

## Concours InitiaDroit : La cyberdémocratie, un progrès ou un danger ?

Classe de 1° STMG2 du Lycée Ella Fitzgerald, Saint-Romain-en-Gal, académie de Grenoble.

Professeur référent : Mme Benadel Saadia - Economie-gestion

### Introduction

Le mot démocratie, vient du grec « *démos* » qui signifie peuple et « *kratos* » qui signifie le pouvoir, la souveraineté. La démocratie est donc un système politique où, le pouvoir est détenu, contrôlé par le peuple. En général, les démocraties sont indirectes ou représentatives ; le pouvoir est alors exercé par des représentants, élus par le peuple lors de suffrages universels. Ce système politique est en totale opposition à la monarchie, l'aristocratie ou encore l'empire, la dictature ou tout autre régime totalitaire. Elle repose sur des principes et fondements dont voici les principaux :

- La liberté des individus ;
- La consultation régulière du peuple (lors des élections et des référendums) ;
- La pluralité des partis politiques ;
- L'indépendance de la justice.

La cyberdémocratie est traduite par une démocratie basée sur les ressources qu'utilise Internet, mises au service des citoyens et du mécanisme politique, qui a pour but de favoriser l'activité citoyenne du peuple et sa participation directe à la vie politique ainsi qu'aux prises de décisions.

Mais comment la cyberdémocratie impacte-elle la société ? Quels en sont les enjeux ? Dans un premier temps, nous analyserons les progrès de la cyberdémocratie, puis dans un second temps nous relèverons ses dangers et nous terminerons par énoncer quelques solutions, pour allier cyberdémocratie et sécurité de chacun.

### I)- Progrès.

#### A. Impact positif de la cyberdémocratie.

##### 1. La démocratie participative.

La démocratie dite « participative » se définit par l'ensemble des procédures, des moyens mis en œuvre, des dispositifs qui permettent d'accroître l'implication des citoyens dans la vie politique et d'accentuer leur rôle dans les prises de décisions. On distingue six secteurs qui sont : l'éducation, les services publics, le développement durable, la santé, le social et l'économie.

##### 2. Rapidité de l'accès à l'information et qualité de l'information.

De nos jours, l'utilisation de plateformes informatiques est de plus en plus fréquente. En effet les citoyens bénéficient d'une masse importante d'informations diverses, diffusées en ligne gratuitement et très rapidement. On compte 22% des jeunes adultes se servant de ces annonces comme source d'information principale. Pour cela, il est nécessaire que ces données soient accessibles à tous, de par la qualité de l'expression écrite, la cohérence ainsi que la facilité de consultation, la rapidité et leur fiabilité. De plus, on considère 10% de la population qui affirme accepter de payer des sites Internet pour profiter de la fluidité instantanée d'applications offrant des informations de sources bien plus fiables.

#### B. Au-delà des frontières.

## 1. Solidarité.

La cyberdémocratie, permet l'émergence d'une cyber-solidarité. En effet, ces dernières années, la sphère Internet a vu croître de nombreux exemples de solidarité ; nous pouvons par exemple citer, le terrible tsunami et le séisme qui ont frappés le Japon en 2011. Peu après cette catastrophe, les messages solidaires de soutien aux victimes et aux familles des victimes ont afflués des quatre coins du monde, via les réseaux sociaux principalement ou les blogs. Ou alors, lors des attentats que subissent la France et l'Europe ces derniers temps : des messages sur les réseaux sociaux (on peut citer le célèbre #prayforParis sur Twitter), la création d'associations sur Internet, de groupes, de cagnottes pour aider ceux qui ont tout perdu... Tous ces exemples prouvent l'émergence de cette cyber-solidarité qui ne fait que croître.

## 2. Rapprochement des peuples.

La cyberdémocratie a le pouvoir de faire exprimer tout les peuples, notamment ceux qui étouffent sous les cliques dictatoriaux et fanatiques (on peut prendre l'exemple du compte Twitter de la petite Bana Alabed, à Alep). Elle permet d'informer chaque individu des quatre coins du monde sur les conditions de vies des différents peuples, cela permet d'avoir des connaissances autres que les nôtres et s'ouvrir au reste du monde, et ainsi rapprocher les peuples entre eux. On parle là de communautés virtuelles. Elles se forment lorsqu'un un groupe de personnes sont en relation par des moyens électroniques ou alors lorsqu'ils communiquent via les réseaux sociaux, les jeux vidéos en ligne, des communautés graphiques qui ont des avatars comme représentation des individus et bien d'autres. Elles sont probablement l'un des plus grands événements de ces dernières années et elles constituent le fondement social du cyberspace et ainsi la clé de la cyberdémocratie.

