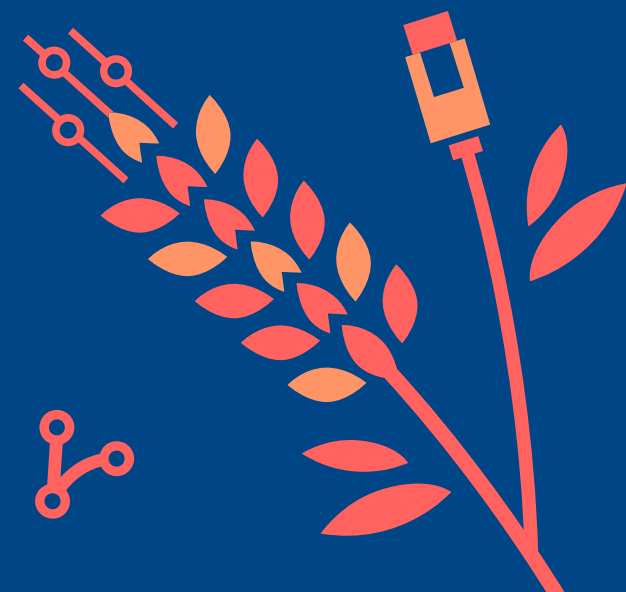




Copyleft oraz Copyfree

krótki przegląd popularnych licencji

Artur Iwicki
2017-10-14

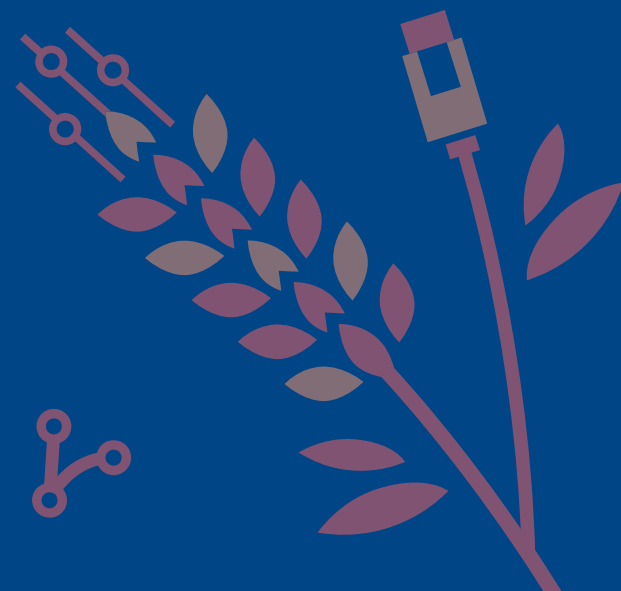




Czym jest licencja?

Jest to umowa, która określa warunki korzystania z oprogramowania.

Właściciel nadaje wam pewne prawa – np. instalacja i uruchamianie na jednym komputerze – jednocześnie zachowując inne, np. zabraniając rozpowszechniania.



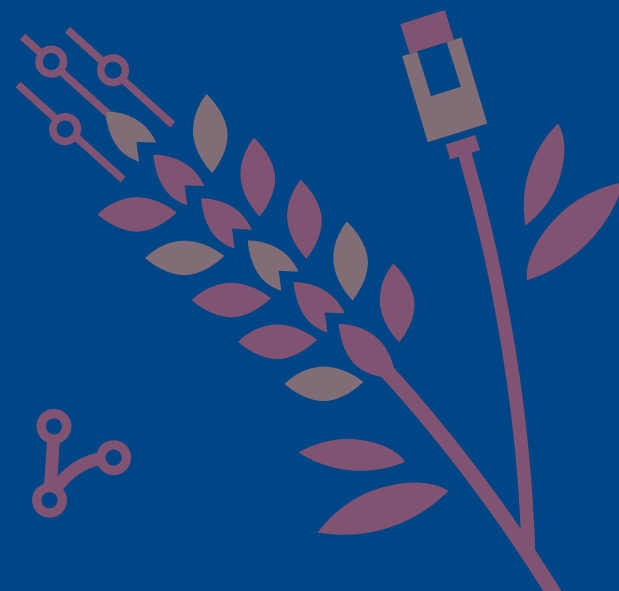


Kto potrzebuje licencji?

Wszyscy!

