

## 調査 5 モデルカリキュラムの提言 コースウェア

### 2. 法務分野に関する知識

I. 概要	オープンソースにまつわる知財や法務に関する基礎知識について解説する。本講義では、オープンソースの代表的なライセンスや関連する法務分野の基礎知識を解説する。
II. 対象専門分野	職種共通
III. 受講対象者、 受講前提	本カリキュラムの「OSSの概要に関する知識」を受講済みであること。 または、同等の知識を有すること。
IV. 学習目標	<ul style="list-style-type: none"><li>• オープンソースの代表的なライセンスの基本を理解すること</li><li>• オープンソースに関連する法務分野の基礎知識を理解すること</li></ul>
V. 使用教科書、 教材等	<ul style="list-style-type: none"><li>• 『ビジネスユースにおけるオープンソースソフトウェアの法的リスクに関する調査 調査報告書[平成 17 年 2 月]』 独立行政法人 情報処理推進機構</li><li>• 『知的財産法概説』 盛岡一夫著、法学書院刊</li><li>• 『答申:ネットワーク化に対応した特許法・商標法等の在り方について』 産業構造審議会知的財産政策部会</li><li>• 『[各種知的財産]出願のてびき』 発明協会著、特許庁編</li></ul>
VI. 習得スキル の評価方法	講義終了後の受講レポート、定量アンケート、知識確認ミニテスト、 演習問題の取り組み状況を総合的に判断して評価を行う。
VII. カリキュラム の構成	レベル 1 第 1 回～第 6 回 レベル 2 第 7 回～第 15 回

## 講座内容

---

### 第 1 回 オープンソース・ライセンスの概要(講義 90 分)

---

オープンソースのライセンスの法的な位置づけを理解する。また、代表的なライセンスについて分類を行い、それぞれの特徴を理解する。

(1) オープンソース・ライセンスの法的性質

1. 契約に関する有効性

(2) オープンソース・ライセンスの分類

1. GPL 類型
2. MPL 類型
3. BSD 類型

(3) デュアルライセンス

1. MySQL の例
2. Mozilla プロジェクトの例

(4) 商用ライセンスとの比較

---

### 第 2 回 代表的なオープンソース・ライセンスの解説[GPL 類型](講義 90 分)

---

オープンソースの登場とともに発展してきたライセンスで、世界のオープンソースプロジェクトで最も多く採用されていると言われている GPL のポイントを理解する。

(1) コピーレフトの概念

(2) GNU GPL (GNU General Public License)

1. GPL の定義
2. 次世代版 GPL v3 のポイント
3. The gpl-violations.org project

---

### 第 3 回 代表的なオープンソース・ライセンスの解説[MPL 類型](講義 90 分)

---

Mozilla プロジェクトなどで採用される MPL と、MPL に類するとされる LGPL を理解する。

(1) GNU LGPL (Lesser General Public License)

1. LGPL の定義
2. GPL との違い

(2) MPL (Mozilla Public License)

1. MPL の定義
2. トリプルライセンス

---

### 第 4 回 代表的なオープンソース・ライセンスの解説[BSD 類型](講義 90 分)

---

GPL や LGPL と比較して制限事項が緩いとされている BSD License と、類型で Apache Software Foundation を中心に利用されている Apache Software License を理解する。

