



# UNA GUIDA ALLE LICENZE SOFTWARE

Una sintesi delle principali licenze  
per il software esistente



Questa dispensa è rilasciata sotto la licenza Creative Common CC BY-NC-SA. Chiunque può copiare, distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, ma non a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore e che alla nuova opera vengano attribuite le stesse licenze dell'originale.

Versione del: 28/10/2013

Prof. Andrea Zoccheddu  
Dipartimento di Informatica

Immagine di copertina da: <http://www.iamsterdam.com/en-GB/living/education/Dutch-Education-System>





## Indice della dispensa

### Sommario

<b>Una guida alle licenze software .....</b>	<b>3</b>
Introduzione.....	3
Software e diritto d'autore .....	3
Realizzazione del software.....	4
Diritti e licenze.....	4
Brevettabilità del software .....	6
Tipi di software in relazione alla licenza d'uso .....	6
<b>Le licenze del software privato.....</b>	<b>6</b>
Proprietary Software .....	6
Limitazioni in base al tempo di utilizzo.....	7
Limitazioni in base al contesto.....	7
Limitazioni in base all'ambiente di esecuzione .....	7
Limitazioni in base al carico di lavoro .....	8
Licenze speciali .....	9
<b>Le licenze di distribuzione .....</b>	<b>9</b>
Cosa sono le licenze di distribuzione.....	9
Le licenze OEM.....	10
Le licenze embedded .....	10
<b>Licenze proprietarie di libera distribuzione.....</b>	<b>11</b>
La libera distribuzione .....	11
Licenze Freeware.....	11
Licenze Shareware.....	12
<b>Licenze sul software e sul codice sorgente .....</b>	<b>12</b>
Diritti sul codice eseguibile e sul codice sorgente.....	12
Software libero .....	13
Software Open Source .....	14
Differenza tra software libero e open source .....	15
Copyleft vs Copyright.....	16
Licenza copyleft forte.....	17
Licenza copyleft debole.....	17
Licenza GPL (copyleft forte) .....	17
Licenza LGPL (copyleft debole) .....	17
Altre licenze copyleft .....	18
Le licenze permissive .....	18
Il pubblico dominio .....	18





## Guida alle licenze software

### Una guida alle licenze software

#### Introduzione

Fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/Software>

Il software, in informatica, è costituito dalla elaborazione dei dati che può essere messa in esecuzione in uno o più sistemi informatici e memorizzate su uno o più supporti informatici. Tali informazioni possono essere rappresentate da un insieme di programmi e da un insieme di dati e da una combinazione qualsiasi delle due.

Il termine si contrappone tradizionalmente a hardware (la componente fisica di un sistema di calcolo) che rende possibile l'esecuzione del software.

I software possono essere classificati in base a diverse loro caratteristiche:

- funzione o scopo (videoscrittura, foglio elettronico, database management system, grafica ecc.);
- grado di apertura della licenza (software libero o software proprietario);
- sistema operativo compatibile per l'uso (Unix, Mac OS, Windows ecc.);
- da installare o portatile;
- tipo di interfaccia utente (testuale o grafica);
- stand alone (ovvero che possono girare completamente autonomi su sistemi isolati) oppure network (ovvero che funzionano in un ambito di rete).

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Licenza\\_\(informatica\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Licenza_(informatica))

La licenza o contratto d'uso, in informatica è il contratto con il quale il titolare dei diritti di sfruttamento economico sul software (programma informatico), definisce il regime giuridico di circolazione e le limitazioni nell'utilizzo e nella cessione dell'opera.

Con la diffusione di internet e coi dispositivi mobili possibile ottenere facilmente software di qualsiasi tipo, sia da distributori ufficiali (siti e marketplace commerciali) sia attraverso canali differenti, non sempre autorizzati. In moltissimi casi quando si ottiene un software si ottiene anche la relativa licenza ad esso associata. Occorre osservare che il fatto di divenire possessori o utilizzatori di un software, persino dietro un pagamento, non implica che si sia diventati proprietari del software.

In effetti anche se si dice di aver «acquistato un software» questa è quasi sempre scorretta e falsa. Normalmente un software non si acquista, ma se ne ottengono solo alcuni diritti, come accade per il noleggio di un'automobile.

Fonte: <http://download.html.it/guide/guida-licenze-software/>

Anche chi è a conoscenza che in genere ci sono delle limitazioni nell'uso del software, non sempre è al corrente di quello che può o non può fare con il software appena scaricato dal Web o acquistato in un negozio.



#### Definizione

In estrema sintesi il soggetto che decide cosa un utente possa fare con un software è **il suo autore** e lo comunica tramite una **licenza**, un documento che stabilisce entro quali limiti è possibile utilizzarlo.

Conoscere la licenza con cui ci viene concesso il software, permette all'utente di utilizzarlo consapevolmente specie in alcuni casi particolari, come effettuarne la copia o cederne l'uso o la copia a altri soggetti. Questa conoscenza mette in condizione un potenziale acquirente di poter scegliere con maggiore attenzione se si desidera scegliere tra software che offrono prestazioni equiparabili. Se per esempio si desidera ottenere un software di compressione (formati zip o simili) da utilizzare in certe condizioni (PC di casa, computer aziendale, notebook da portare in giro, server di scuola, ecc.) si deve valutare attentamente tra i diversi software ottenibili in rete perché non sempre sono utilizzabili legalmente in ogni situazione.

#### Software e diritto d'autore

Fonte: <http://download.html.it/guide/guida-licenze-software/>

Soltanto l'autore può decidere i modi e i vincoli d'uso di un software di un soggetto. La normativa che regola i diritti del software rientra nell'ambito del diritto d'autore. Il software è assimilato per legge alle opere d'ingegno a carattere creativo come quelle che regolamentano la produzione di testi, di opere artistiche.



L'autore conserva sempre e comunque il diritto di far valere i diritti morali che la legge 22 aprile 1941 n. 633 qualifica come assoluti e dunque intrasmissibili.



### Definizione

In generale, possiamo affermare che l'autore di un software è l'unico a poter fare effettivamente della propria opera quello che vuole, è l'unico detentore di tutti i diritti di utilizzo e sfruttamento economico della sua opera per il solo fatto di averla creata.

Senza la sua autorizzazione nessuno può far nulla con il suo software.

Di conseguenza per poter utilizzare un qualsiasi software è indispensabile disporre dell'autorizzazione da parte del suo autore. La licenza è il documento che esplicita cosa si può fare con un software. La licenza indica i permessi ed i limiti, le condizioni e i vincoli secondo cui il software può essere usato e manipolato. Un uso del software che non sia esplicitamente previsto dalla licenza è implicitamente vietato, salvo che sia una possibilità prevista dal diritto generale del diritto d'autore, come ad esempio la possibilità di effettuare una copia di backup.

### Realizzazione del software

Un software viene normalmente realizzato utilizzando uno o più linguaggi di programmazione. Se il progetto diventa complesso, è possibile suddividere il programma in uno o più pezzi (detti moduli), ciascuno dei quali può essere così affidato a vari gruppi di programmatori, che possono modificarli e riusarli. La scrittura del programma produce quello che è detto **codice sorgente**.

Dopo che un programmatore scrive il codice sorgente, segue una fase detta di **compilazione**, che traduce ogni file del codice sorgente, in un nuovo file (detto file oggetto) che contiene lo stesso programma ma scritto in un nuovo linguaggio detto linguaggio macchina costituito essenzialmente da zeri e uni, adeguato all'architettura hardware di destinazione. Dopo la compilazione l'insieme dei di tutti i file oggetto sono assemblati con una fase detta di linking (collegamento) che realizza il prodotto finale: il file eseguibile.

Quando si parla di licenze quindi possiamo riferirci al programma nel senso del suo utilizzo oppure del programma nel senso del codice che lo realizza.

### Diritti e licenze

Quando un utente ottiene un software (acquistandolo da un rivenditore, scaricandolo dalla rete, comprandolo con una rivista, o ottenendolo da conoscenti) egli è autorizzato ad utilizzarlo soltanto nei limiti e nei modi indicati nella sua licenza.

Se un software non è corredato da una licenza o da un riferimento ad un certo tipo di licenza standard, l'utente non può utilizzarlo in nessun modo: non può averne una copia, non può installarlo, non può utilizzarlo, copiarlo e distribuirlo.

Quali azioni regola una licenza? Lo scopo della licenza quello di tutelare l'autore del software, il creatore, il padre morale e materiale del programma ma anche altri soggetti a lui legati, come il distributore, in materia di utilizzo pratico, di sfruttamento economico, di riutilizzo del codice sorgente per ottenere opere derivate.

