HAL open science

Pour une approche par le design des délibérations

Tallulah Frappier, Samuel Huron

To cite this version:

Tallulah Frappier, Samuel Huron. Pour une approche par le design des délibérations. Prendre soin de l'informatique et des générations, FYP éditions, 2021, Nouveau monde industriel, 978-2-36405-212-3. hal-03962953

HAL Id: hal-03962953

https://hal.science/hal-03962953v1

Submitted on 1 Feb 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Pour une approche par le design des délibérations

Tallulah Frappier, Samuel Huron

Figure 1. Croquis d'une coupe à vin grecque du Ve siècle (av. J.-C.). Elle offre l'une des plus anciennes représentations du vote dans l'art. Elle représente des citoyens qui votent pour deux orateurs qui viennent de délibérer. Les carrés blancs encadrent les personnes pour lesquelles les citoyens sont amenés à voter, les cercles portent l'attention sur les jetons de vote.

Introduction

La délibération occupe un rôle majeur dans les théories de la démocratie depuis les années 1980 [1] notamment au sein du paradigme de la démocratie délibérative, inspiré par les théories de John Rawls et Jürgen Habermas. Ce paradigme affirme que, dans un système démocratique, une décision est légitime si elle est issue d'une délibération publique et libre entre citoyens égaux[2] : « la libre délibération entre égaux est la base de la légitimité » [3].

Depuis son apparition, Internet a été questionné comme espace horizontal d'émancipation et d'auto-organisation des individus et des communautés en dehors de décisions centralisées. Internet a « accéléré le déplacement du centre de gravité de la

1. Yves Sintomer and Julien Talpin, "La démocratie délibérative face au défi du pouvoir," *Raisons politiques*, no. 2, 2011, pp. 5–13.

2. Charles Girard and Alice Le Goff, *La démocratie délibérative: Anthologie de textes fondamentaux,* Hermann éditeurs, 2010.

3. Joshua Cohen, *Deliberation and democratic legitimacy,* Routledge, 2005.

démocratie de l'espace médiatico-institutionnel vers la société de conversation » [4] et semble ainsi un espace privilégié pour des expérimentations de démocraties délibératives. Si la présence de qualités intrinsèquement démocratiques du numérique est aujourd'hui contestée [5], les plateformes numériques sont toutefois devenues des lieux d'engagements politiques, où la pratique de la délibération est mobilisée en tant que moment nécessaire d'échange, d'argumentation, de construction d'idées et de mise au point de solutions.

Les réseaux sociaux - qui n'ont pas été *designé* spécifiquement à des fins délibératives - semblent être un des lieux clés du débat en ligne pour les mouvements politiques contemporains que ce soit sur Facebook, Twitter ou Mattermost. Tanja Aitamurto [6]témoigne toutefois de la présence de délibérations qualitatives sur les réseaux sociaux : leurs pratiques dépassent les usages prescrits. On y trouve ainsi des instances de délibérations correspondant aux critères normatifs d'égalité, de justification rationnelle, de visée d'un bien commun, de respect et de politiques constructives, critères issus de la méthode du Discourse Quality Index[7]. Ces pratiques délibératives influencent en retour le design de ces réseaux sociaux. On peut ainsi observer l'apparition de fonctionnalités pouvant être inscrites dans des processus de délibération, par exemple sous la forme de sondages où chacun peut commenter et ajouter sa propre option librement.

Depuis plusieurs années, de nombreuses plateformes en ligne sont conçues pour accueillir spécifiquement des échanges d'arguments et sont utilisées dans des situations aussi diverses qu'un projet d'urbanisme citadin ou au sein de partis politiques et d'initiatives citoyennes pour afin de définir des prises de décisions collectives. Ces plateformes représentent une partie des technologies civiques, ou civic techs, conçues dans le but de transformer les règles du jeu politique ou d'intensifier les engagements des citoyens dans le cadre des règles existantes de la démocratie représentative[8]. Interroger le design de ces pratiques nous semble nécessaire pour comprendre ces initiatives actuelles qui tentent de modifier notre vie démocratique et influencent nos conceptions politiques ainsi que certaines prises de décisions

---

4. Dominique Cardon and Marie-Carmen Smyrnelis, "La démocratie Internet." *Transversalités,* 3 (2012): 65-73.

5. Jen Schradie, *The revolution that wasn't: How digital activism favors conservatives,* Harvard University Press, 2019.

6. Tanja Aitamurto and Jorge Saldivar, "Examining the quality of crowdsourced deliberation: Respect, reciprocity and lack of common-good orientation," in *Proceedings of the 2017 CHI conference extended abstracts on human factors in computing systems*, 2017, pp. 2314–2321.

7. André Bächtiger et al., "Measuring deliberation 2.0: Standards, discourse types, and sequenzialization," in *ECPR general conference, potsdam*, 2009, pp. 5–12.

8. Dominique Cardon, *Culture numérique*. Presses de Sciences Po, 2019.

institutionnelles. Nous proposons ici d'interroger de possibles grilles d'analyse du design de ces outils tout en soulignant l'importance de considérer le design comme partie prenante des processus de délibération.

L'importance du design et des matérialités

Une large partie de la littérature concernant la délibération aborde les caractéristiques normatives de celle-ci. Elle établit des critères pour analyser la qualité d'une délibération à partir des propos tenus (le respect, l'argumentation, etc.) et de ses procédures (inclusivité, modération, etc.). Nous abordons ici, par le biais des plateformes en ligne, le design des espaces de délibération comme facteur normatif à part entière de la délibération.

Si le vote et la délibération peuvent être considérés comme des procédures politiques et démocratiques, elles sont aussi et avant tout des procédures humaines, qui engagent une organisation matérielle et temporelle. Le design des outils, objets et procédures qui composent ces moments politiques a une influence autant sur la qualité de la prise de décision que sur la qualité des délibérations. Afin d'illustrer cela avec des exemples nous présentons dans cette section 1) comment des objets peuvent influencer des procédures de délibération 2) une étude sur le cas du design de plateformes de délibérations 3) comment des objets de design peuvent être garants de procédures démocratiques.

