

OSSライセンス遵守のための基礎知識

上 山 浩*

抄 録 OSSはかつての組込みソフトを中心とした利用から、業務系システムやAIを利用したシステムなどでも利用が拡大しています。しかし、OSSの法的リスクを適切に管理できている企業は必ずしも多くありません。そこで、本稿では、OSSの利用に関する法的リスクや係争事例を紹介するとともに、OSSライセンス違反を生じさせないための基礎的な知識を解説することになります。

目 次

1. はじめに
2. OSSライセンス
 2. 1 OSSライセンスとは
 2. 2 主なOSSライセンスと3類型
3. OSSライセンスで課される義務
 3. 1 ソースコードの公開義務
 3. 2 ライセンスの両立性（互換性）
 3. 3 特許権不行使の義務
4. OSSライセンス違反の係争事例
 4. 1 ソースコードの公開義務違反
 4. 2 M&A後に被買収企業がライセンスに違反していたことが判明した事案
 4. 3 独自開発部分にOSSライセンスが適用されると判断された事例
5. OSSライセンス違反を起こさないための対策
6. おわりに

1. はじめに

オープンソースソフトウェア（OSS）は、①プログラムのソースコードが公開されていて、第三者がそれを入手して使用したり、改変して使用することができ、かつ、②開発者等がプログラムの著作権を保有していて、OSSの利用者は、開発者らが定めたライセンス条件に従ってプログラムを複製したり改変できるソフトウェアです¹⁾。

以前は、日本企業はOSSの利用に消極的で、海外の企業に比べて活用が進んでいないという時期もありました。「ただほど高いものはない」という漠とした不安感や、使用に関する法的リスクが明確でないという事情がその理由だったと思われます。

しかし、現在では、わが国でもOSSの利用は定着し、様々な分野で活用されています。少し前までは、スマホやTV、カーナビ、プリンタなどの電子機器の制御ソフト²⁾における利用が主でしたが、現在ではそれに加えて企業の業務用の情報処理システムでもOSSが利用されるようになっていきます。

OSSが利用される理由としては、まずコストが挙げられます。例えば、OSであるLinuxは、GPLライセンスで公開されており、だれでも無償で使用することができます。商用のOSはライセンス料の支払が必要ですが、OSSであれば無料ですみます³⁾。また、品質も重要な要素です。ソフトウェアには瑕疵（バグ）が付きもので、自前でソフトウェアを開発する場合、品質がなかなか向上しないために開発期間が延びてコストが増大したり、完成して本番稼働を開始した後もバグでシステムが停止したり、といっ

* 弁護士・弁理士 Hiroshi KAMIYAMA

た問題が生ずることがよくあります。しかし、OSSはすでに完成しており、多数のユーザーによる利用実績もあるため、品質が確保されており、このような心配が少ないといえます。また、すでに出来上がっているソフトウェアを使用するわけですから、開発期間も短縮することが可能になります。そして、現在ではOSSの品揃えが非常に豊富で、かなりの機能がOSSで利用可能です。例えば、最近注目されているAIの機能を実装したOSSも多数公開されており、これらを利用することで短時間で人工知能の機能を備えたシステムを構築することも可能になってきています。このような理由から、現在では多くの企業がOSSを利用しており、今後もこの傾向はますます拡大していくものと思われます。

しかし、OSSの利用は、多くの企業で設計開発部門が中心になって行っており、法務や知財部門が法的リスクを適切に管理できている企業は必ずしも多くないと思われます。そこで、本稿では、OSSライセンスの概要とライセンス違反を生じさせないための基礎的な知識を解説することにします。

2. OSSライセンス

2.1 OSSライセンスとは

OSSは、プログラムの開発者などの著作権者が著作権を保有しつつ、ソースコードを公開しているものです。著作権を保有している点が「著作権フリー」のソフト⁴⁾と異なる重要な点です。

開発者らが著作権を保有したままにすることにより、ソースコードを改変したものを自社製品に使用するような場合に、改変後のソースコードを公開する、公開したソースコードの利用者に対しては特許権を行使してはならない、といった義務を課すことが可能になります。

これらの条件を定めたものが「OSSライセンス」です。つまり、OSSは、OSSライセンスを

遵守することを条件として、改変などの使用が許諾されているソフトウェアなのです。著作権者が著作権を保有し、ライセンスを遵守することを条件として利用が許諾されている点では、OSSも商用ソフトウェアも異なりません。しかし、ライセンスの内容、つまりソフトウェアの利用者に課される義務は、大きく異なります。

