

Copyleft/Open Source

Das Copyleft Konzept

Im Bereich der Softwareentwicklung gab es schon lange Ansätze und Konzepte für freie Distributionen. Zu Beginn der Computerentwicklungen war beinahe jede Software frei verfügbar und verwendbar, was die Entwicklung stark vorantrieb. Als jedoch in den 1980er Jahren die Distribution proprietärer Software immer beliebter wurde und freie Software rar wurde, gründete Richard Stallman 1985 die „Free Software Foundation“ und das „GNU Project“, eines der ersten und bis heute wichtigsten Projekte, deren klare Zielsetzung die freie (d.h. weiterverarbeitbare) Verfügbarkeit von Software ist.

Das ebenfalls von Richard Stallman entwickelte Copyleft Konzept bildet die Basis für lizenzrechtlich freie Software. Copyleft bezeichnet grundsätzlich einen Zusatzvermerk in Lizenzbestimmung, der festlegt, dass bei der Fortentwicklung einer Errungenschaft die selben, beim Original bestimmten Nutzungsrichtlinien verwendet werden. Das erlaubt Vervielfältigungen und Bearbeitungen grundsätzlich.

Das Copyleft wird über alle folgenden „Generationen“ weitervererbt und gilt für alle Bearbeitungen davon.

Freie Software

Die Grundlage für sämtliche freie Konzepte bietet die s.g. „freie Software“. Sie zeichnet sich durch die „Freiheit des Benutzers, die Software zu benutzen, zu kopieren, sie zu vertreiben, zu studieren, zu verändern und zu verbessern“ aus. (<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.de.html>, „Die Definition freier Software“, Free Software Foundation Inc, 21. April 2008, 23. April 2011)

Das GNU Projekt beschreibt dabei vier Arten von Freiheiten:

- 1 Die Freiheit, das Programm für jeden Zweck zu benutzen (Freiheit 0).
- 2 Die Freiheit, zu verstehen, wie das Programm funktioniert und wie man es für seine Ansprüche anpassen kann (Freiheit 1). Der Zugang zum Quellcode ist dafür Voraussetzung.
- 3 Die Freiheit, Kopien weiterzuverbreiten, so dass man seinem Nächsten weiterhelfen kann (Freiheit 2).
- 4 Die Freiheit, das Programm zu verbessern und die Verbesserungen der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen, damit die ganze Gemeinschaft davon profitieren kann (Freiheit 3). Der Zugang zum Quellcode ist dafür Voraussetzung.

(<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.de.html>, „Die Definition freier Software“, Free Software Foundation, 21. April 2008, 23. April 2011)

Dabei ist es sogar grundsätzlich vorgesehen, dass die Veränderung der jeweiligen Software ohne jegliche Erwähnung des Urhebers erfolgen kann. Allein durch die Bezeichnung als „frei“ ist die Software noch nicht geschützt - um diese Rechte zu wahren wurden mehr oder weniger verpflichtende Regeln, zusammengefasst im Copyleft Konzept, eingeführt.

Kategorien freier Software

Public Domain Software

Bei Software, die in der Weiterverarbeitung frei sein sollte, gibt es neben dem Copyleft Konzept die Möglichkeit sie als „Public Domain“ zu kennzeichnen. Die Freigabe per „Public Domain“ schliesst die Verwendung eines Copyrights aus, erlaubte es allerdings „...auch unkooperativen Leuten, das Programm in proprietäre Software umzuwandeln.“ (*<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.de.html>, „Was ist Copyleft“, Free Software Foundation, 21. Jänner 2009, 1. Mai 2011*)

Dadurch ergibt sich genau die Problematik, die in Folge von dem Copyleft Konzept bereinigt wurde. Einmal proprietäre Software, wurden die Freiheiten des ehemals zur ungehinderten Verbreitung gekennzeichneten und damit vorgesehenen Werkes (im schlimmsten Fall durch nur marginale Änderungen proprietär geworden) eliminiert.

Software unter Copyleft

Um Software frei zugänglich und folglich deren „Besitz“ zu eliminieren, muss Software unter ein Copyleft gestellt werden, also mit speziellen Verbreitungsbedingungen versehen werden. Dazu zählen beispielsweise die GPL (GNU General Public License), die LGPL (GNU Lesser Public License) oder die GFDL (GNU Free Documentation License).