Comment des objets peuvent influencer des procédures de délibération

La délibération peut être perçue comme une pratique strictement oratoire entre deux personnes ou plus et qui n'aurait besoin que d'individus, de leurs capacités intellectuelles ou encore corporelles pour être animée. Mais la délibération est une activité sociale concrète qui prend place dans des espaces spécifiques, est accompagnée d'objets et suit des règles implicites ou explicites.

Toutefois le design n'a pas qu'une fonction de contrainte ou de limitation de l'action des personnes qui l'utilisent. Dans son article « Architectures morales de l'Assemblée nationale », le politiste Jean-Philippe Heurtin [9] souligne l'insuffisance d'une telle approche vis-à-vis des formes d'assemblées. Celle-ci conduit à l'affirmation que l'arrangement en face à face faciliterait le débat, la confrontation ou encore l'orientation partisane des comportements là où la disposition en amphithéâtre encouragerait des séries d'interventions formelles. Elle laisse de côté la « relation contractuelle » entre les députés et l'architecture de l'assemblée où « l'activité valide

9. Jean-Philippe Heurtin, *Architectures morales de l'assemblée nationale*. Presses de la fondation national des sciences politiques, 1994.

sera celle dont les intentions et la signification seront ajustées aux intentions et à la signification déposées dans le dispositif architectural ». Le design d'un l'objet permet de signifier des ordres de possibilités d'action, de qualités différentes dont nous pouvons nous saisir.

Figure 2. À gauche : différents exemples de design d'espaces et d'objets au sein d'assemblées ou de situations de débats. En haut à gauche : la petite chambre du Palais fédéral à Berne (photo de Hansjörg Keller sur Unsplash). En haut au centre : hackaton (photo de Kipkirui Kevin Koech sur Unsplash). En bas à gauche : une situation de débat présidentiel. En bas au milieu : rally UPCI (photo de Geron Dison sur Unsplash). À droite : la copie d'un flyer des gestes de mains pour intervenir dans les assemblées d'Occupy Wall street.

Un objet aussi simple qu'une table, qui peut être longue et fabriquée sur mesure lors d'un débat télévisé entre deux candidats à la présidentielle (Image 2), petite et en formica lors d'échanges au sein d'une initiative citoyenne, ou encore ronde et massive dans les légendes arthuriennes, signifie des statuts particuliers, une attente de langages et de rhétoriques spécifiques, des sujets de prédilection à aborder, une multitude d'aspects qu'il incarne et influence. La délibération devient un sujet propice à la réflexion du designer et du chercheur en design qui est en mesure de se demander comment des objets et procédures la révèlent et la conditionnent.

Différents designs de plateformes, différentes qualités de délibération

Il en est de même pour les plateformes numériques. Comme mis en avant par Badouard, Mabi et Monnoyer-Smith : « La « localisation » et les spécificités de ces espaces de débat jouent un rôle essentiel dans la configuration et la teneur même des échanges qui s'y déroulent. » [10]. Ces espaces structurent des publics et des usages spécifiques. Leur design peut constituer un facteur normatif de la délibération et en influencer la qualité.

10. Romain Badouard, Clément Mabi, and Laurence Monnoyer-Smith, "Le débat et ses arènes. À propos de la matérialité des espaces de discussion," *Questions de communication*, no. 30, pp. 7–23, 2016.

Dans un article de 2017, intitulé « Design Matters! An Empirical Analysis of Online Deliberation on Different News Platforms » [11], Katharina Esaü et ces co-auteurs mesurent la qualité de la délibération sur trois types de plateformes différentes, forums de presse, sites de presse, et pages Facebook. À partir d'une collecte de 18 articles de journaux, ils ont sélectionné aléatoirement 1 801 commentaires. Chacun des postes a été codé par 12 personnes différentes. Pour mesurer la qualité, ils observent plusieurs critères considérés par la littérature comme importants, tels que la pertinence du commentaire par rapport au sujet, le degré de raisonnement du commentaire, l'engagement général, l'engagement critique, l'engagement argumentatif, le respect des autres et le caractère constructif du commentaire. Une des conclusions de cet article est que la qualité de délibération pour chacun de ces critères est dépendante du type de plateforme. Ainsi, Facebook est la moins performante des plateformes observées tandis que les forums créent des délibérations plus qualitatives. Esaü et al. se basent sur ces résultats pour rappeler à quel point le design d'interactions de ces plateformes est un point crucial pour la construction d'une délibération de qualité.

Deliberative Quality Accross News Platforms (N = 1,801)

Measure	News Forum (N=231)	News Websites (N=591)	Facebook (N=979)
Topic relevance	222 (96.1)	494 (83.6)	756 (77.2)
Reasoning	166 (71.9)	329 (55.7)	327 (33.4)
General engagement	125 (54.1)	450 (76.1)	648 (66.2)
Critical engagement	87 (37.7)	259 (43.8)	359 (36.7)
Argumentative engagement	75 (32.5)	229 (38.7)	244 (24.9)
Respect	227 (98.3)	545 (92.2)	825 (84.3)
Constructiveness	26 (11.3)	24 (4.1)	52 (5.3)

Note : Frequency percentages for each platform in parentheses

Figure 3. Comparaison des qualités délibératives des forums de presse, des sites de presse, et les pages au sein de l'article « Design Matters! An Empirical Analysis of Online Deliberation on Different News Platforms » [12]

Des objets garants des bonnes procédures démocratiques ?

11. Katharina Esau, Dennis Friess, and Christiane Eilders. "Design matters! An empirical analysis of online deliberation on different news platforms." *Policy & Internet* 9.3 (2017): 321-342.

