GPLv3

La nuova versione della licenza GPL

Cristian Rigamonti

<rigamonti@fsfeurope.org>

(c) 2007 Cristian Rigamonti - La copia letterale e la distribuzione di questo articolo nella sua integrità sono permesse con qualsiasi mezzo, a condizione che questa nota sia riprodotta.

http://www.fsfe.org/fellows/cri/

FSFE: cosa è

- Fondata nel 2001; fa parte della “rete delle FSF” (con FSF US, FSF India e FSF Latin America);
- Composizione: 11 membri formali dell’associazione, 25 membri del “team”, 90 volontari in 8 paesi;
- Interamente finanziata da donazioni (imprese e individui);

FSFE: cosa fa

- Attività informativa presso il pubblico, aziende, istituzioni;
- Rappresentanza degli interessi del software libero in alcune sedi (es. EU, WIPO, WSIS. . .);
- Supporto legale a progetti di software libero (es. progetti Freedom Task Force, MSvsEU);

Per saperne di più e restare informati:

- Sito istituzionale: http://www.fsfeurope.org/
- Newsletter e feed RSS
- GnuVox: http://www.gnuvox.info, ogni giorno notizie, commenti, segnalazioni sul Software Libero (in italiano!)

FSFE: come partecipare

- Programmatori, traduttori, grafici, scrittori: contribuire al sito o a GnuVox.
- Per tutti: la Fellowship della FSFE: http://www.fsfe.org
- Per le aziende: donare alla FSFE

Maggiori informazioni: http://www.fsfeurope.org/help/help.it.html

Per qualsiasi richiesta o proposta: italy@fsfeurope.org

Sommario

- Le licenze per il software e la licenza GPL
- GPLv3: il processo di revisione
- GPLv3: i cambiamenti principali

Parte I

Le licenze per il software e la licenza GNU GPL

Software e licenze

- Il software è un'*opera dell'ingegno* (come un romanzo, una canzone, un'invenzione industriale);
- Esistono molti tipi di opere dell'ingegno diverse tra loro; infatti la legge li tutela con strumenti diversi: diritto d'autore, tutela del marchio, brevetto. . . (il termine "proprietà intellettuale" è pericoloso, annulla le differenze tra i tipi di opere: http://www.fsf.org/licensing/essays/not-ipr.xhtml);
- Il software è tutelato in tutto il mondo tramite il diritto d'autore (in alcuni paesi anche tramite il brevetto);
- La *licenza* è lo strumento con cui l'autore decide quali diritti concedere all'utente (seguendo le regole stabilite dal diritto d'autore);

Tipi di licenze

- Esistono molti tipi di licenze:
  http://www.gnu.org/licenses/license-list.html
- Di conseguenza esistono molti tipi di software:
  http://www.fsf.org/licensing/essays/categories.html
- Il *software libero* fornisce le 4 libertà seguenti:
  - *Eseguire* il programma per qualsiasi scopo;
  - *Studiare* il programma e adattarlo alle proprie esigenze (occorre il sorgente);
  - *Distribuire* copie del programma;
  - *Modificare* il programma e distribuire la versione modificata (occorre il sorgente).

La libertà non ha prezzo

“Free as in free speech, not as in free beer”

- “Libero” Vs “Proprietario”: una questione di *libertà*
- “Gratuito” Vs “Commerciale”: una questione di *prezzo*
- Esiste software libero gratuito o a pagamento.
- Esiste software proprietario gratuito o a pagamento.

La licenza GPL

- E' una licenza libera (fornisce le 4 libertà)
- E' un tipo particolare di licenza libera: garantisce la *persistenza* delle libertà nelle opere derivate (meccanismo del *copyleft*)
- E' una delle più usate licenze per il software libero (es. 70% dei progetti su Sourceforge)

Riferimenti:

- GPL HOWTO: http://www.fsf.org/licensing/licenses/gpl-howto.html
- GPL FAQ: http://www.fsf.org/licensing/licenses/gpl-faq.html

La licenza GPL: storia

- 1984-5: Richard Stallman lancia il Progetto GNU e la Free Software Foundation
- 1989: pubblicata la GPL v1
- 1991: pubblicate la GPL v2 e la LGPL v1
- 1999: pubblicata la LGPL v2.1 (*lesser* GPL)
- 2005: annunciata l'intenzione di aggiornare la GPL
- 2006: 16-17 gennaio, lancio del Progetto GPLv3; prima bozza di discussione; nel corso dell'anno vengono organizzate 5 conferenze internazionali.
- 2007: 28 marzo, rilasciata la terza bozza di discussione e l'aggiornamento del calendario

Parte II

GPLv3: il processo di revisione

Perché la revisione?

