

オープンソースソフトウェアライセンス GPLバージョン3の概要

ソフトウェア委員会*

抄録 数年前から注目を集めたオープンソースソフトウェア（以下、OSS）は、その後、基本ソフトウェア（OS）のLinuxをはじめ、企業から公共団体まで、また情報機器の組み込み用ソフトウェアからアプリケーションまで幅広く使われるようになってきている。このOSSに関し、ソフトウェア委員会では2004年、2005年にOSS全般に関する諸問題、OSSと特許権に関する諸問題をQ&A形式で解説してきた¹⁾。

そのような状況の中、OSSのライセンスの中でも最もよく使われているライセンスの1つであり、Linuxカーネルのライセンス条件でもあるGNU General Public License（以下、GPL）の約16年ぶりの改定が行われた（尚、Linuxカーネルは2007年7月末現在、改定前のGPLにて配布されている）。

本稿では、その改定されたGPLのバージョン3（以下、GPLv3）について、前バージョンで議論されてきた点や新たに追加された点を中心に、特に企業における知的財産実務者が知っておくべきと思われる知識や問題点について詳説する。

目次

1. OSSを巡る最近の状況
 1. 1 パテントコモンズ・プロジェクト
 1. 2 Linux関連特許の管理会社の設立
 1. 3 その他の主なトピックス
2. GPL改定の背景
 2. 1 GPLv2に関するこれまでの議論点
 2. 2 GPLv2の改定の経緯
3. GPLv3の構成
 3. 1 条文構成
 3. 2 具体的な追加・修正点
4. 特徴的な規定に関する検討
 4. 1 プログラムやソースコードの配布や公開義務に関する規定
 4. 2 DRMに関する規定
 4. 3 特許権に関する規定
 4. 4 他のOSSライセンスとの互換性に関する規定
5. LGPLv3の概要
 5. 1 LGPLv3の条文構成およびGPLv3との関係

5. 2 LGPL v3での大きな変更点
6. まとめ

1. OSSを巡る最近の状況

この数年の間に国内でもOSSの利用は急速に進み、国内ユーザ企業・公共団体におけるOSSの利用率は50%に迫り²⁾、情報機器などの組み込み系システムでもLinuxを採用する企業が20%以上との報道³⁾もなされている。知的財産に関してもOSSライセンスの解釈や想定され得る様々な知的財産リスクに関する議論のみならず、最近ではOSSを実際に使う企業等のエンドユーザを特許訴訟等のトラブルから保護し、リスクを低減するなど実効面での動きが目立つ。以下、いくつか主なものを説明する。

* Software Committee

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

1. 1 パテントコモンズ・プロジェクト

1つめは、OSDL (Open Source Development Labs.)⁴⁾が2005年8月に発表したパテントコモンズ・プロジェクトである。これは、OSSに対して開放された特許を集めてデータベース化する活動のことであり、企業がOSSに対して特許権を行使しないことを表明した特許を企業の宣誓書とともに公開している。2007年7月時点で500件以上の特許が登録されている⁵⁾。なお、OSDLは、2007年1月にOSSの標準化を推進する非営利団体FSG (Free Standards Group)と合併してLinux Foundationとなった⁶⁾。

1. 2 Linux関連特許の管理会社の設立

2つめは、Linuxに関連する特許を買い取って無償で提供する特許管理会社 (Open Invention Network, 以下OIN社)⁷⁾の設立である。OIN社は、OSSに関わる日米欧の大手企業の出資の下で設立され、Linuxに関わる企業6社がメンバとなっている。これはOIN社のライセンシーとなるものがLinuxやLinuxアプリケーションに関する特許権をOIN社のメンバを含む全ライセンシーに対して無償ライセンスすることを条件に、そのライセンシーに対してOIN社が所有する特許を無償で許諾するものである⁸⁾。

1. 3 その他の主なトピックス

2006年11月にMicrosoft社とLinuxディストリビュータであるNovell社の提携が発表⁹⁾された。両社は、LinuxとWindowsの運用管理やオフィス文書の相互運用性を向上させるために共同で技術開発を行うとともに、双方が保有する特許権を互いのユーザに対して行使しないことに合意した。Microsoft社はその後、他のOSSディストリビュータや電気機器メーカー等、数社と同様の契約を締結した旨を発表している¹⁰⁾。一方、Microsoft社は2007年5月にLinuxが