12. *Ibid.*

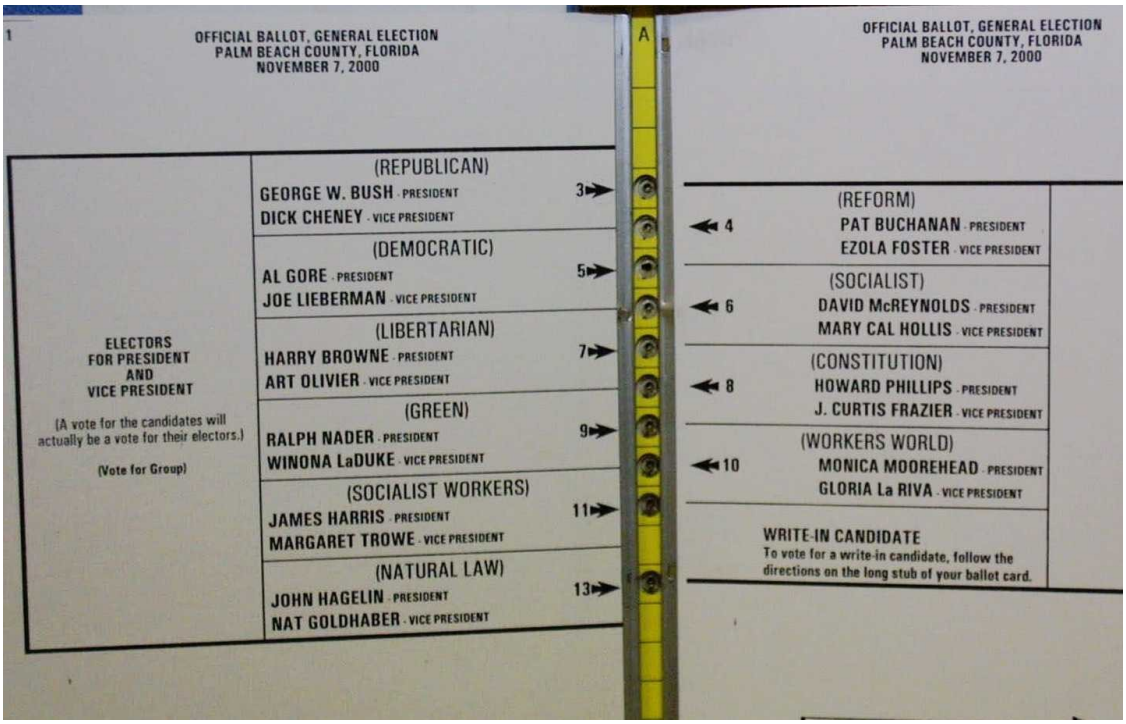


Figure 4. Bulletin de vote officiel pour l'élection présidentielle américaine de 2000, le 7 novembre 2000, du comté de Palm Beach, Floride. Crédit photo: https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Butterfly_Ballot,_Florida_2000_(large).jpg

Ce n'est pas nouveau que la conception d'objets soit au centre des systèmes démocratiques dont ils incarnent les procédures. C'est sur un vase (figure 1) du Ve siècle av. J.-C. qu'on peut voir la première représentation de vote dans l'histoire de l'art. On peut y identifier deux personnages qui ont chacun exprimé des positions sur un sujet. À leurs pieds se trouvent des jetons posés par les citoyens pour exprimer leur accord avec l'un ou l'autre des candidats. Chaque jeton sur l'estrade représente un vote. L'objet jeton est ici utilisé pour incorporer l'expression des votes. L'estrade permet d'identifier et d'extraire les deux orateurs de la foule, mais elle sert aussi de support au vote.

Plus récemment, aux États-Unis, plusieurs états utilisent les Votomatic, un système qui permet de perforer des cartes en face des options ou candidats proposés. Une fois ces cartes perforées, le décompte des voix peut se faire par un automate. Durant l'élection présidentielle américaine de 2000 qui mettait en compétition les candidats George W. Bush, et Albert Arnold Gore Jr., une banale erreur de design graphique a pu être identifiée sur les bulletins de vote en Floride. Celle-ci est expliquée par Marcia Lausen [13] dans son livre « Design for democracy: Ballot + Election design ». De nombreux électeurs ont en effet déclaré avoir voté pour Pat Buchanan (deuxième trou en partant du haut dans la figure 3) par erreur en voulant voter pour Al Gore (troisième

13. Marcia Lausen, *Design for democracy: Ballot and election design*. University of Chicago Press, 2008.

trou en partant du haut dans la figure 3). Ce qui signifie que ces électeurs n'ont pas pu identifier les bonnes correspondances entre les trous de perforation et les labels représentant les candidats. Cette erreur de design graphique, qui consistait en un problème d'alignement entre le signe et l'espace d'interaction, peut paraître triviale, mais a pu avoir une importance capitale au vu du faible écart d'environ 200 000 voix entre les candidats. Dans ce cas, la polysémie graphique des choix de design a influencé une action importante dans la vie politique d'un pays.

Étudier le politique ce n'est pas seulement étudier les théories et les textes, c'est aussi étudier les procédures ainsi que les gestes et matérialités qui les accompagnent. La délibération est établie par tout un courant en science politique comme une procédure clé de légitimation des décisions en démocratie [14]. Si toutefois la délibération doit être soumise à des critères normatifs pour garantir qu'elle soit « libre et publique entre citoyens égaux » [15], nous devons étudier le design des objets qui l'encadrent comme facteur déterminant de cette normativité.

Méthode : Analyse des critères existants

Afin d'analyser cette multiplicité d'initiatives en ligne, il nous faut alors essayer d'identifier les critères déjà existants. Au travers de l'analyse de ces critères, nous pourrons remettre en cause le cadre de conception de ces outils de délibération en ligne. Nous pourrons aussi élargir ce cadre en identifiant de nouvelles implications pour le design. Des premières pistes de critères peuvent ainsi se trouver au sein de la littérature de la démocratie délibérative, dont des articles abordent la question du design.

Nous avons tout d'abord cherché des articles qui décrivent des critères de conception pour les plateformes de délibération. Cette recherche a été faite sur Google Scholar avec les termes suivants « *design deliberation* » et « *design deliberation online* » entre

14. Joshua Cohen, *Deliberation and democratic legitimacy,* Routledge, 2005.

15. Charles Girard and Alice Le Goff, *La démocratie délibérative: Anthologie de textes fondamentaux,* Hermann éditeurs, 2010.

novembre et décembre 2019. Cela nous a permis de collecter dix articles[16] de différentes revues et conférences.

