

# Guida – glossario delle licenze software

(Autore: Marco Morbidoni)



## Indice generale

Licenze per il software closed source / software proprietario.....	5
Licenze per il software libero e open source.....	8
Licenze approvate dalla OSI o giudicate free dalla FSF.....	11
Licenze commentate dalla FSF in quanto ritenute da alcuni "libere".....	13
Licenze riguardanti documentazione o raccolte di dati .....	13

## Maverick2011 su forum majorana

### Introduzione

Il tema delle “licenze” software è molto vasto ed articolato al punto che meriterebbe “fiumi” di parole e pagine. Lo scopo di questa guida è far comprendere al lettore che l'universo software è regolamentato dal mercato e dai programmatori e produttori dei programmi che decidono, giustamente, le modalità di fruizione del frutto del loro lavoro.

Mentre Windows è un software proprietario, ossia un programma che può essere usato, distribuito e modificato esclusivamente dietro autorizzazione concessa tramite licenza, esistono programmi, tra cui Linux, che sono detti free software o più precisamente software “open source”, che possono essere usati, copiati, ridistribuiti e modificati senza restrizione alcuna.

La differenza sostanziale tra i programmi proprietari ed i programmi “open” consiste nel fatto che il codice sorgente sia o meno messo a disposizione dell'utilizzatore, mentre essa non concerne il prezzo che deve essere pagato per il loro acquisto. Teoricamente un software proprietario potrebbe essere distribuito gratuitamente e viceversa un software open source essere fatto pagare.

Nell'ambito dei software proprietari, infatti, si possono distinguere i programmi shareware, che possono essere copiati e distribuiti dietro pagamento di una quota, ma non modificati, essendo il loro codice indisponibile ed i programmi freeware, che, invece, non richiedono alcun pagamento per la distribuzione. Anche per questi ultimi normalmente il codice sorgente non viene messo a disposizione dell'utilizzatore.

I software “open”, invece, si distinguono tra copylefted, ossia programmi modificabili, ma protetti da copyright iniziale, per cui non si possono aggiungere restrizioni al momento della redistribuzione, e no-copylefted, ossia programmi che possono essere ridistribuiti da chiunque, modificati o meno. (tratto da ufficiobrevetti.it)

**Anche quando si utilizza un software open source o freeware è opportuno leggere attentamente le condizioni stabilite nella licenza in quanto non sborsare denaro per un programma non significa affatto poterlo utilizzare a proprio piacimento. Le licenze pongono anzi dei limiti bene precisati che devono essere rispettati dall'utilizzatore**

## Maverick2011 su forum majorana

Che cos'è la licenza?

La **licenza** in ambito informatico è uno strumento legale che può accompagnare un prodotto [software](#) (programma informatico). Tale strumento specifica le modalità con cui l'[utente](#) può utilizzare e ridistribuire tale prodotto, garantendo dei diritti ed imponendo obblighi.

La licenza è imposta da chi detiene il [copyright](#) sul prodotto software; la sua validità dipende dalla presenza del diritto d'autore, questo perché solo chi detiene il copyright ha il diritto di far rispettare in ogni sede la licenza stessa.

In vari casi l'autore può rilasciare un prodotto software con più licenze differenti, lasciando scegliere all'utente il *tipo* che preferisce; in altri casi l'autore può lasciare all'utente la libertà di scegliere la *versione* di una licenza che preferisce.

