

Know Your **CODE:**

Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

1. 簡介 (Introduction)

1.1 自由 / 開放源碼軟體 (FLOSS)	13
1.2 無所不在的自由 / 開放源碼軟體	14
1.3 複雜的自由 / 開放源碼軟體授權與相容性	16
1.4 自由 / 開放源碼軟體態度層次理論	17
1.5 自由 / 開放源碼軟體之四大分類	19
1.6 關於作者	22
1.7 本著作授權	23

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

2. 自由 / 開放源碼軟體授權之最佳實務 (Best practice)

2.1 「自由 / 開放源碼軟體」授權的前導流程	25
2.2 「自由 / 開放源碼軟體」授權的遵循流程	29
2.3 「自由 / 開放源碼軟體」授權的工作記錄	34
2.4 「自由 / 開放源碼軟體」授權的出貨審核流程	35
2.5 「自由 / 開放源碼軟體」授權的相容性檢視	38

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

3. 案例分析 (Case study)

3.1 自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力

3.1.1 全球司法實務的先例：德國 Sitecom 一案	42
3.1.2 再論德國 GPL 效力：德國 Fortinet 一案	43
3.1.3 三論德國 GPL 效力：德國 D-Link 一案	44
3.1.4 美國聯邦巡迴法院認定 Artistic License 的效力	45
3.1.5 論法國 GPL 效力：AFPA 控告 Edu4 公司一案	46
3.1.6 美國法院第一次發布命令要求 GPL 違約者永久性 停止銷售違約的 GPL 軟件	47
3.1.7 四論德國 GPL 效力：AVM 控訴 Cybits 一案	48

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

3.2 企業妥善管理自由 / 開放源碼軟體授權之重要性

- 3.2.1 美國自由軟體基金會要求 Linksys 公開 WRT54G 源碼 50
- 3.2.2 美國自由軟體基金會對 Cisco 提起訴訟 51
- 3.2.3 Harald Welte 認為 Palm Pre 沒有盡到 GPL 授權義務 ... 52
- 3.2.4 Artifex Software 對 Palm Inc. 提起違反著作權訴訟 53
- 3.2.5 臺灣社群要求壹網樂的網樂通機上盒公開源碼 54

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.1 探討 OpenSolaris 的商業模式	55
3.3.2 探討 MySQL 授權策略與商業模式	56
3.3.3 從 Syslog-ng 的授權變更談商業策略模式	59
3.3.4 淺談自由 / 開放源碼軟體改名後銷售 : Butterfly Media 公司於英國 Amazon 銷售一例	60
3.3.5 探討 MonoDevelop 2.2 的授權變更與商業模式	62
3.3.6 淺談 App Store 與自由 / 開放源碼軟體授權 : VLC 的非法 下架與 Miro Video Converter 的合法上架	63
3.3.7 從 Red Hat 變更 RHEL 散布方式來探討 GPL 對於原始碼 的要求	66
3.3.8 淺談 Oracle Java 7 的授權變更與商業模式	71
3.3.9 為何選擇 OSI-Approved 授權條款比較好 ?	72

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

3.4 自由 / 開放源碼軟體授權的相容性

- 3.4.1 GNU C Library 終獲自由：探討 SUN RPC 授權變更 75
- 3.4.2 Sun 將採用 Canonical 精簡版的 X.org 授權聲明 77
- 3.4.3 可以用 GPL 來發布 EPL 軟體的插件 (plugin) 嗎? 78
- 3.4.4 從原生 ZFS 移植至 Linux 一例談相容性 79
- 3.4.5 開放原始碼的相容與互斥性：從 Ruby 社群變更開放原始碼授權來探討 80

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

3.5 自由 / 開放源碼軟體授權的例外

3.5.1 自由 / 開放源碼軟體授權探討：GNU GCC 的例外條款	86
3.5.2 探討 QT 授權：藏在 GPL 下的例外	89
3.5.3 Richard Stallman 認可商業公司得以運用多重授權方式 營利	91
3.5.4 GPL-2.0 與 Font Exception	92
3.5.5 Ext JS 的授權變更與例外授權	93

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

3.6 自由 / 開放源碼軟體授權的多媒體相關案例

3.6.1 從射手播放器與 QQ 影音談 GPL 爭端 94

3.6.2 FFmpeg 的專利問題 95

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

3.7 自由 / 開放源碼軟體授權的特殊案例

3.7.1 當專利遇上 GPL 自由 / 開放源碼軟體授權 - RTLinux	96
3.7.2 談保密協議 (NDA) 與 GPL 授權條款	97
3.7.3 自由 / 開放源碼軟體授權探討 : Google Android	101
3.7.4 再談 Android: Droid fonts 授權案例	104
3.7.5 再談 Android: 使用 GCC 編譯後的授權問題	106

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

目錄

附錄 (Appendix)

A1. 統一名詞對照表	108
A2. 詞彙小辭典	116
A3. 常見的自由 / 開放源碼軟體組織	119
A4. 自由 / 開放源碼軟體授權討論區	123
A5. 自由 / 開放源碼軟體授權訴訟與爭議處理	124
A6. 常見的自由 / 開放源碼軟體授權	125

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1. 簡介 (Introduction)

"free" as in "free speech," not as in "free beer."

- The Free Software Definition

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1. 簡介

1.1 自由 / 開放源碼軟體 (FLOSS)

一般人談論『自由軟體或開放源碼軟體』時，通常指的是同類分享精神所創作之軟體，而不會區分何謂『自由軟體』(Free Software)，何謂『開放源碼軟體』(Open Source Software)。

『自由軟體』的定義由自由軟體基金會 (Free Software Foundation) 制定，『開放源碼軟體』由開放源碼促進會 (Open Source Initiative) 規範。除了上述兩類外，還有其它公私部門自行訂定的類似契約。

本著作將採用最廣義的自由 / 開放源碼軟體 (Free/Libre/Open Source Software, FLOSS)，以涵蓋上述提及的『自由軟體』、『開放源碼軟體』，以及其它公私部門自行訂定的類似契約。唯有需要特別區分時，則會單使用『自由軟體』或『開放源碼軟體』表示之。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1. 簡介

1.2 無所不在的自由 / 開放源碼軟體

在一些合作的經驗中，部分企業主認為，只要規定程式設計師「不得使用任何『自由與開放源碼軟體』」，即可避免自由 / 開放源碼軟體侵權的疑慮。如此的作法是否有效，可以從不同的面向來探討。

第一、在專案緊迫的壓力下，許多工程師願意冒險違反規定，只為了在專案期限內達到目標。部分工程師透露，即使違反規定也不一定立即被發現，反之專案若趕不出來，馬上面臨的不僅是責備，也會影響年終考績，甚至免職、解雇。另一部分工程師則透露，成品從開發到上市，短則數個月，長則半年至一年，而等到違法之事被發現乃至法庭訴訟程序，可能還需要再隔一至二年，通常在這數年間工程師可能已經另服務於其它公司了。這部分屬於專案心理層面的「制度」風險。

第二、程式設計師對於自由 / 開放源碼軟體授權認知不足。我們必須要認清一個事實，幾乎現今的程式設計師開發軟體時，都必須於網路上搜尋出相關的函式庫或程式碼。例如利用搜尋引擎尋找相關答案。而後在網路上進行複製、下載或仿製行為，以完成所需任務。然而這些被複製、下載或仿製的對象，不論是否為自由 / 開放源碼軟體，幾乎都是著作權法保護的對象，只要未遵循其規定則有侵犯著作權之疑慮。這部分屬於專案制度層面的「流程」風險。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1.2 無所不在的自由 / 開放源碼軟體 (續前頁)

無論是何種方式，程式設計師都可能造成「不得使用任何『自由 / 開放源碼軟體』」規定的漏洞。此時若沒有進行妥善的『自由 / 開放源碼軟體』授權的教育訓練，及事後產品沒有進程式碼的授權稽核，則企業很可能背負侵權的責任，這不只是侵權賠償，還有商譽損害等延伸之問題。

上述的問題在現今全球市場的運作下，很容易因連動性而造成更龐大的連鎖效應。舉例而言，當甲企業向乙企業採購某軟體或驅動程式，並嵌入自家的路由器產品而出貨時，此時如果甲企業涉及侵權問題時，乙企業可能也需負連帶責任，這需視雙方契約而定；反之，如果乙企業涉及侵權問題時，甲企業通常也會連帶受到影響。

另外，一個常見的錯誤是，有些人認為上述問題不會發生在網路服務或雲端產業。殊不知除了嵌入式、手機通訊、網站外包產業外，網路服務或雲端產業也有可能發生自由 / 開放源碼授權侵權的問題。所以企業即使利用雲端服務，或者自行建立網路服務時，也都需要注意自由 / 開放源碼軟體侵權問題。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1. 簡介

1.3 複雜的自由 / 開放源碼軟體授權與相容性

截至 2012 年 3 月，通過開放源碼促進會 (Open Source Initiative) 認證的授權已達 69 種，若再加上其它未審核的相關授權條款，則超過兩百多種。每種『自由 / 開放源碼軟體』授權要求的內容不同，這代表著如果專案或產品包含了 10 種不同的授權 [註]，則需要各別檢視並遵守 10 種授權的要求。更複雜的是，還需要分析授權間的相容性。

自由 / 開放源碼軟體授權相容性指的是，彼此授權的要求是否具有衝突。意即，若甲授權要求不得進行某行為，而乙授權要求必須從事該行為時，代表著甲授權與乙授權有衝突性，即不具相容性。此時，甲授權與乙授權的程式很可能不得存在於同一專案或產品中，這也意謂著此產品將不得進行散布或銷售。

另外，目前許多自由 / 開放源碼軟體授權內容，除了著作權外，也包含商標權及專利權的相關規定。這使得授權的分析與相容性更形複雜。企業若使用不慎，不僅可能侵犯著作權，同時也可能連帶商標權或專利權的侵權問題。

註：前提是已知目前專案或產品中，所包含的全部「自由 / 開放源碼軟體」授權清單。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1. 簡介

1.4 自由 / 開放源碼軟體態度層次理論

自由 / 開放源碼軟體是由一群熱心於分享技術的社群所推動，這種分享的「精神」是一種道德層次上的要求。但將此要求訴諸於授權條款時，就需要對應於法律的條文。由於道德要求無法完美訴諸於法律文字，因此在現實世界運作上又可分為僅遵守最低門檻的『條款遵循層次』及符合分享精神的『社群尊敬層次』。

若對於『條款遵循層次』的態度再行細分時，又可以再向下區分出鑽研授權漏洞的『侵權規避層次』及刻意隱藏侵權行為的『侵權掩飾層次』。『侵權規避層次』通常使用技術或架構方法來規避侵權行為，如同法律人鑽研法律漏洞般，盡可能用不同手法達到合於授權之要求，但通常這些方法屬於授權上的灰色地帶，因此容易引起社群的批評聲浪。而『侵權掩飾層次』則是進行明確侵權行為時，再利用商業手法或契約規範來糊模侵權之事實，然而一旦被舉發，侵權定讞的可能性則很高。

不同的層次對應著不同的信譽及商譽，甚至影響企業的商業模式。因此每當有企業尋求授權分析時，作者會先了解其態度落於何層次，再決定是否給予協助，或給予何種協助。

.....
(續後頁)