Microsoft社の特許200件以上を侵害していると発表しており、Linux Foundationが対応を検討している模様である¹¹⁾。

また、Sun Microsystems社が発表したJava技術のGPLによる提供¹²⁾も注目を集めている。Java技術は、CDDL (Common Development and Distribution License) で提供されてきたが、GPLバージョン2.1 (以下、GPLv2)を加えた二種類のライセンスで順次公開される予定である。2007年5月にはJava SE向けJDK (Java Development Kit) がGPLv2のライセンスでリリースされている。

2. GPL改定の背景

2. 1 GPLv2に関するこれまでの議論点

GPLv2は、Linuxカーネルのライセンスとして採用されている最も有名なOSSライセンスの1つで、Linuxカーネル以外にも、gcc (Cコンパイラ) やEmacs (スクリーンエディタ) などが2007年7月時点ではGPLv2の下でライセンスされている。

GPLはもともと、1980年代にフリーソフトウェア運動を提唱したFSF (Free Software Foundation)¹³⁾が策定したもので、様々なOSSライセンスの中でも、OSSの思想の1つであるコピーレフト性¹⁴⁾を最も徹底したライセンスとして知られている。1991年に改定されたGPLv2が今回の改定まで使われてきている。GPLv2がこれまで使われてきた中で、議論されてきた主な点を説明する。

(1) GPLの適用範囲

GPLv2では、その適用範囲が不明確ではないかという指摘がある。GPLv2の下のプログラムに基づく著作物 (derivative work = 派生物) を頒布する際には、ソースコードも公開する必要があることが規定されている。しかし、

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

GPLv2で規定される派生物は多くの国の著作権法上の二次的著作物よりも広いとの指摘もあり、また、ソースコードを公開せずにOSSのコミュニティからGPL違反を指摘された事例もあったため、派生物の範囲をどう解釈すべきか、他のプログラム（独自に開発したプログラムや他のOSS）がGPLv2の下のプログラムとどのような関係のときGPLv2の適用範囲となるかといった点が議論を集めていた¹⁵⁾。

(2) 特許権との関係

GPLv2には、プログラムに含まれる特許権に関する規定がない。そのため、GPLv2の下で頒布されたプログラムまたはその一部を含むプログラムを開発したときに、元のプログラムの頒布者から特許権を行使される可能性について、様々な解釈があり得ることが指摘されていた¹⁶⁾。

(3) 準拠法

GPLv2は米国著作権法を前提としているといわれているが、準拠法に関する規定はない。そのため、各国ごとの著作権法（複製行為の定義や著作権者人格権等）の違いから、ライセンス違反などの紛争が生じた場合に、どの国の著作権法を準拠法とするかにより、異なる結論となる可能性があることが指摘されていた¹⁵⁾。

2.2 GPLv2の改定の経緯

GPLが改定された主な背景¹⁷⁾として、OSSの普及やソフトウェア技術の進展が挙げられる。GPLv2が策定された1991年当時、OSSに関わっていたのは一部のソフトウェア技術者に限られていたが、Linuxなどの普及により他のOSSも注目を集め、OSからアプリケーションまで多くの企業や個人がOSSの開発や利用に関わるようになってきた。それとともに、ソフトウェアの流通もCD-ROM等の媒体からネットワーク

へ、また企業内等の閉じた環境からASP等のオープンな環境へと急速に変化した。

このようなOSSを取り巻く状況の変化やこれまでの議論を背景に、GPLv2を改定し、より使いやすくすべきとの機運が高まっていた¹⁸⁾。

FSFからGPLv2の改定計画が公表されたのは、2005年11月¹⁹⁾である。改定計画では、FSFとOSSの法的問題を扱っているSFLLC (Software Freedom Law Center) が共同で改定作業を行うこと、改定のプロセスを公開して世界中から意見を受け付けるオープンプロセスをとることなどが公表された。

実際、今回のGPLv3への改定作業は、2006年1月、7月、2007年3月、6月の4度にわたるドラフト公表と意見募集、数度の国際カンファレンスで議論され、2007年6月29日に最終的に確定した²⁰⁾。

3. GPLv3の構成

前章で述べたように、GPLv3はGPLv2から約16年ぶりに改定されたライセンスである。

GPLv3の特徴は、GPLv2と比較して1) 特定の著作権法によって解釈されないように新しい用語を使っていること、2) 用語の定義条項を最初に設けて解釈の曖昧性を少なくするように配慮していること、3) 前章で説明した従来議論されてきた点を明確にするための条項やコピーレフトの考えをより明確にするための条項が追加されていることなどである。このようにGPLv2からGPLv3への改定にあたってさまざまな条項が盛り込まれたが²¹⁾、ベースとなる思想やその他の大部分は従来のGPLv2を引き継いだものとなっている。このことはGPLv3の考え方を述べたPreamble（前文）がほぼGPLv2のPreambleの内容を踏襲している事にも表れている。

