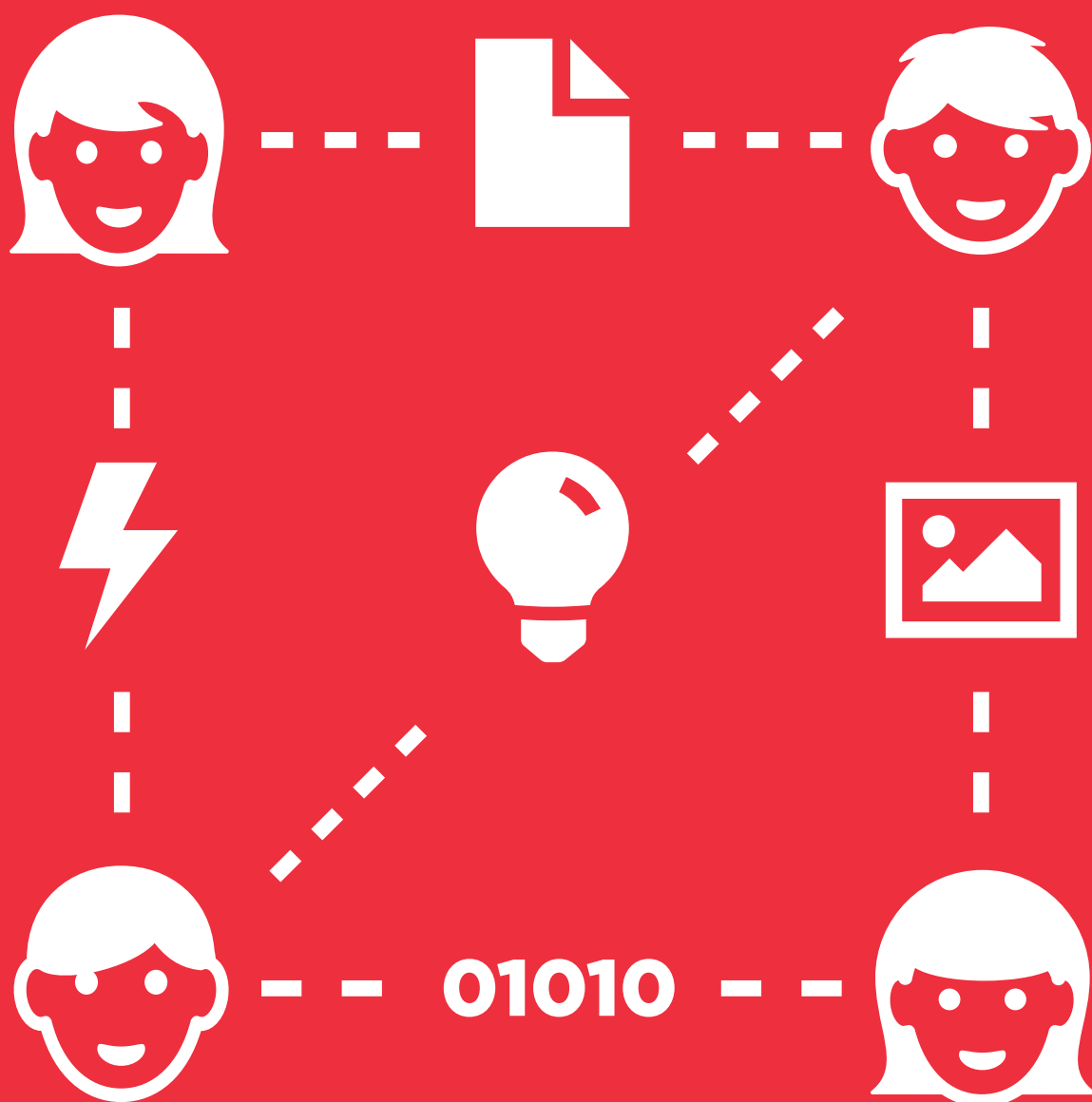


# Internetguide #42

## Kom igång med CC och GNU-GPL!



Frihet under eget ansvar



Johanna Lundeberg

# I den här guiden lär du dig...

- ☑ Nyttan med öppna licenser
- ☑ Att skilja på olika sorters licenser
- ☑ Om företagande och öppen källkod
- ☑ Hur du använder licenserna i praktiken

# Innehåll

<b>Inledning</b>	<b>4</b>
<b>1. Upphovsrätt och licenser</b>	<b>5</b>
Så började det	6
Vad är nyttan med öppna licenser?	7
Därför ska du licensiera ditt material	8
<b>2. Så fungerar en CC-licens</b>	<b>10</b>
Så här skaffar du en CC-licens	11
Sju olika licenser	12
<b>3. Så fungerar öppen källkod</b>	<b>14</b>
<b>4. Detta är GNU-GPL</b>	<b>17</b>
<b>5. GNU-GLP – så här licensierar du</b>	<b>19</b>
Börja här	20
Frivilligt: Free Software Directory och logotyp	21
Bidra till ett befintligt projekt	22
<b>6. Ordlista</b>	<b>23</b>
<b>7. Källor och mer läsning</b>	<b>26</b>

