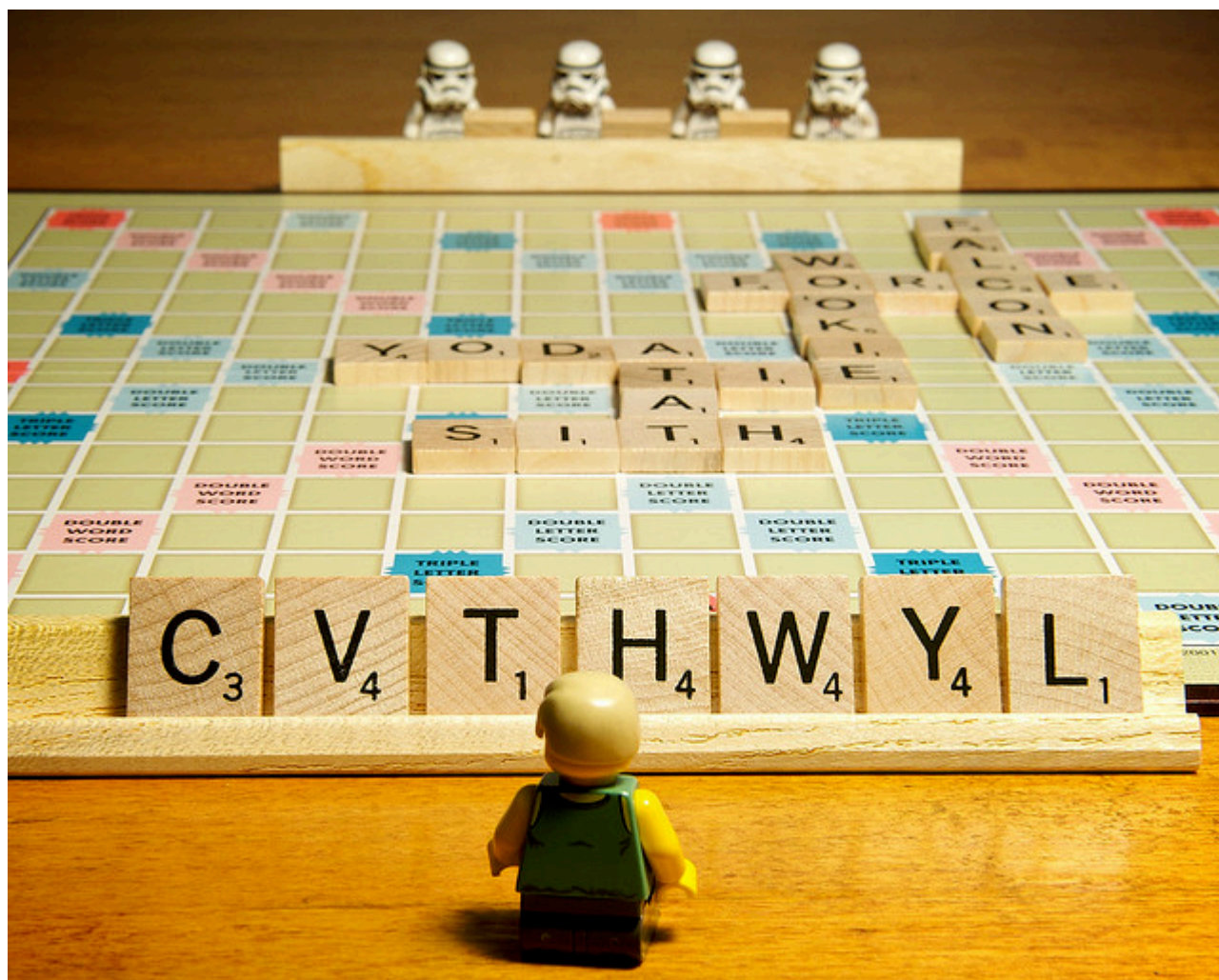


Comment je suis tombé dans la marmite de l'open source quand j'étais petit

Les règles d'un jeu, les règles du jeu, ne sont pas inscrites dans le marbre. Et il est toujours possible, pour les plus audacieux, de faire un pas de côté pour les améliorer.

Telle est l'expérience fondatrice de Jeremy enfant au contact de son ami Bruce, véritable petit *hacker* en herbe^[1].

On pourra certes objecter que cet état d'esprit bidouilleur et inventif n'a pas attendu l'open source pour exister mais il s'en trouve fortement stimulé par les potentialités nouvelles qu'offre Internet.



Le jour où mon esprit devint open source

[The day my mind became open sourced](#)

Phil Shapiro – 20 avril 2012 – OpenSource.com

(Traduction Framalang : Adrien Dorsaz, e-Jim et Goofy)

Je me souviens très bien du jour exact où mon esprit est devenu open source. C'était un jour frais et ensoleillé de novembre 1973. Après les cours de l'école primaire, j'ai appelé mon meilleur ami, Bruce Jordan, et je lui ai demandé : « Est-ce que je peux passer jouer maintenant ? ». Bruce m'a répondu : « Bien sûr ! ». J'ai chevauché ma bicyclette rouge Schwinn (qui n'avait qu'une vitesse) et j'ai roulé comme un fou sur les trois kilomètres jusque chez Bruce. Je suis arrivé avec le souffle coupé, mais très heureux.