商用ライセンスは一般に、ソースコードを公開しないことはもちろん、リバースエンジニアリングも禁止していますし、改変も禁止しています。また、ソフトウェアをコピーしてインストールできる台数も制限されていることが通常です。これに対して、大半のOSSライセンスは、入手したOSSに改変を加えることが自由にでき、コピーしてインストールできる個数にも制限がありません。ただし、一部のOSSライセンスはソースコードの公開義務を定めており、この点も商用ライセンスとの重要な相違です。

OSSのライセンス条件、すなわちOSSライセンスの内容は、ライセンサー（著作権者）である開発者らが自由に定めることができますので、現実にも無数の種々雑多なライセンスが存在しています。OSSライセンスによって、改変したプログラムのソースコードを公開する義務の有無、特許ライセンスの不行使義務の有無などの条件が異なります。もっとも、多くのOSSは、GPLやBSD、Apacheなどよく知られたOSSライセンスを利用しています⁵⁾。

また、多くのOSSライセンスは時の経過に伴い新しい版（バージョン）が公開されているので、どのバージョンかも注意が必要です。例えば、GPLは現在、v2（第2版）とv3（第3版）が広く利用されていますが、両者ではプログラムの利用者に対する特許ライセンスの義務や、機器の制御ソフト（組込みソフト）を改変した場合、改変後のソフトをその機器で動作可能にするための情報を開示する義務など、重要な相違があります⁶⁾。

2. 2 主なOSSライセンスと3類型

OSSライセンスは、「コピーレフト」と呼ばれる考え方をどこまで厳格に遵守することを要求しているかにより、3つに分類されます（表1）。コピーレフトとは、著作権者はプログラムの複製物（コピー）を受領した者⁷⁾に対して撤回できない使用許諾を与え、再配布を許可し、改変も認めなければならない、という考え方です。

表1の①の改変部分のソースコードの公開義務とは、OSSに改変を加えた場合、改変後のOSSのソースコードを公開する義務です。②の他のソースコードの公開義務とは、OSSと他のプログラムをリンクしたプログラムを作成した場合、他のプログラムのソースコードも公開する義務です。

コピーレフト型のライセンスは、①と②の両方の義務を定めており、OSSを利用する企業にとってソースコード公開義務を負う範囲が広がっています。改変した部分（①）やリンクしたプログラム（②）の機能が自社独自の、製品の顧客吸引力に関わるものの場合、企業秘密として非公開にしておきたいでしょうが、OSSの利用の仕方によってはソースコードを公開せざるを得ないことになるため、利用に当たって注意が必要です。

これに対して、非コピーレフト型は、「無保証」（OSSの利用によって損害が生じたとしても、プログラム開発者は責任を負わないこと）であることの明記等、比較的負担の小さい義務を課すだけで、①②いずれのソースコード公開義務

もないものです。

準コピーレフト型はその中間の形態のもので

す。OSSを利用する場合、まずはどの種類のOSSライセンスで公開されているものかを確認し、ソースコード公開義務の有無・程度などを確認することが必要です。

3. OSSライセンスで課される義務

3. 1 ソースコードの公開義務

OSSライセンスで課される複数の義務のうち、実務上最も重要なのはソースコードの公開義務です。ソースコード公開義務が生ずる場合を具体例を用いて説明します。

Y社は、X社が開発しOSSとして公開しているプログラムAを入手し、それに自社独自の機能を追加する改変を加えたプログラムBを開発したとします。そして、改変後のプログラムBを、自社製の商用ソフトウェア製品の一部に使用して、ユーザーZに商用ソフトウェアの著作権を許諾（ライセンス）し、複製などの使用を認めたとします。

この場合、改変後のプログラムBは、オリジナルのプログラムAの二次的著作物に当たるため、プログラムBにはX社とY社の両者の著作権が働きます（著作権法28条）。Y社は、自社の著作権に基づいて、自社固有のライセンス条件、つまり商用ライセンスを定めることも一応は可能です。

しかし、ユーザーCの立場から見ると、プロ

表1 OSSライセンスの類型

OSSライセンスの類型	①改変部分のソースコードの公開義務	②他のソースコードの公開義務	各類型のOSSライセンス
コピーレフト型	○	○	GPL, AGPL, EUPL等
準コピーレフト型	○	×	LGPL, CPL, MPL等
非コピーレフト型	×	×	BSD, Apache, MIT等

グラムBにはX社の著作権も働くため、Y社独自ライセンスだけでなく、X社の定めたOSSライセンスの条件にも従わなければならないこととなります。つまり、プログラムBについては、Y社独自ライセンスとOSSライセンスが重疊的に適用されることとなります。