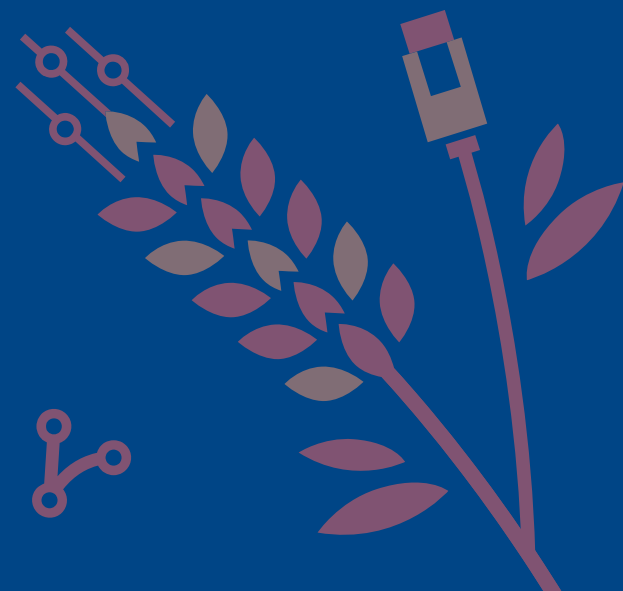
Ale można w tym wszystkim wyróżnić trzy główne strony:

- 1) Autor
- 2) Developer
- 3) Użytkownik



Licencja od strony autora

Licencja jest istotna dla autora,
ponieważ to właśnie ona warunkuje,
co inni ludzie mogą zrobić z oprogramowaniem.






Licencja od strony developera

Licencja jest istotna dla developerów chcących rozwijać oprogramowanie, ponieważ dołączając swoją pracę, stają się współautorami.



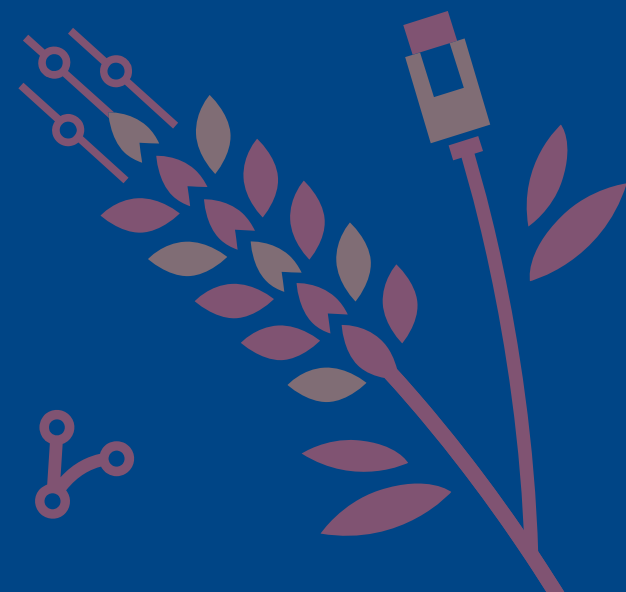
Licencja jest istotna także dla developerów chcących wykorzystać oprogramowanie we własnych projektach, gdyż określa ona zasady owego wykorzystania.





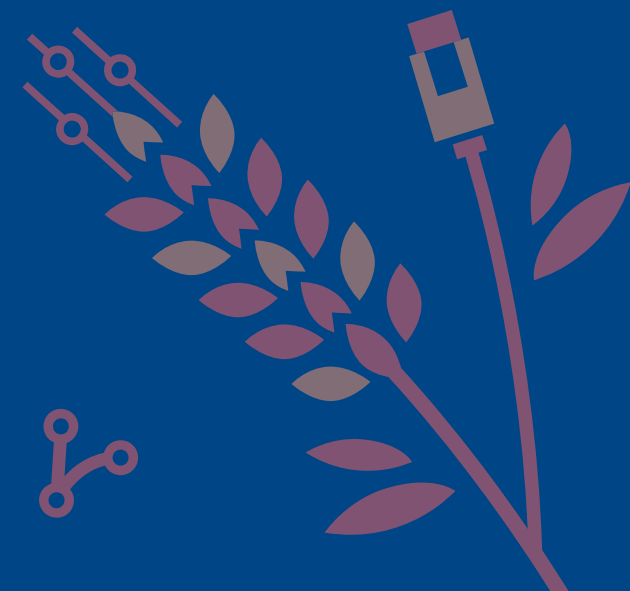
Licencja od strony użytkownika

Licencja jest istotna dla użytkownika, gdyż określa warunki użytkowania oprogramowania, ale również np. zakres odpowiedzialności autorów.





