

**La démocratie assistée par ordinateur au sein du parti pirate français
de 2006 à 2012**

Usages et limites des dispositifs collaboratifs et dialogiques

Arthur Renault

arthur.renault@ymail.com / arthur.renault@sciencespo-rennes.fr

Doctorant en Science Politique au CRAPE-ARENES, Université de Rennes 1 / Institut d'Études
Politiques de Rennes :

Centre de Recherches sur l'Action Politique en Europe (UMR 6051)

www.crape.fr

Université de Rennes 1

Faculté de Droit et de Science Politique

Bureau 511

9 rue Jean Macé - CS 54203

35042 Rennes Cedex

Tel : 02 23 23 76 88

Fax : 02 23 23 76 90

Institut d'Études Politiques

104 Boulevard de la Duchesse Anne

35700 Rennes

Tel : 02 99 84 39 04

Fax : 02 99 84 39 02

La démocratie assistée par ordinateur au sein du parti pirate français de 2006 à 2012

Usages et limites des dispositifs collaboratifs et dialogiques

Résumé :

Cet article propose d'aborder la démocratie assistée par ordinateur au sein du parti pirate français. Nous décrivons comment cette organisation partisane, qui a la particularité de s'appuyer sur la cyberculture pour définir sa démarche politique, tente de transgresser les règles du jeu politique. Nous montrons également que le parti pirate dispose de sa propre identité politique. Il s'agit plus particulièrement d'étudier l'utilisation et le développement d'outils dialogiques et participatifs. Nous démontrons que la démocratie assistée par ordinateur pirate crée les conditions d'un engagement hybride mêlant un militantisme en ligne combiné à un militantisme hors ligne.

Mots clés : parti pirate, parti politique, cyberculture, démocratie assistée par ordinateur, engagement, participation.

Plan :

- I. La démocratie assistée par ordinateur pirate : caractéristiques et limites
 - A. Un engagement militant 2.0
 - B. Les apories de la démocratie assistée par ordinateur

- II. Un engagement *In Real Life* : entre militantisme formel et militantisme informel
 - A. Le militantisme formel : les assemblées générales pirates
 - B. Le militantisme informel : les apéros-pirates

La démocratie assistée par ordinateur au sein du parti pirate français de 2006 à 2012

Usages et limites des dispositifs collaboratifs et dialogiques

Créé en 2006 en Suède, sous l'impulsion d'un programmeur informatique, Rick Falkvinge, le mouvement pirate avait pour ambition de légaliser le partage sur internet, de défendre le logiciel libre et l'indépendance de la justice, de lutter pour la transparence de la vie politique et pour l'ouverture des données publiques et enfin de protester contre le fichage en ligne et hors ligne¹. Le mouvement s'est ensuite implanté dans de nombreux pays à travers le monde et plus particulièrement en Europe. Depuis 2009, les partis pirates ont rencontré des fortunes diverses en Europe avec l'élection de deux eurodéputés suédois², de dix députés au Parlement national islandais, de trois conseillers municipaux en Autriche et en République Tchèque, de deux conseillers municipaux en Espagne, d'un maire en Suisse, de quatre-cent-sept conseillers municipaux, de quarante-et-un députés au sein des parlements régionaux et d'une eurodéputée en Allemagne³. Enfin en France, deux conseillers municipaux ont été élus lors des élections municipales de 2014⁴.

La volonté des membres du parti pirate français de « réhabiliter la question politique et la remettre au cœur du débat public »⁵ en pratiquant et en concevant la politique différemment n'est pas une posture nouvelle dans l'histoire politique française. Par le passé, le parti Communiste (Pudal, 1989), le mouvement Poujadiste (Collovald, 1989), les Verts (Wable, 1998), le CPNT (Traini, 2000), les Motivé-e-s (Guionnet, 2005), Nouvelle donne et plus récemment Nuit Debout⁶ ont revendiqué de pratiquer et de penser « autrement » la politique. Pour autant, le parti pirate affiche de manière sémantique mais également par son organisation structurelle et sa participation à des élections depuis 2009 une démarche ouvertement partisane. Or, faire « autrement » de la politique nécessite, *a priori*, un engagement politique différencié voire même distancié vis-à-vis de la politique « institutionnelle ». De plus, le parti

¹ Source : www.falkvinge.net/2011/11/26/the-pirate-wheel-revisited-as-broad-ideology [consulté le 20/04/2012].

