

Rodzaje licencji na oprogramowanie

Licencja oprogramowania jest umową określającą warunki korzystania z programów komputerowych. Używając programów komputerowych, zgadzasz się na warunki licencji.

Licencje na oprogramowanie sprzedawane są w dwóch podstawowych postaciach:

OEM to programy sprzedawane wraz ze sprzętem komputerowym (przypisane do konkretnego komputera), po wymianie sprzętu na nowszy, nie można ich przenieść na nowy komputer tylko trzeba ponownie je zakupić.

BOX to programy, które można przenosić na kolejne komputery jednak pod warunkiem, że zawsze zainstalowany jest tylko na jednym komputerze. Legalny jest tylko program ostatnio zainstalowany.

Możemy spotkać się z następującymi rodzajami licencji:

Adware to programy rozpowszechniane za darmo (bez kodu źródłowego), ale zawierające funkcję wyświetlającą reklamy.

Freeware to programy które mogą być używane bezpłatnie, jednak prawa autorskie pozostają w mocy, dlatego nikt nie może wprowadzać zmian w ich kodzie źródłowym.

Open Source (otwarte oprogramowanie) to alternatywa dla Freeware (wolne oprogramowanie), którego celem jest istnienie swobodnego dostępu do oprogramowania dla wszystkich jego uczestników. Zapewnia swoim użytkownikom prawo do legalnego oraz darmowego uruchamiania, kopiowania, rozpowszechniania, analizowania, modyfikacji oraz ulepszania i rozbudowy istniejących produktów.

Shareware to program udostępniony bezpłatnie do testów, dzięki czemu przed decyzją o zakupie można przetestować go pod kątem swoich indywidualnych potrzeb.

Demo to darmowe programy, które mają mocno ograniczone funkcje lub czas użytkowania.

Beta to typ oprogramowania, które jest jakby próbnym modelem, prototypem w znacznej mierze ukończonym, nie do końca pozbawionym ukrytych błędów.

Trial to rodzaj licencji na programy komputerowe polegający na tym, że można go używać przez z góry ustalony czas. Po upływie ustalonego czasu, jedyną rzeczą, na którą pozwoli program, jest rejestracja albo usunięcie go z dysku twardego.

Specjalnym rodzajem licencji jest

Public domain (dobro publiczne) - „licencja” ta jest stosowana do tekstów, zdjęć, muzyki, dzieł sztuki, oprogramowania itp., które na skutek decyzji twórcy, braku spadkobierców, lub upływu odpowiedniego czasu, stały się dostępne dla dowolnych zastosowań bez ograniczeń wynikających z przepisów prawa autorskiego. Programy posiadające ten status, mogą być używane bezpłatnie i bez ograniczeń.

Czym jest licencja na oprogramowanie komputerowe i jakie są jej najpopularniejsze rodzaje?

Posted on: 2022-03-18

O konieczności licencji na oprogramowanie komputerowe każdy, kto miał choć pobieżny kontakt z elektroniką słyszał przynajmniej kilka razy w swoim życiu. Nie każdy jednak poświęca tej kwestii więcej uwagi, mimo niekwestionowanej popularności komputerów i pokrewnych im urządzeń w biznesie oraz rozrywce.

Zacznijmy od podstaw - prawo autorskie

Celem zrozumienia istoty licencji należy najpierw przywołać prawo autorskie. Ma ono na celu zabezpieczenie wszystkich wytworów ludzkiej działalności przed nielegalnym rozpowszechnianiem. Odpowiednie przepisy zakazują tworzenia kopii z zamiarem bezprawnego czerpania korzyści majątkowych z tego tytułu.

W Polsce normy dotyczące prawa autorskiego reguluje ustawa z 1994 roku. Zwraca się jednak uwagę, że wobec współczesnych sposobów upowszechniania oprogramowania i tego jak korzystamy z zasobów sieci wypadałoby poddać rewizji wprowadzone ponad ćwierć wieku temu prawo. Szczególnie, gdy przepisy zakazujące redystrybucji oprogramowania nie są do końca czytelne a ich świadomość społeczna wciąż stoi na bardzo niskim poziomie. W państwie aspirującym do miana nowoczesnego trudno pogodzić się z takim stanem rzeczy.

Odkładając na bok kwestie legislacyjne, ogólnie licencję komputerową rozumiemy jako umowę określającą warunki, na jakich użytkownik ma prawo do korzystania z danego programu komputerowego. Warto mieć na uwadze, że licencja nie tylko jasno określa formy użytkowania oprogramowania, ale reguluje jednocześnie prawa własności. Odpowiedzieliśmy już na pytanie, co to jest licencja. Teraz przyszedł czas na wyróżnienie jej poszczególnych rodzajów, o czym szerzej w następnych akapitach.

