RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

IH2EF INSTITUT DES HAUTES ÉTUDES DE L'ÉDUCATION ET DE LA FORMATION

L'Internet, une école de la démocratie ?

Publié le 24 janvier 2024

L'internet est depuis longtemps devenu si complexe que le mot n'a plus beaucoup de sens. Séraphin Alava parle d'un nouveau monde, d'un 7e continent composé de différentes dimensions (Alava 2018). Du point de vue de la théorie démocratique, cette image peut être élargie. Internet est alors un lieu virtuel qui n'est pas identique au monde matériel, mais qui a un effet sur lui (Ferdinand 2013). Certaines choses qui s'y passent ont un effet direct sur le monde matériel. On peut effectuer un transfert d'argent virtuellement et en voir le résultat matériellement avec un retrait bancaire. Les effets du monde virtuel sur le monde matériel sont également évidents en ce qui concerne la démocratie. Lorsque nous votons en ligne, par exemple, ce vote se matérialise dans la réalité par l'intermédiaire d'une personne légitimée par ce vote virtuel. Lorsque des groupes extrémistes diffusent des fausses nouvelles ou des discours de haine, cela peut se traduire par une radicalisation, voire par de la violence (Alava et al. 2020). On pourrait trouver de nombreux autres exemples : ce que nous faisons sur Internet, que nous agissions de manière démocratique ou non, a un impact sur notre société.
Lorsque nous parlons ou écrivons sur la démocratie, nous ne devrions pas seulement la considérer comme une forme d'État et de gouvernement consistant en un ensemble d'institutions et de processus, mais aussi comme un mode de vie avec un réseau complexe de valeurs et de pratiques (Pateman 1970 ; Dewey 1903 ; Honneth 1998). Alors que des institutions telles qu'un gouvernement, un parlement ou un système judiciaire jouent un rôle clé dans le monde physique et ont une relation clairement définie entre elles, il n'y a pas de division aussi nette dans le monde virtuel. Qui gouverne l'internet ? Qui fixe les règles sur l'internet ? Et comment les pratiques démocratiques peuvent-elles

être apprises et appliquées sur l'internet ?
Ce court article traite des possibilités qu'offre l'internet en tant qu'école de la démocratie. L'espace virtuel peut être l'occasion d'apprendre les pratiques et les compétences de la démocratie qui sont également importantes dans le monde physique. Les pratiques démocratiques comprennent la dissidence, le doute, la critique et le dialogue. Pour donner un sens à ces pratiques sur l'internet, il faut également prendre conscience du champ du pouvoir et des conditions de production.

Markus Pausch

Politologue et professeur (FH) à l'université des sciences appliquées de Salzbourg (Fachhochschule), consultant auprès d'entités et d'organisations politiques européennes.

Démocratie, conditions et rapports de force de l'Internet

Avant d'examiner de plus près les compétences d'un citoyen numérique, il convient d'évoquer les relations de pouvoir qui se cachent derrière l'internet. Nous devons souligner que la démocratie numérique ne fonctionne pas si les personnes qui l'utilisent ne sont pas conscientes des relations de pouvoir (Dahl 2023 ; Piketty 2014). La relation entre l'internet et la démocratie soulève plusieurs questions :

- la première concerne les conditions de propriété et de production, c'est-à-dire la sous-structure ;
- la deuxième concerne le contenu de l'internet ;
- la troisième son utilisation et son impact dans le monde réel.

Les conditions de production de l'internet sont problématiques en termes de politique démocratique dans la mesure où elles reposent sur des inégalités importantes (Schradie 2011 ; Lythreatis et al. 2022). Comme nous l'avons vu plus haut, il n'existe pas " l'Internet ".

Il s'agit d'un terme collectif désignant un système décentralisé dans lequel les données sont accessibles depuis n'importe quel endroit. Le fait que l'Internet dans son ensemble n'existe pas et n'appartient à personne en particulier peut être démontré par le fait que personne n'a le pouvoir de l'éteindre. Les différentes parties de l'internet, en revanche, ont un ou plusieurs propriétaires. Historiquement, l'internet a été plus ou moins inventé par l'armée américaine à la fin des années 1960 en tant que système décentralisé dans lequel de nombreux ordinateurs sont connectés les uns aux autres et où des données peuvent être échangées. D'un point de vue démocratique, on pourrait dire : "Les États-Unis sont un État démocratique". Les États-Unis sont un État démocratique et il existe donc un lien avec les électeurs en tant que souverains. Au vu de l'expansion rapide et de la mondialisation, ce point de vue serait toutefois ridicule aujourd'hui. Le World Wide Web, souvent utilisé comme synonyme d'internet, mais qui n'en est en fait que la partie la plus célèbre, a été lancé par le CERN (Organisation européenne pour la recherche nucléaire) à Genève. Il se compose lui-même de nombreux éléments, fournis par des entreprises ou des universités qui en sont également les propriétaires.