² Depuis les dernières élections européennes de 2014, la Suède ne compte plus aucun eurodéputé pirate.

³ Julia Reda élue en 2014.

⁴ Freddy Vasseur à Portes-lès-Valence et Alexis Boudaud à Auch.

⁵ www.partipirate.org/spip.php?article33 [consulté le 25/05/2012].

⁶ Voir sur ce sujet : DOULIN B. et GUIONNET C., « Dialogue entre acteurs de terrain sur Nuit Debout Rennes », Saint-Denis, le 26 janvier 2017, Colloque international : *Les expérimentations démocratiques aujourd'hui : convergences, fragmentations, portées politiques* du Gis Démocratie et Participation.

pirate a pour particularité de s'être constitué sur et par internet par l'intermédiaire de forums et de l'ouverture d'un site internet. Il s'appuie aussi, pour définir son projet politique et structurer son organisation, sur les valeurs de la cyberculture : l'horizontalité décisionnelle, la transparence, le partage du savoir et de la culture et la participation citoyenne.

Cela se traduit notamment par la structuration d'un cadre idéal propre au parti pirate. Il ne se formalise pas ici comme une idéologie à part entière car celui-ci ne forme pas un tout homogène et monolithique. C'est pourquoi nous avons fait le choix d'employer les termes de « matrice idéale » pour qualifier ce cadre. Cela renvoie, dans ce contexte, à l'ensemble des croyances et des valeurs communes aux pirates. La matrice idéale du mouvement pirate est donc protéiforme. En effet, celle-ci est le produit de la rencontre entre la mythologie pirate⁷, la contre-culture hippie, le mouvement DIY (inspiré par le Whole Earth Catalog fondé par Stewart Brand), la culture du hacking, le mouvement du logiciel libre et l'utopie libertarienne⁸. On peut ainsi appréhender la matrice idéale pirate comme une hybridation « entre friendly capitalisme et fouriérisme numérisé » (Dagnaud, 2010, p. 161). En effet, Rick Falkvinge affirme que « le parti pirate défend même une forme de communisme numérique, dans lequel chacun contribue selon ses capacités, et où le produit est distribué selon les besoins »⁹.

Tableau 1 : Synthèse de la matrice idéale du mouvement pirate

Mouvements	Valeurs défendues/applications
Piraterie	Promotion d'une liberté absolue et constitution d'un espace d'échanges économiques et culturels
Contre-culture Hippie	Promotion de l'autonomie individuelle et de l'auto-organisation
Mouvement Do It Yourself	Promotion de la liberté par le « faire » soi-même
Hacker	Promotion de la transparence, du partage des savoirs et de la culture pour favoriser la créativité individuelle au service de la société globale
Logiciel libre	Promotion du progrès par l'intermédiaire de la liberté d'entreprendre

⁷ BEY H. (2011), *TAZ, Zone autonomie temporaire*, Paris, l'Éclat.

⁸ BARLOW J.P. (2000), « Déclaration d'indépendance du cyberspace », *Libres enfants du savoir numérique*, Paris, Editions de l'Éclat, « Hors collection », p. 47-54.

⁹ LÖNEGARD C. (2009), « Hjärnan bakom piraterna » (Le cerveau des Pirates), *Fokus*, Stockholm, en ligne, URL : www.fokus.se/2009/06/hjaran [consulté le 16/02/2013], traduit du suédois : « På sätt och vis kan han till och med tala om att piratpartiet slåss för en form av digital kommunism, där alla får bidra efter förmåga och där resultatet fördelas efter behov ».