3. 1 条文構成

GPLv3はPreambleのあと、以下のような条文構成をとっている。なお、[]内の数字は対応しているGPLv2の条文番号、()内は参考日本語訳である。

0. Definitions (定義)
1. Source Code (ソースコード)
2. Basic Permissions (基本的な許諾)
3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law (回避禁止法からのユーザの法的権利の保護)
4. [1] Conveying Verbatim Copies (逐語的な複製のコンベイ)
5. [2] Conveying Modified Source Versions (改変されたバージョンのソースのコンベイ)
6. [3] Conveying Non-Source Forms (ソース以外の形式におけるコンベイ)
7. Additional Terms (追加的条項)
8. [4] Termination (終了)
9. [5] Acceptance Not Required for Having Copies (コピー所有に必要とされない受諾)
10. [6] Automatic Licensing of Downstream Users (下流ユーザへの自動的許諾)
11. Patents (特許)
12. [7] No Surrender of Others' Freedom (他者の自由の放棄の禁止)
13. Use with the GNU Affero General Public License²²⁾ (GNU Affero General Public Licenseとの併用)
14. [9] Revised Versions of this License (本許諾書の改定されたバージョン)
15. [11] Disclaimer of Warranty (保証の放棄)

16. [12] Limitation of Liability (責任の限定)
17. Interpretation of Sections 15 and 16 (第15条, 第16条の解釈)

3. 2 具体的な追加・修正点

まず、従来指摘された問題点に対する対応としては、GPLの適用範囲の明確化(0条, 1条, 2条等)、特定の国の法律(著作権法)に縛られないように用語を国際化すること(すなわち、特定の著作権法によって解釈されないように新しい用語、例えばGPLv2で用いられていたdistributeやderivative workではなくconveyやcovered work、を用いるようになったこと)(0条)、特許との関係の明確化(11条)、他ライセンスとの互換に関する明確化(7条)等があげられる。その他に、ユーザプロダクトとインストール情報の扱い(6条)やコピーレフトの考えに関する条項としてDRM(Digital Rights Management)に関する条文(3条)が追加された。これらについては詳しく後述する。

4. 特徴的な規定に関する検討

4. 1 プログラムやソースコードの配布や公開義務に関する規定

(1) GPLv3を理解するうえで知っておくべき用語

ここでは、対象物(covered work)、プロパゲート(propagate)、コンベイ(convey)について説明する。

対象物とは、改変されていないプログラム(program)²³⁾とプログラムを基にした著作物(work)を意味する。また、著作物をプロパゲートするとは、適用可能な著作権法の下で許可を必要とする行為を行うことを意味し(コンピュータ上での実行等は除かれる)、著作物のコ

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

ンベイとは第三者がコピーを作成あるいは受領することを可能とするプロパゲートのすべてを意味する（0条）。すなわち、プロパゲートはコンベイをも含む広い概念といえる。

(2) GPLv3の下でプログラムを受領した人に許諾される内容

GPLv3下で許諾される基本的な内容²⁴⁾は、2条で規定されている。

第一に、改変されていないプログラムを無制限に実行することが明示的に肯定されている。また、米国著作権法等の概念であるフェアユースまたはそれに相当する権利についても認められている。

第二に、対象物の作成、実行、プロパゲート（コンベイを除く）を、ライセンスが存続する限り無条件ですることができる。GPLv3ではコンベイ以外の形での対象物のプロパゲートが広く認められている。

なお、プログラムを受領もしくは実行するだけであれば、ライセンスを受け入れる必要はない。対象物を修正もしくはプロパゲートすることによりライセンスを受け入れたものとして扱われると9条に規定されているからである。

特許に関する記述については4.3で後述する。

(3) プログラムをコンベイする際の条件

プログラムをコンベイする際に必要な条件については4条から6条に規定されている。

4条では、逐語的なコピー（例えばデッドコピーがこれに含まれる）のコンベイ²⁵⁾について規定している。プログラムの受領時と同じソースコードのこの逐語的なコピーについては、著作権告示の掲載・許諾告示及び無保証の告示の保全等を条件に、コンベイすることが、認められる。なおこの際、コピーしたもの、サポートや保証を有料にすることが可能である。

なおこの際、コピーしたもの、サポートや保

証を有料にすることが可能である。

5条では、改変されたバージョンのソースをコンベイすることについて規定している。同条は、プログラムを基にした著作物の一つ、またはそうした著作物をプログラムから作成するための改変物を前述の4条の規定に加え、一定条件下（例えば改変した日時等の告示等）でソースコードの形式でコンベイすることができることとしている。