したがって、ユーザーCが両方のライセンスに違反しないでプログラムBを利用できるようにするためには、Y社は独自に定めるライセンスの内容を、OSSライセンスと矛盾がないものにしなければならないこととなります。例えば、GPLはソースコードの公開を義務付けています。したがって、上記のOSSライセンスがGPLの場合、これと矛盾する「Y社が改変した部分のソースコードは開示しない」という条件を付すことはできないこととなります。そのため、Y社は、独自開発のプログラムBのソースコードを公開しなければならないこととなります。

3. 2 ライセンスの両立性 (互換性)

1つのプログラムに2つ以上のOSSライセンスが重疊的に適用される場合もあります。この場合は、複数のOSSライセンスが両立するものでない限り、そのプログラムを再配布することはできないこととなります。なぜなら、両立しないということは、いずれかのOSSライセンスに違反することに他ならないからです。

例えば、Apacheライセンスのバージョン2は、OSSを配布した者に、そのOSSを利用する者に対して特許をライセンスする義務を課しています。

一方、GPLバージョン2 (GPLv2)は、GPLv2で定められていない追加的な義務を課することを禁止しています。そして、GPLv2には、Apache 2.0ライセンスの特許ライセンス義務に相当する規定はありません。したがって、GPLv2からみた場合、Apache 2.0ライセンスの特許ライセンス義務は、禁止されている追加的な義務を課していることとなります。

そのため、GPLv2を策定・公開している米国のフリーソフトウェア財団 (FSF) は、GPLv2は、Apache 2.0ライセンスとは両立性を欠くという見解を表明しています。なお、「両立性」(compatibility) は、「互換性」と訳される場合もあります。

したがって、GPLv2で公開されているOSS (フリーソフト) を入手してソースコードを改変したものを、Apache 2.0ライセンスで公開することはできません。また、GPLv2で公開されているOSSのプログラムAと、Apache 2.0ライセンスで公開されているOSSのプログラムBをリンクして1つのプログラムにして配布することもできません。これらの場合、両方のライセンスを同時に遵守することは不可能だからです。

このように、複数のOSSを組み合わせて利用するような場合は、それぞれのOSSライセンスの両立性にも注意を払う必要があります。もし違反した場合、プログラムの作り直しなど大変な作業が必要になるおそれがあります。

3. 3 特許権不行使の義務

OSSライセンスの中には、OSSの利用者に対して、利用者が保有する特許権の行使を禁止するものがあります。上記の例でいうと、プログラムBを配布したY社は、プログラムBがY社の保有する特許に抵触している場合でも、ユーザーCらのプログラムBの利用者に対して特許権を行使できないということです。つまり、Y社はプログラムBを公開することによって、その特許権をライセンスしたことになるのです。

特許不行使義務は、GPLv3やApache 2.0ライセンスなど、多くのOSSライセンスで定められています。

Y社にとって、この特許権が自社製品を競合製品から差別化する上で重要なものであった場合、Y社は差別化の重要な武器を失ってしまうこととなります。また、プログラムBがもっと

大きなソフトウェアCの一部だった場合、OSSライセンスによっては、プログラムBが抵触する特許だけでなく、プログラムCが抵触する特許すべてを行使できないとしているものもあります。GPLv3はその一例です。この場合には、特許権を行使できなくなる範囲がかなり広がってしまうおそれがあるので、注意が必要です⁸⁾。

したがって、OSSを利用する場合には、Y社としては、事前に特許の抵触の有無を十分に調査した上で、そのOSSの利用の許否を決定することが必要です。

4. OSSライセンス違反の係争事例

OSSライセンス違反が発覚した場合、著作権者がOSSライセンスの遵守を重視しているケースでは、是正を求められることとなります。以下では、OSSライセンス違反が原因で係争が生じた事例を3種類紹介します。これらは、私も委員を務めた情報処理推進機構（IPA）オープンソフトウェア・センターがとりまとめた「OSSライセンスの比較および利用動向ならびに係争に関する調査 調査報告書」（2010年5月）に含まれているもので、最新の事例というわけではありませんが、OSSライセンス違反の典型的なものであることから、参考になると思われます。