# Inledning

Skriver du text? Eller skapar du bilder, till exempel fotografier eller illustrationer? Skapar du spännande appar eller webbsidor? Vill du sprida ditt material till andra under organiserade former? Genom att använda öppna fria licenser kan du låta andra ta del av ditt material på de villkor som du bestämmer. Tanken är att kreativa människor ska inspireras av varandra och kunna utveckla det som är gjort tidigare. Det kan vara en musiker som inspireras av andra musiker till att göra något eget eller ett Youtube-klipp som genererar flera liknande som ringar på vattnet. Öppna licenser utgår från upphovsrätten och finns för att uppmuntra dig att dela ditt kreativa arbete med andra, utan att de du delar med behöver be om lov.

I den här guiden berättar vi hur du kan bidra med din kunskap och ditt material genom öppna licenser.

# 1. Upphovsrätt och licenser



## 1. Upphovsrätt och licenser

Om du skapar någonting, en text, en bild, ett musikstycke eller en programvara, får du upphovsrätt till det du har skapat. Förutsättningen är att det du skapat uppnår verkshöjd. Det innebär att det måste ha ett visst mått av originalitet och självständighet. I Sverige, och de flesta andra länder, får du automatiskt upphovsrätt till ditt material så länge det uppnår verkshöjd. Du behöver inte registrera upphovsrätten eller förse materialet med copyright-symbol. Vill du använda en fri licens kräver det ett aktivt beslut.

Om du har upphovsrätt till ett verk har du alltid rätt att sprida och kopiera det som du vill. Om någon annan vill använda eller sprida verket måste hen fråga dig om lov.

I och med att du har skapat någonting som du har upphovsrätt till har du också rätt att bli namngiven (erkänd) i samband med användningen av ditt verk. Upphovsrätten bygger på idén att du behåller kontrollen över hur andra får använda, bearbeta och sprida det.

När en upphovsperson har varit död i 70 år försvinner upphovsrätten. Då kan vem som helst använda materialet. Verket ingår i vårt gemensamma kulturarv (i USA pratar man om public domain).

### **Så började det**

I början av 1980-talet var nästan all programvara proprietär, det vill säga att den såldes med restriktiva licenser och källkoden var ofta hemlig. Som en protest mot det startade GNU-projektet i början av 1980-talet. Tanken var att skapa en helt fri implementation av Unix, som alla kunde ta del av gratis, och redan namnet talade för sig. GNU står för Gnu's Not Unix, eller på svenska Gnu är Något annat än Unix. Filosofin är att om man tycker att en programvara är bra vill man kunna dela med sig av den. GNU vill dessutom att programvaran ska förbli fri, i alla steg från programmerare till användare. GNU drivs sedan 1985 av Free Software Foundation, FSF, som äger rättigheterna till större delen av den kod som ingår i GNU. De jobbar också aktivt för att förespråka användningen av fri programvara, och föreläser och argumenterar ofta för detta.

Creative Commons är en organisation som bildades i USA 2001 utifrån samma idé som öppen källkod, nämligen att användare ska kunna utnyttja internet för att utveckla befintliga verk och på så sätt få en ständigt växande tillgång till kunskap, material och information som vem som helst sedan ska kunna använda. I dag finns ett stort antal verk tillgängliga under Creative Commons-licenser. Organisationer som Google, Wikipedia och Flickr använder sig av dem, liksom många privatpersoner.

## Tips! Visste du att?

Richard Stallman är en amerikansk programmerare. Han är grundare av Free Software Foundation, GNU-projektet samt upphovsman till den fria licensformen General Public License. År 1996 utnämndes han till hedersdoktor vid Kungliga Tekniska högskolan.



## Vad är nyttan med öppna licenser?

Allt fler har de senaste åren börjat inse fördelarna med öppen källkod. Du öppnar upp och låter andra ta del av din kod och dina idéer. Om ett program är skapat för ett specifikt företag är det endast det företaget som kan uppdatera och åtgärda buggar. Genom att släppa källkoden fri kan andra modifiera programmet för att få ut mesta möjliga av det. Användningen blir bredare, och det i sin tur gör det lättare att hitta lösningar. I stället för att en leverantör måste axla den delen finns det här utvecklare som via diskussionsforum världen över kan samarbeta.

