



# Les affordances démocratiques du numérique

Clément MABI- Laboratoire Costech- UTC Compiègne

Clement.mabi@utc.fr

@C\_Mabi

# Ma démarche de recherche

- **Mon objectif** : comprendre comment les technologies numériques influencent nos pratiques politiques et font exister des modèles de démocratie
- **Un écueil à éviter** : céder à la tentation des déterminismes techniques ou sociaux
- **Un Pari** : Prendre au sérieux la matérialité des technologies et prendre du recul sur notre environnement numérique en portant attention aux affordances (les possibles) et à l'environnement d'usage (le terreau) permet d'avoir une posture réflexive sur le pouvoir en contexte numérique
- **Une proposition théorique** : changer de regard sur le numérique pour le penser non plus seulement dans un rapport de puissance, mais dans sa dimension capacitante.

# Des relations de pouvoir induites par la matérialité des artefacts?



Robert Moses et les pont de NYC



Le design anti-sdf en urbanisme

**Les objets sont la médiation de relations de pouvoir, ils ont des effets : comment le penser sans céder au déterminisme technique?**

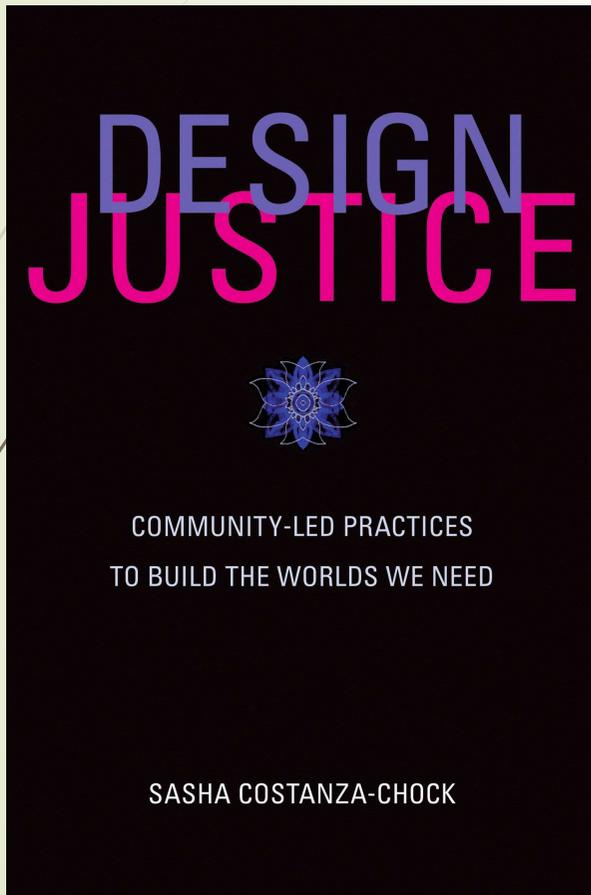
# Les affordances pour penser ce que les objets « nous font faire »

- L'affordance est un concept proposé par le psychologue américain James Gibson dans les années 1960 influencé par la phénoménologie de Merleau-Ponty et les travaux sur la cognition située, repris par Donald Norman dans le champ du design

**Affordance** = les objets conçus par les humains ne sont ni inertes ni neutres. Par leur simple existence, ils suggèrent des comportements, avec plus ou moins de force, selon les circonstances et les personnes qui les manipulent. On appelle cela l'affordance, un néologisme tiré du verbe anglais « to afford », qui peut se traduire par permettre, offrir ou fournir.

=> Si les objets sont affordants, et s'ils nous poussent à agir, c'est qu'ils sont dotés d'un certain pouvoir. Qui en décide ? Et comment ce pouvoir s'exerce-t-il ?

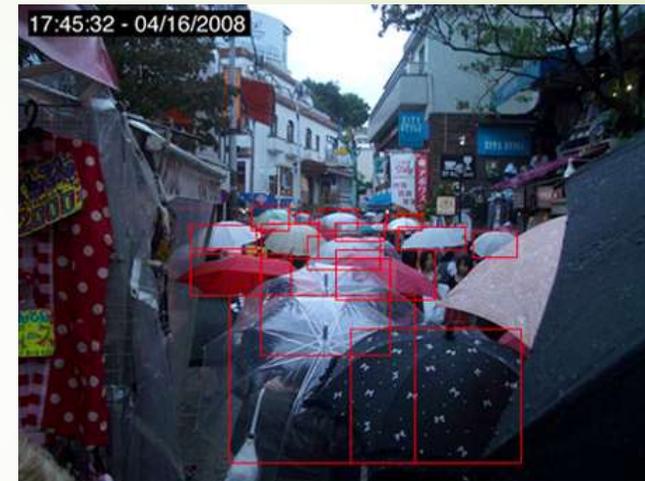
# Le « *design justice* » et ses principes