C'est là que les choses se différencient tellement qu'**il n'est plus possible de parler d'une colonne vertébrale démocratique**. Si l'on fait la différence entre les deux niveaux de la structure et du contenu du réseau, le déficit démocratique apparaît encore plus clairement. L'infrastructure du réseau, c'est-à-dire les câbles et les connexions de communication, constitue l'épine dorsale technique d'Internet (Caplan 2023). Il y a des serveurs situés dans de grands centres de données ainsi que dans les salons de particuliers dévoués. Ils stockent et distribuent des contenus aux utilisateurs. Mais alors : **si nous voulons savoir qui possède l'internet, nous devons clarifier qui possède le contenu de l'internet**. Car le contenu est tout aussi important que l'infrastructure du réseau. Et ici, ce sont les grandes entreprises de médias qui considèrent l'internet comme un canal de distribution pour apporter leur contenu aux gens. Cela est important en termes de politique démocratique, car ce contenu influence les opinions et donc les décisions politiques. Quiconque contrôle les médias dans une démocratie bénéficie d'un avantage déloyal et porte atteinte au principe fondamental de l'égalité de participation (Woolley 2022).
Des études ont montré que les grands géants de l'internet que sont Microsoft, Google, Facebook et Twitter ont une énorme influence sur la politique (Kreiss/McGregor 2017). Les possibilités qu'ont ces entreprises privées de produire et de distribuer des contenus sont très problématiques dans une démocratie. **Il ne peut donc être question d'une répartition égale des conditions de production, ce qui serait important dans une démocratie**.
Un autre facteur, moins souvent analysé, est que les citoyens sont devenus extrêmement dépendants de ces entreprises pour l'information et la participation au discours politique. Le fait qu'elles diffusent des informations très sélectives contrôlées par des algorithmes et de la publicité est un autre problème démocratique. Dans le même temps, les contenus générés par les utilisateurs et les possibilités d'expression d'opinions à bas seuil présentent également des avantages et des chances pour la démocratie.
Pour créer une sorte de citoyenneté numérique et des utilisateurs compétents, ces questions fondamentales doivent être comprises. Toute personne opérant dans un système, qu'il s'agisse d'un État-nation, d'une entreprise, d'un établissement d'enseignement ou d'Internet,

doit au moins avoir une idée de base de qui "possède" ce système, de la manière dont le pouvoir y est réparti et des possibilités et limites qui s'offrent à elle. **En ce qui concerne les conditions de production, il n'est pas seulement important de savoir qui produit le contenu, mais aussi de quelle manière, c'est-à-dire comment cela se produit, qui le finance et qui en bénéficie et comment**.

Internet comme espace et terrain d'entraînement pour les pratiques démocratiques

Comme tous les autres espaces, l'internet et ses diverses plateformes et contenus peuvent être considérés comme des espaces de pouvoir, dans lesquels la question est de savoir qui peut participer, dans quelles conditions et quelles sont les compétences requises pour le faire ? Il peut également servir de terrain d'entraînement pour l'apprentissage de compétences et de pratiques démocratiques. Beaucoup a été dit et écrit sur les aspects dangereux des médias sociaux, et à juste titre. Le fait que des entreprises privées organisent les données des individus de manière non transparente, qu'elles utilisent ces données à mauvais escient pour placer des publicités, que les algorithmes peuvent provoquer et soutenir certains comportements addictifs, que des acteurs extrémistes et antidémocratiques recrutent leurs partisans et diffusent des informations manipulées - tout cela est très dangereux pour nos démocraties et doit être combattu. Cependant, **l'internet peut également servir de lieu de pratique et d'apprentissage de la démocratie**. Pour avoir une vue d'ensemble, présentons d'abord les concepts existants, principalement ceux du Conseil de l'Europe, avant d'examiner de plus près les pratiques.

