



# Cartographie de la *civic tech* en France

JUIN 2019



Une étude de :



@deciderensemble

OBSERVATOIRE  
DES / CIVIC / TECH  
& DE / LA / DÉMOCRATIE  
NUMÉRIQUE

@Obs\_CT

Cette étude a été rédigée par Tatiana de Feraudy, chercheuse à l'Observatoire des civic tech et de la démocratie numérique de Décider ensemble. Nous souhaitons **remercier les personnes qui ont contribué à la préfiguration et à l'orientation des activités** de l'Observatoire des civic tech et de la démocratie numérique en 2018-2019 :

- Loïc Blondiaux, Professeur, **Université Paris I Panthéon-Sorbonne**
- Olivier Galiana, Corinne Journy, Laurence Thierry, **Groupe La Poste**
- Ehouarn Baguet, Vincent Feltin, Claire Grandet, **RTE**
- Cédric Verpeaux, **Banque des territoires**
- Amélie Banzet, Arnaud de Champsavin, **Etalab**
- Pierre-Louis Rolle, **Agence du Numérique**
- Jacques-François Marchandise, **Fing**
- Lucie Anizon, Pierre-Yves Guihéneuf, Clément Mabi, David Prothais, **ICPC**
- Aurore Bimont, Armel Le Coz, **Démocratie Ouverte**
- Céline Colucci, **Les Interconnectés**
- Johan Richer, Jules Depeux, **Code for France**
- Patrice Carré, Nayla Khebibeche, Luc Picot, Marion Roth, Marion Vonfeld, **Décider ensemble**.

ainsi que les **partenaires de l'Observatoire** pour leur soutien :



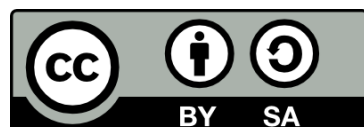
LE GROUPE LA POSTE



Le réseau  
de transport  
d'électricité

Cette étude a été réalisée dans le cadre  
de l'ANRT (Association nationale recherche technologie).

à de l'association Décider ensemble par



Cette publication est sous licence Creative Commons - BY- SA.  
Vous pouvez reproduire, diffuser et modifier cette publication  
à condition de citer la source et de publier toute adaptation  
sous les mêmes conditions que cette publication.





# TABLE DES MATIÈRES

Introduction	2
<b>Première partie. Chronologie de la civic tech française.</b>	<b>3</b>
2009-2015. De l'Open Data à la civic tech : expérimentations législatives et naissance d'un marché.	3
2016 -2018 : Une civic tech institutionnalisée ? Avancées et tensions au sein de l'écosystème.	6
<b>Deuxième partie. Inspirations et influences.</b>	<b>11</b>
1. La Tech For Good.	11
2. Le web contributif et les communs de la connaissance.	12
3. Communication politique et construction de l'opinion.	12
4. Les professionnels de la participation.	14
<b>Troisième partie. Cartographie des technologies à visée civique.</b>	<b>16</b>
1. Cartographier la civic tech : une opération délicate.	16
2. Remarques préliminaires.	17
3. Trois groupes d'acteurs en position « marchande » ou de « contre-pouvoir ».	18
a. Information.	18
b. Mobilisation.	18
c. Co-production.	19
<b>Quatrième partie. Acteurs et enjeux de développement.</b>	<b>21</b>
1. Les développeurs et fournisseurs d'outils.	21
2. La civic tech associative et indépendante.	22
3. Les réseaux.	23
4. Les soutiens: institutions et acteurs du secteur privé.	24
5. Les clients.	25
<b>En guise de conclusion : le défi technique et politique de la synthèse des contributions en ligne</b>	<b>26</b>





# INTRODUCTION

Inauguré en septembre 2018, l'**Observatoire des civic tech et de la démocratie numérique** a notamment pour objectif d'analyser les questions techniques, économiques, politiques et sociales soulevées par les civic tech et d'évaluer les effets de l'usage du numérique dans des démarches participatives.

Les civic tech peuvent être définies comme les **applications mobiles et plateformes web ayant pour objectif de faciliter et transformer l'engagement et la participation citoyenne**. Signalement citoyen, crowdsourcing, sondage en ligne, pétitions, cartographie participative, consultations, budgets participatifs, etc. La multiplication des expérimentations de civic tech a pu créer une certaine confusion. Cette cartographie propose donc de **décrypter les enjeux structurants du milieu, en partant des acteurs derrière ces outils**.

La 1ère partie propose un **retour sur la civic tech en France** depuis le début des années 2010, au moment où les premiers collectifs et associations ont mobilisé le numérique pour la transparence et l'ouverture de l'action publique. Le milieu s'est ensuite structuré autour d'un écosystème de start-ups et d'entreprises, tandis que des acteurs publics contribuaient à l'institutionnalisation de ce milieu, couronnée par la place des civic tech dans le Grand Débat National en 2019.

La 2ème partie est consacrée aux **inspirations théoriques et pratiques de la civic tech**. Nous identifions quatre écosystèmes qui ont pu influencer les acteurs du milieu ou leur permettre d'importer des concepts ou savoir-faire : la tech for good, le web contributif et les communs de la connaissance, la communication politique et la construction de

l'opinion, et enfin les professionnels de la participation et de l'engagement citoyen.

Nous proposons ensuite une **cartographie des acteurs de la civic tech en questionnant le « pouvoir » attribué à la technologie**. Les civic tech peuvent en effet agir sur la production et la diffusion de l'information, la mobilisation de communautés et la construction de l'opinion, ou encore les formes du débat.

La 4ème partie revient sur les **acteurs de la civic tech et les enjeux qui orientent aujourd'hui le développement du milieu** : modèle économique et innovation pour les start-ups, constitution de la civic tech associative et indépendante comme contre-pouvoir, formalisation des bonnes pratiques et compréhension des apports de la civic tech pour les clients et pouvoirs publics, et bien entendu le défi technique et politique que pose la réalisation de synthèses de contributions numériques.

Cette cartographie n'est qu'une **première étape pour décrypter les enjeux et les défis pour le futur de la civic tech**. Pour répondre aux demandes des acteurs et notamment à leur besoin de formation, nous développons un guide pour la mise en œuvre de ces outils, en particulier pour les collectivités locales, et recensons les acteurs économiques et leur offre. La cartographie elle-même pourra être révisée, le milieu de la civic tech évoluant assez rapidement [1].

[1] Cette cartographie s'appuie sur une analyse documentaire (presse, sites web et blogs des acteurs, interviews et prises de parole publiques, rapports et littérature grise) ainsi que sur l'observation des événements et des prises de position des acteurs du milieu.



# PREMIÈRE PARTIE

## CHRONOLOGIE DE LA CIVIC TECH FRANÇAISE

### 2009-2015. DE L'OPEN DATA À LA CIVIC TECH : EXPÉRIMENTATIONS LÉGISLATIVES ET NAISSANCE D'UN MARCHÉ

Si le terme civic tech n'apparaît dans la presse française qu'en 2013, les acteurs de cet écosystème comme les problématiques qui y sont reliées émergent dès le **début des années 2010**. Trois courants principaux participent de la constitution de ce qui deviendra la civic tech. Tout d'abord, le mouvement de l'**open data** (libération des données) gagne de l'ampleur, porté à la fois par des collectifs citoyens et par des soutiens au sein de l'administration et de l'Etat. **Regards citoyens** met les données au service de plateformes promouvant une transparence radicale et un contrôle citoyen de l'activité institutionnelle.

L'intérêt pour la libération des données et la transparence de l'action publique se combine à une injonction de plus en plus forte à utiliser le numérique comme outil pour **la transformation et la « modernisation » de l'action publique**. Les données sont ainsi pensées comme un moyen de rendre l'administration plus efficace, et la **mission Etalab** commence à revendiquer un rôle central dans la diffusion de ces idées au sein des institutions.

Enfin, à l'occasion des présidentielles de 2012, des **initiatives de « civic tech » françaises** ou importées du monde anglo-saxon gagnent en visibilité. Cette mise en visibilité concerne d'abord des associations et entreprises qui développent des outils d'information et de décryptage.

S'adressant directement aux électeurs et revendiquant un objectif de mise en capacité, elles s'opposent aux outils de la « **poltech** », utilisés par les équipes de campagnes électorales pour cibler les électeurs indécis ou optimiser les actions de terrain.

Au-delà de ces initiatives liées aux périodes électorales, dès 2014, de **jeunes entrepreneurs perçoivent le potentiel économique** (et démocratique) lié au développement d'outils numériques permettant une participation plus continue des citoyens. Applications de signalement, réseaux sociaux locaux, plateformes participatives : rapidement, ces outils « citoyens » sont développés pour répondre à la demande d'acteurs publics dans une logique de prestation de services.

La consultation sur la **loi pour une république numérique** est un moment central. Les divergences entre acteurs se cristallisent dans les plaidoyers développés pour contribuer à cette consultation, tandis que celle-ci contribue à faire la preuve de l'utilité d'un outil numérique pour rassembler des dizaines de milliers de contributions et donner une place formelle au citoyen dans la prise de décision.