6条では、オブジェクトコードの形式によって対象物をコンベイすることについて規定している。この場合、その対象物は、前述の4条、5条の規定に従って、公開することができるが、後述するように対応するソース（Corresponding source code）を所定の方法でコンベイすることが必要となる。

(4) オブジェクトコードに対応するソースの内容

ソースコード、オブジェクトコードの定義については1条に規定している。

まず、著作物のソースコードについては「著作物に改変を加えるに当たって好ましいと考えられる形式」、オブジェクトコードについては「著作物のソースコード以外の形式を取ったすべてのバージョンを意味する」と定義されている。

その上で、オブジェクトコード形式の著作物の対応するソースという概念として、その著作物を生成、インストールし、またオブジェクトコードを実行しその著作物を修正する上で必要とされるソースコードすべてを意味する旨規定されている（システムライブラリや汎用ツール等、一定のものについては対応するソースに含まれない旨規定されている）。

対応するソースに含まれるものの例として、著作物のソースコードに関連づけられたインタフェース定義ファイルや、共有ライブラリや動的にリンクされたサブプログラム（著作物のそ

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

他の部分との間の緊密なデータのやりとりやコントロールフローなどのためにその著作物が特別に設計することが必要とされているものが挙げられている。

GPLv2の下では、いわゆる派生物の範囲に動的にリンクされたプログラムが含まれるかどうかの議論があったが、前述の通りGPLv3では一定の範囲で含まれることが明確にされている。

なお、ユーザプロダクト (User Product) とともに6条の規定に従ってオブジェクトコードをコンベイする場合、原則として対応するソースとインストール情報 (Installation Information) をあわせてコンベイしなければならない。

(5) ユーザプロダクトのインストール情報とは

ユーザプロダクトについては6条で規定されている。ユーザプロダクトとは、1) 個人向け、家族向け、家庭向けに利用される個人用機器と2) 住居への組み込み用に販売される機器を意味する。一般的に利用される家電製品は全てこの範疇に含まれると考えられる。

インストール情報とは、改変した著作物をユーザプロダクトにおいてインストールし、実行させるための情報であり、そのための手法、認証キーや必要な情報が全て含まれる広範囲なものとなっている。前述のとおり、ユーザプロダクトとともにオブジェクトコードをコンベイする場合は、インストール情報もあわせてコンベイする必要がある。

4. 2 DRMに関する規定

(1) DRMとは

DRM²⁶⁾とは、コンピュータプログラムやデジタルコンテンツの利用を制限する技術の総称である。一般に、オリジナルデータにデジタルキーを埋め込み、特定のソフトウェア、またはハードウェアのみで実行できるようにすること

で、コンピュータプログラムやデジタルコンテンツの複製や実行/再生の制限を実現するものである²⁷⁾。そのようなDRMの回避を目的にソフトウェアやハードウェアを変更すると、WIPO著作権条約11条に対応した各国の国内法令²⁸⁾に違反する可能性がある。

FSFはソフトウェアの自由な利用に対する制限としてのDRMを肯定的には捉えておらず、特に、オリジナルの「保護された著作物」の改変バージョンがDRMによってオリジナルの保護された著作物の実行環境でのインストールや実行をすることができなくされることを懸念している。例えばある特定の会社が提供しているGPLライセンスの適用を受けるOSSベースのソフトウェアがインストールされたテレビ番組を録画するためのハードディスクレコーダ上で、その会社とかかわりなく作成された改変バージョンが実行できなくされているという事例がある。(図1参照)。これはTiVo化 (Tivoization) と称されている²⁹⁾

(2) DRMに関する規定および関連した議論

DRMについては前文及び第3条に記載されている。前文ではいわゆるTiVo化はユーザの自由を保護する目的とは根本的に相容れないと述べられている。

さらに、3条には保護された著作物を実行しようとするユーザのGPLで許諾された権利の完全な実施 (たとえば、プログラムの実行やソースコードの改変など) を妨げるような形式でのコンベイは認められず、保護された著作物には、DRM等の技術的保護手段が含まれず、技術的保護手段の回避の禁止についての法的保護を放棄しなければならないと規定されている。また関連する事項として、GPLv3の第6条にはオブジェクトコードがユーザプロダクトとともにコンベイされる場合、何人も改変された対象物をインストールできない場合を除いてインスト