Fonte: <http://download.html.it/guide/guida-licenze-software/>

Una licenza, di conseguenza, deve regolamentare diverse attività tra cui:

- (1) L'**utilizzo** del software da parte dell'utilizzatore finale;
- (2) La **copia** del software (generalmente la copia del codice di installazione);
- (3) La **distribuzione** del software (il trasferimento di copie ad altri soggetti);
- (4) La **modifica** del software (la riscrittura del codice sorgente per ottenerne uno nuovo).



### Definizione

Le principali attività regolamentate da una licenza per il software riguardano:

- l'utilizzo del software,
- la copia del software,
- la distribuzione del software
- la modifica del software



- 1 Per **uso** di un software si intende la sua installazione e la sua esecuzione su uno o più elaboratori elettronici. Se un software è portatile non è necessario installarlo, ma la licenza si riferisce comunque al suo utilizzo. Le varie attività d'uso sono diverse e talvolta non è sottinteso che esso possa essere utilizzato in ogni modo. Ad esempio, una licenza potrebbe vietare l'uso di un software in un ambito commerciale oppure potrebbe non autorizzare il suo uso in una rete (anche locale) o l'esecuzione su computer multiprocessore.
- 2 La **copia** è la replicazione del codice (sorgente o eseguibile) su un supporto di memoria di massa. Attualmente la produzione di una copia (duplicazione) è assai semplice e sebbene alcuni software siano protetti da meccanismi che cercano di impedirne la replica, esistono molti stratagemmi per aggirare tali controlli. Se una licenza non esplicita la regolamentazione della duplicazione la legge sottintende che essa sia sempre vietata, salvo per produrre una copia per scopi di backup. La normativa afferma anche che la produzione di una copia di backup non può essere impedito da una licenza.
- 3 La **distribuzione** di un software può essere considerata un tipo particolare di copia, destinata a soggetti terzi. La distribuzione è la duplicazione di un software che viene ceduto, dietro un pagamento oppure a titolo gratuito, ad un utente finale. Se la copia è distribuita a fini commerciali, il distributore generalmente percepisce un compenso. La copia deve essere ceduta con i relativi diritti d'uso ovvero con una licenza che ne regola i modi di impiego e di eventuale ulteriore distribuzione.
- 4 La **modifica** di un software, infine, è l'attività di trasformazione di un programma per ottenere un prodotto leggermente diverso detto derivato. La modifica può avere lo scopo di adattarlo ad esigenze non previste dalla versione originaria, come la compatibilità a ulteriori o nuovi sistemi, ampliarne la funzionalità per gli utenti o ottenere comportamenti differenti. Se la licenza non autorizza esplicitamente la modifica del software, questa attività è vietata per legge, persino se il software è stato distribuito assieme al suo codice sorgente. La normativa sul diritto d'autore concede tuttavia una modifica del software qualora sia necessario correggere degli errori che ne impediscono il corretto funzionamento rispetto a quanto assicurato dalla sua descrizione e se è necessario permettere che sia funzionale con altri programmi previsti originariamente.

È possibile individuare pertanto 3 diversi soggetti (che talvolta coincidono nella stesso soggetto fisico) contemplati dalle diverse licenze:

- l'utilizzatore finale,
- il distributore di software,
- il programmatore.

Per ciascuno di questi soggetti la licenza prevede specifiche opzioni e regolamentazioni poiché ciascuno di costoro ha necessità di appositi diritti che consentano l'attività sul programma secondo il proprio obiettivo.

Un utente finale solitamente è interessato a poter installare ed eseguire il programma, mentre potrebbe essere indifferente alla sua modifica o distribuzione. Un distributore potrebbe aver bisogno di distribuire il programma senza per questo avere alcuna necessità di installarlo, eseguirlo o modificarlo. Un programmatore potrebbe aver bisogno di visionare il codice e persino di modificarlo, per adattarlo a altri programmi.

Per soddisfare le diverse esigenze, l'autore ha la possibilità di concedere licenze diverse riferite allo stesso software ma destinate a soggetti differenti.

L'autore può concedere diritti specifici, descrivendo nella licenza i limiti e le condizioni dell'attività, ma in certi casi può anche decidere di cedere tutti i diritti che detiene sul software.

Fonte: <http://download.html.it/guide/guida-licenze-software/>

Quando la cessione di tutti i diritti avviene dietro un pagamento, si può individuare un contratto di vendita in senso stretto del software (l'unico vero caso di vendita del software), specie se i diritti sono ceduti in via esclusiva. In ogni caso, l'autore conserva sempre il diritto di paternità dell'opera, cioè il diritto di essere riconosciuto come l'autore del software.



### Definizione

Da un punto di vista pratico, una licenza è un documento che accompagna un software in cui vengono stabiliti i diritti che l'autore concede all'utilizzatore.

Nel caso di utilizzatore finale spesso si parla di EULA (End User License Agreement), un contratto rivolto all'utente generico, cioè a qualsiasi utente venga in possesso di una copia del software.



L'accettazione di una licenza da parte dell'utente può essere implicita, con l'utilizzo stesso del programma, o esplicita, manifestando l'accettazione in fase di installazione, di download o di apertura delle custodie dei supporti di memorizzazione (Shrink wrap license).

### Brevettabilità del software

Fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/Software>

Nell'Unione europea, i software non possono essere oggetto di brevetto, come accade invece negli Stati Uniti. Il 6 luglio 2005, il Parlamento Europeo ha respinto la proposta di direttiva per la "Brevettabilità delle invenzioni attuate per mezzo di elaboratori elettronici", sostenuta dalla Commissione.

### Tipi di software in relazione alla licenza d'uso

Fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/Software>

A seconda dei diritti concessi le licenze possono essere classificate secondo le seguenti categorie:

#### ❖ Proprietario

- Licenze con vincoli
- Freeware
- Shareware

#### ❖ Libero

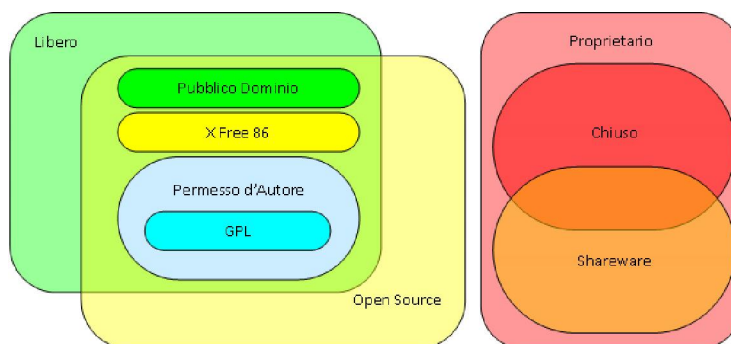
- Casi di adozione di software libero

#### ❖ Libero/draft

#### ❖ Free/Libero/Open-Source SW (FLOSS)

- Free Software Users Group (FSUG)

#### ❖ Free and Open Source Software (FOSS)



## Le licenze del software privato

### Proprietary Software

Con il termine software proprietario (traduzione scorretta della locuzione inglese «**proprietary software**») o meglio software privato si indica quel software che ha restrizioni sul suo utilizzo, sulla sua modifica, riproduzione o redistribuzione, imposti dal titolare dei diritti di sfruttamento economico, cioè l'autore o - in caso di cessione dei diritti patrimoniali - il cessionario dei diritti in questione. Queste restrizioni vengono ottenute tramite esclusivamente giuridici (es.: limitazioni nel contratto di licenza al regime di circolazione dei sorgenti) o anche tecnici (distribuzione del solo codice oggetto, cifratura).

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Software\\_proprietario](http://it.wikipedia.org/wiki/Software_proprietario)

Le licenze note come licenze proprietarie sono molto restrittive, e proibiscono sia l'uso del software senza esplicita autorizzazione, sia le attività di copia, distribuzione e modifica. Questa tipologia mira a offrire la massima tutela e garanzia all'autore del software, concedendo agli utenti i più ristretti diritti d'uso.

#### Definizione



Le licenze proprietarie, cercano il più possibile di proteggere e tutelare l'autore della proprietà del software e concedono all'utente finale il minimo dei diritti necessari per poterlo utilizzare.

In pratica all'utente finale è consentita la sola installazione ed esecuzione del programma, mentre le altre attività, sono proibite, sia esplicitamente che tacitamente, per effetto della normativa sul diritto d'autore.

Il codice sorgente di un software proprietario solitamente non viene diffuso e viene spesso ritenuto un segreto commerciale.