La citoyenneté numérique et le cadre de référence du Conseil de l'Europe

Le concept de citoyenneté numérique et le cadre de référence des compétences pour une culture démocratique sont deux projets relativement récents du Conseil de l'Europe qui ont grandement favorisé le discours sur le sujet. "La citoyenneté numérique est généralement définie comme la mise en œuvre du rôle des individus dans la société par l'utilisation des technologies numériques, ce qui lui confère des caractéristiques d'autonomisation et de démocratisation. Elle présente donc des caractéristiques d'autonomisation et de démocratisation" (Hintz et al. 2017, p. 731). **La citoyenneté numérique se situe à l'intersection de l'éducation civique, de l'éducation aux médias et de l'éducation numérique de base** (Hladschik 2020). L'éducation numérique de base fournit un cadre pour les compétences d'orientation numérique, les compétences de jugement et les compétences de participation. Il s'agit de compétences généralement requises dans le cadre de l'éducation civique, mais qui s'adressent spécifiquement aux problèmes du monde virtuel. Les nouveaux défis créés par Internet sont la transformation des sphères publiques et privées dans le monde numérique, la redéfinition de l'espace public, les nouvelles barrières à l'accès et les nouvelles formes d'inégalité avec des structures de pouvoir, des élites et des phénomènes de communication différents du monde physique.
Le cadre de référence des compétences pour une culture démocratique, élaboré et publié par le Conseil de l'Europe en 2017, montre ce dont les individus ont besoin pour utiliser au mieux

leurs droits démocratiques et être en mesure de les accorder à d'autres.
Le Conseil de l'Europe divise son cadre de référence en quatre dimensions :

1. valeurs ;
2. attitudes ;
3. aptitudes ;
4. connaissances et compréhension critique.

Chaque dimension est assortie de compétences (CdE 2018).

Valeurs :

- valoriser la dignité humaine et les droits de l'homme ;
- valoriser la diversité culturelle ;
- valoriser la démocratie, la justice, l'équité, l'égalité et l'État de droit.

Attitudes :

- ouverture à l'altérité culturelle et à d'autres croyances, visions du monde et pratiques ;
- respect ;
- civisme ;
- responsabilité ;
- auto-efficacité ;
- tolérance à l'ambiguïté.

Compétences :

- compétences d'apprentissage autonome ;
- compétences analytiques et esprit critique ;
- compétences en matière d'écoute et d'observation ;
- empathie ;
- flexibilité et adaptabilité ;
- compétences linguistiques, communicatives et plurilingues ;
- compétences en matière de coopération ;
- compétences en matière de résolution des conflits.

Connaissance et compréhension critique :

- connaissance et compréhension critique de soi ;
- connaissance et compréhension critique de la langue et de la communication ;
- connaissance et compréhension critique du monde : politique, droit, droits de l'homme, culture, cultures, religions, histoire, médias, économies, environnement, développement durable.

Dans leur manuel sur l'éducation à la citoyenneté numérique, les auteurs soulignent la

nécessité de réunir les deux concepts. Le cadre de référence avec ses 20 compétences est considéré comme la base de la citoyenneté numérique. La définition d'un "citoyen numérique" est formulée comme suit : "Un citoyen numérique est une personne qui, grâce au développement d'un large éventail de compétences, est capable de s'engager de manière active, positive et responsable dans les communautés en ligne et hors ligne, qu'elles soient locales, nationales ou mondiales. Les technologies numériques étant par nature perturbatrices et en constante évolution, le développement des compétences est un processus qui dure toute la vie et qui devrait commencer dès la petite enfance, à la maison et à l'école, dans des contextes éducatifs formels, informels et non formels. La citoyenneté et l'engagement numériques impliquent un large éventail d'activités, depuis la création, la consommation, le partage, le jeu et la socialisation jusqu'à la recherche, la communication, l'apprentissage et le travail. Les citoyens numériques compétents sont capables de relever les défis nouveaux et quotidiens liés à l'apprentissage, au travail, à l'employabilité, aux loisirs, à l'inclusion et à la participation à la société, dans le respect des droits de l'homme et des différences interculturelles" (Richardson/Milovidov 2019). Cette définition du citoyen numérique idéal est très exigeante et difficile à réaliser dans la réalité. Toutefois, il est possible de se rapprocher de cette définition et de renforcer les compétences mentionnées ici. Outre les 20 compétences, le manuel du Conseil de l'Europe définit dix domaines numériques et les divise en trois domaines : être en ligne, bien-être en ligne et droits en ligne.