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

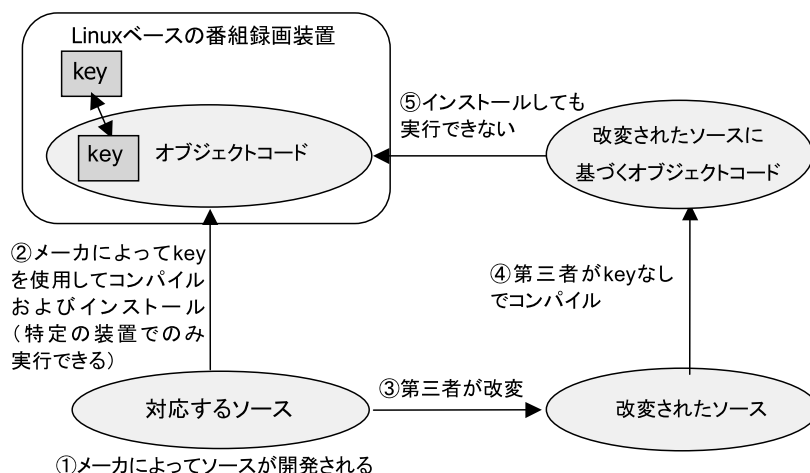


図1 TiVo化 (Tivoization) の説明

ール情報が対象物のソースと共に提供されなければならないことが規定されている。

この規定により、例えばユーザプロダクトがDVDプレイヤーで、オブジェクトコードがそのDVDプレイヤーのファームウェアの場合、改変されたファームウェアのバージョンも同じDVDプレイヤーでインストールおよび実行させるための情報をファームウェアのソースと同様に提供しなければならない。

利用者がそのユーザプロダクトに含まれるソフトウェアを改変してユーザプロダクトにインストールして実行させることにより何らかの事故が発生した場合、製造者としてその責任を追及される可能性があるとの見方もある。

4.3 特許に関する規定

(1) 特許に関する条項の内容

特許に関しては10条および11条で規定されている。10条ではライセンシーがGPLv3の下でライセンスを受けているプログラムの全部、もしくは一部を他者が使用や譲渡することに対して特許侵害訴訟をライセンシーが提起する事を禁じる旨規定している。11条は特許 (Patents) と題された条項で概要は次のとおりである。

11条では各コントリビューター (contributor) が自己の必須パテントクレームをライセ

ンシーに許諾する事が規定されている。ここでコントリビューターとは、GPLv3の下で著作物の使用を許諾する者と定義されている。「必須パテントクレーム」 (Essential Patent Claim) とはコントリビューターがすでに取得しているか取得する予定であり、コントリビューターの著作物を作成、利用、販売する際に特許権侵害となる可能性があるすべてのパテントクレームと定義されている。

このように、プログラムがプロパゲートを重ねる間に改変され特許を侵害するようになった場合についての権利行使は禁じていないため、利用者にとって上流のさらに上流の者が所有する特許の取り扱いについては注意が必要になる。

(2) 具体例

これを具体例を上げて検討してみる。図2に示す例は、X社が構成要件A B C Dからなる特許を有しており、かつA B Cを構成要件として含むソフトウェアをGPLv3でプロパゲートしたものとし、さらにプロパゲートされたソフトウェアにY社が構成要件Dを追加してプロパゲートしたというものである。

