

# Quelques réflexions personnelles d'un développeur open source

Antirez est un développeur de logiciel libre... ou plutôt open source, car c'est l'expression qu'il semble privilégier.

Il nous livre ici le fruit de sa petite réflexion.

Ainsi il préfère les [licences permissives](#) à celles [copyleft](#). Ce qui ne l'empêche pas de souhaiter voir plus de rétribution dans le domaine, parce que si l'on est obligé de payer sa facture autrement alors il y aura moins de code utile à disposition de tous.



## Quelques réflexions sur le logiciel open source

[A few thoughts about Open Source Software](#)

*Antirez – janvier 2013 – Blog personnel*

(Traduction : FanGio, peupleLà, ehsavoie, Tibo, Sphinx, Penguin + anonymes)

Voilà plus de quinze ans que je contribue régulièrement à l'*open source*, et cependant je m'arrête assez rarement pour réfléchir à ce que cela représente pour moi. C'est probablement parce que j'aime écrire du code et que c'est ainsi que je passe mon temps : écrire du code plutôt que réfléchir à ce que cela signifie... Cependant ces derniers temps, je commence à avoir des idées récurrentes sur l'*open source*, ses relations avec l'industrie informatique et mon interprétation de ce qu'est le logiciel *open source* pour moi, en tant que développeur.

Tout d'abord, l'*open source* n'est pas pour moi une manière de contribuer au mouvement du logiciel libre, mais de contribuer à l'humanité. Cela veut dire beaucoup de choses, par exemple peu m'importe ce que les autres font avec mon code ou qu'ils ne reversent pas leurs modifications. Je veux tout simplement que des personnes utilisent mon code d'une manière ou d'une autre.

En particulier, je veux que les gens s'amuse, apprennent de nouvelles chose et se « fassent de l'argent » avec mon code. Pour moi, que d'autres se fassent de l'argent avec le code que j'ai écrit n'est pas une perte mais un gain.

1. J'ai beaucoup plus d'impact sur le monde si quelqu'un peut payer ses factures en utilisant mon code ;
2. Si N personnes gagnent de l'argent avec mon code, peut-être qu'elles seront heureuses de m'en faire profiter ou plus disposées à m'engager ;
3. Je peux être moi-même l'une de ces personnes qui gagnent de l'argent avec mon code, et avec celui d'autres logiciels *open source*.

Pour toutes ces raisons, mon choix se porte sur la [licence BSD](#) qui est en ces termes l'incarnation parfaite de la licence

« faites ce que vous voulez ».

Cependant, il est clair que tout le monde ne pense pas de même, et nombreux sont les développeurs contribuant à l'*open source* qui n'aiment pas l'idée que d'autres puissent prendre le code source et créer une entreprise qui ferait un logiciel commercial sous une autre licence.

Pour moi, les règles que vous devez suivre pour utiliser une licence GPL représentent une barrière qui réduit la liberté de ce que les personnes peuvent faire avec le code source. De plus, j'ai le sentiment qu'obtenir des contributions n'est pas tellement lié à la licence : si quelque chose est utile, des personnes vont contribuer en retour d'une manière ou d'une autre, car maintenir un [fork](#) n'est pas simple. La véritable valeur se trouve là où le développement se produit. Du code non corrigé, qui n'évolue pas, ne vaut rien. Si, en tant que développeur *open source*, vous pouvez apporter de la valeur, des parties tierces seront encouragées à faire intégrer leurs modifications.

Cependant, je suis beaucoup plus heureux quand il y a moins de correctifs à fusionner et plus de liberté du point de vue des utilisateurs, plutôt que l'inverse, il n'y a donc pas grand chose à discuter pour moi.

De mon point de vue, ce que l'*open source* ne reçoit pas suffisamment en retour, ce ne sont pas les correctifs mais plutôt l'argent. Le nouveau mouvement des startups, et les faibles coûts opérationnels de nombreuses entreprises IT viennent de l'existence même de tout ce code *open source* qui fonctionne bien. Les entreprises devraient essayer de partager une petite partie de l'argent qu'elles gagnent avec les personnes qui écrivent les logiciels *open source* qui sont un facteur clé de leur réussite, et je pense qu'une manière saine de redistribuer cet argent est d'embaucher ces développeurs pour qu'ils écrivent du logiciel *open source* (comme [VMware](#) l'a fait pour moi), ou de faire des dons.

Beaucoup de développeurs travaillent pendant leur temps libre par passion, seul un petit pourcentage parvient à être payé pour leur contribution à l'*open source*. Une éventuelle redistribution peut permettre à plus de gens de se concentrer sur le code qu'ils écrivent par passion et qui a peut être « un impact plus important » sur l'économie que le travail qu'ils font pour obtenir leur salaire chaque mois. Et malheureusement, il est impossible de payer les factures avec des PULL REQUESTS, c'est pourquoi je pense qu'apporter de l'aide à un projet sous forme de code est une bonne chose, mais ce n'est pas suffisant.

Vous pouvez avoir un point de vue différent sur tout cela, mais ce que j'observe, c'est que le logiciel *open source* produit beaucoup de valeur dans l'industrie informatique actuelle, et qu'il est souvent écrit sur son temps libre ou en jonglant entre les différentes tâches pendant son temps de travail, si votre employeur est assez souple pour vous permettre de le faire.

Ce que je pense, c'est que cela est économiquement sous-optimal, beaucoup de codeurs intelligents pourraient donner une impulsion à l'économie s'ils étaient plus libres d'écrire du code qu'ils aiment et que beaucoup de gens utilisent sans doute déjà pour faire de l'argent.