Om man gillar ett program ska man kunna dela med sig av det till andra som gillar och har nytta av det. Det var Richard Stallmans filosofi när han skapade GNU. Han inspirerades bland annat av Harvard, vars inställning var att inga program skulle installeras i datasystemet om inte källkoden var offentligt tillgänglig. Stallman menar att många programmerare ogillar kommersialiseringen av systemmjukvara och att ett tydligt vänskapsbevis bland programmerare är att dela med sig av sina program. Genom att använda och utveckla öppna licenser är det möjligt att dela med sig, samtidigt som man följer lagen. Dessutom innebär öppen källkod att man tillsammans kan dela och utveckla programvaran oavsett var i världen man hör hemma.

Genom att använda och arbeta med öppen källkod sparar man både in licenskostnader och undviker dubbelarbete. I stället, menar Stallman, kan man lägga energi på just själva utvecklingen. Dessutom, i och med att källkoden är tillgänglig för alla, kan den som behöver förändra systemet göra det, antingen själv eller genom att

### **Obs! Sök material!**

På [search.creativecommons.org](https://search.creativecommons.org) kan du söka material, till exempel bild och text, som är publicerat med Creative commons-licens. Du kan söka inom de olika licenserna. Om du är ute efter en bild som du vill använda i ett kommersiellt sammanhang går det att sortera fram just de bilder som uppfyller det kravet. Då riskerar du inte att bryta mot licenskravet genom att använda bilden på fel sätt.



leja en programmerare. Användarna blir således inte utlämnade till den programmerare, eller det företag, som äger källkoden utan kan själva se till att göra de förändringar de önskar. Systemet blir flexibelt och alla kan använda det utifrån sina behov.

En svaghet med öppna licenser är att du inte kan kontrollera hur ditt material kan komma att användas och att det kan vara svårt att ta betalt för vidare användning. Ytterligare en svaghet är att det finns bristande kunskap hos dem som vill använda ditt material. Men tänk på att den som använder materialet alltid ansvarar för att följa licensen.

### **Därför ska du licensiera ditt material**

Varför ska du förse ditt material med en licens? Det finns flera skäl:

- Du vill dela med dig av din kunskap och låta andra vidareutveckla det du har gjort.
- Du vill tydliggöra för andra människor hur de får använda ditt material.



## Lär dig mer! The Open Source Initiative

Den globala icke vinstdrivande organisationen The Open Source Initiative (OSI) skyddar och förespråkar öppen källkod. De definierar öppen källkod så här:

Mjukvara med öppen källkod är mjukvara som fritt kan användas, ändras och delas (i ursprunglig eller ändrad form) av vem som helst. Mjukvara med öppen källkod är skapad av många människor och distribueras under licenser som följer definitionen för öppen källkod.

Läs mer om olika licenser samt hitta svar på vanliga frågor på: [www.opensource.org](http://www.opensource.org)



## Läs mer! GNU-manifestet

Att GNU är tillåtet för vem som helst att förändra och vidare distribuera innebär även att licensen har begränsningar. Ingen tillåts inskränka möjligheterna till vidare distribution. Förändringar som gör att koden blir upphovsrättsligt skyddad är förbjudna. Richard Stallmans önskemål var att alla versioner av GNU ska förbli gratis.

Läs hela GNU-manifestet på: <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.html>



## **2. Så fungerar en CC-licens**



Creative Commons-licenserna fyller två syften: För det första att tala om hur andra får använda, bearbeta och sprida ditt verk, utan att behöva be om lov. För det andra är det också ett sätt för dig som vill använda och bearbeta det andra har skapat utan att be om lov.

## Så här skaffar du en CC-licens

### Därför ska du licensiera

Genom att använda en CC-licens ger du andra möjlighet att använda och kanske vidareutveckla det du har skapat. Det kostar ingenting att använda en CC-licens. Men det är viktigt att komma ihåg att du inte kan återkalla ditt verk när du väl har licensierat det och andra har tagit del av det på det sätt som du har bestämt, använt eller modifierat det. Men du kan alltid sluta sprida originalet vidare.

### Vad vill du?

Först måste du bestämma om du vill att andra ska få utveckla och sprida ditt verk. Om du bestämmer dig för att du inte vill att ditt verk ska spridas vidare utan att du blir tillfrågad ska du inte använda en CC-licens.

### Hur ska andra få använda ditt material?

När du har bestämt att andra ska få använda ditt verk är nästa steg att bestämma på vilket sätt. Ska de få bearbeta eller ändra det du har skapat? Du måste också bestämma om andra ska få tjäna pengar på ditt verk.

För att du ska kunna välja den licens som passar dig bäst behöver du alltså ta ställning till tre olika frågor.

1. Ska andra få sprida ditt verk? Om ja, välj creative commons. 2. Ska andra få bearbeta det? Ja eller nej? 3. Ska andra få tjäna pengar på ditt verk?