Oltre al divieto di copia, distribuzione e modifica, un software con licenza privata può prevedere ulteriori restrizioni che l'autore impone all'utente. Talvolta l'installazione può essere vincolata a un certo tipo di hardware (es. sistemi non multiprocessore, sistemi proprietari, sistemi non in rete, ecc.) o di sistema operativo (il software si può usare solo su sistemi di una certa marca). In altri casi l'uso può essere vincolato a un certo numero massimo di utenti, o un certo carico di lavoro o ad un determinato ambiente di lavoro (solo organizzazioni non commerciali, o solo utenti privati per esempio).



### Limitazioni in base al tempo di utilizzo

La maggior parte delle licenze non impone una scadenza all'utilizzo di un programma: quando l'utente ha acquisito il software, lo può utilizzare per sempre purché ci si attenga alle condizioni espresse dalla licenza. La violazione delle limitazioni imposte dalla licenza comporta il decadimento dal diritto di utilizzo del software.

Se l'autore concede una licenza perenne, significa che l'utente può usare il software per tutto il tempo che vuole, senza scadenze; attualmente questo tipo di concessione, non condiziona comunque l'autore poiché la natura rapidamente evolutiva del software solitamente lo rende inadeguato in un tempo relativamente breve.

In alcuni casi comunque l'autore preferisce concedere una licenza con una scadenza temporale ben precisa: l'utente può utilizzarlo per un certo periodo di tempo, generalmente a partire dal momento dell'installazione. Un caso abbastanza diffuso è quello delle versioni di prova (trial) di un software, una versione concessa all'utente per provarne le funzionalità, ma esistono altre situazioni come gli antivirus con licenza annuale o pluriennale che impongono un termine oltre il quale il software cessa la sua funzionalità completa e che può imporre una disinstallazione del prodotto.



#### Definizione

Una licenza con limitazione temporale impone una scadenza all'uso del software.

In generale l'autore è libero di rilasciare il suo software con questa limitazione temporale se lo desidera.

### Limitazioni in base al contesto

Il contesto d'uso di un software è una condizione in cui deve trovarsi il soggetto fruitore del prodotto. Il contesto può essere riferito alla persona fisica che usa il software (es. deve essere un soggetto privato e non un'organizzazione commerciale) o alle specifiche di elaborazione in cui il software è impiegato (tipologia di hardware, tipo di rete, marca del sistema operativo, ecc.)

Una ampia parte delle licenze permette l'uso di un software in qualsiasi contesto. Ma in alcuni casi l'autore desidera imporre una limitazione in merito allo scopo e alla natura di impiego del software. L'autore per esempio potrebbe ingiungere l'uso del suo software solo per uso personale e non commerciale (quindi è ammesso in un PC che appartenga a un soggetto privato, ma non ad una organizzazione come un'azienda o un'impresa); si noti che una persona (il direttore di un hotel) quindi potrebbe usare il software a casa sua ma non sul posto di lavoro.

In altri casi un software potrebbe essere rilasciato per uso esclusivamente dimostrativo o di prova, per produrre cioè prodotti non utilizzabili in altri contesti; oppure per uso didattico, ovvero liberamente fruibile da studenti e docenti, salvo decadere quando si perde lo status necessario (si smette di essere studenti o docenti).



#### Definizione

Una licenza con limitazione contestuale impone l'uso del software solo in certe condizioni riferite allo scopo e alla finalità d'uso. Se l'utente perde la specificità, perde anche la legittimità d'uso.

In pratica, pur avendo lo stesso software, due utenti possono avere diritti di utilizzo diversi.

Per fare qualche esempio concreto possiamo fare riferimento alle licenze di alcuni anti-virus che consentono l'utilizzo gratuito del software per uso personale, ma ne vietano l'uso in ambito commerciale, per il quale occorre dotarsi di una licenza specifica.

In modo simile, alcuni software in versione beta o in versione preview prevedono l'utilizzo esclusivamente per effettuare test e valutazioni tecniche e non possono essere utilizzati in un contesto produttivo.

Una licenza per esclusivo uso personale non permette un uso commerciale.

Una licenza per esclusivo uso didattico (es. scolastico) non permette l'uso a soggetti che non siano studenti o docenti.

### Limitazioni in base all'ambiente di esecuzione

L'ambiente di esecuzione è la piattaforma hardware o software su cui il software è eseguito.

Un caso di contesto particolare è relativo alla natura e alla classificazione del sistema di elaborazione in cui il software lavora. Se l'autore lo desidera può esplicitare che una data licenza per il suo software è limitata ad un computer che non sia multiprocessore oppure alla presenza di uno specifico sistema operativo.

Il software non può essere asportato dall'ambiente di esecuzione previsto ed eseguito in un ambiente diverso.



Per esempio un rivenditore di un dispositivo fisico (es. un apparecchio fotografico, un hard disk esterno, una stampante) potrebbe essere distribuito con un software dedicato ma che è vincolato all'uso del solo dispositivo fisico e ne vieta l'uso con apparecchi simili.



### **Definizione**

Una licenza con limitazione hardware impone l'uso del software solo in certe condizioni riferite al tipo di hardware sfruttato. Lo scopo è di vietare l'uso su hardware non riconosciuto o per applicazioni di elaborazione server.

Esempi di software vincolati all'ambiente sono alcuni programmi ceduti insieme a apparecchi mobili come smartphone, tablet e simili. Altri casi sono quelli di software che può essere utilizzato solo su elaboratori di una certa marca (es. Apple) o con un certo sistema operativo (Mac OS X oppure iOS) e ne è vietato l'uso in ambienti differenti (es. IBM o con sistemi operativi Microsoft).

Si noti che dell'hardware si specifica il tipo ma non esattamente il dispositivo fisico. Se invece l'hardware è indicato in modo restrittivo allora si rientra in un tipo di licenza differente noto come licenza OEM, che sarà discussa in seguito.

### **Limitazioni in base al carico di lavoro**

Il carico di lavoro è la modalità di sfruttamento del software ovvero un indice della produttività del software.

Il carico di lavoro è un altro caso particolare di contesto. Se l'autore lo desidera può esplicitare che una data licenza per il suo software è limitata ad un carico di lavoro misurabile. Per esempio il divieto di uso su elaboratori multiprocessore, su supercomputer, su computer in rete, o su sistemi con un certo numero di operazioni per secondo.

Lo scopo di questo tipo di limitazione è di vincolare l'impiego di un programma in condizioni che non eccedano una determinata produttività, solitamente riscontrata in ambienti commerciali. Questa licenza sostiene il principio secondo cui l'impiego massiccio di un software deve corrispondere a una remunerazione elevata dell'autore.



### **Definizione**

Una licenza con limitazione per carico di lavoro impone l'uso del software solo fino a certe condizioni di sfruttamento. Lo scopo è di vietare l'uso per elaborazioni massicce, per determinati tipi di server e per elaborazione su supercomputer o per calcolo parallelo.

Le modalità per valutare il carico di lavoro sono diverse.

Un diffuso criterio di limitazione attiene la modalità di utilizzo in rete. Si ritiene cioè che l'impiego di un software su un sistema stand-alone (non in rete) sia minore di quello su un sistema di rete. L'autore può quindi rilasciare il medesimo software secondo due distinte licenze (anche remunerate diversamente) di cui una prevede l'uso in sistemi singoli e l'altra in sistemi di network.

Un altro criterio di limitazione descrive i processori (CPU) dell'elaboratore elettronico. Si ritiene cioè che l'impiego di un software su un sistema monoprocessore (singola CPU) sia minore di quello su un sistema multiprocessore (molte CPU insieme). L'autore può quindi rilasciare il medesimo software secondo due distinte licenze (anche remunerate diversamente). Non si deve fare confusione tra sistemi multiprocessore (con molte CPU collegate) e i sistemi multi-core, dove c'è un unico processore ma costruito con molti nuclei sincronici (es. le CPU dual-core, quad-core, ecc.).

Per i sistemi in rete, il software potrebbe prevedere un vincolo per i server che ne limitano l'impiego ad un certo numero di client in contemporanea. Una licenza potrebbe quindi esplicitare restrizioni rispetto al un numero massimo di postazioni, dispositivi, utenti o connessioni o sessioni simultanee.

Poiché la misura del carico di lavoro è estremamente soggettiva e variegata, ciascun proprietario utilizza una propria terminologia per indicare le diverse modalità di misurazione del carico di lavoro.

Ad esempio, Microsoft propone alcune licenze Client Access License (CAL) che individuano il numero di postazioni e utenti in una organizzazione. La licenza CAL esplicita il numero di client che il server può soddisfare. È una licenza prevista per software come Windows Server (sistema operativo) o SQL Server (motore di database). IBM usa una analoga terminologia per prodotti come Lotus Notes, Lotus Domino ed altri software di tipo server. Oracle utilizza invece l'espressione Named User Plus (NUP) per indicare qualcosa di simile.