En premier lieu, un codeur a extrait de ces articles les termes décrivant les critères de conceptions. Cela a permis d'identifier 52 critères. Par la suite deux codeurs ont regroupé et organisé ces critères par similarité (figure 4). Très vite nous avons convergé vers la décision d'utiliser les critères de Davis & Chandler [17] pour classifier les autres critères en 5 catégories : le processus de délibération (what), la population concernée (who), l'espace et le temps (where and when), les raisons (why) et les moyens de communication utilisés (how). Dans le tableau de synthèse (figure 4), chaque colonne correspond à un article et chaque cellule à un critère tandis que les couleurs encodent les catégories dans lesquelles les auteurs ont classé ces critères.

---

16. Les dix articles en question:

Todd Davies and Reid Chandler, "Online deliberation design." *Democracy in motion: Evaluation the practice and impact of deliberative civic engagement* (2012): 103-131.

Katharina Esau, Dennis Friess, and Christiane Eilders. "Design matters! An empirical analysis of online deliberation on different news platforms." *Policy & Internet* 9.3 (2017): 321-342.

Katharina Esau, Dannica Fleuß, and Sarah–Michelle Nienhaus. "Different arenas, different deliberative quality? Using a systemic framework to evaluate online deliberation on immigration policy in Germany." *Policy & Internet* 13.1 (2021): 86-112.

Dennis Friess, and Christiane Eilders. "A systematic review of online deliberation research." *Policy & Internet* 7.3 (2015): 319-339.

Tanja Aitamurto and Hélène E. Landemore, "Five design principles for crowdsourced policymaking: Assessing the case of crowdsourced off-road traffic law in finland," *Journal of Social Media for Organizations*, vol. 2, no. 1, pp. 1–19, 2015

Ben W. Towne and James D. Herbsleb, "Design considerations for online deliberation systems," *Journal of Information Technology & Politics*, vol. 9, no. 1, pp. 97–115, 2012.

Jeremy Rose and Øystein Sæbø, "Designing deliberation systems," *The information society*, vol. 26, no. 3, pp. 228–240, 2010.

Graham Smith, *Democratic innovations: Designing institutions for citizen participation,* Cambridge University Press, 2009.

Kevin S. Ramsey and Matthew W. Wilson, "Rethinking the 'informed'participant: Precautions and recommendations for the design of online deliberation," *Online deliberation: Design, research, and practice*, pp. 259–267, 2009.

Scott Wright and John Street, "Democracy, deliberation and design: The case of online discussion forums," *New media & society*, vol. 9, no. 5, pp. 849–869, 2007.

17. Todd Davies and Reid Chandler, "Online deliberation design." *Democracy in motion: Evaluation the practice and impact of deliberative civic engagement* (2012): 103-131.

Résultat : taxonomie des critères d'une plateforme délibérative

1	2	3		4	5	6	7	8	9	10
Davies T, Chandler R. **"Online deliberation design"**	Esau K & al. **"Different Arenas, Different Deliberative Quality?"**	Friess D, Eilders C. **"A systematic review of online deliberation research".**		Aitamurto T, Landemore HE. **"Five design principles for crowdsourced policymaking"**	Towne WB, Herbsleb JD. **"Design considerations for online deliberation systems"**	Rose J, Sæbø Ø. **"Designing deliberation systems"**	Esau K, & al. **"Design matters! An empirical analysis of online deliberation on different news platforms".**	Smith G. **Democratic innovations: Designing institutions for citizen participation**.	Ramsey KS, Wilson MW. **"Rethinking the 'informed' participant etc."**	Wright S, Street J. **"Democracy, deliberation and design: the case of online discussion forums"**
what (deliberative process)	Primary Function	Input	Mode of communication	Inclusiveness	Design to attract contribution	stakeholder engagement	moderation	inclusiveness	how ressources are produced	policy forums
who	Inclusiveness		Identification	Accountability	Design for navigability	web platform design	asynchrone	popular control	multiple interpretations to information	have your say sections
where/when	Regulatory Density		Moderation	Transparency	Design for usability	service management	availibity of information	considered judgement	conflicing informations	mixed models
why			Empowerement	Modularity	Design for Quality Content	Political process reshaping	level of topic definition	transparency	encourage critical evaluation of information resources	
how (communication medium)			Division of Labour	Synthesis	Design for adoption			efficiency		
			Information					transferability		
		Process	Interactivity							
			Equality							
			Civility							
			Common Good reference							
			Constructiveness							
		Results	Individual level outcomes							
			Effects on result							

Figure 5. Tableau des critères normatifs présents dans la littérature. Chaque colonne représente un article, les cellules en dessous représentent ses critères et contiennent leurs noms extraits des articles. Les couleurs catégorisent les critères selon le code suivant: en jaune, le processus de délibération (what); en vert, la population concernée (who); en rose, l'espace et le temps (where and when); en bleu, les raisons (why) et en violet, les moyens de communication (how).

Nous présentons les résultats de cette analyse des critères des plateformes de délibération en utilisant les catégories de Davis & Chandler, nous définirons ces catégories puis présenterons une réflexion synthétique sur leur position dans ce tableau.

