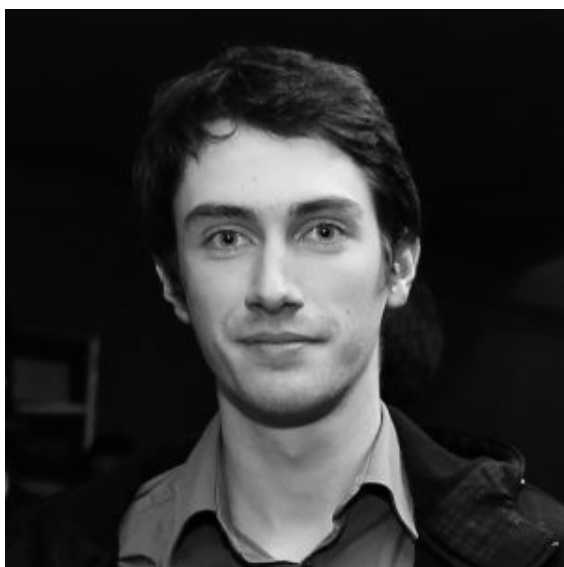


Ce qui nous pousse au Libre

Si certains logiciels libres sont réputés à la fois pour leur efficacité et leur esthétique fonctionnelle (qu'on nommera design, parce que c'est ainsi), il faut reconnaître qu'ils ne font pas la majorité.

Certains designers aimeraient apporter leur pierre à l'édifice libriste, et rendre plus attractifs et fonctionnels les logiciels libres, mais la route semble encore bien longue comme l'a récemment constaté [Maiwann](#). Le dialogue entre développeurs de logiciels libre et designers semble cependant s'amorcer sous les meilleurs augures, d'abord en identifiant clairement les besoins mais aussi en proposant des solutions d'interactions. Dans ce billet, Marien Fressinaud apporte une réponse de développeur et identifie, à son tour, un espace de convergence. Cet article a été initialement publié [sur son blog](#) sous licence « CC BY ».



Marien, développeur et membre de Framasoft.

Il y a quelques jours, Maiwann proposait dans un article de [réconcilier designers et logiciels libres](#). L'article ne manque pas d'intérêt, ne serait-ce que parce qu'il identifie les

freins à la collaboration des designers au libre et suggère des actions concrètes pour y remédier.

Bien que je partage bon nombre des constats, je souhaitais le « compléter », cette fois en adoptant le point de vue du développeur que je suis. En effet, il est un sujet que Maiwann n'aborde quasiment pas : **pourquoi faire du logiciel libre ?** Pour ma part, j'aurais en effet aimé mieux comprendre ce qui motive des *designers* à vouloir contribuer au Libre. En guise d'effet miroir, j'essaie donc dans cet article d'envisager les raisons qui peuvent inciter un développeur à le faire, sans prétendre être exhaustif. Cette mise en perspective repose sur mes expériences personnelles concernant [FreshRSS](#), [Lessy](#), les actions menées au nom de [Framasoft](#) ou encore à travers les écrits que j'ai pu lire à droite à gauche.

Apprentissage

Dans l'article de Maiwann, la seule référence à une potentielle motivation se trouve au détour d'un paragraphe :

Lors de nos études, [...] alors que nous cherchons à nous entraîner, sur notre temps libre ou pour des projets de fin d'année, nous nous plaignons de ne connaître aucun développeur avec qui co-crée des sites ou logiciels.

Voilà une raison qui devrait parler à bon nombre d'étudiants et d'étudiantes ! Appliquer ce que l'on a pu apprendre en cours et donc, par extension, **apprendre par la pratique** est souvent moteur chez les développeurs. J'ai moi-même développé un certain nombre de programmes avec cette simple motivation. Par exemple, [Minz](#) fut ma tentative de comprendre le fonctionnement interne des frameworks web. FreshRSS a été l'occasion de travailler véritablement en communauté, et donc en équipe collaborant à distance et de façon asynchrone. Sur Lessy, j'ai pu consolider tout un paquet de connaissances que j'ai ensuite pu proposer et appliquer au boulot. Le logiciel

libre est une formidable source d'apprentissage que je recommande fortement à toutes et tous.

Cela étant dit, considérer l'apprentissage comme seul moteur dans le développement d'un logiciel libre est bien entendu extrêmement réducteur et j'aurais tendance à dire que ce n'est pas la raison majeure (bien qu'il s'agisse probablement de la porte d'entrée principale pour bon nombre d'entre nous). Cherchons donc ailleurs d'autres raisons qui nous poussent, nous développeurs et développeuses, à produire du logiciel libre.



Plaisir, apprentissage et logiciel libre : le Serious Gaming (et [Framinetest](#)) en sont un bon exemple.

