).

Les formatrices donnent à chacune des participantes un rôle particulier et des informations relatives à ce rôle, sur une carte que la personne conserve par-devers elle. La question posée est le choix entre 2 options, A et B.

Dans le jeu 1, les cartes définissent pour chaque personne le gain ou la perte attendue de chacune des décisions A et B. Pour toutes les participantes sauf 2, l'option A apporte 1 jeton et l'option B ne coûte ni ne rapporte. Pour les 2 participantes spécifiques, l'option A coûte 10 jetons et l'option B ne coûte ni ne rapporte. On demande alors aux participantes de voter pour choisir entre les options A et B, sans avoir le droit de communiquer avec qui que ce soit, avec pour objectif que le résultat soit le plus juste pour l'ensemble du groupe.

Dans le jeu 2, les cartes définissent le gain ou la perte pour chaque option, exprimée en jetons et avec un texte explicatif, et sont réparties selon le tableau suivant, avec N le nombre total de participantes dans le groupe.

Identité dans le jeu	Nombre de participantes ayant cette identité	Effet de l'option A (Gain / Perte de jetons, cause)	Effet de l'option B (Gain / Perte de jetons, cause)
Organe de presse "bleu"	1	+3 contrats de publicité	-3 perte de lecteurs
Organe de presse "vert"	1	+3 contrats de publicité	+2 gain de lecteurs
Producteurs	$(N/2) - 2$	+2 rentabilité et hausses de salaire	-2 baisse d'activité et chômage
Consommateurs	$(N/2) - 2$	+1 produits moins chers	-1 produits plus chers
Personnes allergiques	2	-5 maladie grave	0 pas d'effet

Lorsque chaque participante a sa carte, la formatrice demande à celles qui sont les "organes de presse" de se déclarer. Chaque participante a alors le droit, si elle le souhaite, de décrire sa situation à un des organes de presse, et à un seulement. Les participantes représentant les organes de presse diffusent alors publiquement à l'ensemble des participantes les informations qu'elles souhaitent sur les conséquences des options A et B, en fonction de leur intérêt. Puis les autres participantes (hors organes de presse) votent en fonction des informations dont elles disposent (à la fois celles reçues publiquement et celles pertinentes pour elles-mêmes), toujours dans l'intention du bien commun.



Après le dépouillement de chaque vote, la formatrice demande aux participantes de dévoiler publiquement les informations privées dont elles disposaient, et demande ensuite au groupe si cette information nouvelle reçue des autres aurait changé son vote, et pourquoi. Elle montre combien la diffusion de l'information par la presse est nécessaire à prendre une décision collective, et qu'une presse conforme au modèle de diffusion centralisée présente des risques de distorsion de l'information.

Contenu de l'espace d'exposé

Lieux de discussion sur les problèmes communs d'un groupe humain : "Ting" germanique, agora grecque, ...

Exemples de l'histoire de la presse et des médias à diffusion centralisée : journaux, revues, radio, télévision. Illustration de la presse technique et professionnelle : les sphères publiques locales à une communauté professionnelle donnée.

Diffusion du savoir, y compris très spécialisé, par le livre et l'accès public à ceux-ci (bibliothèques).

L'apparition de la presse à diffusion décentralisée (blog) et de l'accès très large à l'information spécialisée (Internet, encyclopédie en ligne coopérative façon Wikipédia).

Apparition du modèle hybride des réseaux sociaux, avec production décentralisée de contenu et pilotage centralisé et opaque de sa diffusion, avec segmentation de la population en sous-communautés étanches.

5.5 L'éducation : les conditions cognitives et culturelles de la discussion argumentée

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

La définition d'une action publique impose que les personnes chargées de la discuter disposent des ressources culturelles et cognitives pour **interpréter** l'information disponible, afin d'en tirer des conclusions techniquement sensées (c'est à dire pour que l'action engagée ait une chance d'avoir les effets escomptés, compte tenu de l'état de la connaissance du moment où la décision a été prise). L'acquisition de ces ressources et compétences est l'affaire de l'**éducation**, initiale puis tout au long de la vie.

Jeu de rôle et analyse

Une connaissance technique très spécialisée, et contre-intuitive, qui modifie l'action à mener dans une circonstance précise. Le formateur demande aux participants ce qu'ils feraient dans la circonstance en question, et la raison pour laquelle ils choisissent cette action. Puis il fait l'expérience, et montre qu'en réalité le comportement attendu intuitivement n'a pas lieu, et il explique que ce résultat n'est pas le fait du hasard ou de conditions expérimentales défavorables, mais a été documenté scientifiquement.

Le phénomène contre-intuitif est recherché plutôt du côté des sciences physiques, pour leur caractère facilement reproductible. Les exemples envisagés à ce stade sont :

- o une toupie, qui modifie son axe de rotation perpendiculairement à la pression que l'on exerce dessus
- o un verre d'eau renversé, fermé par une mince feuille et posé sur une table. L'objectif est de déplacer ce verre sur une autre table, avec une seule main, sans renverser l'eau. La capillarité et la pression atmosphérique font qu'il vaut mieux garder le verre renversé que d'essayer de le mettre droit.