Adattare la licenza ai cambiamenti (tecnologici, ma soprattutto legali) degli ultimi anni:

- Nuove leggi sul diritto d'autore (DMCA, EUCD. . .)
- DRM - Digital ~~Rights~~ Restrictions Management
- Brevetti software
- Internazionalizzazione (i18n)
- Compatibilità con diverse licenze

I principi guida

- Proteggere le 4 libertà garantite dal software libero
- “Do no harm”: evitare effetti collaterali imprevisti
- Coinvolgere la comunità nel processo

Strumenti e procedure

- Il sito http://gplv3.fsf.org
- Le bozze di discussione (*draft*) e le motivazioni (*rationale*) delle modifiche (http://gplv3.fsf.org/gpl3-dd3-guide)
- I comitati di discussione
- La piattaforma web per i commenti individuali
- Le conferenze internazionali
- Il wiki http://gplv3.fsf.org/wiki/
- Approfondimenti (testi, audio/video): http://gplv3.fsf.org/av
- Restare informati: la mailing list info-gplv3 e il licensing blog di FSF.

La piattaforma stet

stet è l'applicativo (Perl/Javascript, si interfaccia con RT) sviluppato per gestire i commenti provenienti dal sito web (http://gplv3.fsf.org/comments/)

Dal file `stet-intense-shorter.js` della distribuzione:

```
/* stet will be released under the GPLv3 as soon as the license
is finalized -- so its development may be seen as a sort of
meta-licensing bootstrap operation: a program whose sole purpose
is to develop the terms for its own distribution.  */
```

A che punto siamo

- 28 marzo 2007: rilasciata la terza bozza di discussione (http://gplv3.fsf.org/gpl3-dd3-guide) e la relativa FAQ (http://gplv3.fsf.org/dd3-faq)
- Almeno 60 giorni di discussione. . .
- Ultima bozza di discussione
- 30 giorni di discussione. . .
- GPL Versione 3

Parte III

GPLv3: i cambiamenti principali

DMCA e EUCD

- Il problema: leggi come DMCA (in USA) e EUCD (in alcuni paesi europei) puniscono con sanzioni penali il reverse engineering e attività simili sul software che costituisce una “efficace misura tecnologica” di protezione dei contenuti. Occorre per lo meno evitare che utenti di software GPL siano perseguibili ai sensi di queste leggi.
- La soluzione: la GPLv3 (sez. 3) dichiara che il software distribuito non costituisce una “efficace misura tecnologica” e il licenziante rinuncia a esercitare le facoltà concesse da DMCA e leggi simili.
- Novità della bozza 3: i riferimenti a DMCA e EUCD sono sostituiti dal riferimento al trattato WIPO che è alla loro base.

Riferimenti: Draft 3 Rationale, Sezione 2: “Paracopyright”

DRM (1)

Il problema del Digital ~~Rights~~ Restrictions Management *in generale*: i sistemi DRM spesso limitano alcuni diritti (es. copia privata) che il diritto d'autore generalmente concede all'utente (non solo nel caso del software!).

- Non solo è grave la restrizione ai diritti, ma il *modo* in cui è implementata: non tramite una legge (es. DMCA, EUCD, IPRED), ma tramite l'*architettura* dei sistemi di distribuzione (es. i sistemi di ~~Trusted~~ Treacherous Computing).
- La posizione della FSF sul problema in generale: il DRM che viola i diritti degli utenti dovrebbe essere illegale e va contrastato sul terreno legislativo e dell'opinione pubblica (vedi le campagne DRM.info e Defective By Design)

DRM (2)

La GPLv3 *NON* contiene clausole contro il DRM in generale! L'unico problema affrontato è quello della *tivo-izzazione*: l'uso di misure tecniche (implementate in hardware) che impediscono di fatto agli utenti di godere delle libertà concesse dalla GPL.

- Il caso *TiVo* (e altri casi).
- La soluzione: la GPLv3 richiede al licenziante di mettere effettivamente il licenziatario in condizione di godere delle 4 libertà, fornendo le informazioni necessarie ("installation information") per poter eseguire versioni modificate del software GPL usando l'hardware e i dati a disposizione dell'utente.

DRM (3)

Novità della bozza 3:

- Applicabilità solo al software distribuito in prodotti di consumo (“user product”).
- Migliore definizione di “installation information”

> ‘‘Installation Information’’ for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

Riferimenti: Draft 3 Rationale, Sezione 1: “Technical Barriers to Modification”

DRM (4)

Commenti:

- Le modifiche proposte da GPLv3 non introducono nuove restrizioni alla libertà di uso del software ma condizioni che assicurano l'esercizio delle 4 libertà.
- Non c'è relazione con la posizione che si può avere sul problema del DRM in generale.
- Anche se si concorda con la posizione di FSF sul problema in generale, una licenza software non può fare nulla per risolvere il problema, ma solo limitare i danni.

Brevetti software (1)

I brevetti software sono un problema che va risolto per via legislativa; come per il DRM, nessuna licenza potrà risolvere il problema, ma solo limitarne i danni.

