

# Przegląd najbardziej popularnych rodzajów umów licencyjnych dla programów komputerowych

Piotr Krawczyk, Grażyna Gregorczyk

## Typy licencji

Licencja na oprogramowanie to umowa na korzystanie z utworu (aplikacji komputerowej) zawierana pomiędzy podmiotem, któremu przysługują majątkowe prawa autorskie do utworu, a osobą, która zamierza z danej aplikacji korzystać.

Kupując program komputerowy, kupujemy tak naprawdę nośnik oraz prawo do wykorzystywania programu na warunkach określonych w dokumencie o nazwie „umowa licencyjna”.

Licencje na oprogramowanie są najczęściej bardzo restrykcyjne, napisane trudnym językiem, i wielu użytkowników nie czyta ich w całości. Większość takich licencji ogranicza liczbę komputerów, na których można zainstalować oprogramowanie, liczbę użytkowników, którzy mogą z nich korzystać, i wprowadza wiele innych ograniczeń, które nie są bezpośrednio związane z technologią.

Występuje wiele rodzajów umów licencyjnych, w zależności od liczby stanowisk i rodzaju programu (samodzielny, dołączany).

**Licencja jednostanowiskowa** odnosi się do jednego stanowiska komputerowego, przez co rozumiemy możliwą liczbę jednocześnie uruchomionych programów (w tym przypadku nie więcej niż jednego). Nie jest natomiast jednoznacznie określone, na ilu stanowiskach taki program może być zainstalowany.

Niektórzy producenci ograniczają tę liczbę również do jednego stanowiska, inni natomiast dopuszczają zainstalowanie na większej ich liczbie, jeszcze inni dopuszczają możliwość niezależnego zainstalowania programu także na komputerze domowym. Zawsze jednak pod warunkiem że w danej chwili może być uruchomiony tylko jeden egzemplarz programu!

**Licencje wielostanowiskowe** umożliwiają nie tylko instalację, ale i uruchamianie programu jednocześnie na odpowiednio większej liczbie stanowisk. Specjalnym rodzajem tych licencji są licencje sieciowe, umożliwiające jednoczesne uruchomienie programu przez grupę osób pracujących w sieci.

W zaawansowanych programach wersje wielostanowiskowe umożliwiają pracę większej liczby osób nad jednym zagadnieniem, dzielenie zadań i podział na zespoły.

W przypadku licencji wielostanowiskowej często pojawiają się dodatkowe ograniczenia związane z miejscem instalacji oprogramowania. Mogą one określać fizyczne miejsca dopuszczalnej instalacji („w tym samym budynku”, „w połączonych pomieszczeniach”), jak i doprecyzowywać spójność instytucjonalną nabywcy licencji (chodzi o to, aby np. centrala wielkiej firmy giełdowej nie „obsłużyła” zakupem jednej licencji wielostanowiskowej wszystkich swoich spółek-córek, które, będąc oddzielnymi podmiotami z siedzibą w tym samym budynku, korzystałyby z jednej licencji wielostanowiskowej i nie musiały płacić za programy).

**Licencje typu OEM** (*Original Equipment Manufacturer*) – dotyczą programów dołączanych do konkretnych urządzeń (komputery, drukarki) i podzespołów (karty grafiki i dźwiękowe, twarde dyski, napędy dysków optycznych). Programy te są zazwyczaj tańsze od sprzedawanych samodzielnie. Licencja OEM umożliwia instalację i użytkowanie programu tylko razem z danym urządzeniem lub w komputerze, w którym zostało ono zainstalowane. Oprogramowanie OEM jest nierozdzielnie związane z komputerem (lub jego częścią), na którym jest ono zainstalowane. Nie wolno takiego oprogramowania przenosić na inne komputery oraz odsprzedawać.

Obecnie licencje typu OEM są coraz bardziej restrykcyjne, co objawia się na przykład utratą prawa do korzystania z programu w przypadku usunięcia urządzenia lub podzespołu z komputera wskutek jego uszkodzenia i konieczności wymiany.