Utopie libertarienne de l'internet	Promotion d'un Etat non interventionniste garantissant uniquement les libertés individuelles en ligne et hors ligne. Constitution d'un espace public alternatif régi par ses propres lois
------------------------------------	---

Par ailleurs, les militants pirates qualifient leur organisation de « formation spontanée née de la volonté des citoyens de se réapproprier une vie politique dans laquelle ils ne se reconnaissent plus »¹⁰. Le mouvement pirate a donc construit son discours politique sur un constat de « crise de la politique », de « crise de la représentation », de « crise de la démocratie » (Cohendet, 2004 ; Webb, 2006), comme de nombreux mouvements s'inscrivant dans la pratique alternative de la politique. Ce raisonnement est renforcé par les vertus prêtées, par les acteurs, à l'usage du numérique, à savoir, une prise de parole facilitée permettant le débat par l'intermédiaire d'échanges, de confrontations d'idées régies par le principe de publicité et la participation de tous avec pour finalité la pratique d'une citoyenneté « active » et dynamique. La démarche politique du parti pirate apparaît dès lors comme étant le fruit d'une hybridation entre les répertoires d'actions partisans traditionnels et les répertoires d'actions issus de la cyberculture¹¹. C'est cette singularité qui fait du parti pirate un objet d'étude dynamique et pertinent puisqu'à notre connaissance cette organisation est la première, en France, à adopter une telle démarche en alliant militantisme partisan et un usage technique et idéologique de l'internet. C'est précisément sur cette association que nous allons nous pencher. En effet, le parti pirate tente de promouvoir une forme de démocratie assistée par ordinateur au sein de son organisation afin de permettre aux membres de pouvoir participer activement à l'édification du parti ainsi qu'aux processus décisionnels.

Ainsi, l'objet de cette communication est d'analyser les caractéristiques des usages militants du numérique ainsi que les formes d'engagements politiques qui en découlent à partir des potentialités des technologies numériques à travers le cas du parti pirate. Nous décrivons tout d'abord, comment cette organisation partisane tente de proposer une forme de démocratie assistée par ordinateur. Puis, nous montrons que deux modes d'engagements militants

¹⁰ <http://partipirate.org/blog/com.php?id=213> [consulté le 02/12/2013].

¹¹ La cyberculture est une culture participative et relationnelle basée sur l'horizontalité sociale, la transparence, le partage et la participation. Un des principes « qui régit la cyberculture est le remix, ensemble de pratiques sociales et communicationnelles de combinaisons, de collages et d'appropriation des morceaux d'informations à partir des technologies numériques ». (Lemos, 2006, p. 38).

coexistent au sein du parti pirate, à savoir un militantisme digitalisé et un militantisme *In Real Life* (IRL).

Cette communication est issue d'une enquête menée entre juin 2012 et juin 2013 ainsi que d'une enquête doctorale en cours. Nous avons fait le choix de combiner quatre méthodes d'enquête. En premier lieu, nous avons réalisé des entretiens semi-directifs auprès de membres du parti pirate de France. Pour effectuer ces entretiens, nous avons tout d'abord procédé à un ciblage des acteurs selon leurs statuts ou anciens statuts au sein de l'organisation pirate. Cela nous a permis d'interroger des fondateurs, des porte-paroles, des responsables de sections, des trésoriers, des ancien(ne)s candidat(e)s, des ancien(ne)s suppléant(e)s et de « simples » militants. La deuxième méthode d'enquête que nous avons privilégié est l'observation participante en ligne et hors ligne. La troisième méthode employée fut l'analyse de contenu du site internet du parti pirate¹², ainsi que des archives du parti pirate¹³. Enfin, nous avons réalisé un questionnaire auprès des deux-cent-deux candidat(e)s et suppléant(e)s aux élections législatives de Juin 2012. Ce questionnaire a été réalisé avec *LimeSurvey*¹⁴ et diffusé entre le 28 février 2013 et le 28 mai 2013.