- ▶ Conçu par une chercheuse et activiste, **Sasha Costanza-Chock**, la méthode Interroge la capacité du design à combattre les inégalités raciales et sociales
- ▶ Valoriser un certain nombre de principes dans la conception pour « repolitiser » le design : se centrer sur les attentes des communautés plus que des concepteurs, valoriser la pluralité des expertises

# « L'adversial design » pour susciter de la réflexivité

- Le design contradictoire (adversial design), que propose le designer **Carl Di Salvo**.
- Etudie comment certaines technologies permettent de déceler les hégémonies à l'oeuvre et de provoquer des débats politiques à propos de celles-ci.
- Il prend l'exemple du « CCD-me-not Umbrella », un parapluie pourvu de lampes LEDs infrarouges visibles seulement des caméras de vidéosurveillance.

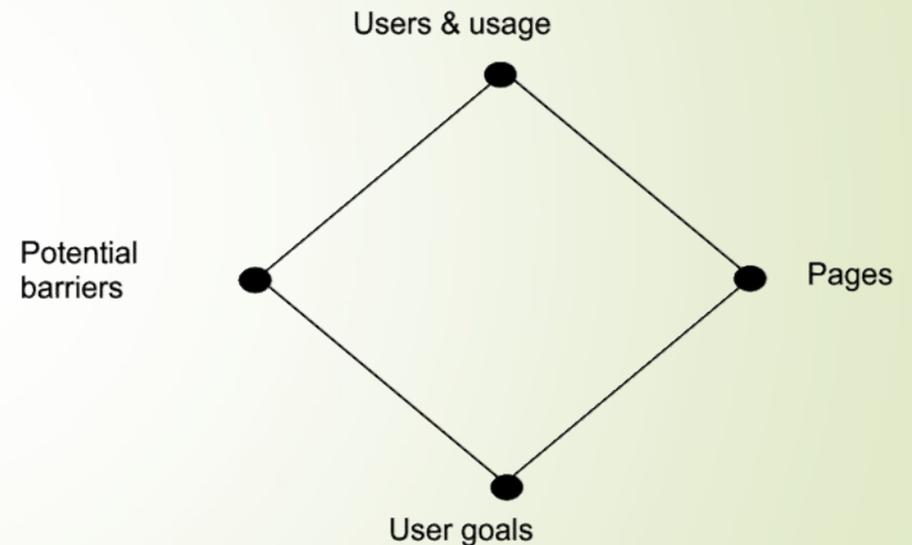


# Quelles affordances des technologies numériques ?

- Spécificité de l'environnement numérique : il « fait milieu » et conditionne l'environnement de l'action => Leroi Gourhan aurait parlé de « tendance technique »
- Le numérique a donc un pouvoir normatif fort : Larry Lessig avec son « Code is Law » (1999) montre l'importance de contrôler les infrastructures pour orienter le contenu
- Du coup, l'essentiel est de « décoder » l'environnement et ses règles et pas seulement de décrire les fonctionnalités isolées => intégrer une dimension sociopolitique à l'analyse sociotechnique => approche contextualisée des affordances

# Le « *Walkthrough method* » pour un retour critique sur les usages

- Déployée par une équipe de chercheurs de Manchester, la méthode étudie des applications mobiles dans le but de déterminer de quelle façon des publics « en dehors » des normes sociales vivent leur usage.
- Approche compréhensive par entretien avec les usagers. Testée sur des applications liées à l'intimité des femmes
- La méthode fonctionne par entretiens qui se concentre sur trois étapes en particulier : l'entrée dans un service, son usage, et la sortie du service.



# « L'App Feature Analysis » pour un retour critique sur la matérialité

- Développé par **Amy Hasinoff et Rena Bivens** de l'Université de Carleton
- Elles ont étudié 215 applications mobiles dite « anti-viol », censée atténuer les violences sexuelles à travers différents procédés.
- Pour chacun des applications, elles ont identifié des fonctions, des actions possibles, les stratégies mises en place pour prévenir la violence.
- Leur analyse montre que la plupart de ces applications renforcent la culpabilité assignée à la victime, et perpétuent le mythe suivant lequel les agresseurs sont la plupart du temps des inconnus.

## Mobile App Feature Comparison with Market Demand

*This slide is 100% editable. Adapt it to your need and capture your audience's attention.*



# Contextualiser les affordances numérique en remontant vers les logiques de conception

## Comment?

- Une observation des concepteurs (contexte sociopolitique et compréhension fine du projet politique)
- Une analyse de la matérialité de technologies (mise en technologie)
- Suivi des usages (actualisation située).