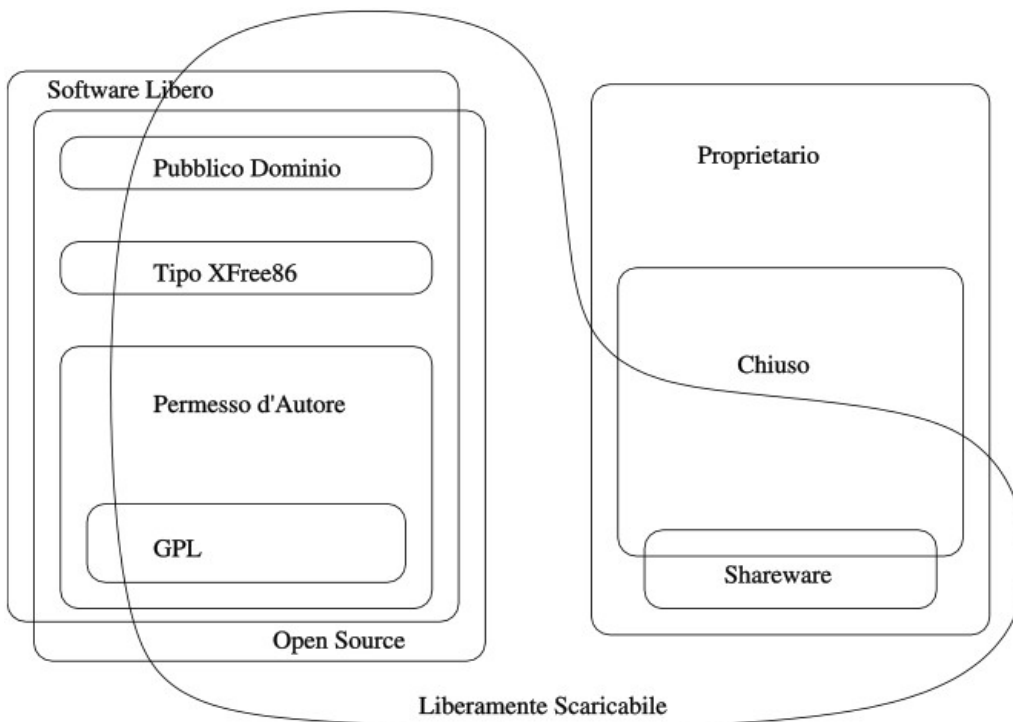
L'accettazione della licenza può avvenire in diversi modi:

- all'uso del programma o del sorgente. In questo caso la licenza è accettata implicitamente con l'utilizzo del software; in pratica se si usa il software vuol dire che si accetta anche la licenza, mentre se non lo si usa vuol dire che non la si accetta. Questo tipo di licenza è adottato da software che mettono a disposizione i sorgenti oltre gli eventuali eseguibili;
- durante la fase di installazione del software è chiesto esplicitamente se si vuole accettare la licenza indicata; in caso di risposta negativa il software non potrà essere installato. Tale licenza è usata normalmente da quei software che distribuiscono soltanto gli eseguibili;
- prima di venire in possesso del programma scaricabile on-line. Bisogna accettare la licenza prima di poter scaricare il programma, alle volte occorre compilare un form on-line in cui si dichiara di accettare la licenza, magari con l'obbligo di registrazione al sito dove sarà possibile effettuare il download;
- prima di aprire le custodie con i supporti di massa dove sono registrati i programmi acquistati ([Licenza a strappo](#)). In questo secondo caso se non si aprono i supporti è garantito, almeno teoricamente, la restituzione dei soldi spesi per l'acquisto solo se le custodie sono ancora sigillate.

È molto importante leggere le licenze prima di usare il programma perché se non si rispetta la licenza si compiono delle azioni illegali e decadendo la licenza non si ha più diritto né all'uso del software né a qualsiasi azione di rivalsa contro chi ci ha fornito o chi ha prodotto tale software.

Generalmente i tipi di licenze possono essere divisi in *licenze per il software proprietario* e *licenze per il software libero*.

## Maverick2011 su forum majorana



*Illustrazione 1: schema che rappresenta le differenti categorie di software fonte Free Software Foundation <http://www.gnu.org/philosophy/categories.it.html> Autore = Chao-Kuei*

## Licenze per il software closed source / software proprietario

**ULA** o **End User License Agreement** (accordo di licenza con l'utente finale) è il contratto tra il fornitore di un programma software e l'utente finale. Tale contratto assegna la licenza d'uso del programma all'utente nei termini stabiliti dal contratto stesso.

La EULA in generale comprende la concessione di licenza, le limitazioni d'uso, la limitazione di garanzia, la limitazione di responsabilità, le restrizioni all'esportazione e, eventualmente, le condizioni per il [Volume Licensing](#).