4.1 ソースコードの公開義務違反

OSSライセンス違反で係争に発展する最も多いケースは、ソースコードの公開義務違反です。

米国の事件ですが、Monsoon Multimedia Inc.という企業は、BusyBoxというGPLv2で公開されている組込みソフトを内蔵したマルチメディア機器を販売していました。しかし、BusyBoxのソースコードを公開していませんでした。そのため、GPLに違反しているとして、BusyBoxの開発者らが提訴しました⁹⁾。BusyBoxの開発者らが製品のファームウェア・アップグレードの中に、BusyBoxのコードを発見したのが端緒

とされています。また、GPL違反が争われた初のケースとしても知られています。この事件は、2007年9月に、著作権侵害を認めるかたちで和解が成立しています。

また、これも米国の事件ですが、DVDプレーヤーや液晶テレビなどを販売していたBest BuyやWestern Digitalなど14社が、BusyBoxのソースコードを公開していないとして、提訴された事件も起きています（2009年12月）。被告には、日本企業の米国法人も含まれていました。この事件は、当事者名から分かるように、被告とされた企業が製品メーカーだけでなく、販売業者も含まれている点が特徴です。販売業者もBusyBoxを内蔵した製品を販売しており、この販売行為がソフトウェアの譲渡ないし頒布に当たするため、販売業者自身もOSSライセンスを遵守する義務を負うのです。

これらの事件でなぜソースコード公開義務違反が生じたのかは不明ですが、OSSの利用を設計開発者任せにしており、会社組織としてOSSの利用の有無を把握できていない企業が少なくありません。これらの事件の被告も、そのような状況だった可能性があります。

ソースコードの公開義務その他OSSライセンスで課されている義務を遵守するためには、会社としての組織的な対応が必要であることを十分認識しておく必要があります。

4.2 M&A後に被買収企業がライセンスに違反していたことが判明した事案

次に紹介するのは、通信機器メーカーのCisco Systems社が提訴された事件です¹⁰⁾。これも米国の事件です。

Ciscoが販売していた「Linksys」というブランド名の無線ルータに、GPLで公開されている複数のプログラムが利用されていましたが、Ciscoはそのソースコードを公開していない、というのが原告の主張でした。提訴に至るまで

相当期間、両者が協議したものの十分な改善がなされないため、やむなく提訴に至ったということです。CiscoはGPL違反の事実を認め、事件は和解で終了しました。

このケースの特徴は、問題の原因がM&Aで買収した企業にあったということです。Ciscoは、訴訟が提起される5年前にLinksysという会社を買収しました。GPL違反の製品は、Linksysの製品に存在していたものでした。

このような問題は、本来はM&Aの際のデュー・ディリジェンスで確認しておくべき事項です。IT企業はもちろん、現在では様々な製品・サービスも重要な機能のかなりの部分がソフトウェアによって実現されていますから、被買収企業の保有しているソフトウェア資産にOSSライセンスに関する問題がないかを検証することは、重要度が極めて高いといえます。

4. 3 独自開発部分にOSSライセンスが適用されると判断された事例

次は、フランスで起きたソフトウェアの売買に関する事案です¹¹⁾。IT企業のEducaffixは、研究機関CNRSらからBagheraという商用ソフトウェアを購入しました。ところが、BagheraにはJATLiteというGPLで公開されているOSSが含まれていたことが判明しました。そのため、Educaffixは、Bagheraを利用した自由な製品開発が不可能だとして、譲渡契約の解除等を求めて提訴したものです。

訴訟では、Baghera全体にもGPLが適用されるのが争点になりました。裁判所は専門家に調査を行わせ、以下の結論を得ました。

- ・ Bagheraは図1に示す3層から構成される。
- ・ CNRSらが開発したのは中層と最上層で、これらはJATLiteとは独立したプログラムである。
- ・ しかし、中層と最上層は最下層のJATLiteとリンクしており、Bagheraの動作にはJATLiteが

最上層	Bagheraアプリケーション
中層	BagheraアプリケーションとJATLiteとのリンク
最下層	ネットワーク上でのメッセージ交換を実現するJATLite

図1 Baghera (ソフトウェア) の構造

不可欠である。

裁判所は、BagheraはJATLiteとリンクしており、Bagheraの動作にはJATLiteが不可欠であることから、BagheraはJATLiteの派生物に当たり、BagheraにGPLが適用されると判断しました。そして、GPLが適用されると独自開発部分もソースコードを公開する義務を負うことになるため、契約の目的が達成できないとして、譲渡契約の解除を認めました。

二次的著作物に当たるという判断の妥当性には議論があり得るとしても、この事件の他にも、GPLで公開されているソフトウェアと独自開発のソフトウェアを組み合わせた製品について、独自開発部分がGPLで公開されているソフトウェアの二次的著作物(派生物)に当たるとして、独自開発部分のソースコード公開義務違反が問題とされている訴訟が複数起きています。