## II)- Limites.

### A. Les atteintes à l'individu.

#### 1. Usurpation d'identité.

L'usurpation d'identité est un fléau qui touche de nombreuses personnes, on dénombre environ 200 000 cas par an en France, qui regroupent notamment les piratages de comptes. Usurper l'identité de quelqu'un, c'est utiliser sans son accord des informations permettant son identification. Parmi ces informations, on peut citer les noms et prénoms, l'adresse électronique ou les photos. Généralement, l'usurpation a lieu pour différentes causes : la souscription d'un crédit, d'un abonnement, pour commettre des actes répréhensibles ou nuire à la réputation d'autrui. Il existe ainsi deux cas d'usurpation : le cas où l'usurpateur veut nuire à la réputation de sa victime. Il crée alors faux profil, y ajoute la photo de sa victime et se fait donc passer pour elle. Et le deuxième cas où l'usurpateur se fait passer pour un organisme public, privé ou inconnu, envoie un message à sa victime et la dirige alors vers un faux site Internet où il pourra récupérer les informations. Certains utilisent ces méthodes pour se procurer des codes bancaires par exemple, on parle alors de « phishing » ou « d'hameçonnage » : l'usurpateur envoie un courriel se faisant passer pour une banque, redirige la victime vers un site factice où l'on demande de rentrer les codes bancaires, qui seront ensuite utilisés à l'insu de la victime. Toutes ces procédures sont en effet facilitées par le Cloud, par les réseaux sociaux et par le fait qu'à présent, on puisse régler des achats via Internet.

#### 2. Fraudes, dérapages et harcèlement.

Le pouvoir que possèdent les individus sur Internet peut porter préjudice à certains. En effet, lorsque l'on abuse de cette liberté que nous accorde Internet, on dénombre de nombreux dérapages, qui aboutissent à du cyber-harcèlement. C'est une forme d'harcèlement qui prend vie sur les plateformes Internet ou sur les réseaux sociaux. Cela peut aller de la création d'un faux profil au piratage, en passant

par la diffusion de rumeurs infondées ou alors l'envoi de messages et insultes. C'est une forme d'agression morale qui a des conséquences graves : certains se referment sur eux-mêmes, d'autres se suicident. En France, 12% des élèves de primaire et 10% des collégiens sont victimes de cyber-harcèlement. On observe également beaucoup de fraudes sur Internet ; en effet, via les trafiques de données, on a dénombré une forte hausse ces dernières années. Entre 2010 et 2013 les fraudes ont augmenté de 60% et nous sommes passés de 501 000 victimes à 840 000 en 2015. Ces fraudes sont principalement dues aux achats faits en ligne. (34% des cas).

## B. Les atteintes à la société.

### 1. Manipulation des populations.

La cyberdémocratie est étroitement liée aux médias tels qu'Internet, la télévision, la radio... Ils permettent d'exercer la liberté d'expression et d'opinion mais aussi de pouvoir s'informer. Malgré ses points forts, elle comporte tout de même des dangers pour la société, comme la manipulation de la population, via l'un de ses principaux moyens de diffusion, Internet. Il se peut que l'information soit rédigée et diffusée de façon néfaste, par une élite, on parle alors d'un phénomène de désinformation : c'est-à-dire qu'une élite manipule l'information à propager, voire la modifie en donnant une fausse image de la réalité, pour influencer l'opinion publique. Les médias peuvent devenir alors un outil de propagande, parfois de façon inconsciente, lorsque les sources utilisées ne sont pas ou mal vérifiées.

### 2. Terrorisme et propagande.

A ce jour, la France est frappée par une vague d'attentats sans précédent. En effet, les personnes radicalisées trouvent souvent leurs sources d'informations et leurs recruteurs sur les réseaux sociaux principalement, ainsi que sur les plateformes Internet (blogs, site web cryptés, Darknet...), ce qui a donné naissance à la cybercriminalité. En effet, cette radicalisation, facilitée par les réseaux sociaux, ne fait qu'augmenter le nombre de criminels. Les personnes embrigadées sont souvent des personnes en mal-être social, les mineurs, ou encore ceux qui ont perdu confiance en la République. Ces personnes là, sont en proie à la propagande qui se déroule sur les réseaux sociaux : vidéos choquantes, lavage de cerveau, intimidations, fausses promesses de gloire sont autant de méthodes utilisées par ces criminels pour convaincre ces individus isolés en recherche de repères.

