



# GPL 3 – odds and evens

---

Vortrag im Seminar  
„Wissen in der modernen Gesellschaft“  
August 2007

Prof. Dr. Hans-Gert Gräbe  
Institut für Informatik, Uni Leipzig  
<http://www.hg-graebe.de>

# Was ist die GPL?

---

Die meisten Lizenzen für Software und andere nutzbaren Werke sind daraufhin entworfen worden, Ihnen die Freiheit zu nehmen, die Werke mit anderen zu teilen und zu verändern. Im Gegensatz dazu soll Ihnen die GNU General Public License die Freiheit garantieren, alle Versionen eines Programms zu teilen und zu verändern. Sie soll sicherstellen, dass die Software für alle ihre Benutzer frei bleibt. (R. Stallman)

Umkehr der Idee des

**Copyright** (Rechte an Werken sichern)

zum

**Copyleft** (auf gewisser Rechte verzichten)

# Was ist die GPL?

---

Die vier Freiheiten:

1. Die Freiheit, das Programm in der Weise laufen zu lassen wie gewünscht
  2. Die Freiheit, den Quelltext zu studieren und zu ändern wie gewünscht
  3. Die Freiheit, deinem Nachbarn mit deinen Erfahrungen und Werkzeugen zu helfen
  4. Die Freiheit, einer Gemeinschaft etwas zurückzugeben, von der du etwas bekommen hast.
- 1-3 sind individuelle Freiheiten  
4 ist eine gemeinschaftliche Freiheit.

# Was ist die GPL?

---

Die grundlegenden Regelungen:

1. Das Programm darf für jeden – auch kommerziellen – Zweck genutzt werden.
2. Kopien dürfen weitergegeben werden, kostenlos oder gegen Geld, jedoch nur, wenn auch der Quellcode kostenfrei oder zum Selbstkostenpreis weitergegeben wird.
3. Die Arbeitsweise des Programms darf studiert und den eigenen Bedürfnissen angepasst werden.
4. Nach 3 veränderte Programme dürfen unter der Bedingung 2 ohne weitere Rückfragen weitergegeben werden, wobei die Änderungen ausreichend deutlich zu markieren sind.

# Zur Geschichte der GPL

---

- Ursprünglich war Software quelloffen und frei
  - Kartellverfahren gegen AT&T im Jahre 1956
    - Consent Decree verbot [AT&T](#) das Betreten neuer Märkte
  - Software als Zugabe zur Hardware, die von IBM, DEC, HP und Data General dominiert wird
- ab 1964: Entwicklung von UNIX als Betriebssystem am MIT sowie der Berkeley University
- Ende 70er Jahre: Beginn des Internet (Arpanet, Usenet) und der PC-Ära
- 1984: Zerschlagung von AT&T, das die Unix-Lizenz hält, bisher aber aus kartellrechtlichen Gründen nicht geschäftlich nutzen konnte
  - Beginn einer deutlich restriktiveren Fassung der lizenzrechtlichen Bestimmungen

# Zur Geschichte der GPL

---

- 1984-88 Berkeley University: Säuberung des Unix-Codes und Entwicklung von BSD-Unix
  - Grund: wachsender Lizenzdruck
  - Die Gruppe an der BU wurde 1994 aufgelöst
- 1984: Start des GNU-Projekts durch Richard Stallman, der dafür 1985 sogar das MIT verließ
- Stallman und die Hackerethik
- 1985: Gründung der FSF (Free Software Foundation)
- 1986: Das GNU-Manifest
- 1989, 1991 – GPL 1 und GPL 2
  - Lizenzbestimmung vor allem für das GNU-Projekt
  - Vereinheitlichung bestehender Lizenzen

# Zur Geschichte der GPL

---

- 1992 Linux schließt die Lücke des GNU-Hurd-Projekts
  - Steht als Betriebssystem auf der Basis der GNU-Familie unter der GPL-2
- 90er Jahre – Das Jahrzehnt von Microsoft
  - Freie BS wie Linux dringen langsam vom BS- und Backbone-Bereich in den Applikations- und Desktop-Bereich vor
- 1998: Browserkrieg Netscape gegen Internet Explorer
- 1998: FSF und Open Group
  - Zusammenschluss der 1988 gegründeten Open Software Foundation mit X/Open
- 2006 – 2007: Arbeit an der GPL 3

# Wesentliche Neuerungen der GPL-3

---

1. Berücksichtigt die Auflösung der Grenzen zwischen Hardware und Software durch
  - generative Ansätze
  - eingebettete Systeme
2. Präzisere Begriffsbestimmungen und damit mehr Rechtssicherheit
  - Apache-Lizenz 2004
3. Bessere Berücksichtigung der Unterschiede verschiedener Rechtssysteme
  - Urheberrechtsunterschiede in Europa und Amerika
4. Copyleft wird gegen neue „Zumutungen“ der Copyright-Lobby in Stellung gebracht
  - SW-Patente, DRM und signed Code

# Die GPL-3 im Einzelnen

---

## Präambel

### 0: Lizenzrechtliche Definitionen

- Unterscheidet modify, propagate, convey

### 1: Quellcoderelevante Definitionen

- Quellcode, Standardinterface, Systembibliothek, Hauptkomponente (die zu Herstellung oder Betrieb des Objektcodes benötigt wird), zugehörige Quelle (für Objektcode, der nun separat verteilt werden darf)

### 2: Grundlegende Rechte des Nutzers

- enthält nun auch „permission to run“
- Weitergabe modifizierter Versionen an eigenen Dienstleister ist möglich ohne diese unter GPL-3 verfügbar zu machen.