## Licenze speciali

Fonte: <http://download.html.it/guide/guida-licenze-software/>

Le limitazioni previste dalle licenze proprietarie sono diverse e possono essere combinate tra loro a piacimento rendendo spesso molto complessa la loro gestione, soprattutto in ambito aziendale.

Per semplificare la situazione alcuni produttori prevedono licenze speciali, come le licenze a volumi o multilicenza, licenze aziendali, licenze nominative.



### Definizione

Una licenza proprietaria speciale indica limitazioni riferite al contesto lavorativo d'uso. Sono generalmente licenze a pacchetti che raggruppano molte singole licenze in stock destinati a organizzazioni che usano molti computer insieme.

Una licenza a pacchetto consente l'installazione di un numero prefissato di copie del software all'interno di una specifica organizzazione; in alcuni casi il numero di copie può essere illimitato, purché ogni elaboratore sia di proprietà della medesima organizzazione. Il vantaggio per l'acquirente è una riduzione del costo rispetto a molte singole licenze, mentre per l'autore è la ricerca di un mercato più ampio. Questo tipo di licenza offre una conveniente flessibilità per l'utente (l'organizzazione) poiché può acquistare nuove macchine avendo a disposizione le opportune licenze.

Una licenza di tipo suite invece offre un pacchetto di software differenti tutti legati dalla medesima licenza. Il pacchetto è costituito da vari programmi, spesso integrati tra loro, che devono essere installati ed eseguiti sulla medesima macchina. È il caso delle suite dei prodotti per ufficio che integrano software per elaborazione testi, fogli di calcolo, presentazione e gestione di rubriche o mail tutti insieme.

Alcuni produttori fondono questi due tipi di licenza offrendo suite a pacchetto che integrano prodotti per aziende di grandi dimensioni con molti computer.

Naturalmente esiste un numero minimo di licenze da acquistare, il che non sempre rende questa formula adatta a piccole realtà aziendali.

Sebbene si sia cercato di offrire una panoramica ampia, i casi descritti rappresentano solo una parte delle più diffuse limitazioni e concessione presenti sul mercato del software. Poiché però esistono innumerevoli modi di limitare, assemblare e codificare i vincoli e le prerogative d'impiego dei programmi è indispensabile accertarsi per ogni singolo caso specifico delle condizioni di acquisizione per poter agire consapevolmente.

Alcuni esempi di software proprietario sono: iTunes, Microsoft Office, RealPlayer, Winzip, Adobe Photoshop, e alcuni diffusi sistemi operativi: Microsoft Windows, Mac OS X.

## Le licenze di distribuzione

### Cosa sono le licenze di distribuzione

Nei paragrafi precedenti si sono analizzati i casi di licenze destinate all'utente finale.

In alcuni casi tuttavia l'autore del software affida a terzi il compito di fornire il software agli utenti finali, cioè della sua distribuzione. La distribuzione del software deve essere regolamentata per evitare conflitti tra il proprietario e il suo distributore. E il distributore ha necessità di particolari diritti che differiscono da quelli di un utente finale.

Il distributore infatti deve poter effettuare copie da cedere agli utenti finali (sotto certe condizioni) mentre non necessariamente ha bisogno di installare o eseguire il software stesso. Infine il distributore deve poter cedere le copie corredate da opportune licenze d'uso pattuite con l'autore proprietario.

Alcuni diritti che l'autore detiene sul suo software sono concessi ad un distributore tramite un apposito accordo noto in genere come licenza di distribuzione.



### Definizione

Una licenza di distribuzione si riferisce al soggetto che diffonde (di solito commercialmente) un software. Il distributore ha dei diritti speciali (come quello di copia e di adattamento) riferite specificamente alla attività di diffusione del software.



Anche in questo caso c'è una grande varietà di opzioni per regolamentare la distribuzione del software. L'autore concede il diritto di effettuare copie e di fornirle a terzi, ma può porre limiti come ad esempio il numero di copie che può effettuare, l'ambito geografico su cui può distribuire il software e così via.

Tra le licenze di distribuzione possiamo annoverare le licenze concesse alle riviste specializzate vendute nelle edicole, che offrono software accluso anche proprietario.

### Le licenze OEM

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Original\\_equipment\\_manufacturer](http://it.wikipedia.org/wiki/Original_equipment_manufacturer)

Nella vendita del software applicativo e di sistema, è presente una particolare licenza d'uso che prevede la cessione dei diritti di preinstallazione ai produttori e agli assemblatori di personal computer e sistemi server proprietari. In pratica un venditore (o un produttore) di computer o di dispositivi ottiene il diritto di rilasciare del software insieme all'hardware venduto.

La licenza OEM è rilasciata da importanti produttori di sistemi operativi, di programmi per la grafica, di antivirus. Tale accordo di licenza generalmente prevede la non trasferibilità dei diritti di licenza e altre limitazioni circa la non vendibilità del software separatamente dall'hardware.

L'espressione inglese Original Equipment Manufacturer, in acronimo OEM, letteralmente "produttore di apparecchiature originali", è una licenza usata da produttori industriali. La società che ha originalmente prodotto un componente, un prodotto finito o un sistema, è detta OEM.

Il termine viene frequentemente utilizzato nel mercato dell'informatica per indicare i produttori di computer o di dispositivi assimilabili (tablet, cellulari, palmari), i quali utilizzano prodotti di terze parti (software, microprocessori, dispositivi (device), driver, ecc.) per assemblare un prodotto finale vendibile al pubblico.

Il termine viene inoltre ampiamente usato nel mondo della stampa digitale, cartucce per stampanti laser e cartucce ink-jet. Le cartucce OEM sono cartucce nuove, provenienti dai produttori di stampanti (OEM) e vendute con il relativo marchio.



#### Definizione

Una licenza OEM (Original Equipment Manufacturer) lega l'uso del software al solo hardware con cui è stato rilasciato solitamente una confezione che assembla insieme un computer con del software commerciale.

Esempi di licenza OEM sono la licenza del sistema operativo Windows pre-installato su un PC, la licenza abbinata di un dispositivo DVD con un software di masterizzazione, di un software grafico ceduto insieme ad un apparecchio fotografico, ecc.

In questi casi il software è ceduto legato ad un certo hardware a cui è strettamente legato, e non può essere utilizzato su PC o con un dispositivo diverso da quello con cui è stato fornito. Pertanto il ciclo di vita del software è congiunta all'hardware: se si verifica un problema tecnico sul dispositivo originale non siamo autorizzati ad usare il software su un hardware diverso. La fornitura di software OEM è generalmente una sorta di offerta "promozionale" dell'autore del software che lo reclamizza e diffonde al pubblico.

### Le licenze embedded

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Original\\_equipment\\_manufacturer](http://it.wikipedia.org/wiki/Original_equipment_manufacturer)

La precedente licenza OEM impone che il software sia vincolato all'hardware con cui è ceduto, ma non è vero il contrario: l'utente finale può utilizzare l'hardware senza dover necessariamente utilizzare il software abbinato.

Se un produttore invece desidera imporre un legame ancora più stretto tra hardware e software può stipulare una licenza embedded. Nel caso di licenze embedded, la coppia hardware e software forma un unico prodotto indivisibile e nessuno dei due può essere utilizzato senza l'altro.

Per esempio se una scheda video è ceduta con del software d'uso (driver, acceleratori o librerie) quest'ultimo può essere sfruttato solo il dispositivo fisico abbinato e viceversa.



## Licenze proprietarie di libera distribuzione

### La libera distribuzione

Se un autore, pur mantenendo tutti i diritti di copyright, decide di rendere libera la distribuzione del suo software, può scegliere di cedere questi privilegi direttamente all'utente finale. Le licenze più diffuse di libera distribuzione prevedono anche delle clausole che regolamentano la licenza con cui cedere il software.

E' questo il caso delle licenze Freeware e Shareware.



#### Definizione

Una licenza Freeware e Shareware concede all'utente utilizzatore anche il diritto di effettuare copie e di cederle ad altri utenti, di solito imponendo delle condizioni per copiarle e diffonderle.

### Licenze Freeware



Fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/Freeware>

Di norma l'autore che decide di rilasciare il suo lavoro come freeware, esercitando appieno il suo diritto di scegliere le forme e le modalità di distribuzione che ritiene più idonee, inserisce esplicitamente delle clausole che impediscono qualsiasi tipo di pagamento per la distribuzione del suo software, fatto salvo un eventuale "piccolo" rimborso per supporti e spese di duplicazione, esattamente come avviene per lo shareware.