Halbfreie Software

Für halbfreie Software haben nur gewisse Personen Bearbeitungsrechte. Softwarefragmente, die nur halbfrei sind, können nicht in vollständige Systeme einbezogen werden, soll das System letztendlich frei sein, weil „... die Vertriebsbedingungen des Systems als Ganzem die Verknüpfung aller in ihm enthaltenen Vertriebsbedingungen sind“. (<http://www.gnu.org/philosophy/categories.de.html>, Kategorien freier und unfreier Software, Free Software Foundation, 29. Juli 2001, 28. Mai 2011)

Lizenzen

Um ein Werk mit dem Copyleft Konzept zu versehen ist es zuerst notwendig ein Copyright darauf anzuwenden. Zusätzlich dazu wird eine der Copyleft Lizenzen hinzugefügt, welche dann die Freiheit des Werkes zu schützen vermag, also das Recht auf Verfielfältigung, Verbreitung und Veränderung festlegt. Das GNU Projekt, Urheber des Copylefts bietet zu diesem Zwecke mehrere solcher Lizenzen an:

GPL

Die GNU General Public License bezieht sich generell auf Software bzw. auf Geräte

(Gebrauchsgegenstände) auf denen es gestattet sein soll, „to install or run modified versions of the software inside them“. (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>, GNU General Public License, Free Software Foundation, 29. Juni 2007, 15. Mai 2011)

Die GPL ist ein Beispiel für ein starkes Copyleft.

MPL

Die „Mozilla Public License“ wurde von der Firma Netscape 1998 für das Softwarepaket „Netscape Communicator 5“ entwickelt.

Sie ist das bekannteste Beispiel für ein relativ schwaches Copyleft.

Alternativen

Copyfree

Als eine der Alternativen zum Copyleft zählt das Copyfree. Die Gründer des Copyfree (die allerdings nirgends namentlich erscheinen) kritisieren, dass die Free Software Foundation mit dem Copyleft versuche, mit staatlichen Kräften sicher zu gehen, dass niemand volle Kontrolle über Software hat (“The FSF’s aims amount to using government power to ensure nobody has full control over software in his or her possession.” (<http://copyfree.org/policy/>, Copyfree Policy, Unbekannt, 30. Mai 2011)), sowie die Inkompatibilität mehrerer Copyleft Lizenzen, die dann zu tragen komme, wenn mehrere Teile eines Programmes (eben unter verschiedenen Lizenzen) zu einem Ganzen kombiniert werden sollen. Dies sei nämlich kaum möglich.

Deshalb sind ihre Statuten folgendermaßen formuliert, wobei die “freie Distribution”, sowie die “freie Kombination” klar den Freiheitsgedanken erweitern. Das Copyleft kennt gerade die “freie Kombination” in der Weise nicht.

- 1 Free Use
- 2 Free Distribution
- 3 Free Modification and Derivation
- 4 Free Combination
- 5 Universal Application

(<http://copyfree.org/policy/>, Copyfree Policy, Unbekannt, 30. Mai 2011)

Die „Original BSD License“, die „New BSD License“ und die „Simplified BSD License“ zählen zu den offiziellen, unter dem Copyfree Gedanken erstellten Lizenzen.

Open-Source Initiative - MIT License

Die Open-Source Initiative hat ihre MIT-Lizenz folgendermaßen statuiert:

“Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the “Software”), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.” *(<http://www.opensource.org/licenses/mit-license.php>, The MIT License (MIT), 30. Mai 2011)*

Sie kommt mit der Sicherstellung freier Kombination und Distribution den BSD Lizenzen sehr nahe, räumt aber in ihrer Standardvariante gleichzeitig das Recht auf Vermarktung ein. Gleichzeitig unterliegt die Lizenz selber keinerlei Copyright, kann daher auch auf beliebige Weise modifiziert werden.

Creative Commons Lizenzen

Die Organisation “Creative Commons” bietet für kreative Werke etliche Lizenzen an, die das Werk in unterschiedlichen Graduierungen als “frei” kennzeichnen.