Anche se la EULA è associata all'uso di software proprietario, in realtà è utilizzata anche per accordare la licenza d'uso nei relativi termini per [software libero](#). Per esempio l'installazione di Firefox richiede l'accettazione della Mozilla Firefox EULA [1].

Caratteristica della EULA è che l'acquisto del programma software precede l'eventuale lettura del contratto e la sua accettazione da parte dell'utente.

Il contratto è presentato all'utente o in forma di foglio all'interno della confezione con cui il programma è distribuito, od in forma elettronica durante le fasi di installazione del programma. In caso di EULA su foglio l'accettazione dei suoi termini è in genere prevista alla presa visione, a meno della restituzione del prodotto entro un certo lasso di tempo definito dal contratto stesso. In caso di EULA in forma elettronica l'accettazione avviene cliccando il relativo pulsante, a cui segue l'installazione del programma. La non accettazione implica l'impossibilità di installare il programma.

L'impossibilità da parte dell'utente di leggere i termini del contratto di licenza prima dell'acquisto del programma software rende tale sistema contrattuale esposto a discussioni e polemiche sulla validità dei suoi termini, sulle modalità di accettazione e sulle modalità di restituzione e rimborso.

La questione ha acquisito particolare rilevanza con la diffusione di software pre-installato ([OEM](#), Original Equipment Manufacturer) su personal computer di altri produttori. La disponibilità di programmi software alternativi che possono essere rispondenti alle esigenze dell'utente e di costo ridotto se non nullo fa sì che un utente possa disporre di soluzioni preferite rispetto a quelle pre-installate sul personal computer. L'utente può quindi volere procedere alla non accettazione della EULA associata al prodotto pre-installato, ed a voler attivare la procedura di rimborso.

In [Italia](#) un caso legale è stato dato dalla sentenza del [Giudice di Pace](#) di Firenze, Dott. Lo Tufo, relativo alla causa tra un acquirente di un computer portatile ed HP Italia. [2] Tuttavia, in Italia, nessuna sentenza crea un precedente, ma è comunque importante.

Il Giudice di Pace di Firenze ha ritenuto di dover condannare HP Italia a rimborsare i costi di licenza del sistema operativo più spese accessorie ad un acquirente che non intendeva utilizzare il sistema operativo Windows pre-installato sul proprio notebook. Il motivo del ricorso da parte dell'acquirente è stato generato dal fatto che HP, nel caso di rifiuto dell'EULA associata al sistema operativo, prevedeva soltanto la restituzione integrale della macchina da parte dell'utente, ed il solo rimborso delle spese di acquisto escludendo le spese accessorie. Il Giudice ha ritenuto non essere il software parte integrante della macchina acquistata, ciò dimostrato dal fatto che aveva un contratto separato con condizioni del tutto particolari e accessibili solo dopo l'acquisto della medesima. Questo a suo giudizio ha invalidato la procedura di restituzione integrale prevista dal produttore di personal computer. Inoltre ha ritenuto vincolanti per il produttore le relative condizioni riportate, che esplicitamente prevedevano il rimborso in caso di non accettazione.

Va inoltre ricordato che, trattandosi di un contratto, la EULA può contenere delle clausole vessatorie

## Maverick2011 su forum majorana

quindi giuridicamente nulle. Per poter distinguere le une dalle altre si può fare riferimento alla presenza di leggi o sentenze specifiche che avvallino o meno quanto imposto dalle varie clausole.