## III)- Des moyens pour favoriser la démocratie sur Internet

### A. Développement de nouveaux moyens d'identification.

#### 1. Les empreintes faciales.

Pour contrer l'usurpation d'identité, les fraudes, les atteintes à la société et à l'individu, le système des empreintes faciales pourrait être un moyen de sécurité et une avancée technologique performante. Cette innovation déjà utilisée dans de nombreuses organisations ( NASA, Google, Laboratoires médicaux...) s'est avérée efficace . Il est certain que cette méthode nécessite des technologies de pointe et pourrait être coûteuse.

D'autres moyens peuvent être développés tels que la cybercarte d'identité.

#### 2- Création d'une cybercarte d'identité

Le principe de cette cybercarte d'identité reposerait sur l'identification d'un individu sur internet par le biais de l'historique, l'adresse IP etc ... Il est cependant nécessaire de créer une "instance informatique " qui contrôlerait l'identité de chaque personne souhaitant effectuer des opérations importantes sur internet( consultation des comptes bancaires, vote électronique, achats...) Ces mesures visent à renforcer la sécurité sur internet donc cela préserve la liberté de chacun.

D'autres mesures sont envisageables pour accroître le pouvoir du peuple sur internet.

## B. La cybergouvernance.

### 1. La création d'un jury-citoyen.

Un jury citoyen est la réunion d'un groupe de citoyens (12 à 50 personnes), tirées au sort, qui doivent chercher une solution à un problème particulier que rencontrent les politiques publiques. La création d'un jury citoyen permettra d'avoir un regard autre que celui des personnes politiques, car ces citoyens, tirés au sort, seront plus à même de donner leurs opinions et solutions puisqu'ils sont sur le terrain d'Internet, sont parfois confrontés à des situations problématiques et pourront faire conte de leurs expériences afin de donner des solutions pour améliorer la cyberdémocratie, non au dépit de la sécurité.

### 2. Le pouvoir citoyen par le vote électronique.

Actuellement, le vote n'est pas accessible à tous, comme pour les personnes à mobilité réduite ou les individus naturalisés français vivant à l'étranger. La solution serait donc le vote électronique, qui a pour principe de voter via des ordinateurs, grâce à des codes confidentiels. Étant donné que la génération actuelle est connectée et que celle du futur le sera certainement encore plus, cela permettra de sensibiliser davantage d'électeurs, de part son côté pratique et rapide. Cette sensibilisation, due à cette cyberdémocratie, permettra d'augmenter le nombre de votants tout en accordant davantage de pouvoir au peuple, qui se sentira encore plus concerné et impliqué dans la vie politique du pays, que se soit à l'échelle nationale, régionale ou locale.

## Conclusion

Nous avons pu voir que la cyberdémocratie représente un enjeu conséquent en ce début du XXI siècle. Elle peut permettre la participation directe du citoyen en offrant la rapidité des échanges. Cela permet également la transmission des informations de politique publique par un plus large panel de la société, comme les jeunes.

La cyberdémocratie permet aussi de toucher les individus à distance car les internautes mondiaux peuvent interagir sur des faits comme pour les attentats de Paris le 13 novembre 2015 par exemple. Cela conduit à une solidarité et donc une solidarité mondiale, Internet devient alors un fondement social de la cyberdémocratie.

Il y a cependant des limites à la cyberdémocratie. Le monde virtuel étant difficilement et marginalement contrôlé, on peut usurper l'identité de quelqu'un et ainsi lui nuire en se faisant passer pour sa personne ce qui est légalement interdit. La cyberdémocratie possède également des risques à la fraude.

Plus largement, la cyberdémocratie mène en plus des atteintes individuelles à des atteintes de sociétés. La liberté d'expression était un principe reconnu par la démocratie, la cyberdémocratie là met en jeu via les réseaux sociaux, la radio... Internet diffuse alors des idées manipulant les populations lorsque les sources ne sont pas vérifiées. Il revient alors à différentes instances et à l'Etat de droit de sensibiliser les utilisateurs.

Le gouvernement met en place des moyens pour favoriser la démocratie sur Internet. Comme la mise en place d'un jury-citoyen. Des mesures pourraient être développer pour préserver nos libertés et favoriser l'intégration de toutes les populations dans les échanges d'idées sur internet.

On peut alors constater que la cyberdémocratie permet aux citoyens d'avoir une voix plus grande au sein des sociétés actuelles.