**Royalty free** – model licencjonowania różnych form własności intelektualnej. *Royalty free* oznacza udzielenie licencji bez pobierania przez licencjodawcę opłat. Nie musi to oznaczać pełnej swobody w korzystaniu z licencjonowanego utworu, licencja może np. zezwalać jedynie na wykorzystanie go w celach niekomercyjnych. Istnieje wiele licencji tego typu, na przykład:

- Publiczna Licencja GNU,
- Creative Commons,
- Licencja Wolnej Dokumentacji GNU.

**Trial** (ang. próba) – rodzaj licencji pozwalającej używać program przez określony z góry czas (najczęściej od 7 do 30 dni) lub określoną liczbę razy (np. możliwość wykonania 30 wydruków z programu graficznego lub 25 testów antywirusowych). Programy na tej licencji są w pełni funkcjonalne i można z nich korzystać zgodnie z przeznaczeniem. Po upływie ustalonego czasu lub wykorzystaniu limitu działań, jedynymi operacjami, na które pozwoli program, jest rejestracja (odpłatna) albo usunięcie z dysku twardego.

**Wersje demonstracyjne** (demo) umożliwiają zapoznanie się, najczęściej w formie prezentacji, z funkcjonalnością i możliwościami oprogramowania, uniemożliwiają jednak normalną pracę. Celem tego typu programów jest zademonstrowanie użytkownikowi atutów lub nowych cech. Czasem programy demonstracyjne pozwalają na normalną pracę, ale tylko z wybranymi funkcjami lub zasobami. Przykładem mogą być wersje demonstracyjne programów graficznych oferujących co prawda pełną edycję grafiki,

ale już bez możliwości zapisania, wyeksportowania i wydrukowania pracy.

**Licencje edukacyjne** dotyczą najczęściej programów liczących się na rynku producentów, którzy chcą udostępnić swoje produkty, na specjalnych warunkach, wybranym grupom odbiorców, np. studentom, uczniom, kadrze nauczycielskiej i akademickiej. Licencje edukacyjne są bardzo tanie w porównaniu z pełnymi wersjami komercyjnymi, a najczęściej nie posiadają żadnych ograniczeń funkcjonowaniu.

## Ważna terminologia

Przyjrzyjmy się bliżej pojęciom, jakie mogą wystąpić w umowie licencyjnej:

- **Niewyłączne prawo do korzystania z programu, utworu** – ten warunek oznacza tylko, że prawa do oprogramowania nie otrzymujemy na wyłączność, inni nabywcy licencji mogą również z niego korzystać;
- **Zakaz dekompilacji i modyfikacji** – użytkownikowi programu nie wolno dokonywać w nim żadnych przeróbek, dotyczy to modyfikacji kodu programu oraz odtwarzania kodu źródłowego programu na podstawie jego skompilowanej postaci;
- **Liczba stanowisk** – większość licencji ogranicza liczbę komputerów, na których można zainstalować oprogramowanie, liczbę użytkowników, którzy mogą go używać, i wprowadza wiele innych ograniczeń, które nie wynikają z technologii wykonania programu;
- **Wykorzystanie na jednym stanowisku** – w danej chwili program może być uruchomiony tylko i wyłącznie na jednym stanowisku komputerowym i dodatkowo najczęściej oznacza to zakaz instalowania jednej wersji na więcej niż jednym komputerze. Pierwszy warunek jest zrozumiały: kupujemy program na jedno stanowisko i korzystamy z tego jednego egzemplarza na jednym stanowisku. Drugi warunek jednak jest dotkliwą sankcją – ograniczenie prawa do zainstalowania tylko na jednym komputerze utrudnia pracę mobilną (w pracy pracując na komputerze stacjonarnym, w domu na komputerze domowym – nigdy jednocześnie!);
- **Poła eksploatacji** – formy wykorzystania utworu, czyli warunki, na jakich licencjobiorca jest uprawniony do korzystania z programu