Un esempio attuale abbastanza controverso è la clausola posta nella EULA di Apple Computers dove si impone l'installazione di MacOSX solo su sistemi assemblati e venduti da Apple Computer stessa. Sulla base di questa clausola, Apple Computers ha avviato una battaglia legale contro Psystar, rea di vendere computer assemblati con MacOSX preinstallato, ma quest'ultima ha contro denunciato Apple di abuso di posizione dominante (trattandosi i Macintosh attuali di comuni pc) chiedendo che venga stabilita in una sede legale la "liberazione" di MacOSX. Se Psystar gioca questa carta, Apple risponde che l'installazione di MacOSX su macchine non Apple è stata possibile solo grazie ad operazioni di cracking del sistema operativo originale (anche se non è dato sapere cosa è stato effettivamente "craccato" visto che MacOSX possiede molte parti di codice sotto licenza open source derivanti dal progetto OpenDarwin), invocando quindi la violazione di copyright. Nel frattempo, mentre infuria questa battaglia, una società (o team di sviluppo, non ci sono informazioni precise in merito) chiamata EfiX ha realizzato un dispositivo che aggiunge a qualunque PC il supporto [EFI](#), garantendo sulla carta la possibilità di installare MacOSX originale, senza dover ricorrere a modifiche potenzialmente illegali.

Con la nascita di queste compagnie ed una diffusione sempre più marcata di "distribuzioni" modificate di MacOSX (queste quasi sicuramente illegali), risulta evidente come Apple non si sia mai preoccupata di far verificare la piena compatibilità legale delle clausole che ha posto all'interno della sua EULA.

## Shareware

Lo **shareware** è una tipologia di [licenza software](#) molto popolare sin dai primi [anni novanta](#). Vengono distribuiti sotto tale licenza in genere programmi facilmente scaricabili via [Internet](#) o contenuti in CD e DVD quasi sempre allegati alle riviste di Informatica in vendita in edicola.

Il software sotto tale licenza può essere liberamente ridistribuito, e può essere utilizzato per un periodo di tempo di prova variabile (generalmente 30 giorni). Scaduti questi termini, per continuare ad utilizzare il software è necessario registrarlo presso la casa produttrice, pagandone l'importo. All'avvio dell'[applicazione](#) shareware, generalmente un [nag screen](#) informa l'utente su come effettuare la registrazione e sulle condizioni di utilizzo.

La versione di prova può avere, in aggiunta o in alternativa alla durata limitata, rispetto alla versione completa, limitazioni quali l'impossibilità di stampare o salvare i [file](#) o simili, numero di utilizzi limitato, contenere al suo interno meccanismi di protezione tali da impedire di utilizzare il software dopo la scadenza, mancanza di supporto del produttore, watermarks audio o video sovrainposti ai file multimediali prodotti e altro, tuttavia queste limitazioni sono aggirabili da molti furbetti e da alcuni programmi specializzati per cui nella maggior parte dei casi ingannano questi programmi di prova per poter essere usati anche oltre il termine. Una volta acquistata la versione completa viene generalmente fornito un [codice seriale](#) da inserire nell'applicativo per sbloccarne le funzioni senza dover effettuare una nuova [installazione](#).

## Demo

Nei software (videogiochi, applicativi ecc.) il termine può assumere diversi significati.

- Una **versione demo** di un'applicazione è una versione ridotta (generalmente contenente le

## Maverick2011 su forum majorana

principali funzioni; ad esempio nei [videogiochi](#) è consuetudine inserire i primi livelli ed un numero limitato di [personaggi](#) selezionabili), solitamente rilasciata alcuni mesi prima dell'uscita sul mercato del programma completo. Le demo servono come mezzo promozionale; per stimare il gradimento del pubblico; per aiutare l'individuazione di [bug](#), come quelli legati alla compatibilità. Le versioni demo sono solitamente gratuite (la licenza [Shareware](#) ha contribuito alla fortuna di titoli come [Wolfenstein 3D](#) e [Doom](#)), ottenibili tramite [download](#) da [Bulletin board system](#) (BBS) ed [Internet](#) oppure su [Compact disc](#) e [DVD](#) allegati a [riviste](#) specializzate. Tale versione può altresì contenere pressoché tutte le caratteristiche della versione completa, ma avere una scadenza temporale, oltre la quale il software cessa di funzionare.