1. **Être en ligne** comprend les domaines de l'accès et de l'inclusion, de l'apprentissage et de la créativité, de la maîtrise des médias et de l'information ;
2. **le bien-être en ligne** comprend l'éthique et l'empathie, la santé et le bien-être, l'e-présence et les communications ;
3. **les droits en ligne** comprennent la participation active, les droits et les responsabilités, la vie privée et la sécurité, la sensibilisation des consommateurs (ibid., p. 14).

Cette subdivision peut certainement être critiquée en termes d'intelligibilité. Toutefois, nous n'aborderons pas ce point en détail ici. L'idée de base du concept peut être résumée un peu plus simplement : comme nous l'avons mentionné au début, il existe des connaissances de base sur l'internet qui sont nécessaires pour comprendre les conditions de production et les relations de pouvoir. Ensuite, il y a les espaces dans lesquels les pratiques démocratiques sont appliquées et mises en œuvre. Enfin, il y a les conséquences qui découlent de ces espaces dans le monde physique.

Formation aux pratiques démocratiques sur Internet

Les pratiques démocratiques ont été définies de différentes manières. Dans la perspective d'une théorie critique de la démocratie, qui ne concerne pas seulement les formes représentatives, mais aussi l'opposition à l'autoritarisme, les doutes sur les affirmations dogmatiques et les vérités absolues, la critique et l'autoréflexion critique ainsi que le dialogue et la participation (Pausch et al. 2021), il est important de renforcer et d'entraîner

les dimensions et les compétences énumérées dans le cadre de référence. La pratique de l'opposition à l'autoritarisme, à l'inégalité, à la discrimination, etc. peut être entraînée consciemment dans divers espaces en ligne sans avoir à craindre de graves conséquences. Par exemple, il serait concevable pour les enseignants ou les animateurs de jeunesse de mener un projet guidé sur les médias sociaux dans le cadre duquel les jeunes seraient invités à trouver des stratégies, des déclarations, des arguments et des stratégies d'expression qui s'opposent aux phénomènes antidémocratiques mentionnés ci-dessus. Dans un deuxième temps, les conséquences de ces interventions pourraient être évaluées et analysées avec un soutien scientifique. Le processus de réflexion permet de mettre en pratique des pratiques et des compétences qui correspondent à la fois à l'idée du cadre de compétences et à l'idée de citoyenneté numérique, et qui sont complétées par les pratiques mentionnées dans cet article. Cet exercice pourrait également être réalisé avec les autres pratiques, c'est-à-dire la mise en doute des affirmations dogmatiques, la critique et l'autocritique, ainsi que la capacité à dialoguer. Ces méthodes d'apprentissage pourraient être intégrées dans les cours scolaires sous la forme d'un cours pratique numérique.
Bien entendu, les pratiques démocratiques de vote, de campagne et de rhétorique politique peuvent tout aussi bien être mises en œuvre dans les différents espaces de l'internet, jusqu'à l'élaboration de règles au sens de l'élaboration d'une constitution. Dans les médias sociaux, par exemple, dans les groupes sur Facebook, Instagram, dans les commentaires sur YouTube et d'autres fournisseurs, un ensemble de règles peut être développé qui va au-delà des règles générales de ces plateformes et de la base juridique et fournit ainsi une base pour l'interaction démocratique. Le dialogue et l'argumentation démocratique peuvent être pratiqués en écrivant à des hommes politiques, à des acteurs d'ONG et à d'autres personnes, par exemple, en leur posant des questions et en les engageant dans un dialogue. Les expériences et les compétences ainsi acquises peuvent faire des jeunes des citoyens numériques compétents et donc des démocrates compétents dans le monde virtuel et physique.

