

Open Source Lizenzen

Alexander Gehrke

Disclaimer: Dies ist keine Rechtsberatung, ich bin kein Anwalt, etc.

Wir schauen uns nur die häufigsten Lizenzen¹ an
(bzw. genug für die relevantesten Unterschiede)

- GPL3 + Varianten AGPL, LGPL
- Mozilla Public License 2.0
- Apache License 2.0
- MIT License
- Boost Software License 1.0
- Unlicense

¹choosealicense.com/licenses/

und ggf. Nicht-Code-Lizenzen:

- Creative Commons
- SIL Open Font License
- CERN Open Hardware Licence

Wichtige Unterschiede zwischen Lizenzen:

- Rechte (was dürfen andere mit der Software tun)
- Pflichten (welche Bedingungen müssen sie erfüllen)
- Einschränkungen (was ist von der Lizenz ausgeschlossen)

Alle vorhin genannten Softwarelizenzen erlauben:

- Kommerzielle Nutzung
- Weiterverbreitung
- Modifikationen
- Private Nutzung (d.h. unveröffentlicht, nicht als Privatperson)

GPL3 und Varianten, MPL und Apache gewähren zusätzlich Patentrechte.

Was muss erfüllt werden, um die Software nutzen zu dürfen?

Viele der Pflichten beziehen sich auf Verteilung der Software:

- Je nach Lizenz ggf. Unterschiede zwischen Binär- und Source-Verteilung
- Sonderfall AGPL: Nutzung über ein Netzwerk (z.B. Webapp) zählt als Verteilung!

- Alle außer Unlicense: Bei Verteilen der Software muss Lizenz und Copyright angegeben werden
- Ausnahme Boost-Lizenz: gilt nur für Weitergabe als Source Code

Software A nutzt Library B mit einer Open Source Lizenz. Unter welcher Lizenz kann ich A stellen?

- (A)GPL: selbe Lizenz (bzw. mit gleichen Rechten für Nutzer)
- LGPL: selbe Lizenz für jede Library mit Code aus B, aber nicht für gelinkte Software
- MPL: selbe Lizenz nur für Dateien, die Code aus B enthalten.
- Apache/MIT/Boost: Beliebig, solange andere Bedingungen erfüllt sind

Pflichten: Dokumentation von Änderungen

- GPL-Varianten und Apache: Änderungen an der Software müssen angegeben werden
 - Git History ist nicht allgemein als ausreichend angesehen
 - Copyright-Kommentar in einzelnen Source Files

```
/* Copyright (C) 2018-2020 Some Name
 * Copyright (C) 2021 Different Name
 *
 * This program is free software: you can redistribute it and/or modify
 * it under the terms of the GNU General Public License as
 * ...
 * /
```

Quasi bei allen Lizenzen (die man benutzen sollte):

- Einschränkung von Haftbarkeit bei Fehlern der Software
- Garantieeinschränkung

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

— *MIT-Lizenz*

Apache und Mozilla schließen explizit noch die Markenrechte von der Lizenz aus.

- Beispiel: modifizierter Firefox muss unter anderem Namen veröffentlicht werden

Wie stelle ich eigene Software unter eine Lizenz?

- Lizenz in Datei im Projekt packen LICENSE / LICENSE.txt / LICENSE.md / COPYING / NOTICE
- In jede Datei einen Lizenzheader mit Copyright packen

Wie stelle ich eigene Software unter eine Lizenz?

Aber die Lizenzheader sind so lang :(

Lösung: SPDX-Identifizier² (standardisiertes Format):

```
// Copyright (C) 2023 Your Name
```

```
// SPDX-License-Identifier: MIT
```

Erlaubt auch Mehrfachlizenzierung:

```
/* SPDX-License-Identifier: GPL-3.0-or-later OR Apache-2.0 */
```

²spdx.org/licenses

Lizenzen für Dinge, die kein Code sind

Softwarelizenzen können oft auch für nicht-Software genutzt werden.

Es gibt aber auch andere (oft einfachere oder passendere) für anderes Material.



CC-Lizenzfamilie erlaubt Auswahl, welche Verwendung man erlauben möchte. Kombination aus mehreren Teilen:

- *BY*: Immer enthalten, Nennung des Autors
- *SA*: “Share Alike”, selbe Bedingungen für Derivate
- *NC*: “Non Commercial”, selbsterklärend
- *ND*: “No Derivates”, nur unveränderte Verwendung

Sonderfall CC0:

Entspricht Public Domain, d.h. komplette Aufgabe des Copyrights.

Für Fonts existiert die SIL Open Font License:

- Erlaubt kommerzielle und private Benutzung und Modifikation
- Lizenznennung und Beibehaltung der Lizenz bei Veröffentlichung von Änderungen
- Bedingungen gelten *nicht* für Dokumente, die die Font nutzen

Für Hardware: Source ist Information, die zur Herstellung benötigt wird. Bedingungen, die bei Softwarelizenzen für Kompiliertes gelten würden, gelten für produzierte Hardware.

- CERN-OHL-P-2.0 (permissive), in etwa wie Apache
- CERN-OHL-W-2.0 (weakly reciprocal), in etwa LGPL
- CERN-OHL-S-2.0 (strongly reciprocal), in etwa GPL