Plaisir

Dans le prologue du bouquin [L'Éthique hacker](#), Linus Torvalds explique les motivations des hackers derrière le système d'exploitation Linux :

La raison pour laquelle les hackers derrière Linux se lancent dans quelque chose, c'est qu'ils trouvent ça très intéressant et qu'ils veulent le partager avec d'autres. Tout d'un coup, vous avez le plaisir parce que vous faites quelque chose d'intéressant et vous avez aussi le pendant social.

Il nous dit plusieurs choses ici. Tout d'abord, le développement d'un tel système relève avant tout **du plaisir**. Et il est vrai qu'on peut se demander ce qui pousse des

milliers de développeurs à partager leurs savoirs et leur temps, généralement de façon gratuite, si ce n'est le plaisir de le faire ? D'ailleurs Pekka Himanen (l'auteur du bouquin) cite un peu plus loin Éric Raymond, à l'origine de la popularisation du terme « *open source* » (j'aurai l'occasion de revenir sur ce terme plus tard) :

La conception de logiciel et sa mise en œuvre devraient être un art jubilatoire, et une sorte de jeu haut de gamme. Si cette attitude te paraît absurde ou quelque peu embarrassante, arrête et réfléchis un peu. Demande-toi ce que tu as pu oublier. Pourquoi développes-tu un logiciel au lieu de faire autre chose pour gagner de l'argent ou passer le temps ?

On y retrouve la notion de plaisir à travers le « jeu haut de gamme ». Je prends souvent l'exemple du Sudoku ou de la grille de mots-croisés : il n'y a, à priori, aucune raison de remplir ces cases de chiffres ou de lettres, si ce n'est le plaisir de résoudre un problème, parfois complexe. Je trouve personnellement que le développement de logiciel peut amener à un état de satisfaction similaire lorsqu'on se trouve face à un problème et qu'on arrive finalement à le résoudre après plusieurs heures jours semaines de recherche.

D'un point de vue personnel, j'ai toujours été attiré par les domaines de « création ». J'ai immédiatement accroché au développement lorsque j'ai découvert que créer un site web était aussi simple que créer un fichier texte avec quelques mots dedans. Les balises HTML ? – Un simple jeu de LEGO®. Les CSS ? – Quelques directives de base à connaître et on arrive rapidement à quelque chose de totalement différent. Un serveur web ? – Un ordinateur avec un logiciel spécifique qui tourne dessus. Un bug ? – Une « chasse » durant laquelle on déroule le programme qui nous semblait si logique au moment de l'écrire (mais qui l'est maintenant beaucoup moins !). Pour moi, la beauté de l'informatique réside dans sa simplicité et

sa logique : il y a un véritable plaisir à comprendre comment toutes ces petites boîtes s'agencent entre elles et que tout devient plus clair.



L'espace Logiciels Libres, Hackers, Fablab de la fête de l'Huma 2016.

Partage

Si l'on s'en tient aux notions d'apprentissage et de plaisir, il n'y a rien qui distingue le logiciel libre du logiciel propriétaire. Vous pouvez très bien apprendre et éprouver du plaisir en développant du code fermé. Il nous faut revenir à la citation de Torvalds pour commencer à percevoir ce qui les différencie :

[...] ils veulent le partager avec d'autres.

Le **partage** : on a là une valeur fondamentale du logiciel libre qui ne trouve pas véritablement son pendant du côté du

logiciel propriétaire. Bien que j'aie plus de mal à identifier clairement ce qui peut motiver l'être humain à partager ses savoirs, c'est quelque chose que je ressens effectivement. Cet aspect coopératif – Torvalds parle d'un « pendant social » – peut créer ou renforcer des liens avec d'autres personnes ce qui rend cette activité profondément humaine.

Partager, c'est donc transmettre. Transmettre à une communauté, donner les clés pour que celle-ci soit indépendante. Partager ses savoirs qui permettront peut-être à d'autres de bâtir autre chose par-dessus. Cela permet aussi de créer du lien humain, rencontrer des personnes et ouvrir ses perspectives en créant son propre réseau. C'est aussi s'offrir un coin de canapé quand on voyage. Je me suis rendu compte assez récemment de ce que m'offrait aujourd'hui cette décision en IUT de partager les petits programmes que je pouvais développer sur mon temps libre. La liberté n'est pas que celle du code.

Il y a certainement une forme de fierté à avoir exploré un domaine le premier, ou développé une application que d'autres vont utiliser (« Quoi ? Ce que j'ai fabriqué de mes propres mains t'est *aussi* utile ? »). Si cette fierté est par essence un peu narcissique (je suis toujours un peu pénible lorsque je suis cité [chez NextImpact](#) ou chez [Korben](#) ☐), elle est aussi bénéfique car elle encourage à rendre son travail public et donc... partager encore.