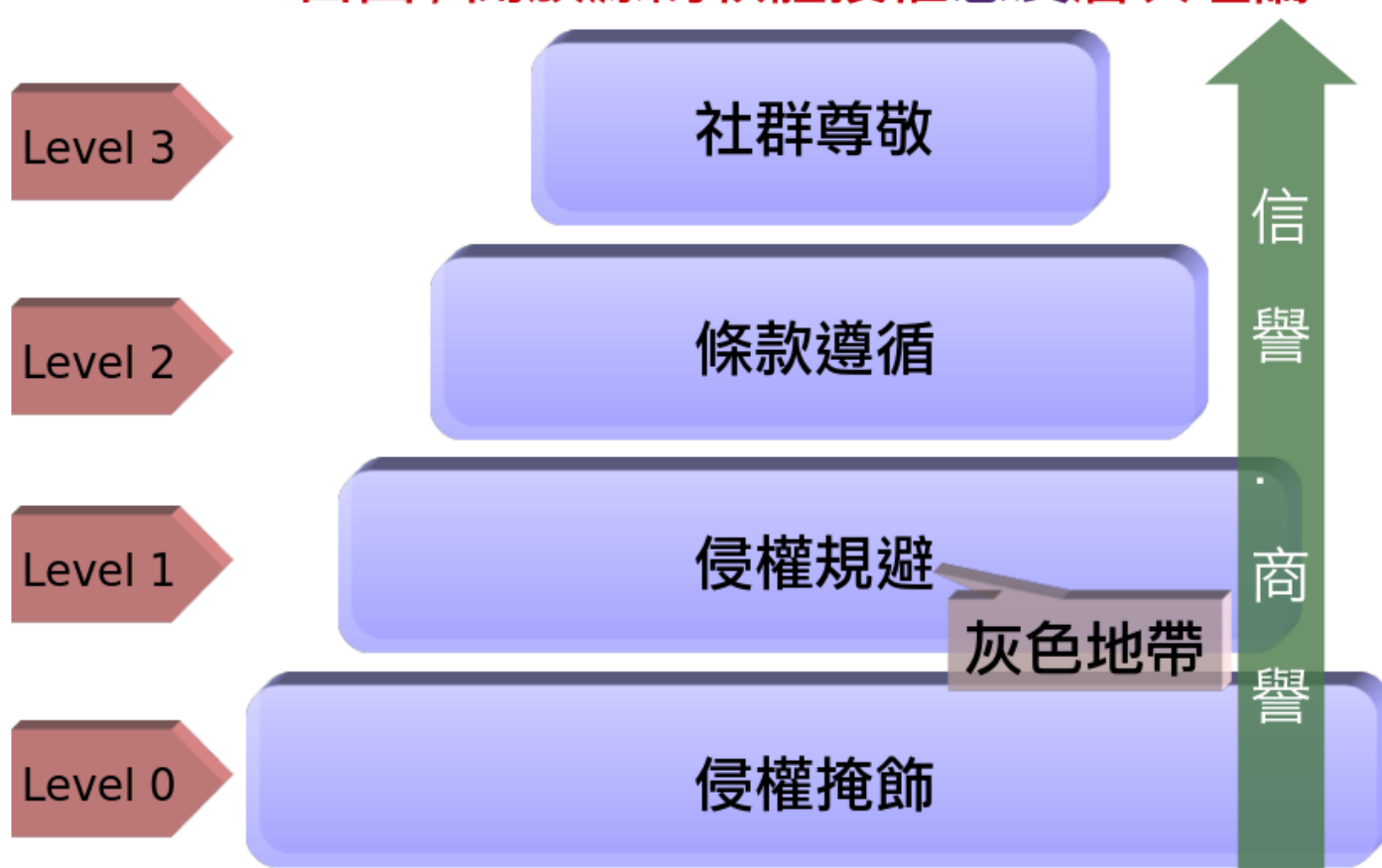
Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1.4 自由 / 開放源碼軟體態度層次理論 (續前頁)

自由 / 開放源碼軟體授權態度層次理論



Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1. 簡介

1.5 自由 / 開放源碼軟體之四大分類

開放源碼促進會 (Open Source Initiative, OSI) 共同創辦人 Bruce Perens，對於現行眾多自由 / 開放源碼軟體授權條款所造成的潛在疑惑，進而依據互惠性原則，分為四大類 [註]；然而此四大類並未明顯將 Mozilla Public License 或 Eclipse Public License 等類別的互惠性納入考量。有鑑於此，作者延伸其概念，以『新四大類』區分如下。

一、『 Gift license 』

代表條款為 MIT License 及 BSD License。

特色為「身顯名揚（顯名主義）」，即散布時需彰顯著作權人 / 組織之名稱。

二、『 Sharing-with-files license 』

代表條款為 Mozilla Public License。

特色為授權互惠性通常以「原著作之檔案」為依據。即需判定程式與原著作之互動性是否基於「檔案」型式，若是則散布時必須遵循原著作之互惠要求。

註: <http://lwn.net/Articles/274786/>

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1.5 自由 / 開放源碼軟體之四大分類 (續前頁)

三、『 Sharing-with-rules license 』

代表條款為 GPL(GNU General Public License) 及 LGPL(GNU Lesser General Public License) 。

特色為授權互惠性通常以「原著作本身及其衍生著作」為依據。即需判定程式與原著作之互動性是否符合「規定」要件，若是則散布時必須遵循原著作之互惠要求。

四、『 Sharing-with-Network license 』 [註]

代表條款為 AGPL (GNU Affero General Public License) 。

特色為授權互惠性除了以「原著作本身及其衍生著作」為依據外，還需了解程式與原著作間的「通訊」行為。即需判定程式與原著作之互動性是否符合「三、Sharing-with-rules license」的規定要件外，亦需檢視是否與原著作具有「通訊」要件，若符合其中一項要件則散布必須遵循原著作之互惠要求。

(續後頁)

Know Your

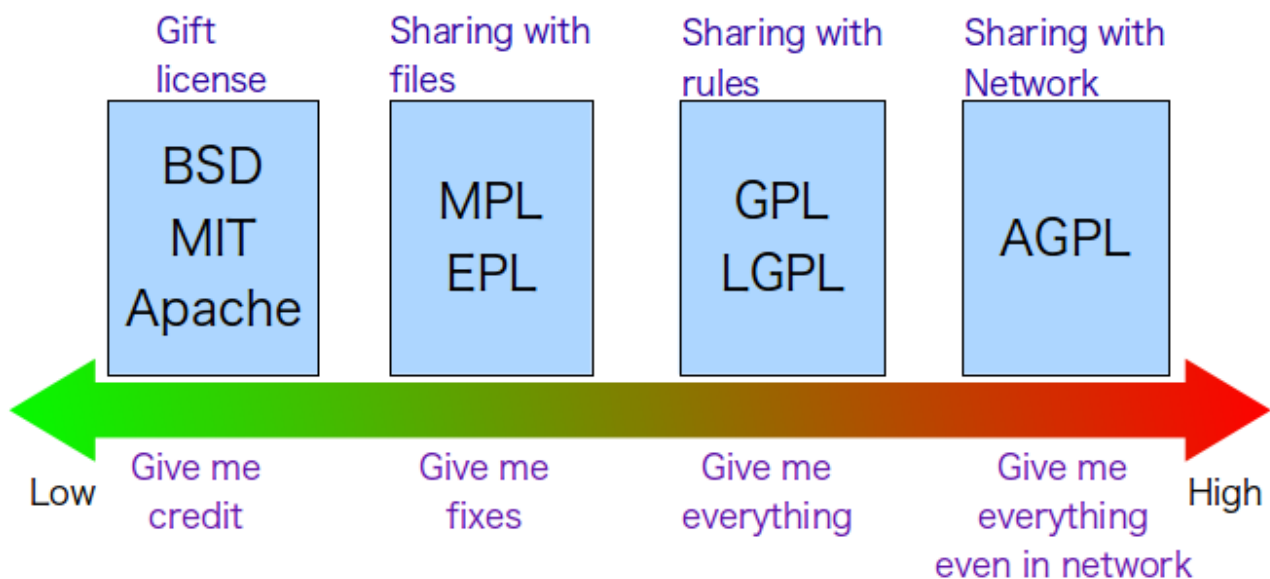
CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1.5 自由 / 開放源碼軟體之四大分類
(續前頁)

互惠性：四大分類

License scope - Reciprocal (互惠性)



Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1. 簡介

1.6 關於作者

網路代號 Ant，現為自由 / 開放源碼軟體授權顧問。

目前專注於自由 / 開放源碼軟體授權分析與資訊安全研究領域。閒暇時投入自由 / 開放源碼軟體的開發與實作。對於『心理學』、『經濟學』及『混沌複雜科學』亦有濃厚的興趣。

專長為『自由軟體授權分析』、『自由軟體互惠性（拘束性）分析』、『自由軟體授權開發模式導入』、『Android 等開放平台之授權分析』、『公司利基與自由軟體商業運用模式之研究與分析』、『自動化軟體授權分析工具之導入』等。

具有多家上市 / 未上市公司之自由 / 開放源碼軟體授權分析經驗，並長期研究國內外自由 / 開放源碼軟體授權的侵權案例經驗。

About.Me: <http://about.me/yftzeng>

Blog: <http://blog.gcos.me/>
<http://antbsd.twbbs.org/~ant/wordpress/>

Email: yftzeng@gmail.com

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

1. 簡介

1.7 本著作授權

除特別標示出合理使用或創用 CC (Creative Commons) 授權方式的圖片外，
本著作內容採用：

創用 CC (Creative Commons)

「姓名標示 - 非商業性 - 禁止改作」授權條款

台灣 3.0 版



授權標章：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/tw/>

授權條款：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/tw/legalcode>

歡迎非商業性目的的重製、散布本著作內容，但請標明：

(1) 本著作者的姓名； (2) 本著作標題； (3) 本著作創作日期及版本號

若需商業或改作之行為，歡迎另與本人聯繫。

About.Me: <http://about.me/yftzeng>

Blog: <http://blog.gcos.me/>
<http://antbsd.twbbs.org/~ant/wordpress/>

Email: yftzeng@gmail.com

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2. 自由 / 開放源碼軟體授權之最佳實務 (Best practice)