### Välj rätt licens utifrån fyra villkor



När du har bestämt dig för hur andra ska få använda ditt verk är nästa steg att välja just den CC-licens som reglerar det. Vilken licens som passar dig bäst kan bara du själv avgöra men ett tips är att titta på hur andra som har licensierat liknande verk gjort. Det finns sju olika licenser som bygger på fyra villkor. Det finns alltså licenser som bygger på flera kombinerade villkor men du kan inte hitta på egna kombinationer. De fyra villkoren är:



**Erkännande:** Den som använder ditt verk måste ange att du är upphovsman och göra det på det sätt som du önskar.



**Icke-kommersiell:** Du tillåter att andra kopierar och sprider ditt verk för alla icke-kommersiella syften. Det betyder att ingen får tjäna pengar på användning av verket.

-  **Inga bearbetningar:** Du tillåter att andra kopierar och sprider ditt verk, men bara såsom du skapade det. De som använder verket får inte förändra det.
-  **Dela lika (med samma villkor) :** Du tillåter att andra bearbetar ditt verk och sprider det vidare, men bara om de i sin tur licensierar sitt bearbetade verk under samma CC-licens som ursprungsverket har.

## Sju olika licenser

När du licensierar ditt verk lägger du licensens förkortning och symbol i anslutning till ditt verk samt en länk till licenstexten. Licenserna innebär i korthet:



BY

### **Creative Commons Erkännande - CC (by)**

Du tillåter andra att kopiera, bearbeta, sprida och framföra ditt verk utan att fråga dig först

Villkor: andra måste ange dig som upphovsman.



BY

NC

### **Creative Commons Erkännande, icke kommersiell - CC (by, nc)**

Du tillåter andra att använda, sprida och bearbeta ditt verk utan att tjäna pengar på användningen.

Villkor: andra måste ange att det är du som är skapare. De får inte använda verket i kommersiella sammanhang.



BY

ND

### **Creative Commons erkännande, inga bearbetningar - CC (by, nd)**

Du tillåter andra att använda ditt verk, sprida och kopiera det utan att fråga dig först

Villkor: de måste ange att det är du som är upphovsman och de får inte bearbeta verket.



**Creative Commons erkännande, ickekommersiell, inga bearbetningar - CC (by, nc, nd)**

Du tillåter andra att använda ditt verk, sprida och kopiera det utan att fråga dig om lov först men inte tjäna pengar på det.

Villkor: De måste ange att det är du som är upphovsman och får inte använda verket i kommersiella sammanhang eller bearbeta det.



**Creative Commons erkännande, dela lika (på samma villkor) - CC (by, sa)**

Du tillåter andra att använda ditt verk, sprida det, kopiera och bearbeta det utan att fråga dig om lov först.

Villkor: De måste ange att det är du som är upphovsman och om de bearbetar ditt verk och vill sprida sin bearbetning måste de göra det med samma licens.



**Creative Commons erkännande, icke-kommersiell, dela lika (på samma villkor) - CC (by, nc, sa)**

Du tillåter andra att använda ditt verk, sprida det, kopiera och bearbeta det utan att fråga dig om lov först, men inte tjäna pengar på det.

Villkor: andra måste ange att det är du som är upphovsman och om de bearbetar ditt verk och vill sprida sin bearbetning måste de göra det med samma licens och icke-kommersiellt.



**Creative Commons = 0**

Du tillåter andra fritt att använda ditt verk, sprida, bearbeta och kopiera det utan att behöva ange att det är du som är upphovsman. Det finns inga villkor.

# 3. Så fungerar öppen källkod



**OPEN**

I den här guiden tar vi upp GNU-GPL eftersom det är en av de vanligaste öppna licenserna för källkod.

Det finns ett antal grundkrav som GNU-GPL uppfyller för att licensen ska godkännas som en öppen källkodslicens:

- Du måste tillåta att den får vidare Distribueras fritt.
- Andra måste också på ett rimligt sätt kunna få tag på källkoden till programmet om den inte är inkluderad i programpaketet.
- Du måste tillåta att någon annan tar koden och gör andra program med hjälp av originalkoden, och att hen får distribuera det nya programmet med samma licens som det ursprungliga programmet.
- Du får inte diskriminera någon person eller grupp av personer och hindra dem från att använda programmet.

Definitionen finns hos [opensource.org](https://opensource.org) och innehåller dessutom motiveringar till varje punkt.

## Viktigt! De fyra friheterna

Precis som när det gäller CC-licenser så bygger fri programvara på upphovsrätten. När vi pratar om "fri programvara" syftar vi alltså på frihet, som i yttrandefrihet, och inte på programmets pris, att det ska vara kostnadsfritt. Fri programvara innebär alltså att du får använda, kopiera, distribuera, undersöka, ändra och förbättra programvaran. För att programvaran verkligen ska vara fri behöver fyra kriterier uppfyllas, man pratar om de fyra friheterna.



