

QUAND LA PARTICIPATION CITOYENNE S'APPUIE SUR LES LOGICIELS LIBRES ET OPEN SOURCE

Novembre 2021

Publiée dans le cadre de l'Observatoire des civic tech et de la démocratie numérique de Décider ensemble, cette note est à destination des collectivités mais également de tout autre acteur qui souhaite mettre en place un outil numérique de participation. Elle vise une meilleure compréhension de ce que signifient « logiciel libre » et « logiciel open source » en comparaison avec « logiciel propriétaire ». Elle présente également une large gamme d'outils de participation « libres » qui ont été développés depuis les années 2000 ainsi que leurs spécificités, pour lesquels nous avons pu vérifier les informations auprès des développeurs. L'objectif final est de permettre à chaque acteur d'effectuer des choix mieux éclairés et informés.

Dans un premier temps, cette note définit donc de manière simple et compréhensible sur quoi reposent les logiciels libres et open source : comment sont-ils nés ? Que signifie « un code ouvert » ? Quelles sont les principes et libertés associés ? À quoi servent les licences ? Dans un second temps, nous vous proposons un recensement, non-exhaustif, des outils de participation qui s'appuient sur des logiciels libres et open source.

SOMMAIRE

1	LES OUTILS NUMÉRIQUES DE PARTICIPATION	4
2	NOTIONS DE BASE AUTOUR DES LOGICIELS LIBRES ET OPEN SOURCE	6
	• L'histoire des logiciels libres	6
	• Définitions	7
	• Fonctionnement des logiciels libres	10
	• Licences des logiciels libres	10
	• Un logiciel libre est-il gratuit ?	12
	• Quelques conseils pratiques pour se lancer dans un logiciel libre	12
3	RECENSEMENT DES LOGICIELS LIBRES ET OPEN SOURCE DE PARTICIPATION	14
	• Adhocracy	14
	• CitizenLab	16
	• Consul	18
	• Decidim	19
	• DemocracyOs	21
	• Loomio	23
	• OpenStad	24
	• Pol.is	26
	• Your Priorities	28
	• Autres logiciels libres de participation	30

1 LES OUTILS NUMÉRIQUES DE PARTICIPATION



UNE IMPORTANCE CROISSANTE DES OUTILS NUMÉRIQUES AU SERVICE DE LA PARTICIPATION CITOYENNE

Les attentes envers les outils numériques de participation sont très fortes, puisque déjà **en 2016, 80% des collectivités répondantes au Baromètre** de la démocratie locale numérique – une



Baromètre de la démocratie
locale numérique

enquête annuelle menée par Décider ensemble – estimaient que **les outils numériques permettaient de renforcer la participation citoyenne**¹. Depuis, le nombre de collectivités faisant usage du numérique au service de la participation n'a cessé d'augmenter. En **2017, 68% des répondants au Baromètre** indiquaient avoir mis en place un outil numérique participatif, un chiffre qui gagne les **93% en 2021**. Ces outils sont très variés et comprennent surtout des **plateformes de participation** (avec des modules tels que l'appel à idées, la consultation, le débat, le budget participatif, la pétition ou encore le questionnaire), des **outils de signalement** et des **cartographies participatives**.

La crise sanitaire du Covid-19 a également fait émerger un nouvel usage : celui des outils de visio-conférence. **94% des répondants à l'édition 2021 du Baromètre** indiquent avoir mis en place des délibérations ou réunions publiques en visioconférence pour des dispositifs déjà existants.



LES ACTEURS AUX MANETTES DE CES OUTILS NUMÉRIQUES DE PARTICIPATION

Conscient de ce nouveau marché, **les prestataires civic tech ont pris une place centrale** dans le développement et la mise en œuvre des démarches participatives numériques à l'échelle locale. En effet, parmi les collectivités répondantes à l'édition 2021 du Baromètre et celles qui ont fait l'objet d'un cas d'étude par Décider ensemble², nous estimons à **moins d'un tiers voir moins d'un quart** celles qui mettent en place **un système numérique de participation sans accompagnement**, c'est-à-dire en développant un outil de participation en interne et en l'hébergeant sur leur propre serveur. Cette part reste donc minoritaire puisque **la plupart des collectivités s'appuie sur l'expertise d'une civic tech**

¹ Les résultats de toutes les éditions du Baromètre de la démocratie locale numérique sont téléchargeables à cette adresse : <https://www.deciderensemble.com/page/724915-barometre-de-la-democratie-locale-numerique>

² Cas d'étude réalisés par Décider ensemble depuis 2020 auprès de collectivités locales ayant mis en place un dispositif participatif numérique : <https://www.deciderensemble.com/page/724915-barometre-de-la-democratie-locale-numerique#CAS>

pour déployer une démarche numérique de participation - c'était le cas pour 58% des répondants à l'édition 2021 du Baromètre de la démocratie locale numérique.

Deux modèles de fonctionnement peuvent se présenter :

- Soit **ces entreprises commercialisent leur propre logiciel de participation**, qui est alors dit **propriétaire** – ce qui est le cas pour la plupart des *civic tech* sur le marché français ;
- Soit **elles accompagnent les collectivités dans l'utilisation d'un logiciel libre** de participation – ce qui correspond actuellement, sur le marché français, à l'appui proposé par Open Source Politics pour le logiciel DECIDIM.

Selon l'édition 2021 du Baromètre, **presque la moitié des répondants utilisent un logiciel libre**. Ce chiffre est cependant **à interpréter avec précaution** car il suffit de s'attarder sur le nombre de clients des plus grandes *civic tech*, qui utilisent des logiciels propriétaires, pour comprendre que la part d'utilisation des logiciels libres au service de la participation est beaucoup moins importante en réalité.



LES ENJEUX DES OUTILS DE PARTICIPATION, LIBRES ET PROPRIÉTAIRES

Le choix à faire entre logiciel libre et propriétaire pour la mise en œuvre d'une démarche de participation n'est pas anodin. En effet, lorsque ces plateformes cumulent plusieurs centaines de milliers de contributions à caractère politique, rédigées par des citoyens et qui sont censées avoir un impact sur les politiques publiques, **la question des bonnes pratiques se pose alors pour de nombreux points** : le fonctionnement des **algorithmes** de ces outils, la **finalité** et la **gouvernance** de ces plateformes numériques, le **risque de piratage** et la **manipulation des débats** par des groupes de pression, le **risque de rachat des acteurs privés** de l'écosystème par les géants du numérique ou encore **l'ouverture et la protection des données** générées. **L'indépendance des collectivités** vis-à-vis des acteurs qui proposent ces outils doit également être un point de vigilance : sont-elles actrices de l'outil ou simples clientes ?

Cet enjeu de la **meilleure utilisation possible des outils numériques au service d'initiatives démocratiques** fait ainsi référence à ce que l'on appelle la **technopolitique**, à savoir « l'intégration de principes démocratiques au commencement de l'élaboration technique des outils numériques »³.

Pour pallier ces risques éthiques, démocratiques et de sécurité, certaines collectivités préfèrent proposer à leurs habitants des plateformes basées sur des logiciels libres, alors que d'autres choisissent de travailler avec des logiciels propriétaires. Les avantages et désavantages de ces deux types d'outils sont complexes et feront l'objet d'une deuxième note.

³ Article d'Open Source Politics « Pourquoi choisir des logiciels libres et open source plutôt que propriétaires pour outiller les démarches de démocratie numérique ? » : <https://opensourcepolitics.eu/actualites/pourquoi-choisir-des-logiciels-libres-et-open-source-plutot-que-proprietaires-pour-outiller-les-demarches-de-democratie-numerique/>

2 LES NOTIONS DE BASE AUTOUR DES LOGICIELS LIBRES



L'HISTOIRE DES LOGICIELS LIBRES

C'est dans les années 1980 que **les logiciels libres** voient le jour, et plus particulièrement **en 1984, à l'issue du projet GNU** qui milite pour la liberté des droits d'utilisation et l'accès au code source⁴. **Ce projet regroupe des communautés de développeurs** (étudiants, chercheurs mais aussi contributeurs constitués en société) qui ont pour but de contribuer au développement de ce type de logiciels dont **l'étude, l'utilisation et la modification sont permises**. Il tire son nom du **système d'exploitation libre GNU créé par Richard Stallman en 1983**⁵. Certains chercheurs datent cependant la naissance des logiciels libres bien plus tôt : « le logiciel libre est plus vieux que le logiciel propriétaire. En effet, dès les années 1960, le code source de certains logiciels était distribué sans restriction sur des forums particuliers. »⁶

L'open source, quant à lui, est **une méthode d'ingénierie logicielle** initiée, en 1998, par **Bruce Perens et Eric Steven Raymond**. Elle consiste à **laisser en libre accès le code source** d'un logiciel, c'est-à-dire le texte qui présente son programme. Bruce Perens et Eric Steven Raymond créent **l'Open Source Initiative**, qui délivre le label « OSI approved ».

