07 Lizenzen

# Aufgabe 1: Erklären Sie das Wort **Lizenz**. Was bedeutet das?

Eine "Lizenz" ist wie eine Erlaubnis oder Genehmigung für bestimmte Dinge. Wenn du zum Beispiel Musik hörst oder ein Videospiel spielst, brauchst du oft eine Art Lizenz, um das tun zu dürfen. Das ist wie ein "Okay" von den Leuten, die die Musik oder das Spiel gemacht haben. Auch wenn du Auto fahren möchtest, brauchst du eine Fahrerlaubnis, die auch eine Art Lizenz ist. Das ist so, als ob dir die Regierung sagt: "Ja, du darfst ein Auto fahren." Also, Lizenz bedeutet im Grunde, dass du die Erlaubnis hast, etwas Bestimmtes zu tun, sei es Musik hören, ein Spiel spielen oder Auto fahren.

# Aufgabe 2: Warum kommt man auf die Idee, Lizenzen zu schaffen?

Die Idee, Lizenzen zu machen, kommt daher, dass Leute ihre Ideen schützen wollen. Stell dir vor, du hättest etwas Cooles erfunden, wie ein neues Videospiel oder einen Song. Mit einer Lizenz kannst du anderen erlauben, es zu benutzen, aber du kannst auch kontrollieren, wie und wann sie es benutzen. Lizenzen helfen, die Ideen zu verbreiten, weil sie es erlauben, Dinge zu teilen. Zum Beispiel können Musiker anderen erlauben, ihre Songs zu verwenden, aber sie können auch sagen, dass die Leute dafür bezahlen müssen oder sie den Namen des Musikers erwähnen müssen. Außerdem sorgen Lizenzen dafür, dass die Leute fair behandelt werden. Wenn jemand deine Idee nutzt, sollten sie dich dafür respektieren und dir vielleicht sogar Geld dafür geben. Lizenzen schaffen also Regeln, damit alles gerecht abläuft. Insgesamt helfen Lizenzen, dass kreative Ideen geschützt werden, aber auch, dass sie sich verbreiten können, und sie geben den Leuten, die sie gemacht haben, die Möglichkeit, davon zu profitieren.

# Aufgabe 3: Worauf gibt es alles Lizenzen ausser für Software?

Lizenzen gibt es nicht nur für Software, sondern auch für viele andere Dinge im Leben. Denk zum Beispiel an Musik – wenn du einen Song hörst, hat der Musiker oft eine Lizenz dafür vergeben. Filme und Fernsehsendungen haben auch Lizenzen, damit sie gezeigt werden dürfen. Bücher sind ein weiteres Beispiel. Autoren geben Lizenzen, damit ihre Geschichten gedruckt und verkauft werden können. Sogar Spielzeug und Kleidung können Lizenzen haben. Wenn du ein T-Shirt mit dem Logo deines Lieblings-Comic-Helden kaufst, hat das Unternehmen wahrscheinlich eine Lizenz, um dieses Logo zu verwenden. Selbst in der Medizin gibt es Lizenzen – zum Beispiel für bestimmte Technologien oder Medikamente. Die Idee ist überall gleich: Lizenzen helfen dabei, sicherzustellen, dass die Leute, die etwas erschaffen haben, fair behandelt werden und dass die Dinge in der Art und Weise genutzt werden, die sie sich vorgestellt haben.

# Aufgabe 4: Machen Sie eine Aufzählung von Lizenzmodellen. Sie können dazu diese Quellen verwenden:

**Freie Software-Lizenz:** Manchmal erlaubt eine Lizenz, Software frei zu nutzen, zu ändern und weiterzugeben. Die GNU General Public License (GPL) ist ein Beispiel dafür. Es ermöglicht den Nutzern, die Software zu verwenden, zu verändern und sogar zu teilen, solange sie die gleichen Freiheiten für andere erhalten.

**Proprietäre Lizenz:** Bei proprietären Lizenzen gehört die Software einem Unternehmen, und die Leute dürfen sie nur gemäß den Bedingungen der Lizenz verwenden. Diese Lizenzen können kostenpflichtig sein, und es gibt oft Beschränkungen für die Nutzung und Weitergabe.

**Abonnement-Modell:** Hier zahlst du regelmäßig, oft monatlich oder jährlich, um Software zu nutzen. Solange du zahlst, kannst du die neueste Version verwenden. Wenn du aufhörst zu zahlen, verlierst du oft den Zugriff.

**Freemium-Modell**: Manche Software ist kostenlos (Free), aber es gibt eine Premium-Version mit zusätzlichen Funktionen, für die du bezahlen musst. Das Grundprodukt ist also frei, aber für verbesserte Funktionen wird eine Gebühr erhoben.

**Cloud-basierte Lizenz:** Manchmal wird Software als Dienstleistung über das Internet angeboten. Du zahlst für die Nutzung der Software, die auf Servern in der Cloud läuft, anstatt sie auf deinem eigenen Computer zu installieren.