### **Frihet 1 – Friheten att använda programmet som du önskar, för ett godtyckligt syfte**

Du får använda det på vilket datorsystem som helst, inom ramen för vilket jobb som helst, och utan att behöva kommunicera med utvecklaren eller någon annan enhet.

### **Frihet 2 – Friheten att undersöka hur programmet fungerar och att anpassa det för dina behov**

Du får också göra förändringar i programvaran och använda dem utan att berätta att du har gjort ändringarna. Om du publicerar dina ändringar är du inte skyldig att meddela någon speciell eller på något speciellt sätt.

### **Frihet 3 – Friheten att vidare distribuera kopior**

Du har rätt att distribuera kopior till vem som helst var som helst utan att du behöver fråga efter eller betala för att få tillstånd. Det kan du antingen göra med eller utan förändringar, gratis eller mot en ersättning för distributionskostnaderna.

### **Frihet 4 – Friheten att förbättra programmet och att sprida det till allmänheten så att samhället kan dra nytta av det**

För att kunna förändra en programvara, och publicera förbättrade versioner av den, måste du ha tillgång till källkoden för programmet. Därför är en tillgänglig källkod nödvändig för fri programvara. För att licensen ska vara fri måste också kriterierna vara oåterkalleliga så länge som du inte gör något fel. Det innebär att utvecklaren av programvaran inte kan häva licensen så länge du inte har gjort något fel.



# 4. Detta är GNU- GPL



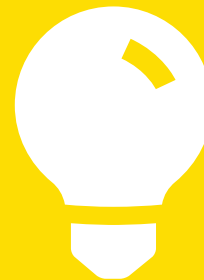
## 4. Detta är GNU-GPL

GNU-GPL är en version av GNU och betyder GNU General Public License. Det är den vanligaste licensen bland de öppna programvarorna. Just nu används version 3. GNU-GPL innebär bland annat att vem som helst får ändra i programkoden för eget bruk. Om du ger ut programmet i källkodsform eller i binär form måste du ge ut det under samma licens och även lämna ut ursprungskoden om någon frågar efter den.

Det betyder att ingen kan bygga annan programvara runt den ursprungliga koden för att sedan sälja den som en del av ett paket utan att tillhandahålla källkoden. All kod som är licensierad under GPL kommer alltså att förbli fri så länge det finns något intresse för koden.

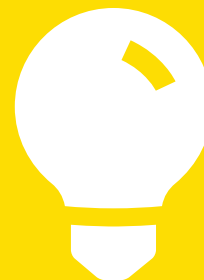
### Tips! Hitta rätt licens för dig

På [tdrlegal.com](http://tdrlegal.com) kan du söka och jämföra olika licenser. Där får du som använder kod under en viss licens en bra överblick över vad du måste göra, vad du får göra samt vad du inte får göra.



### Obs! Copyleft

GNU-GPL är en så kallad copyleftlicens. Det betyder att alla bearbetningar av ett verk måste publiceras under samma licens. Om du använder kod från två olika verk som är försedda med olika licenser, men med villkoret copyleft, kan du alltså inte kombinera dem i ditt nya program. Detta eftersom du då inte kan följa kravet på att distribuera den bearbetade versionen under samma licens.



# 5. GNU-GLP - så här licensierar du

1-2-3

## Vad vill du?

Om du skriver ny kod utan att kopiera en befintlig kan du välja om du vill sätta koden som fri eller ej. Fundera först på dina alternativ och vad du har för syfte med ditt projekt. Vilka fördelar med öppen källkod kan ditt program dra nytta av? Hur kommer den öppna källkoden att påverka ditt verk i framtiden? Kan du få hjälp att vidareutveckla programmet eller input från andra så att du själv utvecklas? Finns det några nackdelar? Ett skäl för att skapa ett program, eller arbeta vidare med ett befintligt med öppen källkod är att du kan bidra med din egen och ta del av andras kunskap. Ett annat skäl är om du vill utveckla ett bättre program som många kan ha nytta av samtidigt som du själv också utvecklar dina programmeringskunskaper.

Använder du befintlig källkod som är licensierad under till exempel GNU-GPL kan du inte välja om du vill behålla koden som öppen eller ej. Det står nämligen i licensavtalet att även du måste licensiera din version under samma öppna licens och alltså tillåta samma saker. Nedan går vi igenom hur du gör för att licensieringen ska bli rätt.

## Börja här

Om du vill utgå från källkod som redan finns måste du först kontrollera om den verkligen är öppen. Är det en GNU GPL-licens? Om ja, måste du lägga in information i varje källfil.