"Best practices" aims to help you to compliance FLOSS license

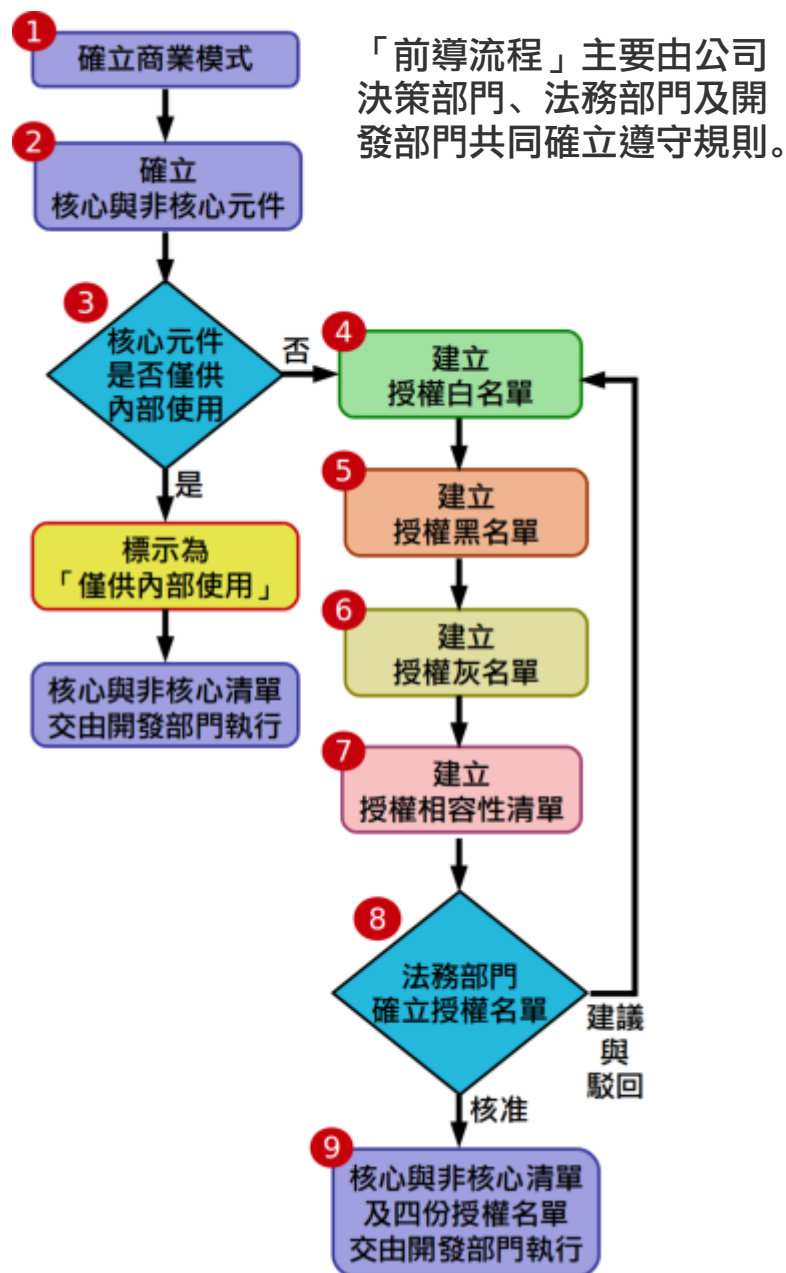
Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2. 自由 / 開放源碼軟體授權之最佳實務 (Best practice)

2.1 「自由 / 開放源碼軟體」授權的前導流程



(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.1 「自由 / 開放源碼軟體」授權的前導流程 (續前頁)

① 確立商業模式

商業模式包括營利方式、主顧客群等，更粗略的可分為嵌入式設備、移動式裝置、影音應用、外包接案或雲端產業等的相關商業模型。

商業模式之不同，會影響後續流程之分析，例如核心與非核心元件，及授權名單之表列等。

② 確立核心與非核心元件

核心元件通常指的是『商業機密』，屬於不願意公開之程式原始碼，或不願意開放其商標權及專利權的部分。

而非核心元件則泛指附加價值、隨附添購及插件應用等非『商業機密』的部分。通常指即使該原始碼公布後，也不會損害商業模式的部分。

③ 核心元件是否僅供內部使用

絕大多數的自由 / 開放源碼授權條款機制的『觸發 / 啟動』條件都是基於「散布」[註]的行為，因此若元件僅供內部使用，通常是不太需要遵循條款的規定。

但需要特別注意的是，若僅為公司內部使用，需將此元件『明顯』標示為「僅供內部使用」。

註：「散布」之說明請參閱附錄 A2. 詞彙小辭典。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.1 「自由 / 開放源碼軟體」授權的前導流程 (續前頁)

④ 建立授權白名單

白名單所列的授權條款為該元件 / 專案可從事該商業模式的授權清單。

白名單不僅包括可安心使用的自由 / 開放源碼軟體授權，也包含公司合法購買的軟體授權。

⑤ 建立授權黑名單

黑名單所列的授權條款為該元件 / 專案不可從事該商業模式的授權清單。

表列的為與商業模式互相衝突的授權條款。

⑥ 建立授權灰名單

灰名單所列的不僅是授權條款名稱，也包括可執行的「程式互動關係」[註]。

視商業模式的應用，有些授權條款在某些互動關係下是可以商業自由運用的。灰名單的要點就是要搜集這些處於灰色地帶的授權名稱及其可行的互動關係。

註：「程式互動關係」之說明請參閱附錄 A2. 詞彙小辭典。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.1 「自由 / 開放源碼軟體」授權的前導流程 (續前頁)

⑦ 建立授權相容性清單

無論是白 / 灰 / 黑名單，有些授權條款在某些「程式互動關係」時，會有互相排斥的現象，意即不得共存於元件 / 專案中。

相容性清單之目的，在於搜集授權條款間的相容性。

⑧ 法務部門確立授權名單

將所有名單一併交由法務部門進行最後的確立。

⑨ 核心與非核心清單及四份授權名單交由開發部門執行

法務部門確立後的四份名單，及核心與非核心清單，交由開發部門參考並執行之。

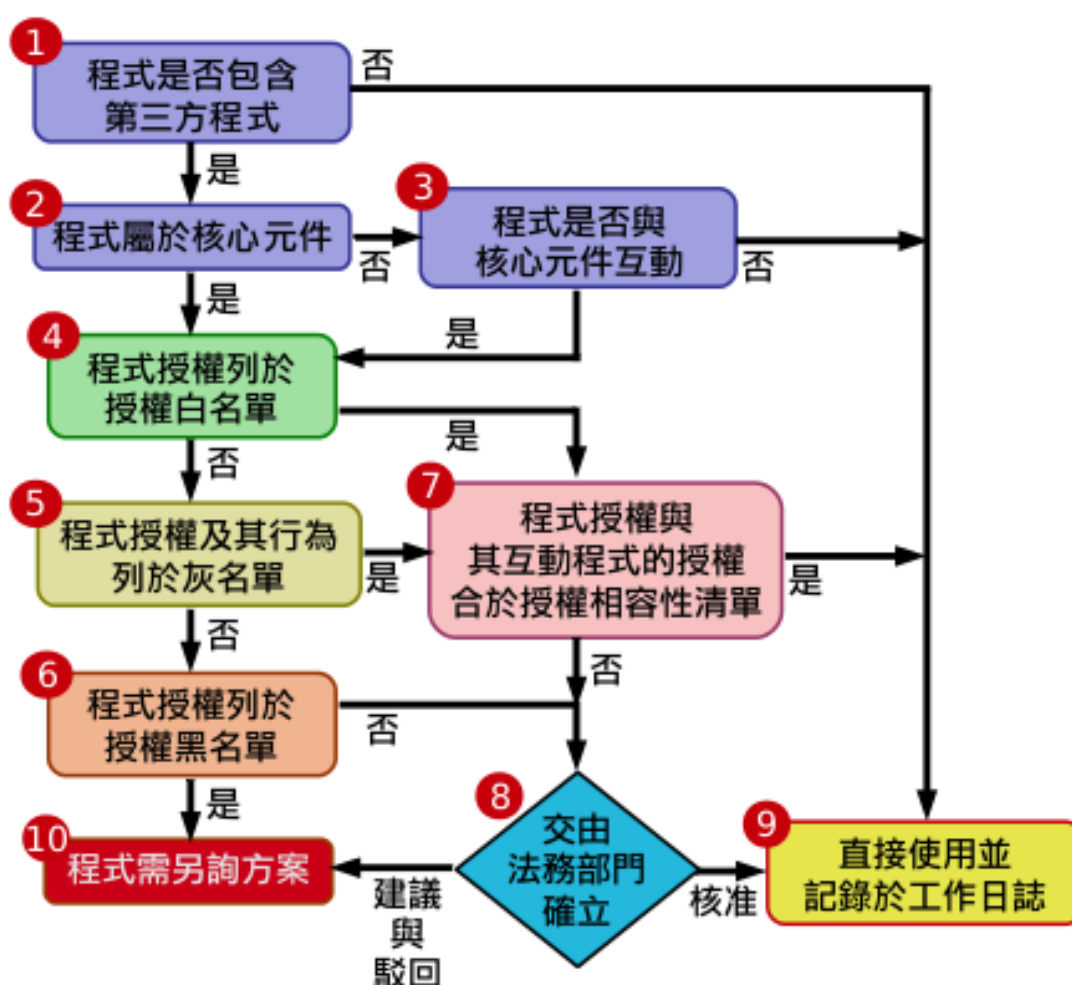
Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2. 自由 / 開放源碼軟體授權之最佳實務 (Best practice)

2.2 「自由 / 開放源碼軟體」授權的遵循流程



「遵循流程」主要提供程式設計師授權參考之依據

此流程可以導入版本控制系統、待辦事項、項目追蹤或 CMMI

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.2 「自由 / 開放源碼軟體」授權的遵循流程 (續前頁)

① 程式是否包含第三方程式

第三方程式指的是，程式碼來源為網路資源，書中範例，或甚至來源不明的程式。程式設計師需要確認新增的程式是否完全由公司內部成員自行完成，或由合作廠商提供，若非則屬額外的第三方程式。

② 程式屬於核心元件

程式設計師需依據「核心與非核心元件清單」以比對新增的程式是否屬於核心元件或非核心元件。

③ 程式是否與核心元件互動

有些授權條款是以「程式互動關係」[註]為依據，因此即使新增的程式非核心元件，但若其互動關係與核心元件過於相依，仍然可能需遵守授權條款的互惠性原則。

註：「程式互動關係」之說明請參閱附錄 A2. 詞彙小辭典。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.2 「自由 / 開放源碼軟體」授權的遵循流程 (續前頁)

④ 程式授權列於授權白名單

對照新增程式的授權來源是否列於「授權白名單」中。

⑤ 程式授權及其行為列於授權灰名單

對照新增程式的授權來源及其「程式互動關係」是否列於「授權灰名單」中。

⑥ 程式授權列於授權黑名單

對照新增程式的授權來源是否列於「授權黑名單」中。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.2 「自由 / 開放源碼軟體」授權的遵循流程 (續前頁)

⑦ 程式授權與其互動程式的授權合於授權相容性清單

對照新增程式的授權來源，與其所有具「程式互動關係」的程式授權，是否合乎於「授權相容性清單」。

⑧ 交由法務部門確立

將新增程式的授權來源，與其所有具「程式互動關係」的關係列表一併交由法務部門進行確立。

⑨ 直接使用並記錄於工作記錄

程式設計師可將新增程式直接提交至元件 / 專案中，並填寫至相關的工作記錄 [註]。

註：「工作記錄」請參考下一節。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.2 「自由 / 開放源碼軟體」授權的遵循流程 (續前頁)

⑩ 程式需另詢方案

程式設計師不可將新增的程式提交至元件 / 專案中，需另詢其它替代方案實施之。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2. 自由 / 開放源碼軟體授權之最佳實務 (Best practice)

2.3 「自由 / 開放源碼軟體」授權的工作記錄

「工作記錄」之目的是提供可追蹤 / 稽核的記錄，它不一定是單獨的應用，可以與現行版本控制系統、待辦事項、項目追蹤等功能整合，如此也可以順應原本程式設計師的習慣與流程。

整體重點表列如下：

1. 新增程式加入的日期及時間

例如 Thu, 08 Mar 2012 12:02:50 +0800

2. 新增程式加入的程式設計師署名或員工代號

例如 Signed-off-by: Yi-Feng Tzeng <yftzeng@gmail.com>

3. 新增程式的重要性

例如核心元件或非核心元件

4. 新增程式中屬於第三方程式的授權清單及其版本號

例如 GNU glibc 2.14

5. 新增程式中屬於第三方程式的來源

如官方網址、下載網址、參考網址、或書籍名稱及頁數。

承前例，如 GNU glibc 2.14 (<http://ftp.gnu.org/gnu/libc/glibc-2.14.tar.gz>)

6. 新增程式中屬於第三方的程式與其它相依程式的互動清單與關係

例如與某甲程式屬動態連結。承前例，如

GNU glibc 2.14 (<http://ftp.gnu.org/gnu/libc/glibc-2.14.tar.gz>)

