

La Tribune, 6 Novembre 2015

Inédit : le gouvernement intègre 5 articles de citoyens dans la loi Lemaire

Par [Sylvain Rolland](#)

Au terme de trois semaines d'une consultation publique très intense (21.000 participants et 8.500 contributions), le gouvernement a ajouté 11 nouveaux articles au projet de loi pour une République numérique. Cinq proviennent exclusivement de propositions citoyennes, notamment: la reconnaissance de l'e-sport par l'Etat, le droit à l'auto-hébergement des données ou encore la transparence des algorithmes publics. Décryptage.

Les traits tirés mais un grand sourire aux lèvres, Axelle Lemaire et son équipe n'étaient pas peu fiers de présenter, ce vendredi, [le nouveau texte du projet de loi pour une République numérique](#). Après trois semaines de consultation citoyenne puis des arbitrages sportifs à Matignon, la secrétaire d'Etat en charge du numérique a dévoilé les contours de sa future loi. Pour la première fois, un texte législatif a été soumis à la critique des citoyens en amont, dans l'espoir d'entraîner des débats et de nouvelles propositions.

Ilire: Ce que contient la loi Lemaire

A l'heure du bilan, le succès est globalement au rendez-vous. En trois semaines, la plateforme participative dédiée à la loi a accueilli 21.330 participants, pour 8.501 contributions écrites (propositions ou commentaires) et 147.710 votes (les internautes étaient invités à évaluer les articles et les contributions pour exprimer leur soutien, leur scepticisme ou leur opposition).

Bien sûr, les lobbys (culture, création, monde scientifique, associations de défense des libertés, écosystème numérique en général) ont énormément participé. "*Mais ils l'ont fait en toute transparence, ce qui renouvelle et assainit les pratiques*", indique la secrétaire d'Etat. Etrange argument, mais il est vrai que la démarche a su aussi mobiliser les citoyens passionnés par le numérique ou sensibles à la protection de la vie privée et des données. De nombreuses participations émanent d'étudiants, de "gamers" (ceux qui jouent aux jeux vidéo) et d'associations diverses, notamment pour améliorer les mesures sur l'accessibilité au numérique pour les populations les plus précaires ou les handicapés.

Jeanne Varasco, inconnue notoire, 384 contributions

La plus grande contributrice, une citoyenne au chômage au pseudonyme de Jeanne Varasco, a publié 384 contributions, dont deux propositions d'articles. "*Mes deux articles n'ont pas été repris. Axelle Lemaire, que j'ai pu rencontrer avec d'autres contributeurs, m'a expliqué qu'ils n'entraient pas dans le cadre de cette loi précise. Mais beaucoup de mes commentaires sur le texte ont été écoutés. Globalement, ce fut une tribune inespérée, productive et une démarche très intéressante*", estime-t-elle.

Au début, le texte comprenait 30 articles. Désormais, il en compte 41. Certains articles ont été scindés en deux pour accueillir des précisions inspirées par les remarques des citoyens. Mais cinq proviennent exclusivement des propositions publiées sur la plateforme. Fait inédit, le gouvernement a laissé apparaître sur le texte final toutes les modifications effectuées. Du coup, la lecture est assez indigeste, mais la démarche est salutaire. Axelle Lemaire s'explique :

"On m'a accusée de faire un coup de com' avec cette consultation. Mais chacun peut consulter le texte modifié et évaluer les changements. Ils sont nombreux, en plus des cinq articles totalement nouveaux. Cette loi est la première loi totalement ouverte, collaborative et transparente, j'en suis très fière et j'espère que de nombreux autres projets de loi suivront avec cette méthode".

En attendant de voir ce qu'il en restera vraiment de ces ajouts une fois que le texte sera passé par le Conseil d'Etat (dès la semaine prochaine) et surtout devant l'Assemblée nationale (à la mi-janvier 2016) puis devant le Sénat, La Tribune fait le point sur ces nouveaux articles.

!Lire: [La consultation publique, un outil de pression pour les citoyens](#)

1. La France va enfin reconnaître l'e-sport

Autrefois considéré comme une simple activité de geeks, le sport électronique gagne doucement ses lettres de noblesse... au point de faire son entrée dans la loi. Et pour cause : les compétitions de jeu vidéo drainent aujourd'hui une audience massive dans le monde, passionnant de plus en plus de Français. Le succès de la Paris Games Week ou du championnat du monde League of Legends, qui vient de se terminer, attestent de l'essor d'un secteur qui attire de plus en plus d'amateurs, de professionnels et de sponsors.

Problème: cette pratique émergente n'avait jusqu'à présent aucun cadre législatif. "*Il existe une incertitude juridique qui pourrait assimiler ses compétitions à des jeux d'argent*", explique le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL). Prenant le taureau par les cornes, l'organisme propose alors le 16 octobre dernier un nouvel article, qui vise à définir un cadre pour l'organisation de compétitions de jeux vidéo et à reconnaître les "gamers". Surprise, la proposition fait un tabac sur la plateforme. Elle récolte 4055 votes de soutien sur 4100 votes au total, soit un taux d'approbation de 99%.

