

# Paint.NET : du fauxpen source au vrai propriétaire

Paint.NET<sup>[1]</sup> est un très bon logiciel libre de retouches d'images pour Windows. De l'avis de beaucoup, bien plus « sexy » et accessible au grand public que Gimp par exemple.



Sauf qu'il possède deux défauts, un petit et un bien plus grand, éliminatoire même. Il nécessite, comme son nom l'indique, l'implémentation préalable du framework .NET de Microsoft, mais surtout il a très vite été un logiciel libre contesté qui n'avait en fait de logiciel libre que le nom, ou plutôt « que » la licence (en l'occurrence la licence MIT).

Contrôle du code, communauté inexistante et absence des dernières version des sources à télécharger, faisaient en effet de ce logiciel un exemple emblématique de « fauxpen source ». De l'aveu même de Rick Brewster, son unique développeur : « le code source était publié mais il n'a jamais été question d'un projet ouvert et collaboratif qui acceptait des soumissions de code non sollicitées ». Il appelle d'ailleurs cela un logiciel « released sources ».

Aujourd'hui les choses sont clarifiées. Rick Brewster a décidé il y a un mois de changer la licence pour en faire un *vrai* logiciel propriétaire gratuit (ou freeware). « You may not modify, adapt, rent, lease, loan, sell, or create derivative works based upon the Software or any part thereof », peut-on lire sur l'article de son blog qui annonce la nouvelle.

Cette nouvelle n'est pas forcément bonne (un logiciel qui quitte la lumière pour rejoindre le côté obscur de la force) mais elle est logique et cohérente vue l'évolution de l'application. Il nous a cependant semblé intéressant de traduire cet article, d'abord pour mieux comprendre les motivations de cette migration à *contre-courant*, mais aussi parce que les arguments avancés sont autant de justifications plus ou moins convaincantes qui vous feront peut-être réagir dans

les commentaires.

## Une nouvelle licence pour Paint.NET 3.5

### A new license for Paint.NET v3.5

*Rick Brewster - 9 novembre 2009 - Blog personnel*

*(Traduction Framalang : Jimbo)*

Au fil des années, j'ai été obligé de me battre avec un certain nombre de personnes, et de sociétés, qui tentaient de plagier Paint.NET en recompilant le programme sous une dénomination commerciale différente et en insérant leur propre nom dans les crédits. Parfois, ils se faisaient payer pour ce service. J'ai même créé mon propre terme pour désigner cela : un « backspaceware » (NdT : en français cela donnerait quelque-chose comme « effaciciel », le backspace étant la touche « retour en arrière », qui permet d'effacer le dernier caractère tapé). En outre, de temps en temps, on trouve Paint.NET en vente sur eBay.

Et, comme beaucoup d'entre vous le savent, Paint.NET était open source. Ou plutôt, il était « released sources » (NdT : C'est-à-dire « sources publiées ») : le code source était publié mais il n'a jamais été question d'un projet ouvert et collaboratif qui acceptait des soumissions de code non-sollicitées. J'aimais publier le code source, parce qu'il me semblait bon de permettre à d'autres de l'étudier. Il y a environ un an, fatigué de voir ces versions plagiées de Paint.NET et j'ai décidé de retirer le code source du site Web. Cependant le code source était toujours dans la nature en différents endroits d'Internet (ce qui n'est guère illégal). Même sans le code source, une personne maline et douée pouvait probablement encore décompiler, modifier puis recompiler le programme, afin de lui faire dire ou faire ce qu'elle voulait.

Le plus gros problème était que, même si ces actions déplorables manquaient clairement d'éthique, la licence MIT autorisait tout cela. Ou, du moins, dans certains cas particuliers, ce qu'elle interdisait n'était pas clair. Donc, d'un point de vue juridique, ce qui pouvait précisément être entrepris à ce sujet n'était pas clair. Je ne suis pas juriste et je ne voulais pas dépenser des milliers de dollars pour avoir une explication de tout cela. Quelques personnes ont affirmé que j'avais choisi la mauvaise licence et, avec le recul, c'est sans aucun doute exact.