La démocratie assistée par ordinateur pirate : caractéristiques et limites

Un engagement militant 2.0

Une part importante de l'activité militante du parti pirate s'exécute sur internet par l'intermédiaire d'outils dialogiques et collaboratifs. En effet, comme l'affirme un militant :

« Le parti pirate est né sur le net et il vit sur le net [...]. De fait, il développe ses outils militants sur internet. C'est aussi bien le forum et l'IRC pour débattre, [...] un logiciel vocal (Mumble) pour faire des réunions, des outils libres pour faire des sondages, des échanges de mails qui nous permettent de rédiger des articles ou des communiqués à plusieurs, des mailing listes et des wikis qui permettent d'informer les membres ainsi que le public » (Entretien réalisé en face à face, décembre 2012).

Chaque outil développé et utilisé au sein de la nomenclature digitale du parti pirate a une fonction précise et est doté de ses propres spécificités :

¹² www.partipirate.org.

¹³ www.partipirate.org/-Archives-.

¹⁴ *LimeSurvey* est un logiciel de sondage en ligne distribué sous GNU GPL (Licence Publique Générale).

- Le forum¹⁵ est conçu comme un espace permettant la discussion et le débat au sein du parti pirate.
- Le *Mumble* est un outil de communication vocal libre¹⁶, utilisé principalement durant les parties de jeux vidéo en réseau, qui permet de communiquer avec une ou plusieurs personnes en même temps. Il est utilisé par le parti pour faire des réunions de sections hebdomadaires ainsi que pour des réunions entre responsables nationaux et les coordinateur-trice-s de sections ou plus simplement entre militant-e-s.
- L'IRC (*Internet Relay Chat*) est un outil de communication textuel par internet et permet la discussion instantanée à deux et plus.
- Les wikis sont des sites internet collaboratifs de rédaction qui permettent à tout internaute de modifier la page qu'il est en train de consulter. Ces modifications sont archivées dans un historique consultable par tous. Ils sont utilisés le plus souvent par le parti pirate pour expliquer et illustrer le fonctionnement de l'organisation pirate ou des outils dialogiques et collaboratifs par l'intermédiaire de tutoriels¹⁷.
- La mailing-list a pour fonction de diffuser des informations par email. Il est nécessaire de s'y abonner pour y avoir accès. De nombreuses mailing-list existent, chacune se référant à une section locale ou à un sujet précis¹⁸.
- La « démocratie liquide » (Renault, 2013), est un dispositif technique régi par un logiciel libre : le *LiquidFeedback*¹⁹. Il s'agit d'une plate-forme numérique qui permet aux membres du parti pirate de proposer, amender, délibérer, voter et de déléguer son vote lorsqu'un militant ne s'estime pas assez compétent pour prendre part à la décision -cette délégation étant résiliable à tout moment. Le parti pirate, par l'intermédiaire de

¹⁵ Il s'agit d'un espace de communication asynchrone (toutes les discussions sont archivées et consultables) et public.

¹⁶ Logiciel sous licence publique générale (GNU), il est nécessaire de le télécharger et de l'installer sur son ordinateur pour pouvoir l'utiliser.

¹⁷ Le tutoriel est outil pédagogique illustré permettant un apprentissage autonome.

¹⁸ Par exemple : Association de financement du Parti pirate, Pour les appels et annonces liées aux consultations internes au Parti Pirate, Liste de distribution de nos communiqués de presse, Liste privée adressée aux coordinateurs des sections locales, Signalement, correction et amélioration des points du programme, comptes rendus des sessions des conseils du Parti Pirate, Liste de diffusion Déclaration des Droits des Internauts, Thématique Diversité, Équipe veille et coordination internationale du Parti Pirate, La Mailing-liste des obsédés textuels, Liste de diffusion vers les trésoriers de section, Mailing List de l'équipe de traduction de PPRF, Communication twitter, Découvrez l'Expérience Pirate etc... Ainsi, que les mailing-list des sections locales.

¹⁹ La démocratie liquide est désormais régie par un autre logiciel libre : *Personae*.

la démocratie liquide a souhaité « donner à chacun le moyen de s'exprimer et de voter sur les sujets dont il estime avoir un avis pertinent à donner » (Entretien réalisé en ligne, décembre 2012).

