

Rodzaje licencji oprogramowania – własnościowe

21 czerwca 2009, [Azrael Nightwalker](#) na portalu [jakilinux.org](#).

Podstawowym podziałem w kwestii licencjonowania oprogramowania jest podział na model zamknięty (oprogramowanie własnościowe, prawnie zastrzeżone, zamknięte) i model otwarty (wolne oprogramowanie, oprogramowanie o otwartym kodzie źródłowym). Istotą tego podziału jest podejście do praw dawanych użytkownikom oprogramowania. W przypadku oprogramowania własnościowego główną jego cechą jest zastrzeżenie wszelkich praw przez autora oprogramowania i - w konsekwencji – odebranie ich użytkownikowi. Zaś w przypadku wolnego oprogramowania podstawową jego cechą jest udzielenie i zagwarantowanie zachowania wolności użytkownikowi, co w konsekwencji oznacza dobrowolną rezygnację z większości praw przez autora. Oprócz modelu otwartego i zamkniętego istnieją także modele mieszane, które łączą ich cechy.

Oprogramowanie własnościowe

Nie ma żadnej definicji oprogramowania własnościowego. Pojęcie to jest po prostu tradycyjnym podejściem do produkcji i dystrybucji oprogramowania, w którym producent generuje swoje zyski ze sprzedaży licencji na używanie pojedynczych lub wielu kopii oprogramowania.

Oprogramowanie własnościowe można podzielić na dwie grupy: typowe oprogramowanie z licencją EULA oraz oprogramowanie shareware/freeware/adware. Shareware, freeware i adware są ze sobą powiązane, dlatego można je traktować jak jedną grupę. Specyficznym przypadkiem jest Shared Source, które zostanie omówione w osobnym rozdziale. Poszczególne kategorie oprogramowania własnościowego przedstawia Rys. 1.



Rys. 1: Kategorie oprogramowania własnościowego. (Źródło: opracowanie własne.)

EULA

Pojęcie „EULA” (ang. *End-User License Agreement* – licencja użytkownika końcowego) oznacza standardowy typ licencji, na której jest dystrybuowane oprogramowanie własnościowe. Termin ten dotyczy zarówno licencji dla użytkowników indywidualnych, jak i korporacyjnych. Licencje oprogramowania komercyjnego różnią się między sobą, ale można między nimi zauważyć pewne cechy wspólne. Każda licencja typu EULA zastrzega wszelkie prawa dla producenta oprogramowania. Użytkownik otrzymuje tylko ściśle określony, wąski zakres uprawnień.

Przykładowo licencja systemu Microsoft Windows XP Professional zezwala użytkownikowi na:

- instalowanie i używanie tylko 1 kopii systemu,
- używanie systemu na komputerze posiadającym maksymalnie 2 procesory,
- udostępnianie usług obsługi plików, drukowania, połączenia z Internetem, oraz dostępu zdalnego maksymalnie 10 komputerom lub innym urządzeniom,
- wykonanie tylko 1 kopii zapasowej nośnika z oprogramowaniem,
- jednorazowe przekazanie (sprzedaż lub podarunek) produktu osobie trzeciej.

Licencja zabrania odtwarzania, dekompilacji i dezasemblacji produktu, oraz zastrzega wszystkie

prawa nie udzielone licencjobiorcy. Oznacza to, że licencja zabrania m.in.:

- kopiowania oprogramowania (z wyjątkiem wykonania 1 kopii zapasowej),
- instalowania oprogramowania na większej niż 1 liczby stanowisk,
- modyfikowania oprogramowania,
- dystrybucji zmodyfikowanych kopii.

Licencja udziela użytkownikowi ograniczonej gwarancji na okres 90 dni, ale wyłącza wszelką odpowiedzialność producenta za ewentualne szkody powstałe w wyniku używania systemu.

Licencje typu EULA stały się przedmiotem krytyki ze względu na zbyt szerokie, nieraz niezgodne z prawem ograniczenia w nich zawarte. Electronic Frontier Foundation opublikowała dokument opisujący takie kontrowersyjne ograniczenia zawarte w licencjach. Dokument ten wymienia następujące klauzule zawarte w licencjach:

- zakaz publicznego krytykowania produktu (McAfee VirusScan, Microsoft .NET),
- zgoda na monitorowanie użytkownika przez producenta oprogramowania (Windows XP, Windows Vista),
- zakaz tzw. inżynierii wstecznej (Windows XP, Windows Vista),
- zakaz używania produktu razem z produktami innych producentów (GAIN),
- automatyczna zgoda na wszystkie przyszłe wersje licencji (Apple iTunes),
- całkowite ograniczenie odpowiedzialności producenta (Windows XP, Windows Vista).