## LES DATES

**Juin 2010** : Le collectif **Regards Citoyens**, qui a pour objectif la promotion de la libération des données (open data) et de la transparence de l'action gouvernementale et parlementaire, devient une association. Celle-ci est notamment à l'initiative des plateformes d'observation de l'activité parlementaire **NosDéputés.fr** et **NosSénateurs.fr**, ainsi que du site de suivi des procédures législatives **LaFabriquedelaloi.fr**.

**Février 2011** : Lancement de la **mission Etalab** rattachée au Secrétariat Général du gouvernement, chargée de l'ouverture des données publiques pour soutenir la transparence et l'efficacité de l'action publique. Le portail data.gouv.fr est lancé en décembre 2011. La mission sera rattachée au **SGMAP** (Secrétariat Général pour la Modernisation de l'Action publique) en 2012 puis à la **DINSIC** (Direction interministérielle du numérique et du système d'information et de communication) en 2015. La mission a été dirigée par Henri Verdier de 2012 à 2015 et est actuellement dirigée par Laure Lucchesi.

**Avril 2012** : Le collectif **Démocratie Ouverte** organise un « GouvCamp » à l'Assemblée Nationale pour développer la plateforme **Parlement et Citoyens** avec des acteurs internationaux. La plateforme est utilisée notamment en 2013 par le sénateur Joël Labbé, qui recueillera 3000 contributions citoyennes sur une proposition de loi concernant l'encadrement de l'usage des pesticides en France.

**Juin 2012** : **Voxe.org** lance un comparateur de programmes à l'occasion de l'élection présidentielle. Les éléments thématiques sont renseignés par les membres de l'association ou par les équipes de campagne des candidats. L'entreprise sera récompensée par Etalab dans le cadre du 1er concours DataConnexions sur la réutilisation des données ouvertes pour soutenir la transparence et la performance du gouvernement. En 2015, Voxe.org est sélectionnée pour un financement du Google Impact Challenge.

**Novembre 2012** : **Décider ensemble publie une étude sur l'ouverture des données publiques** et la participation, en partenariat notamment avec la Caisse des dépôts, l'UTC, la FING, Orange et le Groupe La Poste. A la suite de l'étude, un **observatoire de l'open data** est lancé.

**Novembre 2013** : Le Monde consacre plusieurs articles aux outils numériques permettant de stimuler la participation politique, en particulier en contexte électoral : **Laboxdesmunicipales, QuestionnezVosElus, Candidats-et-citoyens, Voxe.org, Regards Citoyens, W3République ou Influents.fr**. Ces initiatives sont mises en lien avec des expérimentations internationales comme celle de l'élaboration participative de la loi en Finlande (OpenMinistry) ou celle du financement participatif des institutions aux EUA (Citizinvestor).







**Décembre 2013** : Les Echos publie un article consacré aux initiatives technologiques transformant l'expérience des consommateurs ou des citoyens, et s'appuie sur le rapport de la **Knigh Foundation** pour souligner le **marché associé aux services de participation citoyenne numérique, ou la « civic tech »**.

**2014-2015** : Le **Conseil National du Numérique** est saisi par le Premier Ministre pour organiser une concertation nationale sur les enjeux du numérique. Suivi par Axelle Lemaire, Secrétaire d'Etat au Numérique, et Thierry Mandon, Secrétaire d'Etat à la Réforme de l'Etat et à la simplification, le CNNum organisera des rencontres régionales et s'appuiera sur la plateforme numérique conçue par Démocratie Ouverte. Le rapport « **Ambition Numérique** », remis en juin 2015 par Benoît Thieulin, président du CNNum, comprend une partie sur la réforme de l'action publique à partir des principes d'ouverture, innovation et participation.

**Avril 2015** : Julie de Pimodan, qui vient d'être reconnue comme innovatrice à suivre par le MIT Technology Review, intervient régulièrement dans la presse à propos de sa start-up **Fluicity**, présentée comme une mise en pratique de la civic tech à l'échelle locale.

**Juillet 2015** : L'**Institut de la concertation** lance le cycle « **Concertation et numérique** ». Six séances jusqu'en juillet 2018 mettront en discussion les enjeux du numérique pour la concertation, en traitant du design des dispositifs, de la mobilisation en ligne, de l'inclusion, des relations clients-prestataires, de la logique du nombre et des données personnelles.

**Septembre 2015** : De septembre à octobre se tient la consultation sur le **projet de loi pour une République Numérique**, porté par le Secrétariat d'Etat au Numérique d'Axelle Lemaire. Plus de 21 000 contributeurs déposent plus de 8500 arguments sur la plateforme développée par **Cap Collectif**, start-up lancée en 2014 par les fondateurs de Parlement et Citoyens et de Démocratie Ouverte. La loi sera votée en janvier 2016.



## 2016 -2018 : UNE CIVIC TECH INSTITUTIONNALISÉE ? AVANCÉES ET TENSIONS AU SEIN DE L'ÉCOSYSTÈME

Les civic tech sont **entrées dans le vocabulaire médiatique**, et on en parle à plusieurs occasions. Les outils d'information (Voix.org, la Boussole électorale, Vérité Politique...) sont mis en avant à chaque échéance électorale, et en particulier lors de la présidentielle puis des législatives de 2017. Les **initiatives électorales se diversifient** : **LaPrimaire.org** ou **#MaVoix** proposent de s'appuyer sur le numérique pour aboutir à un renouvellement du personnel politique, tandis que Make.org, Les Echos, Facebook, Sciences Po et Bluenove parlent de « **lobbying citoyen** » à propos de leur campagne #Inventons2017. Le contexte électoral remet aussi au goût du jour des questionnements sur l'impact des grands acteurs du numérique (Google ou Facebook en particulier) sur les choix électoraux, ainsi que celui des acteurs de la « pol tech » (ex. Nation Builder, DigitaleBox, Liegey Muller Pons), qui promettent d'améliorer l'efficacité des campagnes grâce aux données.

Tout au long de l'année 2016, dans le contexte des manifestations et pétitions contre la loi travail et du mouvement Nuit Debout, les civic tech sont également associées aux **questions sur l'impact du numérique sur la démocratie**. Des chercheurs comme Romain Badouard, Dominique Cardon, Loïc Blondiaux, Thierry Vedel ou Clément Mabi interviennent dans les médias pour souligner le potentiel de ces nouvelles technologies pour réengager le citoyen.

Des acteurs institutionnels s'approprient également le discours autour du potentiel des technologies civiques. Au-delà d'un impact attendu sur l'ouverture de l'action publique, les civic tech se voient investies d'un **objectif économique et deviennent un objet de distinction territoriale et politique**. Le marché des start-ups et entreprises proposant des outils de govtech (Cap Collectif, Nova Ideo, Bluenove, Stig, Fluicity, GOV...) se solidifie et attire l'attention d'**investisseurs spécialisés dans la « Tech for Good »**.

En plus des premières expérimentations de co-construction de lois, les **collectivités locales engagent des expérimentations de plus en plus nombreuses**. La Mairie de Paris met en place un budget participatif appuyé par le numérique ainsi que des outils de consultation et de débat, de signalement, et d'urbanisme collaboratif. D'autres collectivités comme Mulhouse, Nanterre, Rennes ou Nantes utilisent des plateformes de participation numérique, tandis que les applications mobiles de signalement rencontrent un succès notable y compris auprès de plus petites communes. Le Baromètre de la démocratie locale numérique de Décider ensemble montre une appropriation croissante de ces outils. Si des défis restent à surmonter, 80% des répondants en 2016 considèrent que « les outils numériques permettent de renforcer la participation citoyenne locale [1] ».

[1] Décider Ensemble, Le Baromètre de la démocratie locale numérique, Edition 2016. URL : <https://www.deciderensemble.com/page/35253>.





Les civic tech entrent par ailleurs dans le paysage de l'innovation publique et de la concurrence territoriale à travers les **tiers-lieux** associés à l'économie collaborative ou à l'innovation technologique dans plusieurs villes. A Paris, l'un des enjeux est celui de l'ouverture d'un lieu représentant l'innovation civique « à la française », en miroir du Civic Hall new-yorkais. Axelle Lemaire s'associe ainsi à l'ouverture du **Liberté Living Lab**, lieu parisien dédié à l'innovation publique situé dans le « Silicon Sentier » avec le NUMA ou la Gaité Lyrique, ainsi qu'à l'incubateur lancé par Démocratie Ouverte en décembre 2016. La Mairie de Paris soutient l'association « **Les Halles civiques** », qui gère deux lieux à Paris (Superpublic et la Halle Belleville) dédiés à l'innovation publique et démocratique.

Alors que le **Sommet du Partenariat pour un Gouvernement Ouvert** approche, une fracture se dessine au sein des entreprises de la GovTech coopérant avec les institutions (Etat et collectivités). D'un côté, certaines revendiquent leur appartenance à un univers de « start-ups » et mettent en avant le besoin de durabilité économique, demandant de privilégier le développement de logiciels propriétaires ou de sources de revenus liées à la vente de données anonymisées. De l'autre, des entreprises revendiquant une responsabilité de la civic tech et le développement de communs numériques, s'associant en particulier aux démarches d'ouverture des données, déployant des logiciels libres et soutenant la loyauté et la transparence des plateformes.

