

Dossier OLPC : 3 Quand Negroponte précise sa position

Dossier One Laptop Per Child (un portable par enfant)

- 1. Présentation et enjeux d'un projet qui peut « réinventer le monde »
- 2. La dépêche AP : Quand Nicholas Negroponte critique la communauté Open Source et envisage Microsoft Windows
- 3. **La précision de Nicholas Negroponte à l'équipe du projet**
- 4. Réaction : Le souhait de Benjamin Mako Hill
- 5. Réaction : Le point de vue de Richard Stallman
- 6. Réaction : L'analyse d'Ivan Krstic

Pour enrichir et faire écho au précédent billet, voici la traduction d'un email de Nicholas Negroponte^[1], directeur du projet OLPC.

Ce message est adressé à sa communauté suite aux remous provoqués par les récentes déclarations du même Negroponte qui n'hésitait pas à critiquer Sugar et à envisager de s'appuyer désormais sur Windows pour le futur système d'exploitation de son ordinateur. Arguant à demi-mot qu'il ferait alors ainsi peut-être moins peur aux clients potentiels (principalement les organismes publics des pays en voie de développement).

Pour une meilleure compréhension, précisons que, tel GNOME ou KDE, le très original Sugar est l'environnement graphique du XO, l'ordinateur développé et vendu actuellement par le projet. Voici ce qu'on en dit sur un blog québécois « *L'interface graphique de Sugar diffère nettement des systèmes d'opérations conventionnels (Windows, Mac OS X, Ubuntu, etc.). En effet, la métaphore de bureau y est*

complètement écartée pour faire place à quatre vues toutes plus sublimes les unes que les autres. Les concepteurs n'ont certes pas omis que, comme le souligne si souvent Nicholas Negroponte, il s'agit là d'un projet pédagogique et non technologique. L'apprenant est donc plongé dans un environnement d'apprentissage polymorphe qui suscite inévitablement une prise en compte du caractère pluriel d'un environnement d'apprentissage. »

Précisions également que le Walter dont il est question est Walter Bender l'ancien responsable de la division logicielle du projet (dont Sugar justement) et qui vient de donner sa démission. Précisions enfin que le *constructionnisme* est une théorie d'apprentissage développé par Seymour Papert, créateur notamment du langage Logo, et qui a participé activement au projet OLPC.

Grand merci à Yonnel pour la traduction dont je me permets de glisser ici un extrait de notre correspondance sur ce travail, histoire d'alimenter le débat. « *Eh bien, cet article était très excitant à traduire... on est vraiment au coeur de l'évolution du libre, et la mise en perspective par rapport à Stallman est saisissante. Purisme vs pragmatisme, libre vs open source, philosophe vs businessman, le libre par des chevaux de Troie ou directement, frontalement. En tout cas, les deux sont des évangélistes, mais je suspecte que ce n'est pas de la même évangélisation que l'on parle. L'OLPC est vraiment un enjeu crucial dans la croissance de la civilisation numérique. Et quand même, les Negroponte, quelle famille ! Les deux frangins sont tous les deux des experts en langue de bois et en "conduite du changement" (avec des gros guillemets), ils sont impressionnants. Le Nicholas, il veut gagner sur tous les tableaux : la collaboration du libre et le soutien de Microsoft. Alors, vertueux ou arnaqueur ? »*



À propos de Sugar

on Sugar

Email de Nicholas Negroponte du 23 avril adressé aux listes devel, sugar et community-news du projet OLPC

On me pose sans cesse la question :

Oui, l'implication d'OLPC pour Sugar a changé. Nous sommes maintenant plus impliqués, et non l'inverse. Contrairement aux interférences engendrées par le départ de Walter, par la presse et par des sources vénérables telles que OLPC News, nous faisons évoluer Sugar, nous ne le faisons pas régresser. Laissez-moi vous expliquer.

Sugar est une très bonne idée, avec une mise en oeuvre loin de la perfection. J'attribue nos faiblesses à des objectifs de développement et à des pratiques manquant de réalisme. Notre mission n'a jamais changé. Elle est d'apporter des portables connectés pour l'éducation des enfants, dans les endroits les plus pauvres et les plus reculés du monde. Notre mission n'a jamais été de prêcher le modèle de l'enseignement parfait ou le pur Open Source. Je crois que le meilleur outil pour l'éducation est le constructionisme, et que la meilleure méthode de développement de logiciel est l'Open Source. Dans certains cas on y arrive mieux avec des chevaux de Troie, par

opposition à une confrontation directe ou à une isolation par souci de perfection. Rappelez-vous l'expression : le mieux est l'ennemi du bien. Nous avons besoin d'atteindre le plus d'enfants possibles et s'en servir comme des leviers, des agents du changement. Cela ne fait aucun sens pour nous de rechercher le modèle d'apprentissage parfait.

Pour cette raison, Sugar a besoin d'une base plus large, d'être installé sur plus de plate-formes Linux et d'être installé sous Windows. Nous sommes en discussion avec Microsoft depuis plusieurs mois, pour explorer une version dual boot du XO. Certains d'entre vous ont vu ce que Microsoft a développé de son côté pour XO. Cela fonctionne bien, et maintenant il faut mettre Sugar par-dessus (façon de parler).

En tant qu'organisation à but humanitaire et non lucratif, OLPC est dans une position unique en son genre, depuis laquelle elle peut changer le monde pour les enfants et l'éducation. La ruée des fabricants de portables sur le marché du bas de gamme est un exemple parfait d'une sorte de réussite. Une autre réussite sera ce que les gamins feront après l'école, et avec les autres gamins dans le monde. Une troisième est ce que nous faisons.

Nous ne sommes pas une entreprise, mais nous avons besoin de ressembler plus à une entreprise : respecter les échéances, gérer les attentes et tenir les promesses. Pour ce faire, nous devons engager plus de développeurs, travailler plus ensemble et passer moins de temps à nous disputer. A cause de notre exposition au public, tout ce que nous dirons sera cité hors contexte. Nous ne pouvons nous exprimer qu'à travers nos actions, et celles-ci se résument à : un Sugar fiable et omniprésent. Cela inclut d'être nous-mêmes des ingénieurs plus collaboratifs, et de mieux engager la communauté. Nos limitations ne sont pas financières, mais elles sont d'identifier les ressources humaines nécessaires et de s'y tenir.

Ce qui nous attend est une opportunité pour un grand changement. Sugar est au coeur de ce processus. Prétendre qu'il n'en est pas ainsi serait risible. Ceci dit, nous devons démêler Sugar. J'utilise toujours l'analogie de l'omelette, qui veut que l'oeuf soit frit, avec un jaune et un blanc distincts, plutôt que d'avoir l'interface, les outils collaboratifs, la gestion de l'alimentation et les radios amalgamés dans un seul ensemble flou et amorphe. Sinon, Sugar est impossible à débbugger, et sera limité au petit monde de la plate-forme matérielle X0, même si celui-ci grandit.

Alors que nous allons vers l'engagement d'une communauté plus large, un certain purisme doit se transformer en pragmatisme. Il est absurde de suggérer que cela est un abandon de l'Open Source ou une nouvelle direction dans notre mission. Les enfants seront les agents du changement, et notre travail est d'en atteindre le plus grand nombre. Ce n'est pas seulement vendre des portables, mais rendre Sugar aussi solide et largement répandu que possible.

Nicholas

Notes

[1] Illustration : *World Economic Forum Annual Meeting Davos 2006* sur Flickr.com et sous licence Creative Commons By-Sa.