1. 甲程式 - 靜態連結
2. 乙程式 - 動態連結

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2. 自由 / 開放源碼軟體授權之最佳實務 (Best practice)

2.4 「自由 / 開放源碼軟體」授權的出貨審核流程

1. 產品出貨時，不同的軟體，用不同的序號標示

主要用於建立產品授權清單，在出貨後可依消費者需求提供正確的產品更新 / 升級，更重要的是若有授權疑慮時，可馬上出示相關授權證明。

2. 確認承包 / 外包元件的交接清單

承包 / 外包之名稱與聯絡方式，若產品有疑慮時可供諮詢，以及承包 / 外包元件所使用的第三方程式名稱、版本號、取得來源與授權條款清單等。

合作 / 上游廠商若有提供第三方程式時，亦需備妥。

3. 備妥自由 / 開放源碼程式原始碼

備妥所有按照授權條款要求，需隨同產品一同出貨的相關程式原始碼及其授權條款全文複本。

合作 / 上游廠商若有提供第三方程式時，亦需備妥。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.4 「自由 / 開放源碼軟體」授權的出貨審核流程 (續前頁)

4. 檢查第三方程式的著作權聲明

無論是自由 / 開放源碼軟體或第三方合法購買的元件，若該授權有特別要求需要明示著作權聲明，請隨同產品一併出貨。

確認合作 / 上游廠商出示所有相關的第三方程式著作權聲明清單。

5. 第三方程式的版本無誤

檢查所有第三方程式出貨的版本是否正確。

確認合作 / 上游廠商的第三方程式之版本無誤。

6. 備妥相關的程式安裝資訊及編譯執行檔

有些自由 / 開放源碼軟體授權條款要求必須隨同產品附上詳細的安裝資訊及編譯執行檔的相關步驟與程式。

合作 / 上游廠商若提供的第三方程式需遵守時，亦需備妥。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.4 「自由 / 開放源碼軟體」授權的出貨審核流程 (續前頁)

7. 第三方責任分擔保證協定

確認與所有合作 / 上游 / 外包廠商，書面簽署責任保證協定，以及未遵守時需履行的義務與損害賠償。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2. 自由 / 開放源碼軟體授權之最佳實務 (Best practice)

2.5 「自由 / 開放源碼軟體」授權的相容性檢視

GPL 授權條款 相容性表格	(L)GPL-2.0	(L)GPL-3.0	AGPL-3.0
MIT	O	O	O
BSD-2-Clause	O	O	O
BSD-3-Clause	O	O	O
Apache-2.0	X	O	O
Python-2.0	O	O	O
PHP-3.01	X	X	X
Artistic-1.0	X	X	X
Ruby	X	X	X
MPL-1.1	X	X	X
EPL-1.0	X	X	X
LGPL-2.1	O	X	X
LGPL-2.1+	O	O	O
LGPL-3.0	X	O	O
GPL-2.0	O	X	X
GPL-2.0+	O	O	O
GPL-3.0	X	O	O
AGPL-3.0	X	O	O

"+" 代表該版本及其後版本，如 GPL-2.0+，表示 GPL-2.0, GPL-3.0 及未來新版本

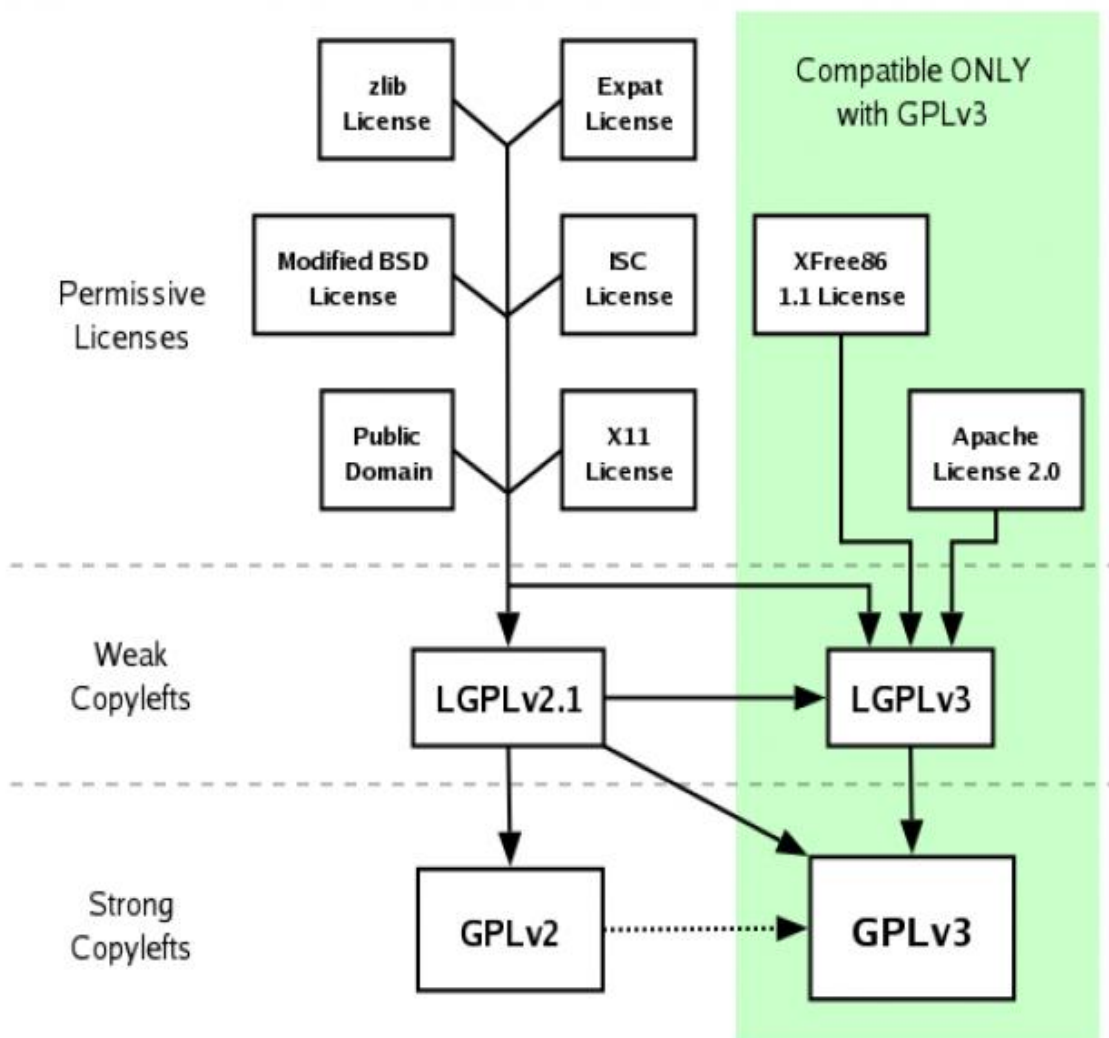
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance FLOSS license

v1.0.0

2.5 「自由 / 開放源碼軟體」授權的相容性檢視 (續前頁)



<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Quick-guide-gplv3-compatibility.png>

By Brett Smith

A Quick Guide to GPLv3, <http://www.fsf.org/licensing/licenses/quick-guide-gplv3.html>
Verbatim copying and distribution of this entire article are permitted worldwide,
without royalty, in any medium, provided this notice is preserved.

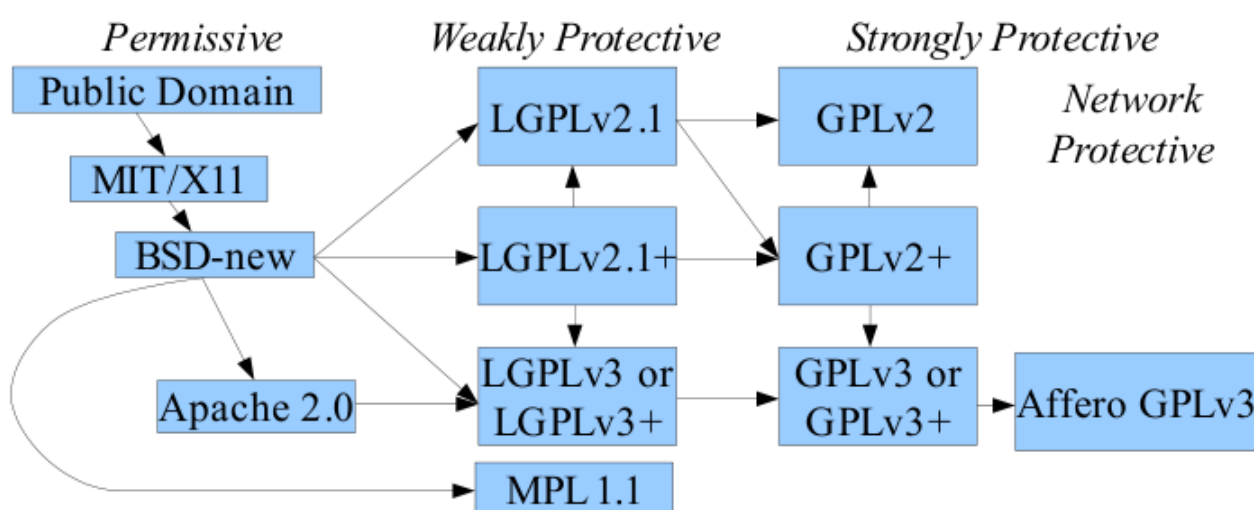
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

2.5 「自由 / 開放源碼軟體」授權的相容性檢視 (續前頁)



<http://www.dwheeler.com/essays/floss-license-slide.html>

David A. Wheeler
September 27, 2007

You may use, modify, and/or redistribute this document under the Creative Commons "Attribution-Share Alike 3.0 License"; the GNU Free Documentation License; or the GNU GPL (version 2 or later). This information is believed to be correct, but is not legal advice; for formal legal advice, please consult an attorney.