Cette initiative intervient pour **répondre à une ambiguïté qui s'était installée entre logiciels libres et l'expression « free software »**, portée par l'organisation **Free Software Foundation** (FST, fondée par Richard Stallman en octobre 1985). En effet, si le terme « free » peut signifier « libre », il peut également évoquer la gratuité. **Or, même s'il est mis gratuitement à disposition des utilisateurs, un logiciel a un coût**. Richard Stallman résume la situation en ces mots : « *free as in freedom not as in free beer* »⁷. Aujourd'hui, le terme « open source » s'est largement imposé dans le monde professionnel et de nombreux logiciels commerciaux se présentent sous cette étiquette.

Logiciels libres et open source sont ainsi des termes souvent interchangeables, la différence se situant principalement dans le type de licences utilisées. En effet, les logiciels

⁴ <https://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.fr.html>

⁵ Article Open source politics « Logiciel libre vs logiciel open source » : <https://opensourcepolitics.eu/uncategorized/libre-et-open-source/>

⁶ David, P. & Waeselynck, H. Logiciel libre et sûreté de fonctionnement, cas des systèmes critiques. Hermes Science publications. 2003

⁷ Article Open source politics « Logiciel libre vs logiciel open source » : <https://opensourcepolitics.eu/uncategorized/libre-et-open-source/>

libres emploient **des licences copyleft**, qui empêchent la mise en place de restrictions comme la fermeture du code, alors que les logiciels open source utilisent **des licences dites permissives** qui permettent d'enregistrer des versions modifiées et d'y appliquer des restrictions. **Cependant, dans les deux cas, la licence reste libre.** On peut donc dire de tous ces logiciels qu'ils sont libres.

Ces dernières années, ce type de logiciel s'est multiplié. On estime actuellement que **80% des entreprises françaises utilisent des logiciels libres**⁸. Ces derniers ont été popularisés jusqu'à être **conseillés par l'État français au sein d'une liste**, dans laquelle sont cités des outils bureaucratiques plus ou moins reconnus par le grand public comme LibreOffice, Firefox, Discourse, Mastodon, Drupal, WordPress, Framadate, Limesurvey ou encore OpenStreetMap. Chaque année, l'État actualise cette liste en lien avec des agents publics volontaires et **la met à disposition sur le SILL** (Socle Interministériel de Logiciels Libres)⁹. Initié en 2013, ce recensement gagne en importance à partir de 2016, lors de l'instauration de **la loi pour une République numérique** - qui incite notamment à l'utilisation de logiciels libres.

CODE SOURCE

LOGICIEL

LIBRE

OPEN SOURCE

LICENCE



DÉFINITIONS

QU'EST-CE QU'UN LOGICIEL ?

Un **logiciel** est un **programme écrit par des développeurs pour exécuter une tâche**¹⁰. Ils l'écrivent dans un langage informatique lisible, **le code source**. L'ordinateur lit alors ce langage pour exécuter le logiciel.

L'ENJEU DU CODE SOURCE D'UN LOGICIEL :

Un **code source** **détaille les instructions d'un programme informatique**. Il incarne « la recette » du logiciel. Il permet alors de **connaître le fonctionnement d'un logiciel**, par exemple, à travers ses algorithmes. Ce code peut être **soit visible et accessible** pour tous (il est alors dit ouvert) **soit privé et caché** (il est dans ce cas accessible seulement par l'entreprise qui le détient et/ou qui l'a développé).

⁸ Article Open source politics « Logiciel libre vs logiciel open source » : <https://opensourcepolitics.eu/uncategorized/libre-et-open-source/>

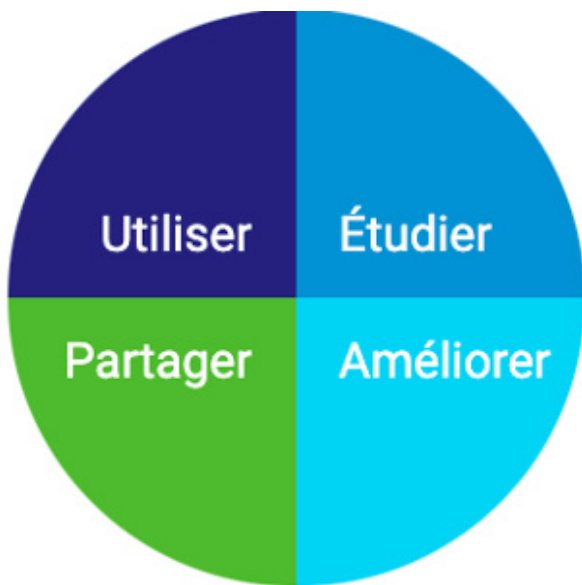
⁹ <https://sill.etalab.gouv.fr/fr/software>

¹⁰ Définition donnée par Halpanet : <https://www.halpanet.org/archives/logiciels-libres-et-propreitaires>

LOGICIELS LIBRES VS LOGICIELS PROPRIÉTAIRES : QUELLES DIFFÉRENCES ?

Logiciel propriétaire. Pour un logiciel propriétaire, **le code n'est pas accessible**. Le logiciel **appartient à une structure** et **une licence est nécessaire** pour l'utiliser. Il n'est **pas possible de contribuer à son développement**. Les développeurs ont le pouvoir de faire leurs logiciels comme ils le veulent, et les utilisateurs n'ont comme seul choix d'accepter ou de refuser ces logiciels. Si un logiciel dysfonctionne, l'utilisateur doit attendre que l'entreprise qui en est propriétaire corrige le bug.

Logiciel libre. Ce type de logiciel se caractérise principalement par **un code ouvert** et **une licence qui respecte les 4 libertés suivantes** :



4 libertés du libre. Source : Free Software Foundation Europe, <https://fsfe.org/freesoftware/index.fr.html>

- 1 La liberté d'exécuter** le programme pour tous les usages.
- 2 La liberté d'étudier** le fonctionnement du programme, **et de l'adapter** à ses besoins (l'accès au code source est une condition requise).
- 3 La liberté de redistribuer** des copies, donc d'aider ses pairs.
- 4 La liberté d'améliorer** le programme **et de publier** ses améliorations, pour en faire profiter toute la communauté (l'accès au code source est une condition requise).

Malgré l'existence de termes différents (open source, logiciel libre, free software), **c'est la licence qui détermine si un logiciel est libre, et pas le nom qu'on lui donne**. Comme indiqué plus haut, les logiciels dits libres et open source n'utilisant pas de licences propriétaires, **les termes sont généralement interchangeables**.

Une nuance existe tout de même. En théorie, les logiciels libres doivent se conformer aux quatre libertés citées ci-dessus alors qu'**un logiciel est dit open source s'il respecte les 10 principes énoncés par l'Open Source Initiative (OSI)**. Cependant, en pratique, beaucoup de licences open source sont également des licences de logiciel libre. La **différence** entre ces termes est donc plutôt **liée à leurs origines** : **le logiciel libre relève d'un mouvement social** alors que **l'open source s'adresse à des acteurs économiques** et sa communauté veille à ce que le terme ne soit pas confondu avec l'aspect « gratuit » du logiciel. Pour Richard Stallman, « l'open source est une méthodologie de développement, le logiciel libre est un mouvement social ».