Cette **fracture** se retrouve, dans une moindre mesure, au sein des institutions et des discours scientifiques, médiatiques et politiques, qui se cristallisent autour de plusieurs questions.

- La première est celle de la compatibilité d'un **modèle économique** purement lucratif avec un objectif d'amélioration de la démocratie.
- La deuxième, reliée à la première est celle de la préférence ou non pour les **logiciels libres**, qui offrent des avantages en termes de transparence et de développement mutualisé (permettant que les institutions ne soient pas « bloquées » chez un prestataire), mais demandent des modèles de financement et de développement mutualisé qui sont peu développés dans la commande publique.
- Une troisième question interroge le degré de **dépendance de ces acteurs à des financements publics**, et donc leur capacité à être des acteurs indépendants ayant un réel impact sur l'action publique.

Ces tensions se retrouvent encore aujourd'hui dans l'écosystème de la civic tech.





## LES DATES

**Avril 2016** : **LaPrimaire.org**, portée par l'association Democratech, lance son processus de candidatures pour la présidentielle 2017. En juillet, 16 candidats auront réuni 500 soutiens citoyens, et cinq d'entre eux seront sélectionnés en octobre pour participer au vote final. En décembre 2016, Charlotte Marchandise est élue comme candidate pour représenter ce qui deviendra un parti politique. Elle n'obtient cependant pas le nombre de soutiens requis pour se présenter à la présidentielle de 2017.

-- Le **Liberté Living Lab** ouvre ses portes à Paris. Espace dédié à la « tech for good » et à l'innovation publique, il accueille plusieurs structures associées à la civic tech, comme Fluicity, HelloAsso ou (La)Horde.

-- Le think-tank Renaissance Numérique publie un rapport intitulé « **Démocratie mise-à-jour** », proposant plusieurs mesures pour la transformation de l'Etat, l'amélioration de l'efficacité de l'action publique, et une meilleure implication des citoyens dans la fabrique des politiques publiques.

**Mai 2016** : Le **Secrétariat d'Etat au Numérique publie une cartographie de la civic tech** à l'occasion du « Mardigital » à l'Assemblée Nationale. Six initiatives sont mises en valeur : Voxe.org, La Fabrique de la Loi, Parlement et citoyens, Tell My City, Belem et FullMobs. Accropolis assure l'animation de l'événement. Le Secrétariat d'Etat s'associe ensuite à Démocratie Ouverte pour organiser un Forum de la civic tech en octobre 2016 à la Bellevilloise à Paris.

**Novembre 2016** : Le **Sommet Cities for Life** se tient à Paris et réunit des représentants de collectivités du monde entier. L'appel issu de ce sommet, signé notamment par la Maire de Paris, engageait les signataires à « encourager l'inclusion politique de tous les citoyens en développant les mécanismes de démocratie participative, la « civic tech » et l'accès à tous à l'information ».

**Décembre 2016** : Le **Sommet du Partenariat pour un Gouvernement Ouvert (PGO)** se tient à Paris. Le gouvernement français met en avant des avancées en termes d'ouverture des données et du gouvernement, en particulier avec l'action d'Etalab et de la DINSIC. Cependant, un collectif d'acteurs de défense des droits de l'homme et des droits numériques (Ligue des Droits de l'Homme, APRIL, Quadrature du Net, Regards Citoyens, Savoirs Com1, entre autres) lance un **appel au boycott** et souligne l'incohérence entre les objectifs et l'action du gouvernement (loi renseignement, entrée des mesures d'état d'urgence dans la loi organique, recours à des logiciels propriétaires développés par des start-ups pour les consultations publiques au lieu d'une préférence pour les logiciels libres, etc.).

**Avril 2017** : Le think-tank Point d'Ancrage publie la dernière partie du **rapport « Démocratie, technologie et citoyenneté : construire nos institutions numériques »**, qui propose plusieurs recommandations pour expérimenter de nouvelles formes de co-construction et d'engagement citoyen, de l'échelle locale à l'échelle nationale.



**Mai 2017** : Clément Mabi publie un article intitulé « **Citoyen hacker. Enjeux politiques des civic tech** » dans La vie des idées. Il y propose une esquisse de cartographie en fonction du positionnement des acteurs, selon deux axes : collaboration avec les acteurs publics ou contre-pouvoir, approfondissement ou transformation de la démocratie institutionnelle.

**Juillet 2017** : Etalab lance la **plateforme <https://consultation.etalab.gouv.fr/>**, qui doit permettre aux agents gouvernementaux de tester des technologies de consultations en ligne. La plateforme propose quatre outils : Assembl (Bluenove), CapCollectif, DemocracyOS (Open Source Politics), et Novaldeo (Ecreall), d'autres outils devant être référencés progressivement.

**Septembre 2017** : Dans le cadre de la réforme de l'**Assemblée Nationale**, un **groupe de travail « Démocratie numérique et nouvelles formes de participation »** est mis en place. Le groupe est présidé par Cécile Untermaier. Paula Forteza, députée des français de l'étranger et ancienne d'Etalab, en est le rapporteur. Cette dernière s'engagera publiquement pour la régulation des acteurs du numérique et pour les logiciels libres, et mettra en place plusieurs expérimentations d'ouverture de l'Assemblée.

-- Make.org organise une soirée « **Réinventez l'Assemblée Nationale** » avec LCP, Le Drenche et Facebook. Démocratie Ouverte, Kawaa, Voxe, Brainlinks, Fluicity, Stig, Accropolis, Parlement & Citoyens, Bluenove et Cap Collectif présentent leurs structures. Pacôme Rupin, Paula Forteza, Laure de la Raudière, Cédric Villani et François de Rugy y interviennent également.

**Juillet 2018** : La Caisse des dépôts publie le **rapport : « Le numérique va-t-il hacker la démocratie locale ? »**, qui réalise un état des lieux soulignant que 157 collectivités ont déjà utilisé un outil numérique de participation, et inclut des recommandations aux collectivités souhaitant mettre en place ces outils.

**Septembre 2018** : Le gouvernement publie son **deuxième plan d'action pour un gouvernement ouvert**.

-- Décider ensemble lance l'Observatoire des civic tech & de la démocratie numérique.

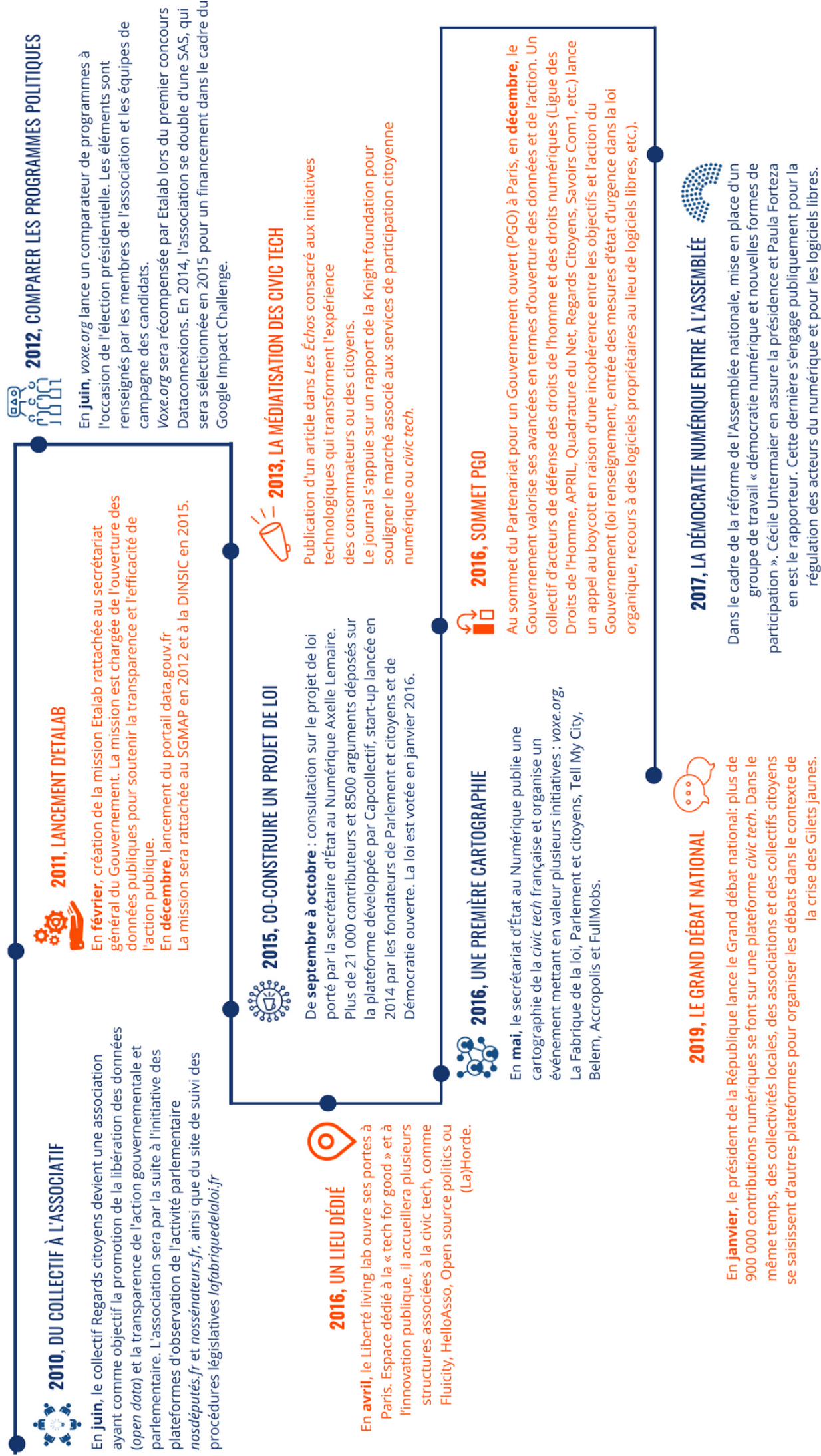
**Octobre 2018** : Le **Conseil d'Etat publie un rapport sur la citoyenneté** qui interroge notamment le potentiel des outils numériques pour repenser l'engagement civique.