どのような場合に二次的著作物に当たるかは、技術的・法律的な両方の面からの検討が必要な判断の難しい問題です。リスクがあり得る場合は、専門家の判断を求めるなど慎重な検討が必要です。

5. OSSライセンス違反を起こさないための対策

上記の事例で理解できるように、OSSの利用に伴う法的リスクは決して抽象的なものではなく、現実起こりうるものです。では、OSSライセンス違反を起こさないためには、どのような対応が必要でしょうか。

上記のように、OSSの利用が設計開発部門任せになっていて、法務部門が関与していない企

業が多いのが現状でしょう。そのような場合は、まずはOSSを含むソフトウェアに関する法的問題を扱う部署を明確にすることが必要でしょう。

また、OSSの利用に関する基本ルールを定めることも必要でしょう。例えば、非コピーレフト型のOSSの使用は原則として自由で、設計開発部門の判断で決定してよいが、コピーレフト型と準コピーレフト型のOSSは管掌部門に申請して使用を認めてもらう、といったルールを設けている企業があります。

また、管掌部門がOSSを利用している設計開発部門に対して、定期的にOSS遵守の体制が確立され適切に運用されているかという監査を行うことも考えられます。

必要なソースコードを公開するなど実際にOSSライセンスで要求されている事項を適切に履践するための方策については、FSFが2008年8月に公表した「A Practical Guidance to GPL Compliance」¹²⁾が参考になります。

このガイダンスには、違反の原因は自社製品にOSSが含まれていることを把握できていなかったことや、OSSライセンスの遵守の意識が十分でないことなど、簡単に回避できる問題が多いこと、違反を防止するためのベストプラクティスとして、開発プロジェクトを立ち上げる際に、商用ソフトを購入する場合と同様に法務部門や経営層がOSSの利用についての判断に関与すること、開発に関する情報が属人的にならないような体制にすることなど、実践的な観点からの解説がなされています。

設計開発部門の方はもちろん、法務担当者にとっても参考になる内容ですので、一読をお勧めします。

6. おわりに

OSSの活用は今後もますます積極的に行われていくものと思われます。OSSライセンス違反に関する訴訟は国内ではまだ見当たりません

が、欧米ではかなりの件数発生していますから、いつ日本で起きても不思議はない状況です。法務部門は、設計開発部門と連携して、OSSライセンス遵守のための体制を構築していく必要があります。

注 記

- 1) OSSの定義に関しては、「オープンソース・ソフトウェアの現状と今後の課題について」(SOFTIC研究会報告書2004.10版) 5頁以下参照
- 2) 一般に、様々な機能を実現するために家電製品や機械等に組み込まれるソフトを「組込みソフト」と呼ぶ。スマートフォンのAndroidも組込みソフトの一つだし、TVやカーナビ、プリンタなど、身の回りの製品の多くに組込みソフトが内蔵されている。
- 3) もっとも、保守運用費用も考慮すると、OSSは必ずしもコストが低くないという報告もある。
- 4) OSSの利用を積極的に推進している団体である米国のフリーソフトウェア財団(Free Software Foundation)は、OSSを誰でもが自由に利用できる権利が与えられているソフトウェアだという意味で、「フリーソフトウェア」(Free Software)と呼んでいる。この「フリー」は、「無償」の意味ではなく、「自由な」という意味である。著作権が放棄されたいわゆるフリーソフトと混同しないよう、注意が必要である。
- 5) 主要なOSSライセンスの概要については、「OSSライセンスの比較および利用動向ならびに係争に関する調査 調査報告書」(情報処理推進機構2010.5)参照
- 6) GPLv3については、「GPLv3逐条解説」(情報処理推進機構2009.3)に詳細な解説がなされている。
- 7) プログラムの受領には、インターネット上で公開されているプログラムをダウンロードする場合や、制御ソフト(組込みソフト)を内蔵する電子機器を購入する場合がある。後者の場合は、機器の購入により、組込みソフトを受領したことになる。また、この例から理解できるように、プログラムはソースコード形式だけでなく、オブジェクト形式(コンピュータが実行可能な形式である0と1のビット列からなるもの)のものも含まれる。
- 8) 前掲注6) 111頁以下参照

- 9) 前掲注5) 116頁以下
- 10) 前掲注5) 130頁以下
- 11) 前掲注5) 154頁以下

- 12) 前掲注6) 220頁以下に全文の日本語訳が掲載されている。

(原稿受領日 2017年12月5日)