Le processus de délibération (what)

La première catégorie, celle du « what » ou du « processus de délibération », correspond aux critères traditionnels normatifs de la délibération, relatifs à l'analyse des échanges verbaux. Sont-ils civils, argumentés, constructifs, sourcés ? Ces critères, attribués spécifiquement au langage, ne sont pas mis en corrélation directe avec les fonctionnalités de la plateforme, qui sont elles regroupées sous la catégorie « How ». Ils peuvent toutefois éclairer sur de nouveaux critères à mettre en place sur le design de la délibération. Par exemple, comment signifier par le design une délibération qui mette en avant des sources ? Si des hyperliens fonctionnent de toute façon sur une plateforme web pour renvoyer à une source externe, leur mise en évidence par le design de la plateforme peut valoriser l'apport de ressources. Ainsi, la création d'une catégorie spécifique aux sources extérieures, la suggestion d'apport d'hyperliens, la mise en avant des commentaires sourcés, ou encore la possibilité de conférer à des personnes des statuts de « pourvoyeur de ressources » lors d'un débat sont autant de manières d'inciter la présence d'arguments sourcés. Les critères du « what » peuvent ainsi

permettre d'établir des catégories de design de la délibération et mettre en évidence quelles fonctionnalités correspondent à quelles procédures délibératives.

La population concernée (who)

Le « who » correspond aux personnes impliquées dans la délibération et constitue un point d'attention important puisqu'une délibération est une pratique entre plusieurs points de vue. Au sein du tableau, on peut discerner l'importance du critère de l'inclusion (« inclusiveness ») qui constitue trois des quatre critères de la catégorie « who ». L'inclusion regroupe divers enjeux sociotechniques. Sa nécessité incite notamment les designers à ne pas penser leurs productions comme destinées à des personnes normées et finalement abstraites. Concevoir une plateforme en travaillant dès le début sur l'accessibilité de personnes malvoyantes par exemple permet de produire une interface ergonomique, compréhensible et facilement utilisable pour un plus grand nombre. Le critère d'inclusion renvoie aussi à une des principales critiques vis-à-vis de la démocratie délibérative : celle qu'il est illusoire de penser qu'on peut créer de facto une égalité entre des participants. La délibération raisonnée, c'est-à-dire où tout affect serait exclu, où tout rapport de force ou contexte personnel pourrait être mis de côté ne serait l'apanage que d'une certaine catégorie de la population qui serait éduquée à ces codes de langages et qui serait en mesure de se dépassionner du sujet traité. Cela serait aussi oublier les mécanismes d'autocensure ou de discrédit de paroles non conformes[18]. Les critères du langage admis ou valorisé au sein d'une délibération peuvent ainsi sous-tendre des formes d'exclusion. L'impératif d'inclusion, qui renforce le principe d'égalité en démocratie, interroge sur le principe de norme en design : peut-on faire un espace pour tout le monde ? Faut-il multiplier des espaces spécifiques ?

Au-delà de la question du type de population (profils sociodémographiques) et de son échelle, on peut voir un seul critère qui se concentre sur la diversité des partis prenants engagés dans la plateforme (« stakeholder engagement »). Pourtant l'identification des concepteurs, des commanditaires et des publics qui mêlent souvent contextes privés et publics, institutionnels, entrepreneuriaux ou militants, peut constituer une entrée pertinente à mettre en relation avec les attentes et fonctionnalités d'une plateforme.

Par ailleurs, nous pouvons nous inspirer d'un critère qui recouvre partiellement cette catégorie, celle de la division du travail (« division of labour » : colonne 3; ligne5) qui renvoie à la possibilité d'agir différemment sur une plateforme, de remplir des postes, des rôles définis. Les rôles les plus courants sont ceux de l'utilisateur et de l'administrateur, mais on peut imaginer un « role play » (devoir s'exprimer en tant qu'une autre personne) comme la méthode utilisée dans les ateliers créatifs de chapeau de Bono [19], ou la clinique des arguments [20], ou différentes tâches à produire pour

18. Iris Marion Young, "CHAPTER III. Communication and the other: Beyond deliberative democracy," in *Intersecting voices*, Princeton University Press, 2020, pp. 60–74.

convenir à différentes manières de se sentir à l'aise au sein du processus de délibération (vérifier les sources, labelliser des contenus, modérer des messages, etc.).

L'espace et le temps (where and when)

Les critères de cette catégorie se concentrent sur l'aspect synchrone et distribué des modes de communication de la délibération. Ils recoupent ainsi la matrice de Johansen [21] sur les outils de collaboration en informatique, qui sépare les dispositifs autour de deux grandes dimensions (1) le temps : interaction synchrone ou asynchrone et (2) l'espace, interaction locale ou en distribuée.

Les plateformes de délibérations sont majoritairement conçues pour être utilisées dans des endroits différents (distribué) et des temporalités non synchrones, à l'opposé d'un débat dans une assemblée, qui se passe de manière synchrone et où les participants sont au même endroit. Il y a donc probablement des opportunités pour la conception de dispositifs qui allieraient différentes modalités spatiales et temporelles. Dans chaque configuration, il est important de tirer parti de l'influence de ces caractéristiques sur la tenue d'un débat : par exemple, l'absence de face-à-face, et donc de langage oral et corporel, augmenterait les chances de dissensus et accentuerait la désinhibition [22].

Les raisons (why)

Cette catégorie aborde les raisons d'utiliser, adopter ou concevoir une plateforme. Si l'attrait du processus délibératif peut constituer en soi une raison de le pratiquer, l'accent est ici porté sur son résultat. Pour être réitérée, la contribution doit pouvoir se concrétiser dans un résultat pour la collectivité.

Par exemple, il semble que durant la Convention Citoyenne pour le Climat[23], s'il y a pu avoir une réelle satisfaction de la part des citoyens de se rencontrer, d'apprendre, de délibérer, et de proposer des mesures concrètes, certaines difficultés ont pu être observées lors de l'adoption des mesures produites [24]. Ce type de situation interroge sur

19. Edward De Bono, *Six thinking hats*. Penguin uk, 2017.

20. Céline Mougenot *et al.*, "Tensions in creativity workshops," in *Proceedings of the european conference on cognitive ergonomics 2017*, 2017, pp. 93–100.

21. Robert Johansen, *Groupware: Computer support for business teams*. The Free Press, 1988.

22. Amanda Baughan *et al.*, "Someone is wrong on the internet: Having hard conversations in online spaces," *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 5, no. CSCW1, pp. 1–22, 2021.