La GPLv3 cerca di contemperare due interessi:

- Tutelare utenti, sviluppatori, distributori di software GPL dal rischio di essere citati per violazione di brevetti
- Non scoraggiare i detentori di brevetti dal partecipare allo sviluppo e alla distribuzione di software GPL

Brevetti software (2)

Le soluzioni proposte nella bozza 3:

- Sostituire la “implicit patent license” della GPLv2 (parziale e modellata sul diritto US) con una “explicit patent license”, più precisa e con alcuni correttivi (es. obbligo di licenza solo in caso si distribuiscano versioni *modificate* del programma)
- Chiarire in quali casi la licenza vieta di far valere propri brevetti verso utenti del software GPL
- Impedire che detentori di brevetti stringano accordi collusivi di licenza di brevetti validi solo nei confronti di alcuni utenti, discriminandone altri, come nel caso Microsoft-Novell (segue. . .)

Riferimenti: Draft 3 Rationale, Sezione 3: “Patents”

Brevetti software (3)

Pratiche collusive - due soluzioni proposte nella bozza 3:

- (sec 11, par 4) Se il licenziante accorda ad alcuni licenziatari la protezione dai propri brevetti (relativi a software GPL), l'accordo è esteso automaticamente a tutti coloro che riceveranno il programma (non importa da chi). Es. Microsoft sarebbe obbligata a offrire protezione dai propri brevetti a tutti gli utenti di programmi GPL, non solo ai clienti Novell.
- (sec 11, par 5) In alcune condizioni precise, chi distribuisce software GPL e tenta di stringere accordi del tipo descritto sopra perde il diritto di distribuire il software (si ha *termination* della licenza).

Riferimenti: Draft 3 Rationale, Sezione 3.4: "Regulation of Collusive Practices"

Internazionalizzazione

- Il problema: rendere la licenza (ancora) più compatibile con gli ordinamenti giuridici diversi da quello USA (la lingua ufficiale resta ancora l'inglese).
- La soluzione: i termini che ancora si riferivano al *copyright act* statunitense sono stati sostituiti con termini più neutri (es. "distribution", sostituito con "propagation" e "convey").
- Nuovi metodi di distribuzione: bittorrent, distribuzione fisica del binario e distribuzione via internet del sorgente.

Violazioni e riparazione

- Il problema: molte violazioni della licenza sono accidentali e vengono risolte velocemente e amichevolmente
- La soluzione (novità della bozza 3): in caso di prima violazione della licenza, se si pone rimedio entro 30 giorni, non si ha cessazione automatica della licenza.
- Novità della bozza 3: nei casi di cessazione della licenza, non cessano solo i diritti regolati dal diritto d'autore ma anche eventuali diritti sui brevetti che il licenziante aveva concesso.

Riferimenti: Draft 3 Rationale, Sezione 5: "Termination"

Compatibilità tra licenze (1)

Definizione di compatibilità tra licenze: la possibilità di combinare (parti di) programmi distribuiti con licenze diverse, senza che il programma risultante violi alcuna delle licenze originali.

- Il problema: la proliferazione delle licenze libere rende necessario stabilire la *compatibilità* tra le nuove licenze e la GPL. Esistono molte licenze libere (anche copyleft) che *non* sono compatibili con la GPL (http://www.gnu.org/licenses/license-list.html)
- La soluzione: sono state individuate 4 classi di requisiti aggiuntivi (sezione 7 “Additional terms”) che è possibile aggiungere alla GPL per renderla compatibile con altre licenze (invece di indicare un elenco esplicito di licenze compatibili)
- I requisiti aggiuntivi non intaccano comunque le 4 libertà!

Compatibilità tra licenze (2)

Novità della bozza 3:

- Due fra gli *additional requirements* presenti nella bozza 2 sono stati eliminati: quelli riguardanti il *public use* (compatibilità con la licenza Affero GPL) e quelli riguardanti la *patent retaliation* (compatibilità con la licenza Apache 2.0)
- Licenze compatibili con GPLv3: Artistic License (Perl), Affero GPL (futura versione 2)
- Licenze *NON* compatibili con GPLv3: GPLv2 (ovvio), Affero GPL (versione 1), Apache 2.0 (per motivi diversi dalla clausola sulla patent retaliation).

Riferimenti: Draft 3 Rationale, Sezione 4: “Additional Terms”

Il futuro

E quando la GPLv3 sarà rilasciata?

```
The FSF has no power to force anyone to switch from GPLv2
to GPLv3 on their own code.  We intentionally wrote GPLv2
(and GPLv1) so we would not have this power.  Software
developers will continue to have the right to use GPLv2
for their code after GPLv3 is published, and we will
respect their decisions.
                                (lista info-gplv3 25/9/2006)
```

- Il software licenziato con GPLv2 “or any later version” e quello licenziato con GPLv2
- L’importanza delle decisioni di *re-licensing* (e la Freedom Task Force della FSFE)
- Previsioni di adozione: Linux, Samba, MySQL, Sun. . .

Riferimenti

- Il sito del progetto GPLv3 (http://gplv3.fsf.org)
- I blog della FSF (http://www.fsf.org/blogs/)
- La pagina della FSFE sul progetto GPLv3 (http://www.fsfeurope.org/projects/gplv3/gplv3.it.html)