#### Definizione

Il termine Freeware indica un software che viene distribuito in modo gratuito.

Una licenza Freeware concede all'utilizzatore il diritto di usare e effettuare copie, in modo gratuito, senza limitazioni di tempo o di uso. Di solito la scelta di fornire un software con una licenza di tipo Freeware è dettata da logiche commerciali. Un software Freeware NON è libero ma è distribuibile gratuitamente. Le seguenti categorie sono considerate "freeware":

- **Adware.** Sono i software distribuiti freeware che costringono l'utente alla visione di messaggi pubblicitari durante il loro utilizzo. È abbastanza frequente che il software adware contenga spyware.
- **Donationware.** L'autore incoraggia gli utenti a offrire una donazione a sé stesso o ad una terza parte (per esempio un ente benefico). La donazione deve essere facoltativa per rientrare nel freeware.
- **Software di pubblico dominio.** È il software non soggetto a copyright: l'autore, con la dichiarazione del rilascio del suo software al pubblico dominio, rinuncia esplicitamente a qualsiasi diritto in merito. Al contrario, il freeware è generalmente tutelato dai diritti che tutelano l'autore originario.
- **Abandonware.** È quel software commerciale che è dismesso e non più commercializzato da lungo tempo, ed è quindi considerato "abbandonato". La licenza originaria era restrittiva ma è decaduta.
- **Postcardware.** Questo tipo di software è essenzialmente freeware; l'autore però richiede la cortesia di spedirgli un messaggio (in inglese postcard significa cartolina) di ringraziamento.

Le seguenti categorie **non rientrano** nella categoria di freeware:

- Il **software libero.** Malgrado in inglese la parola free venga usata sia in freeware (software gratuito) sia in free software (software libero), è bene notare che i due termini non sono sinonimi: sebbene gran parte del software libero sia anche gratuito (nel senso che non viene chiesto un corrispettivo in denaro per ottenerne una copia), la definizione di software libero non pone alcun vincolo al suo prezzo.
- I programmi **shareware.** Nonostante siano distribuiti in maniera simile a quelli freeware, richiedono un pagamento al termine di un periodo di prova o per attivarne tutte le funzionalità.

Una licenza Freeware, da non confondere assolutamente con il Free Software di cui parleremo più avanti, pone l'accento sulla gratuità del software.



#### Osservazione

**NON** confondere una licenza **Freeware** con una licenza **Free Software**.

Sotto licenza Freeware, spesso vengono distribuiti programmi con funzionalità limitate che consentono all'utente di visionare il software e fare le proprie valutazioni prima di acquistare un versione completa a pagamento.



In altri casi si tratta di software che permette di visualizzare documenti digitali che circolano con formati proprietari, per diffondere il formato tra il pubblico e quindi incoraggiare l'uso dei programmi di creazione e di gestione di quel formato, generalmente a pagamento.

A confondere la definizione di Freeware concorrono alcune licenze Freeware che non prevedono la possibilità di distribuire liberamente il software. È il caso della licenza d'uso di Adobe Reader che non ne consente la distribuzione (<http://www.adobe.com/products/reader/>). Gli utenti possono scaricare il software gratuitamente esclusivamente dal sito di Adobe o da distributori autorizzati.

### Licenze Shareware

Fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/Shareware>

Lo shareware, noto per essere il software di prova (trial) più diffuso, è una tipologia di licenza software molto diffusa. In genere, sono distribuiti sotto tale licenza programmi di libera distribuzione facilmente scaricabili via Internet o contenuti in CD e DVD spesso allegati alle riviste di Informatica in vendita in edicola.

Il software sotto licenza shareware può essere liberamente ridistribuito, ma può essere utilizzato per un periodo di tempo di prova variabile (generalmente 30 o 60 giorni). Scaduti questi termini, per continuare ad utilizzare il software è necessario registrarlo presso la casa produttrice, pagandone l'importo. All'avvio dell'applicazione shareware, generalmente una finestra informa l'utente sulle condizioni d'uso e sulle procedura di registrazione.

Talvolta sulla versione shareware possono gravare limitazioni di funzionalità rispetto alla versione completa, come un numero di utilizzi limitato, o l'impossibilità di stampare e di salvare i file prodotti, ecc. Il software contiene al suo interno meccanismi di protezione per impedire l'uso del software dopo la scadenza il cui aggiramento è illegale. La licenza Shareware concede comunque all'utente il diritto di fare tutte le copie che desidera ed incoraggia la condivisione con altri utenti.



#### Definizione

Una licenza Shareware concede all'utilizzatore il diritto di usare ed effettuare copie, in modo gratuito, ma con alcune limitazioni di tempo o nel modo d'uso.

Alcuni shareware sono denominati demo. Una versione demo di un'applicazione è una versione ridotta (generalmente contenente le principali funzioni; ad esempio nei videogiochi è consuetudine offrire solo i primi livelli ed un numero limitato di opzioni selezionabili), solitamente rilasciata alcuni mesi prima dell'uscita sul mercato del programma completo. Le demo servono come mezzo promozionale; per stimare il gradimento del pubblico; per aiutare l'individuazione di bug, come quelli legati alla compatibilità. Le versioni demo sono solitamente gratuite (la licenza Shareware ha contribuito alla fortuna di titoli come Wolfenstein 3D e Doom).

Tra il software più noto distribuito con licenza shareware ricordiamo WinRAR (<http://www.rarlab.com/>) che gestisce i file compressi con diversi formati e il CuteFTP (<http://www.globalscape.com/cuteftp/>) un programma rivolto al trasferimento di file tra client e server.

Si deve fare infine attenzione che non tutto il software trial (di prova) è distribuito con licenza Shareware; alcune distribuzioni di software non concedono il diritto di copiare e distribuire il rispettivo software, a differenza dello Shareware.

## Licenze sul software e sul codice sorgente

### Diritti sul codice eseguibile e sul codice sorgente

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Open\\_source#La\\_nascita\\_del\\_software\\_proprietario](http://it.wikipedia.org/wiki/Open_source#La_nascita_del_software_proprietario)

L'utilità principale delle licenze restrittive consiste nella possibilità di rivendere un programma più volte, se necessario con alcune modifiche purché non rilevanti. Questo presuppone che esistano clienti diversi con esigenze simili, oltre che l'esistenza di più computer sul quale poter far eseguire il programma. Queste condizioni cominciano a determinarsi negli anni sessanta, grazie al fatto che esisteva un maggior numero di utilizzatori con esigenze standardizzabili come lo erano quelle delle organizzazioni economiche nell'area della contabilità, la logistica o delle statistiche.

Un modo per proteggere il software da diffusione e uso non autorizzato è quello di proteggere (e talvolta di nascondere) il codice sorgente del programma. Il software diffuso con la possibilità di visionare il codice sorgente è noto come Open Source (letteralmente codice aperto). Tuttavia la possibilità di vedere e di modificare per proprio uso i sorgenti di un programma non implicano automaticamente che questo sia considerabile software



libero. Se invece il software è distribuito solo sotto forma di codice eseguibile (e installabile) al fine di nascondere il codice sorgente è denominato software Closed-Source (letteralmente codice chiuso).

Il motivo alla base del software closed source è garantire che non si possa attingere dalle idee dell'autore per creare opere derivate simili o con stessi meccanismi. L'utente può soltanto eseguirlo e non è autorizzato ad apportargli modifiche. Pertanto, l'utente non ha il diritto di ottenere il codice sorgente del programma per il quale dispone invece di una licenza d'uso. Anche i tentativi di carpire il codice sorgente mediante procedimenti inversi alla compilazione (noti come reverse engineering) sono illeciti.

In alcuni casi particolari l'utente con licenza d'uso si trova anche in possesso del codice sorgente di un programma con licenza proprietaria, come nella situazione di impiego di programmi interpretati e non compilati; ma anche in questo caso l'utente non è autorizzato ad utilizzare il codice sorgente per scopi diversi dalla sua esecuzione. In altre parole il fatto di avere a disposizione i sorgenti di un software non autorizza l'utente alla loro modifica né alla loro diffusione.



### Definizione

Se non diversamente specificato, un utente non ha diritto di leggere il codice sorgente del programma di cui ha una licenza d'uso. Egli non è nemmeno autorizzato a cercare di ricostruire i sorgenti o ad effettuare reverse engineering allo scopo di capire come il programma funziona internamente.



### Osservazione

Un software può permettere all'utente di visionare il codice sorgente del programma di cui ha una licenza d'uso. La possibilità di analizzare il codice agevola l'utilizzatore che lo vuole usare in contesti particolari. Tuttavia possedere il diritto di accedere al codice sorgente non implica automaticamente che egli possa rivelarlo a terze persone né di modificarlo per ottenere un nuovo codice. In generale questo non è concesso.