« **Open source** » est donc un qualificatif associé aux logiciels développés en respectant les principes de l'OSI. Cette notion est **apparue à la fin des années 1990**, lorsque des

utilisateurs de la communauté du logiciel libre ont voulu **adapter leurs idéologies aux réalités économiques**. Les conditions de distribution des logiciels open source doivent **respecter les critères suivants**¹¹ :

1 Redistribution gratuite. La licence n'empêchera aucune partie de vendre ou de céder le logiciel en tant que composant d'une distribution logicielle agrégée contenant des programmes provenant de plusieurs sources différentes.

2 Code source. Le programme doit inclure le code source et doit permettre la distribution tant du code source que de sa forme compilée.

3 Œuvres dérivées. La licence doit autoriser les modifications et les œuvres dérivées, et doit permettre leur distribution dans les mêmes conditions que la licence du logiciel original.

4 Intégrité du code source de l'auteur. La licence peut empêcher le code source d'être distribué sous une forme modifiée uniquement si la licence autorise la distribution de « fichiers de correctif » avec le code source dans le but de modifier le programme au moment de la construction.

5 Pas de discrimination contre les personnes ou les groupes. La licence ne doit pas discriminer une personne ou un groupe de personnes.

6 Absence de discrimination dans les domaines de compétence. La licence ne doit empêcher personne d'utiliser le programme dans un domaine d'activité spécifique. Par exemple, elle ne doit pas empêcher le programme d'être utilisé dans une entreprise ou d'être utilisé pour la recherche génétique.

7 Distribution de la licence. Les droits attachés au programme doivent s'appliquer à tous ceux à qui le programme est redistribué sans qu'il ne soit nécessaire d'exécuter une licence supplémentaire par ces parties.

8 La licence ne doit pas être spécifique à un produit. Les droits attachés au programme ne doivent pas dépendre de son appartenance à une distribution logicielle particulière. Si le programme est extrait de cette distribution et utilisé ou distribué selon les termes de la licence du programme, toutes les parties auxquelles le programme est redistribué devraient bénéficier des mêmes droits que ceux concédés avec la distribution de logiciel d'origine.

9 La licence ne doit pas restreindre les autres logiciels. La licence ne doit pas imposer de restrictions à d'autres logiciels distribués avec le logiciel sous licence. Par exemple, la licence ne doit pas exiger que tous les autres programmes distribués sur le même support soient des logiciels à source ouverte.

10 La licence doit être neutre sur le plan technologique. Aucune disposition de la licence ne peut être fondée sur une technologie ou un style d'interface individuel.

¹¹ The Open Source Definition : <https://opensource.org/osd>

Le terme open source est parfois utilisé à tort par certains acteurs pour évoquer le fait qu'un logiciel ait ouvert son code. En effet, **la seule ouverture du code n'est pas suffisante pour qu'un logiciel soit qualifié d'open source**, selon la définition donnée par l'Open Source Initiative.



LE FONCTIONNEMENT DES LOGICIELS LIBRES

De manière générale, un logiciel libre n'est pas le fruit d'une unique entité. **Il est créé par toute une communauté composée de personnes physiques ou morales** (entreprises, associations, particuliers, etc). **Tout le monde, sans exception, peut apporter sa contribution** en rapportant des bugs, en suggérant des idées, ou en programmant (pour ceux qui en ont les compétences). Au contraire, pour un logiciel propriétaire, nous sommes dépendants de l'entreprise qui le possède et nous devons attendre que celle-ci effectue les mises à jour.

A la différence des logiciels propriétaires, **lorsque nous copions un logiciel libre pour un pair**, nous ne « piratons » pas, **nous partageons**. Ce type de logiciel offre donc **des avantages en termes de transparence et de développement mutualisé**. Tous les utilisateurs peuvent contribuer au développement technique de l'outil car il n'est exclusivement détenu par aucun prestataire. Ce développement mutualisé **évite également de réinventer la roue**. Les contributeurs peuvent se baser sur des outils déjà existants, ce qui peut avoir **des effets positifs en termes de ressources et de capacité d'innovation**. De toute évidence, un logiciel libre « sain » est un logiciel avec de nombreux contributeurs¹².



LES LICENCES DU LIBRE

Les logiciels libres sont soumis, comme tout logiciel publié hors du domaine public, au **droit d'auteur**. Dans ce cadre, celui-ci est exercé par le biais d'une licence libre qui énumère les droits que l'auteur choisit d'octroyer à l'utilisateur. Il s'agit donc d'**un contrat** par lequel l'auteur **définit les conditions à partir desquelles le programme peut être utilisé, diffusé ou modifié**.

Il existe aujourd'hui de nombreuses licences pour les logiciels libres, comme **la GNU General Public License (GPL)**, **la GNU Lesser General Public License (LGPL)** et **la Berkeley Software Distribution (BSD)** qui sont sûrement les plus développées et les plus utilisées. Elles permettent l'existence d'un cadre légal qui **définit les règles de production et de reproduction des codes**. La Free Software Foundation et l'Open Source Initiative ont publié une liste des licences du libre et de l'open source¹³.

¹² <https://www.halpanet.org/archives/logiciels-libres-et-proprietaires>

¹³ Liste de la Free Software Foundation : <https://www.gnu.org/licenses/license-list.html> ; Liste de l'Open Source Initiative : <https://opensource.org/licenses/alphabetical>

Une différence existe cependant entre ces différentes licences. Elle réside dans la notion de **copyleft**. Celle-ci implique que, non seulement, **la source originale est libre** mais également que **celui qui redistribue le logiciel**, avec ou sans modification, **doit le distribuer sous une licence de logiciel libre**¹⁴. Le copyleft **ne signifie pas abandonner le copyright** - qui permet un droit de reproduction/d'auteur - mais permet de **modifier un logiciel, de le transformer sans que celui-ci ne devienne un logiciel propriétaire**. Les licences pour les logiciels libres sans copyleft entraînent donc le risque que les modifications deviennent privées.



Symbole du copyleft. Source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Copyleft#/media/Fichier:Copyleft.svg>

- **Licence avec copyleft** : le logiciel et toutes ses modifications restent toujours libres.
- **Licence sans copyleft** : les modifications peuvent devenir propriétaires.

Même s'il existe un grand nombre de licences pour les logiciels libres, nous souhaitons ici vous présenter uniquement des **licences utilisées pour les outils de participation**. La plupart des logiciels open source de participation est publiée sous une des trois licences suivantes :

GPL-3.0 LICENSE (GENERAL PUBLIC LICENSE)

Une licence de logiciel libre **avec copyleft**. C'est une licence classique du logiciel libre qui garantit que **ce logiciel reste libre même s'il est publié avec des modifications**.

AGPL-3.0 (GNU AFFERO GENERAL PUBLIC LICENSE)

Une version de la **GPL-3.0** avec une condition en plus qui stipule que **si des modifications sont effectuées sur un programme exécuté sur un serveur** (sans les publier), il faut **permettre l'accès à la copie** du code source de cette version modifiée. C'est une licence qui va **encore plus loin dans la protection du libre** en s'assurant qu'aucune modification ne peut être apportée sans qu'elle ne soit accessible par toute la communauté.

MIT LICENCE (MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY LICENSE)

Une licence de logiciel libre **sans copyleft**, qui impose **très peu de restrictions** en termes de réutilisation. C'est une licence qui permet donc de **modifier le logiciel et de privatiser** cette modification.

¹⁴ <https://quel-logiciel.com/dossier-logiciel-libre/>

UN LOGICIEL LIBRE EST-IL GRATUIT ?

En anglais, « logiciel libre » se dit « **Free software** » mais la traduction littérale est trompeuse. En effet, dans ce cas, « **free** » **ne signifie pas gratuit**¹⁵. Même si généralement les communautés de développeurs distribuent leurs logiciels gratuitement, **elles se rémunèrent, parmi d'autres, grâce aux conseils** donnés aux utilisateurs, **à la vente des fonctionnalités en logiciel propriétaire** (*open core* – voir l'exemple de CitizenLab, plus bas), à des **formules d'abonnement** (voir l'exemple de Your Priorities, plus bas), aux **dons** (voir l'exemple d'Adhocracy) ou encore aux **financements des collectivités** qui participent au développement de l'outil (comme Amsterdam, Barcelone ou encore Madrid).