Il apparaît dès lors que :

« L'internet constitue un [...] appui logistique qui facilite les échanges et permet de créer des "ateliers virtuels", point d'ancrage à la conception et à la préparation de certaines mobilisations. Il rend possible de nouvelles modalités militantes, d'autres façon de gérer les compétences et participe à la création de nouveaux répertoires d'action [...]. Il autorise aussi l'émergence de nouveaux modes coopératifs de production [...] ainsi que la création de nouvelles arènes d'expression publique (sites, listes de diffusion, forums) » (Granjon, 2012, p. 683).

Cette démocratie assistée par ordinateur forme ainsi un réseau de communication, d'information et de militantisme (Odin, 2011) qui met en tension les principes de la démocratie représentative, fondée sur la délégation du pouvoir à des élus et sur une participation citoyenne limitée au moment du vote. En effet, chaque militant-e ou sympathisant-e peut prendre part aux débats à tout moment, mais peut également proposer des thématiques à débattre. Ces dispositifs techniques sont pensés pour être au service d'un engagement sur mesure et interactif. Prenons ici l'exemple de deux militants qui soulignaient pour l'une que :

« Lors d'une réunion mumble ou lorsque l'on débat sur le forum ou par IRC, on a la possibilité d'aller chercher des références afin d'étayer ou d'illustrer nos propos ou de pouvoir faire totalement autre chose en même temps. [...] Cela permet aussi de pouvoir se retrouver à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, Bref ! On ne pourrait pas faire ce genre de chose si tout cela se faisait exclusivement in real life. En plus, si on manque de temps on a toujours la possibilité de pouvoir se tenir informée et de suivre les débats » (entretien réalisé en face à face, Rennes, février 2013).

Pour l'autre que :

« L'écrit est la forme plus légitime pour débattre, s'écharper, échanger... Car l'écrit reste et permet par conséquent de revenir sur des questions en suspens ou de reprendre un débat que l'on avait arrêté faute de temps. Les forums, les mailing list ou l'IRC permettent de faire tout cela sans sortir de chez soi » (Entretien réalisé en ligne, décembre 2012).

Il s'agit pour le parti pirate de promouvoir une « culture participative » ce que H. Jenkins définit comme « une culture dans laquelle chacun croit que sa contribution importe et entretient plus ou moins des liens sociaux avec les autres. La culture participative valorise davantage l'engagement communautaire que l'expression individuelle »²⁰. Ces dispositifs dialogiques et collaboratifs sont pensés pour être au service d'un engagement sur mesure et interactif. Cela permet notamment aux militants « de se retirer momentanément de l'action tout en restant informés de ce qui se passe, et donc de pouvoir se [réinvestir] sans difficultés quand ils le désirent de nouveau » (Granjon, 2005, p. 25).

Les apories de la démocratie assistée par ordinateur

L'ensemble des dispositifs dialogiques et collaboratifs développés et utilisés par le parti pirate, sont pensés par les acteurs comme permettant un apport démocratique et participatif. Cependant, la démocratie assistée par ordinateur promue par le parti pirate contient en germe un certain nombre d'effets pervers. L'acte de délégation de vote par exemple, principal fondement de la « démocratie liquide », peut engendrer une « remise de soi » (Bourdieu, 1979) effective et généralisée.

Dans ce contexte, il est également possible d'imaginer l'instauration d'une sorte de routinisation de la délégation. Rien n'empêche le délégant de déléguer sa voix sur plusieurs sujets puis ensuite sur tous les sujets. Par ailleurs, un délégué peut être le récipiendaire de plusieurs délégations. L'accumulation de délégations transformerait alors celui-ci en un *leader* implicite détenant entre ses mains le pouvoir d'influencer le cours du vote. En outre, il est également possible de voir émerger des « *leaders* d'opinion » (Katz & Lazarsfeld, 2008) qui auraient acquis une notoriété grâce à des prises de position ou encore par des capacités argumentatives exposées lors de débats sur les forums ou lors de réunions. Ce statut tacite pourrait, de fait, conduire ces derniers à se voir confier de nombreuses délégations et, par conséquent, à concentrer un pouvoir décisionnel important.