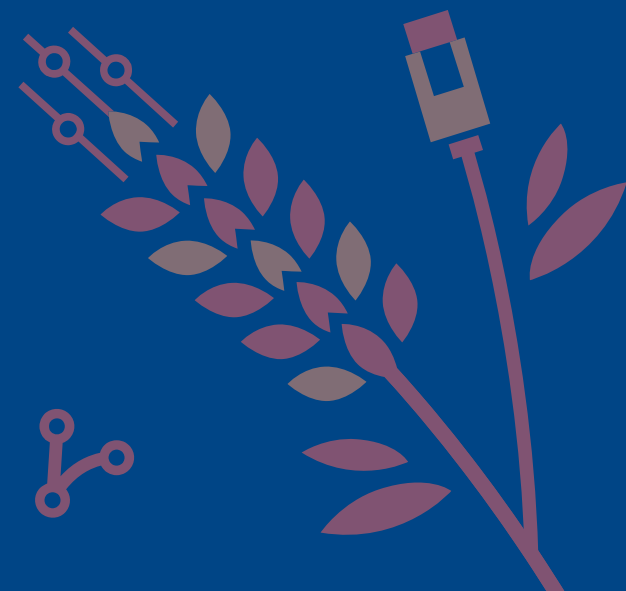
Czy muszę wybrać licencję?





Czy muszę wybrać licencję?

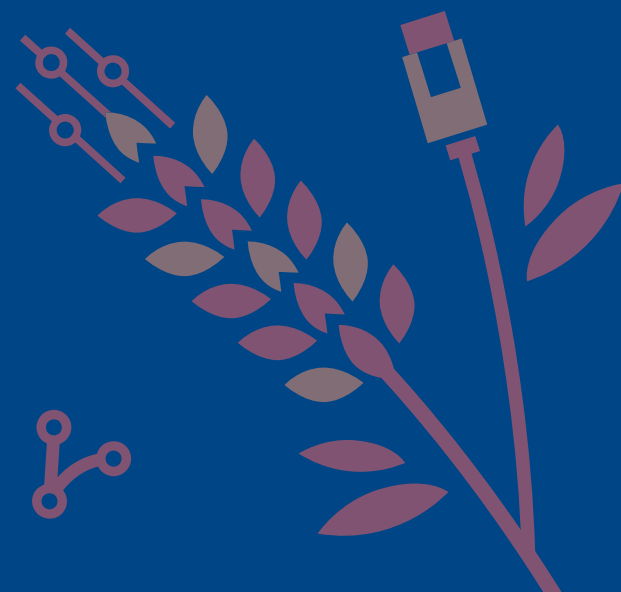
Tak.





Czy **muszę** wybrać licencję?

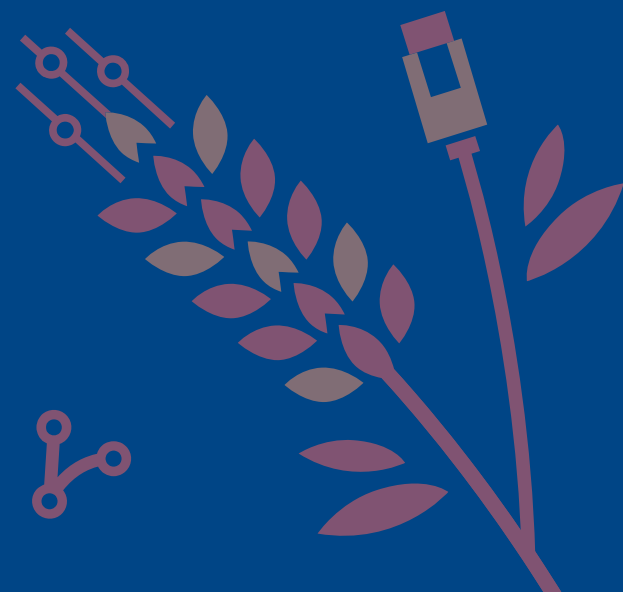
Tak.





Czy **muszę** wybrać licencję?

Kod podlega pod prawo autorskie tak samo,
jak każda inna twórczość: obraz, wiersz, piosenka, film.



Co w sytuacji, gdy nie ma licencji?

Nie ma umowy,
która nadaje wam prawa...
...więc tych praw nie macie.

„Wszelkie prawa zastrzeżone”
Brzmi znajomo?