- Molti videogiochi dispongono di una **modalità demo** che si avvia automaticamente dopo un certo tempo in cui l'utente non abbia premuto alcun tasto mentre si trova nel [menù](#) principale. Vengono visualizzate sequenze elaborate in tempo reale, dove tutti i personaggi sono controllati dal [computer](#), oppure viene proposto un breve [tutorial](#), mostrando i tasti associati ai movimenti di base del gioco.
- Alcuni videogiochi (ad esempio svariati [sparatutto in prima persona](#)) permettono di **registrare demo**, cioè salvare registrazioni delle proprie partite, per poterle rivedere successivamente ed eventualmente condividerle con altri utenti che possiedono lo stesso gioco. Questi "[filmati](#)" occupano dimensioni contenute poiché alla visualizzazione vengono elaborati in tempo reale.
- Una **Technology demo** (generalmente abbreviata in **Tech demo**), è un prototipo, un esempio grezzo o una versione incompleta di un prodotto creato con lo scopo di mostrarne le caratteristiche e le prestazioni; ad esempio le compagnie videoludiche producono delle *tech demo* di giochi che non vengono poi sviluppati, ma ad unico scopo di mostrare le qualità di una nuova console. Le *Tech demo* possono essere usate anche come dimostrazioni per gli investitori, i partner e i giornalisti. Si differenzia dalla *versione demo* che invece mostra una versione ridotta di un'applicazione già realizzata, o comunque di cui è prevista la pubblicazione, ed è da non confondere con la [Demoscene](#) che è da considerarsi una forma a sè stante di computer art.

## Freeware

Il freeware è distribuito indifferentemente con o senza [codice sorgente](#), a totale discrezione dell'autore e senza alcun obbligo al riguardo. È sottoposto esplicitamente ad una [licenza](#) che ne permette la redistribuzione gratuita. Il software freeware viene concesso in uso senza alcun corrispettivo, ed è liberamente duplicabile e distribuibile, con pochissime eccezioni.

Di norma l'autore che decide di rilasciare il suo lavoro come freeware, esercitando appieno il suo diritto di scegliere le forme e le modalità di distribuzione che ritiene più idonee, inserisce esplicitamente delle clausole che impediscono qualsiasi tipo di pagamento per la distribuzione del suo software, fatto salvo un eventuale "piccolo" rimborso per supporti e spese di duplicazione, esattamente come avviene per lo [shareware](#).

Altri esempi di restrizioni opzionalmente inserite dagli autori sono le limitazioni all'utilizzo da parte di istituzioni statali o forze armate.

Le seguenti categorie, invece, vengono tutte considerate "freeware":

- [Adware](#). Tali software sono distribuiti freeware, ma richiedono all'utente la visione di

## Maverick2011 su forum majorana

messaggi pubblicitari per il loro utilizzo. Il termine è una [parola macedonia](#), tratta dall'espressione "ADvertising-supported softWARE", ovvero "software finanziato da annunci (pubblicitari)". I messaggi pubblicitari vengono normalmente scaricati tramite una connessione internet: per questo motivo è abbastanza frequente che il software adware contenga [spyware](#).

- [Donationware](#). L'autore chiede agli utenti del proprio software di fare una donazione a sé stesso o ad una terza parte (per esempio un ente benefico). La donazione di solito è facoltativa, per cui questo genere di software ricade quasi sempre nella definizione di freeware.
- Software di [pubblico dominio](#). Questa categoria di software non è soggetta a [copyright](#): l'autore, con la dichiarazione del rilascio del suo software al pubblico dominio, rinuncia esplicitamente a qualsiasi diritto in merito. Molto spesso il software rilasciato al *public domain* (PD) include i sorgenti, o è composto esclusivamente da file sorgente: [snippet](#), [template](#), librerie, piccoli [framework](#). Il freeware, al contrario, è tutelato dai diritti dell'autore originario.
- [Abandonware](#). Rientra in questa definizione tutto quel software commerciale che non viene più commercializzato da lungo tempo, ed è quindi considerato "abbandonato". La licenza originaria di questo software, di solito, essendo di tipo commerciale proibiva la redistribuzione o richiedeva un pagamento di qualche tipo. Il termine "abandonware" viene anche utilizzato come modo alternativo per indicare un software originariamente commerciale, che è stato successivamente ed esplicitamente rilasciato come freeware o public domain. Molte [software house](#), inoltre, hanno l'abitudine di rilasciare gratuitamente versioni "obsolete" del loro software, spesso in abbinamento con riviste specializzate, al fine di promuovere l'acquisto di nuove versioni con sconti ed incentivi sotto forma di [upgrade](#) (aggiornamento). Tali versioni gratuite, contrariamente allo [shareware](#), sono dotate di tutte le normali funzionalità, e sono da ritenersi a tutti gli effetti regolarmente licenziate, salvo clausole specifiche esplicitamente riportate nella documentazione allegata.
- [Postcardware](#). Questo tipo di software è essenzialmente freeware; l'autore però richiede la cortesia di spedirgli una cartolina (in inglese *postcard*) di ringraziamento. Ovviamente questo tipo di "compenso" è del tutto facoltativo. Questo meccanismo, molto più diffuso in passato rispetto ad oggi, ricalca la filosofia dello scambio di [QSL](#) in voga tra i [radioamatori](#).