Lokalne ustawodawstwo (w zależności od miejsca zamieszkania użytkownika oraz miejsca zakupu produktu) może modyfikować lub całkowicie negować niektóre terminy zawarte w licencjach EULA. Prawo lokalne może np. określać minimalny zakres gwarancji i odpowiedzialności producenta oraz dopuszczać inżynierię wsteczną w celu wyprodukowania kompatybilnego oprogramowania. Zarówno prawo Stanów Zjednoczonych jak i Unii Europejskiej zezwala na w/w użycie inżynierii wstecznej.

Nie istnieje żadna uniwersalna wersja licencji EULA – każdy producent oprogramowania ma swoją, specyficzną dla każdego produktu. Użytkownik przed użyciem programu powinien dokładnie zapoznać się z warunkami jego użycia. W przypadku tzw. oprogramowania sprzedawanego w pudełku konsument nie ma możliwości zapoznania się z licencją przed zakupem produktu, gdyż jest ona zamieszczona w środku opakowania (najczęściej zafoliowanego) w formie papierowej lub na nośniku danych. Na początku wielu producentów stosowało tzw. *shrink-wrap license* (licencja w folii) – licencje, które zaczynają obowiązywać w momencie otwarcia opakowania. Istnieje sporo kontrowersji co do ich legalności, dlatego producenci zamiast nich obecnie stosują tzw. *click-wrap license* – licencje zatwierdzane poprzez kliknięcie w uruchomionym programie. Część producentów umożliwia zwrot oprogramowania za cenę zakupu, jeśli użytkownik nie zgadza się z warunkami licencji (np. w/w system Windows XP). Inni zaś nic nie wspominają w licencji o możliwości ewentualnego zwrotu. W takim wypadku konsumentowi pozostaje jedynie dochodzenie swoich praw w sądzie. Licencje typu EULA są zazwyczaj długie i skomplikowane, dlatego większość klientów ich nie czyta. Ale nie zwalnia to ich od obowiązku przestrzegania licencji.

Shareware, freeware, adware

Pojęcia shareware, freeware i adware są blisko ze sobą związane, często się przenikają i mają wspólną historię.

Shareware (wersja testowa = demonstacyjna = demo)

Shareware nie jest licencją. Jest to metoda marketingowa powstała w latach 80-tych, polegająca na udostępnianiu programów użytkownikom, aby mogli je wypróbować przed zakupem. Zwyczajowo

jednak określenie shareware używane jest jako jedna z kategorii oprogramowania własnościowego. Nie ma żadnych sformułowanych definicji określających co jest, a co nie jest oprogramowaniem shareware.

Podstawową cechą oprogramowania shareware jest zezwolenie użytkownikom na dalsze rozpowszechnianie (redystrybucję) programu. Programy ograniczające prawo do redystrybucji nie mogą być określane mianem shareware. Programy shareware są dostarczane tylko w wersji binarnej, bez ich kodu źródłowego. Ich użytkownicy są zachęceni do kopiowania ich, i rozdawania swoim znajomym, co pozwala na osiągnięcie dużej popularności w krótkim czasie. Dzięki temu producenci mogą obniżyć koszty dystrybucji oraz reklamy oprogramowania, co przekłada się na jego cenę.

Drugą podstawową cechą shareware jest umieszczanie w programach zachęt do zakupu oprogramowania. Autor programu oczekuje zapłaty od klienta, jeśli po wypróbowaniu zamierza on go dalej używać. Jedni autorzy umieszczają takie informacje o możliwości zapłaty w formie sugestii, inni w formie żądania.

Każdy program shareware ma swoją osobną licencję, nie ma żadnego ogólnego typu licencji shareware. Nie ma też żadnej oficjalnej szczegółowej definicji (jak w przypadku wolnego oprogramowania). Początkowo programy shareware były w pełni funkcjonalne. Z czasem producenci zaczęli modyfikować funkcjonalność i warunki licencyjne używania swoich programów, aby osiągnąć większy zysk.

Pierwszą odmianą był podział na darmową wersję podstawową (ang. *basic*) lub lekką (*light*) i płatną wersję pełną (*full, retail*), zwaną także zarejestrowaną (*registered*) albo profesjonalną (*pro*). W wersji podstawowej umieszczano tylko podstawową funkcjonalność, a w wersji pełnej dodatkowe lub zaawansowane funkcje. W przypadku gier pełne wersje oferowały kolejne rozdziały, dodatkowe postacie, przedmioty, itd. Pełne wersje programów są już zwykłymi programami komercyjnymi i ich udostępnianie jest zabronione. Po zakupie pełnej wersji producent dawał kupującemu kod odblokowujący pełną funkcjonalność programu, zwany także numerem seryjnym (*serial number*), kluczem produktu (*product key*), bądź kodem aktywacyjnym (*activation code*).