"*Le succès de la proposition nous a incités à l'intégrer dans la loi pour faire sortir l'e-sport de sa clandestinité*", explique une Axelle Lemaire ravie. En réalité, l'intrusion du sport électronique dans le projet de loi numérique n'est pas une nouveauté, mais un retour. Dans la version du projet de loi qui avait fuité début septembre, des dispositions similaires étaient présentes... mais elles avaient été retirées après des arbitrages de Matignon. La pression populaire aura donc eu raison du calendrier politique.

2. Vers un droit à l'auto-hébergement de ses données

Pour protéger sa vie privée, de plus en plus de citoyens se convertissent à l'auto-hébergement. Concrètement, il s'agit de ne plus stocker ses données dans les services d'informatique en nuage (cloud) des géants du net (Gmail, Evernote, Dropbox, iCloud, OneDrive...) mais directement dans des serveurs personnels situés chez soi. Avantage : personne d'autre que vous (en théorie) n'y a accès.

Inconvénient : l'ADSL, qui permet l'accès au haut débit, est asymétrique : les données arrivent à

l'utilisateur sur son ordinateur plus vite qu'elles n'en partent. Et puisque les fournisseurs d'accès à Internet n'ont aucun intérêt à favoriser le déploiement de l'auto-hébergement, beaucoup interdisent l'auto-hébergement à leurs abonnés dans leurs contrats.

Mais avec le développement de la fibre, l'obstacle technique tend à disparaître. Cela permet à ceux qui souhaitent sécuriser leurs données personnelles d'avoir recours plus facilement à des solutions de stockage personnelles, telles que les serveurs NAS.

D'où la proposition d'un jeune internaute, dont le pseudonyme est "Le Poisson Libre", d'obliger les fournisseurs d'accès à Internet à permettre l'auto-hébergement. L'idée est effectivement excellente pour redonner aux citoyens qui le désirent des outils pour maîtriser leurs données personnelles.

Pour aller plus loin: [Peut-on vraiment reprendre le contrôle de nos données ?](#)

3. Obligation de transparence sur les algorithmes publics

De nombreuses décisions individuelles des administrations font intervenir des algorithmes informatiques : les impôts par exemple, mais aussi l'affectation des lycéens dans des filières de l'enseignement supérieur via le logiciel "admission post-bac".

Désormais, *"lorsqu'une décision prise sur la base d'un algorithme nous concerne, on aura le droit de demander à l'administration concernée de nous communiquer les règles de cet algorithme"*, explique Axelle Lemaire.

Une obligation de transparence qui *"permettra une discussion publique sur les règles algorithmiques ayant des conséquences dans la vie des citoyens"*, précise-t-elle. De quoi éclairer certains dispositifs mis en place par le gouvernement, même si le texte reste assez flou.

4. Raccourcissement de la mise à disposition des travaux de recherche

Ce volet était déjà présent dans le texte soumis à consultation, mais le gouvernement a raccourci sensiblement les délais prévus pour satisfaire *"la demande claire d'une immense majorité de chercheurs à diffuser librement leurs travaux lorsqu'ils ont été financés par des fonds publics"*, indique Axelle Lemaire.

Dans une logique de promotion et de libre-partage des publications scientifiques, le CNRS a proposé de réduire de moitié les délais prévus dans le texte initial. L'embargo au terme duquel l'auteur d'une publication financée par le public peut mettre à disposition son écrit passe de 12 à 6 mois pour une publication scientifique, et de 24 à 12 mois pour une publication dans les sciences humaines. L'objectif: permettre la réutilisation des données et la valorisation du travail fourni, selon le ministère.

5. La CADA pourra sanctionner plus durement

La proposition émane d'une jeune avocate, Léa Paravano, et du Conseil national du numérique (CNNum). Dans le nouvel article 6, la Commission d'accès aux documents administratifs (CADA), pourra sanctionner plus durement les administrations qui ne se conformeraient pas

aux obligations d'ouverture des données publiques (open data) prévues par la loi.

Auparavant, La CADA pouvait seulement rendre des avis publics. Si l'article reste, elle pourra inscrire l'administration qui refuse d'ouvrir ses données sur une "liste noire", ou la mettre en demeure de s'exécuter. Un peu comme la CNIL le fait avec les entreprises qui ne respectent pas la loi Informatique et Libertés sur la protection des données personnelles de leurs clients.

En revanche, [la fusion annoncée des deux autorités de protection des données personnelles](#), la CNIL et la CADA, n'est plus d'actualité. Les réticences de la patronne de la CNIL, Isabelle Falque-Pierrotin, ont assoupli le propos d'Axelle Lemaire, qui parle désormais simplement d'un "rapprochement" et évoque une possible "mission de travail" pour travailler sur un "rapprochement cohérent, sans passer en force".