

Licenze per il software, la
documentazione e i contenuti
Riflessi culturali e pratici

Antonella Beccaria <antonella.beccaria@renom.com>

Principi del diritto d'autore

- Conferimento automatico per la nuova *espressione* di un'idea
- Il supporto deve essere *tangibile* e il conferimento non richiede obbligo di iscrizione
- Limitazioni al diritto d'autore
 - **work for hire**: lavoro prodotto da un dipendente, incluso quello commissionato per essere utilizzato all'interno di un'altra opera o come supplemento di un'opera (traduzione). In questo caso il copyright al committente e non al creatore
 - **fair use**: uso di materiale copyright senza infrazione come la critica di un'opera, il reportage o per scopi didattici
 - **fattore tempo**: misurato a partire dalla morte del creatore (70 anni), dalla commissione (95 anni) o dalla data di creazione (120 anni) dopodiché l'opera passa di pubblico dominio

Copyright e pratiche *capital-intensive*

- Impari contrattazione tra autore ed editore
- Conferimento di percentuali (royalty) sulle copie vendute. Conseguente tendenza a chiudere le possibilità di riproduzione della copia
- Tipologia di royalty
 - **mechanical royalty**: riconoscimento percentuale sulla vendita della copia (mercato editoriale)
 - **performance royalty**: esecuzione di un brano attraverso stereo, radio, cinema (mercato discografico e cinematografico. Esteso al mercato editoriale per gli audio book)
 - **synchronization royalty**: utilizzo di un brano per usi televisivi o cinematografici (mercato discografico. Raramente esteso a quello editoriale per le citazioni)

L'ambito informatico

- Generica cessione di diritti e non riconoscimento dell'opera all'autore
- Tipico fenomeno del *copyright for hire*
- Caratteristiche del bene informatico rispetto a quello artistico:
 - **funzionale**: esegue determinate operazioni
 - **dinamico**: le sue funzioni possono essere riprodotte al di fuori del contesto originario
- Licenza d'uso: documento legale che si basa sul diritto d'autore e definisce diritti e doveri dell'utente
- Tendenza a incatenare l'utente all'interno di vincoli stretti (licenza a strappo)

L'informatica e il diritto

- In Italia il dibattito sull'introduzione di disposizioni normative risale agli Anni Settanta. Esigenze:
 - **Dati**: acquisizione e trattamento
 - **Invenzioni**: protezione in ambito industriale
 - **Garanzie**: contenimento delle responsabilità
 - **Verifiche**: conduzione di controlli sulla veicolazione dei contenuti
- Si delinea immediatamente, una volta definito il software come creazione intellettuale, una dicotomia tra due istituti giuridici:
 - **Diritto d'autore**: utilizzato per le opere dell'ingegno
 - **Brevetto**: per le invenzioni intellettuali con carattere di novità

L'orientamento verso il diritto d'autore

- Corpo di disposizioni per la protezione morale e patrimoniale delle opere d'ingegno con carattere creativo appartenenti a scienze, letteratura, musica, arti figurative, architettura, teatro e cinematografia (artt. 2575-2583 codice civile, legge 633/41, legge 248/2000, decreto 29/2003)
- Ragioni per il software:
 - **ascrivibilità** del software alle opere scientifiche
 - **creatività** rintracciabile nell'originalità dell'opera
 - **espressione formale** di una creazione intellettuale
 - **algoritmo** assimilabile a un'idea
 - **diritto** a ricevere un equo
 - **orientamento** dalla legge del 1941 per progetti di ingegneria

Le caratteristiche di un nuovo modello

- Rispetto alle caratteristiche del modello proprietario, si va affermando un modello concorrente che afferma che presenta i seguenti elementi fondanti:
 - **Libertà di distribuzione**: la licenza non diventa più perno per limitare la diffusione di un'opera attraverso meccanismi economici e conseguenti sanzioni per le violazioni
 - **Libertà di modifica**: la personalizzazione di una soluzione è il vero valore aggiunto, alternativo all'alta replicabilità a costi contenuti tipico del software proprietario
 - **Possibilità di mantenimento della licenza**: l'obbligo sussiste solo per le licenze *copyleft* (permesso d'autore) e la tendenza è quella a non togliere al substrato vitale della soluzione sue possibili evoluzioni

Il software libero

- Il concetto discende dalla libertà di scambio di idee e di informazioni tipico degli ambienti scientifici e trae la sua base da concetti di libertà di pensiero e di espressione. Elemento essenziale di crescita ed evoluzione del software
- Definizione:
 - **Libertà 0**: libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo senza che vengano apposti limiti
 - **Libertà 1**: libertà di studiare come funziona il programma e adattarlo. L'accesso al codice sorgente è un **prerequisito**
 - **Libertà 2**: libertà di ridistribuire copie, in versione modificata o meno, a pagamento o meno
 - **Libertà 3**: libertà di migliorare il programma e distribuire i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio. L'accesso al codice sorgente ne è un **prerequisito**