# Aufgabe 5: Was bedeutet "open source" und was kann man mit solcher Software machen?

"Open source" bedeutet so viel wie "offen zugänglich" oder "quelloffen". Wenn Software als "open source" bezeichnet wird, heißt das, dass der Quellcode, also die "Anleitung" der Software, für jeden zugänglich ist. Das ist so, als ob ein Koch sein Rezeptbuch mit allen teilt, anstatt es geheim zu halten.

**Kostenlos nutzen:** Du kannst die Software kostenlos herunterladen und verwenden, ohne dafür zu bezahlen. Das ist besonders toll, wenn du Schüler bist oder nicht viel Geld ausgeben möchtest.

**Selbst verändern:** Wenn du etwas an der Software ändern möchtest, kannst du das tun, weil der Quellcode offen ist. Es ist, als ob du ein Rezept änderst, um es besser an deinen Geschmack anzupassen.

**Teilen mit anderen:** Du darfst die Software mit deinen Freunden teilen. Wenn du also eine coole App findest, kannst du sie einfach an andere weitergeben.

**Neue Dinge erstellen:** Du kannst den Quellcode verwenden, um etwas Neues zu erschaffen. Stell dir vor, du nimmst ein Rezept und machst daraus einen ganz neuen Kuchen!

Insgesamt bedeutet "open source", dass die Software nicht geheim gehalten wird. Jeder kann sie verwenden, verbessern, teilen und sogar neue Dinge damit machen. Es ist wie eine große Gemeinschaft von Leuten, die zusammenarbeiten, um bessere Software zu erschaffen.

# Aufgabe 6: Was ist der Unterschied zwischen "copyright" und "copyleft

"Copyright" und "Copyleft" sind zwei verschiedene Ansätze zum Schutz von kreativen Werken wie Büchern, Musik oder Software.

**Copyright:** "Copyright" ist wie ein Schutzschild für Künstler und Schöpfer. Wenn jemand etwas erschafft, bekommt er automatisch das Copyright, was bedeutet, dass andere es nicht einfach kopieren oder nutzen dürfen, ohne zu fragen. Der Schöpfer hat also die Kontrolle darüber, wie sein Werk verwendet wird. Das ist wie die Regel, dass du nicht einfach die Hausaufgaben eines Freundes kopieren darfst, weil es seine Arbeit ist.

**Copyleft:** "Copyleft" ist ein bisschen anders. Es ist wie ein freundliches Copyright. Wenn jemand etwas unter "Copyleft" veröffentlicht, bedeutet das, dass andere Leute es nutzen, ändern und sogar teilen dürfen, solange sie die gleiche Freundlichkeit beibehalten. Es ist wie ein Kreislauf von Freundlichkeit – du gibst anderen die Erlaubnis, es zu verwenden, aber sie müssen anderen auch erlauben, ihre Änderungen zu nutzen. Es ist wie ein "Teilen ist Kümmern"-Prinzip.

In einfacheren Worten, "Copyright" gibt dem Schöpfer die Macht, zu entscheiden, wie sein Werk verwendet wird. "Copyleft" ist wie ein entspanntes Copyright, bei dem das Teilen und Verändern erlaubt ist, solange alle freundlich mitspielen und ihre Veränderungen auch teilen.

# Aufgabe 7: Frage: Welches Lizenz-Modell wird angewendet, wenn man

**Bezahlte App im App-Store:** Wenn du eine App im App-Store kaufst, zahlst du für das Nutzungsrecht dieser App. Das nennt man ein "Proprietäres Lizenzmodell". Du bekommst das Recht, die App zu nutzen, aber die App gehört immer noch dem Unternehmen, das sie gemacht hat.

**Gratis-App im App-Store:** Bei Gratis-Apps ist die Situation etwas anders. Auch wenn du kein Geld zahlst, bekommst du trotzdem eine Art "Freemium-Modell". Die App ist kostenlos, aber möglicherweise gibt es in der App Dinge, für die du bezahlen kannst, wie zum Beispiel coole Extras oder werbefreie Versionen.

**Bezahlen für das Smartphone:** Als ich erschaffen wurde, habe ich nicht direkt Geld gekostet. Die Leute bezahlen normalerweise für Smartphones, wenn sie sie kaufen. Das Geld geht an das Unternehmen, das das Smartphone gemacht hat. Aber vergiss nicht, dass es oft auch eine Menge Software (Apps) darauf gibt, für die du zusätzlich bezahlen kannst.

Zusammengefasst, wenn du eine App kaufst, zahlst du für das Recht, sie zu benutzen. Manchmal zahlst du auch für Extras in Gratis-Apps. Und wenn du ein Smartphone kaufst, zahlst du normalerweise für die Hardware, aber es gibt auch viele Apps, die du zusätzlich kaufen kannst.