# Die GPL-3 im Einzelnen

---

## 2: Grundlegende Rechte des Nutzers

- enthält nun auch „permission to run“
- Weitergabe modifizierter Versionen an eigenen Dienstleister ist möglich ohne diese unter GPL-3 verfügbar zu machen.

## 3: Anti-DRM-Paragraf

- DRM-Software kann nicht unter der GPL-3 verbreitet werden
- Firmen dürfen Klagen gegen DRM-Verletzungen nicht auf Verwendung von eigener GPL-3-lizenzierter Software stützen.

## 4: Weitergabe exakter Kopien

- Allein die Lizenzbedingungen müssen dabei sein

# Die GPL-3 im Einzelnen

---

## 5: Weitergabe modifizierter Quellversionen

- Die Änderungen müssen gekennzeichnet sein
- Die Lizenzbedingungen müssen klar erkenntlich sein
- Die Lizenz muss für jeden gelten, der in den Besitz einer Kopie gekommen ist, wie auch immer
- Möglichkeit der Fortschreibung von Zweitlizensierungen
- Genauer Begriff der „Aggregation“, d.h., wann und wie das Zusammenspiel mit nicht GPL-Werken erlaubt ist

## 6: Weitergabe von Werken in Nicht-Quellcode-Form

- Grund 1: Eingebettete Software
- Grund 2: Quellen über Internet
- Besondere Rolle der „Installationsdokumentation“ von Endnutzerprodukten.

# Die GPL-3 im Einzelnen

---

## 7: Additional Permissions

- explizite Erweiterung von Haftungsansprüchen
- Forderung nach Erhalt spezieller Formulierungen in der „Appropriate Legal Notice“
- Verbot der Nutzung von Namen oder Markenzeichen in der Öffentlichkeit, insbesondere zu Werbezwecken

Alles andere heißt „further restriction“ und soll hier nicht besprochen werden

## 8: Was ist bei Lizenzverletzung

- GPL-2 war hier sehr restriktiv, konnte nicht geheilt werden
- GPL-3 sieht einen Restitutionsmechanismus vor.

## 9: Keine Lizenz erforderlich für den internen Gebrauch

# Die GPL-3 im Einzelnen

---

## 10: Lizenzweitergabe bei Unternehmensumwandlung

- adressiert vor allem das Problem der Übernahme von Linux-Distributoren

## 11: Umgang mit Softwarepatenten

- Nutzern eigener GPL-3-lizensierter Software wird mit der GPL die Nutzung der entsprechenden eigenen Patente eingeräumt
- GPL-3 und bekannte Fremdpatente. Contributor muss die Erlaubnis für jede GPL-3-konforme Nutzung einholen, sonst ist die SW nicht GPL-3-fähig

12-17 weitere detailliertere Fragen zu zukünftigen Lizenzmodifikationen sowie Garantie- und Haftungsausschluss

# Die GPL-3 als Prozess

---

GPL-2 war eine Vereinheitlichung *innerhalb* des GNU-Projekts im engeren Sinne

GPL-3 erfordert einen großen Community-Prozess

- viele verschiedene OS-Lizenzen
- viele verschiedene weitgehend unabhängige Projekte
- Anfang 2006: Erster Entwurf
- Juli 2006 zweiter Entwurf
- Sept. 2006: in einer informellen Umfrage lehnen die meisten Linux-Kernel-Entwickler (wie Linus Torvalds) die GPL-3 für den Kernel ab und werden weiter die GPL-2-only verwenden.
- 29. Juni 2007: Richard Stallman gibt die GPL-3 frei

# Kritik an der GPL-3

---

## 1. Softwarepatente

- SW-Patente sind keine lizenzrechtliche, sondern eine politische Problematik
- Beispiel M\$-Patente auf FAT-Dateisystem
- 2004: Gründung der Public Patent Foundation
- Deal zwischen Novell und Microsoft
  - wird nach Meinung der FSF durch die GPL-3 aufgewertet, wenn Weiterentwicklungen der GPL-Software, die Microsoft interessiert, nur noch unter der GPL-3 verfügbar sind. Deshalb soll möglichst umfassend auf die GPL-3 umgesattelt werden
- SCO vs. Novell um Unix-Patente

# Kritik an der GPL-3

---

## 2. DRM

- Das Beispiel TiVo (Tivoisierung):  
Es wird nur „trusted Code“ ausgeführt
- FSF und Eben Moglen sehen Geist der GPL unterlaufen
- Torvalds setzt darauf, dass sich solche Hardware am Markt nicht durchsetzt
- Kernel-Entwickler wollen auf positive Effekte signierten Codes nicht verzichten
  - Rolle „konstruktiver Maßnahmen“ im SQM
- Problem im Bereich eingebetteter Software
- Rechtliches Problem, das SW nur hilft, dass Dritte ihre Rechte formulieren können

# Kritik an der GPL-3

---

## 3. Lizenzchaos

- Problem des allgemeinen Lizenzchaos (Apache-Lizenz, BSD-Lizenz, Mozilla-Lizenz)
- Tendenz zur Lizenzharmonisierung
  - Beispiel der Java-Lizenzen
  - GPL-3 und Apache-Lizenz 2.0 sind schon auf Grund der Konvergenz der Terminologie sowie der Übernahme der Apache-SW-Patent-Regelung kompatibler
- Problem innerhalb des GPL-Lagers mit GPL-2-only Lizenzen
  - bezieht sich nicht auf Software aus dem GNU-Projekt im engeren Sinne, weil dort die FSF der Copyright-Halter ist
  - weite Teile des Linux Kernel stehen aber unter GPL-2-only, so dass eine Spaltung der GPL-Gemeinde droht