Det är ett krav både för att få licensiera ditt program och för att få använda källkod som någon annan har skapat under samma licens. Du ska skriva in dels information om upphovsrätt och dels information om kopieringstillstånd, där du anger att programmet distribueras under GNU-GPL.

Informationen om upphovsrätt ska innehålla årtal och namn.

- Ange det årtal då programmet är klart, även om du inte lanserar det förrän året därpå. Genom att förse varje release med rätt år underlättar du för andra att veta vilka versioner av programvaran som du har använt.
- Om flera personer har hjälpt till att skriva koden ska du skriva in alla namn.
- Använd alltid det engelska ordet copyright. Det används över hela världen. Om du vill kan du lägga in copyrightsymbolen, ©, men det är inte nödvändigt och det ger inget extra upphovsrättsligt skydd.

Skriv till exempel så här: Copyright 2016 [namn].

När du distribuerar programmet ska du inkludera en kopia av licensen. Alla program ska innehålla en textversion av GNU-GPL. Ofta finns den i den fil som heter "copying". Den finns också på [www.gnu.org/licenses/gpl.txt](http://www.gnu.org/licenses/gpl.txt).

Enligt licensreglerna ska alla som har bidragit erkännas och det är viktigt att du gör det. Lägg detta högt upp i varje fil.

Ta också med kontaktinformation där du anger hur andra kan nå dig. Den lägger du i Readme-filen. Detta har inte med själva licensen att göra men är viktigt för att andra ska kunna nå dig. De kanske har frågor eller vill ha ditt tillstånd att använda filen på något annat sätt än licensen tillåter. Kanske har de hittat något som inte fungerar och vill göra dig uppmärksam på det – eller erbjuda dig jobb.

Kopieringstillståndet skriver du på engelska, direkt efter avsnittet som handlar om upphovsrätt. I kopieringstillståndet ska det framgå att programvaran är licensierad med GNU-GPL och att den är fri att såväl distribuera som använda och utveckla så länge som användaren håller sig till GNU-GPL:s licensregler. Så här föreslår GNU-projektet att du skriver:

**Om programmet innehåller en fil:**

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

**Om programmet innehåller flera filer:**

This file is a part of [programmets namn].

[Programmets namn] is free software:

Utöver inledningen skriver du på samma sätt som ovan.

## **Frivilligt: Free Software Directory och logotyp**

När du har lagt in informationen i källfilerna är licensieringen klar. Du behöver alltså inte registrera din upphovsrätt eller själva programmet. Men om du vill att andra ska hitta ditt verk är det en god idé att registrera det i Free Software Directory. På såväl [sourcerforge.net](http://sourcerforge.net) som [directory.fsf.org](http://directory.fsf.org) finns information och formulär som du kan fylla i. Detta är helt frivilligt.

Om du vill kan du också förse ditt program med GNU-GPL:s logotyp för att ytterligare markera att den är fri att vidare distribuera och använda. Logotyp och instruktioner finns på <http://www.gnu.org/graphics/license-logos.html>.

## Bidra till ett befintligt projekt

Om du i stället vill bidra till att vidareutveckla ett befintligt projekt eller program börjar du med att hitta och ladda hem koden till programmet. Github.com och Sourceforge.net är stora plattformar där många väljer att publicera sina projekt. Där finns också e-postlistor för att kunna kommunicera kring projektet, webbsidor, utvecklarforum och bugghanteringssystem. GNU-projektet har en liknande, mindre plattform på savannah.gnu.org där användarna i en lista kan lägga in projekt där de önskar hjälp. Listan är dock inte helt uppdaterad.

## Viktigt! Erkänn mer

Det är viktigt att erkänna dem som har skapat och utvecklat det som du sedan har fått använda. Hela idén med såväl Creative Commons som öppen källkod bygger på att vi vill dela med oss av vårt material. Det kan verka krångligt att behöva ange alla som tidigare har arbetat med verket men det är egentligen inte konstigare än att du anger källa när du använder delar av en text som någon annan har skrivit. Den stora vinsten här är att du får använda allt material utan att ens behöva fråga den som har upphovsrätten. Det är en fin idé som vi ska vara rädda om.

Tänk efter först. Hur vill du licensiera och varför? När du väl har licensierat ditt material kan du inte återkalla licensen. Du kan i och för sig ta bort materialet från webben men du kan inte återkalla det från dem som redan har använt det. Innan du licensierar ska du därför ställa följande kontrollfrågor:

- Vad är ditt program/verk i dag?
- Vad vill du att det ska bli imorgon?
- Hur vill du att andra ska kunna använda programmet/verket?
- Ska de få förändra det?



# 6. Ordlista



### **Copyleft**

Innebär att alla bearbetningar av verket publiceras under samma licens. Du kan inte kombinera delar av två verk med olika licenser till ett nytt verk eftersom du då inte kan tillgodose kravet på att distribuera den bearbetade versionen under samma licens som den tidigare.