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析 (Case Study)

"History makes people wise"

- Francis Bacon, Sr. quotes

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.1 自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力

3.1.1 全球司法實務的先例：德國 Sitecom 一案

2008-12-12

被告 Sitecom 是荷蘭 Firma Sitecom Europe 在德國的子公司，該公司銷售的無線網路產品 WL-122，因結合利用 GPL 程式，卻未遵守其規定提供任何程式原始碼及相關義務。以致被原告 Harald Welte，同為 netfilter /iptables 計畫成員，提起侵害著作權之民事賠償訴訟，要求被告 Sitecom 立即停止銷售該產品，並另賠償原告 10 萬歐元。

2004 年 5 月，德國慕尼黑地方法院最終判定原告勝訴。

在此之前，自由 / 開放源碼軟體授權因沒有任何前例可循，因此其法律效力始終存有疑問，在此判例後，不僅確立了自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力，也成為全球司法實務中可遵循的先例。

參考來源：

2004-10-28_ 自由軟體授權條款的法律效力：以慕尼黑地方法院判決為例
(<http://www.openfoundry.org/tw/legal-column-list/526>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.1 自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力

3.1.2 再論德國 GPL 效力：德國 Fortinet 一案

2008-12-13

被告 Fortinet 公司，在其銷售的產品中，包含 initrd 程序，因該程序使用 GPL 授權條款，使得 Fortinet 在其銷售的相關產品中，必須遵守下列義務：(1) 將 GPL 授權條款全文附於產品中；(2) 將 initrd 及其衍生著作，依 GPL 授權條款以原始碼的方式釋出。

由於 Fortinet 並未遵循上述義務。以致被原告 Harald Welte 以 initrd 著作權人身份，對 Fortinet 寄出通知信函並要求遵循義務，但因雙方未達成共識。於是 Harald Welte 只好轉而向德國慕尼黑法院提出對 Fortinet 假處分的要求。

2005 年 4 月，德國慕尼黑法院最終判定原告勝訴。

參考來源：

2005-05-13_從 Fortinet 一案談 GPL 的法律效力
(<http://www.openfoundry.org/tw/legal-column-list/515>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.1 自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力

3.1.3 三論德國 GPL 效力：德國 D-Link 一案

2008-12-10

被告 D-Link 是臺灣在德國的子公司，該公司在銷售 NAS 產品的驅動程式中，因結合利用 msdosfs、mtd 與 initrd 等 GPL 程式，卻未遵守其規定提供任何程式原始碼及相關義務。於是原告 Harald Welte 在取得上述三個程式原著作權人授權後，於德國法蘭克福地方法院提起侵害著作權之訴訟。

在此案例前，德國 D-Link 也曾經違反 GPL 規定。過去經由 Harald Welte 協調後，德國 D-Link 願意簽署暫停及停止聲明 (declaration to cease and desist)，並支付 Harald Welte 所有相關的支出費用，其中包括律師諮詢費、逆向工程費以及購買 NAS 產品的費用。而此次德國 D-Link 雖然同意簽署暫停及停止聲明，卻不願意支付 Harald Welte 相關的支出，同時該公司也表示 GPL 是不具法律效力的。

2006 年 9 月，德國法蘭克福地方法院第一審判定原告勝訴，後因被告不進行上訴而判決確立。

此案相較於德國前兩案 (Sitecom 及 Fortinet) 之判決書不同的是，本案非假處分的簡易程序，而是完整的訴訟程序，其中詳述雙方持有論點，因而更具未來可參詢之意義。

參考來源：

2006-10-13_ 全球第一個 GPL 完整法院訴訟案例剖析
(<http://www.openfoundry.org/news/5045>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.1 自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力

3.1.4 美國聯邦巡迴法院認定 Artistic License 的效力

2010-02-22

Artistic License 主要是 Perl 程式語言社群使用的「自由 / 開放源碼軟體授權條款」。

事件源起於 Bob Jacobsen 撰寫了 Artistic License 授權的 JMR (Java Model Railroad Interface) 軟體，但 Matt Katzer 與其公司 KAMIND 將此軟體納入自家產品，卻不遵照 Artistic License 的協議開放源碼。

因此 2006 年 Bob Jacobsen 向舊金山聯邦地區法院控訴其違反著作權，並申請禁制令，要求法院禁止該產品繼續散布。

結果一審法院駁回了 Bob Jacobsen 的禁制令，認為 Artistic License 比較具有契約的特性，而不是著作權授權條款。不服結果的 Bob Jacobsen，於 2008 年上訴法院提出上訴。

而後美國聯邦巡迴法院 (Federal Circuit) 於 2008 年 8 月認定 Artistic License 具有有效與實施性，並且侵害其規定之行為，等同於侵害著作權 (copyright infringement)。最終於 2010 年 2 月 19 日判定 Bob Jacobsen 勝訴。

此判例同時宣示其它「自由 / 開放源碼軟體授權條款」，如 GPL 或創用 CC (Creative Commons) 的有效性，未來在法庭上也將有著更強的立足點。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.1 自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力

3.1.5 論法國 GPL 效力：AFPA 控告 Edu4 公司一案

2009-09-25

2000 年時，Edu4 將其產品建置於 AFPA (a French education organization) 組織中，但是該產品是改自於 GPL-2.0 授權條款的 VNC 專案，而 VNC 專案主要為提供遠端控制電腦的功能。

但 Edu4 未遵循 GPL-2.0 規定將原始碼提供給 AFPA，甚至把原本 VNC 專案的著作權以及授權聲明移除。然而，當 AFPA 要求軟體原始碼時，Edu4 卻不願意提供，於是 AFPA 只好在 2002 年告上了法院。

法國一審法院宣告 AFPA 勝訴，而後 Edu4 繼續上訴。最後，法國高等法院仍宣判 AFPA 勝訴，除此之外另要求 Edu4 必須付 € 8,000 (£ 7,195) 給 AFPA。

此案例需要特別注意的是，起訴者 AFPA 並不是 VNC 的原著作權人，然而在法國的司法制度下依然可以勝訴，此舉開啟了『自由 / 開放源碼軟體』案例上，非著作權人勝訴的前例。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.1 自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力

3.1.6 美國法院第一次發布命令要求 GPL 違約者永久性 停止銷售違約的 GPL 軟件

2010-08-06

2009 年 12 月，BusyBox 著作權人 Erik Anderson 與軟體自由管理機構 (SFC) 於美國紐約洲南區地方法院，針對 14 家消費電子企業提出了違反 GPL 授權的訴訟，被告包括台灣合勤科技 [註]。

此案中的被告名單包含 Astak, Best Buy, Bosch, Comtrend, Dobbs-Stanford, GCI Technologies, Humax, JVC, Phoebe Micro, Samsung, Versa Technology, Western Digital Technologies, Westinghouse Digital and ZyXEL Communication。這些都是針對使用 BusyBox 專案，而未遵照其 GPL-2.0 授權規定的公司名單。

該訴訟於 2010 年 7 月時，美國法院第一次發布命令要求 GPL 違約者永久性停止銷售違約的 GPL 軟件。需要特別注意的是，法院並非僅禁止被提報違反 GPL 的產品，而是以公司為個體，禁止一切包含 Busybox 的產品繼續銷售。

被告的 14 家消費電子企業的其一，Westinghouse Digital Electronics，旗下的有一項 HDTV 產品被美國法院判定違反 Eric Anderson 於 Busybox 的 GPL-2.0 著作權，除了確立永久性的禁令外，還需支付 90,000 美金的侵害賠償 (damages)，該賠償原本認定為 30,000，但法院認為 Westinghouse Digital Electronics 在被告知侵犯著作權後，仍繼續銷售而屢次侵犯，實屬有意的 (wilful) 行為，因此加罰三倍，此外亦需額外支付 47,685 美金的訴訟成本 (legal costs)。

註：News Brief: Best Buy and CE Vendors Sued over GPL Software
(<http://www.developer.com/open/article.php/3853281/News-Brief-Best-Buy-and-CE-Vendors-Sued-over-GPL-Software.htm>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.1 自由 / 開放源碼軟體授權的法律效力

3.1.7 四論德國 GPL 效力 :AVM 控訴 Cybits 一案

2011-11-21

原告 AVM (AVM Computersystem Vertrieb GmbH) 為一家製造路由器的公司。被告 Cybits 為一家專營網路資訊過濾的公司。

事件起於 AVM 提供路由器銷售於大眾市場，而其中一款 Fritz!Box 路由器的韌體中包含了 Linux kernel，因此被 Cybits 選定，進而針對該產品提供「修改性」服務，讓消息者自行將資訊過濾功能添加至該韌體中；意即購買 Fritz!Box 的使用者，可以使用 Cybits 提供的工具，以修改韌體的方式，添加家長資訊過濾的功能於路由器中。修改的方式是，Cybits 的工具會自動取出路由器的韌體，加以修改後，再放回路由器中。

但是此舉造成 AVM 公司的困擾。因為若產品因此出現不穩定或韌體更新失敗的問題時，使用者很可能會認為這是 AVM 的問題。AVM 因而向法院提告 Cybits，聲稱其侵害了 AVM 的著作權與商標權，並同時主張 Cybits 違反了競爭法。

這次事件使得 gpl-violations.org 的創立者 Harald Welte 與歐洲自由軟體基金會的主動介入。因為 Fritz!Box 韌體使用了 Linux kernel，因此整個韌體可視為一 GPL 的整體，倘若法院判定 Cybits 不得修改該韌體，則會嚴重影響 GPL 在未來訴訟上的立足點。而 Harald Welte 得以介入的理由是他為 Linux kernel 中 netfilter/iptables 的著作權人。

最終，德國地方法院於 2011 年 11 月拒絕了多項 AVM 的要求，此舉大體上仍可視為自由 / 開放源碼軟體授權方的勝訴。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.1.7 四論德國 GPL 效力 :AVM 控訴 Cybits 一案 (續前頁)

德國地方法院的判決，有兩大要點：

① 消費者擁有修改路由器的權利

傳統上，消費者購買電腦、電視等，都有權利可以自行拆裝與組合。但 AVM 宣稱的商標法論點，是禁止任何人（包括購買的消費者）有權利修改其韌體或元件，而將路由器視為商標法完整保護下的封閉系統。如果法院支持了 AVM 的論點，則代表著消費者將不得自行拆裝或組合路由器。

所幸，德國法院最終認為消費者購買產品後，同時也擁有修改的權利。

② GPL 整體的互惠性

AVM 稱雖然該韌體有部分是 GPL 的程式，但是 Cybits 修改的部分，完全都是 AVM 的智慧財產權，所以稱其沒有權利替換或修改這部分。但是 Harald Welte 指出，按照 GPL 授權的規定，一旦使用了 GPL，則其整體都將視為 GPL。

最終，德國法院支持 Harald Welte 的論點，認為整個韌體都需視為 GPL。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.2 企業妥善管理自由 / 開放源碼軟體授權之重要性

3.2.1 美國自由軟體基金會要求 Linksys 公開 WRT54G 源碼

2009-07-30

使用自由 / 開放源碼軟體的開發模式，儼然成為無可避免的趨勢。

- ① 有時，我們很難確定員工或上游 / 合作廠商，所開發出來的工具是否無意或惡意隱瞞使用自由 / 開放源碼軟體的事實。
- ② 現代程式設計師幾乎都是 Copy & Paste 的開發模式，難以得知是否已使用到自由 / 開放源碼軟體程式碼。

自由 / 開放源碼軟體並非壞事，甚至可以帶給自己 / 公司更有利的回饋。

► 從 Linksys 事件得到的啟示

2003 年 3 月，Cisco 正式宣布收購 Linksys。此事公開後，使得自由 / 開放源碼軟體社群紛紛討論 Linksys WRT54G 是否有違反 GPL 授權規定。經過社群的初步審核後，發現其核心使用 Linux kernel 2.4.5 及其它的 GPL 授權程式，如 Busybox, CramFS 等。因此，自由軟體基金會 (Free Software Foundation, FSF) 開始介入調查。雙方經由溝通後，促得 Cisco 最終於 2003 年 7 月開放 Linksys WRT54G 的程式源碼。

其實 Cisco/Linksys 對於違反 GPL 授權規定事前並不知悉，因為違反的程式皆由上游廠商 Broadcom 與外包廠商所取得。但最後卻要由非主事者的 Cisco 為此負出代價一事，也反映了程式取得來源確認的重要性。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.2 企業妥善管理自由 / 開放源碼軟體授權之重要性

3.2.2 美國自由軟體基金會對 Cisco 提起訴訟

2008-12-14

美國自由軟體基金會 (Free Software Foundation, FSF) 擁有多項 GPL/LGPL 授權的軟體。

事件起於 Cisco 在其 Linksys 嵌入式設備中，利用許多 GPL/LGPL 軟體，其中包含屬於美國自由軟體基金會著作權的 GCC, binutils 及 C 函式庫。然而 Cisco 卻不遵照其軟體規則開放自家的程式源碼，因而在 2008 年 12 月 11 日被美國自由軟體基金會告上法院。