Diese sechs CC-Lizenzen gliedern sich wie folgt und sind durch die eindeutige Namensgebung bereits selbsterklärend:

- 1 Namensnennung (CC BY)
- 2 Namensnennung - Keine Bearbeitung (CC BY - ND)
- 3 Namensnennung - Nicht Kommerziell (CC BY - NC)
- 4 Namensnennung - Nicht Kommerziell - Keine Bearbeitung (CC BY - NC - ND)
- 5 Namensnennung - Nicht Kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY - NC - SA)
- 6 Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY - SA)

(<http://creativecommons.org/licenses/>, The Licenses, 21. Mai 2011)

Ein Vorteil der CC-Lizenzen ist wohl, dass sie in ihrer Art auf beliebige Werke anwendbar sind, uneingeschränkt und einfach. Bei den Creative Commons Lizenzen besteht das Problem, dass die Vermischung unterschiedlicher Lizenztypen (beispielsweise CC BY und GPL) nicht erlaubt ist, es daher nicht möglich ist, aus Einzelwerken unter verschiedenen Lizenzen ein neues Gesamtwerk zu erstellen. Auch gibts es Kompatibilitätsprobleme innerhalb der CC-Lizenzen.

Stärke eines Copyleft

Starkes Copyleft

Die kommerzielle Nutzung wird durch ein starkes Copyleft behindert. So wird die Weiterentwicklung eines Originals durch andere Personen als dem Urheber mit anschließender Restriktion der Nutzungsbestimmungen unmöglich gemacht, da das weiterentwickelte Werk die selben Lizenzbestimmungen beinhalten muss, wie das verwendete bzw. bearbeitete Original.

Das bedeutet, dass Werke, die mit Zuhilfenahme des Copyleft geschützten Originals entstehen, keiner kommerziellen Nutzung zugeführt werden dürfen, das Folge-

produkt muss genau so frei bleiben.

Beispiel dafür ist die GPL (GNU General Public License), die gar verlangt, dass verknüpfte Programmbibliotheken, die in einem System („Endprodukt“ – zumindest des Standes der Dinge) verwendet werden, unter der selben Lizenz verbreitet wurden bzw. zur Verfügung stehen.

Schwaches Copyleft

Auf der anderen Seite existieren so genannte schwache Copylefts, unter die beispielsweise die MPL (Mozilla Public License) fällt. Sie zeichnen sich unter anderem dadurch aus, dass in einem fertigen Produkt (oder System) Dateien existieren dürfen, die unterschiedlichen Lizenzbestimmungen unterliegen. In einer Datei allerdings darf wiederum nur dieselbe Lizenz verwendet werden und von beispielsweise Bibliotheken, Softwarefragmenten usw. verwendet worden sein. Ihre „Ideologie“ ist liberaler und erlaubt damit proprietäre Software.

Außerhalb des Softwarebereichs

Auch für Kunstwerke wurden ähnliche Konzepte erstellt und Lizenzen verfasst. Einige französische Künstler, die sich in dem (nicht eingetragenen) Verein „Copyleft Attitude“ versammelt haben und die Webseite artlibre.org führen, nennen sich das Copyleft Konzept als Beispiel und entwickelten beispielsweise ihre eigene Lizenz.

Die „Licence Art Libre (LAL)“ (Lizenz „Freie Kunst“) entstand aus den Bestrebungen dem künstlerischen Schaffen die Beschränkungen zu nehmen. Sie enthält sämtliche relevanten Bestimmungen der Copyleft Lizenzen. Auch hier erhält die „Community“ durch Implementierung der Lizenz das Recht auf Vervielfältigung, Verbreitung und Verarbeitung.

Ihre Gründe sind wie folgt:

- 1 To give the greatest number of people access to your work.
- 2 To allow it to be distributed freely.
- 3 To allow it to evolve by allowing its copy, distribution, and transformation by others.
- 4 So that you benefit from the resources of a work when it is under the Free Art License: to be able to copy, distribute or transform it freely.
- 5 But also, because the Free Art License offers a legal framework to disallow any misappropriation. It is forbidden to take hold of your work and bypass the creative process for one's exclusive possession.