23. https://www.conventioncitoyennepourleclimat.fr/

24. Gaspard d'Allens, N.icolas Boeuf, and Léa Dang, "Convention pour le climat : Seules 10% des propositions ont été reprises par le gouvernement," 2021. https://reporterre.net/Convention-pour-le-

le partage de la légitimité décisionnelle. Comment articuler la légitimité des prises de décisions entre des plateformes délibératives, les représentants élus et le pouvoir exécutif ? Mais surtout comment engager des citoyens dans un processus de délibération si ce dernier n'est que consultatif ?

Il y a possibilité de considérer la finalité d'une plateforme de délibération comme point central de sa conception. Le format des résultats finaux et la perspective de rendre des comptes aux parties prenantes peuvent alors constituer des contraintes lors du design de ces outils.

Les moyens de communication utilisés (how)

Cette catégorie est la plus riche pour la discipline du design. Les critères qui y sont liés peuvent être utiles pour évaluer des dimensions d'une plateforme, mais restent limités pour la conception. Par exemple ils ne prennent pas en compte des aspects tels que la structure de la plateforme et des pages, les interactions et la visualisation des données. Ce n'est qu'un premier pas vers une véritable définition des processus, de l'architecture de l'information et des composants de l'interface.

Granularité des critères pour le design

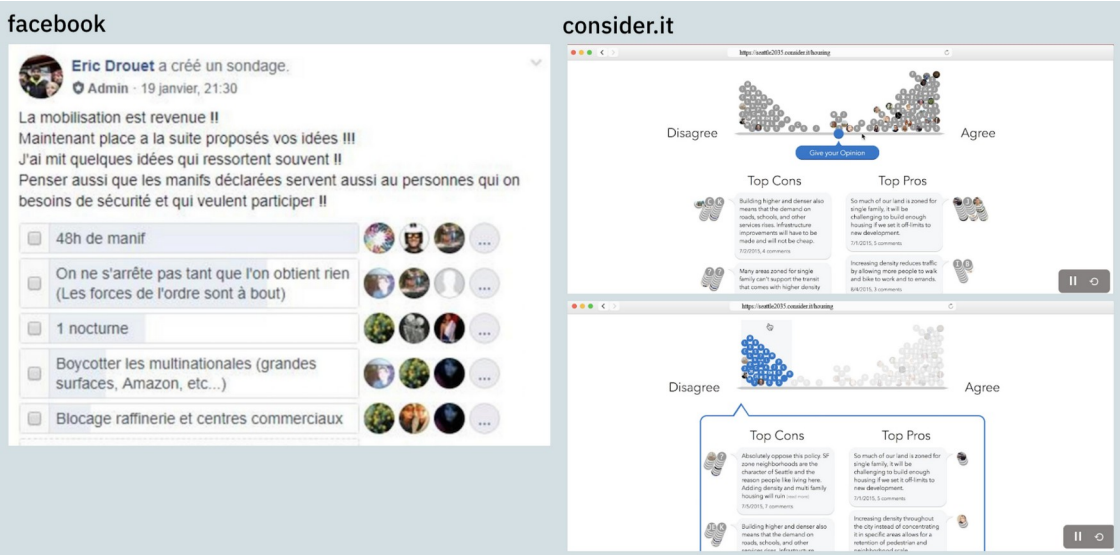


Figure 6. À gauche, l'interface de sondage de Facebook. À droite, l'interface de sondage de Consider.it

La grande majorité de ces critères sont établis au vu d'une délibération qualitative, certains sont même des recommandations pour celle-ci. Ces critères de haut niveau sont utiles pour établir des normes, mais permettent toutefois difficilement de qualifier de manière précise comment les interfaces et les systèmes sont *designés* et peuvent être corrélés au déroulement de la délibération.

---

climat-seules-10-des-propositions-ont-ete-reprises-par-le-gouvernement

Ces critères sont utiles et généralisables, mais ils ne sont pas au niveau de granularité auquel peut aspirer un design d'interaction. Considérons d'un côté l'outil de sondage de Facebook [25], et de l'autre la plateforme Consider.it [26] comme dans l'image 5. Ces deux interfaces proposent à l'utilisateur de donner son avis sur un sujet et de commenter ou d'argumenter sa position. Nous aurions besoin d'une granularité qui permette de saisir les différences qualitatives entre ces deux interfaces. Facebook met en place un vote à choix multiples, où chacun peut signaler son choix sur une catégorie. Les utilisateurs peuvent ajouter des options de votes. Les options peuvent être infinies, mais il n'y a pas de lien visible entre celles-ci. Les commentaires s'affichent en dessous du sondage. Sur Consider.it, les votes s'inscrivent sur un même axe. La position de l'avis est limitée à un continuum quantitatif, mais on saisit facilement la répartition de ces avis : la question en exemple engendre des réponses assez opposées, bien que soient visibles quelques avis au centre. Nous n'avons pas non plus de critères qui permettent de saisir le rôle des commentaires et des arguments. Sur Facebook, les commentaires sont détachés des résultats du vote et sont identifiés par la personne qui les exprime. Sur Consider.it, un argument est identifié par son positionnement catégorique vis à vis d'une question (pour ou contre) . Lorsqu'on sélectionne cet argument, on peut alors voir où son rédacteur se place vis-à-vis de cette question sur un spectre entre le pour et le contre. Le rédacteur peut ainsi à la fois avoir un avis mitigé et exprimer des arguments pour et contre un sujet donné. on peut voir le placement du vote de son émetteur sur le l'axe.

Ces deux interfaces peuvent sembler proches : elles sont notamment toutes les deux des interfaces de sondages asynchrones et distribuées. Elles ont toutefois un ensemble de différences importantes dans leur conception. Les types de données entrées sont de natures différentes (catégorielle, quantitative, etc.), ainsi que l'ordre des interactions, la représentation de ces données et la structuration graphique de la page. Nous nous demandons quels critères nous pourrions établir au niveau du design graphique et du design d'interactions, afin d'augmenter la qualité des délibérations.