Drugą odmianą były wersje testowe (ang. *trial*), rzadziej nazywane wersjami demonstracyjnymi (*demo*). Programy tego typu miały ograniczenia działania, najczęściej czasowe (np. 30 dni) lub określające maksymalną liczbę uruchomień. Po upływie okresu testowego lub po wykorzystaniu liczby uruchomień, program – w zależności od pomysłów jego autora – mógł już więcej się nie uruchamiać, przechodzić w tryb ograniczonej funkcjonalności (np. brak możliwości drukowania lub zapisu plików) lub regularnie wyświetlać informację o zakończeniu okresu próbnego, która jednocześnie zachęca do zakupu pełnej wersji. Programy, które wyświetlają taką informację są nazywane *nagware* (od ang. *nag* – zrzędzić, męczyć, poganiać), zaś programy o celowo ograniczonej podstawowej funkcjonalności są nazywane *crippleware* (od ang. *crippled* – uszkodzony, kaleki). W tym przykładzie wyraźnie widać nieprecyzyjność tych terminów, gdyż mogą się one łączyć i przenikać.

Programy w wersjach testowych często umieszczają w systemie operacyjnym użytkownika ukryte pliki lub klucze rejestru, mające zapobiec dalszemu używaniu programu po jego odinstalowaniu i ponownym zainstalowaniu. Z czasem do programów shareware i trial zaczęły się pojawiać tzw. *cracki* (czyt. *kraki*, od ang. *crack* – łamać) – programy tworzone przez anonimowych programistów, usuwające zabezpieczenia przed dalszym używaniem lub odblokowujące pełną funkcjonalność. Oprócz nich, w crackerskich serwisach publikowano także generatory numerów seryjnych (*keygen*) oraz same numery seryjne. Chcąc walczyć z tym zjawiskiem, część producentów przestała umieszczać w testowych i niepełnych wersjach pełną funkcjonalność programu. W związku z tym, po rejestracji wymagane było ściągnięcie pełnej wersji i jej instalacja. Takie wersje testowe z technicznego i logicznego punktu widzenia nie różniły się od gier w wersji demo.

Freeware

Kolejną odmianą shareware jest *freeware* (od ang. *free software* – darmowe oprogramowanie). Określenie to początkowo było używane zamiennie z shareware, z czasem jego użycie ograniczono do darmowych programów nieograniczających czasowo używania. Freeware obejmuje także darmowe programy, które zabraniają redystrybucji lub ją ograniczają. Chociaż do pojęcia freeware pasuje także wolne oprogramowanie (*free software*), to należy unikać włączania go do kategorii freeware. Typowe programy rozprowadzane jako freeware, podobnie jak shareware, są udostępniane bez kodu źródłowego, a ich modyfikowanie jest zabronione. Dodatkowo część programów freeware ogranicza prawa użytkowników w zakresie konkretnych zastosowań – najczęściej chodzi o zezwalanie tylko na użytek niekomercyjny, a do użytku komercyjnego trzeba kupić pełną wersję. W celu uniknięcia kolizji nazw, zwolennicy wolnego oprogramowania zamiast *freeware* proponują określenia *gratis software* oraz *free as in beer* (darmowe, jak darmowe piwo). W polskim języku nie ma tego problemu.

Chociaż oprogramowanie freeware jest darmowe, to część jego twórców prosi o dobrowolne wpłaty pieniędzy. Taka odmiana jest określana jako **donationware** (ang. *donation* – datek, dotacja). Twórca może prosić o wpłaty na swoje konto, lub na konto jakiejś organizacji charytatywnej. Inni twórcy zamiast o pieniądze proszą o wysłanie do nich kartki pocztowej (*postcardware*, *cardware*). Jeszcze inni wymyślają zabawne sposoby zapłaty za swój program, np.:

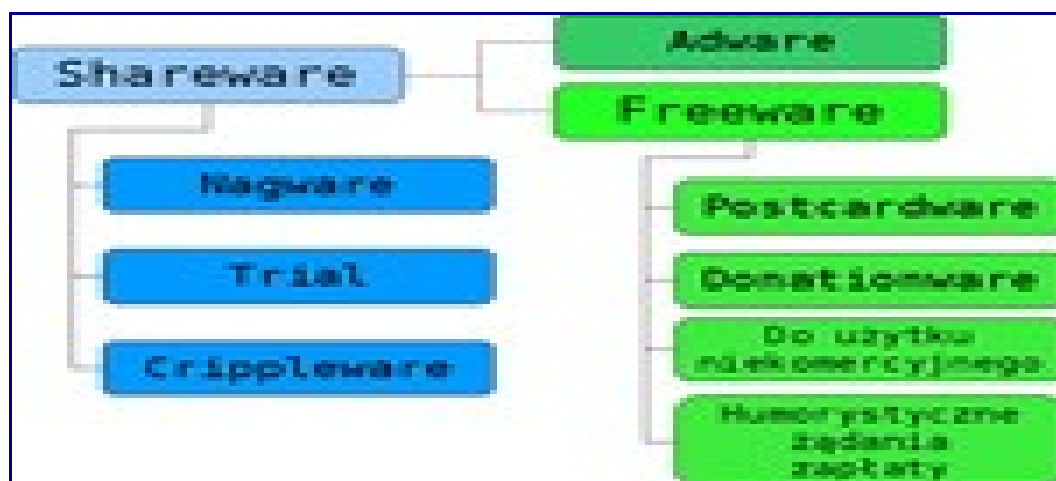
- **beerware** – twórca prosi o to, żeby przesłać mu piwo lub wypić je za jego zdrowie,
- **catware** – twórca prosi użytkownika, żeby przez godzinę pobawił się z przynajmniej 1 kotem,
- **sisterware** – twórca prosi użytkownika, żeby przedstawił mu swoją siostrę.

Inne przykłady takich nietypowych licencji można znaleźć w Wikipedii pod hasłem *Otherware*.

Adware

Ostatnią kategorią jest *adware* – darmowe oprogramowanie wyświetlające użytkownikowi reklamy. Reklamy wyświetlane w takim programie mogą być dla twórcy głównym źródłem dochodu. Niektórzy twórcy łączą adware z shareware, i za jednorazową opłatą oferują wersję bez reklam. Można też łączyć wiele w/w kategorii – np. program pocztowy Eudora przez długi czas był oferowany w 3 wersjach: płatnej, bez reklam; darmowej, z reklamami; oraz darmowej, bez reklam, ale z ograniczoną funkcjonalnością.

Jak już wcześniej było wspomniane, wszystkie te terminy mogą się łączyć w przeróżnych kombinacjach (zob. Rys. 2), dlatego warto przeczytać licencję każdego programu i sprawdzić na co ona pozwala. Tym bardziej, że niektórzy producenci mylnie te pojęcia interpretują i np. określają swój program mianem shareware, mimo iż jego redystrybucja jest zabroniona.



Rys. 2: Kategorie oprogramowania shareware i freeware. (Źródło: opracowanie własne.)

Shared Source

Shared Source („współdzielony kod”) jest inicjatywą Microsoftu stworzoną w celu udostępniania ich kodu źródłowego osobom i organizacjom. Inicjatywa ta powstała w maju 2001 roku jako odpowiedź na żądania dużych korporacji i organizacji rządowych, które, chcąc zapewnić sobie odpowiedni poziom bezpieczeństwa, potrzebowały wglądu do kodu źródłowego używanych programów. Shared Source można także uważać za pośrednią odpowiedź na ruch open source, zwłaszcza biorąc pod uwagę podobieństwo nazw. W ramach tej inicjatywy, organizacje (instytucje rządowe, instytucje akademickie, korporacje, producenci OEM) oraz niezależni twórcy mogą, po podpisaniu odpowiedniego kontraktu, uzyskać dostęp do kodu źródłowego wybranych programów Microsoftu. Do programu dopuszczane są tylko wybrane osoby i instytucje, po spełnieniu szeregu wymagań stawianych przez Microsoft.

W ramach Shared Source, Microsoft udostępnił także 5 licencji, którymi niezależni twórcy mogą objąć swoje oprogramowanie. 2 z nich, Microsoft Public License (Ms-PL) i Microsoft Reciprocal License (Ms-RL), zostały zaakceptowane przez OSI jako licencje otwartego oprogramowania. Z czasem FSF także je zaakceptowała, jako licencje wolnego oprogramowania, z zastrzeżeniem, żeby nie obejmować nimi nowego oprogramowania, ponieważ Ms-RL jest niekompatybilna z GPL, a Ms-PL duplikuje funkcjonalność licencji Apache 2.0.