Si les collectivités (ou tout autre acteur intéressé) ont les **compétences nécessaires**, elles peuvent **installer un logiciel libre gratuitement**. En revanche, **l'hébergement, la mise à jour et le maintien** du logiciel demandent des ressources humaines qui **ont un coût**. Des entreprises spécialisées se sont ainsi développées pour répondre à cette demande et proposer des services payants en termes d'installation et de conseil autour de l'utilisation d'un logiciel libre.

Pour résumé, le logiciel libre n'est, en soit, pas payant mais l'installation, la configuration, la mise à jour, le maintien et l'hébergement ont un coût.

QUELQUES CONSEILS PRATIQUES POUR SE LANCER DANS UN LOGICIEL LIBRE

Pour se lancer dans un logiciel libre, il existe plusieurs possibilités :

OPTION 1. DÉVELOPPER SON PROPRE LOGICIEL.

Ce choix implique de **coder son logiciel de A à Z** et nécessite alors beaucoup de travail, de connaissances et de compétences en programmation. Plusieurs questions sont alors à se poser :

- Publie-t-on le **code** dès sa première ligne pour inciter une communauté à participer à son élaboration, ou publie-t-on le code une fois que le logiciel est prêt ?
- Quelle **licence** souhaite-t-on utiliser ? Avec ou sans copyleft ?
- Souhaite-t-on **impliquer une communauté** et comment mobiliser cette communauté ?

¹⁵ <https://quel-logiciel.com/dossier-logiciel-libre/>

OPTION 2. MODIFIER UN LOGICIEL EXISTANT POUR L'ADAPTER À SES BESOINS.

Il est aussi possible d'utiliser un logiciel libre déjà existant et de le modifier selon ses besoins. **La licence utilisée déterminera alors ce que deviendra la version modifiée** : la rendre propriétaire ou la conserver en open source sous une licence du libre. **La communauté** existante autour du logiciel **peut potentiellement aider** dans le processus de modification et d'adaptation du logiciel.

OPTION 3. INSTALLER UN LOGICIEL LIBRE DÉJÀ EXISTANT.

Comme le recensement des outils de participation le montre (en deuxième partie de la note), il existe de nombreux outils numériques de participation libres. **Si les compétences sont disponibles** (en programmation, installation, maintenance), il est possible **d'installer et d'héberger le logiciel en interne, sur son propre serveur**. Les **codes** des logiciels de participation **sont publiés sur [GitHub](#)**, un site web sur lequel sont hébergés de nombreux codes et sur lequel est répertoriée leur évolution.

OPTION 4. FAIRE APPEL À UN PRESTATAIRE QUI INSTALLE LE LOGICIEL LIBRE.

Si les compétences en termes d'installation, de maintenance et de mise à jour **ne sont pas mobilisables en interne**, il existe de nombreux **prestataires spécialisés** (type *civic tech* ou développeur informatique) qui peuvent s'en charger.

OPTION 5. HÉBERGER SON ESPACE DE PARTICIPATION SUR UNE PLATEFORME PROPOSÉE PAR UN PRESTATAIRE.

Quelques structures qui ont développé des logiciels libres de participation proposent également d'héberger un espace sur leur propre plateforme. Dans ce cas-là, il n'y a **pas besoin d'installer un logiciel**. Il suffit de **créer son espace sur la plateforme existante** (de la même manière que créer un groupe sur Facebook). Ce service peut être **gratuit** (selon le prestataire et le type/ la taille de la structure souhaitant l'utiliser) **ou payant** (surtout si on souhaite personnaliser l'espace et bénéficier d'une prestation de conseil).

Si cette option est choisie, il est important de savoir et de prendre en compte que **les données générées** (contributions d'utilisateurs et données des utilisateurs eux-mêmes) **sont hébergées sur un serveur externe** (celui du prestataire). Ce dernier devient alors **responsable de la protection de ces données** et peut appliquer une politique en matière de RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données) différente.

3 RECENSEMENT DES LOGICIELS LIBRES ET OPEN SOURCE DE PARTICIPATION

Dans la partie qui suit, vous trouverez un recensement de logiciels libres de participation. Cette liste ne prétend pas être exhaustive mais présente **les logiciels les plus connus et utilisés**, pour lesquels **Décider ensemble a pu vérifier l'information** auprès des développeurs.

Chaque « focus » revient sur **l'histoire** du logiciel, donne un aperçu de ses **fonctionnalités**, des **acteurs** qui l'ont développé et des **exemples d'utilisateurs** afin de se faire une idée plus concrète de l'outil.

Ce « focus » présente également sur quelques données techniques du logiciel :

- Sa **licence**
- Son **lien GitHub**
- La **communauté de développeurs impliquée**/ le nombre de contributeurs : traduit l'importance de la communauté qui travaille sur le logiciel
- La **dernière mise à jour** : si le logiciel est ancien ou a été mis à jour récemment
- La **traduction en Français** : si le logiciel est programmé ou traduit en français
- L'**accessibilité et le coût** : s'il existe des services gratuits et/ou payants autour du logiciel (installation, hébergement...)

ADHOCRACY

Liquid Democracy (« Démocratie Liquide » en français) est une association à but non lucratif, **créée en 2010 à Berlin**, qui développe et applique des méthodes afin de « **liquéfier** », comme son nom l'indique, **les institutions « rigides » qui peuvent limiter la démocratie**. L'association œuvre donc à proposer des méthodes plus participatives, transparentes et égalitaires.



Liquid Democracy travaille avec le logiciel de participation libre « **Adhocracy** ». Celui-ci est conçu comme **une bibliothèque de logiciels** afin de faciliter la mise en pratique de la démocratie numérique. A ce titre, **différents modules** permettent de couvrir de vastes projets :

- **La consultation** : module très flexible qui permet de collecter des idées nouvelles ou de discuter d'idées existantes et de les prioriser

- **L'enquête** : permet d'obtenir des commentaires sur une ou plusieurs questions spécifiques
- **La cartographie** : permet aux utilisateurs de localiser leurs idées sur la carte d'une zone spécifique
- **L'examen d'un texte** : permet de commenter des paragraphes ou des sections individuelles d'un document
- **L'agenda** : permet de définir de manière collaborative des dates liées à des éléments déjà existants ou proposés par les participants
- **Les budgets participatifs**
- **Les événements interactifs**

L'association propose également « **Adhocracy+** », un serveur sur lequel il est possible de **créer gratuitement son propre espace participatif** et qui compte aujourd'hui plus de 100 organisations utilisatrices. **Les données restent sur le serveur de Liquid Democracy** mais peuvent être téléchargées. Il est possible de **personnaliser son URL** et de bénéficier de **prestations de conseil**, mais ces services ont un **coût**. La plateforme est disponible en allemand, anglais, russe, néerlandais et kirghiz.

adhocracy+

L'association, à travers son logiciel, soutient les municipalités, les institutions publiques et les ONG dans la prise de décision partagée et numérique. **Elle se finance grâce à des projets subventionnés**, comme par exemple celui en coopération avec la ville de Berlin et l'Université de Düsseldorf, mais aussi **grâce à des dons**.



Our projects

Bürger:innenbeteiligung - Stadt Arnberg [↗](#)

Participate now!



Ehrensache Arnberg: Das Schwarze Brett für die ganze Stadt

Suchen und Finden: Hier kommt zusammen, was zusammen gehört. Das Schwarze Brett Arnberg ist der virtuelle Ort, an dem Menschen in Arnberg zusammen kommen, um ehrenamtliche Unterstützer*innen, Mitstreiter*innen und Gleichgesinnte zu finden.



Kinderbeteiligung: MITEINANDER REDEN - Arnberg Bruchhausen

Gemeinsam mit Ihnen und Ihren Kindern möchte die Stadt Arnberg den Stadtteil Bruchhausen kinderfreundlicher gestalten.