## Commerciale

Questa categoria riguarda la maggior parte del software commerciale che generalmente pone clausole ben precise e restrittive riguardo l'uso che l'utente finale può fare del prodotto (numero di installazioni, copie etc).

## Licenze per il software libero e open source

### Open source

#### [GPL \(GNU General Public License\)](#)

Tra tutte la più famosa e la prima, rappresenta la filosofia Open Source. Prima di tutto il codice rilasciato deve essere accompagnato da una copia della licenza, o anche dal link della pagina web dove si



## Maverick2011 su forum majorana

può trovare il testo (esiste anche una versione italiana). La licenza viene anche definita "Infettiva" perché qualsiasi software che utilizzi il componente licenziato GPL dovrà esserlo a sua volta, e soprattutto il codice non può essere utilizzato in software proprietario. Il vantaggio è che l'utente finale ha il diritto di ricevere tutto il codice e avere la possibilità di modificarlo e studiarlo senza nessuna restrizione, naturalmente con l'obbligo di trasferire tutti i diritti all'autore nel caso di distribuzione del software. Viene fornita anche un'assicurazione per l'autore che non è responsabile del malfunzionamento del programma, l'utente finale si assume il rischio nell'utilizzo del software.

### ***LGPL (GNU Lesser General Public License)***

Sorella minore della GPL, e differisce solo sul punto che riguarda la integrazione in software proprietario. Infatti un componente rilasciato con licenza LGPL può essere utilizzato in software "Closed", questo per favorire la distribuzione delle librerie anche dalle software house. Inizialmente la licenza venne chiamata Library GPL, una licenza su misura per i componenti del sistema GNU, venne poi rinominata Lesser per invitare gli sviluppatori ad un utilizzo più parsimonioso.

### ***BSD (Berkeley Software Distribution)***

Questa licenza è più liberale delle precedenti, infatti permette la distribuzione del codice o solo dei sorgenti, o entrambi, ed è richiesta esclusivamente una nota del copyright, senza l'obbligo di includere una copia della licenza. In più non esiste il discorso del copyleft, il programma può essere incluso all'interno di software proprietari, e permette la distribuzione anche sotto altre licenze, sempre citando i detentori del copyright. Per concludere la licenza è perfettamente compatibile con la GPL.

### ***MPL (Mozilla & Netscape Public Licenses)***

Studiata a tavolino dalla Mozilla Foundation (quella di Firefox per intenderci).

Con questa licenza vi sono alcune limitazioni sulla distribuzione del codice, infatti è possibile distribuirlo senza modifiche, nel caso che siano fatte variazioni al sorgente originale; le modifiche devono essere rilasciate sotto licenza MPL, ed è necessario rendere i sorgenti disponibili. I file aggiunti possono anche essere proprietari. Questa licenza non è compatibile con la GPL, invece è completamente compatibile con la BSD, per il semplice fatto che la BSD non è presente il discorso Copyleft.