Contenu de l'espace d'exposé

Statistiques historiques sur le niveau d'éducation au cours du temps (alphabétisation, accès à l'enseignement supérieur). Dates des révolutions démocratiques.

Les théoriciens de l'éducation universellement accessible comme condition d'exercice de la démocratie : Condorcet.

La question de la compétence et des connaissances techniques nécessaires à la décision publique : le risque de "pouvoir des experts".

5.6 Le temps : la disponibilité nécessaire à la discussion argumentée

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Pour qu'une discussion argumentée ait lieu entre les membres de la communauté politique, du "demos", ils doivent se retrouver en un même lieu d'échange de l'information (cf. §5.4), mais aussi disposer du **temps** nécessaire. En effet, les humains, quelles que soient leurs capacités intellectuelles, ont besoin de temps pour collecter les informations, pour les échanger puis pour en tirer les conclusions. Réciproquement, la maîtrise du calendrier et des durées de parole est une forme de pouvoir très forte sur le processus de discussion et de décision.

Jeu de rôle et analyse

On distribue aux participants des fiches correspondant à différents aspects d'un problème commun (pris par exemple dans la liste du § 5.1) demandant une action publique. Le formateur leur demande immédiatement de voter à son sujet, et leur fait ensuite observer qu'ils ont - légitimement - revendiqué de prendre le temps de lire l'information qui leur était présentée avant de prendre une décision.

Pour la discussion, les participants sont répartis dans 8 cabines sourdes aux parois transparentes. Ils se voient les uns les autres mais ne peuvent être entendus des autres que si leur microphone est activé. Le fait que le micro d'une cabine est activé est rendu visible de tous les participants par un voyant. Le formateur contrôle l'activation des micros et donc qui peut être entendu par les autres.

Dans une première phase de 5 minutes, le formateur invite chaque participant à transmettre l'information dont il dispose sur sa fiche. Il demande ensuite aux participants d'exprimer leur opinion sur l'action publique à mener. Pendant cette phase, la durée de parole des participants successifs est une variable aléatoire comprise entre 10 et 40 s déterminée automatiquement.

Le formateur demande ensuite aux participants leur avis sur la manière dont la discussion a été menée, sur son équité, et sur les règles qui leur paraissent nécessaires pour assurer cette équité.

Dans une seconde phase de 5 minutes, les participants s'expriment en suivant les règles qu'ils ont définies eux-mêmes. Le formateur répète au terme de cette phase sa question sur l'équité de la discussion et sur l'efficacité des règles adoptées.

Contenu de l'espace d'exposé

Un aspect de l'"égalité des conditions" de Tocqueville : le temps disponible hors travail contraint, comme nécessaire à la démocratie.

Le taux de participation aux activités politiques selon l'âge et le temps disponible.



Les règles de prise de parole dans les assemblées, les techniques de jeton ou "bâton de parole".

5.7 Une réponse à des problèmes concrets historiquement datés : la représentation

Objectif pédagogique de cette étape. Concept clef à transmettre et à illustrer

Les **obstacles** concrets à ce que l'ensemble des citoyens participent en permanence à la définition des actions publiques sont les suivants :

- o la charge de **travail** que demande l'étude des questions et la discussion argumentée autour de chacune d'elle : si un même citoyen devait participer à l'ensemble de ces discussions, il n'aurait plus de temps disponible pour lui, sa famille, ses amis, ses loisirs, et surtout pour son travail productif et rémunéré
- o le faible niveau d'**éducation** d'une fraction importante de la population, qui n'a donc pas les ressources culturelles et cognitives nécessaires à la participation à une discussion argumentée sur des sujets techniques
- o la **distance** séparant le lieu de résidence de l'essentiel des citoyens de celui de l'assemblée physique où se déroule la discussion argumentée
- o le **nombre** de citoyens qui seraient amenés à participer simultanément à la discussion : même en restreignant drastiquement les durées de parole autorisées, leur addition aboutit à des durées de discussion démesurées
- o le besoin de définir **rapidement** des actions publiques en situation de crise ou d'urgence
- o la **langue** de communication à l'intérieur d'Unions politiques multilingues.

Dans le système technique et la structure sociale existant à la fin du XVIII^e siècle, la solution institutionnelle qui a été adoptée est celle de la **représentation** : la population générale élit des représentants permanents en nombre réduit (quelques centaines), qui se réunissent en un même lieu permanent et ont pour fonction de se consacrer à plein temps à la définition des politiques publiques, pour une durée finie de quelques années.

La représentation d'un groupe par une personne crée une distorsion très difficile à éviter, et une séparation entre le groupe des représentants et le reste de la population (les représentés).