Rodzaje licencji komputerowych

Zanim dojdzie do zainstalowania nabytego oprogramowania poruszając problematykę licencji komputerowych podkreślić kto i gdzie może korzystać z zakupionego software. Na tym polu wyróżniamy zasadniczo trzy podstawowe rodzaje licencji:

- **Jednostkowa** (One-site Licence) – licencja jednostanowiskowa to licencja uprawniająca użytkownika do instalacji programu na konkretnym komputerze lub innym urządzeniu. Użytkownik nie może rozpowszechniać programu, ale ma prawo do wykonania jego kopii zapasowej, jeśli istnieje obawa, że nośnik fizyczny może ulec uszkodzeniu.
- **Grupowa** (Site Licence) – skierowana do różnych instytucji i podmiotów gospodarczych. Jest to rodzaj licencji zezwalającej na użytkowanie programu przez większą ilość osób pracujących na różnych stanowiskach.

- **Licencja na Obszar** – umowa między producentem a użytkownikiem, uprawniająca do sporządzenia konkretnej liczby kopii oprogramowania na własny użytek. W przypadku sieci lokalnej umożliwia wykorzystanie oprogramowania na wielu stanowiskach komputerowych. Tym sposobem firma ponosi mniejsze koszty.

Spokojnie, to jeszcze nie koniec

Ustaliliśmy już gdzie i kto może korzystać z programów. To jednak dopiero początek przygody z pojęciem licencji. Czas przyjrzeć się temu, jak wygląda praktyczne rozpowszechnianie programu, czyli w jaki sposób indywidualny konsument lub firma może wejść w jego posiadanie. Ogólnie licencje na oprogramowanie sprzedawane są w dwóch podstawowych postaciach:

- **BOX** – niegdyś rozpowszechnianie programu w tzw. formie „pudełkowej”. Dziś każdy producent oprogramowania stawia na dystrybucję cyfrową. Zasady licencyjne określone w umowie przykładowo możliwością przenoszenia programu na kolejne komputery, np. kiedy dokonujemy pełnej wymiany hardware'u. Instalacji dokonujemy wyłącznie na jednym urządzeniu, o ile nie jest to licencja grupowa, która pozwala na wielu użytkowników w tym samym czasie.
- **OEM** – termin najczęściej pojawiający się w przypadku Windows. Są to programy sprzedawane wraz ze sprzętem komputerowym i na stałe przypisane do konkretnego urządzenia. Nie możemy ich przenosić. Przykładowo, jeśli dokonacie sklonowania partycji lub przeniesiecie dysk z systemem operacyjnym typu OEM to na nowym PC poprosi on o ponowną aktywację.

Niektóre aplikacje, niezależnie od miejsca, mogą być użytkowane w formie testowej ograniczonej czasowo lub liczbą uruchomień. W ten sposób wyróżniamy:

- **Demo/wersja próbna** – darmowy, ograniczony w swoich funkcjach program. Jest to swego rodzaju „próbka” mająca zachęcić do zakupu pełnej wersji danej aplikacji.
- **Licencja Trial** – program o pełnej funkcjonalności używamy przez ograniczony czas lub ilość uruchomień. Gdy okres próbny dobiegnie końca musimy kupić pełną wersję lub odinstalować produkt z dysku.
- **Beta** – program w fazie budowy. W znacznej mierze nieukończony, dlatego wciąż posiada wiele błędów. Producent udostępnia go za darmo, aby zobaczyć reakcje użytkowników i zebrać potrzebne informacje do usprawnienia jego poszczególnych komponentów.

Porzucone oprogramowanie?

Jeszcze innym rozwiązaniem dystrybucji oprogramowania jest typ licencji **Shareware**. Termin ten, złożony z dwóch angielskich słów, wszedł na stałe do słownika w latach 90., gdy kopia gry *Doom* niczym wirus zalewała amerykańskie biura i placówki wyposażone w komputery osobiste. Jest to zasadniczo nieodpłatnie udostępnione oprogramowanie do testów z zastrzeżeniem ograniczenia jego niektórych funkcji przez producenta.

Warto wspomnieć jeszcze o **Abandonware**, czyli o porzuconym oprogramowaniu, gdy jego producent nie świadczy już wsparcia w postaci aktualizacji i krytycznych poprawek. Dobrym przykładem będzie wygaśnięcie wsparcia dla Windows 7 przez Microsoft. Pod ten termin podciągniemy również stare gry komputerowe.

Niemniej nie oznacza to, że takie oprogramowanie od razu przechodzi w „otwartą” licencję. Wręcz przeciwnie, bowiem kod źródłowy oprogramowania będzie niedostępny z powodów licencyjnych. Jednocześnie nowsze aplikacje mogą posiadać pewne linijki kodu (konkretne rozwiązania) zaczerpnięte z starszego software'u. Taki scenariusz widzimy choćby w przypadku Windows 10 względem starszych "Okienek" Microsoftu.

Open source i darmowe programy? Ależ poproszę!

Poprzez sieć internetową użytkownicy mają dostęp do niezliczonej ilości programów i pomniejszych aplikacji. Przeważająca część wymaga wykonania opłaty licencyjnej, szczególnie, jeśli mówimy o profesjonalnych narzędziach wykorzystywanych przez konkretne grupy zawodowe.