**Janvier 2019** : Le Président de la République lance le **Grand débat national**, dont les contributions numériques se font sur une plateforme développée par Cap Collectif. Dans le même temps, des collectivités locales, des associations et des collectifs citoyens se saisissent d'autres plateformes pour organiser les débats dans le contexte de « crise des gilets jaunes ». L'organisation du grand débat, le développement de dispositifs alternatifs, l'utilisation et l'analyse des données font l'objet d'une mobilisation intense dans l'écosystème civic tech [1].

[1] Décider ensemble, *Civic tech et grand débat : la consécration de la démocratie numérique ?*, Mai 2019, URL : <https://www.deciderensemble.com/articles/38995-civic-tech-et-grand-debat-la-consecration-de-la-democratie-numerique>







# DEUXIÈME PARTIE

## INSPIRATIONS ET INFLUENCES



Le retour sur l'histoire de la civic tech en France nous permet de remarquer que cet écosystème s'est développé à partir du croisement de plusieurs groupes, influences et inspirations. Les acteurs qui se revendiquent aujourd'hui de la civic tech n'ont pas la même définition de ce qui est civique dans la technologie, ne revendiquent pas toujours une appartenance partagée à un même groupe, et n'attribuent pas toujours la même fonction à la technologie. Nous avons identifié quatre écosystèmes qui sont des sources d'inspiration, d'influence pour la civic tech[1]).

[1] Nous n'incluons pas les acteurs dont nous parlons ici dans la civic tech proprement dite pour différentes raisons : certains ne mobilisent pas de numérique, d'autres ne sont pas en interaction avec la construction ou la mise en œuvre de politiques publiques, d'autres enfin sont des initiatives d'action collective ne revendiquant pas de dimension citoyenne. Il est cependant évident que les frontières de ces écosystèmes sont poreuses et parfois difficiles à tracer, d'autant plus que les acteurs peuvent évoluer dans leur positionnement.

### LA TECH FOR GOOD.

Les acteurs de la tech for good (au sens littéral, technologie pour le bien) sont fortement influencés par une certaine idéologie de la Silicon Valley, et en particulier par la  **croyance dans la capacité de la technologie à résoudre les problèmes de notre société**, en réglant directement certains problèmes ou en encourageant, par design ou par nudge, des évolutions de comportements. Cet écosystème se construit également autour de l'idée que le  **modèle entrepreneurial** et les méthodes de travail « agiles » issues du monde numérique sont un idéal pour l'innovation et la réalisation d'objectifs ambitieux.

Ses acteurs partagent un intérêt pour les innovations technologiques, pour leur potentiel de transformation et leur potentiel économique. On y retrouve en particulier les acteurs de soutien à l'**écosystème start-up**, dont l'engagement pour le « bien commun » est plus ou moins prononcé : France Digitale, la French Tech, French Impact, mais aussi Station F ou le NUMA. Le Liberté Living Lab combine ainsi un intérêt pour la deep tech et les technologies disruptives (à l'image du concours Hello Tomorrow), une orientation vers les technologies d'intérêt général (en hébergeant Bayes Impact qui cherche à

résoudre le problème du chômage, ou les communautés Data for Good et Code for France), et un objectif de **transformation de l'action publique vers plus d'efficacité** à partir des méthodes agiles et de l'**open innovation** (innovation ouverte) inspirées du fonctionnement des start-ups. Au-delà du lien aux institutions par la proposition de méthodes d'innovation publique, cet écosystème entretient des liens avec deux autres types d'acteurs :

- les entreprises et associations de l'**économie collaborative** (plateformes de partage, réseaux locaux de solidarité ou d'entraide, plateformes d'engagement citoyen, de crowdacting, de crowdfunding, etc.), qui partagent un objectif de contribution au bien commun et le recours à la technologie pour le concrétiser.
- les associations et entreprises de **formation et de sensibilisation au numérique** (ou au code), perçu comme outil de mise en autonomie dans un contexte professionnel mais aussi citoyen, avec une dimension sociale parfois directement revendiquée, de Simplon.co à l'école 42.





## LE WEB CONTRIBUTIF ET LES COMMUNS DE LA CONNAISSANCE.

Les acteurs de ce groupe sont inspirés par les idéaux des pionniers d'internet et en particulier par l'idée d'un **web libre, décentralisé et contributif**, un espace dont peuvent se saisir de manière autonome les individus et groupes sociaux qui le construisent sans l'intervention d'une autorité centralisée et régulatrice. Le web est aussi défini comme espace d'**accès à la connaissance**, offrant de nouveaux formats et de nouvelles opportunités de production et de communication de l'information. Les acteurs de ce groupe sont de trois types :

- Certains se dédient directement à la **production collaborative de communs de la connaissance**, comme Wikipédia ou Open Street Map, et ont une proximité idéologique avec les initiatives de sciences participatives ou des capteurs citoyens, dans une optique de contrôle environnemental par exemple. Il s'agit d'utiliser le numérique pour permettre à chacun de produire de nouvelles données, celles-ci agissant comme sources d'information et moyens d'enrichir les représentations du monde avec des perspectives variées.
- Un deuxième type d'acteurs se concentre sur la **défense du web et du numérique comme outils libres**, réutilisables et permettant une forme d'empowerment digital. Les militants de l'open source et du logiciel libre, comme les initiatives rendant possible le développement de ces outils (on pense aux dépôts GitHub par exemple), entrent dans cette catégorie. Ils sont fréquemment en lien avec les défenseurs des droits et libertés numériques (l'April, la CNIL, Vecam, ou la Quadrature du Net, par exemple).
- Un troisième groupe, lié aux premiers, se concentre sur les questions d'**information et d'ouverture des données**. Ces acteurs produisent eux-mêmes de l'information avec une revendication de neutralité et d'indépendance, y compris vis-à-vis des médias traditionnels et en se concentrant sur des enjeux propres au numérique (ex. lanceurs d'alerte et hackers au service de l'intérêt général, initiatives de fact-checking, journaux indépendants, ou visualisations d'informations dans une logique de transparence radicale).

## COMMUNICATION POLITIQUE ET CONSTRUCTION DE L'OPINION.

Un troisième écosystème, assez éloigné des deux premiers, est une source d'influence pour les civic tech. Il s'agit du monde des **sondages, de la construction de l'opinion, qui s'articule à la communication politique**. En effet, construire l'opinion, comprendre ce que pensent ou veulent les sondés, c'est aussi se donner les moyens d'agir sur cette opinion, d'identifier des leaders ou porte-parole, d'affiner les arguments permettant d'être entendu.

La communication joue alors un rôle à la fois ascendant (**faire émerger l'expression citoyenne**) et descendant (**cibler et personnaliser la communication à destination des citoyens**). Avec le numérique, les techniques de connaissance de l'opinion ont profondément évolué [1].

[1] Baptiste Kotras, *La voix du web*, Seuil, 2018.





Des entreprises se sont spécialisées dans la **collecte et l'analyse de données massives**, issues notamment des réseaux sociaux, pour comprendre les attentes et besoins des citoyens (ou consommateurs). Se distinguant des sondages, qu'elles jugent biaisés car s'appuyant sur de la déclaration, ces entreprises partent du postulat que la réalité de l'opinion ne peut être approchée qu'en observant les comportements réels en ligne. Si elles souffrent de biais propres au numérique, comme par exemple la sur-représentation des internautes « actifs » s'exprimant et l'invisibilisation des internautes « passifs », ces nouvelles techniques d'analyse attirent notamment par leur promesse d'une mesure « neutre » et « objective ».

L'utilisation de grandes masses de données, la promesse d'une construction de l'opinion sans biais associés à la méthode de collecte ou à l'analyse de ces données (par le recours notamment à l'automatisation et à l'intelligence artificielle) sont aussi au fondement de nouvelles entreprises visant à **optimiser la communication électorale et l'interaction entre citoyens et représentants**. Les logiciels permettant une enquête par questionnaire, qui restent utilisés, sont couplés à de nouvelles formes de construction de l'opinion.