### ***GNU FDL (GNU Free Documentation License)***

Anche la documentazione tecnica necessita di una licenza, GNU FDL, versione della GPL per i testi, infatti ogni copia di documento licenziato deve essere distribuito con la stessa modalità (Copyleft), anche se viene modificata. Naturalmente è obbligatorio in ogni versione successiva citare gli autori, e soprattutto se si vuole utilizzare uno scritto licenziato è necessario cambiarne il titolo (a meno che l'autore precedente lo permetta). In aggiunta è necessario riportare le sezioni dette "secondarie", cioè copertina, posteriore, storia del documento, dediche varie e riconoscimenti. Importante, nessun materiale di cui è proibita la distribuzione può essere usato con la licenza GNU FDL

### ***CC (Creative Commons)***

Piccola citazione alle licenze Creative Commons. Anche se non riguardano il software sono da elogiare per la semplicità e le combinazioni possibili, infatti queste licenze coprono quasi esclusivamente contenuti, immagini, video, musica, opere d'arte e altro riguardante opere dell'ingegno, e il loro pregio è che un utente può scegliere la propria licenza, utilizzando un semplice wizard ( Wizard Licenza CC ); ci viene chiesto se vogliamo che l'opera possa essere usata per scopi commerciali, se vogliamo permettere la modifica.

E in tutto questo cosa ci guadagno? La domanda più ricorrente è : bella idea, ma io non vivo solo di codice, mi piacerebbe anche guadagnare qualche soldino! Nulla di più giusto, le licenze Open Source non vietano la vendita del software, bensì lasciano la libertà di scelta, ognuno può far pagare quanto vuole, oppure è libero di distribuire il suo software gratuitamente. La questione è ben diversa dal software proprietario, nel senso che chi distribuisce il software può far pagare ad esempio il supporto o il trasferimento, ma un utente che ha acquistato è libero di farne quello che vuole, copiarlo quante volte vuole, non è tenuto, come nel software proprietario, a pagare una licenza per ogni installazione o per ogni processore. Anche il termine vendere software può trarre in inganno, infatti la FSF suggerisce la dicitura "distribuire software libero dietro compenso" ( Vendere Software Libero ). Se il software sarà di qualità e la comunità soddisfatta, non sarà fantascienza un supporto economico dei nostri utenti.

Per saperne di più

<http://www.creativecommons.it/Licenze>

**Elenco comparativo di alcune [licenze libere](#).**

Sia la [Open Source Initiative](#) (OSI) che la [Free Software Foundation](#) (FSF) hanno valutato con propri criteri le licenze utilizzate per la distribuzione di [software](#).

Come si può vedere nella tabella seguente, non tutte le licenze approvate esplicitamente dalla OSI sono considerate *libere (free)* dalla FSF, la quale considera *libere* e persino [compatibili](#) con la GPL alcune licenze non approvate dalla OSI. Quest'ultima differenza è dovuta verosimilmente al fatto che le licenze vengono approvate dalla OSI dietro richiesta di chi le ha scritte, mentre il giudizio sulle licenze non scritte dalla FSF è stato dato da questa su propria iniziativa, per fare chiarimento rispetto alla compatibilità con la propria licenza GPL e anche per ribadire il proprio concetto di "libero".

Nella colonna "Approvata OSI" viene indicato con "OS" se tale licenza può essere considerata "[open source](#)". Nella colonna "Giudizio della FSF" vengono indicate con "GPL" le licenze ritenute dalla FSF compatibili con la licenza [GNU General Public License](#) scritta dalla FSF stessa. Con "free" vengono indicate le licenze giudicate libere dalla FSF. Un esplicito giudizio di "not free" è stato contrassegnato con un "no"[\[1\]](#)[\[2\]](#).