L'Open Source Initiative

- Movimento che nasce nel 1998 e si concretizza con la Open Source Initiative <<http://www.opensource.org/>>
- Caratteristiche:
 - **Disponibilità del codice sorgente**: la Open Source Definition, derivata da documento analogo di Debian, si fonda sulla possibilità di uso, studio, modifica e modifica
 - **Approccio utilitaristico**: per FSF la libertà è un prerequisito alla diffusione del software libero. Per l'OSI rappresenta una conseguenza. Dunque, in questo ambito si parla di metodologia di sviluppo
 - **Le libertà dell'utente**: il rispetto delle quattro libertà fondamentali del software libero è alla base ma non è un vincolo imprescindibile per l'OSI

Licenze per il software 1

- Licenze compatibili con GNU/GPL
 - **GNU General Public License**: inclusione del copyleft
 - **GNU Lesser General Public License**: permette il collegamento con moduli non liberi. Tra la versione 2 e la 2.1 la GNU LGPL è stata rinominata da GNU Library General Public License a GNU Lesser General Public License
 - **MIT e X11 License**: senza permesso d'autore, è la licenza di Xfree86
 - **BSD License post 1999**: rimossa la clausola pubblicitaria, senza copyleft. Equivalente alla X11
 - **Artistic-Perl License**: non comprende il permesso d'autore in senso stretto (inclusione o meno nella Versione Standard)

Licenze per il software 2

- Licenze non compatibili con GNU/GPL
 - **BSD License pre 1999**: (UCB/LBL) senza permesso d'autore e con la clausola pubblicitaria
 - **Apache License v1.0 - v2.0**: senza permesso d'autore, prevede la non attribuzione. Royalty libere sono all'interno del progetto
 - **Mozilla Public License**: permesso d'autore lasco, il codice originale non comprende solo il sorgente ma anche altre feature (script, file interfaccia)
 - **Q Public License**: rilascio di modifiche solo come patch e possibilità dell'autore originario di non inserire il sorgente nella versione GNU/GPL
 - **Sun Common Development and Distribution License**: prevede il copyleft, ma il suo codice non può rientrare nel progetto di sviluppo di Linux

Licenze per il software 3

- Licenze per software non libero
 - **Apple Public Source License (APSL)**: inclusione del copyleft, si deve indicare la non appartenenza al progetto originario delle modifiche. Apple detiene i diritti di tutto il codice
 - **Sun Community Source License**: come la APSL, non fornisce libertà nella pubblicazione delle modifiche e Sun può incorporarle senza attribuirle ai contributori
 - **Sun Solaris Source Code (Foundation Release)**: proibisce la redistribuzione, l'uso commerciale e può essere revocata
 - **YaST License**: vieta la riproduzione e redistribuzione commerciali e impone l'esplicita autorizzazione di SuSE Linux AG
 - **Daniel Bernstein Licenses**: queste licenze non sono per software libero, poiché non permettono la pubblicazione di versioni modificate

Licenze per la documentazione 1

- Licenze per la documentazione libera
 - **GNU Free Documentation License**: la più classica. Un dibattito all'interno di Debian Legal ne ha messo in discussione la libertà a causa delle sezioni invarianti
 - **FreeBSD Documentation License**: si differenzia dalla precedente per la mancanza del permesso d'autore. È compatibile con la GNU/FDL
 - **Apple's Common Documentation License, v1.0**: è incompatibile con la GNU/FDL perché «non è possibile aggiungere altri termini o condizioni a quelli presenti in questa licenza»
 - **Open Publication License, v1.0**: una licenza per documentazione libera con permesso d'autore a condizione che il detentore del copyright non eserciti nessuna delle "opzioni di licenza" (sez. VI, divieto di distribuzione e modifica) pena la non libertà della licenza. Non copyleft, dunque rischio di futura applicazione delle opzioni

Licenze per la documentazione 2

- Licenze per la documentazione non libera
 - **Open Content License, v1.0**: restrizioni sul pagamento delle copie
 - **Open Directory License (Dmoz.org License)**: il diritto di redistribuzione per qualunque versione non è permanente e si richiede all'utente di tornare periodicamente sul sito a controllare, pratica troppo restrittiva per la libertà dell'utente stesso
- Licenze per materiale diverso da software e documentazione
 - **Design Science**: licenza libera e con permesso d'autore creata per dati generici e non per il software in particolare
 - **Creative Commons**: molto variegate e vanno da estensioni molto libere a limitazioni che non le rendono più tali. La FSF le raccomanda per tutto ciò che non è software