Loin du cliché des hackers à capuche, l'édition 2018 du

[Toulouse HackerSpace Factory](#) utilise Langue des Signes et police Open-Dyslexie dans son imagerie.

Éthique

On retrouve aussi cette notion de partage dans les écrits de Richard Stallman lorsqu'[il nous parle des quatre libertés](#) du logiciel :

Elles sont essentielles, pas uniquement pour les enjeux individuels des utilisateurs, mais parce qu'elles favorisent le partage et la coopération qui fondent la solidarité sociale.

Ces mots, pris du point de vue de Stallman, sont bien évidemment à interpréter sous **la dimension éthique** (et donc **politique**) du logiciel libre, ce qui n'est pas forcément le cas de Torvalds (je ne saurais néanmoins l'affirmer). Puisque Stallman est à l'origine du mouvement du logiciel libre, on ne peut évidemment pas enlever l'éthique de son équation ou alors vous obtenez de l'*open source* (comme il l'explique dans l'article cité plus haut). On peut toutefois raisonnablement penser que les partisans du logiciel libre sont moins nombreux que ceux de l'*open source*, ce que j'explique par une peur ou un désintérêt envers cet objet politisé.

Je trouve toutefois dommage de ne pas plus s'y intéresser. En effet, la dimension éthique aide à répondre à une question que beaucoup de personnes peuvent se poser : « **ce que je fais au quotidien a-t-il du sens ?** ». Stallman y répond par la défense et le respect des utilisateurs et utilisatrices :

Le mouvement du logiciel libre fait campagne pour la liberté des utilisateurs de l'informatique depuis 1983.

Ou encore :

Pour qu'on puisse dire d'un logiciel qu'il sert ses utilisateurs, il doit respecter leur liberté. Que dire s'il est conçu pour les enchaîner ?

Si je souhaitais conclure par cet argument, c'est parce qu'il aide à boucler la boucle avec l'article de Maiwann. En effet, en tant qu'*UX designer*, elle va avoir à cœur de répondre aux besoins de ses utilisateurs et donc d'imaginer des mécanismes pour rendre l'outil le plus **utilisable** et **accessible** possible. Aujourd'hui il me semble percevoir dans cette communauté un mouvement de prise de conscience que ces mécanismes doivent **respecter** (on y revient !) les personnes utilisant le logiciel. Cela est superbement bien illustré par la vidéo « [Temps de cerveau disponible](#) » (de la série « (Tr)oppressé » que je recommande vivement) dans laquelle un ancien employé de Google, expert en éthique, témoigne :

Le but est de capter et d'exploiter au maximum l'attention.

Il l'illustre ensuite par le lancement automatique de l'épisode suivant sur Netflix et par le défilement infini sur Facebook ou Twitter (incitant de ce fait à parcourir son fil d'actualité dans son ensemble) ; ces petits riens qui font que nous revenons sans cesse à ces applications et que nous en devenons dépendant·e·s alors qu'elles n'ont d'intérêt que de nous divertir.

L'un des problèmes que j'identifie aujourd'hui est que le logiciel libre copie beaucoup (trop) ce qui se fait dans le propriétaire, et en particulier chez GAFAM et consorts... jusque dans leurs mécanismes nocifs. On peut ici reprendre l'exemple du mécanisme de défilement infini que l'on retrouve chez [Mastodon](#) ou [Diaspora](#) (et même sur FreshRSS !). Une certaine forme de dépendance peut donc s'installer au sein même de logiciels libres.



Convergence des buts ?

Les *designers* peuvent aujourd'hui nous aider, développeurs et développeuses, à repenser l'éthique de nos logiciels **en remplaçant les usages au centre de nos préoccupations** et en imaginant et proposant des mécanismes permettant « d'endiguer » ce flux permanent d'informations qu'il nous faut ingurgiter.

Elles et ils peuvent aussi nous aider à atteindre véritablement nos utilisateurs et utilisatrices en rendant nos outils utilisables et... utilisés. Car **un logiciel non utilisable peut-il véritablement être considéré comme Libre ?** Je ne peux m'empêcher de faire ici le parallèle avec l'association [Liberté 0](#) qui a pour objet de « sensibiliser et de promouvoir le numérique libre et accessible à toutes et tous ». Dans leur charte, il est explicité :

Les membres du groupe « Liberté 0 » considèrent que la

liberté d'exécuter un programme n'a de sens que si celui-ci est utilisable effectivement.

L'association est donc dans cette même démarche de promouvoir l'« utilisabilité » des logiciels, au même titre que les *UX designers* (mais sous le prisme de l'accessibilité).

N'y aurait-il pas ici une convergence des buts ? N'existe-t-il pas un lieu où nous pourrions nous regrouper tous ensemble pour imaginer des outils autres que ceux issus du « [capitalisme de surveillance](#) » ?

Merci à [Maiwann](#) pour sa relecture attentive !