(1) BSD License

1. BSD License の定義
2. 宣伝条項と修正 BSD License

(2) Apache Software License

1. Apache Software License の定義
2. ライセンスのバージョンによる内容の違い

---

## 第5回 知的財産の概要(1)(講義 90分)

---

知的財産権のうち、著作権と特許権についてソフトウェア産業との関わりについて理解する。

### (1) 著作権

1. 著作権の定義
2. 著作財産権
3. 著作者人格権
4. 著作隣接権
5. 各国の制度/状況

### (2) 特許権

1. 特許権の定義
2. 出願審査請求制度
3. サブマリン特許問題
4. 各国の制度/状況

---

## 第6回 知的財産の概要(2)(講義 90分)

---

知的財産権のうち、商標権と実用新案権、意匠権についてソフトウェア産業との関わりについて理解する。

### (1) 商標権

1. 商標権の定義
2. マドリッド協定議定書

### (2) 実用新案権

1. 実用新案権の定義

### (3) 意匠権

1. 意匠権の定義
2. アイコンやフォントに関する著作権問題

---

## 第7回 OSS 利用上の知的財産面での考慮点(講義 90分)

---

OSS 利用上の注意点を、知的財産面から理解する。

- (1) ライセンスの伝播性
- (2) 著作権に関するリスク
- (3) 特許権に関するリスク
- (4) 商標権に関するリスク

---

## 第8回 OSS 利用上の知的財産以外の法務面での考慮点(講義 90分)

---

OSS 利用上の注意点を、知的財産以外の法務面から理解する。

- (1) 法的責任
  - 1. 瑕疵担保責任
  - 2. 製造物責任
- (2) 知的財産権が認められないケース
- (3) 国際的紛争に関するリスク

---

## 第9回 企業/団体等における法的リスク管理(講義 90分)

---

企業や団体がどのように OSS に対する法的リスクを管理し、OSS 開発者や自社のビジネス、ユーザを保護しているか理解する。

- (1) The Linux Foundation (旧 OSDL)
  - 1. Linux Legal Defense Fund
- (2) Linux 搭載サーバを提供する主なハードウェアベンダ
  - 1. IBM
  - 2. HP
- (3) Linux ディストリビューション提供企業
  - 1. RedHat Linux
  - 2. Novell
- (4) ソフトウェア開発企業
  - 1. MySQL

---

## 第 10 回 法的リスクに対応したビジネス(講義 90 分)

---

OSS の法的リスクを新たなビジネスチャンスとして活動している企業のビジネスモデルを理解する。

(1) ソースコード検証サービス

1. blackduck 社
2. Palamida 社

(2) オープンソース保険

1. ロイズ保険組合/OSRM(Open Source Risk Management 社)

---

## 第 11 回 OSS 開発コミュニティが検討すべき法的リスク低減策(講義 90 分)

---

OSSの法的リスクを低減するため、OSS開発コミュニティが実施を検討すべき方策を理解する。

(1) 著作権侵害防止策

1. FSF(Free Software Foundation)の Copyright Papers
2. 旧 OSDL(Open Source Development Labs)の DCO

(2) 特許権侵害防止策

(3) OSS 開発者に対する教育

---

## 第 12 回 OSS ビジネス関連企業が検討すべき法的リスク低減策(講義 90 分)

---

OSSの法的リスクを低減するため、OSSビジネス関連企業が実施を検討すべき方策を理解する。

(1) OSS ポリシーの策定

1. 対象ソフトウェアの選定
2. 利用範囲/改変の可否の決定
3. ソースコード混入の禁止/防止策

(2) OSS ポリシーの運用体制の構築

(3) 従業員に対する教育訓練

(4) 法的リスクの再認識

(5) 著作権侵害防止策

---

### 第 13 回 OSS の知的財産問題に関する訴訟/トラブル事例(講義 90 分)

---

OSS の知的財産侵害に関して発生した訴訟やトラブルの事例と経緯から、OSS 利用上の法的リスクを理解する。

(1) SCO 問題

1. Unix に関する諸権利の所有者の変遷
2. 2003 年 3 月の IBM に対する訴訟
3. その後の経緯

(2) ネットワーク機器の GPL 違反問題

1. 2005 年の CeBIT での指摘事項
2. 継続的に指摘される組込用途での GPL 違反

---

### 第 14 回 ソフトウェア特許論争(講義 90 分)

---

OSS のみではなく、ソフトウェア産業全体の問題として取り上げられるソフトウェア特許の論争を、各国のソフトウェア特許に対する方針と併せて理解する。

(1) ソフトウェア特許とは

(2) 各国のソフトウェア特許対応状況

1. 日本
2. 米国
3. 欧州

---

### 第 15 回 知的財産関連の出願のガイドライン(講義+ワークショップ 90 分)

---

各種知的財産について、ソフトウェアを対象とした場合の例として出願方法の概要を理解する。

演習として架空の新発明/新商品を出願するシミュレーションを実施する。

(1) 特許出願

(2) 商標出願

(3) 実用新案出願

(4) 意匠出願

以上