En outre, tout ceci va plus loin que le plagiat ou ma propre tension artérielle. La

publication de copie dérivées de Paint.NET est source de confusion et perturbe la plupart des utilisateurs. J'ai reçu des e-mail de personnes troublées parce qu'elles pensaient que Paint.NET avait été renommé et que des fonctions manquaient dans « la nouvelle version ». Ces copies dérivées provoquent du désordre puisque souvent elles désinstallent le vrai Paint.NET (avec la même interface graphique que pour l'installation Windows) tout en conservant le système de mise à jour d'origine. Ce qui signifie que lorsque vous installez une telle copie dérivée, elle supprime Paint.NET, et puis lorsque Paint.NET est mis à jour, il désinstalle la version dérivée et la remplace par Paint.NET, etc... Ou la version modifiée plante, et le rapport de bugs indique à l'utilisateur de l'envoyer à mon adresse mail. Il y a aussi a risque réel de trojans et de virus.

Tout est désormais fini.

Pour la version finale de Paint.NET 3.5, qui ne devrait plus tarder, j'ai modifié la licence. **Pour la plupart des utilisateurs, cela n'aura aucun impact.** C'est toujours un freeware. Il n'y a toujours aucune prétention sur les fichiers créés, ouverts ou sauvés avec Paint.NET. Vous pouvez toujours établir un miroir du fichier zippé à télécharger sur votre site web (par exemple Betanews, Download.com, etc.) sans en demander la permission. Vous pouvez toujours vendre des trucs que vous créez avec Paint.NET (pour autant que vous ayez le droit de le faire bien sûr). Vous pouvez continuer à utiliser dans un contexte commercial, et à l'installer sur autant de machines que vous le désirez.

Cependant, la licence spécifie que vous ne pouvez plus modifier Paint.NET lui-même, ou créer une œuvre dérivée basée sur le logiciel Paint.NET (c'est-à-dire un logiciel dérivé). Vous ne pouvez pas non plus le vendre. Je ne pense pas que cela aura un impact sur quiconque d'autre que ceux qui désirent plagier ou détrousser Paint.NET. Je ne vais implémenter aucune restriction quant au reverse engineering ou la décompilation, par exemple à l'aide de Reflector. Je pense que ce serait bête, et je crois encore de tout mon cœur qu'il est bon qu'on soit capable d'étudier le code de Paint.NET, quand bien même il ne s'agit que du démontage approximatif fourni par Reflector. Toutefois, vous n'êtes pas autorisé à modifier et recompiler une nouvelle version de Paint.NET à partir de ce démontage.

Cette décision créera à n'en pas douter de la confusion. Par exemple, « Est-ce que les plugins sont autorisés ? ». Oui, absolument: le programme est conçu pour accepter ces dernier et ils ne constituent pas une modification de Paint.NET lui-

même. Je devrai certainement mettre la FAQ à jour sur cette question, comme sur d'autres.

Je m'attends à ce qu'il y ait une minorité bien en voix qui condamne ce changement de licence. Avant de vous exprimer, veuillez vous poser cette question : cela vous touche-t-il réellement ? Comptiez vous vraiment faire quelque chose que cette nouvelle licence interdit ? Je parie que la réponse est « non », mais, je vous en prie, postez un commentaire si la réponse est un véritable oui. Beaucoup de personnes ont condamné ma décision de supprimer le code source mais après enquête, il s'est avéré que c'était une pure question de principe : elles n'avaient jamais téléchargé le code source, jamais rencontré quelqu'un qui l'avait téléchargé, et jamais prévu de faire quoi que ce soit qui tirerait profit ou dépendrait de l'accès au code source. Je comparerai cela à être contrarié par le fait que votre passeport vous interdit de voyager en Antarctique : comptiez-vous vraiment vous rendre là-bas un jour ?<sup>[2]</sup>

L'autre décision que je compte prendre est de publier le code source de portions de Paint.NET 3.5, probablement sous une licence de type MIT ou BSD. Les développeurs de plugins gagneraient en effet beaucoup à disposer du code source des effets graphiques et de certaines commandes relatives à l'interface WinForms. La meilleure façon de résumer les choses est de dire que la nouvelle licence (*NdT : Voir les termes de la nouvelle licence sur l'article d'origine*) couvre les « binaires », c'est-à-dire « ce que vous venez de télécharger et d'installer ». Je peux toujours créer des paquets à télécharger qui sont couverts par d'autres termes de licence. D'un point de vue de la philosophie, c'est peut-être déroutant, mais je suis prêt à en payer le prix.

## Notes

[1] Crédit photo : Copyright Sabrown100

[2] Comme toutes les métaphores, celle-ci à ses limites.