Implication pour la recherche, le design, et l'enseignement

Dans cette section nous proposons dans un premier temps d'établir de nouveaux critères de conception des plateformes délibératives concentrés sur les disciplines du design. Dans un second temps, nous discutons la possibilité d'investir la délibération comme domaine de projet, d'enseignement et de recherche en design.

25. https://www.facebook.com/

26. https://consider.it/

Établir des critères concentrés sur le design

Dans les catégories de Davies et Chandler, le design de la délibération en ligne peut être analysé au travers de 5 catégories : le processus de délibération (what), la population concernée (who), l'espace et le temps (where and when), les raisons (why) et les moyens de communication utilisés (how). Nous pensons qu'il est important de considérer des critères plus précis afin d'aider à l'évaluation et la mise au point de plateformes de délibération. Cela signifie l'établissement de critères concentrés sur le design de l'interface et des interactions, les représentations graphiques qui composent ces interfaces, les rôles des utilisateurs, et enfin les propriétés du fruit des délibérations.

Les critères étudiés dans cet article sont généralement de haut niveau et ne nous renseignent pas ou peu sur des décisions de plus bas niveau qu'un designer doit faire durant la conception de tels systèmes. Il serait par exemple intéressant de considérer l'impact sur l'activité de délibération des structures des pages, des ordres d'affichage et des filtres, des types de fonctions de contributions, ainsi que les synthèses graphiques.

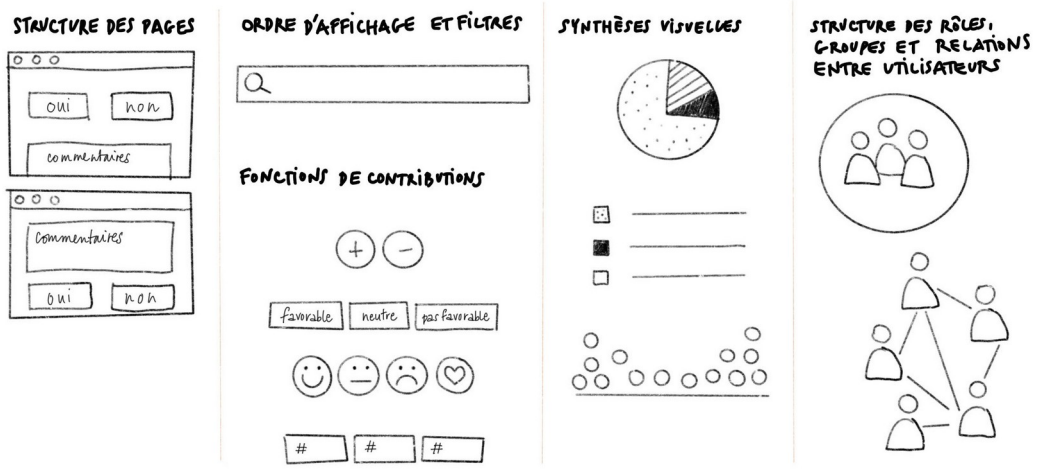
Nous entendons par structure des pages l'agencement graphique des fonctionnalités et des composants. Ces agencements peuvent avoir une forte influence sur notre perception et nos pratiques. Par exemple, donner son avis avant de lire des commentaires n'implique pas la même chose que voir et lire des commentaires avant de donner son avis. Un autre exemple peut être l'ordre d'affichage et les filtres. Ces derniers vont influencer les sujets mis en avant, mais selon quels critères : est-ce celui avec le plus de contributions ? Le plus récent ? Le plus soutenu ? Chacun de ces choix influence l'implication dans les sujets traités.

Les types de fonctions d'entrée d'informations concernent la présence de commentaires, annotations, catégorisation ou encore votes qui déterminent la dynamique d'interaction sociale. Quelles sont les manières de pouvoir interagir avec les contributions d'autrui ? Par des commentaires, des emojis, des + et -, des likes, des annotations ou des principes de catégorisation ? Quelles influences ont ces composants sur la formation de consensus et de dissensus et sur la dynamique d'agrégation collective des expressions individuelles ?

Enfin, la question de la synthèse graphique, ou visualisation, semble un enjeu important. Pour certaines plateformes, des visualisations d'informations sont utilisées pour fournir une vue d'ensemble et une lecture plus synthétique de certaines données. Ces visualisations peuvent représenter les thèmes principaux abordés dans une consultation comme dans la plateforme Jenparle[27], quantifier les différences d'opinions ou présenter la répartition des avis recueillis sur un sujet. Que représentent ces synthèses graphiques ? Comment sont constituées les données qu'elles représentent ?

27. https://www.jenparle.fr/

Comment est conçu l'encodage donnée-graphique ? Sans être prescriptif, il nous semble important de questionner l'impact de ces visualisations sur l'activité des participants. Nous sommes persuadés qu'elles peuvent enrichir l'expérience de délibération comme l'orienter.



[Schemas_implications]

Enseignement sur le design de délibération

L'enseignement du design est aussi l'occasion d'explorer les dimensions que sous-tend la délibération au travers de divers domaines d'expertises et d'ateliers. Nous pensons que les divers domaines du design, qu'ils soient davantage tournés vers les processus (design d'interaction, design d'innovation social, design de services) ou vers les artefacts (design d'objets, design graphique, design de produit, design d'espace ...) se prêtent parfaitement à explorer ce champ d'étude en abordant différentes dimensions importantes dans le design de la délibération.

Tout comme Bernard Stiegler et Marc Crépon, qui liaient la possibilité d'une démocratie contributive à la présence de techniques contributives [28], de nombreux auteurs ont mis au jour les relations de dépendances ou de co-constructions que peut entretenir la politique avec les matérialités et les procédures. Ces textes, dont nous ne pouvons ici être exhaustifs, ont pu aborder des domaines aussi divers que les objets [29], le graphisme [30], les espaces [31], le code [32], le textile [33], le design spéculatif [34], etc.

---

28. Marc Crépon and B.ernard Stiegler, *De la démocratie participative: Fondements et limites*. Fayard/Mille et une nuits, 2007.