美國自由軟體基金會在其官方網站也公布了此項消息 [註]。

最終 Cisco 同意將所有具爭議性 Linksys 設備全數遵循 GPL 規定外，還額外支付一筆未公開的金額予美國自由軟體基金會。

註：Free Software Foundation Files Suit Against Cisco For GPL Violations
(<http://www.fsf.org/news/2008-12-cisco-suit>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.2 企業妥善管理自由 / 開放源碼軟體授權之重要性

3.2.3 Harald Welte 認為 Palm Pre 沒有盡到 GPL 授權義務

2009-06-23

Harald Welte 於 2009/6/11 發表一篇關於 Palm Pre 沒有盡到 GPL 授權要求的文章 [註]。

原因是當 Palm Pre 產品釋出時，並沒有立即開放平台的源碼供客戶下載，於是 Harald Welte 認為這是使用拖延開放源碼的手法，實屬著作權侵害的行為。

事件的發生是因 Harald Welte 向 Palm 要求原始碼時，得到 Palm 的回應為「原始碼將於兩週左右才會公布」，而 Harald Welte 認為 GPL 授權條款明文規定，當產品散布 / 銷售時，應該要立即公布完整且對應 (complete and corresponding) 的原始碼，才算遵循 GPL 的義務要求。

註：Palm Pre is shipping GPL incompatible
(<http://laforge.gnumonks.org/weblog/2009/06/11/>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.2 企業妥善管理自由 / 開放源碼軟體授權之重要性

3.2.4 Artifex Software 對 Palm Inc. 提起違反著作權 訴訟

2009-12-05

Palm Pre 使用了 Artifex Software 公司的產品，卻沒有依照著作權聲明的規則散布，而於 2009 年 12 月在美國加州地方法院遭到提告。

這是第一次由商業公司，而非自由 / 開放源碼社群，採取訴訟的案例。

Artifex 是一家文件檔格式輸出的公司，支援格式包含 PDF, PostScript, XPS, 及 PCL，有超過 100 多家的企業使用其產品，包括 HP, IBM, Konica, Kyocera 與 Xerox。

特別的是，Artifex 旗下有一套著作的 PDF 文件檔案引擎 - muPDF，採用 GPL 與商業授權雙重授權釋出。這意味著，OEM 廠商可以依照 GPL 授權，自由研究 muPDF 的功能而不需支付任何授權金；但當產品包含 muPDF 程式一同散布 / 銷售時，就必須依照 GPL 授權將程式原始碼一同釋出，其中也必須包含廠商在 muPDF 等相依程式上所作的修改，否則就需要另向 Artifex 公司購買 muPDF 的商業授權版本。

然而，Palm Pre 產品中因使用了 muPDF 軟體出貨，不僅沒有購買商業授權，也未依照 GPL 規則行事。這使得 muPDF 的著作權人 Artifex 公司對 Palm Pre 提告違反著作權法。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.2 企業妥善管理自由 / 開放源碼軟體授權之重要性

3.2.5 臺灣社群要求壹網樂的網樂通機上盒公開源碼

2011-03-20

壹傳媒旗下的壹電視於 2010 年年底開放臺灣民眾申請網樂通機上盒，該嵌入式設備可接收壹電視的數位頻道，並以 HD 高畫質播出。

2011 年年初，臺灣自由 / 開放源碼軟體社群發現該設備使用了 Linux kernel 及 U-boot，此兩項皆為 GPL-2.0 授權專案，但壹網樂散布網樂通時，並未遵循其規定。

於是，臺灣社群向壹電視客服索取相關 GPL 程式碼時，壹電視也才知悉有類似規定需要遵守，於是答應也樂意提供相關的程式碼，只是該設備非由壹電視負責開發，需由壹電視向其合作廠商索取後方可公開。

最終於 2011 年 3 月，網樂通的相關程式碼公布出來後，此事才告一段落。

此事件也指出了產品授權清單與了解如何遵循的重要性。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.1 探討 OpenSolaris 的商業模式

2008-08-26

Solaris 受到 Linux 快速發展的壓力，促得 Sun 在多年前就開始支持 Solaris 的開放源碼計劃 - OpenSolaris。為了踏出這一步，OpenSolaris 拉攏 Ian，即 Debian 的創始人。

當然，OpenSolaris 的舉動受到不少人批評，如 IBM 指出 OpenSolaris 不夠誠意，因為其中還包括未開放源碼的程式。

OpenSolaris 採用兩種授權方式釋出，OpenSolaris License (或稱 CDDL) 與 OpenSolaris Binary License。CDDL 是 OSI 組織認可的自由 / 開放源碼軟體授權條款。但在 OpenSolaris 中還包括 OpenSolaris Binary License，也就是說其中還有未開放源碼的程式；這些程式僅允許在 OpenSolaris 內運作與 OpenSolaris 有關的功能，而不得與外界程式溝通，也不得轉讓與販賣。

因此，開放社群也另外發展了一套 Nexenta。Nexenta 是基於 OpenSolaris 核心，加上 Debian/Ubuntu 環境的作業系統，採用 CDDL 與 GPL 授權釋出，其中未包括任何 OpenSolaris Binary License 的部分。

原先 OpenSolaris 之目的是希望吸引更多的社群開發者投入，最終卻因為授權「誠意」與社群相違背，反而促使社群開發與維護另外的 Nexenta。最終也影響了 OpenSolaris 未來的命運。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.2 探討 MySQL 授權策略與商業模式

2010-01-22

審視 MySQL 的授權後，再度確信 MySQL 公司的「誠意」，以及對 GPL-2.0 授權解釋與一般認定的不同。

探討 MySQL 授權的來源有三個：一個是從官方網站上的法律授權得知；一個是看官方使用與參考手冊上的說明；還有就是直接下載 MySQL 原始碼。作者三種都有研究，簡短說明一下差異性。

① 官方網站上的法律授權聲明

官方法律授權聲明並沒有明顯指出他們是什麼授權，只太約分成了 WebSite Legal Notice、Commercial License for OEMs, ISVs and VARs 以及 MySQL FOSS Exception。

一般人通常會從這裡入門，而後很容易被搞混，因此最後的結論往往就會變成購買商業版本。因為 MySQL 在這些文件上很含糊的把授權選擇性帶過，而沒有善盡充分告知的義務。

首先 WebSite Legal Notice 以比較誇張的方式宣稱：

No modifications are made to materials without the prior written permission of MySQL. Images from this site, including MySQL logos, are not reproduced or posted to your website without the prior written permission of MySQL. Materials are used solely for only informational, personal or non-commercial use within your organization and are not copied or posted on any network computer or broadcast in any media without the written permission of MySQL. A copyright notice, the following text as an example, appears on all materials: "Copyright ©2005 MySQL AB Corporation. All Rights Reserved".The copyright, trademark, and other proprietary notices are not removed from the materials.

(續後頁)

56

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.2 探討 MySQL 授權策略與商業模式 (續前頁)

比較重要的是第 1 與 3 條。第 1 條通常會讓一般人認為程式不得修改。第 3 條更可怕，MySQL 只允許 informational、個人及非商業之行為，而且不得進行複製、張貼至任何網路電腦或用任何媒體傳遞。而至於什麼是 informational 的確切定義，則不清楚，因為 MySQL 也沒說。

在不明白的情形下很容易就會愈陷愈深，此時很多人心想「我們公司是商業公司，那就應該要買商業授權版本了」，於是最終答案揭曉了 - 「購買商業版本」，而忽視了其它選擇性。再回到第 1 條的內容，通常就會問工程師，「你們有沒有修改 MySQL 的程式碼？」，若一回答「有」，則結論很容易就會偏頗至「購買商業版本」，結果還是一樣。

至於 Commercial License for OEMs, ISVs and VARs 這份文件則完全沒說明 OEMs, ISVs 或 VARs 有什麼選擇性，只「建議」要購買商業版本。而 MySQL FOSS Exception 就更不用說了，因為這是給自由 / 開放源碼軟體開發社群的例外條款，並不是給商業公司的。

為什麼作者會認為容易搞混的原因就在此，(1) 不明講 (2) 容易誤導購買商業版本的條件 (3) 沒明確說明其它的選擇性。

② 官方的使用與參考手冊

每個 MySQL 版本釋出，都會附隨一份完整的使用與參考手冊，例如 MySQL 5.1 Reference Manual。

一開始的序言 (Preface) 有說明 MySQL 的軟體授權狀態 (MySQL 以前是放在附錄部分)。其中有敘述其它軟體的授權，如 regex, libedit 與 getarg，但是講到 MySQL 本身的授權 (MySQL Copyright Notice) 時，並沒有提到 GPL-2.0 的授權。

(續後頁)

57

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.2 探討 MySQL 授權策略與商業模式 (續前頁)

如果有人研究 MySQL 授權到這步，真的很不容易，但是手冊有提及的部分並沒有說明太多，因為都沒有明確指出 MySQL 就是 GPL-2.0 授權。

③ MySQL 原始碼

一般法律人員因為專業領域的不同，通常比較難從程式原始碼中下手，但看 MySQL 原始碼才是重點，因為唯有此處才有提及 MySQL 本身的授權是採用 GPL-2.0。如果知道是 GPL-2.0 授權，那麼除了向 MySQL 購買商業版本外，讀者其實還有其它的方法可選擇。

► 結論

對我來說，MySQL 的作法有很多可以改進的地方，至少要很容易盡到告知授權是 GPL-2.0，及其權利與義務。另外，即使知道是 GPL-2.0 授權，但 MySQL 公司認定的 GPL-2.0 又與一般 GPL-2.0 的見解不同，這也是很多公司為什麼會突然收到 MySQL 公司寄來「關切信」的原因。

另外 MySQL 的授權費用不便宜，目前每台機器最便宜也要 \$599 USD，而且是每一年都要收錢。

要解決這種問題的方法有很多，但對一般人來說的確是不好拿捏，作者也是花了不少時間才了解箇中真意。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.3 從 Syslog-ng 的授權變更談商業策略模式

2010-09-17

Syslog-ng 是由 Balabit 商業公司開發出來的電腦系統記錄軟體，雖然在 10 年前開始使用 GPL-2.0 授權釋出，但其釋出的版本屬於 Community (社群) 版本，功能是商業版本 - Premium Edition 的一部分。

長久以來 Syslog-ng 一直為社群所批評的是，其 codebase(源碼庫) 的著作權都專屬於同一著作權人，這與 MySQL 類似。意謂著，商業上 Balabit 可以很自由的再授權或專屬授權其產品，但在社群中，任何貢獻程式碼於 Syslog-ng 的人，都必須簽屬一份權利讓渡書才得以認可進入 Syslog-ng Codebase 中，雖然同時也可以得到適當的報酬 - 美金 100 元。

Syslog-ng 為了因應社群排斥的情形，近日修訂了其授權方式。將主體程式分為核心 (core) 與外掛 (plugin)，其核心 (core) 的部分改用 LGPL，而外掛則延續 GPL-2.0，這樣的好處是：

對於 Syslog-ng 有興趣的開發者，貢獻其程式時，不再非要讓渡其著作權。而 Syslog-ng 的外掛 (plugin) 可以採用商業授權或自由 / 開放源碼軟體，擴展性更佳。

在這個商業模式的範例中，值得我們研究並參詢。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.4 淺談自由 / 開放源碼軟體改名後銷售：Butterfly Media 公司於英國 Amazon 銷售一例