Per un utente generico non è particolarmente utile la visione del codice sorgente di un programma che usa. ma per un utente più competente, per un programmatore, la visibilità del codice sorgente costituisce un grande vantaggio, specie nei casi in cui debba adattarlo per esigenze proprie, per renderlo compatibile con altri software e per rettificare malfunzionamenti.

Se l'autore decide di rendere visibile il codice può anche vincolare l'utente che ha ne visione con un accordo di riservatezza, detto Accordo di non divulgazione (Non-Disclosure Agreement), che impedisce di rivelare ad altri quanto vede. Questa clausola può essere usata per concedere il software a aziende che possano sviluppare modifiche e migliorie che in linea generale porteranno vantaggi e non danni all'autore del software originario.

Il proprietario può quindi concedere il software con una licenza che include il diritto di modifica dei sorgenti ma anche alcune limitazioni, come ad esempio di limitare l'uso dell'opera derivata esclusivamente per un uso interno all'azienda. Il proprietario può anche concedere diritti di pubblicazione e distribuzione ma soltanto in determinati ambiti come ad esempio quelli non commerciali, magari ad uso didattico o accademico. Un esempio è dato dalla licenza della Microsoft definito Shared Source License di Microsoft (<http://research.microsoft.com/en-us/um/people/antr/vrr/vrr/license.htm>) applicata ad alcuni software del progetto Shared Source Initiative.

## Software libero



Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Software\\_libero](http://it.wikipedia.org/wiki/Software_libero)

Il software libero si contrappone quindi al software proprietario ed è differente dalla concezione Open Source, incentrandosi sulla libertà dell'utente e non solo sull'apertura del codice sorgente, che è comunque un requisito del software libero. Rispetto al software proprietario, la licenza d'uso del **software libero** permette di:

1. **eseguire il programma** per qualsiasi scopo;
2. accedere alla **struttura interna** del programma (codice sorgente), studiarla e modificarla;
3. **ridistribuirlo** in un numero di copie illimitato.



### Definizione

Il software libero è software con una licenza che permette a chiunque di utilizzarlo e che ne incoraggia lo studio, le modifiche e la redistribuzione. La parola libero non implica la possibilità di utilizzare tale software in maniera indiscriminata: il software libero è comunque soggetto ad una licenza d'uso, a differenza ad esempio del software di pubblico dominio.



La licenza d'uso pone in genere i seguenti vincoli:

- gli autori precedenti del software **devono essere menzionati** anche nelle versioni modificate, lasciando intatto il loro copyright;
- in seguito ad una modifica, non è possibile applicare una licenza d'uso incompatibile con la licenza originaria o che vada contro le norme della licenza stessa. Per esempio un SW LGPL può creare SW derivato con licenza GPL, ma non è possibile fare il contrario;
- normalmente, nella licenza, vi è una clausola che vieta l'uso del software se non si rispetta la licenza originaria;
- quando si distribuisce un codice binario occorre o distribuire insieme anche i sorgenti o garantire per iscritto la possibilità a tutti gli utenti di venirne in possesso dietro richiesta ed al solo costo del supporto

Secondo Richard Stallman e la Free Software Foundation da lui fondata, un software si può definire libero solo se garantisce quattro "libertà fondamentali":

1. **Libertà 0:** Libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo.
2. **Libertà 1:** Libertà di studiare il programma e modificarlo.
3. **Libertà 2:** Libertà di ridistribuire copie del programma in modo da aiutare il prossimo.
4. **Libertà 3:** Libertà di migliorare il programma e di distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio.

Un programma è software libero se l'utente ha tutte queste libertà. In particolare, se è libero di ridistribuire copie, con o senza modifiche, gratis o addebitando delle spese di distribuzione a chiunque ed ovunque. Essere liberi di fare queste cose significa (tra l'altro) che non bisogna chiedere o pagare nessun permesso.



#### Osservazione

Un Software Free cede all'utente il codice sorgente del programma insieme alla licenza d'uso. L'utente può visionare, copiare, divulgare e modificare il codice sorgente per ottenere nuovi programmi. La filosofia del Free Software però intende impedire che il software, modificato o meno, possa essere ridistribuito con una licenza più restrittiva di quella originaria, come ad esempio una licenza proprietaria.

Lo scopo della licenza FS è il libero scambio ma limitando il libero profitto.

### Software Open Source



Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](http://it.wikipedia.org/wiki/Open_source)

Open source (termine inglese che significa codice sorgente aperto), in informatica, indica un software i cui autori (più precisamente i detentori dei diritti) ne permettono e favoriscono il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmatori indipendenti. Questo è realizzato mediante l'applicazione di apposite licenze d'uso.

Il fenomeno ha tratto grande beneficio da Internet, perché esso permette a programmatori geograficamente distanti di coordinarsi e lavorare allo stesso progetto.

Alla filosofia del movimento open source si ispira il movimento open content (contenuti aperti): in questo caso ad essere liberamente disponibile non è il codice sorgente di un software ma contenuti editoriali quali testi, immagini, video e musica. Wikipedia è un chiaro esempio dei frutti di questo movimento. Attualmente l'open source tende ad assumere rilievo filosofico, consistendo di una nuova concezione della vita, aperta e refrattaria ad ogni oscurantismo, che l'open source si propone di superare mediante la condivisione della conoscenza.



#### Definizione

Un software Open Source cede all'utente il codice sorgente del programma insieme alla licenza d'uso. L'utente può visionare, copiare, divulgare e modificare il codice sorgente per ottenere nuovi programmi ma impone alcuni vincoli per la tipologia di utente, e/o per il contesto d'uso, e/o limitando gli aspetti economici.

Esistono quindi diverse tipologie di licenze Open Source che riguardano specificamente il diritto di modifica e di distribuzione delle versioni modificate, dette anche opere derivate.



Analogamente al software Free anche quello sotto licenza Open Source concede all'utente il diritto di utilizzare, copiare, distribuire e modificare un programma. I vincoli che lo Open Source impone non si riferiscono né al tipo di utente, né al contesto in cui andrà utilizzato il software, né agli aspetti economici.

I diritti concessi da questa licenza quindi si applicano indistintamente a utenti privati, commerciali, accademici, ecc.

Un software Open Source può essere utilizzato a casa, in azienda, a scuola senza alcuna restrizione sul numero di installazioni e può essere legalmente copiato e distribuito a chiunque.

Inoltre la licenza non impone vincoli nemmeno per lo sfruttamento economico del software. Conseguentemente il software può essere erogato e distribuito sia gratuitamente sia a pagamento: l'autore e ciascun utente è libero di erogare il software dietro compenso oppure senza alcuna remunerazione.

Se un utente lo desidera quindi può farsi pagare per la fornitura di un software Open Source. Questo aspetto non è sempre chiaro a coloro che richiedono del software Open Source, poiché erroneamente interpretato come gratuito piuttosto che libero. D'altra parte lo stesso software può essere reperito da altri soggetti che lo cedono diversamente da precedenti.

Come per il software Free, anche i software Open Source ammettono la visibilità e la modifica del codice sorgente, che sono naturalmente disponibili. Tuttavia la possibilità di ottenere opere derivate crea differenze e varietà di licenze specifiche. Le differenze che distinguono le varie licenze Open Source sono quindi inerenti proprio il diritto di modifica e la distribuzione delle versioni modificate, dette anche opere derivate.

Occorre quindi osservare che mentre il semplice utilizzatore di un software Open Source può disporre della massima libertà di utilizzo senza aver bisogno di conoscere i dettagli della specifica licenza, invece lo sviluppatore che mira a creare un'opera derivata da un Open Source deve prima analizzare e valutare consapevolmente i limiti e la libertà che la specifica licenza descrive.

### Differenza tra software libero e open source

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Differenza\\_tra\\_software\\_libero\\_e\\_open\\_source](http://it.wikipedia.org/wiki/Differenza_tra_software_libero_e_open_source)

I termini software libero e open source vengono spesso sovrapposti per indicare quella che è sostanzialmente la stessa cosa (libera distribuzione), ma con punti di vista nettamente diversi.

Nonostante le differenze di forma, è di fatto molto difficile che una licenza possa soddisfare i requisiti per una definizione, ma non per l'altra; in particolare l'open source non è necessariamente copyleft, ma può avere licenze permissive esattamente come il software libero; non basta avere la possibilità di vedere e modificare per proprio uso i sorgenti di un programma perché questo sia considerabile software libero.