Ces logiciels peuvent être portés par des entreprises de communication politique, notamment celles qui ont été désignées comme la « **poltech** », utilisant données et techniques de ciblage et de personnalisation de la communication politique pour transformer les campagnes électorales (par exemple Liegey Muller Pons / eXplain ou Nation Builder).

De nombreuses entreprises proposent également des mini-sondages à l'échelle locale, misant sur l'accumulation de données pour mieux connaître l'opinion, et sur la reconstruction d'un lien entre citoyens et gouvernements par cette possibilité d'expression régulière.

D'un autre côté, le potentiel des outils numériques pour **constituer et rendre visible un public** [1] peut être mobilisé pour construire le pouvoir citoyen « par le bas », en offrant notamment la possibilité de faire reconnaître l'existence d'une tendance d'opinion en la prouvant par le nombre. C'est le postulat des plateformes de **pétition en ligne, qui visent à rendre visibles des problèmes**, des attentes, des besoins, en quantifiant leur importance par le nombre de signatures. Les données récoltées permettent aussi d'établir des liens entre des causes distinctes et mieux connaître les comportements d'engagement. Enfin, ce sont des plateformes dont la dimension sociale est variable, mais qui peut permettre aux publics de se reconnaître, se constituer, et commencer à établir un rapport de force.

[1] John Dewey parle de « publics » pour désigner un groupe d'individus concernés et actifs, s'intéressant à un problème qu'ils façonnent, font exister, et tentent de résoudre (cf. *Le public et ses problèmes*, Gallimard, 2010).





## LES PROFESSIONNELS DE LA PARTICIPATION.

Enfin, le quatrième écosystème auquel les civic tech sont articulées est bien sûr celui de la participation citoyenne. Largement institutionnalisé, ce milieu s'est développé en lien avec l'Etat, les collectivités locales, mais aussi les grandes entreprises et agences publiques ou privées, maîtres d'œuvre de projets d'aménagement, en particulier dans les domaines de l'environnement, de l'urbanisme ou de la politique de la ville. Ces acteurs historiques, constituant un « **marché de la participation** » [1], n'ont pas attendu les civic tech pour expérimenter de nombreux outils numériques, des sites internet aux forums, des questionnaires en ligne aux plateformes de co-construction.

Dans ce groupe de professionnels d'entreprises de conseil mais aussi d'associations spécialisées, **l'aspect méthodologique occupe une place centrale.** Au sein des dispositifs participatifs se sont multipliés les méthodes et outils visant à garantir la neutralité, la liberté d'expression, la sérénité du débat, l'opportunité d'un travail collaboratif, ou l'inclusion. Des réunions publiques aux dispositifs de théâtre citoyen, les méthodologies d'animation se sont enrichies des expériences de l'éducation populaire ou du community organizing, mais aussi d'outils numériques. **La technologie numérique a été investie du pouvoir d'élargir les publics de la participation et d'enrichir les modalités et formats de participation.** Des cabinets de conseil ont commencé à intégrer un outil numérique dans leur offre de services, soit en partenariat avec des civic tech, soit en développant leur propre outil (ex. Stratéact ou ResPublica).

Ceci a été particulièrement important alors qu'entreprises et collectivités s'interrogeaient sur les moyens de construire une « **ville intelligente** » ou « smart city » en impliquant les citoyens. Aux côtés des dispositifs de gestion et d'optimisation de la ville par les données privées et publiques, des outils d'urbanisme collaboratif, de signalement de problèmes urbains, de recensement d'infrastructures ou de besoins (initiatives de crowdsourcing) sont nés qui avaient pour objectif de faire du citoyen un capteur, un contributeur, et parfois une partie prenante du processus de décision [2].

Par ailleurs, le milieu de la participation citoyenne, par sa réflexion sur les processus de décision, interagit avec le milieu de **l'innovation publique.** Dans celui-ci, entreprises et associations imaginent et expérimentent de nouvelles formes de gouvernance interne et d'implication des parties prenantes, dont les citoyens. Les méthodes agiles, de design thinking, ou d'innovation ouverte (également présentes dans l'écosystème numérique de la Tech for Good) sont appliquées à l'engagement citoyen dans une logique de modernisation des démarches participatives, avec un objectif d'efficacité traduit en baisse de coûts ou en inclusion de nouveaux publics.

[1] Alice Mazeaud, Magali Nonjon, *Le marché de la démocratie participative*, Editions du Croquant, 2018.

[2] Tatiana de Feraudy, Mathieu Saujot, Une ville plus contributive et durable : crowdsourcing urbain et participation citoyenne numérique, *Iddri Studies*, 2017.

# FABRIQUE DE L'OPINION

pétitions  
veille  
communication  
opinion  
sondages  
politique  
bigdata  
poltech

digital  
crowdfunding  
economie  
start  
UP  
French  
collaborative  
réseaux  
Tech  
code  
socialtech  
sociaux  
crowdacting



# TECH FOR GOOD

# INNOVATION - PUBLIQUE



efficacité  
modernisation  
transformation  
action  
design  
publicque  
agilité  
thinking

# CIVIC TECH

# COMMUNS NUMÉRIQUES



communs de la  
connaissance  
wikis  
opendata  
science  
fact-  
checking  
participative  
citoyen  
transparence  
web  
contributif  
dataforgood  
médias alternatifs



# PARTICIPATION

consultation  
éducation  
débat  
populaire  
public  
concertation  
community  
organizing  
urbanisme

# TROISIÈME PARTIE :

## CARTOGRAPHIE DES CIVIC TECH

### CARTOGRAPHIER LA CIVIC TECH : UNE OPÉRATION DÉLICATE.

La cartographie d'un secteur est une **opération normative** : il s'agit de créer des catégories, des distinctions, de regrouper certaines initiatives et d'en séparer d'autres, de choisir des critères de classification qui ont une dimension politique. Doit-on distinguer entreprises et associations, ou structures à but lucratif et non-lucratif ? Peut-on catégoriser les structures de la civic tech en fonction du type d'activité qui est permis par l'outil numérique ? Faut-il plutôt les classer selon leur rapport aux institutions existantes, du conflit à la coopération en passant par l'indifférence ?

Plusieurs classifications existent, pour la plupart produites par des parties prenantes du secteur (acteurs publics, académiques ou de la société civile). Elles divergent dans leur **définition des frontières de la civic tech, ainsi que dans les critères utilisés pour catégoriser différents types de structures (ou d'outils)**. L'une des premières cartographies, proposée par la Knight Foundation aux Etats-Unis, distingue les projets de civic tech à partir de leur initiateur, plutôt institutionnel (« top-down ») ou plutôt communautaire (« bottom-up ») [1]. Armel le Coz (Démocratie Ouverte) propose « sept familles » d'innovations démocratiques à partir des objectifs politiques des projets [2], tandis que Valentin Chaput (Open Source Politics) revient sur plusieurs typologies et propose de faire de l'ouverture du code des outils un critère déterminant de classification.

Enfin, Clément Mabi, chercheur à l'UTC Compiègne et engagé dans le milieu, classe les structures de la civic tech à partir de deux tensions : « le degré d'institutionnalisation de

chaque civic tech et la proximité qu'elle entretient avec les pouvoirs publics », d'un côté, et « la volonté de transformation sociale des projets », de l'autre [3].

La **volonté d'évaluer le « projet politique »** qui sous-tend le développement de ces technologies et leur potentiel de transformation (ou le degré de changement qu'elles permettraient d'obtenir) n'est pas anodine [4] : ces différentes typologies et classements sont des outils de pouvoir centraux dans un secteur où les critères et standards d'évaluation ne font pas l'objet d'un consensus ou d'une normalisation.

Par ailleurs, la création de catégories comporte une part d'artificialité, en particulier dans un secteur qui évolue rapidement et dont les structures se transforment. Les frontières entre catégories ne sont pas stables, et lorsqu'on parle d'outils, les contextes de leur mise en œuvre peuvent largement faire varier leur qualification. Nous proposons donc ici une **typologie qui prend en compte le positionnement des acteurs ainsi que l'objectif principal attribué à la technologie**.

[1] <http://www.knightfoundation.org/features/civictech/>

[2] <http://www.internetactu.net/2016/06/24/lesinnovations-democratiques-en-questions/>

[3] Mabi, C. « Citoyen hackeur. Enjeux politiques des civic tech », *La Vie des Idées*, 2 mai 2017. URL : <http://www.laviedesidees.fr/Citoyen-hackeur.html>

[4] Une classification à partir de l'ambition politique (conformiste, transformiste ou réformiste) avait également été proposée par les chercheurs du Civic Hall Labs à New York, même s'il semble que cette piste ait depuis été abandonnée. Simpson, E., Sifry, M., Stempeck, M., *Civic Tech Field Guide*, 2017 (accès le 8 juillet 2017). Nouvel URL: <https://civictech.guide/>.





## REMARQUES PRÉLIMINAIRES

Cette cartographie a pour objectif de permettre aux acteurs de se repérer dans le secteur et de poser des questions sur les positionnements des acteurs de la civic tech et les promesses associées aux outils numériques mis en œuvre.