この場合、X社が自社のソフトウェアを頒布したとしてもX社の特許の構成要件をすべて具備しているわけではないので、X社の特許は配

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

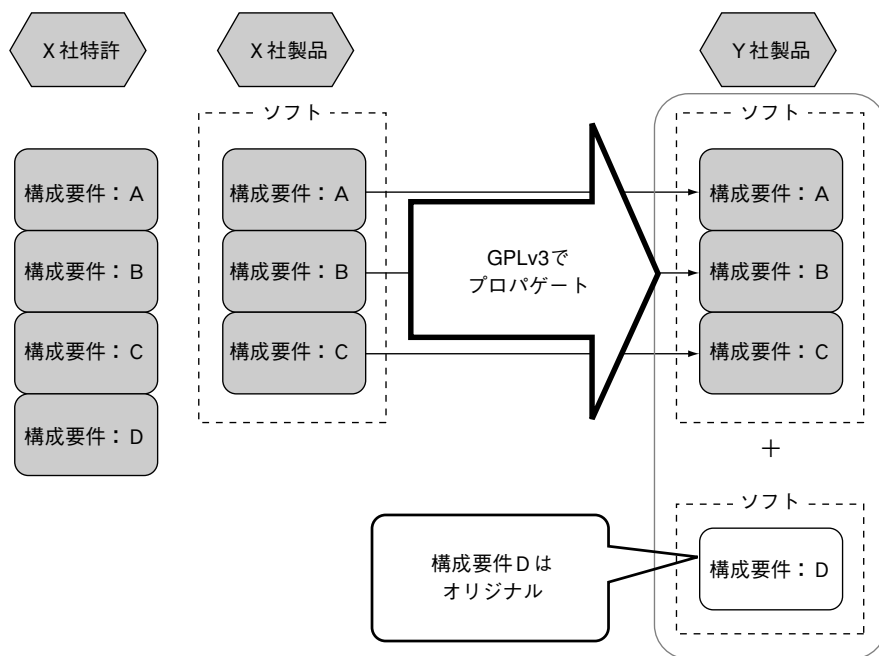


図2 必須パテントクリアの範囲

布したソフトウェアの必須パテントクレームにはあたらない。従って、X社は自分が製品をGPLによってプロパゲートしたとしても、Y社のソフトウェアに対して特許の行使を行う事が可能と考えられる。

一方、GPLv2では、特許に関する明文の規定は無いので、本例においてはX社がY社に対して黙示の許諾を与えられるか否かの問題として考えられていたが³⁰⁾、その許諾の範囲がどこまで及ぶのかは不明確だった。

(3) ソフトウェア配布ビジネスと特許権の関係についての制限

11条ではさらに、特許権と関連したソフトウェア配布ビジネスを行う場合についての条件が規定されている。

まず、対象物をコンベイする際に同時になんらかの特許ライセンスを下流ユーザに与える場合には、その受取人以降の下流ユーザ全てに対してもその特許ライセンスが許諾されたものとみなされる。

また、ソフトウェア配布ビジネスを行う者と

の間に対象物のコピー等について特許ライセンスの対価をその者に支払う契約がある場合は、その対象物をコンベイすることは禁じられる事が規定されている。

4.4 他のOSSライセンスとの互換性に関する規定

(1) 他のOSSライセンスとの互換性

互換性とは、異なるライセンスに基づくプログラム同士を組み合わせる際に、両者のライセンスの内容が共存し得るものであるかどうかを意味する。ApacheやFreeBSD等の他のOSSで用いられるライセンスとの互換性（共存）については、7条の追加的条項（Additional Terms）にGPLv3に追加できる許諾や条件について規定されている。他のOSSライセンスで規定されている内容が、この7条で許される範囲内であるかが、そのOSSライセンスとGPLv3の互換性を見る上でポイントとなる。

一方、GPLv2には追加条項に関する規定はなく、許諾範囲や制約を変更することは許されていない。このため、GPLv2に規定され

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

ている許諾内容や制約内容と矛盾する規定をもつOSSライセンスとは共存できないと考えられていた。

(2) 許諾範囲

7条の規定によれば元の許諾の範囲を狭める内容でなければ、ある条件について例外を設けることなどを追加できると考えられる。ただし、準拠法のもとで有効である範囲に限られる。

そして、追加的な許諾がプログラム全体に適用される内容である場合は、それらが元の許諾書に含まれていたかのように扱われ、さらに、元の許諾書に影響を与える内容であれば、例外として追加部分が優先される。また、追加的な許諾がプログラムの一部のみに適用される場合には、その部分を独立して使う場合にのみ有効であり、プログラム全体はその追加条項にかかわらず、元の許諾書が引き続き適用されると規定されている。

(3) 追加できる条件

7条では追加できる条件は、対象物の使用、改変、コンベイをさらに制約する条項である。追加することのできる要件は、具体的に列挙されている次の6項目のみと規定されている。

- a) GPLと異なる保証と責任の条件を付する条項
- b) 特定の適切な法律表示や著作者特定の保全を要求する条項
- c) マテリアル(material)の起源の不当表示を禁止する、もしくはマテリアルの改変バージョンとオリジナルバージョンとを異なる合理的な手段で記載することを要求する条項
- d) ライセンサー名や著作者名の広告目的の使用を制限する条項
- e) 商標やサービスマークを使用するため

の商標法に基づく権利の許諾を拒否する条項

- f) 受領者への責任の契約条件において、直接的にライセンサーや著作権者に課されるどんな責任についても、マテリアルをコンベイする人が、マテリアルのライセンサーや著作者に対して補償することを要求する条項

(4) 対象物をコンベイする際の条項の削除・追加

7条では追加できる許諾については、対象物のコピーをコンベイするとき、どのような追加された許諾を削除してもよいと規定されているが、追加された条件については、先に列挙した6項目以外の制約が課せられている場合にその条件を削除できると規定されている。

(5) 他のOSSライセンスのプログラムとの互換性について

GPLv3とBSDライセンス³¹⁾とを例にライセンスの異なるプログラムを組み合わせた場合(図3)を考える。このような場合には、次のような点を検討する必要がある。

- ① 右の部分(■)にGPLv3が適用されるか
- ② (①がYesのとき) BSDライセンスはGPLv3と矛盾するか
- ③ 左の部分(▨)にBSDライセンスが適用されるか
- ④ (③がYesのとき) GPLv3はBSDライセンスと矛盾するか