C'était plaisant de jouer avec Bruce, parce qu'il était toujours en train d'inventer de nouveaux jeux à jouer à l'intérieur et également à l'extérieur. Chez lui, on ne s'ennuyait jamais une seconde. C'est ainsi que, quand nous nous sommes assis pour jouer au Scrabble ce jour-là, Bruce a spontanément suggéré : « Prenons chacun 10 lettres au lieu de 7. Ça va beaucoup améliorer le jeu ». J'ai protesté : « Mais les règles écrites sur la boîte du jeu disent qu'on est censé prendre 7 lettres. »

Bruce a rapidement répondu : « Ce qui est imprimé sur la boîte, c'est pas des règles. C'est juste des suggestions de règles du jeu. Toi et moi, on est libres de les améliorer ». J'étais un peu stupéfait. Je n'avais jamais entendu une telle idée auparavant. Je lui ai rétorqué : « Mais les règles sur la boîte ont été écrites par les adultes qui sont plus intelligents que nous, non ? ».

Bruce m'a alors expliqué avec aplomb : « Ceux qui ont inventé ce jeu ne sont pas plus intelligents que toi ou moi, même si ce sont des adultes. Nous pouvons trouver de meilleures règles

qu'eux pour ce jeu. De bien meilleures règles. »

J'étais un peu sceptique, jusqu'à que Bruce me dise « écoute, si ce jeu n'est pas beaucoup plus amusant dès les 5 premières minutes, nous retournons aux règles écrites sur la boîte ». Cela m'a semblé un bon moyen de procéder.

Et les règles du Scrabble de Bruce rendaient effectivement le jeu bien plus amusant. En pleine partie, je ne pus m'empêcher de lui demander : « si les règles du Scrabble peuvent être améliorées, est-ce que les règles d'autres jeux peuvent aussi être améliorées ? ».

Bruce me répondit « Les règles de tous les jeux peuvent être améliorées. Mais ce n'est pas tout. Tout ce que tu vois autour de toi et qui a été conçu par l'esprit humain peut être amélioré. Tout peut être amélioré ! »

À ces mots, un éclair m'a traversé l'esprit. En quelques secondes, mon esprit a basculé vers l'open source. À ce moment précis, j'ai su quels étaient le but de ma vie et ma destinée : chercher autour de moi les choses qui peuvent être améliorées, puis les améliorer.

Lorsque je suis remonté sur mon vélo Schwinn pour rentrer à la maison ce soir-là, mon esprit était enivré d'idées et de possibilités. J'ai plus appris de Bruce ce jour-là que je n'avais appris durant toute une année d'école. Vingt-cinq ans avant que l'expression *Open Source* ne soit formulée pour la première fois, Bruce Jordan a ouvert les sources de mon esprit. Je lui en serai éternellement reconnaissant.

Et alors que je roulais vers chez moi, je pris la résolution que durant ma vie, je concentrerai mon énergie à élargir les possibilités d'apprendre en dehors du cadre scolaire, parce que les apprentissages et les réalisations les plus significatives surviennent hors de l'enceinte de l'école.

Actuellement, je travaille dans une bibliothèque publique dans

la région de Washington DC, et chaque jour, je discute avec des enfants. De temps en temps, je croise des élèves dont l'esprit est réceptif aux grandes idées. Lorsque cela m'arrive, je plante de petites graines dans leur esprit, et les laisse tracer leur route. Il leur revient de cultiver ces graines. Mon rôle se limite à planter des graines d'idées dans leur esprit. Le leur, c'est d'observer les germinations de ces graines, et de choisir de les arroser ou non.

Bruce Jordan m'a enseigné une autre leçon importante. La même année, il m'a demandé si je voulais jouer au Frisbee Baseball. « C'est quoi le Frisbee Baseball ? » demandai-je avec curiosité. Bruce répondit alors : « je ne sais pas, mais ça a l'air d'être un jeu génial. Nous allons créer les règles en marchant vers le terrain de baseball ».

Sans surprise, Bruce inventa les règles du Frisbee Baseball alors que nous parcourions le bloc qui nous séparait du terrain. Et nous avons joué avec grand plaisir, jusqu'à ce que l'obscurité nous empêche de voir le Frisbee. Ce que j'ai appris de Bruce ce jour-là, c'est de ne pas avoir peur d'aller là où mon instinct me dit qu'il y a de bonnes choses. Bruce était persuadé que nous allions nous éclater en jouant au Frisbee Baseball. Et il avait raison.

Le mouvement Open Source concerne les logiciels, mais il est loin de se limiter à ce domaine. Il s'agit de considérer les créations et les idées qui naissent du génie humain avec optimisme. Tout peut être amélioré, de fond en comble. Tout ce qu'il nous faut, c'est une dose de créativité et la volonté de consacrer notre esprit à une tâche donnée.

On se lance ? Au départ, les règles de tous les jeux sont imprimées sur la boîte, mais ces règles ne sont que des suggestions. On peut les améliorer, et il faudrait les améliorer à chaque fois que c'est possible.

Notes

[[1](#)] Crédit photo : Jeremy Mates (Creative Commons By)