

# Übung 4

## Urheberrechtliches, Lizenzen und Distributionen

1. Szenario: Sie finden auf einem Webserver im Internet in einem Unterverzeichnis namens „**Free Games**“ eine im **LIESMICH.html** als ultimatives Actionspiel beworbene Software. Leider gelingt es Ihnen trotz intensiver Suche nicht, eine Lizenzangabe für dieses Spiel zu finden. Weder im Ordner, in dem die Software liegt, noch auf dem Webserver ist ein Hinweis zu finden, nicht einmal eine Suchmaschine hat Informationen rechtlicher Art über das Spiel.

(a) Was dürfen Sie nach deutschem Recht mit dieser Software tun, was nicht?

*Antwort: Da Ihnen kein gültiger Lizenzvertrag vorliegt, den Sie akzeptieren könnten, dürfen Sie die Software weder kopieren noch benutzen, auch nicht für den Eigen- bzw. Privatgebrauch. „Free Games“ als Ordner, in dem sich das Spiel befindet, ist nicht ausreichend, um eine Aussage über die urheberrechtlichen Bestimmungen, die auf das Spiel zutreffen, machen zu können.*

(b) Wer haftet (Hersteller, Verkäufer/Anbieter, Sie selbst, ... ?), wenn durch das Spiel Schäden an Ihrem Computer (Hard- oder Software, z.B. Viren oder Trojaner) entstehen?

*Nach deutschem Recht gilt für „Geschenke“ nur eine eingeschränkte Haftung, z.B. bei **grober Fahrlässigkeit** oder **mutwilliger Zerstörung** (Vandalismus, Viren, evtl. Straftaten durch entstandene und von Dritten ausgenutzte „Hintertüren“) durch den Urheber und ebenfalls durch den Verteiler. Da aber keine gültige Nutzungslizenz vorliegt, handelt es sich hier auch formal gar nicht um ein Geschenk, sondern ggf. um eine „gestohlene“ Software, für deren Auswirkung die Urheberfrage möglicherweise völlig ungeklärt ist (d.h. der Nutzer bleibt, insbesondere wenn der Urheber und der Verantwortliche für das Angebot im Web sich nicht feststellen lässt, auf seinem Schaden zunächst sitzen, und muss schlimmstenfalls die Schäden, die anderen durch seine nicht genehmigte Nutzung der Software entstanden sind, auch noch aufkommen).*

2. Sie erhalten von einem Programmierer ein von ihm selbst geschriebenes Programm, das er unter die GNU GENERAL PUBLIC LICENSE gestellt hat, und möchten dieses Programm nun selbst

(a) weiterentwickeln,

*Ja, nach §2 GPL.*

(b) verbreiten,

*Ja, nach §1 (unveränderte Kopien) und §3 (eigene Bearbeitungen/Derivate) GPL.*

(c) für die Nutzung des Programms eine Gebühr verlangen,

*Das ist nicht erlaubt. §2b schließt Gebühren für die Zurverfügungstellung aus.*

(d) kostenpflichtige Dienstleistungen rund um das Programm anbieten, z.B. Anwenderschulungen und Firstlevel-Support.

*Elaubt, die GPL regelt lediglich die Rechte und Pflichten des Software-Empfängers, nicht den Einsatz und die Nutzung der Software.*

Was davon dürfen Sie, was nicht? Dürfen Sie die Lizenz für Ihr Programmderivat ändern?

*Die GPL gilt auch für Bearbeitungen des Programms und auf dem Programm basierende Werke bei der Weitergabe, daher ist eine Lizenzänderung eines bereits unter GPL stehenden Werkes nicht möglich (§6).*

3. Der Urheber einer Software bietet das Programm auf seiner Webseite zum Download an und legt die folgende Lizenz bei:

(a) Das Programm darf kostenlos heruntergeladen und benutzt werden.

(b) Der Programmquelltext darf kostenlos heruntergeladen und gelesen werden.

(c) Änderungen am Programm bzw. am Quelltext müssen vom Hauptentwickler genehmigt werden, bevor sie weitergegeben werden.

(d) Das Programm darf zu Privatzwecken („nicht-kommerziell“) frei verwendet werden, es ist aber verboten, damit Geld zu verdienen.

Kann es sich bei dieser Lizenz um eine Open Source Lizenz handeln? (Begründung)

*Punkt 1. und 2. deuten zwar in Richtung Open Source, es darf aber laut OSI-Definition keinen Vorbehalt gegenüber der Weitergabe von Änderungen (Def. 2 und 3) und keine Einschränkung im Anwendungsfeld (Def. 6) geben. Daher handelt es sich hier nicht um eine Open Source Lizenz.*

4. Was ist eine „Distribution“? (Stichworte)

*Herstellerspezifische Zusammenstellung von System- und Anwendersoftware, Anwendungszweckspezifische Auswahl aus dem freien Software-Pool, oft mit kostenpflichtigem Support und Handbuch kommerziell vertrieben, aber auch Community-gepflegte Distributionen.*