FICHE TECHNIQUE D'ADHOCRACY

- **Licence** : AGPL-3.0
- **Lien Github** : <https://github.com/liqd>
- **Nombre de contributeurs** : 18
- **Dernière mise à jour** : 10 décembre 2020 (aplus-v2012)
- **Traduit en Français** : non (sauf quelques éléments sur la plateforme : <https://opin.me/fr/>)
- **Accessibilité/ coût** : à installer soi-même gratuitement sur son propre serveur. L'utilisation de l'outil Adhocracy+ est gratuite. Un service de conseil est disponible pour un certain coût.
- **Entreprise commercialisant un service autour du logiciel** : [Liquid Demcoracy](#)
- **Exemple d'utilisateurs** : [Berlin](#), [SPD](#), [Arnsberg](#)



CITIZENLAB

Créée en 2015 par l'entreprise belge du même nom, **CitizenLab** est une plateforme de démocratie numérique qui facilite la participation et la co-crédation citoyenne. **Initialement basée sur un logiciel propriétaire**, cette plateforme, à destination des collectivités locales, compte aujourd'hui plus de **300 organisations utilisatrices** dans plusieurs pays **en Europe et dans le monde**.



Afin de mieux répondre aux **valeurs démocratiques qu'elle défend** et **élargir l'accès** à son outil surtout pour des petites collectivités et associations, l'entreprise CitizenLab a fait le choix, en **mars 2021**, de **transformer la plateforme en logiciel « open source »**.

Celle-ci se base alors sur un modèle dit « **cœur ouvert** » - *open core* en anglais – qui fait référence à « un modèle d'affaires pour la monétisation de la production commerciale de logiciels open source »¹⁶. Ce modèle économique consiste à **offrir deux versions du logiciel** :

- « **Free Edition** » : le **code des fonctionnalités « de base » est ouvert** et disponible gratuitement **sous la licence AGPLv3**. Cette version est davantage conçue pour les petites organisations.
- « **Commercial Edition** » : le **code des fonctionnalités supplémentaires est lui aussi ouvert** mais **requiert une licence commerciale payante pour être utilisé**. Cependant

¹⁶ Selon Wikipédia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Open_core

cette licence inclut d'autres services tels que l'hébergement, la maintenance, le support technique et l'accompagnement stratégique avec un expert en participation dédédié.

Les modules proposés par la plateforme sont nombreux : **collecte d'idées, propositions citoyennes, budget participatif, cartographie interactive, ateliers en lignes, sondages, enquêtes, choix entre plusieurs scénarios, pétition, volontariat, questions et réponses, informations...**

Page d'accueil de la plateforme CitizenLab de la Ville d'Antony en France. Source : <https://participer.ville-antony.fr/fr-FR/>, consulté le 18/11/2021

FICHE TECHNIQUE DE CITIZEN LAB

- Licence : GPL-3.0
- Lien Github : <https://github.com/CitizenLabDotCo/citizenlab>
- Nombre de contributeurs : 22
- Dernière mise à jour : /
- Traduit en Français : oui
- Accessibilité/ coût : une première solution gratuite avec des fonctionnalités de base et une seconde solution payante avec davantage de fonctionnalités et des services d'accompagnement fournis par l'entreprise CitizenLab.
- Entreprise commercialisant un service autour du logiciel : [CitizenLab](#)
- Exemple d'utilisateurs : [Grand Paris Sud](#), [Antony](#), [Bourgoin-Jallieu](#), [Bois-Guillaume](#)



CONSUL est un outil de participation citoyenne pour un gouvernement ouvert, transparent et démocratique, dont le développement a été initié **par la municipalité de Madrid en 2015**. Aujourd'hui c'est la **Consul Democracy Foundation**, une fondation sans but lucratif basée aux Pays Bas, qui a pour mission d'entretenir et mettre à jour l'outil. Consul est devenu **un projet collaboratif** ayant reçu des contributions **de la part d'institutions du monde entier**. **Un espace en ligne, une communauté slack** ainsi que la **conférence CONSULCON** permettent à la communauté d'utilisateurs d'échanger sur l'outil. La Consul Democracy Foundation s'occupe également d'animer ces communautés d'échanges.



Consul est **utilisé par plus de 35 pays et plus de 180 gouvernements dans le monde** et a reçu **le prix du service public des Nations Unies**. Plusieurs entreprises proposent des services pour l'installation et l'utilisation de l'outil.

La plateforme se compose de **plusieurs modules : débat, propositions** (qui peuvent ensuite être soumises au vote), **budget participatif, vote** (avec identification), **consultation sur les lois et règlementations**. En collaboration avec le Programme des Nations Unies pour le Développement, **un module dédié aux Objectifs de Développement Durable** a été développé¹⁷.

Idées Projets Actualités

Conseil Départemental des Jeunes

Santé, loisirs, emploi, logement...
Tu as plein d'**idées** pour améliorer la vie des jeunes Audois.es et tu aimerais les concrétiser.
Tu as entre **16 et 25 ans**? Tu habites dans l'**Aude**?
Rejoins nous!

[Voir les idées](#)

Rejoignez le Conseil départemental des jeunes aud...
Copy link

Watch on YouTube

1- Idée
Partage tes idées. Discutes-en avec les autres membres et donne ton avis sur les idées existantes. Si ton idée reçoit un certain nombre de Like, elle sera étudiée pour devenir un projet

2- Projet
Tu peux choisir de soutenir les projets qui te paraissent intéressants. Les projets ayant reçus un certain nombre de soutien seront soumis au vote par tous les membres du CDJ

3- Vote
En tant que membre du CDJ, ton vote sera pris en compte pour décider quel projet doit être concrétisé

4- Actualités
Projets votés, en cours ou finalisés, info jeunesse de ton département... Suis l'actualité du CDJ en un simple clic

Page d'accueil de la plateforme Consul du Conseil départemental des Jeunes de l'Aude en France. Source : <https://cdj.aude.fr/>, consulté le 18/11/2021

¹⁷ Les 17 Objectifs de Développement Durable : <https://www1.undp.org/content/undp/fr/home/sustainable-development-goals.html>

FICHE TECHNIQUE DE CONSUL

- **Licence** : AGPL-3.0
- **Lien Github** : <https://github.com/consul/consul>
- **Nombre de contributeurs** : 118
- **Dernière mise à jour** : 3 juin 2021 (v1.3.1)
- **Traduit en Français** : oui
- **Accessibilité/ coût** : à installer soi-même gratuitement sur son propre serveur. Il existe des services payants pour le faire installer.
- **Entreprises commercialisant un service autour du logiciel** : [Democrateam](#), [Enredà](#), [Rock&Ror](#)
- **Exemple d'utilisateurs** : [Madrid](#), [Quito](#), [New York City](#)



DECIDIM

Créé en 2016 et financé dans un premier temps par la municipalité de Barcelone, **Decidim** est une plateforme numérique pour la participation citoyenne dite **modulable**, c'est-à-dire qu'elle permet aux utilisateurs de **créer des modules**

en fonction de leurs besoins. Ces différents modules-types de participation sont : les **concertations** (avec calendrier d'étapes), les **Assemblées** (espaces permanents de débat comme pour les conseils de quartier), les **enquêtes** par questionnaire (questions ouvertes, fermées, à tri, à matrice et conditionnelles), les **conférences** (gestion événementielle, inscription en ligne, mise en valeur d'intervenants et partenaires, retranscription et participation), les **pétitions** et **votations** ainsi que les **cartes**. A ce jour, **plus de 300 institutions ou organisations utilisent Decidim**.



Decidim est géré, dans toutes ses dimensions, par **une communauté internationale**, qui rassemble **tout type d'acteurs**. Chaque membre peut donc développer une nouvelle fonctionnalité pour le logiciel et participer à son amélioration en signalant les bugs. Decidim œuvre pour **un développement collaboratif de l'outil** puisqu'avant qu'une fonctionnalité ne soit publiée, il faut qu'elle soit présentée à la communauté « **MetaDecidim** »¹⁸. Ainsi, **la contribution d'un développeur doit suivre les étapes suivantes** :

- 1 **Metadecidim** : Présentation de la proposition > Validation technique et technopolitique > Proposition planifiée

¹⁸ « MetaDecidim est le nom de la communauté internationale fédérée autour de l'outil Decidim. La communauté est ouverte à toute personne, association ou institution qui souhaite participer au débat, à la proposition et aux réflexions autour de la plate-forme Decidim telles que la (re)conception des fonctionnalités, leurs utilisations, les projets d'amélioration et l'exploration des possibilités futures ». Source : <https://club.decidim.opensourcepolitics.eu/pages/metadecidim?format=html&locale=frment-goals.html>

2 GitHub : Publication de la description technique > Développement du code

3 Decidim : Publication de la fonctionnalité sur la prochaine version

L'utilisation et la modification du logiciel est possible pour tout le monde. Cependant, **afin d'éviter des détournements peu éthiques**, les organisations utilisant ce logiciel doivent **adhérer au « contrat social »** de Decidim, qui établit les principes éthiques à respecter.