Il software libero ha come finalità quello di offrire la massima libertà ai fruitori; i fautori del software free hanno codificato la libertà nei seguenti quattro punti:

1. Libertà di usare il programma senza impedimenti;
2. Libertà di aiutare se stesso studiando il codice disponibile e modificandolo in base alle proprie esigenze;
3. Libertà di aiutare il tuo vicino, cioè la possibilità di distribuire copie del software rielaborato, rendendolo così accessibile a tutti;
4. Libertà di pubblicare una versione modificata del software.

Una licenza è libera (o meglio, una versione di una licenza è libera) se e solo se rispetta le quattro libertà fondamentali. Pertanto se una versione di una licenza è libera, allora lo sarà per sempre. Naturalmente è sempre complesso, almeno per un cittadino non esperto (non esperto in giurisprudenza), stabilire se una licenza è libera o meno perché entrano in gioco i termini legali utilizzati nella stessa. Il progetto GNU si occupa tra l'altro anche di indicare se una licenza è libera o meno e se è compatibile con le licenze GNU o meno.

#### Osservazione

Il software libero inoltre non deve essere confuso con il software Freeware, che è distribuibile gratuitamente, ma che non è né software libero né open source: il software libero infatti non è detto che sia gratuito ovvero può anche essere a pagamento e il termine free in inglese va inteso in italiano appunto come libero, nel senso dei principi suddetti, e non gratuito.



Il software open source è invece originato da una disposizione a compromessi tra commercializzazione e libera distribuzione del software, immaginando che l'open source favorisca la creazione di software che tuttavia trova la massima collocazione come valore commerciale. La libertà è quindi professata anche nell'open source, ma viene spesso sacrificata in nome di un utilizzo pratico dei prodotti. Il nuovo termine viene dunque coniato per evitare i problemi precedentemente illustrati riguardo alla parola free ed attirare così gli investimenti di diverse aziende. Con questa nuova immagine il software libero è finalmente pronto a sfidare il software proprietario sul mercato.

I sostenitori del software open source hanno codificato la libertà nei seguenti dieci punti:

1. Libertà di redistribuzione (sta poi al singolo decidere se farlo gratuitamente o se far pagare il prodotto);
2. Libertà di consultare il codice sorgente;
3. Necessità di approvazione per i prodotti derivati;
4. Integrità del codice sorgente dell'autore;
5. Nessuna discriminazione verso singoli o gruppi di persone;
6. Nessuna discriminazione verso i settori di applicazione;
7. La licenza deve essere distribuibile;
8. La licenza non può essere specifica per un prodotto;
9. La licenza non può contaminare altri software;
10. La licenza deve essere tecnologicamente neutrale;

In ogni caso, gli insiemi di applicativi designati da software libero e open source coincidono a meno di poche eccezioni. La differenza fondamentale è nel tipo di approccio: parlando di software libero si pone l'accento sugli aspetti sociologici ed etici, che sono volutamente rimossi nella visione open source.


### Copyleft vs Copyright

Fonte: <http://it.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

L'espressione inglese copyleft (talvolta indicato in italiano con permesso d'autore) è un gioco di parole sul termine copyright nel quale la parola "right", che significa "diritto" (in senso legale), viene scambiata con "left", che vuol dire "ceduto"; giocando sul secondo significato delle parole, si può notare come "right" (ovvero "destra") viene scambiata con "left" ("sinistra").

 <p>La c rovesciata dentro un cerchio è il simbolo del copyleft.</p>	<p>La c cerchiata è il simbolo del copyright.</p> 
---	---

Copyleft individua un modello di gestione dei diritti d'autore basato su un sistema di licenze attraverso le quali l'autore (in quanto detentore originario dei diritti sull'opera) indica che gli utenti fruitori dell'opera che possono utilizzarla, diffonderla e spesso anche modificarla liberamente, pur nel rispetto di alcune condizioni essenziali.

	<p><b>Definizione</b></p> <p>Una licenza copyleft serve per garantire che il software sia e resti libero. Quindi il software è del tipo Free può essere garantito mediante una licenza di tipo copyleft.</p> <p>Il copyleft garantisce le quattro libertà previste dall'ideologia del software libero.</p>
---	--

Nella versione pura e originaria del copyleft (cioè quella riferita all'ambito informatico) la condizione principale obbliga i fruitori dell'opera, nel caso vogliano distribuire l'opera modificata, a farlo sotto lo stesso regime giuridico (e generalmente sotto la stessa licenza). In questo modo, il regime di copyleft e tutto l'insieme di libertà da esso derivanti sono sempre garantiti. In pratica l'idea di fondo è che se un software è libero esso deve restare libero e saranno libere anche le opere da esso derivate.

Esempi di licenze copyleft per il software sono la GNU GPL e la GNU LGPL, per altri ambiti le licenze Creative Commons (più propriamente con la clausola share alike) oppure la stessa licenza GNU FDL usata per Wikipedia fino al 2009 (data del passaggio alla licenza Creative Commons).

Si deve anche osservare che un software Open Source può (ma non deve) essere rilasciato con licenza copyleft. Poiché esistono molti tipi diversi di licenze Open Source, il copyleft consente di rendere effettive una delle caratteristiche chiave precipue di alcune licenze di software Open Source. Tuttavia il copyleft è divenuto invece l'argomento chiave nella battaglia ideologica tra il movimento Open Source e il movimento per il software libero: il copyleft è l'abbreviazione di un meccanismo legale che assicura che i prodotti derivati da un lavoro coperto da licenza rimangano liberi (cosa che non è obbligatoria in un approccio "open source"). Se il concessionario di un







lavoro coperto da copyleft distribuisce dei lavori derivati che non sono coperti dalla stessa (o in alcuni casi da una simile) licenza copyleft, allora dovrà affrontare delle conseguenze legali: per molti lavori in copyleft questo perlomeno implica che alcune condizioni della licenza cessino, lasciando il (precedente) concessionario senza il permesso di copiare e/o distribuire e/o mostrare pubblicamente e/o preparare prodotti derivati dal software, etc.

### Licenza copyleft forte

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Copyleft#Copyleft\\_forte\\_e\\_debole](http://it.wikipedia.org/wiki/Copyleft#Copyleft_forte_e_debole)

Il copyleft su un programma è considerato più o meno forte a seconda del modo in cui si propaga nelle opere derivate. Con "copyleft forte" ci si riferisce alle licenze **copyleft** che obbligano al fatto che qualsiasi opera derivata debba essere rilasciata sotto licenza copyleft forte.

Un esempio di licenze software libere che usano il copyleft forte sono la GNU General Public License e Arphic Public License. Alcune licenze libere che usano il copyleft debole sono la GNU Lesser General Public License (LGPL) [1] e la Mozilla Public License. Esempio di licenze libere non copyleft sono la licenza BSD, la licenza MIT e la licenza Apache.

### Licenza copyleft debole

Fonte:

Con "copyleft debole" ci si riferisce alle licenze copyleft che permettono che non tutte le opere derivate siano rilasciate sotto licenza copyleft, spesso a seconda del modo in cui sono derivate.

### Licenza GPL (copyleft forte)

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Licenza\\_GPL](http://it.wikipedia.org/wiki/Licenza_GPL)

Per quanto riguarda il free software una delle licenze utilizzata è la GNU General Public License (GPL). Questa licenza fu ideata da Stallman stesso: essa mira a rispettare i principi precedentemente esposti, introducendo il copy left per garantirli.

La GNU General Public License, comunemente indicata con l'acronimo GNU GPL o semplicemente GPL, è una licenza per software libero, originariamente stesa nel 1989 da Richard Stallman per distribuire i programmi creati nell'ambito del Progetto GNU della Free Software Foundation (FSF). La versione 2.0 di tale licenza è attualmente la licenza di software libero per antonomasia.



#### Definizione

Una licenza GPL, concede all'utente ha il diritto di utilizzare, copiare, distribuire e modificare il software, MA impone che eventuali opere derivate debbano essere rilasciate sotto gli stessi termini della licenza.

Contrapponendosi alle licenze per software proprietario, la GNU GPL assicura all'utente libertà di utilizzo, copia, modifica e distribuzione. La GPL ha incontrato un gran successo fra gli autori di software sin dalla sua creazione, ed è oggi la più diffusa licenza per il software libero, arrivata ormai alla versione 3.

Come ogni licenza software, la GPL è un documento legale associato al programma rilasciato sotto tale licenza. Come ogni licenza di software libero, essa concede ai licenziatari il permesso di modificare il programma, di copiarlo e di ridistribuirlo con o senza modifiche, gratuitamente o a pagamento. Chi distribuisce è tenuto a rendere disponibile il codice sorgente del software alle persone che ne hanno ricevuto una copia o, in alternativa, accompagnare il software con una offerta scritta di rendere disponibile il sorgente su richiesta a prezzo nominale.