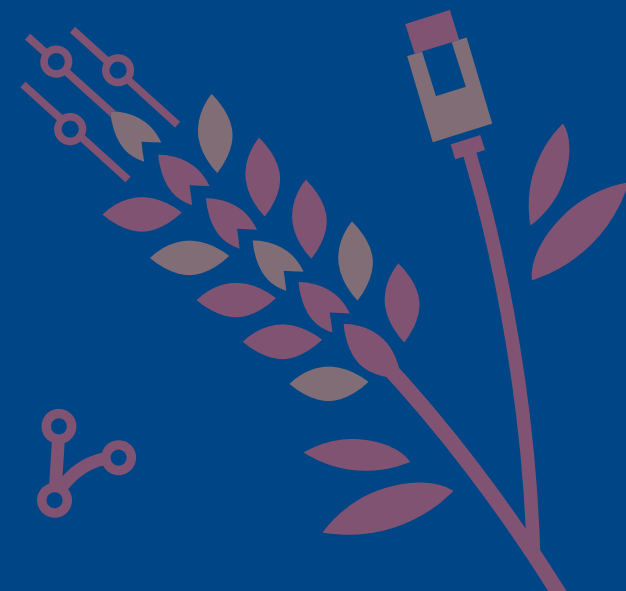


Jak wybrać licencję?

Możecie skorzystać z jednej z pomocy jednej z poniższych stron:

Choose a License: choosealicense.com

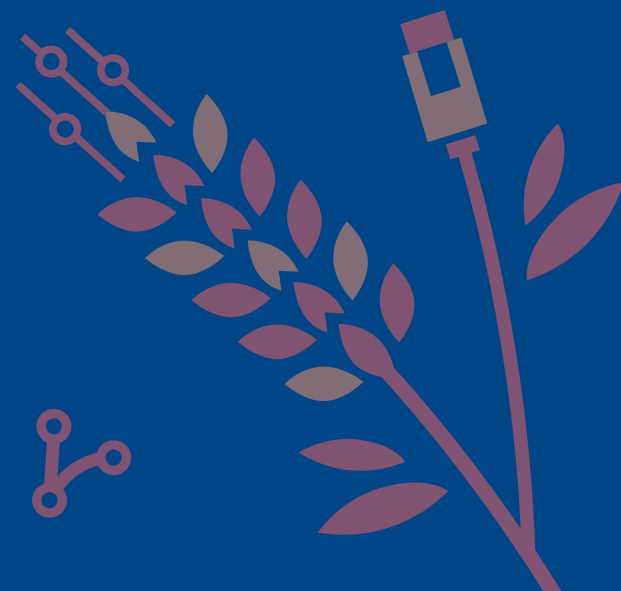
TL;DR Legal: tldrlegal.com





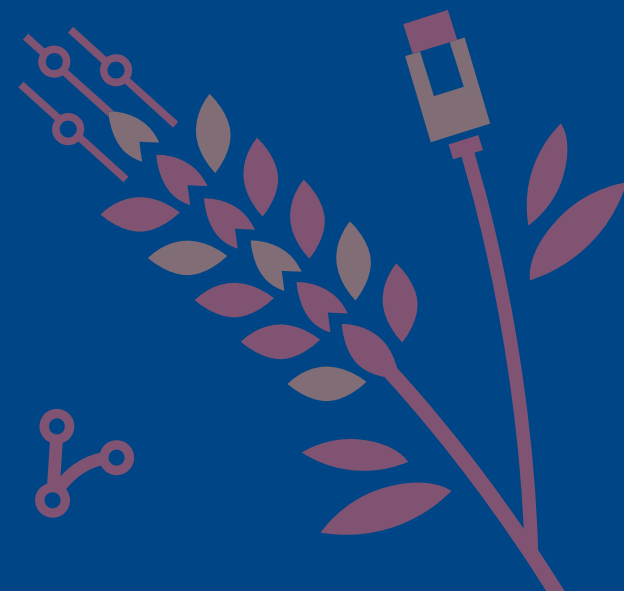
Na co zwrócić uwagę przy wyborze licencji?

Wybierając licencję, warto zadać sobie kilka pytań.



Na co zwrócić uwagę przy wyborze licencji?

Czy chcę wymagać uznania autorstwa?





Na co zwrócić uwagę przy wyborze licencji?

Czy chcę pozwolić na komercyjne wykorzystanie mojego kodu?

Warto to zaznaczyć, że brak zgody na wykorzystanie komercyjne nie oznacza tylko braku możliwości sprzedawania programu osobno, ale także np. umieszczenia go w płatnym zbiorze programów.



Z tego powodu część dystrybucji Linuksowych nie akceptuje w swoich repozytoriach takiego oprogramowania.