(prawa użytkowników, wskazanie zakresu, miejsca i czasu korzystania z utworu);

- **Odpowiedzialność producenta** – klauzula o wyłącznej odpowiedzialności producenta z tytułu używania oprogramowania przez licencjobiorcę, której znaczenie polega na braku jakiegokolwiek odpowiedzialności producentów oprogramowania za np. skutki błędów w programach. Warto zwrócić uwagę na brak odpowiedzialności zarówno za działanie, jak niedziałanie programu, w szczególności za straty powstałe zarówno w wyniku użycia, jak i braku możliwości użycia programu. Należy pamiętać, że zapis w umowie licencyjnej nie może ograniczyć praw do reklamacji z tytułu uszkodzeń mechanicznych, wad nośników i niekompletności programu;
- **End User** – użytkownik końcowy, czyli nie dystrybutor, nie sprzedawca, lecz ostateczny nabywca i użytkownik oprogramowania;
- **EULA** – skrót od *End User Licence Agreement*, potocznie przez ten skrót rozumie się umowę licencyjną na wykorzystanie programów komputerowych zawartą pomiędzy producentem i użytkownikiem końcowym.

Korzystając z programów komputerowych, możemy także napotkać niektóre z poniższych określeń:

- **Firmware** – oprogramowanie umieszczone na stałe w sprzętowej części urządzenia (systemu komputerowego, telefonu, kalkulatora, aparatu fotograficznego, kamery cyfrowej, odtwarzacza mediów);
- **Upgrade** (ang. ulepszenie) – wersja programu przeznaczona dla użytkowników jego starszej wersji. Użytkownicy legalnych programów często mają prawo do zniżkowego lub wręcz bezpłatnego nabycia nowych wersji programu;
- **Updates** – aktualizacja oprogramowania do nowszej wersji;
- **Wersja programu** – oprogramowanie komputerowe jest często przez swoich autorów lub inne upoważnione osoby (użytkownicy oprogramowania GNU) poprawiane i aktualizowane. Każda kolejna wersja oznaczana jest niepowtarzalnym identyfikatorem – numerem wersji (*version number*). W numerze wersji rozróżnia się tzw. duże i małe numery. Wyobraźmy sobie edytor tekstu w wersji 5.012. Numer „5” oznacza „duży numer” – między czwartą i piątą wersją edytora są duże różnice funkcjonalne. Sekcja „012” to tzw. mały numer – program 5.012 jest nowszy od wersji 5.011, ale

różnice dotyczą przede wszystkim usuniętych błędów i niewielkich ulepszeń funkcjonalnych;

- **Patch** (ang. łata lub łatka), to po prostu najczęściej niewielka poprawka lub uaktualnienie mające na celu usunięcie pewnych problemów, błędów, ewentualnie niewielkiego rozszerzenia funkcjonalności wcześniejszej wersji programu. Łatki są najczęściej niewielkie (w sensie rozmiaru), ponieważ uzupełniają lub modyfikują pliki danego programu tylko w miejscach różniących starą wersję od nowej;
- **Cracking** (ang. łamać, rozłupywać), to metoda obchodzenia (łamania) technicznych zabezpieczeń oprogramowania przed ich nielegalnym instalowaniem i wykorzystywaniem;
- **Crack** – najczęściej program-łata omijający zabezpieczenia w programach przez unieszkodliwienie procedur zabezpieczających (np. procedur sprawdzających numer seryjny programu, klucz sprzętowy, obecność oryginalnego nośnika instalacyjnego). Istnieją również programy *crack* wyłączające ograniczenia wersji *demo* lub *trial* oprogramowania;
- **Service packs** (ang. pakiety serwisowe) – kompleksowa aktualizacja oprogramowania. Najczęściej dotyczy dużych i skomplikowanych rozwiązań informatycznych, np. systemów operacyjnych, edytorów tekstów, pakietów biurowych;
- **Adware** – rodzaj darmowego oprogramowania zawierającego funkcję wyświetlającą reklamy, zwykle w postaci banerów reklamowych. Wydawca oprogramowania zarabia właśnie na tych reklamach, z tego też powodu *adware* jest najczęściej spotykany w wielkonakładowych aplikacjach (reklama musi docierać do odpowiednio dużych grup odbiorców) łączących się z Internetem, ze względu na wymianę wyświetlanych banerów;
- **Pełna wersja** – program komercyjny bez żadnych ograniczeń. Jego rozprowadzanie w innych mediach (np. w Internecie) jest niezgodne z prawem.