29. Langdon Winner, "The social shaping of technology," 2nd ed., UK: Open University Press, 1999, pp. 28–40.

30. Marcia Lausen, *Design for democracy: Ballot and election design*. University of Chicago Press, 2008.

Les designers ont aussi explicité cette relation au sein de leurs projets. Au-delà des designers qui s'attellent à la conception de politiques publiques comme l'agence Vraiment Vraiment ou l'association la 27ème Région, nous citerons deux projets de design parmi tant d'autres, des plus explicites : dans United Micro Kingdom, le duo Dunne et Raby conçoivent des moyens de locomotion en accord avec diverses conceptions politiques [35], tandis que le studio automato.farm a mis au point des prises électriques distribuant l'électricité selon différents systèmes de gouvernance [36].

Tandis que les conceptions politiques constituent des contraintes créatives et des contextes riches pour les projets, ces derniers génèrent en retour de nouveaux imaginaires et pratiques autour de ces conceptions politiques. Les étudiants peuvent ainsi explorer l'hybridation des codes, des espaces et des objets de la délibération selon différentes visions politiques (démocratie délibérative, démocratie représentative, technocratie, autocratie, ploutocratie...), différents contextes d'application (réunion de travail, assemblée citoyenne, conseil de mairie, discussion familiale ...) différents objectifs finaux (recommandations, prise de décisions, génération de projets ...) et sur des types de problèmes différents (planification urbaine, budgets, définition de stratégies, définition de lois ...).

Organiser ce type d'atelier pourrait se faire en présentant les modèles de délibérations existants, leurs contextes et environnements, leurs objets, leurs design graphiques, leurs interfaces, leur processus et constituer ainsi un répertoire de matérialités de la délibération. Mais aussi en présentant les phénomènes et concepts en jeu d'un point de vue des sciences humaines, par exemple en psychologie sociale (confiance, conformisme, polarité, normativité ...). Cela peut aussi mettre en jeu des notions afférentes à étudier en science politique (souveraineté, système de votes, critères de délibérations, processus de sélection ou de représentation ...).

Ces ateliers pourraient être purement spéculatifs ou appliqués et empiriques en simulant des débats et prises de décisions à des échelles locales (le cours, l'école,

---

31. Élisabeth Pélegrin-Genel, *Des souris dans un labyrinthe: Décrypter les ruses et manipulations de nos espaces quotidiens*. la Découverte, 2015.

32. Lawrence Lessig, *Code: And other laws of cyberspace*. ReadHowYouWant. com, 2009.

33. Delphine Gardey, "Le linge du palais-bourbon," *Le Bord de l'Eau, Lormont*, 2015.

34. Max Mollon, "Design pour débattre : Comment créer des artefacts dissonants, et leurs situations de communication, afin d'ouvrir des espaces de contestation mutuelle (agonisme) et d'expression des voix marginales (dissensus)," PhD thesis, 2019.Available: http://www.theses.fr/2019PSLET074/document

35. Dunne et Raby, "UNITED MICRO KINGDOMS: A DESIGN FICTION," 2013. http://unitedmicrokingdoms.org/

36. automato.farm, "Politics of power," 2016. http://automato.farm/portfolio/politics_of_power/

l'université, le quartier, la municipalité, la région). L'approche par le design de ce type d'atelier oblige à articuler des modèles politiques, des critères de conceptions et/ou des phénomènes sociaux dans des projets de design afin d'élaborer de nouvelles modalités de délibération.

Si nous prenons le point de vue du design d'espace et de mobilier, de multiples questions peuvent être abordées : comment la salle doit être agencée, conçue ? Est-ce que les assises doivent être modulaires, comme c'est le cas du projet Theater[37] de l'agence Vraiment Vraiment ? Doivent-elles être à différents niveaux de hauteurs ? Ou doivent-elles être fixes comme dans la plupart des assemblées en France actuellement ? Quelles forment doivent-elles prendrent : carrée, rectangle, ronde, en demi-cercle ou autre [38]? Quels réseaux de significations ces choix induisent-ils ? Quelles répercussions ces décisions peuvent-elles avoir sur la délibération ?

D'autres angles spécifiques peuvent aussi être abordés : quelles procédures d'échanges mettre en place entre les participants ? Quels supports et systèmes d'échange d'informations ? Comment visualiser la dynamique argumentative, la structure et la sémantique des échanges ? Quels langages visuels ou diagramatiques peuvent supporter la délibération ? Voici quelques questions qui peuvent aiguiller un apprentissage et une recherche en design pour la délibération.

Conclusion

Après avoir introduit les notions de démocratie et de délibération, nous avons expliqué au travers d'exemples pourquoi le design était un point d'attention nécessaire dans l'implémentation de processus démocratiques. Nous avons collecté 52 critères de design de plateformes délibératives extraits de 10 papiers de recherche, que nous avons organisés autour de 5 grandes catégories. Cela nous a permis de discuter les limites des cadres conceptuels de certains de ces critères et des pistes pour en établir de nouveaux. Nous avons ensuite identifié les opportunités que présente la délibération pour la pratique du design et son enseignement.

Afin de solidifier ces résultats, nous souhaitons dans des travaux futurs faire une analyse comparée du design des interfaces de délibération et la confronter à ces taxonomies de critères. Par cette démarche nous souhaitons étendre l'espace de conception des technologies délibératives.

---

37. https://voilavoila.eu/3/

38. Jean-Philippe Heurtin, *Architectures morales de l'assemblée nationale*. Presses de la fondation national des sciences politiques, 1994.

Nous souhaitons mettre en avant les espaces peu ou pas explorés et nous concentrer sur les opportunités de design et de futures recherches. Il nous semble qu'à partir du travail mené sur ces critères on peut déjà voir se dessiner des pistes nouvelles.

Cette recherche a pour but d'identifier les limites des cadres de conceptions et d'appeler à développer de nouveaux outils et plateformes de délibération. Nous pensons qu'il est urgent de comprendre et d'explorer le design de ces outils qui peuvent restructurer notre place d'individus au sein d'un collectif et restructurer le collectif en retour.