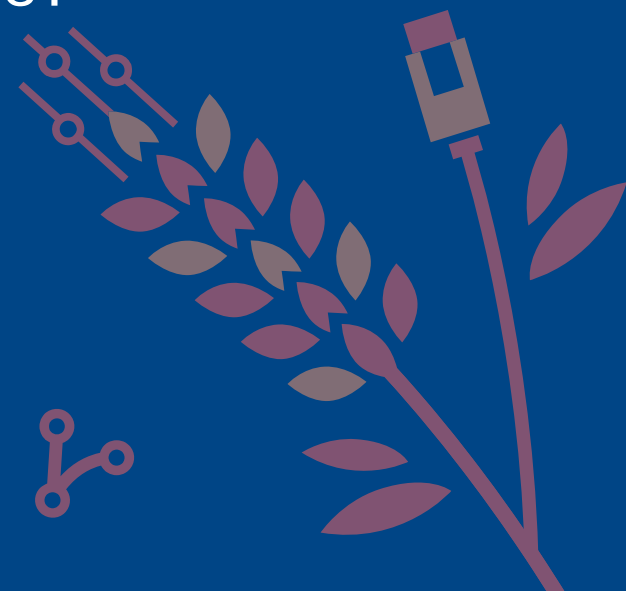




Na co zwrócić uwagę przy wyborze licencji?

Czy chcę wymagać od innych developerów,
by udostępniali swoje zmiany?

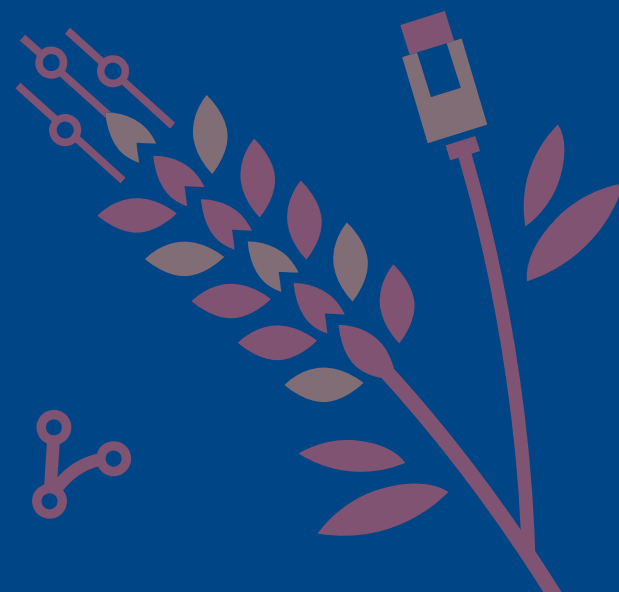
Lub, patrząc z innej perspektywy:
czy chcę odebrać możliwość użycia mojego kodu
w zamkniętoźródłowym projekcie?



Na co zwrócić uwagę przy wyborze licencji?

W jakim stopniu moja licencja jest kompatybilna z innymi popularnymi licencjami?

Lub, patrząc z innej perspektywy: jak trudno jest „wciągnąć” mój kod do innego projektu?



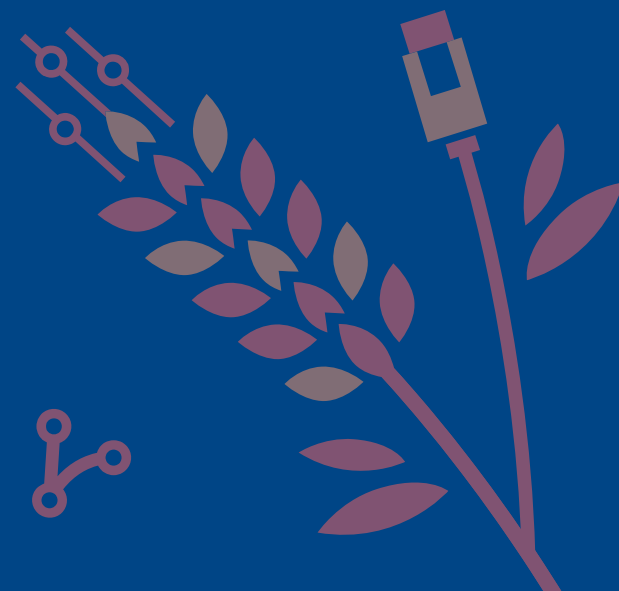


Na co jeszcze zwrócić uwagę?