Page « Participations en cours » de la plateforme Decidim du Conseil départemental du Loiret en France. Source : <https://atelierdevosidees.loiret.fr/processes>, consulté le 18/11/2021

FICHE TECHNIQUE DE DECIDIM

- **Licence** : AGPL-3.0
- **Lien Github** : <https://github.com/decidim/decidim>
- **Nombre de contributeurs** : 115
- **Dernière mise à jour** : 2 novembre 2021 (v0.25.1)
- **Traduit en Français** : oui
- **Accessibilité/ coût** : à installer soi-même gratuitement sur son propre serveur. Il existe des services payants pour le faire installer, le maintenir, l'héberger et se faire conseiller ou former sur son utilisation.
- **Entreprise commercialisant un service autour du logiciel** : [Open Source Politics](#)
- **Exemple d'utilisateurs** : [Assemblée nationale \(France\)](#), [Barcelone](#), [Commission Européenne](#), [Nanterre](#), [Métropole Européenne de Lille](#), [Ministère de l'Education nationale](#), [Sénat](#)

DEMOCRACYOS / DEMOCRACIAOS

DemocracyOS a été **développé en Argentine en 2012**, par le collectif **Democracia en Red**, une organisation sans but lucratif, **pour préparer les élections locales de Buenos Aires en 2013**. L'objectif initial était de faciliter les échanges politiques, notamment avec les militants, mais aussi de vulgariser et rendre accessible les nouveaux projets de loi du pays.



Grâce à son code ouvert et utilisable par tous, le logiciel va s'étendre rapidement à **une dizaine de pays dans le monde**. Ainsi, dans le cadre du Sommet mondial du Partenariat pour un Gouvernement ouvert qui s'est tenu à Paris en 2016, **DemocracyOS a été labellisé comme plateforme de consultation par l'Etat français**. L'organisation I-Watch, qui a mis en place une grande consultation afin de co-écrire la nouvelle constitution tunisienne avec les citoyens, s'est notamment appuyée sur les fonctionnalités du logiciel.

Depuis, l'outil, qui est **développé et géré par la fondation Democracia en Red**, s'est transformé. Il est maintenant composé de **quatre outils distincts**, qui selon les créateurs, correspondent davantage aux besoins et réalités :

- Un outil de **budget participatif**
- Un outil de **consultation avec commentaires et vote**
- Un outil pour **co-construire les lois et suivre leur évolution**
- Un outil de **suivi des engagements du gouvernement** avec une fonctionnalité de **géolocalisation**, qui permet également aux citoyens de commenter l'avancement de ces engagements

L'outil est principalement utilisé en Argentine et en Colombie. La fondation Democracia en Red propose des **services d'accompagnement** pour son installation et son adaptation à des besoins techniques spécifiques mais aussi des **conseils en matière de participation citoyenne**.

Las propuestas que comprenden esta convocatoria son:



🕒 Cerrado hace 4 meses

1. Componentes y actividades

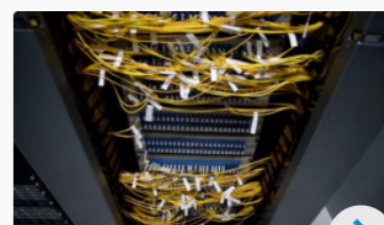
18 Participantes



🕒 Cerrado hace 4 meses

2. Grupos vulnerables, riesgos sociales y medidas de mitigación

19 Participantes



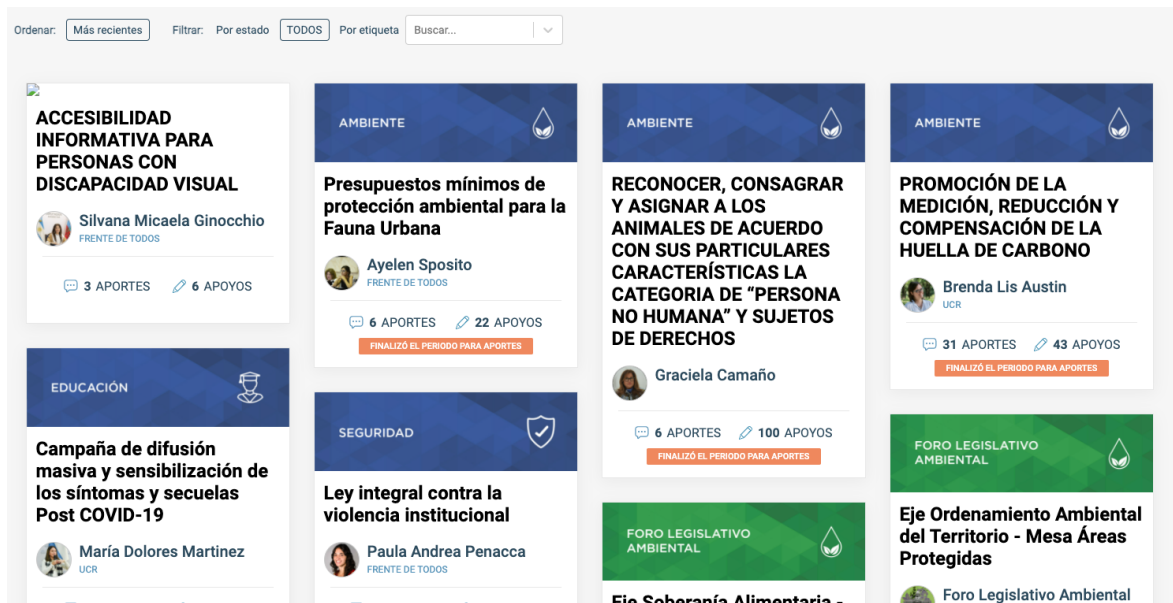
🕒 Cerrado hace 4 meses

3. Riesgos ambientales y medidas de mitigación

8 Participantes



Exemple de propositions sur la plateforme DemocracyOS du Gouvernement argentin. Source : <https://consultapublica.argentina.gob.ar/>, consulté le 18/11/2021



Exemple de propositions de lois sur la plateforme DemocracyOS de la Chambre des députés argentine. Source : <https://leyesabiertas.hcdn.gov.ar/>, consulté le 18/11/2021

FICHE TECHNIQUE DE DEMOCRACYOS

- **Licence** : GPL-3.0
- **Lien Github** :
 - > Budget participatif : <https://github.com/DemocraciaEnRed/vicentelopez>
 - > Consultation : <https://github.com/DemocraciaEnRed/consultas-digitales>
 - > Co-construction des lois : <https://github.com/DemocraciaEnRed/leyesabiertas-web>
 - > Suivi d'engagements : <https://github.com/DemocraciaEnRed/participes>
 - > Ancien outil : <https://github.com/democracy-os-fr/democracyos>
- **Traduit en Français** : non
- **Accessibilité/ coût** : à installer soi-même gratuitement sur son propre serveur. Il existe des services payants pour le faire installer.
- **Entreprise commercialisant un service autour du logiciel** : [Democracia en Red](#)
- **Exemple d'utilisateurs** : [Gouvernement argentin](#), [La Chambre des députés argentine](#), [Vicente López \(Argentine\)](#), [Buenos Aires](#)



Loomio a été **créé en 2012 en Nouvelle-Zélande** par plusieurs activistes, afin de permettre aux citoyens de s'impliquer dans les décisions qui les concernent. **Initialement financé par une campagne de crowd-funding**,

Loomio est un **forum de discussion et de prise de décision en ligne**, dans la lignée des pratiques du mouvement Occupy Wall Street. L'objectif est de favoriser les discussions collaboratives menant à l'action et de soutenir un large éventail de processus décisionnels.

Loomio.

Loomio est une **coopérative de travailleurs et une entreprise sociale**, qui développe et gère des logiciels en ligne. Elle est **soutenue par des investissements privés** et par une **communauté de développeurs et de traducteurs**.