## Travail sur la « civic tech » française :

- 5 ans d'observations, 50 entretiens, analyse d'un corpus de 30 projets pour comprendre comment ces initiatives problématisent la participation et viennent contribuer à la configuration des relations de pouvoir

# Une typologie d'affordances démocratiques

- 1. Les affordances de légitimité**, c'est-à-dire la capacité des outils à faire comprendre aux citoyens pourquoi leur implication est demandée, et ce qu'ils peuvent apporter au fonctionnement de la démocratie.
  - ▶ *Sont-ils sollicités au titre de leur expertise sur un sujet donné ?*
  - ▶ *Ou du fait du statut même de citoyen dans sa capacité à incarner la « volonté générale » ?*
- 2. Les affordances délibératives**. Il s'agit des affordances relatives à la qualité de la discussion produite par le dispositif. Concrètement, il s'agit de regarder la manière dont l'outil influence la dynamique des échanges en structurant la participation.
  - ▶ *Quelles sont les informations mises à disposition des citoyens ?*
  - ▶ *Les discussions sont-elles contradictoires et argumentées ?*
  - ▶ *ont-elles construite de manière à favoriser la production d'une « intelligence collective » ?*
- 3. Les affordances d'empowerment**, qui rend compte de la capacité des dispositifs numériques à renforcer le pouvoir d'agir citoyens.
  - ▶ *Les participants ont-ils la possibilité de suivre les décisions prises en toute transparence ?*
  - ▶ *Les dispositifs sont-ils suffisamment inclusifs pour intégrer les publics fragiles ?*
- 4. Les affordances critiques**. Elle rend compte de la manière dont les dispositifs intègrent la tension entre collaboration avec les institutions et distance critique et placent le citoyen dans une posture de participation plus ou moins critique. Il s'agit d'interroger la finalité politique
  - ▶ *Les participants ont-ils la possibilité de proposer des alternatives ?*
  - ▶ *Les participants ont-ils la possibilité critiquer les institutions ?*

# L'exemple de Cap Collectif

The screenshot shows the website for a legislative consultation titled "Projet de loi pour une République numérique". The header includes navigation links for "Accueil", "Consultation", "Actualités", "Événements", and "À propos". A search bar and buttons for "Inscription" and "Connexion" are also present. The main content area features the title, a date range from 26 sept 2015 to 18 oct 2015, and statistics: 8 488 Contributions, 147 529 Votes, and 21 472 Participants. A progress bar indicates the consultation is "Terminé". Below the progress bar, a message states "Consultation terminée. Merci à tous d'avoir contribué." and a "Consultation" button is visible.

Les affordances de légitimité

Les affordances d'empowerment

Les affordances délibératives

Les affordances critiques

The registration form includes fields for "Adresse e-mail" (with example: jeandupont@gmail.com), "Créer un mot de passe", "Nom ou pseudonyme" (with example: Jean Dupont), and "Statut" (facultatif). A dropdown menu is open, showing options: "Je suis..." (checked), "Citoyen", "Institution", "Organisation à but lucratif", and "Organisation à but non lucratif".

Les principaux onglets de la plateforme en résumé :

Sujet	Le parlementaire expose un <b>problème</b> qu'il a constaté, les <b>solutions</b> qu'il propose, les <b>moyens</b> envisagés ainsi que les <b>résultats</b> attendus.
Sources	Les participants peuvent <b>proposer des sources</b> pour étayer ou contredire les propositions du parlementaire. Les participants peuvent <b>proposer des avis et expertises</b> pour étayer ou contredire les propositions du parlementaire.
Avis et expertises	Une <b>synthèse qualitative et quantitative</b> des contributions est proposée à la fin de la période de consultation.
Synthèse	Une <b>réunion de consensus</b> est organisée entre le parlementaire et des participants pour discuter des résultats de la synthèse. Elle est diffusée en direct sur le site.
Débat	Le parlementaire rédige sa <b>proposition de loi finale</b> qui est mise en ligne. Celle-ci est accompagnée d'une <b>vidéo</b> dans laquelle le parlementaire <b>justifie ses arbitrages</b> .
Proposition de loi	Les participants peuvent inciter les parlementaires de leur circonscription à <b>soutenir la proposition de loi</b> et sont <b>tenus informés</b> de la suite du processus législatif.
Mobilisation et suivi	

Cause 1



2 sources

403 avis

Les parlementaires ne reflètent pas la diversité de la société

La loi n'exprime pas la volonté générale car les parlementaires chargés de la voter ne reflètent pas la société française dans toute sa diversité sociale, culturelle, géographique, idéologique, etc.

J'ai voté :  d'accord  mitigé  pas d'accord



# Conclusion

- ▶ Les technologies numériques ne sont pas neutres, elles sont le fruit d'une construction sociale et mettent leur puissance de calcul au service de dynamiques politiques qui configurent des relations de pouvoir.
- ▶ Les « effets » des technologies peuvent parfois être anticipés, mais ne sont jamais complètement prédictibles. Les objets affordent mais ne déterminent pas les usages.
- ▶ S'interroger sur ce que les objets « nous font faire » est un premier pas pour développer des formes de citoyenneté critique et réclamer un autre numérique