2011-01-23

藉由自由 / 開放源碼軟體營利本是一件好事，但若處於違法事件或是灰色地帶，那麼就有很多可議空間。

► 事件始末

一家 Butterfly Media 公司已在英國 Amazon 上販售許多開放源碼應用程式，而且除了違反著作權法外，還刻意將開放源碼應用程式的名稱改名後販售。

例如其中的 Dangers of the Deep，是一款以第二次世界大戰時代為背景的遊戲。在 Amazon 上被改為「U-Boat Simulator」之名義販賣，但 Dangers Of the Deep 部分的授權屬於「創用 CC (Creative Commons) - 姓名標示 - 非商業性 - 禁止改作 2.0」，意即該遊戲不可商業性使用或營利。這明顯違反了著作權法。

其它的還有 FlightGear 被改名為「Flight Simulator 2010」，Scribus 被改名為「Desktop Publishing Studio」以及 InkScape 被改名為「Photo Studio」。

甚至在 Amazon 產品介紹頁上，Butterfly Media 還刻意將 Scribus 官方網站上所下載的截圖中，將該示意圖中的應用程式名稱，即 scribus 字樣抹除掉。另外，在 inkScape 在 Amazon 產品介紹頁上，也故意將該程式的執行畫面「InkScape」抹除。

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.4 淺談自由 / 開放源碼軟體改名後銷售：Butterfly Media 公司於 英國 Amazon 銷售一例 (續前頁)

► 自由 / 開放源碼軟體的販售

對於自由 / 開放源碼軟體來說，並不禁止直接將其產品進行商業營利，但若是刻意將應用程式的名稱抹除，則在道德層次上是可以被嚴重譴責的。

另外，在道德或商譽上，對於購買的使用者來說，如果是在事後才得知該應用程式原來可以從網路上免費下載，而且功能還一模一樣時，不知道內心的感受會是什麼，尤其 FlightGear 這款遊戲在 Amazon 上被該公司以美金 25 元販售。

不過這家公司也偷過頭了，他們把 Orbiter 也放在上面販售，但 Orbiter 並不是自由 / 開放源碼軟體。Orbiter 在其官方網站上有說明「禁止商用使用」。

► 結論

自由 / 開放源碼軟體是可以合法進行營利，，但是營利要取之有道。在這個案例中，Butterfly Media 不僅在道德及商譽上受損，也違反了著作權人的權利，只要著作權利人提出要求，是可以合理得到賠償的。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.5 探討 MonoDevelop 2.2 的授權變更與商業模式

2009-12-25

MonoDevelop 最新的 2.2 版本，除了功能性上的強化外，最重要的是其中移除了所有原本 GPL 的程式碼。

開發者 Miguel de Icaza 在其部落格上宣布，

MonoDevelop code is now LGPLv2 and MIT X11 licensed. We have removed all of the GPL code, allowing addins to use Apache, MS-PL code as well as allowing proprietary add-ins to be used with MonoDevelop (like RemObject's Oxygene).

這是一個自由 / 開放源碼軟體商業化的案例，如何從社群經營逐漸依照商業模式轉型。原因是為了配合商業化的外掛模組，所以不得不將所有的 GPL 程式碼移除。

所以在 2.2 版本後，其核心由 LGPL-2.1 與 MIT X11 兩種授權，而外掛模組 (Add-ins) 則允許使用 Apache 及 MS-PL 兩種授權。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.6 淺談 App Store 與自由 / 開放源碼軟體授權：VLC 的非法下架與 Miro Video Converter 的合法上架

2011-02-01

雖然專研過 App Store/VLC/Miro Video Converter 三者彼此間的法律關係，但本文只含淺談的部分，深入研究的部分需另寫專文探討其商業模式與開放源碼的應用規則。

► 前情提要

App Store 是 Apple(蘋果) 為 iPhone / iPod Touch / iPad 提供的線上平台服務，允許使用者購買或免費使用平台上的應用程式。

VLC，全名是 VLC Media Player，是一款非常著名的開放源碼影音播放軟體，支援常見的影音格式，甚至支援不完整檔案的播放功能，例如經由 P2P 協定下載但尚未完成的檔案。

Miro Video Converter 是一款極為便利的開放源碼影音格式轉換軟體，經過格式轉換的檔案，即可供不同平台上的播放軟體使用。

► 事件始末

App Store 是否可以上架 GPL-like [註 1] 類自由 / 開放源碼軟體授權下的應用程式已經爭論許久，本篇的兩位主角 VLC 與 Miro Video Converter 都是 GPL-like [註 2] 的開放源碼應用程式，也都與 App Store 有著微妙的關係。

註 1: GPL-like 意指具備 GPL 授權條款特性的開放源碼授權條款，諸如 GPL2, LGPL2.1, GPL3, LGPL3 及 AGPL3 都屬此一範疇。

註 2: VLC 採用的開放源碼授權條款是 GPL 2.0 或其後版本。Miro Video Converter 採用的開放源碼授權條款是 GPL 3.0 或其後版本。

(續後頁)

63

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.6 淺談 App Store 與自由 / 開放源碼軟體授權：VLC 的非法下架與 Miro Video Converter 的合法上架 (續前頁)

從 2010 年 10 月 VLC 於 App Store 上架的合法性爭論 (2011 年 1 月 8 號正式下架)，到 2011 年 1 月 29 號 Miro Video Converter 合法上架，讓很多程式開發者覺得很混亂，到底「App Store 上可不可以使用 GPL-like 類自由 / 開放源碼軟體授權下的應用程式」？

► VLC 的非法下架

在 2010 年 10 月，Applidium 公司將 VLC 移植於 Pad/iPhone/iPod Touch 平台上，並於 App Store 上公開免費讓人下載使用，另外也提供該 VLC 的所有程式原始碼。重點是在上架之前也爭求到部分 VLC 專案開發成員 (同時也是著作權人) 的同意。

事後，VLC 專案的其中一位開發者 R é mi Denis-Courmont 向 Apple 要求 App Store 下架該軟體，並聲稱 App Store 條款與 GPL 開放源碼授權條款是不相容的。隨後美國自由軟體基金會也發表一篇文章，文中表示支持 R é mi Denis-Courmont 的說法，聲明 GPL 開放源碼授權條款與 App Store 條款的不相容性。這個事件使得在 2011 年 1 月 8 號時，App Store 正式下架了 Applidium 公司的 VLC 應用程式。

因為 R é mi Denis-Courmont 是 Nokia 的員工，於是有人對於此事件的看法是 Nokia 與 Apple 的商業競爭行為，Nokia 自然不會希望 App Store 上有著 VLC 這麼流行的影音播放應用程式。當然 R é mi Denis-Courmont 本人對此批評並不認同。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.6 淺談 App Store 與自由 / 開放源碼軟體授權：VLC 的非法下架與 Miro Video Converter 的合法上架 (續前頁)

► Miro Video Converter 的合法上架

如果 App Store 條款與 GPL 開放源碼授權條款具不相容性，為何 VLC 會因為非法而下架，而 Miro Video Converter 卻又歡喜的上架？這兩款同是 GPL-like 的應用程式，為何有不同的差別待遇？

我認為，最大的差別在於「上架的人是誰」。

把 VLC 上架的人並非 VLC 專案的開發者，換句話說並不是 VLC 專案的著作權人。然而把 Miro Video Converter 上架的人是 Miro 專案的開發者，也就是著作權本人。

所以 VLC 著作權人可要求別人遵守自己的遊戲規則，例如要求符合 GPL 開放源碼授權條款，而 Miro Video Converter 專案的著作權人當然也可以破壞自己的遊戲規則。

► 結論

談論自由 / 開放源碼軟體授權時，除了條款本身的內容外，還需留意著作權人為何。

然而不管是 Apple App Store 或是 Android Market 上，目前都充斥著許多明顯或刻意違反開放源碼授權條款及其平台條款的應用程式。就我所處理或發現的案例中，有些甚至還是急欲上市之企業的核心產品。倘若被著作權人提告，不僅商譽受損、產品下架，甚至可能導致巨額的賠償。因為這些產品不僅違反著作權，甚至還違反了專利及商標權。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.7 從 Red Hat 變更 RHEL 散布方式來探討 GPL 對於原始碼的要求

2011-07-27

作者發現台灣目前多數開發者及公司，對於 GPL 授權條款原始碼的要求不甚清楚，結果導致商業模式的情勢錯估，甚至反而比完全不採用自由 / 開放源碼軟體開發的商業策略還糟。

在本篇文章中，我們可以從 Red Hat 去年 11 月釋出的 RHEL 6 (Red Hat Enterprise Linux 6) 一例中，分別探討自由 / 開放源碼軟體商業模式，及社群對於 GPL 原始碼的態度。

► 成功的自由 / 開放源碼軟體商業模式

根據市場研究機構 Gartner 於 2011 年 4 月 28 日的研究數據顯示，Red Hat 在 2010 年的營收達到 6.1 億美元，比 2009 年還高了 18 個百分點。這無疑地證明了 Red Hat 這種採用自由 / 開放源碼軟體的商業模式是個很成功的案例。

Red Hat 的營利模式主要靠的是訂閱模式 (Subscription Business Model)，即使用者向其購買技術支援、客製化需求與自動化的穩定升級服務等，來獲取利潤。服務的方式又分電話支援 (Phone support)、網頁支援 (Web support) 及不限次數的事件處理 (Unlimited incidents)。

成功的案例往往會引入欲搶取市場的競爭對手，其中包括過去同樣是自由 / 開放源碼軟體界知名的 Novell (於 2010 年 11 月 23 日被 Attachmate 公司收購)。因此，為了在此高度競爭環境下生存，Red Hat 與 Novell 等公司，紛紛投入了大量的人力，主動貢獻相關的自由 / 開放源碼軟體的原始碼，以商業趨動力回饋於社群。

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.7 從 Red Hat 變更 RHEL 散布方式來探討 GPL 對於原始碼的要求 (續前頁)

但也因為如此，RHEL 的成功是基於自由 / 開放源碼軟體，尤其是 GPL 相關的授權條款。於是，按照該條款的要求，Red Hat 相關的程式改作也必須開放原始碼，並且同樣依照 GPL 相關的授權條款釋出，其中當然也包括了 Linux Kernel 的改作，這往往代表著 RHEL 的高度性能與穩定性的基礎。

此雙向回饋系統（社群、商業模式雙贏），初期引來了 CentOS 及 Scientific Linux 發行套件的誕生。這些發行套件直接取用了 Red Hat 釋出的原始碼，並將其中屬於 Red Hat 公司本身之著作權的軟體去除後，再重新編譯、整理，最後再行對外散布。就作者所知，RHEL 中完全屬於 Red Hat 著作之軟體並不多（因為基於 GPL 的互惠性原則），因此即使去除後，仍然保有絕大多數 RHEL 的功能。

雖然對於 CentOS 及 Scientific Linux 的這種少量努力，卻可以贏得多數成果的方式，看似對於 Red Hat 具有某種程度的影響，但其實效果有限。主因是 CentOS 及 Scientific Linux 兩者皆是社群趨動的發行版，非屬於營利公司。

然而真正壓垮駱駝的最後一根稻草的不是別人，正是 Oracle。身為 Red Hat 長期的合作伙伴，最後選擇了改作 RHEL，並重新發行了屬於自己的 Unbreakable Enterprise Kernel。對於一個營利公司而言，這直接威脅到了 Red Hat 本身的商業模式，對此 Oracle 還對外宣稱 Unbreakable Enterprise Kernel 完全相容於 RHEL、效能更快，並且對於 Oracle 的支援更好。

面對這種直接的威脅，Oracle 並沒有違反 GPL 授權條款的規定，雖然在道德上是可爭議的，但對於 Oracle 來說，道德在商業面前並不是這麼重要，否則自由 / 開放源碼社群也不會對 Oracle 近來年的作法如此不滿。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.7 從 Red Hat 變更 RHEL 散布方式來探討 GPL 對於原始碼的要求 (續前頁)

在商業利益面前，Red Hat 也不得不做出原始碼釋出的「保護政策」。在 RHEL 5 以前，Linux Kernel 相關的原始碼皆是採用獨立原始碼修正 (diff patch) 的方式釋出，這種方式的好處是讓開發者得以方便知道該改作的功能、目的及範圍，當然對於像 Oracle 這種搭便車 (Free rider) 的人，也可以很方便的得知哪部分是他想要的，哪部分是他不需要的，甚至哪部份是他可以改作得更好。

可是 RHEL 6 採用的「保護政策」為 Linux Kernel 相關的原始碼改採直接給完整的源碼釋出，不再使用原始碼修正 (diff patch)，也不再以獨立修正的檔案呈現。雖然令搭便車的人不再方便利用，但也讓社群開發者難以得知改作的功能、目的及範圍。

讀者有興趣的話，可以參照接下來的方法來自行感受前後的差異。

► 社群對於 GPL 原始碼的態度

許多社群開發者，對於 Red Hat 所採取的「保護政策」不滿，認為違反了 GPL-2.0 授權條款對於原始碼的要求。然而，在 GPL-2.0 授權條款中對於原始碼的定義為 [註 1]：

"The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it."