Niemniej coraz więcej twórców udziela dostępu do stworzonych przez siebie programów komputerowych na nieodpłatnych zasadach. Przykładowo licencja typu **Public Domain** to tzw. licencja dobroczynna czyniąca z oprogramowania własność ogółu. Autor lub autorzy oprogramowania zrzekają się praw do upowszechniania oprogramowania na rzecz ogółu użytkowników.

Warto mieć jednak na uwadze, że taka licencja oprogramowania może odnosić się wyłącznie do domowego zacisza. Programy powszechnie darmowe czasem mogą wymagać wniesienia opłaty w przypadku użytku komercyjnego. Wyróżniamy jeszcze aplikacje na licencji **Adware**, czyli korzystamy z nich bez ponoszenia kosztów, ale w zamian posiadają one wyświetlane reklamy będące źródłem zarobku twórców.

Licencja freeware a open source

Po drugiej stronie barykady mamy tzw. „wolne oprogramowanie” - licencja freeware wydaje się najlepszym przykładem. Możemy użytkować i rozpowszechniać program do woli, ale nie mamy dostępu do kodu źródłowego. W konsekwencji użytkownik nie może nanosić w nim zmian, nawet, jeśli ma ku temu odpowiednie umiejętności.

Dlatego cyfrowi majsterkowicze prędeż zainteresują się licencją **Open Source** (z ang. Otwarte Źródło). W tym przypadku można nanosić autorskie zmiany i dzielić się efektami swojej pracy. Podwaliną tego rozwiązania była licencja typu **GNU GPL** (*General Public Licence*) zdefiniowana przez instytucję Free Software Foundation. Ważnym jest, że jeżeli ktoś wprowadza do obiegu oprogramowanie zawierające jakkolwiek część podlegającą licencji GPL, to musi udostępnić wraz z każdą dystrybucją binarną jej postać źródłową.

Linux - przykład korzystania z praw licencji GPL

Celem licencji GNU GPL jest zapewnienie jego użytkownikom, że wolno kopiować, zmieniać i stosować w dowolny sposób oraz rozdawać własne kopie. Ciekawym przykładem programu na takich zasadach będzie system operacyjny Linux, którego jądro jest upowszechniane według licencji GPL. W ten sposób doczekał się dziesiątek odmian i wariantów. Przy czym należy podkreślić, system Linux nie jest oprogramowaniem będącym własnością ogółu. Prawa autorskie do kodu Linuxa należą do różnych autorów, którzy dołożyli własną cegiełkę do budowy systemu i jego różnych redystrybucji.

Status prawny Linuxa, a raczej jego kodu źródłowego, jest o wiele bardziej złożony i zasługuje na zupełnie osobną publikację. Na zasadach licencji GPL funkcjonuje również [program Blender](#) - potężne narzędzie do modelowania i renderowania obrazów oraz animacji trójwymiarowych.

Oprogramowanie: ograniczenia i obostrzenia

Używając programów komputerowych de facto zgadzasz się na warunki licencji. Umowa powinna określać przede wszystkim formy wykorzystania utworu, a więc warunki, na jakich licencjodawca jest uprawniony do korzystania z programu. W Polsce ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych wskazuje zakres, miejsce i czas korzystania z utworu.

Niemniej jest to wyłącznie przykład i strony zawierające umowę za porozumieniem mogą dowolnie kształtować charakter zasad licencji. Pełna formułka opisująca warunki licencji najczęściej znajduje się w pliku tekstowym dostarczonym z aplikacją lub stosowny prawniczy wywód zobaczymy podczas procesu instalacji. Jeśli chcemy doprowadzić ją do końca musimy zgodzić się na zawarte w niej warunki.

Nieznaną przyczyną nie zważania na jego przestrzegania. Warto o tym pamiętać. Użytkownik, który wbrew przepisom prawa pobiera z Internetu programy, jak również różnego rodzaju treści (muzyka, film, książki itd.), udostępniając je jednocześnie innym niezgodnie z zapisami licencji popełnia przestępstwo.

Prawa autorskie a polska rzeczywistość

O łamaniu praw autorskich, zasad licencji, nielegalne posługiwaniu się programem komputerowym bez zgody autora lub producenta mówi art. 278 §2 kodeksu: *...karze podlega, kto bez zgody osoby uprawnionej uzyskuje cudzy program komputerowy w celu osiągnięcia korzyści majątkowej*. Zapis ten odnosi się do §1: *kto zabiera w celu przywłaszczenia cudzą rzecz ruchomą, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do 5 lat*.

W praktyce jednak polskie prawo zawiera wiele luk i nieścisłości. Sprawy wytoczone konkretnym instytucjom i osobom, jak słynny przypadek studentów Politechniki Poznańskiej, potrafią ciągnąć się bez finału latami. Mimo wszystko konfiskata sprzętu na rzecz dochodzenia, potencjalne grzywny i koszty spraw sądowych już same w sobie powinny działać odstraszaająco na użytkowników próbujących korzystać z oprogramowania w nielegalny sposób.