Czy chcę wymagać przekazania praw autorskich?

Jeżeli zaakceptuję cudzą pracę w moim projekcie,
ta osoba staje się współautorem,
tym samym nabywając prawa do decydowania o licencji.

Jeżeli chciałbym kiedyś zmienić licencję,
muszę mieć zgodę wszystkich autorów...
...albo tylko swoją, jeżeli prawa autorskie w całości należą do mnie.



Copyleft oraz Copyfree

Pytanie o możliwość użycia kodu w ramach zamkniętoźródłowego projektu jest głównym wyznacznikiem podziału na Copyleft oraz Copyfree.

Copyleft

Wymaga udostępnienia zmian na tej samej licencji.

Copyfree

Pozwala na dowolne wykorzystanie kodu.

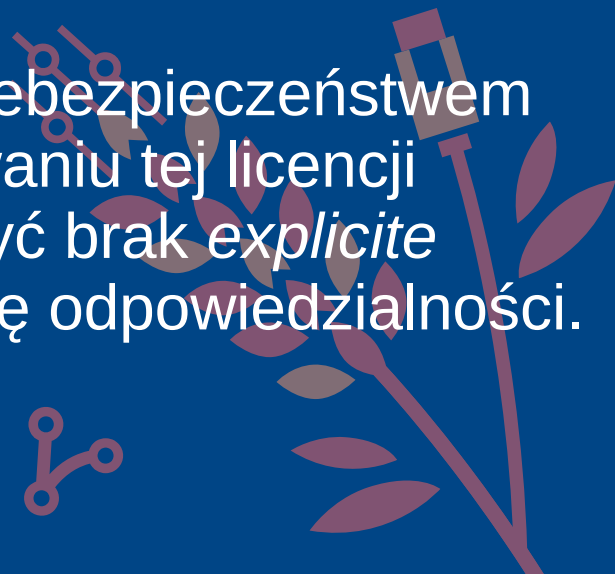




What The Fuck Public License

„Gówno mnie to obchodzi.”

Licencja krótka i prosta do zrozumienia,
pozostawiająca jednak dużo niedopowiedzeń
z prawnego punktu widzenia.



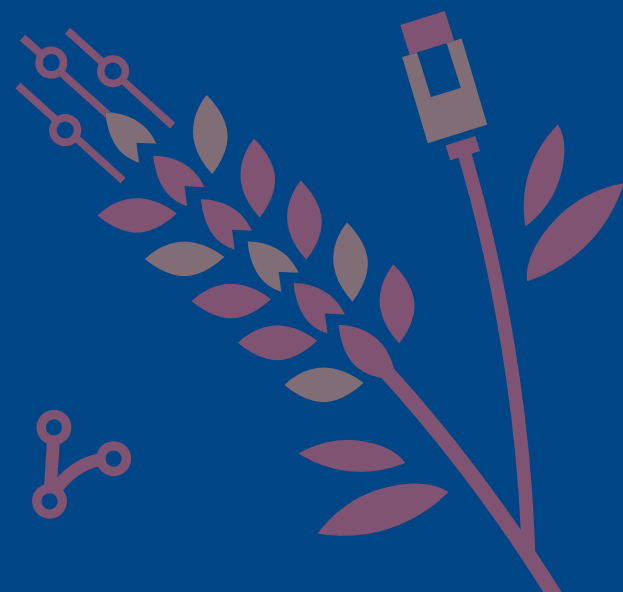
Pewnym niebezpieczeństwem
w używaniu tej licencji
może być brak *explicite*
zrzeczenia się odpowiedzialności.



Unlicense

Licencja umieszczająca pracę w domenie publicznej.

Zezwala na dowolne korzystanie z kodu,
bez żadnych ograniczeń oraz wymagań.



MIT (expat)

Najbardziej popularna licencja typu copyfree – używa jej ponad 40% *wszystkich* projektów znajdujących się na GitHubie.

Pozwala na dowolne wykorzystanie kodu, włączając w to sublicencjonowanie oraz użycie komercyjne.

Jedynym warunkiem jest zachowanie informacji o użyciu kodu objętego licencją oraz samego pliku zawierającego treść licencji.



BSD

BSD jest licencją typu copyfree – umożliwia dowolne powielanie i rozpowszechnianie kodu.

Licencja BSD występuje w trzech odmianach:
2-klauzulowa – najluźniejsza.

3-klauzulowa – zawiera ograniczenia w kwestii wykorzystania znaków towarowych oraz nazwisk.