### **Dual licensing**

Samma programkod kan ha flera olika licenser. För att kunna släppa ett program med flera licenser krävs det att du äger all upphovsrätt till programmet. Oftast används detta dels till att sälja en proprietär programvara till betalande kunder, dels till att ge bort programvaran till andra. Programmen kan skilja sig något från varandra men behöver inte göra det.

### **Forking, eller koddelning**

Innebär att dela upp ett projekt i flera separata och är ett krav inom öppen källkodsdefinitionen. De händer till exempel om ett projekt vuxit sig stort eller om utvecklingarna är oense.

### **FSF**

Free Software Foundation är en organisation som förespråkar fri programvara. Driver GNU-projektet.

### **GNU**

Står för "GNU's not Unix" och startade som en protest mot hemliga källkoder. Tanken var att skapa en fri version av Unix som alla kunde ta del av.

### **GNU-GPL**

GNU General Public License.

### **LGPL**

GNU Lesser General Public License. Licensen är snarlik GPL. Den tillåter dock att koden länkas av proprietära program. Utan LGPL skulle det vara svårt att skriva proprietär programkod som ska användas under Linux med de programbibliotek detta kräver. LGPL används således till olika typer av dynamiska länkbibliotek som är av sådan karaktär att väldigt mycket programvara blir beroende av dem.

### **OSI**

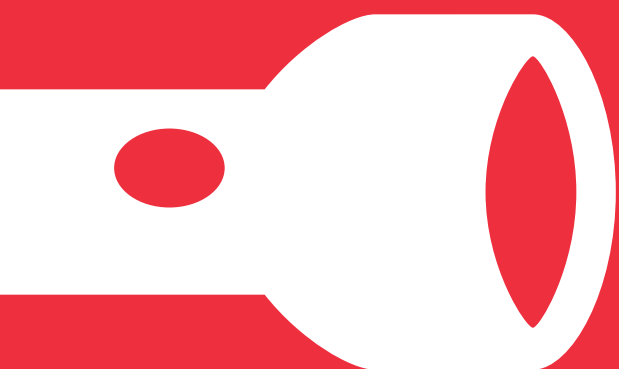
Open Source Initiative.

### **Shareware**

En typ av programvara som erbjuds kostnadsfritt men med vissa begränsningar. Man måste då betala för att få full nyttjanderätt till programmet. Det finns ingen enhetlig shareware-licens, eller sätt att använda sig av shareware på.



# 7. Källor och mer läsning



[www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)  
[www.opensourcesweden.se](http://www.opensourcesweden.se)  
[www.gnu.org](http://www.gnu.org)  
[www.opensource.org](http://www.opensource.org)  
[www.creativecommons.se](http://www.creativecommons.se)  
[sourceforge.net](http://sourceforge.net)  
[www.github.com](http://www.github.com)  
[tldrlegal.com](http://tldrlegal.com)  
[Wikipedia](#) och [Wikimedia](#)

## **Johanna Lundeberg**

Johanna Lundeberg är frilansjournalist och skriver bland annat om samhällsfrågor. Hon intresserar sig särskilt för hur teknikutvecklingen har blivit en del av vår vardag och hur den påverkar oss. Hon diskuterar gärna upphovsrättsfrågor, delningskultur samt juridiska konsekvenser av vårt beteende. Johanna har också ett stort engagemang för läsning och för att skriva lättläst svenska – alla människor ska ha möjlighet att ta del av text och information utifrån sin läsförmåga.



Foto: Mats Lefvert CC BY-NC-SA

## **Kom igång med CC och GNU-GPL!**

Frihet under eget ansvar

IIS Internetguide, nr 42.

Johanna Lundeberg 2017

Texten skyddas enligt lag om upphovsrätt och tillhandahålls med licensen Creative Commons Erkännande 2.5 Sverige.



Illustrationerna skyddas enligt lag om upphovsrätt och tillhandahålls med licensen Creative Commons Erkännande-Icke-Kommersiell-IngaBearbetningar 2.5 Sverige.



Läs mer om ovanstående villkor på <http://www.creativecommons.se/om-cc/licenserna/>

Vid bearbetning av verket ska IIS logotyper och IIS grafiska element avlägsnas från den bearbetade versionen. De skyddas enligt lag och omfattas inte av Creative Commons-licensen enligt ovan.

IIS klimatkompenserar för sina koldioxidutsläpp och stödjer klimatinitiativet ZeroMission.