Licenze Creative Commons

- Quattro licenze base:
 - **Attribuzione (Attribution)**: l'autore permette che l'opera e i derivati siano copiati, distribuiti, presentati, etc a condizione che chi compie tale azione ne citi chiaramente l'autore e la fonte
 - **Non commerciale (Noncommercial)**: l'autore permette che l'opera e i derivati siano copiati, distribuiti, presentati, etc a condizione che chi compie tale azione non abbia fini commerciali
 - **Non opere derivate (No Derivative Works)**: l'autore permette che l'opera sia copiata, distribuita, presentati, etc soltanto se la copia è letterale e nell'interezza dell'opera. Eventuali modifiche dell'opera non sono concesse
 - **Condividi allo stesso modo (Share Alike)**: l'autore permette che le opere derivate dalla sua opera siano distribuite soltanto a condizione che esse vengano rilasciate sotto la stessa licenza dell'originale

I benefici di libertà e apertura

- Dopo aver presentato i diversi tipi di licenze libere e open source, si possono individuare le classi di benefici:
 - **Innovazione**: gratificazione nell'avere e nel rilasciare un programma funzionante, nel correggere un errore dell'applicazione o nell'evolvere programmi esistenti
 - **Affidabilità**: molti programmatori significa consistente verifica e diminuzione di bug. Il vantaggio non è solo quantitativo: è legato alla conoscenza di un programma sia dal punto di vista utente che tecnico
 - **Longevità**: potenzialmente una soluzione non corre il rischio di essere dismessa per ragioni derivate da aspetti prettamente commerciali, ma può essere ripresa e mantenuta in qualsiasi momento

Copyleft e non copyleft

- Il permesso d'autore nasce dall'esigenza di non proprietarizzazione di una soluzione o dal taglio delle libertà ad essa attribuite
- Le licenze non copyleft, generalmente, hanno un'origine e dunque uno scopo definiti:
 - **Ogni tipo di libertà**: sono tra le prime che vengono formalizzate e non vedono una limitazione *qualsiasi* tipo di evoluzione
 - **Ricerca**: nate all'interno per lo più di laboratori di ricerca, hanno avuto lo scopo di incentivare la ricerca e diffonderne i risultati
 - **Implementazione**: il risvolto più immediato è stato quello di permettere ai ricercatori di essere operativi e di avere uno strumento legale che attribuisse loro strumenti e risultati

I punti di forza delle licenze libere e OS

- Esaminando le licenze libere, si possono individuare alcune chiavi che vanno a costituire la loro rilevanza anche al di fuori di ambiti strettamente economici:
 - **Valore del brand:** FSF/GNU, Apache, BSD sono a garanzia della ricerca sottostante il prodotto
 - **Compatibilità con gli standard:** giocando al di fuori di schemi di mercato tradizionali, la concorrenza si gioca sulla trasparenza dei formati e delle funzioni, sull'interoperabilità e sull'adesione a standard internazionali
 - **Sopravvivenza del bene:** è in grado di riprendere anche dopo interruzioni, la disponibilità di materiale (codice e documentazione) evita la morte della soluzione

Riflessi di una corrente di pensiero

- Ambito tecnologico:
 - **Soluzioni verificabili**: l'affidabilità del software non è presupposto ma conseguenza
 - **Soluzioni adattabili**: rilevante diventa la plasticità del software rispetto al contesto di appartenenza
 - **Sopravvivenza del bene**: con conseguente minor spreco di risorse in caso di cambi tecnologici non cercati ma imposti
- Ambito culturale:
 - **Estensione del concetto di diritto d'autore**: editoria, musica, giornalismo, saggistica sono i nuovi fronti in avvicinamento
 - **Garanzia dell'accesso**: formati liberi, possibilità di usufruire della conoscenza al di là degli strumenti
 - **Opportunità di crescita sociale**: aumento delle competenze comporta un aumento della ricchezza sociale

Conclusione

➤ Bibliografia:

- Sam Williams, *Free As in Freedom. Richard Stallman's Crusade for Free Software*, Ed. Tim O'Reilly, 2002
- Eric S. Raymond, *The Cathedral & the Bazaar*, Ed. Tim O'Reilly, 1999
- Chris DiBona, Sam Ockman, and Mark Stone, *Open Sources: Voices from the Open Source Revolution*, Ed. Tim O'Reilly, 1999
- Andrew M. St. Laurent, *Understanding open source and free software licensing*, Ed. Tim O'Reilly, 2004
- Ministero per l'Innovazione e le Tecnologie, *Indagine conoscitiva sul software a sorgente aperto nella PA*, 2003
- Lawrence Lessig, *Cultura Libera*, Apogeo, 2005