## Maverick2011 su forum majorana

### Licenze approvate dalla OSI o giudicate free dalla FSF

Licenza	Approvata OSI	Giudizio della FSF
<a href="#">Apache License</a> 1.0	OS	free
<a href="#">Apache License</a> 1.1	OS	free
<a href="#">Apple Public Source License</a>	OS	no
<a href="#">Apple Public Source License</a> v.2.0		free
Arphic Public License		free
<a href="#">Artistic License</a> 2.0		GPL
<a href="#">Berkeley Database License</a> (Sleepycat Software Product License)	OS	GPL
Clarified <a href="#">Artistic License</a>		GPL
<a href="#">Common Public License</a> 0.5	OS	free
Cryptix General License		GPL
Eiffel Forum License	OS	GPL (compatibile solo dalla v2)
Expat license (MIT License)	OS	GPL
<a href="#">FreeType</a> license		free
GNU Ada compile		GPL
<a href="#">GNU General Public License</a> (GPL)	OS	GPL
<a href="#">GNU Lesser General Public License</a> (LGPL)	OS	GPL
<a href="#">IBM Public License</a> 1.0	OS	free
<a href="#">Intel</a> Open Source License	OS	GPL
Interbase Public License 1.0		free
<a href="#">Jabber</a> Open Source License 1.0	OS	free
LaTeX Project Public License		free
license of <a href="#">Guile</a>		GPL
license of Netscape Javascript		GPL
license of <a href="#">Perl</a>		GPL
license of <a href="#">Python</a> 1.6a2 and earlier versions	OS	GPL
license of <a href="#">Python</a> 1.6b1 and later versions, through 2.0 and 2.1	OS	free
license of <a href="#">Python</a> 2.0.1, 2.1.1, and newer versions	OS	GPL
license of the iMatix Standard Function Library		GPL
license of xinetd		free
<a href="#">license of ZLib, libpng</a>	OS	GPL
<a href="#">licenza BSD</a> modificata		GPL
<a href="#">licenza BSD</a> originale	OS	free

## Maverick2011 su forum majorana

Licenza	Approvata OSI	Giudizio della FSF
<a href="#">licenza MIT</a>	OS	GPL
MITRE Collaborative Virtual Workspace License	OS	
Motosoto License	OS	
<a href="#">Mozilla Public License</a>	OS	free
<a href="#">Mozilla Public License</a> 1.1	OS	GPL per casi particolari relativi alla sezione 13
Nethack General Public License	OS	
Netizen Open Source License 1.0		free
<a href="#">Netscape Public License</a>		free
<a href="#">Nokia</a> Open Source License	OS	free
Open Compatibility License		free
Open Group Test Suite License	OS	
OpenLDAP License 2.3		free
Original <a href="#">Artistic License</a>	OS	no
Phorum License 1.2		free
<a href="#">PHP</a> License 2.02		free
<a href="#">PHP</a> License 3.01	OS	free
Qt Public License	OS	free
<a href="#">Ricoh</a> Source Code Public License	OS	
Standard ML of New Jersey Copyright License		GPL
<a href="#">Sun</a> Community Source License		no
<a href="#">Sun</a> Industry Standards Source License 1.0	OS	free
<a href="#">Sun Public License</a>	OS	free
<a href="#">Sun</a> Solaris Source Code (Foundation Release) License 1.1		no
Vovida Software License 1.0	OS	
<a href="#">W3C</a> Software Notice and License	OS	GPL
X.Net License	OS	
<a href="#">Zope</a> Public License		fre

## Maverick2011 su forum majorana

### Licenze commentate dalla FSF in quanto ritenute da alcuni "libere"

Licenza	Approvata OSI	Giudizio della FSF
Aladdin Free Public License		no
Daniel Bernstein's licenses		no
Open Public License		no
Plan 9 License		no
Scilab license		no
YaST License		no

### Licenze riguardanti documentazione o raccolte di dati

Licenza	Approvata OSI	Giudizio della FSF
<a href="#">GNU Free Documentation License</a> (FDL)		FDL
FreeBSD Documentation License		FDL
Apple's Common Documentation License 1.0		free
<a href="#">Open Publication License</a> 1.0		free
Open Content License 1.0		no
Open Directory License (dmoz.org License)		no
Design Science License		GPL

Fonti

<http://it.wikipedia.org>  
<http://www.cnmedia.it>



This document is licensed under the Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.5 Italy license, available at <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>.