4-klauzulowa – zawiera wymagania uznania autorstwa.



Apache License 2.0

Bardziej „formalna” licencja typu copyfree, poruszająca w swojej treści kłopotliwe zagadnienia, jak np. kwestie patentów na oprogramowanie.

Pozwala na dowolne rozpowszechnianie i wykorzystanie kodu, pod warunkiem zachowania informacji o licencji, jej treści, oraz udostępnieniu listy zmian w stosunku do oryginalnej wersji oprogramowania.



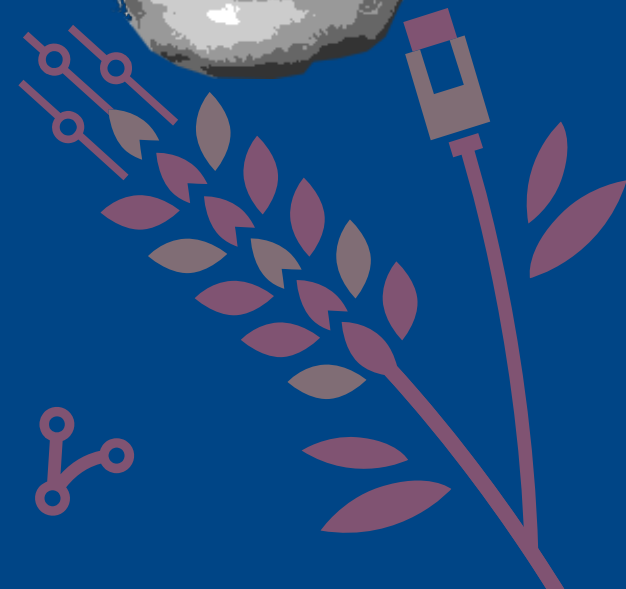
Nakłada ograniczenia w kwestiach użycia znaków towarowych i nazwisk.





Dlaczego copyleft?

*„Over the years I've become convinced
that the BSD license is great
for code you don't care about.
I'll use it myself.”*
Linus Torvalds



Dlaczego copyleft?



"With software there are only two possibilities: either the users control the program, or the program controls the users. If the program controls the users, and the developer controls the program, then the program is an instrument of unjust power."

Richard Matthew Stallman

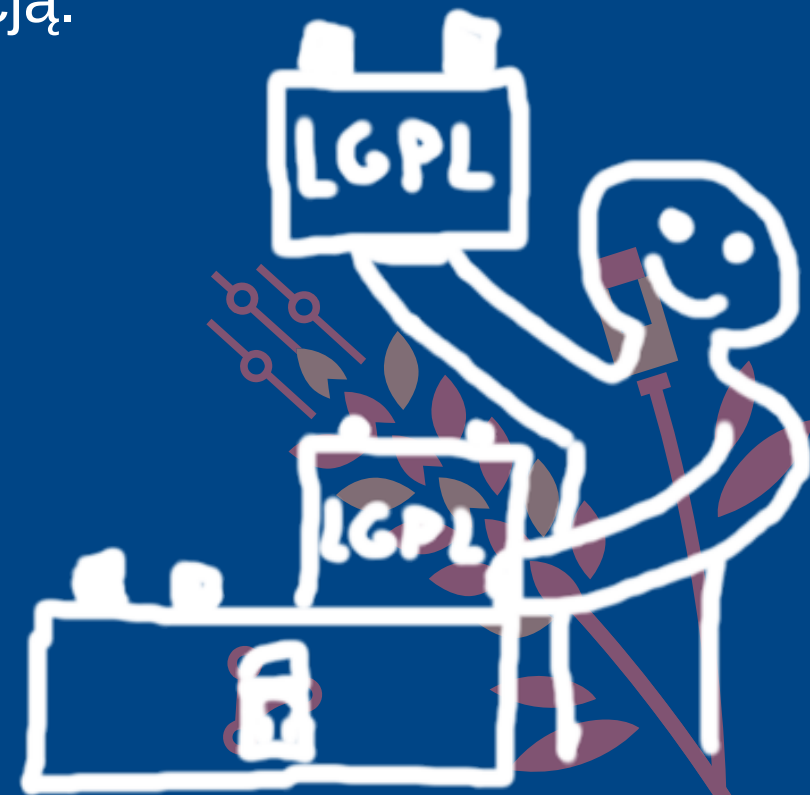
GNU Lesser General Public License 3.0

Licencja wykorzystywana najczęściej do bibliotek.
W pewnym stopniu łączy w sobie podejścia copyleft oraz copyfree.