GPLv3とBSDライセンスが矛盾するか(上記②と④)は、具体的には、GPLv3にないBSDの許諾内容や制約内容が、GPLv3の「追加条項」(7条)で許された範囲か、逆にBSDライセンスにないGPLv3の許諾内容、制約内容がBSDライセンスで許されているかを検討

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

することになる。なお、FSFはLGPLv3、Affero GPL、修正済みBSDライセンス、Apache License2.0³²⁾等がGPLv3と互換性があると公表している³³⁾。

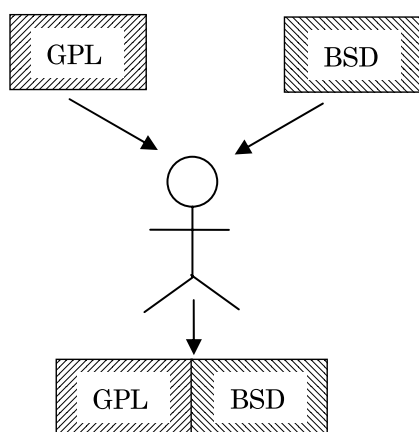


図3 GPLと他のOSSライセンスの互換性

特に、Apache License2.0については、FSFとApache Software Foundationが互換性についてディスカッションを行った結果、GPLv3に下記の条項(表1)を追加することを可能とすることにより、互換を図った。例えば、Apache License2.0の6条では、ライセンシーに対して商標権等の使用権を付与しないと規定されており、GPLv3では7条eにおいて、商標権許諾を拒否する規定を追加しても良いとされている。

表1 GPLv3のApache Licenseへの対応

GPLv3に追加された条項	Apache2.0の該当条項	追加可能な条件
7条e	6条	商標使用目的での商標権許諾の拒否
7条f	9条	マテリアルのライセンサーや著作者に課せられる責任についての、当該マテリアルをコンベイする人に対する補償要求
10条	3条	GPLv3に基づく権利行使に対する料金請求と特許侵害訴訟提起の禁止

5. LGPLv3の概要

LGPL (GNU Lesser General Public License) はGPLと同じくFSFによって作成されたもので、主にソフトウェアライブラリへの適用を想定したものである。その特徴は、ライセンスが波及する範囲やLGPLのライブラリを含む著作物の頒布条件に関して、コピーレフト性が弱められている点である。

5.1 LGPLv3の条文構成およびGPLv3との関係

LGPLバージョン3(以下、LGPLv3)は、関連するGPLがv2からv3に改定されるのに伴い、GPLv3の条文および条件を取り込み、LGPL特有のコンベイに関する追加許諾を補ったものである。LGPLv2.1は独立したライセンスになっていたが、今回の改定によりGPLとの関係が深くなった。以下に条文構成を示す。

- 0. Additional Definitions (追加の定義)
- 1. Exception to Section 3 of the GNU GPL (GNU GPLの第3条に対する例外)
- 2. Conveying Modified Versions (改変バージョンのコンベイ)
- 3. Object Code Incorporating Material from Library Header Files (ライブラリのヘッダファイルからマテリアルを取り込むオブジェクトコード)
- 4. Combined Works (結合著作物)
- 5. Combined Libraries (結合ライブラリ)
- 6. Revised Versions of the GNU Lesser General Public License (劣等一般公衆利用許諾書の改定バージョン)

5.2 LGPLv3での大きな変更点

上述のとおり2条から5条には、LGPLv3ライブラリをコンベイする際に必要な条件が規定

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

されている。LGPLv2.1からの大きな相違点としては、結合著作物について4条で規定された所定の場合、インストール情報を配布する必要がある点である。

6. まとめ

GPLv3では、特許権行使の制限（GPLv3のOSSを配布する際に自らの特許権を行使できない範囲）や他のOSSとの互換性について、GPLv2と比べてかなり明確になったといえる。しかしながら、条文の解釈如何による部分も依然として残っており、改定により明確になった点も含めて、例えば以下の点に注意する必要がある。

FSFはGPLv2からGPLv3への移行を強制していない³⁴⁾。従って今後もGPLv2のOSSが流通することになる。GPLv3へ移行するOSSについては、OSSのバージョンによって、GPLv2とGPLv3とが混在する可能性があり、必ずライセンスのバージョン確認が必要である。