Ce phénomène peut être accompagné d'un « cens caché » (Gaxie, 1993). En effet, l'utilisation de l'ensemble des dispositifs proposés par le parti pirate met en évidence la nécessité de

²⁰ Jenkins Henry, « geeking out for Democracy », Article mis en ligne sur le blog de l'auteur, 2009, http://www.henryjenkins.org/2009/05/geeking_out_for_democracy_part.html, [consulté le 08/03/2013].

disposer d'un capital technique et culturel pour utiliser correctement les outils. Cela est confirmé par la sociologie des militants pirates : la majorité des militant(e)s que nous avons interrogés sont des hommes, jeunes (entre 18 et 35 ans), citadins (ils résident dans des villes de moyenne et de grande taille et/ou dans leurs proches banlieues), diplômés ou en cours d'obtention de diplômes d'études supérieures et enfin, disposent d'une forte maîtrise de l'outil informatique, soit par l'intermédiaire de leur profession, soit par l'intermédiaire de leurs loisirs. Dans le cas du parti pirate, le « cens caché » pourrait s'incarner par une auto-exclusion des individus, certains ne se considérant pas aptes à prendre une décision traitant d'un sujet particulier ou ne maîtrisant pas suffisamment les outils informatiques pour pouvoir les utiliser dans des conditions optimales.

L'engagement militant pirate ne doit cependant pas être appréhendé comme agissant exclusivement par et sur internet. En effet, le fait d'être présent sur le terrain afin d'aller à la rencontre des citoyens représente pour les militants pirates une nécessité. Il en résulte un engagement qui s'articule autour d'un militantisme formel, caractérisé par la participation aux assemblées générales, ainsi que par un militantisme informel par le biais des « apéros pirates ».

Un engagement *In Real Life* : entre militantisme formel et militantisme informel

Le militantisme formel : les assemblées générales pirates

L'assemblée générale ordinaire, organisée une fois par an, a pour objet de renouveler les instances du mouvement et de décider des orientations politiques de ce dernier. Les statuts du parti pirate prévoient également la possibilité de convoquer une assemblée générale extraordinaire au cours de la mandature. Ainsi, l'assemblée générale qui se déroule dans un lieu précis, à une date convenue et à des horaires prédéterminés symbolise la militance formelle aussi bien pour les « cadres » du parti que pour les militant-e-s. Elle limite la spontanéité dans les échanges entre militants puisque l'ordre du jour est établi au préalable par les instances. Cette rigueur organisationnelle contraste avec la liberté d'échange que permettent les dispositifs digitalisés du parti pirate. Chaque amendement préalablement rédigé est défendu par le ou les auteurs à l'assemblée générale et donne lieu à un vote à bulletin secret. Les propositions sont votées en fonction des suffrages exprimés et non par rapport au quorum de l'ensemble des membres du parti pirate. L'assemblée générale est donc l'espace-temps qui

permet la concrétisation du travail politique entrepris durant l'année. Elle permet également de définir une sorte de « base de données idéale » pour l'année qui suit. En d'autres termes, il s'agit d'un *stock* de sujets et d'idées qui ne font pas consensus mais qui ne sont pas définitivement écartés. Ces idées pourront faire l'objet de débats ultérieurs. L'assemblée générale est donc appréhendée par les militant-e-s pirates comme un mal nécessaire indispensable au bon fonctionnement de l'organisation et commun à tout type d'organisations associatives ou partisans. En effet, comme le souligne un militant :

« L'AG est le moment où l'on parle de politique de façon plus politicienne. C'est formel et procédural, mais c'est nécessaire pour aller de l'avant, un mal pour un bien en quelque sorte » (entretien réalisé en face à face, Rennes, février 2013).