Le logiciel Loomio peut être **installé sur son propre serveur** ou **hébergé sur le service cloud payant de Loomio**. Même si ce dernier choix est fait, **les données restent la propriété de l'organisation qui utilise l'outil**.

Les fonctionnalités de Loomio comprennent des **fils de conversation** et des **options de vote sur des sondages et des propositions** pour obtenir un retour, faire progresser une discussion et **convenir d'actions à mettre en œuvre**. Loomio est présent **dans plus de 30 pays** et utilisé par de **multiples organisations de toutes tailles et de tous secteurs confondus** : collectivités locales, associations, organisations de services professionnels, conseils d'administration et groupes communautaires.

Exemple de groupes de discussion sur la plateforme Loomio. Source : https://www.loomio.org/explore?order=memberships_count, consulté le 18/11/2021

FICHE TECHNIQUE DE LOOMIO

- **Licence** : AGPL-3.0
- **Lien Github** : <https://github.com/loomio/loomio>
- **Nombre de contributeurs** : 81
- **Dernière mise à jour** : 15 novembre 2021 (v2.11.4)
- **Traduit en Français** : non
- **Accessibilité/ coût** : à installer soi-même gratuitement sur son propre serveur. Peut être hébergé sur un cloud externe payant.
- **Entreprise commercialisant un service autour du logiciel** : [Loomio](#)
- **Exemple d'utilisateurs** : [Zero Waste France](#), [Statistics New Zealand](#)



OPENSTAD

OpenStad (« Ville ouverte » en français) est un logiciel créé, en 2016, par l'arrondissement Ouest d'Amsterdam, en réponse à une volonté de se doter d'un outil open source adapté à ses besoins. À ses débuts, l'outil servait surtout à **soumettre des propositions** mais depuis 2018, ses fonctionnalités se sont élargies avec notamment la possibilité d'**élaborer un budget participatif**. Il a depuis été soutenu par le Bureau central des technologies de la ville d'Amsterdam. D'autres arrondissements d'Amsterdam et villes néerlandaises, comme La Haye, ont également adopté cet outil.

 **OpenStad.org**

Il existe **un réseau informel des utilisateurs d'OpenStad**, qui est en train de **se transformer en communauté formalisée**, grâce à un financement par le Conseil pour les communautés locales et le Ministère de l'Intérieur néerlandais. La Fondation pour le code public (FFPC) conseille également OpenStad sur la construction d'une communauté durable et financièrement viable.

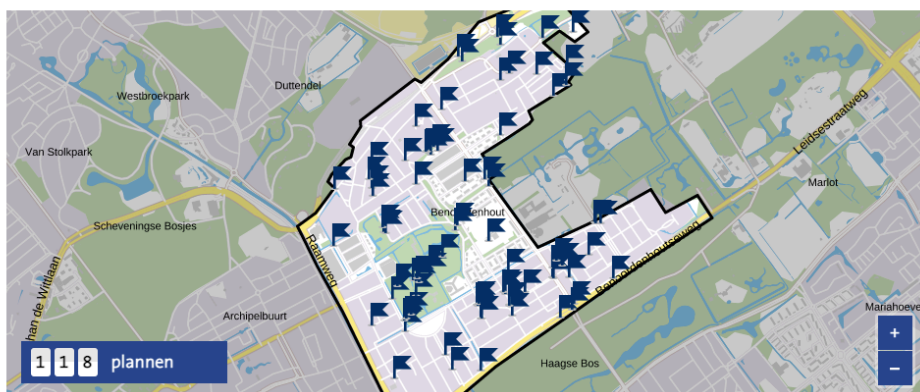
L'outil peut être **installé gratuitement sur son propre serveur** ou **hébergé sur une plateforme basée sur le système open source *Kubernetes*** (par exemple, aux Pays-Bas, sur les plateformes True ou [Digital Ocean](#), toutes les deux conformes au RGPD). Les organisations qui utilisent une plateforme d'hébergement sont généralement **assistées par des experts ayant des compétences en CMS *Apostrophe*** (le code utilisé par le logiciel OpenStad).

L'utilisation d'OpenStad se fait le plus couramment via une plateforme d'hébergement et un accompagnement par des développeurs. **Seule la ville d'Amsterdam héberge actuellement le logiciel sur son propre serveur.**

OpenStad offre de **nombreux modules personnalisables** : budget participatif, dépôt de propositions qui peuvent être commentées et aimées, outil de vote, cartographie, forum de discussion, agenda, calendrier, méthode de gamification pour aider les citoyens à faire des choix informés...

Alle plannen voor Benoordenhout Begroot (118)

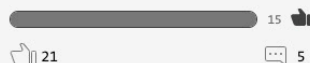
Bewoners hebben in de periode van 16 november t/m 13 december 2020 118 plannen ingediend om Benoordenhout mooier, groener, sportiever of gezelliger te maken. Deze plannen kregen bij elkaar 3.941 likes. 78 plannen kregen meer dan 15 likes en werden gecheckt op **haalbaarheid**. Van deze plannen zijn 17 plannen haalbaar en geselecteerd voor de stemonder. Hieronder vind je alle 118 ingediende plannen terug, met een korte uitleg van de beoordeling die zij hebben gekregen.



Muur- en raamgedicht: poëzie onder handbereik

Overig

Poëzie in de openbare ruimte verbindt en inspireert. We maken een palet van muur- en raamgedichten in Benoordenhout.



Ro-saam-ium

Groen

Ro-saam-ium. Een uitbreiding van het bestaande rosarium aan de noordzijde, met als doel: meer groen, meer sociale veiligheid en sportkansen.



Lint van gele narcissen langs Ruychrocklaan

Groen

De aanleg van een lint van gele narcissen langs de bosrand van de bosjes van Zanen (Clingendaal) aan de Ruychrocklaan.



Carte interactive et propositions du Budget participatif du quartier Benoordenhout de la ville de La Haye (Pays-Bas) sur la plateforme OpenStad. Source : <https://alleplannen.benoordenhoutbegroot.denhaag.nl/>, consulté le 18/11/2021

FICHE TECHNIQUE D'OPENSTAD

- Licence : MIT Licence
- Lien Github : <https://github.com/Amsterdam/openstad-frontend>
- Nombre de contributeurs : 10
- Dernière mise à jour : 3 novembre 2020 (v0.8.1)
- Traduit en Français : non

- **Accessibilité/coût** : à installer soi-même gratuitement sur son propre serveur. Peut être hébergé sur un cloud payant.
- **Entreprise commercialisant un service autour du logiciel** : [OpenStad](#)
- **Exemple d'utilisateurs** : Amsterdam ([West quartier](#)), La Haye ([Stationsbuurt quartier](#), [Benoordenhout quartier](#)), [Alpheen aan den Rijn](#) (Pays-Bas)



POL.IS a été créé à Seattle, dans les années 2010, à l'époque des mouvements Occupy Wall Street et des Printemps Arabes, au cours desquels les organisateurs avaient des difficultés à communiquer avec les citoyens. **Initialement propriétaire, le logiciel devient open source en 2016** et l'entreprise à son origine devient une organisation sans but lucratif en 2018, la **[Computational Democracy Project](#)**.



Ce logiciel repose sur un système de **grands groupes de conversation** : les **commentaires** de chaque contributeur sont **collectés, analysés et retranscrits en temps réel**. Il n'y a aucune limite au nombre de personnes pouvant participer à une conversation. Ainsi, chacun peut **saisir des déclarations** sur lesquelles les autres utilisateurs peuvent **réagir et exprimer leurs positions**, en cliquant par exemple sur « d'accord », « pas d'accord » ou « passer ». Pour effectuer une collecte automatique en temps réel, le logiciel mobilise des **algorithmes**. Ces derniers **regroupent les utilisateurs qui ont voté de manière similaire dans des groupes d'opinion**, en les **distinguant visuellement** et en **identifiant les points de consensus**. Le logiciel permet ainsi conserver les opinions minoritaires.

POL.IS est un **Wikisurvey**, c'est-à-dire une sorte de sondage créé par les participants eux-mêmes.

Il est possible de distribuer et mettre en avant sa conversation, planifier sa durée, la surveiller, cadrer son contexte et à l'issue de celle-ci, d'examiner le rapport et d'obtenir l'ensemble de données.