(<http://artlibre.org/licence/lal/en>, Free Art License 1.3, Copyleft Attitude, 2007, 30. Mai 2011)

Kritik an Copyleft

Kritisiert wird unter anderem, „dass vom Ursprungsmaterial abgeleitete Werke ebenfalls unter gleichen Bedingungen lizenziert werden müssen.“ (*<http://www.heise.de/tr/artikel/Copyleft-Lizenzen-am-Scheideweg-277963.html>, „Copyleft-Lizenzen am Scheideweg“, Michael Fitzgerald, 22. Dezember 2005, 1. Mai 2011*)

Sollen also beispielsweise Softwarefragmente zusammengefügt werden, um ein neues Werk zu schaffen, müssten sie, um das lizenzrechtlich möglich zu machen, eben unter den gleichen Lizenzen stehen. Fitzgerald führt in dem Kontext etwa Wikipedia an: „So kann ein Text aus der Wikipedia, der unter einer Lizenz namens “Free Documentation License” (FDL) steht, im Grunde nicht als Erzählstück für einen Film verwendet werden, der nach den Regeln der “Creative Commons”-Lizenz verteilt werden soll.“ (*<http://www.heise.de/tr/artikel/Copyleft-Lizenzen-am-Scheideweg-277963.html>, „Copyleft-Lizenzen am Scheideweg“, Michael Fitzgerald, 22. Dezember 2005, 1. Mai 2011*)

Würden solche, mehreren differenzierenden Lizenzen unterliegenden, Fragmente kombiniert, wandelt sich der noble Gedanke der freien Verteilung schnell in rechtlich bedenkliche Probleme. Gerade Universitäten, deren wissenschaftliche und vor allem lehrende Arbeit auf diesem Gedanken der freien Verteilung gründet, könnten dadurch (zumindest theoretisch) gegen Lizenzrechte verstoßen und damit in ernste Probleme geraten.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die Untergrabung des Copyrights, das dem Schaffenden den Schutz seines eigenen Werkes zukommen lässt. Die Urheber die sich dem Copyleft unterordnen verlieren also die Möglichkeit aus ihrem Eigentum (welches sie ja damit abtreten) Profit zu schlagen.

Plagiiierung freier Werke?

Plagiate können in einem solchen Umfeld praktisch nicht entstehen, die Frage nach der Originalität ist irrelevant, lediglich die Bestimmungen der Nutzung gewinnen an Bedeutung. Gerade bei Software wird das Original wohl nicht als abgeschlossen Produkt gesehen, sondern viel mehr als Fragment einer, zur ewigen Verbesserung vorgesehen Umgebung.

Die Definition eines Plagiats von Paul Englisch: „Plagiat ist also die aus freier Entschließung eines Autors oder Künstlers betätigte Entnahme eines nicht unbeträchtlichen Gedankeninhalts eines anderen für sein Werk in der Absicht, solche Zwanganleihe nach ihrer Herkunft durch entsprechende Umgestaltung zu verwischen und den Anschein eigenen Schaffens damit beim Leser oder Beschauer zu erwecken.“ (http://plagiat.htw-berlin.de/ff/startseite/fremde_federn_finden, 1.1 Definitionen)

Sieht man von der Absicht der Täuschung ab, ist Plagiiierung also genau die erwünschte Handlung für solche als open-source freigegebenen Werke.

Wenn man also weiterdenkt und das Folgewerk, durch partielle Veränderung aus dem Original entstanden, betrachtet, so verliert spätestens dieses Folgewerk den Anspruch auf Originalität. Bei einer ungehinderten Verbreitung und Veränderung verschwinden irgendwann auch die Spuren der daran beteiligten Einzelpersonen.

Betrachtet man das Copyleft eingebettet in andere Nutzungsrichtlinien, so kann es sein, dass eine Zitierung durchaus erwünscht bzw. verlangt wird. Verzichtet man mutwillig auf diese Zitierung, so ergibt sich dadurch aber keinerlei Vorteil, da eine kommerzielle Verwertung ja ausgeschlossen ist.

Fälschung wäre in diesem Kontext ebenso wenig erstrebenswert, da aus der (vorgegebenen) Originalität kein Nutzen gezogen werden kann.

Einzig „sinnvoll“ wäre demnach die Verwendung derart geschützter Werke in unfreien, also kommerziellen Produkten, wobei das wohl eher eine Appropriation darstellen würde, also eine Annektierung des „Originals“.