Le militantisme informel : les apéros-pirates

Par ailleurs, le coordinateur(trice) de section (le représentant de la section au niveau national) organise, conjointement avec les membres de la section locale²¹ les « apéros-pirates », généralement une fois par mois. « L'apéro-pirate » se déroule dans un lieu public, le plus souvent dans un bar. Cette réunion publique était initialement conçue comme permettant le partage et l'échange entre les militant-e-s pirates et les citoyen-ne-s dans un cadre informel. Or, en pratique, cela s'avère être une réunion regroupant exclusivement les sympathisant-e-s et les militant-e-s pirates²². Cette situation peut notamment s'expliquer par le fait que les informations relatives à la tenue des apéros-pirates ne sont disponibles que sur internet²³, réduisant ainsi l'auditoire potentiel. De plus, les « apéros-pirates » sont habituellement organisés dans la « ville centre » de la section locale, celle-ci rassemblant la plus forte concentration de sympathisant-e-s et de militant-e-s. Cela engendre de fait des difficultés voire une impossibilité pour les autres membres de la région d'assister à ces réunions. Comme son nom l'indique, l'apéro-pirate est un espace-temps informel, car contrairement à l'assemblée générale, il est possible d'y débattre plus librement tout en buvant quelques verres sans limite

²¹ Le découpage des sections locales du parti pirate est régional.

²² Au cours d'une observation participante réalisée à Rennes en février 2013 nous avons constaté la présence de dix-huit personnes, seul deux d'entre elles n'étaient pas membres du parti pirate. Elles se définissaient comme des « compagnons de route » du parti au niveau local.

²³ Plus précisément sur le site internet, Twitter et Facebook de la section locale.

de temps imposée. Cette informalité se traduit notamment par une prise de parole facilitée. Un ordre du jour est certes fixé mais les participants peuvent échanger et rebondir sur des sujets différents. On peut noter toutefois, que le coordinateur(trice) de section joue le plus souvent le rôle de président de séance, introduisant par conséquent une dose de formalisme, en tentant de canaliser les discussions et de recentrer les débats sur les points à l'ordre du jour. Nous avons observé à plusieurs reprises lors de ces « apéros pirates » de nombreuses digressions aux cours des discussions. Le coordinateur(trice) laissant, dans un premier temps, libre cours aux diverses divagations des participants avant de recadrer les débats afin que ces rassemblements puissent permettre si ce n'est des prises de décisions, l'émergence d'orientations.

Conclusion

L'objet parti pirate a une particularité qui lui confère son originalité scientifique : il s'est constitué sur, par et pour internet. Le numérique n'est donc pas d'un simple recours technique pour le parti pirate mais un élément constitutif et structurant. En effet, l'identité politique pirate s'est construite à partir d'un enchevêtrement idéal consacrant l'individu sans, pour autant, nier le collectif. De plus, le parti pirate tente de promouvoir une démocratie assistée par ordinateur. Pour reprendre les termes de Dominique Cardon, le parti pirate se présente comme un mouvement politique qui valorise « une culture de l'échange et de la coopération entre égaux » (Cardon, 2010, p. 16). Or, l'utilisation de l'informatique connectée rencontre un certain nombre de limites déjà observées au sein de mouvements partisans traditionnels.

Ainsi, deux modes d'engagement militant coexistent au sein du parti pirate. Ils constituent deux formes complémentaires de militantisme, à savoir un militantisme digitalisé et un militantisme que je qualifie de conventionnel, combinant formalité et informalité. Cependant, selon nos observations se sont les militant-e-s les plus actifs qui participent réellement aux discussions et aux prises de décisions que cela soit en ligne ou hors ligne.

Cela souligne les contradictions inhérentes à l'engagement pirate. En se concevant d'abord comme inscrit principalement dans des espaces numériques, cet engagement suppose la maîtrise de cadres cognitifs, langagiers et comportementaux spécifiques. En même temps, l'inscription dans l'espace politique « traditionnel » est perçue comme indispensable pour une formation qui cherche à obtenir une légitimité électorale.