なお、Linuxカーネル開発者であるLinus TorvaldsはGPLv3に強い嫌悪感を表明している旨報道されており、2007年7月時点ではLinuxカーネルの新しいバージョンをGPLv2で配布している³⁵⁾。一方、ファイルサーバやプリントサーバ機能を提供するsambaが、バージョン3.2以降はGPLv3を採用すると表明している³⁶⁾。

また、GPLv3では新たにユーザプロダクトという概念が導入され、いわゆるコンシューマ向け製品にOSSを組み込んで提供する場合、そのOSSを製品にインストールする際に必要となる情報を製品に添付しなければならなくなった。そのようなインストール情報を公開することによって、プログラムを書き換えられたり、コピープロテクトを解除されたりすることが考えられる。

従ってユーザプロダクトにGPLv3のOSSを組

み込む際には企業で十分な検討が必要となる。またそれ以前に、社員がこのような危険性について知らずにGPLv3のOSSをユーザプロダクトへ組み込んでしまわないよう、GPLv3に対する知識を徹底しておく必要があると言える。

以上のようにGPLv3は、GPLv2で不明確であった部分を明確にすることを目的のひとつとして改定されたが、依然として解釈に悩むところが少なくない。GPLv2及びGPLv3のOSSを選択するか否か、また選択する場合には企業としてリスクを十分に検討した上で採用に踏み切る必要があると考える。

注 記

- 1) ソフトウェア委員会, 知財管理, Vol.54, No.3, pp.449~460, 2004,
ソフトウェア委員会, 知財管理, Vol.55, No.12, pp.1757~1767, 2005
- 2) 日経バイト, 2006. 6月号, pp.95~101
- 3) 日経ソリューションビジネス, 2006.3.15, p.10
- 4) OSDLは2000年に設立されたLinuxのビジネス利用を推進するための非営利組織。日米に拠点があり日米の大手企業も参加している。
<http://www.osdl.org/>
- 5) <http://www.patent-commons.org/>
- 6) http://www.linux-foundation.org/en/Main_Page
- 7) <http://www.openinventionnetwork.com/>
- 8) http://www.openinventionnetwork.com/pat_license_agreement.php
- 9) http://www.novell.com/news/press/novell_outlines_details_of_agreement_with_microsoft
- 10) <http://www.microsoft.com/Presspass/press/2007/jun07/06-06MSLGEPR.msp>
- 11) <http://pc.watch.impress.co.jp/docs/2007/0530/linux.htm>
- 12) <http://www.sun.com/smi/Press/sunflash/2006-11/sunflash.20061113.1.xml>
- 13) <http://www.fsf.org/>
- 14) <http://www.meti.go.jp/kohosys/press/0004397/1/030815opensoft.pdf>
- 15) ソフトウェア委員会, 知財管理, Vol.54, No.3, pp.449~460, 2004

※本文の複製、転載、改変、再配布を禁止します。

- 16) ソフトウェア委員会, 知財管理, Vol.55, No.12, pp.1757~1767, 2005
- 17) <http://gplv3.fsf.org/press/press20051130.html>
- 18) <http://www.itmedia.co.jp/enterprise/articles/0512/02/news015.html>
- 19) <http://gplv3.fsf.org/press/press20051130.html>
- 20) http://www.fsf.org/news/gplv3_launched
- 21) <http://gplv3.fsf.org/rationale>
- 22) <http://gplv3.fsf.org/agplv3-dd1-guide.html>
- 23) “the Program”, 本許諾書に従って許諾された, 作者性 (authorship) が存在する著作物のすべてを意味する。
- 24) “Basic Permissions”
- 25) “Conveying Verbatim Copies”
- 26) FSFは例えば, GPLv3 Discussion Draft 1でその制限的側面を強調するために “Digital Restrictions Management” と呼んでいた。
- 27) <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%87%E3%82%B8%E3%82%BF%E3%83%AB%E8%91%97%E4%BD%9C%E6%A8%A9%E7%AE%A1%E7%90%86>
- 28) 例えば日本国著作権法120条の2
- 29) <http://en.wikipedia.org/wiki/Tivoization>
- 30) ソフトウェア委員会, 知財管理, Vol.55, No.12, pp.1757~1767, 2005
- 31) <http://www.opensource.org/licenses/bsd-license.php>
- 32) <http://opensource.org/licenses/apache2.0.php>
- 33) <http://www.gnu.org/licenses/license-list.html>
- 34) <http://www.fsf.org/news/gplv3-clarification>
- 35) <http://www.informationweek.com/news/showArticle.jhtml?articleID=201000282&subSection=News>
- 36) http://news.samba.org/announcements/samba_gplv3/

(原稿受領日 2007年7月19日)