Conclusion et recommandations

Internet peut être une école de la démocratie s'il est utilisé pour promouvoir la conscience, les compétences et les pratiques démocratiques. Un certain nombre de recommandations seraient par la suite importantes pour renforcer ces compétences et ces pratiques. Par exemple, les décideurs politiques devraient prendre conscience que la promotion de la citoyenneté numérique est du plus haut intérêt politique démocratique. Il n'est pas nécessaire de réinventer la roue. Les concepts existants doivent être repris, étayés scientifiquement, développés et évalués. L'utilisation des manuels du Conseil de l'Europe est recommandée, mais cela nécessite une initiative scolaire à grande échelle au niveau européen. **Tous les élèves européens devraient être aidés non seulement à apprendre et à vivre leur citoyenneté démocratique, mais aussi à développer une citoyenneté numérique qui consiste en des compétences démocratiques et comprend des droits et des devoirs.** L'éducation aux médias fait partie de ce cadre de compétences, de même que les valeurs, les attitudes, les compétences et l'esprit critique, conformément au cadre du Conseil de l'Europe. La nécessité de former et d'apprendre les

pratiques démocratiques est particulièrement importante et a été quelque peu sous-exposée jusqu'à présent. Des projets de recherche et d'éducation devraient être menés dans ce domaine. La formation des formateurs, c'est-à-dire des enseignants ainsi que des travailleurs sociaux et des animateurs de jeunesse, serait un outil important pour améliorer et renforcer les compétences démocratiques, à la fois sur Internet et dans le monde physique. Ce n'est que si les jeunes apprennent à s'opposer avec confiance à l'autoritarisme, à l'inégalité, à la discrimination, au racisme et à d'autres phénomènes antidémocratiques qu'ils deviendront des démocrates convaincus.

Références

- **Alava, S.** (2018). **Internet est-il un espace de radicalisation ?** ", Terminal [en ligne], 123 | 2018, doi.org.
- **Alava, S., Chaouni, N. et Charles, Y.** (2020). C**omment caractériser le discours de l'extrême droite dans les médias numériques ? Approche interdisciplinaire de la prévention du terrorisme**. Procedia Computer Science, 176, 2515-2525.
- **CoE Conseil de l'Europe**. 2018a. **Cadre de référence pour la culture démocratique : Volume 1 : Contextes, concepts et modèle**. Strasbourg : Conseil de l'Europe.
- **Caplan, R**. (2023). **Networked platform governance : The construction of the democratic platform**. International Journal of Communication, 17, 22.
- **Dahl, R. A**. (2023). **Préface à la démocratie économique** (Vol. 28). Univ of California Press.
- **Dewey, J.** (1903). **Democracy in education. The elementary school teacher**, 4(4), 193-204.
- **Ferdinand, P**. (2013). **The Internet, democracy and democratization**. Routledge.
- **Hintz, A., Dencik, L., & Wahl-Jorgensen, K**. (2017). **Digital citizenship and surveillance| citoyenneté numérique et société de surveillance-introduction**. Revue internationale de la communication, 11, 9.
- **Hladschik, P.** (2020). **Éducation à la citoyenneté numérique**, polis aktuell 1/2020, Zentrum Polis, Vienne.
- **Honneth, A.** (1998). **La démocratie comme coopération réflexive : John Dewey et la théorie de la démocratie aujourd'hui**. Political theory, 26(6), 763-783.
- **Lythreatis, S., Singh, S. K. et El-Kassar, A. N**. (2022). **The digital divide : A review and future research agenda**. Technological Forecasting and Social Change, 175, 121359.
- **Kreiss, D. et McGregor, S.C.** (2018) **Technology Firms Shape Political Communication : The Work of Microsoft, Facebook, Twitter, and Google With Campaigns During the 2016 U.S. Presidential Cycle**, Political Communication, 35:2, 155-177, DOI : 10.1080/10584609.2017.1364814.
- **Pateman, C.** (1970). **Participation and democratic theory**. Cambridge University Press.

- **Pausch, M., Hladschik, P. Nagem R. et Pazderski, F.** (2021). **Résilience contre les tendances antidémocratiques par l'éducation. Compétences pour une culture démocratique dans le travail social et de jeunesse européen, manuel pour les travailleurs sociaux et de jeunesse**, Conseil de l'Europe, Strasbourg 2021.
- **Piketty, T.** (2014). **Le capital au XXIe siècle**. Harvard University Press.
- R**ichardson, J. et Milovidov, E.** (2019). **Manuel d'éducation à la citoyenneté numérique : Être en ligne, bien-être en ligne et droits en ligne**. Conseil de l'Europe.
- **Schradie, J.** (2011). **Le fossé de la production numérique : La fracture numérique et le Web 2.0 s'entrechoquent**. Poetics, 39(2), 145-168.

Cet article est extrait du dossier **L'École dans une société numérique**.