Jeu de rôle et analyse

La formatrice demande aux participantes ce qui concrètement empêche la participation de toutes les citoyennes à la définition des actions publiques et dialogue pour faire découvrir la liste donnée ci-dessus.

Puis l'ensemble du groupe est chargé de définir une action publique sur un problème commun donné, choisi par exemple parmi ceux du § 5.1.

Le groupe est divisé en triplets établis aléatoirement par la formatrice, en veillant à mélanger autant que possible des participantes qui ne se connaissent pas. Chaque triplet débat séparément de l'action publique à mener pendant 10 minutes, et délègue une participante au débat central. Les déléguées se retrouvent ensuite ensemble et discutent entre elles pendant encore 10 minutes pour aboutir à une décision. Les autres participantes regardent, écoutent, mais n'ont pas le droit à la parole pendant cette phase, par exemple en étant derrière une glace sans tain à travers laquelle les déléguées ne voient pas les représentées, et où les sons sont



transmis dans un seul sens par un micro depuis l'espace de débat des déléguées vers un haut-parleur dans celui des représentées.

La formatrice demande aux représentées comment elles ont perçu les débats entre déléguées, et si elles considèrent que les déléguées ont été fidèles aux avis exprimés par leur triplet de départ. De même, elle demande à l'ensemble du groupe si l'action publique décidée par les déléguées est conforme à ce qu'aurait souhaité l'ensemble du groupe.

Contenu de l'espace d'exposé

L'organisation contemporaine de la démocratie représentative : les assemblées de représentants à toutes les échelles de gouvernement, les indemnités pour les fonctions électives, la désignation de l'exécutif et son contrôle, les partis politiques, les élections.

Les difficultés contemporaines de la démocratie représentative : la désaffection pour les élections, la professionnalisation de la classe politique et sa séparation d'avec le reste de la population, la baisse de crédibilité de la classe politique. Le sentiment de dépossession par les experts et par les organismes de grande taille.

Les tentatives de participation citoyenne et leur difficultés de réalisation.

6 Section prospective : la démocratie électronique du 21^e siècle

Le parcours s'achève sur un espace prospectif de **recherche**, de **formation** et d'**expérimentation directe** de la démocratie sur support électronique du 21^e siècle.

En effet, les années récentes ont vu l'émergence et la dissémination rapide de **technologies numériques** et d'institutions utilisables dans la définition démocratique, coopérative, à distance et en temps différé d'actions et de politiques publiques : logiciels libres en code source ouvert, publication en ligne de contenus dynamiques écrits et audiovisuels, messagerie électronique, wikis, partage de documents, votes, authentification par chiffrement asymétrique, stockage de masse. Ces moyens techniques deviennent exploitables pour la mise en œuvre d'une **démocratie plus délibérative** du fait de la proportion de la population dotée d'une **éducation supérieure**, en croissance explosive depuis les années 1960 en Europe (qui s'inscrit dans un mouvement mondial) et qui atteint au début du 21^e siècle un niveau sans précédent historique. Cette population éduquée revendique une participation à la définition des actions publiques, parce qu'elle a des compétences professionnelles et techniques au moins équivalentes à celles des acteurs de la démocratie représentative, et que ces derniers ne peuvent plus justifier leur monopole de la proposition ou de l'amendement par leur compétence présumée supérieure (alors que cela était vrai depuis la création de la démocratie représentative au 19^e siècle jusque dans les années 1950 en Europe).

L'espace présente les caractéristiques principales d'un logiciel générant de façon démocratique des programmes d'action politique, construit sur ces bases techniques et institutionnelles : le logiciel libre (et donc gratuit et en code source ouvert) **KuneAgi**¹⁰ ("*kune agi*" signifie "agir ensemble" dans la langue de communication internationale Espéranto), mis en œuvre par la [Coopérative CosmoPolitique \(CosmoPolitical Cooperative SCE\)](#) pour définir et sélectionner démocratiquement les [politiques publiques](#) qu'elle recommande, et plus généralement les décisions stratégiques qu'elle prend. Cet espace expose en quoi ce logiciel répond aux exigences de la définition démocratique de l'action publique telles qu'elles ont été mises en évidence dans la formation aux fondamentaux de la démocratie, et combien il évite la plupart

¹⁰<https://www.kuneagi.org>



des défauts de la représentation. L'espace propose aux apprenantes d'**expérimenter directement** et de se **former** à l'utilisation du logiciel KuneAgi.

L'espace comprend également l'accès au dépôt de développement¹¹ des versions futures du logiciel KuneAgi, sur la plate-forme libre Gitlab.

7 Licence

Ce texte est mis à la disposition du public par [CosmoPolitical Cooperative SCE](#) selon la licence libre Creative Commons [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#) .

¹¹<https://gitlab.com/cosmopoliticalcoop/KuneAgi>