La GPL impone delle condizioni a chi ridistribuisce il software. La base giuridica di questo sta nella licenza specifica: qualora l'utente non accetti le condizioni specificate, essa diventa nulla e quindi non concede alcun permesso. In particolare, essendo il software protetto dalla legge sul diritto d'autore e dalle norme internazionali sul copyright, chi ottiene il software non ha alcun diritto di modifica, copia o redistribuzione al di fuori di quelle concesse dalla licenza.

### Licenza LGPL (copyleft debole)

Fonte: [http://it.wikipedia.org/wiki/Copyleft#Copyleft\\_forte\\_e\\_debole](http://it.wikipedia.org/wiki/Copyleft#Copyleft_forte_e_debole)

Dopo aver emesso ed applicato la GPL, si osservò che non tutti gli sviluppatori erano soddisfatti da questa licenza, per le eccessive limitazioni di software derivato rilasciato. La GPL infatti comporta l'impossibilità di utilizzare un componente rilasciato con licenza GPL all'interno di un software proprietario, a meno che non si



intenda aprire il software proprietario e rilasciarlo con licenza GPL. In pratica un'azienda che produce software proprietario era impossibilitata ad usare software GPL nei suoi prodotti. Nel 1991 venne quindi scritta la LGPL.

La LGPL permette di inserire codice in programmi liberi o proprietari, senza che questo influisca sulla licenza finale del software. Queste licenze limitano il pubblico dominio (possibilità di vendere modifiche apportate ad un software libero).

	<p><b>Definizione</b></p> <p>Una licenza LGPL (Lesser General Public License) concede gli stessi diritti del GPL, tuttavia lascia la libertà di distribuire il software anche con altre opere in cui questo è usato (software accessorio) purché con la medesima licenza LGPL.</p>
--	--

Le licenze riconosciute come in grado di soddisfare i principi del software libero sono qui riportate.

**Altre licenze copyleft**

Anche se GPL e LGPL possono essere considerate le licenze più rappresentative del copyleft, sia per ragioni storiche che per la larga diffusione raggiunta, non sono le uniche licenze che adottano questo principio.

<p><b>AGPL</b></p>	<p>La Affero General Public License (AGPL) è una GPL che include una clausola aggiuntiva per la regolamentazione dell'uso del software in rete, con l'intento di rendere aperti i sorgenti anche in quei casi in cui il software non è propriamente distribuito (ceduto in copie) ma è utilizzato per offrire servizi online (usato in servizi di rete).</p>
<p><b>MPL</b></p>	<p>La licenza Mozilla Public License (MPL) è analoga alla GPL, ma impone che ogni file sorgente modificato deve essere diffuso con la stessa licenza, e lascia la libertà di distribuire altri file non originali con una licenza diversa.</p>

**Le licenze permissive**

Lo spirito delle licenze relative al software libero o copyleft concedono all'utente la massima libertà di utilizzo del software ma, per garantire che questa libertà non possa essere privatizzata, impone dei vincoli restrittivi sulla redistribuzione del software.

In alcuni casi, invece, l'autore preferisce rendere ancora più libero il software, fino a renderlo privatizzabile, ovvero distribuibile con licenze restrittive, anche proprietarie.

Viene solitamente indicata con la denominazione di licenza permissiva quella licenza che concede all'utente, oltre al diritto di utilizzare liberamente, copiare e modificare il software, anche il diritto di distribuirlo con una licenza diversa da quella originaria, sia con i sorgenti che senza; cioè di fatto modificando il senso originario.

Una licenza permissiva concede quindi di modificare profondamente la libertà originaria del software lasciando libertà all'utente di distribuirlo anche senza codice sorgente, anche con licenze proprietarie; e lascia libertà al programmatore di derivare opere anche Closed Source e anche proprietarie. Solitamente il creatore originario inserisce solo una clausola che possa riconoscerlo come autore.

	<p><b>Definizione</b></p> <p>Una licenza permissiva concede di utilizzare, copiare, distribuire, modificare il software e cederlo con qualsiasi licenza si desideri.</p> <p>La licenza permissiva favorisce il profitto derivante da opere derivate.</p>
--	--

Una tipica licenza permissiva è la licenza Apache. Le licenze permissive sono spesso legate ad ambienti accademici, dove ricercatori, studenti e professori producono software a scopo di studio e incoraggiano le aziende a usarlo e anche a trarne profitto. Alcune delle licenze permissive più note provengono proprio da ambienti universitari come per esempio la BSD (Berkeley Software Development license) e la MIT (Massachusetts Institute of Technology license).

**Il pubblico dominio**

	<p>Fonte: <a href="http://it.wikipedia.org/wiki/Pubblico_dominio">http://it.wikipedia.org/wiki/Pubblico_dominio</a></p>
--	---





L'espressione pubblico dominio indica in generale il complesso e la globalità dei beni - ed in particolare delle informazioni - insuscettibili di appropriazione esclusiva da parte di alcun soggetto pubblico o privato, e che sono invece disponibili al libero impossessamento ed uso da parte di chiunque.

Il diritto d'autore è stato definito per avvantaggiare anche economicamente gli autori di un lavoro creativo, tra cui il software e indirettamente come incentivo al lavoro creativo. Al contrario le opere di pubblico dominio non sono tutelate da alcun diritto seppure esistono in quanto tali, e chiunque ha il diritto di usarle e riutilizzarle senza dover corrispondere un compenso economico o sociale.

Qualsiasi opera che non sia tutelata da qualche tipo di garanzia tutte le opere appartengono al pubblico dominio. Ogni Stato ha il diritto di regolamentare la gestione delle opere di pubblico dominio e determina se una determinata opera ricada sotto tale giurisdizione oppure no.

Un'opera diventa di pubblico dominio quando i diritti d'autore o altre protezioni, giungono a termine. Molti dei diritti d'autore e dei brevetti dei paesi occidentali hanno una scadenza determinata. Quando tale scadenza arriva, l'opera ricade nel pubblico dominio. Ricordando che il software in Europa non può essere brevettato e che rientra nei diritti d'autore (come le opere artistiche) esso diventa di pubblico dominio quando sono soddisfatte tutte le seguenti condizioni:

1. l'opera è stata creata e pubblicata per la prima volta prima del 1° gennaio 1924, o come minimo 95 anni prima del 1° gennaio dell'anno corrente; vale la data più recente tra le due;
2. l'autore o l'ultimo degli autori, è morto almeno 70 anni prima del 1° gennaio dell'anno corrente;
3. nessuno dei firmatari della Convenzione di Berna ha passato un diritto d'autore perpetuo sull'opera;
4. né gli Stati Uniti e né l'Unione europea hanno accettato l'estensione dei termini sul diritto d'autore da quando queste condizioni sono state aggiornate (questa deve essere una condizione perché i numeri esatti nelle altre condizioni dipendono dallo stato della legge "in ogni dato momento").

In generale quindi non è necessaria una specifica licenza per un'opera di pubblico dominio; eppure se l'autore non esprime alcuna rinuncia la legge lo tutela garantendogli il diritto d'autore. Di conseguenza proprio per garantire che l'opera sia disponibile nella maniera più aperta e flessibile possibile, un autore può associare ad una sua opera un documento che ne assicuri questo stato di diritto. Il proprietario di un software può esplicitamente rinunciare a qualsiasi diritto, rendendola di pubblico dominio. E poiché il diritto d'autore si applica automaticamente a tutte le opere, l'autore deve fare una dichiarazione esplicita.

Esistono quindi dei modelli di documento che attribuiscono il pubblico dominio dove formulare correttamente la libertà garantita e dove magari indicare un simbolo riconosciuto internazionalmente.

Uno dei simboli che vengono utilizzati per denotare opere nel pubblico dominio è indicato qui a lato, usato per marchiare opere senza copyright. In effetti l'assenza di copyright non equivale a pubblico dominio, ma possono essere garantiti da diritti differenti come quello del software libero, dal copyleft e simili.



Il PDA (Pubblico Dominio Antiscadenza) è un marchio con cui assicurare la libertà garantita dal pubblico dominio per una durata illimitata. Questo marchio è stato definito proprio per assicurare un'illimitata libertà sulle opere d'ingegno, applicabile anche al software.



Un software rilasciato come pubblico dominio permette di disporre in assoluta libertà da parte di chiunque e senza alcuna limitazione. Un software di pubblico dominio può essere utilizzato, modificato, incorporato in un altro software e redistribuito con qualsiasi licenza e senza vincoli.