Zmodyfikowane wersje biblioteki muszą być rozpowszechniane pod tą samą licencją.

Jednocześnie dopuszczane jest używanie biblioteki w zamkniętoźródłowych programach, pod warunkiem użycia dynamicznego linkowania (*.dll / .so*).

Dzięki temu, użytkownik może dowolnie podmienić dynamicznie linkowaną część programu.

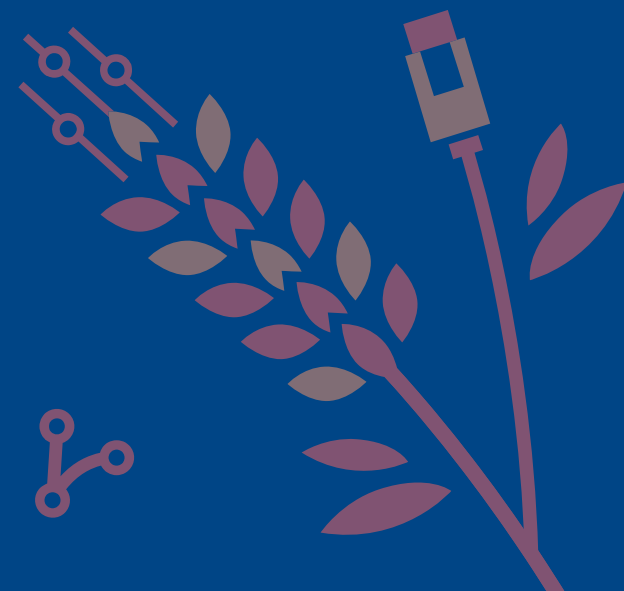


GNU General Public License 3.0

Najbardziej powszechna licencja typu copyleft.

Wymaga udostępnienia użytkownikom źródła programu, jak również listy zmian w stosunku do oryginału.

GNU GPL bywa określana licencją wirusową, gdyż wymaga, by cały kod programu był dostępny pod tą licencją.



GNU Affero General Public License 3.0

Najbardziej restrykcyjna z będących w powszechnym użyciu licencji typu copyleft.

Nakłada te same ograniczenia oraz wymagania, co „zwykła” GNU GPL, z jednym dodatkowym kruczkiem: udostępnianie oprogramowania przez sieć uznawane jest za rozpowszechnianie.



GNU Affero General Public License 3.0

Gdy aplikacja serwerowa siedzi sobie na jakimś hoście, a użytkownicy tylko się do niej łączą – nie otrzymują oni kopii aplikacji, nie dochodzi więc do rozpowszechniania.

W ten sposób można rozwijać program pod licencją GNU GPL, do którego źródła nie będzie miał dostępu nikt z faktycznych użytkowników.



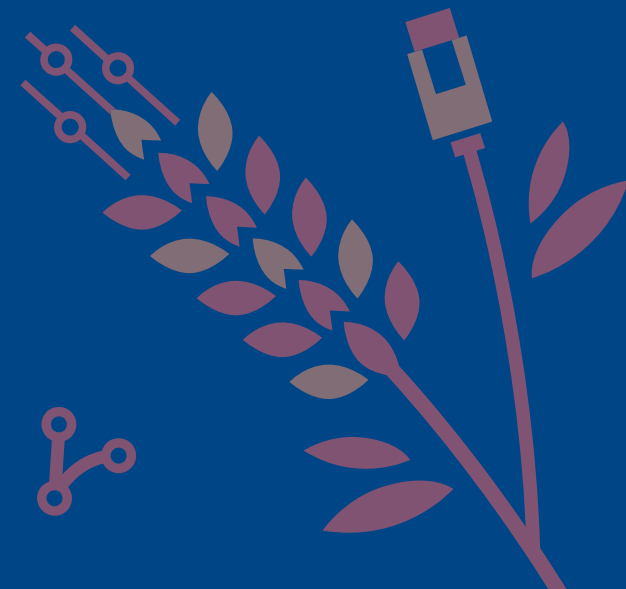
GNU AGPL, przez uznanie dostępu sieciowego za rozpowszechnianie, zamyka tę lukę.

Odnošniki

TL;DR Legal:
<https://tldrlegal.com>

Choose a License:
<https://choosealicense.com>

Free Software Foundation Europe:
<https://fsfe.org>





Dziękuję za uwagę pytania?

blog: blog.svgames.pl
e-mail: iwicki.artur@svgames.pl
twitter: [suvepl](https://twitter.com/suvepl)