Författare: Johanna Lundeberg

Redaktör: Kristina Alexandersson och Jessica Bäck

Projektledare: Jessica Bäck

Formgivning och illustrationer: AGoodId

ISBN: 978-91-7611-785-9

**Vi driver internet framåt!** IIS arbetar aktivt för positiv tillväxt av internet i Sverige. Det gör vi bland annat via projekt som samtliga driver utvecklingen framåt och gynnar internetanvändandet för alla. Exempel på pågående projekt är:

#### **Bredbandskollen**

Sveriges enda oberoende konsumenttjänst för kontroll av bredbandsuppkoppling. Med den kan du på ett enkelt sätt testa din bredbandshastighet.

[www.bredbandskollen.se](http://www.bredbandskollen.se)

#### **Internetdagarna**

Varje höst anordnar vi Internetdagarna som är Sveriges ledande evenemang inom sitt område. Vad som för tio år sedan var ett forum för tekniker har med åren utvecklats till att omfatta samhällsfrågor och utvecklingen av innehållet på internet. [www.internetdagarna.se](http://www.internetdagarna.se)

#### **Internetfonden**

Hos Internetfonden kan du ansöka om finansiering för fristående projekt som främjar internetutvecklingen i Sverige. Varje år genomförs två allmänna utlysningar, en i januari och en i augusti. [www.internetfonden.se](http://www.internetfonden.se)

#### **Internetguider**

IIS publicerar kostnadsfria guider inom en rad internetrelaterade ämnesområden, som webb, pdf eller i tryckt format och ibland med extramaterial.

#### **Internetstatistik**

Vi tar fram den årliga, stora rapporten "Svenskarna och internet" om svenskarnas användning av internet och dessemellan ett antal mindre studier.

#### **Webbstjärnan**

Webbstjärnan är en skoltävling som ger pedagoger och elever i den svenska grund- och gymnasieskolan möjlighet att publicera sitt skolarbete på webben. [www.webbstjarnan.se](http://www.webbstjarnan.se)

#### **Internetmuseum**

I december 2014 lanserade IIS Sveriges första digitala internetmuseum. Internetmuseums besökare får följa med på en resa genom den svenska internethistorien. [www.internetmuseum.se](http://www.internetmuseum.se)

#### **Federationer**

En identitetsfederation är en lösning på konto- och lösenordshandlingen till exempel inom skolans värld eller i vården. IIS är federationsoperatör för Skolfederation för skolan och Sambi för vård och omsorg. [www.iis.se/federation](http://www.iis.se/federation)

#### **Internets infrastruktur**

IIS verkar på olika sätt för att internets infrastruktur ska vara säker, stabil och skalbar för att på bästa sätt gynna användarna, bland annat genom att driva på införandet av IPv6. [www.iis.se](http://www.iis.se)

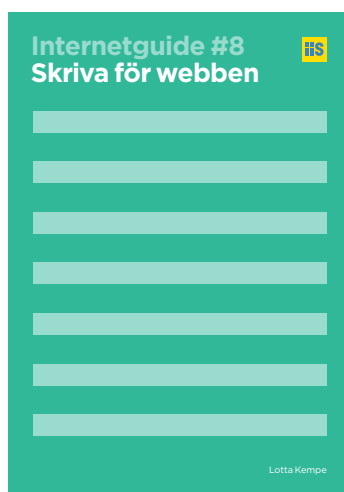
#### **Sajtkollen**

Sajtkollen är ett verktyg som enkelt låter dig testa prestandan på en webbsida. Resultatet sammanställs i en lättbegriplig rapport. [www.sajtkollen.se](http://www.sajtkollen.se)

**Läs mer på nätet redan idag!** På Internetguidernas webbplats hittar du mängder av kostnadsfria publikationer. Du kan läsa dem direkt på webben eller ladda ner pdf-versioner. Det finns guider för dig som vill lära dig mer om webbpublicering, omvärldsbevakning, it-säkerhet, nätets infrastruktur, källkritik, användaravtal, barn och unga på internet, digitalt källskydd och mycket mer.

---

## Nya Internetguider!



### Skriva för webben

Av: Lotta Kempe

Den här är en handbok för dig som skriver. Du lär dig hur du med enkla medel anpassar dina texter för otåliga läsare på nätet, och hur du fångar deras uppmärksamhet. Du lär dig bland annat metoder för att lyfta fram information, att skriva bra rubriker och ingresser och konsten att skriva kortfattat.



### Yttrandefrihet på nätet

Av: Nils Funcke

Vad som enligt svensk lag får sägas och visas på internet är ett ständigt omdebatterat ämne. Det gäller även vad yttrandefrihet egentligen är och hur det fungerar på internet.

Nils Funcke är journalist, författare, debattör och utbildare som bland annat varit utredningssekreterare i Yttrandefrihetskommittén och tilldelats Stora Journalistpriset. Han reder ut begreppen både rent praktiskt och historiskt sett. Guiden avhandlar sådant som yttrandefrihetens grunder, vad som är yttrandefrihetsbrott, ansvar och skadestånd och förslag på lagändringar.