Références bibliographiques :

- BARLOW J.P. (2000), « Déclaration d'indépendance du cyberspace », *Libres enfants du savoir numérique*, Paris, Editions de l'Éclat, « Hors collection », p. 47-54.
- BEY H. (2011), *TAZ, Zone autonome temporaire*, Paris, l'Éclat.
- BOURDIEU P. (1979), *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Éditions de Minuit.
- CARDON D. (2010), *La démocratie internet. Promesses et limites*, Paris, Seuil.
- COHENDET M-A. (2004), « Une crise de la représentation politique ? », *Cités*, 2, n° 18, p. 41-61.
- COLLOVALD A. (1989), « Les Poujadistes ou l'échec en politique », *Revue d'histoire contemporaine*, p. 113-165.
- DAGNAUD M. (2010), « Le web, ce laboratoire du capitalisme sympa », *Le Débat*, n° 160, p. 161-176.
- DOULIN B. et GUIONNET C., « Dialogue entre acteurs de terrain sur Nuit Debout Rennes », Saint-Denis, le 26 janvier 2017, Colloque international : *Les expérimentations démocratiques aujourd'hui : convergences, fragmentations, portées politiques* du Gis Démocratie et Participation.
- GAXIE D. (1993), *Le Cens caché : inégalités culturelles et ségrégation*, Paris, Seuil, Coll. Sociologie politique.
- GRANJON F. (2005), « L'Internet militant, Entretien avec Fabien Granjon », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, n° 79, p. 24-29.
- GRANJON F. (2012), « Médias dominants, mouvements sociaux et mobilisations informationnelles », In Pigenet M., Tartakowsky D. (Dir), *Histoire des mouvements sociaux en France, de 1814 à nos jours*, Paris, La Découverte, p. 681-687.
- GUIONNET C. (2005), « Marginalité en politique et processus d'institutionnalisation, les mouvements Motivé-e-s et citoyens (2001-2003) », In Arnaud L. et Guionnet C. (Dir.), *Les frontières du politique, enquête sur les processus de politisation et de dépolitisation*, Rennes, PUR, Coll. Respublica, p. 263-291.
- JENKINS H. (2009), « Geeking out for Democracy », Article mis en ligne sur le blog de l'auteur, URL : http://henryjenkins.org/2009/05/geeking_out_for_democracy_part.html, [consulté le 08/03/2013].
- KATZ E., LAZARSELD P. (2008), *Influence personnelle : Ce que les gens font des médias*, [1955], Paris, Armand Colin.
- LEMOS A. (2006), « Les trois lois de la cyberculture. Libération de l'émission, connexion au réseau et reconfiguration culturelle », *Sociétés*, n° 91, p. 37-48.

LÖNEGARD C. (2009), « Hjärnan bakom piraterna » (Le cerveau des Pirates), *Fokus*, Stockholm, en ligne, URL : www.fokus.se/2009/06/hjarnan [consulté le 16/02/2013].

ODIN R. (2011), *Les espaces de communication*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.

PUDAL B. (1989), *Prendre parti : pour une sociologie historique du PCF*, Paris, PFNSP.

RENAULT A. (2013), « Démocratie liquide », in Casillo I., Barbier R., Blondiaux L., Chateauraynaud F., Fourniau J-M., Lefebvre R., Neveu C. et Selles D. (dir.), *Dictionnaire critique et interdisciplinaire de la participation*, Paris, GIS Démocratie et Participation, URL : <http://www.dicopart.fr/it/dico/democratie-liquide>.

TRAÏNI C. (2000), *Les braconniers de la politique. Les ressorts de la conversion à Chasse, Pêche, Nature et Traditions*, Cahiers du CEVIPOF, Paris, Presses de Sciences Po, n°28.

WABLE S. (1998), « Les Verts et la politique autrement », in CURAPP, *La politique ailleurs*, Paris, PUF.

WEBB P. (2006), "Political parties and democratic disconnect: a call for research", In, Webb P. (ed.), *Democracy and Political Parties*. London, Hansard Society, p. 5-24.