Microsoft Public License można zakwalifikować do licencji akademickich, gdyż zezwala ona na modyfikację i dystrybucję kodu źródłowego, oraz na włączanie kodu do własnych programów, zarówno komercyjnych jak i niekomercyjnych. Ms-PL, podobnie jak licencja Apache 2.0, zawiera także klauzulę o udzieleniu licencji na patenty oraz jej wygaśnięciu w przypadku wytoczenia autorom pozwu o naruszenie patentów. Ms-PL także wyraźnie nie udziela licencji na użycie znaków handlowych producenta. Licencja ta jest kompatybilna z trzecią wersją licencji GPL.

Microsoft Reciprocal License, podobnie jak Ms-PL zezwala na modyfikację i dystrybucję kodu źródłowego. Jednakże, Ms-RL jest licencją typu copyleft, gdyż wymaga dystrybucji zmodyfikowanych wersji pod tą samą licencją. Podobnie jak licencje MPL i CDDL, zezwala ona na włączanie do programu kodu na innych licencjach, pod warunkiem umieszczenia go w osobnych plikach. Tak samo jak MPL i CDDL, licencja Ms-RL jest niekompatybilna z GPL.

Kolejne 2 licencje, Microsoft Limited Public License (Ms-LPL) i Microsoft Limited Reciprocal License (Ms-LRL), są modyfikacjami w/w licencji, które ograniczają użycie programów nimi objętych tylko do systemu Microsoft Windows. Z tego powodu nie mogą one być uznane za licencje wolnego ani otwartego oprogramowania.

Ostatnią licencją Shared Source jest Microsoft Reference Source License (Ms-RSL). Licencja ta zezwala tylko na podgląd kodu źródłowego, bez prawa do modyfikacji, oraz bez prawa do dystrybucji poza własną firmą. Jest to najbardziej restrykcyjna licencja z całej inicjatywy Microsoftu. Mimo tych ograniczeń, dany kod źródłowy może być użyty do zrozumienia działania programu i uzyskania dzięki temu poprawy działania własnych produktów współdziałających z danym programem na licencji Ms-RSL. Licencja ta również nie jest licencją wolnego ani otwartego oprogramowania.

W ramach Shared Source, Microsoft udostępnił na w/w licencjach kod źródłowy niektórych drobnych programów. Microsoft wydał także kilka programów na indywidualnych licencjach, które nakładają szereg dodatkowych ograniczeń – np. zabraniają użycia danego programu do celów komercyjnych. Przykładami są Shared Source Common Language Infrastructure (implementacja CLI, głównego komponentu platformy .NET) oraz system Windows CE 6.0.

Tiemann uważa także, że Shared Source jest chwytem marketingowym, który może okazać się koniem trojańskim. Doskonałą ilustracją tego stwierdzenia jest fakt, iż twórcy wolnego oprogramowania, którzy oglądają kod udostępniony na licencji Microsoft Reference Source License mogą później zostać oskarżeni o bezprawne skopiowanie kodu objętego licencją Ms-RSL – jeśli ich kod źródłowy będzie wystarczająco podobny. Miguel de Icaza, programista projektów

GNOME i Mono, ostrzega twórców wolnego oprogramowania, żeby nawet nie przeglądali kodu źródłowego objętego tą licencją.

Nie da się ukryć, że Shared Source wykorzystuje wymienioną w rozdziale **Wolne oprogramowanie** dwuznaczność terminu open source, który potocznie może być rozumiany tylko jako możliwość zobaczenia kodu źródłowego, bez prawa do modyfikacji. Doskonale ilustruje to licencja Ms-RSL, która przez osobę nieobeznaną w temacie może zostać błędnie uznana za licencję otwartego oprogramowania. Choć Shared Source obejmuje 2 licencje wolnego oprogramowania (Microsoft Public License i Microsoft Reciprocal License), to całą inicjatywę należy zaliczyć do zamkniętego oprogramowania, bo większość jej licencji nie spełnia kryteriów definicji wg FSF i OSI (opisanych w rozdziale **Wolne oprogramowanie**).

Autor: Przemysław Kulczycki

Skąd: Swamper

*Tekst opublikowany jest na licencji [Creative Commons Uznanie Autorstwa 2.5](#), co w skrócie oznacza, że **możesz go dowolnie modyfikować, publikować i rozpowszechniać również dla użytku komercyjnego**. Jeśli skorzystasz z tego tekstu prosimy Cię jedynie o link zwrotny do wortalu jakilinux.org i informację o autorze oraz o tym, że został on pierwotnie opublikowany w naszym serwisie.*