Notons tout d'abord que **les catégories proposées ne sont pas exclusives** : un outil de mobilisation pourra également servir à la co-production, selon le contexte de mise en œuvre, et plusieurs outils pourront être combinés dans une démarche plus complète de participation citoyenne. Par ailleurs, **cette cartographie n'est pas un recensement : tous les acteurs n'y sont pas représentés**. Il ne s'agit pas d'un choix pour rendre visibles certains ou pour en invisibiliser d'autres, nous avons simplement sélectionné certaines initiatives qui nous semblent représenter les idéaux-types proposés et dont l'activité a été documentée, a minima dans la presse.

Cette **cartographie n'est ainsi pas exhaustive**. Elle repose par ailleurs sur une définition particulière de la civic tech. La définition la plus large postule que les civic tech sont des outils numériques (applications web ou mobile) qui permettent de faciliter la participation ou l'engagement des citoyens. Nous avons choisi de nous concentrer sur les **initiatives qui interagissent, d'une manière ou d'une autre, avec le pouvoir politique** (qu'il s'agisse de mettre en transparence l'action publique, d'interpeller les représentants, ou encore de participer directement à la décision publique).

Cette définition a ses limites, notamment car les **outils se diversifient et s'hybrident** de plus en plus. De plus, les initiatives d'open data, de cartographie collaborative, de fact-checking, les plateformes d'auto-organisation citoyenne et de crowddacting (reposant sur un engagement collectif à un changement de comportement par exemple), les réseaux sociaux locaux, et même les plateformes de crowdfunding pourraient être considérées comme des outils numériques à visée civique.

Notre choix de rendre lisible la cartographie en nous concentrant sur les initiatives interagissant directement avec le pouvoir politique (et dans le cas d'une application en entreprise, avec les décideurs) ne doit pas faire oublier que d'autres initiatives peuvent se situer aux marges de l'écosystème que nous dessinons.





## TROIS GROUPES D'ACTEURS EN POSITION « MARCHANDE » OU DE « CONTRE-POUVOIR ».

Nous distinguons tout d'abord les acteurs selon qu'il s'agit d'**initiatives marchandes, qui se développent en collaboration avec des « clients », institutions ou entreprises, ou au contraire d'initiatives qui se positionnent dans une logique de contre-pouvoir.** Ceci permet d'identifier les initiatives qui construisent une « offre » ou proposent un « accompagnement » au changement des institutions publiques ou privées, en se positionnant sur le marché de la participation (même si certaines gardent un but non-lucratif). En face, les initiatives répondant principalement à une logique d'auto-organisation, d'influence et d'interpellation, se réclament de la défense des intérêts citoyens et de l'empowerment, de la construction d'un rapport de force.

Ensuite, nous divisons les initiatives en trois groupes selon l'**objectif principal attribué à la technologie.** Cette division a aussi une visée opérationnelle. Au-delà du projet politique qui pourrait être associé à cette classification, celle-ci permet en effet de **qualifier les acteurs par les principes qui sous tendent leur action** (quel « pouvoir » est attribué à la technologie) et par les **compétences mobilisées pour réaliser le potentiel des outils numériques.** Ainsi les acteurs du premier groupe travaillent à partir de compétences de traitement de données et de mise en forme de l'information, ceux du deuxième groupe mobilisent plutôt des savoirs associés à la communication ou aux techniques de sondages, tandis que le troisième groupe rassemble des acteurs qui s'appuient plutôt sur la connaissance des méthodes d'animation et de construction du débat.

### 1. INFORMATION

Le 1er groupe rassemble les technologies qui permettent de **transformer la production et la circulation de l'information.** Ce sont à la fois les comparateurs et applications d'information électorale (comme le comparateur de programmes de Voxe.org), les nouveaux médias destinés à raviver l'intérêt pour la politique (comme la chaîne d'information sur l'activité parlementaire Accropolis), et des initiatives de contrôle citoyen et de transparence de l'action publique, dont le plus emblématique reste Regards Citoyens.

Le principe central est celui de l'information, de la **transparence.** Le citoyen doit s'approprier l'information, considérée comme fondant un pouvoir d'agir, en participant tout à la fois à sa production et à la transformation des modes


de réception. Remarquons que ce principe est partagé avec les initiatives d'ouverture ou de libération des données, qui constituent un appui pour les technologies d'information, mais aussi avec le mouvement de fact-checking citoyen qui, dans la sphère médiatique, prend en compte le rôle du citoyen dans la production et le contrôle de l'information (notamment politique).

### 2. MOBILISATION

Le 2ème groupe rassemble les technologies et initiatives de **mobilisation citoyenne, des outils de pétition** plus ou moins généralistes comme Change.org ou MesOpinions, aux **plateformes de mobilisation** à différentes échelles qui ont pour point commun de s'adresser à des communautés. On pense aux grandes campagnes sur des « causes » de Make.org ou aux outils de constitution de







groupes locaux comme Fluicity. Du côté des initiatives de contre-pouvoir, on peut identifier le projet Mobilizon de Framasoft, un logiciel permettant l'organisation d'événements (militants ou non) par des communautés.

Ici le **cœur de l'action est la mobilisation, la communication, la constitution de communautés ciblées et l'appui sur la force du nombre** pour agir. Ceci suppose de définir les publics concernés, ce qui rapproche ces initiatives de celles qui permettent aux citoyens de constituer des groupes de mobilisation, comme le crowdacting, où un engagement collectif à suivre une action permet de « débloquer » une mobilisation. En termes de principes d'action, ces initiatives sont également reliées au monde de la construction de l'opinion et des sondages : le principe est celui de la connaissance d'une communauté et de la construction (active ou passive, par captation) de signaux pour orienter l'action.

### 3. CO-PRODUCTION

Le 3ème groupe rassemble les **applications et méthodes de débat et de co-construction**. On pense bien sûr aux initiatives souvent désignées comme la « **govtech** », qui suppose la mise en œuvre par les institutions (collectivités, ministères, administrations, mais aussi organisations syndicales ou entreprises) de plateformes permettant de consulter et d'engager les citoyens dans la définition de l'action publique. Ces initiatives sont les plus connues et concentrent le marché associé aux civic tech, avec des entreprises comme Bluenove, Cap Collectif, ou Open Source Politics. Le principe central est celui de la **valeur du débat, l'horizon idéal étant celui de la délibération**.

Ces acteurs peuvent être caractérisés par leur focalisation sur les méthodes et dispositifs qui garantiraient le succès du débat, leur **prétention à la représentativité** (sinon des participants, du moins des opinions et idées représentées), et par leur recours à la **rhétorique de l'« intelligence collective » et de la « conduite du changement »**. Ils sont par ailleurs assez proches de l'écosystème de la participation institutionnelle et des acteurs de l'innovation publique. Si l'impact concret sur la décision n'est pas toujours garanti dans les démarches s'appuyant sur les outils développés par ces acteurs, la croyance dans la capacité à co-produire de meilleures décisions reste forte.

L'existence de cette croyance dans un besoin de collaboration entre les acteurs, rendant possible la transformation du mode de fonctionnement des institutions, peut expliquer que peu d'acteurs sont ici situés dans une logique de contre-pouvoir. Nous pourrions rapprocher les initiatives de cartographie collaborative citoyenne de ce groupe, puisqu'elles comportent une dimension de co-construction. Cependant, si certaines ont pour objectif d'utiliser un produit co-construit pour avoir une influence sur la définition de l'action publique, se servant par exemple d'une carte co-produite comme base d'interpellation, la plupart des initiatives de production collaborative se concentrent principalement sur la construction de l'information (cf. groupe 1) par et pour les citoyens.

*Marchand*

**#sensibilisation**  
Voxe.org  
**#information**  
Dataactivist  
Wedodata  
Accropolis

Fluicity  
D21  
GOV (BCG)  
Make.org

Civocracy  
Monaviscitoyen

**#relation au citoyen**

Cap Collectif

Les Bricodeurs

Le Drenche

Mesopinions

Bluenove

# INFORMATION

Datagora

OpenBudget

**#contrôle citoyen**

**#transparence**

Projet404/  
CodeforFrance

Regards  
citoyens

MaVoix

Laprimaire.org

Wesign.it

# MOBILISATION

**#communautés**

Stig

Vooter  
Change.org

**#Govtech**

# COPRODUCTION

Change.org

RiseUp

The Good Lobby

ECHO

**#interpellation**

**#lobbying citoyen**

Mobilizon

Pytition

Open Source  
Politics

Carticipe

JenParle

CitizenLab

ID-City

DemocracyOS

OpenStreetMaps

Solucracy

Dialoguons

*Non-marchand*



# QUATRIÈME PARTIE :

## ACTEURS ET ENJEUX DE DÉVELOPPEMENT

Il est aujourd'hui difficile de dessiner précisément les contours de la civic tech, comme de distinguer les acteurs qui s'y rattachent et qualifier la **diversité de structures** (collectifs citoyens, associations, entreprises et start-ups, mais aussi agences publiques) **et de statuts** (professionnels, chercheurs ou experts, journalistes, élus ou représentants de l'administration publique, militants, citoyens) représentés. Une première revue d'articles de presse entre 2010 et 2019 fait apparaître plus de 400 structures associées aux articles parlant de « civic tech », et plus de 200 individus s'exprimant sur ce sujet [1].

