

# Numérique inclusif et libre

## Notre constat

Aujourd'hui, **14 % des quimpérois.es souffrent d'illectronisme** (difficulté ou l'incapacité rencontrée par une personne à utiliser des outils numériques). Cela fait 14 % de la population locale qui, malgré une maîtrise souvent correcte de la lecture et de l'écriture, se trouve exclut face aux outils numériques du quotidien.

### **Mais en plus, nous ne sommes pas souverains sur le numérique.**

La dépendance aux géants américains du numérique (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft, ...) pose quatre risques majeurs pour Quimper :

1. **Verrouillage technologique** : Difficulté de migration (format propriétaire, manque d'interopérabilité, ...), de changement de service
2. **Extraction des données** : Les données peuvent être exploitées commercialement
3. **Perte de maîtrise du budget** : évolutions tarifaires unilatérales
4. **Subir les fins de support** : Devoir changer de système en urgence, comme lorsque Windows 10 a terminé son support

À ce jour, il n'existe pas de politique en faveur du logiciel libre sur le numérique à Quimper.

### **Les technologies numériques sont des objets fondamentalement politiques.**

Les logiciels libres, parce qu'ils peuvent être vérifiés et améliorés, sont le fondement d'une informatique au service de ses utilisateurs et utilisatrices.

Les logiciels libres et les formats ouverts présentent de nombreux avantages pour notre commune : autonomie stratégique, interopérabilité, durabilité, mutualisation, maîtrise de la trajectoire budgétaire, lutte contre la fracture numérique (via son approche par le besoin), sécurité des données, partage du savoir, etc.

Les formats ouverts, dont les spécifications techniques sont publiques, librement utilisables sans restriction ni contrepartie, sont une garantie d'interopérabilité, et donc une garantie de longévité de nos documents. À l'inverse, l'utilisation de formats fermés ou propriétaires favorise les positions dominantes de certaines entreprises, accentuant toujours davantage le verrouillage technologique.

Nous sommes la seule liste quimpéroise à nous engager via le Pacte du Logiciel Libre, proposé par l'association April.

## Nos propositions

- Garantir le choix entre démarche administratives physique ou dématérialisée, en s'assurant que toute dématérialisation de service public ne signifie pas la fermeture de l'accueil physique
- Garantir et s'assurer que chaque service numérique municipal est accessible aux personnes souffrant de handicap (possibilité de synthèse vocale, police dys,...)
- Privilégier l'Open-Source, le libre et le local dans toutes les structures municipales
  - Anticiper la fin des contrats de licence des logiciels privateurs et penser la migration vers des logiciels libres
  - Avoir une stratégie « d'acquisition » qui parte de la définition des besoins et qui donne la priorité aux logiciels libre
  - Migrer progressivement des postes de travail sur un système d'exploitation libre tel que GNU/Linux, en commençant par les volontaires, les personnes élues et la direction générale des services
  - Privilégier le recrutement au sein de la direction des systèmes d'information de personnes sensibilisées et formées aux logiciels libres
  - Avoir une politique qui privilégie le réemploi, la réparation, la durabilité des matériels informatiques
- Mettre en place des formations gratuites ouvertes sur des logiciels libres pour lutter contre la fracture numérique
  - Systématiser la formation à tout nouvel outil libre introduit et en cas de mise à jour majeure
  - Sensibiliser les agentes, agents et personnes élues aux enjeux (vie privée, durabilité, fracture numérique, etc.) et aux opportunités du logiciel libre
  - Former les agentes et agents à formuler et remonter des bugs ou expressions de besoins dans les instances dédiées ou aux entreprises locales partenaires
  - Dans les écoles, installer d'abord des logiciels libres et utiliser des distributions spécifiques basées sur un système libre tel que Primtux
- Développer la sensibilisation aux addictions numériques (multiplication des écrans, activités vidéoludiques, réseaux sociaux, contenus pornographiques, jeux en micro-transactions)