---

**Piotr Krawczyk jest pracownikiem  
firmy Premiere Multimedia,  
producentem i wydawcą multimedialnych  
programów komputerowych,  
wspomagających pracę nauczycieli,  
doradców zawodowych  
oraz instruktorów przedsiębiorczości  
Grażyna Gregorczyk jest dyrektorem  
Ośrodka Edukacji Informatycznej  
i Zastosowań Komputerów w Warszawie**

# Koalicja Otwartej Edukacji

27 listopada 2008 roku w Warszawie w Bibliotece Narodowej podpisane zostało porozumienie, na mocy którego powstała Koalicja Otwartej Edukacji. Jest to otwarte porozumienie organizacji pozarządowych i instytucji działających w obszarze edukacji, nauki i kultury, którego założycielami są:

1. Fundacja Nowoczesna Polska
2. Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich
3. Stowarzyszenie Wikimedia Polska
4. Interdyscyplinarne Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego Uniwersytetu Warszawskiego/Creative Commons Polska

Organizacje te widząc, jak rozwijają się ruchy otwartych zasobów edukacyjnych, open access, wolnego oprogramowania i wolnej kultury na świecie, uznały, że przyszedł moment na podjęcie i zintensyfikowanie krajowych działań na rzecz swobodnego dostępu do wiedzy, informacji i edukacji. Nieuporządkowane przepisy prawne, rozproszenie inicjatyw oddolnych, brak świadomości społecznej, promowanie złych praktyk było impulsem do jasnego określenia się tych organizacji po stronie swobodnego dostępu do zasobów wiedzy i skoordynowania działań.

Cele i zadania Koalicji zostały określone – w duchu Kapsztadzkiej Deklaracji Otwartej Edukacji – jako budowanie, promocja i lobbing na rzecz otwartych zasobów edukacyjnych rozumianych jako materiały, które są udostępnione w sposób otwarty i gwarantujący ich odbiorcom wolność wykorzystywania i odtwarzania utworu; wolność poznawania dzieła oraz stosowania zawartych w nim informacji; wolność redystrybucji i wolność dystrybucji dzieł pochodnych.

Koalicja chce te cele realizować przez współpracę, wspólną reprezentację w zakresie otwartych zasobów edukacyjnych wobec organów administracji publicznej oraz sektora gospodarczego, organizacji pozarządowych i mediów; wspieranie, promowanie i patronowanie przedsięwzięciom promującym budowę otwartych zasobów edukacyjnych i naukowych; aktywizację obywateli na rzecz budowania otwartych zasobów edukacyjnych; udział w konsultacjach społecznych i formułowanie wspólnego stanowiska w sprawach istotnych dla edukacji, nauki i kultury; współpracę międzynarodową poszerzającą pola działań krajowych.

Przystąpienie do Koalicji Otwartej Edukacji jest otwarte dla wszystkich organizacji pozarządowych i instytucji działających w obszarze edukacji, nauki i kultury, popierających cele jej działania. Zaangażowanie w prace Koalicji oparte jest na pracy społecznej. Decyzje, stanowiska, inicjatywy Koalicji przyjmowane będą na zasadzie partnerstwa, poszanowania odrębności i interesów poszczególnych uczestników Koalicji. Sygnatariusze zobowiązali się do współdziałania oraz wykorzystania całego swojego doświadczenia i umiejętności oraz potencjału technicznego i finansowego dla realizacji wspólnych przedsięwzięć.

Strona internetowa koalicji dostępna pod adresem <http://www.koed.org.pl>.