Un ciblage plus précis permet de restreindre le milieu à une **centaine de structures aux statuts, tailles et objectifs variables**. Il est difficile d'imaginer une comparaison entre Cap Collectif, entreprise « leader » du secteur développant des plateformes propriétaires pour la réalisation de concertations citoyennes ou de budgets participatifs, employant plus de vingt personnes et réalisant plus d'un million d'euros de chiffre d'affaires annuel ; et Regards Citoyens, un collectif réunissant cinq administrateurs bénévoles, qui développent et maintiennent avec l'aide d'autres bénévoles des sites de contrôle de l'activité parlementaire et financent leur activité grâce à des dons se chiffrant en centaines d'euros par an. Nous proposons un **tour d'horizon** du secteur en prenant en compte les développeurs d'outils, mais également les structures, réseaux, agences publiques, institutions et entreprises qui contribuent à structurer et à faire exister ce secteur et le marché qui lui est associé. Nous cherchons également à identifier les enjeux centraux qui guident aujourd'hui l'action des membres de l'écosystème.


[1] Ces chiffres ne sont pas représentatifs, mais indicatifs d'un ordre de grandeur qui peut largement varier : ainsi le site civictchno.fr recense environ 80 outils ou structures, tandis que la plateforme OGP Toolbox (ogptoolbox.org), qui a une dimension internationale, compte 1399 outils et 585 organisations (au 5 juin 2018).

### LES DÉVELOPPEURS ET FOURNISSEURS D'OUTILS

Ces acteurs **développent, adaptent et mettent à disposition les plateformes et applications** conçues pour favoriser l'engagement et la participation citoyenne. Nous les avons identifiés dans la troisième partie comme appartenant à la dimension « marchande » du secteur. En effet, ces acteurs se positionnent en **collaboration avec les institutions, collectivités ou entreprises** qui souhaitent engager les citoyens, leurs salariés, ou encore les parties prenantes de leur activité. Il s'agit à la fois d'entreprises et d'associations, à but lucratif ou non, dont la taille varie énormément.

Certaines de ces structures ont acquis une certaine stabilité et sont reconnues de par leurs prestations auprès de clients (collectivités, Etat, entreprises...) ou par leurs interventions dans le débat public sur les questions de démocratie numérique. Il s'agit par exemple d'Accropolis, Bluenove, Cap Collectif, Citizen Lab, Fluicity, ID-City, Make.org, Open Source Politics, Vooter ou Voxe.





Au-delà de ces jeunes entreprises du secteur, un certain nombre d'entreprises de participation citoyenne ont pu développer des outils de consultation numérique, comme par exemple Repérage Urbain avec l'application Carticipe, ou ResPublica avec la plateforme JenParle [1].

L'un des **enjeux centraux pour les développeurs d'outils est la stabilité du modèle économique et des sources de financement**. Les modèles de prestation et types de contrats sont variés : réponse à des appels d'offres pour des démarches ponctuelles, modèle d'abonnement pour les collectivités, prestations intellectuelles pour des missions d'accompagnement, de formation, ou de communication politique, etc.

Si les start-ups engagées dans ce secteur ont d'abord mis en avant leurs **compétences techniques** et la valeur de leurs outils, elles ont ainsi diversifié leurs compétences pour répondre aux demandes de leurs clients. En particulier, elles se sont spécialisées dans le développement de **plans de communication** accompagnant les démarches participatives, les **méthodologies d'animation et de mobilisation** y compris pour des actions en

présence, certaines soutenant même des activités de **médiation au numérique**.

Ces start-ups font aussi face au défi d'une **innovation continue** pour répondre aux demandes de leurs clients, notamment en termes de design (et expérience-utilisateur), ainsi que de transparence et de traçabilité de la démarche. Certaines ont choisi le développement d'un **logiciel propriétaire**, ce qui suppose des investissements financiers réguliers par l'entreprise, et qui amène à privilégier un modèle d'abonnement et de déploiement de l'outil en marque blanche, personnalisé pour chaque client et chaque consultation. D'autres ont au contraire préféré les **logiciels libres ou open source**, qui permettent à tous les utilisateurs de contribuer à leur développement technique. Le modèle économique repose alors moins sur la vente de l'outil que sur l'accompagnement des clients pour son installation et la formation pour son déploiement et sa maintenance, afin que le client soit en mesure de s'autonomiser.


[1] Il est extrêmement difficile de disposer de données précises sur les chiffres d'affaires ou les clients des entreprises du secteur. Un recensement plus précis fera l'objet d'une publication ultérieure.

## LA CIVIC TECH ASSOCIATIVE ET INDÉPENDANTE

A l'**international**, un nombre important d'associations et de collectifs se sont saisis d'outils numériques pour enrichir des activités diverses : engagement citoyen, **auto-organisation à l'échelle locale, lobbying citoyen, interpellation et contrôle des institutions publiques**, suivi des procédures électorales ou lutte contre la corruption par exemple. Ces initiatives apparaissent **moins nombreuses en France**, ce qui pourrait s'expliquer par le contexte institutionnel

(intervention publique plus marquée) ou par l'appropriation rapide des enjeux du gouvernement ouvert par les institutions, mais aussi par les **difficultés de financement** en dehors du marché de prestations. Les associations créées en France dans ce secteur ont tendance à basculer au moins en partie vers le secteur marchand pour assurer leur financement, comme l'ont fait Accropolis ou Voxe.





Les associations choisissant de fonctionner avec des ressources très limitées, sans avoir recours à une activité commerciale et en s'appuyant sur des bénévoles, sont de moins en moins nombreuses et visibles dans le secteur de l'engagement citoyen. Regards Citoyens ou Code for France développent ou adaptent des outils et restent positionnées sur les questions de transparence et de participation, **se rapprochant d'acteurs militants du numérique** comme la Quadrature

## LES RÉSEAUX


Deux principaux réseaux structurent l'écosystème de la civic tech en France : Démocratie Ouverte et Code for France.

L'association **Démocratie Ouverte** compte parmi ses membres un certain nombre d'entreprises de la civic tech, et anime cette communauté par des événements dédiés ainsi que l'animation avec plusieurs partenaires des deux lieux des Halles Civiques. Les membres de l'association peuvent être amenés à participer à des **expérimentations locales** organisées dans le cadre du « Labo DO », qui établit des partenariats avec des collectivités. Par ailleurs, l'association a lancé en 2016 un « **incubateur d'innovations démocratiques** », Système D, qui organise des sessions annuelles d'accompagnement pour des associations ou entreprises portant des projets de transformation de l'engagement citoyen, ayant parfois une dimension technologique. Enfin, l'association **collabore avec le gouvernement** pour la réalisation de projets de participation comme la Convention citoyenne pour le climat en 2019.

du Net, les activistes du logiciel libre (dont Framasoft, qui lance un nouvel outil de mobilisation citoyenne numérique, Mobilizon), ou encore les initiatives d'ouverture et de production collaborative de données (Wikidata, Open Food Facts, etc.). Les initiatives citoyennes de civic tech, plus que les start-up établissent des liens avec les associations et collectifs actifs sur des enjeux sociaux ou environnementaux.

**Code for France** trouve ses sources dans l'initiative Open Democracy Now, qui organise en 2016 une série de **hackathons** sur la transparence, la démocratie et la participation. Lorsque le projet OGP Toolbox, développé à l'origine au sein d'Etalab, se constitue en association, les deux initiatives se rapprochent et forment en 2018 l'association F0rk. L'association est rebaptisée Code for France en 2019 avec son inscription dans le réseau international Code for All et la fusion avec Democracy OS.

L'association soutient le **développement de logiciels libres**, considérés comme des communs de la démocratie (Democracy OS, Decidim, OGP Toolbox), ainsi que des projets et plaidoyers focalisés sur **l'ouverture de données et la transparence de la vie publique** (recensement des élus sur Wikidata, algorithme de découpage électoral, outillage de la communauté francophone Open Data à l'international, mise en transparence des consultations comme le Grand Débat National, etc.).



Au-delà de ces deux réseaux principaux, qui se distinguent par la priorité accordée au marché pour le premier, à l'initiative citoyenne pour le second, d'autres initiatives interviennent de manière ponctuelle sur ces enjeux. Le **Liberté Living Lab et d'autres incubateurs** peuvent organiser des événements sur le sujet ou accompagner des projets civic tech. France Digitale a lancé l'initiative **France-éco-sociale-tech** (FEST), qui recense les projets d'innovation contribuant aux objectifs du développement durable (ODD), dont des civic

tech. Par ailleurs, la communauté **Data for Good** propose un accompagnement ponctuel de projets d'intérêt général à travers des sessions de développement, les associations les **Bricodeurs** et **Latitudes** portent notamment la **Nuit du Code Citoyen** avec des partenaires, tandis que l'initiative **Republic Tech** du club Jade et du cabinet de conseil Koz avait pour objectif de réunir certains acteurs afin d'effectuer un lobbying auprès des institutions

## LES SOUTIENS: INSTITUTIONS ET ACTEURS DU SECTEUR PRIVÉ

L'écosystème des civic tech (et de la démocratie numérique) implique aussi des **acteurs publics**. Certaines instances jouent un rôle central dans le développement et la structuration de la civic tech. Le **Secrétariat d'Etat au numérique** avait joué un rôle de premier plan dans l'émergence de la civic tech comme solution, avec l'organisation d'événements et le soutien à des lieux dédiés en 2016 notamment, avant le Sommet du Partenariat pour un Gouvernement Ouvert.