Le logiciel peut être **installé sur son propre serveur** - mais demande des compétences informatiques avancées - ou **être hébergé sur Pol.is gratuitement**. Il est également possible de l'intégrer à son propre site web. Cependant, **les données appartiennent à Pol.is**. **Une intégration du logiciel Pol.is à OpenStad est en construction**.



Aperçu des résultats de la conversation à Louisville aux États-Unis. Source : <http://www.civic-assembly.org/next-louisville/>, consulté le 18/11/2021

FICHE TECHNIQUE DE POL.IS

- Licence : AGPL-3.0
- Lien Github : <https://github.com/compdemocracy/polis>
- Nombre de contributeurs : 39
- Dernière mise à jour : /
- Traduit en Français : oui
- Accessibilité/ coût : l'utilisation de l'outil est gratuite pour des organisations associatives, publiques et académiques. Il est possible de bénéficier d'un service de conseil, mais celui-ci est payant.
- Entreprise commercialisant un service autour du logiciel : [The Computational Democracy Project](#)
- Exemple d'utilisateurs : [Taiwan](#), [Gouvernement du Canada](#), [The American Assembly – Columbia University](#)

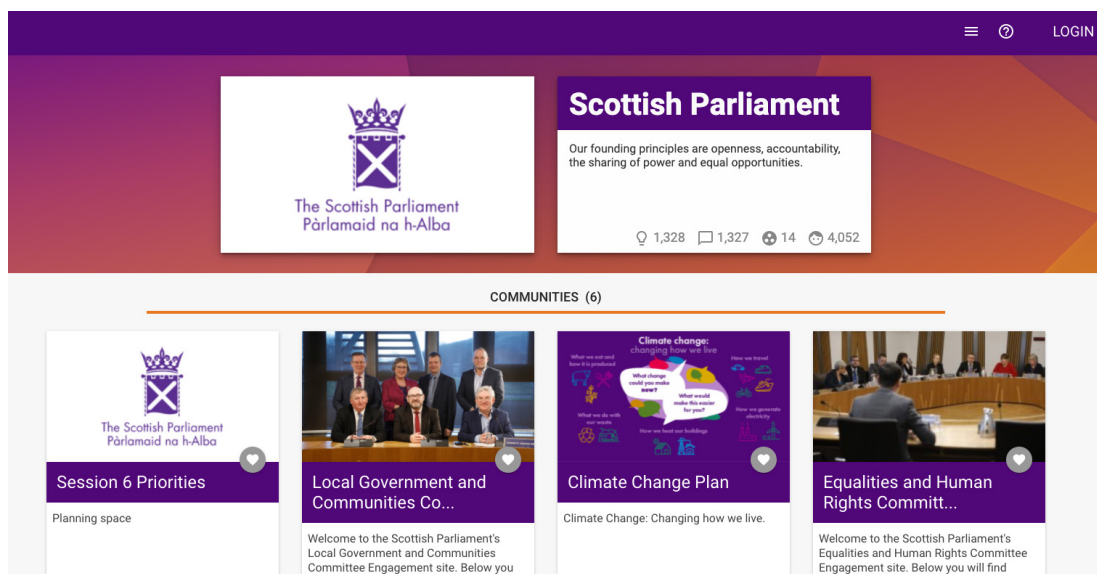
YOUR PRIORITIES

Your Priorities est un logiciel libre créé en Islande en 2008 par un groupe de développeurs, en réponse à la crise financière et à la défiance des citoyens envers le parlement. L'idée était de leur redonner la parole à l'aide d'internet, notamment en ce qui concerne l'élaboration des lois. Le projet a été financé par le gouvernement islandais et est maintenant géré par l'organisation à but non lucratif **Citizens Foundation**. En 2010, la ville de Reykyavik a été l'une des premières organisations à utiliser l'outil Your Priorities avec sa plateforme **Better Reykyavik**, dont l'objectif était d'encourager la délibération autour de différentes idées pour la Ville.



Your Priorities est aujourd'hui utilisé dans 25 pays. Ce logiciel peut être soit installé sur son propre serveur, soit hébergé sur le cloud Your Priorities (gratuitement pour les très petits projets et contre une rémunération à déterminer en fonction de la taille de l'organisation). En utilisant le cloud, l'organisation peut créer sa propre communauté sur Your Priorities et n'a besoin d'effectuer aucune démarche d'installation. Elle reste propriétaire des données générées.

Your Priorities permet de créer des communautés et d'animer ainsi des processus de partage d'idées et de délibération, les participants étant invités à fournir des arguments pour et contre pour chaque proposition déposée. Your Priorities peut également être combiné avec les outils open source **Open Active Voting** pour organiser des votes, par exemple dans le cadre d'un budget participatif, et **Open Active Policy**, un outil de gamification de l'élaboration des politiques. Open Active Voting doit cependant être installé sur son propre serveur pour des raisons de sécurité.



Page d'accueil de la plateforme Your Priorities du Parlement Écossais. Source : <https://engage.parliament.scot/domain/422>, consulté le 18/11/2021

FICHE TECHNIQUE DE YOUR PRIORITIES

- **Licence** : AGPL-3.0
- **Lien Github** : <https://github.com/CitizensFoundation/your-priorities-app>
- **Nombre de contributeurs** : 5
- **Dernière mise à jour** : 9 septembre 2021 (v8.12)
- **Traduit en Français** : oui
- **Accessibilité/ coût** : à installer soi-même gratuitement sur son propre serveur. Peut être hébergé sur le cloud de Your Priorities gratuitement ou pour un certain coût en fonction de la taille de l'organisation utilisatrice ([grille des tarifs disponible ici](#)).
- **Entreprise commercialisant un service autour du logiciel** : [Citizens Foundation](#)
- **Exemple d'utilisateurs** : [Reykjavik](#), [Parlement Écossais](#)



AUTRES LOGICIELS LIBRES DE PARTICIPATION

Il est également possible de **développer sa propre plateforme de participation à l'aide des logiciels de création de sites internet**, comme les logiciels libres **Wordpress** et **Lutece**. C'est par exemple le cas de la commune de Hanches qui a créé sa plateforme de participation **Hanches-citoyen.org** en utilisant Wordpress et de nombreux plug-in. De la même façon, **Lutece**, plateforme développée par la ville de Paris, **permet d'installer des services digitaux grâce à plus de 400 plugins**. La ville de Paris l'a par exemple utilisé pour son budget participatif et le plugin *Suggest* permet de mettre en place des consultations publiques et des forums de discussion.

Au-delà de ces logiciels libres favorisant la participation à différentes échelles, de nombreux **outils numériques reposant sur un code ouvert** sont développés. Entreprises, collectivités et institutions profitent de cette pluralité de choix pour **gagner en transparence et en intelligence collective**. Nous pouvons par exemple citer l'**initiative « Gobier-to »**, qui **crée des outils et propose des services** de conseil pour aider les municipalités et autres administrations publiques à **mieux se connecter et échanger avec leurs pairs**, grâce à des **mécanismes de transparence, d'open data et de participation**.

Il existe également des outils tels que **Dans ma rue**, **DirectMairie** et **FixMyStreet** qui permettent de **faire remonter les informations des habitants auprès de la collectivité**. Grâce à une plateforme web ou une application sur smartphone, les citoyens peuvent directement **transmettre les anomalies depuis l'espace public à l'aide d'un signalement géolocalisé** (dépôt sauvage d'encombrants, éclairage public défaillant, nid de poule, etc.).

Des outils **favorisant les échanges entre citoyens** sont aussi développés comme **Dis-course**, qui intègre un **système de liste de diffusion**.

À PROPOS DE L'OBSERVATOIRE DES CIVIC TECH ET 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.

Nous souhaitons remercier les partenaires de l'Observatoire pour leur soutien :



À PROPOS DE DÉCIDER ENSEMBLE

Think-tank fondé en 2005, **Décider ensemble réunit les acteurs de la société française pour diffuser 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 chercheurs, ainsi que sur un conseil scientifique. Ses activités s'organisent autour de **quatre pôles de travail** :

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

Retrouvez toutes nos activités sur
www.deciderensemble.com