La **mission Etalab** ainsi que la **DINSIC** sont responsables de l'ouverture des données publiques, de l'ouverture du gouvernement, ainsi que d'expérimentations comme les **Entrepreneurs d'Intérêt Général** ou les **start-up d'Etat**. Etalab a notamment développé la plateforme **consultation.etalab.gouv.fr**, qui permet aux administrations de déployer des outils de consultation numérique, fournit des recommandations pour la démarche, et propose un accompagnement aux porteurs de projet.

L'**Agence du numérique** (dont la fusion avec le CGET a été annoncée en 2019), était responsable de la mise en œuvre de l'article 69

de la loi pour une république numérique, qui concernait les usages et services numériques dans les territoires. L'Agence a fondé avec des partenaires la **MedNum**, 1ère coopérative de médiation numérique, afin de soutenir l'accès et la médiation au numérique.

La **Banque des territoires** (Caisse des dépôts et consignations) est également présente dans le secteur des civic tech, en particulier en lien avec les thématiques Smart City. Au-delà d'une action de promotion des technologies numériques de participation et de la réalisation d'un annuaire recensant les prestataires « Smart City » et comprenant une catégorie civic tech, la banque a également investi dans plusieurs acteurs du secteur (dont OpenDataSoft, qui accompagne les collectivités dans leurs politiques d'open data, Spallian, qui développe l'outil de signalement TellMyCity, ou Cap Collectif, qui développe une plateforme de consultation en ligne). En 2018, la banque des territoires a également publié une étude sur les civic tech, proposant un recensement d'acteurs et des lignes directrices pour le déploiement de ces outils.





En termes d'**achat public**, la centrale d'achats **UGAP** a assez tôt recensé des prestataires civic tech pour les collectivités. Le site de l'UGAP met l'accent sur des retours d'expérience de collectivités et d'établissements publics, propose des recommandations pour le choix d'un outil et la mise en œuvre d'une démarche de démocratie numérique, et identifie les prestataires offrant des solutions techniques comme des prestations intellectuelles d'accompagnement des clients.

Si ces différents acteurs ont établi des lignes directrices pour le choix et la mise en œuvre d'outils de participation, **l'évaluation de l'impact des outils numériques**, et plus largement des démarches participatives les mobilisant, ne fait pas encore l'objet d'un investissement suffisant.

## LES CLIENTS

Les **clients des civic tech** (les outils utilisés par les **acteurs publics** sont souvent qualifiés de « govtech ») jouent un rôle central dans le développement de ces solutions, leur mutualisation, leur orientation politique : ministères, administrations et collectivités ont rapidement saisi l'opportunité de ces outils. Plus récemment, les développeurs d'outils et d'applications se sont également tournés vers des **entreprises** qui mènent des projets de concertation, ou sont intéressées par des consultations internes ou des démarches de dialogue avec leurs parties prenantes.

Si les expérimentations de démarches participatives se sont multipliées, elles restent malgré tout limitées en nombre (en 2019, la Banque des territoires indique en avoir recensé 200), en échelle, et en effets sur l'action publique.

Il n'existe **pas encore de référentiel ou d'indicateurs consensuels** permettant d'évaluer la réussite, les points forts ou les points faibles d'une démarche. Un certain nombre d'acteurs académiques, comme le **GIS Démocratie et Participation** ou le **Réseau démocratie électronique**, ont traité des sujets de démocratie numérique, mais les recherches sur les civic tech n'en sont qu'à leur début. Des think-tanks et associations comme **Décider ensemble** (à travers l'**Observatoire des civic tech et de la démocratie numérique**), l'**Institut de la Concertation et de la Participation Citoyenne**, **Renaissance Numérique** et la **Fondation Jean Jaurès**, **Point d'Ancrage** ou d'autres ont également publié des premières évaluations et bonnes pratiques, qui restent cependant à enrichir.

La **faible représentativité des participants et les défis d'inclusion des populations éloignées du numérique comme de la participation** citoyenne présentent un réel défi pour la légitimité des conclusions tirées de ces démarches. Ces conclusions pèchent par ailleurs souvent par manque de transparence et de traçabilité.

Un grand nombre d'acteurs ont encore des **difficultés à évaluer l'intérêt et l'apport de telles démarches** : au-delà d'une réticence à la participation citoyenne ou à la transparence, qui peut exister, des incertitudes subsistent sur les moyens nécessaires pour mettre en œuvre ces démarches (coûts, ressources humaines...), les critères de choix d'un outil et les modalités de mise en œuvre, l'évaluation, et les résultats qui peuvent être attendus.



# EN GUISE DE CONCLUSION :

## LE DÉFI TECHNIQUE ET POLITIQUE DE LA SYNTHÈSE DES CONTRIBUTIONS EN LIGNE

L'une des incertitudes principales, qui est aussi un enjeu de marché important pour les années à venir, porte sur les **moyens de réalisation d'une synthèse** des avis et contributions apportés durant la consultation à travers un outil en ligne.

Le **moyen de passer de l'individuel au collectif** à partir de données numériques est au centre des questionnements. Le terme de participation « citoyenne » est parfois peu appropriée, lorsque les contributions proviennent principalement de collectifs constitués ou de leurs membres. Les inquiétudes concernant l'identité des participants, leur représentativité, l'action de groupes organisés, se doublent d'incertitudes liées aux méthodes d'analyse et de synthèse.

Le traitement humain de milliers, voire de dizaines de milliers de contributions, paraît impossible. Par ailleurs, les **outils prétendant mobiliser l'intelligence artificielle** sont remis en question : leur usage est difficile et souvent peu explicité lors de la restitution, ce qui peut rendre invisibles les biais inhérents à ces méthodes.

Comment respecter la diversité des contributions et leur richesse tout en mesurant la priorité accordée à différentes contributions ?

Comment garantir la **représentativité** d'une consultation, sans avoir de données sur qui sont les participants (qui permettraient de rechercher une meilleure représentativité à travers d'autres méthodes de mobilisation) ? Il est aujourd'hui central que les acteurs s'approprient les outils, arrivent à comprendre et remettre en question les choix techniques et politiques effectués et partagent leurs méthodes de travail et les solutions trouvées.

L'un des enjeux est donc aujourd'hui celui de la **mutualisation des expériences**, mais aussi des applications et méthodes de participation et d'engagement outillées par le numérique. Au-delà des think-tanks et réseaux identifiés précédemment, des **réseaux de professionnels** de collectivités ou d'élus ont créé des groupes de travail et des axes sur la démocratie participative : l'Association des Maires de France et l'Association des Collectivités de France, les Interconnectés, l'association Villes internet, entre autres. Le partage d'expériences reste cependant limité, et souvent confiné à des espaces informels ne donnant pas lieu à une large publication.



# NOTES :

A series of horizontal dotted lines for writing notes.





A series of horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for writing or drawing.



# NOTES :

A series of horizontal dotted lines for writing notes.





### A propos de Décider ensemble

Think-tank fondé en 2005, Décider ensemble réunit les acteurs de la société française pour créer une culture de la décision partagée. L'association s'appuie sur un bureau composé de représentants d'entreprises, d'ONG, de collectivités locales et de parlementaires, ainsi que sur un conseil scientifique. Ses activités s'organisent autour de quatre pôles de travail :

1. Think-tank (notes d'enjeux, études, colloques, plaidoyer...)
2. Diffusion (Rencontres nationales de la participation, Trophées de la participation et de la concertation)
3. Ingénierie (ressources opérationnelles, formations, fiches, matinées de questionnement)
4. Réseau (petits-déjeuners, rencontres, voyages d'étude...)

### A propos de l'Observatoire des civic tech & de la démocratie numérique

Lancé en septembre 2018, l'observatoire a pour objectifs de cartographier le milieu de la civic tech, d'en décrypter les enjeux techniques, politiques et économiques et de soutenir les professionnels déployant des technologies numériques de participation.

Par un travail de recherche associé à des activités d'échange entre acteurs, l'observatoire identifie les conditions de succès de ces innovations et évalue leurs effets réels. L'analyse de l'ingénierie déployée pour la participation numérique (outils, méthodes, compétences) permet de soutenir la professionnalisation et le passage à l'échelle de ces expérimentations.

### Nos dernières réalisations :

- Baromètre de la démocratie locale numérique 2016, 2017, 2018 (*édition 2019 à venir*)
- Colloque "Débattre et décider à l'ère des réseaux sociaux" - 10 décembre 2018
- Journée de la Civic Tech et de l'engagement citoyen - 18 mars 2019
- Colloque "Participation citoyenne numérique: métiers et compétences dans les collectivités" (avec la mission Ecoter) - 15 mai 2019



Cette publication est sous licence Creative Commons - BY- SA. Vous pouvez reproduire, diffuser et modifier cette publication à condition de citer la source et de publier toute adaptation sous les mêmes conditions que cette publication.