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.7 從 Red Hat 變更 RHEL 散布方式來探討 GPL 對於原始碼的要求 (續前頁)

這中間存在一個爭議點，那就是對於 "preferred form" 的解釋，產生了「一個條款，各自解讀」的情形。根據社群開發者的認知（其中包含 Linux Kernel 的貢獻者），這種只給最終原始碼的方式，也就是 RHEL 6 採用的方法，是種 "混淆式" (obfuscated) 的散布，並不符合 "preferred form" 的定義。但 GPL-2.0 授權條款對於 "preferred form" 也沒有清楚的定義，所以在法律面前，這仍然處於灰色地帶。因為即使只給最終的原始碼，在實質上仍然允許別人改作 - "making modifications"，只是沒有這麼方便、直覺。

從這裡還可以延伸另一個有趣的問題，就是若原始碼經由 "混淆器" (obfuscator) 混淆後再行散布，是否也符合 GPL-2.0 授權條款對於原始碼的要求呢？這個問題甚至也是台灣許多公司或開發者認為可行的方法之一。

首先，經過 "混淆器" 的程式原始碼，一定讓程式開發者難以辨識（如果沒有，那就是該混淆器太遜了），既然連程式開發者都難以辨識，那麼就可以很直覺的認定這不是個 "preferred form"，因為程式設計師根本無從改作 - "making modifications"。

例如這個混淆器處理過後的範例：

```
static int g1lF4=(0x1684+2625-0x20c1);void zls_R(const char*DI9U1,const char*
l9N5k){fQypt((0x139+8656-0x2306),DI9U1,l9N5k);
}void fQypt(int jcYPq,const char*DI9U1,const char*l9N5k){char kQy2g[
(0x99c+5415-0x16f3)];T6tLr lnZ32=tPnbJ(GWScy);fr2Mc(kQy2g,sizeof(kQy2g),
"\x25\x73\x3a\x20\x6c\x65\x76\x65\x6c\x20\x25\x64\x20\x61\x74"
"\x20\x25\x73\x3a\x20\x25\x73",AaJDs(&lnZ32),jcYPq,DI9U1,l9N5k);if(jcYPq>=g1lF4)
Xz_15.tB_We(kQy2g);olk3S.tB_We(kQy2g);}
```

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.7 從 Red Hat 變更 RHEL 散布方式來探討 GPL 對於原始碼的要求 (續前頁)

上述的例子讓一般程式設計師難以直覺認知該怎麼改作，從何改作，因為程式原始碼的意義都不見了。當然，如果大部分的程式設計師可以很直覺的改作上述混淆過的程式，那麼證明這是個 "preferred form" 的力度就會很強；反之，就很可能不符合 GPL 的規定了。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.8 淺談 Oracle Java 7 的授權變更與商業模式

2011-08-29

自從 Oracle Java 7 問世以來，爭議性就不斷。

過去，我們想要在 Linux distribution 或 OpenSolaris 等作業系統上使用 Java 時，可以選擇 OpenJDK 或是 Oracle Java 。但是為了相容性與穩定性，相信有很多人還是選擇 Oracle Java 。

Oracle 提供安裝的方式有兩種，一為自行至 Oracle Java 官方網站下載，二為利用作業系統提供的管理套件安裝。後者的好處是可以依照各作業系統的特性進行微調，以及未來方便 Java 版本的管控。

上述第二種方法，是遵循 SUN 過去所留下的傳統。對此 SUN 還特別成立了 JDK-distros 計劃來營運，其中最重要的，也就是允許 Linux 及 OpenSolaris 進行包裝的授權，就是 DLJ - "Operating System Distributor License for Java" 。

但在 Oracle 宣布 OpenJDK 將成為 Java SE 7 參考的實現後，不管是自由 / 開放源碼軟體社群或是商業公司都開始產生了一些微妙的變化。

這項決定最終使得 DLJ 計劃於 2011 年 8 月 24 日在其官方網站上宣告 DLJ retired (DLJ 退休計劃) 。

未來，任何作業系統，包括 Linux 及 OpenSolaris ，因為 DLJ 授權的終止，將不得再進行直接的包裝。因此，未來想要繼續使用 Java 的人，將只能選擇從 Oracle Java 官方網站了。

不過，換個角度思考，這對於社群發展也許是好的。因為這有可能會促使更多人使用自由 / 開放源碼軟體授權的 OpenJDK ，進而提供問題及修正的回報。

Know Your

CODE: Best practices for compliance FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.3 自由 / 開放源碼軟體授權的商業模式

3.3.9 為何選擇 OSI-Approved 授權條款比較好？

2011-12-08

最近有公司與作者討論軟體選用何種自由 / 開放源碼軟體授權條款比較好，除了配合公司商業模式外，者仍建議選用 OSI-Approved 的授權為佳。

OSI (Open Source Initiative, 開放源碼促進會) 為推動開放源碼軟體的非盈利組織，但唯有經過該組織認證通過的開放源碼授權條款，才可稱為 OSI-Approved License。自由 / 開放源碼授權全數已經超過數百種以上，但截至 2011 年 12 月 18 日，只有 69 款通過認證。

雖然軟體開發者或公司可以自由選擇自己的授權條款，但如果採用自由 / 開放源碼授權條款時，為什麼選擇 OSI-Approved License 會比較好呢？因為在某些領域中，唯有 OSI-Approved License 才得以進入。

► SourceForge.net

根據 SourceForge.net 的使用聲明 (TERMS OF USE) 第 6 條第段 [註 1]，

When you submit, post, upload or otherwise provide Code to SourceForge.net, you must designate promptly the software license pursuant to which licensees (including Geeknet) obtain rights with respect to such Code. Except as otherwise expressly permitted by these Terms, any Code submitted to SourceForge.net must be licensed to Geeknet and other licensees under a license that is: compliant with the Open Source Initiative ("OSI")'s Open Source Definition (<http://www.opensource.org/docs/osd>) or certified as an "OSI-Approved License" (<http://opensource.org/licenses>).

註 1: <http://geek.net/terms-of-use>

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance FLOSS license

v1.0.0

3.3.9 為何選擇 OSI-Approved 授權條款比較好？ (續前頁)

指出，任何上傳、發布、提供至 SourceForge.net 的程式碼的授權，都必須是 OSI-Approved License。

► Code.Google.Com

Open Source at Google 官方部落格於 2010 年 9 月 10 日發布的消息 [註 2]，

In our day-to-day work looking after open source licensing, we lamented the proliferation of licenses and decided that we would split the difference and only offer a very limited subset of the approved OSI licenses choices to our users as a stand against the proliferation of the same.

指出，Code.Google.Com 將只接受 OSI-Approved License 的專案。

► Windows Store

Windows Store 計劃，主要目的是提供 Windows 8 平台的應用軟體，類似 Apple Store。

2011 年 12 月 6 日 "PRE-RELEASE APPLICATION DEVELOPER AGREEMENT" 的版本中，第 3 條第 g 款 [註 3]，

註 2: <http://google-opensource.blogspot.com/2010/09/license-evolution-and-hosting-projects.html>

註 3: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh694058.aspx>

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.3.9 為何選擇 OSI-Approved 授權條款比較好？ (續前頁)

(略) "FOSS" means any software licensed under an Open Source Initiative Approved License.

指出，Windows Store 只允許 OSI-Approved License 的授權下的軟體，其它未認證的自由 / 開放源碼授權條款不得使用。但是雖然如此，還是有個但書，即使用的 OSI-Approved License 不得與 "Standard Application License Terms" 衝突，若存有衝突則該 OSI-Approved License 不得使用。

► 結論

專案或軟體採用自由 / 開放源碼授權條款時，都有其相應的目的，但若不是選擇 OSI-Approved License 則未來的推廣或利用會受到很多阻礙。這也是作者為何始終推薦開發者或公司若要開源其專案時，建議採用 OSI-Approved License 的原因。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.4 自由 / 開放源碼軟體授權的相容性

3.4.1 GNU C Library 終獲自由：探討 SUN RPC 授權 變更

2010-08-31

自從 Oracle 買下 Sun 之後，雖然日前才因 Java 著作權與專利控告 Google，但在其它方面仍然有助於自由 / 開放源碼軟體的推動。

► Sun RPC 的歷史源由

Sun RPC 目前運作於多款自由 / 開放源碼軟體中，例如 portmap / NFS / Netkit-rusers / Kerberos 5，以及較多人熟知的 glibc (GNU C library)。

早期，Sun 為 UNIX 開發了 RPC (Sun RPC)，程式碼的授權在當時是非常具自由性的。授權宣告摘要如下：

```
/*
 * Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for
 * unrestricted use provided that this legend is included on all tape
 * media and as a part of the software program in whole or part. Users
 * may copy or modify Sun RPC without charge, but are not authorized
 * to license or distribute it to anyone else except as part of a product or
 * program developed by the user.
 */
```

► 自由軟體的推動

1980 年代後，自由軟體開始推動，也確立了自由軟體四大原則。這也造成了原本非常具自由性的 SUN RPC 授權，在這四大原則之下，顯得有些格格不入。畢竟，授權之中要求：

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.4.1 GNU C Library 終獲自由：探討 SUN RPC 授權變更 (續前頁)

... Users may copy or modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program developed by the user.

中譯：使用者得以任意複製或修改 Sun RPC，但不得授權或散布於其它人，除非有一部分的產品或程式是由使用者開發的。

這樣的聲明，造成有使用 Sun RPC 的軟體都覆上了一層非完全自由的陰影。

► Oracle 修訂 Sun RPC 的授權

在 sun 被 Oracle 併購後，自由 / 開放源碼軟體開發者再度努力向 Oracle 遊說，終於在 2010 年 8 月 18 日得到 Oracle 副總 Wim Coekaerts 的許可，得以將 Sun RPC 的授權修訂為 BSD 3-clause：

例如 2010 年 8 月 19 日，可以在 glibc 的 git 版本控制中，發現授權修改的聲明。

Once again change RPC copyright notices.
According to email from Wim Coekaerts.

終於，glibc 成了完全的自由 / 開放源碼軟體。GNU/Linux 類的 Debian 及 Fedora 也於成了完全的自由 / 開放源碼軟體了。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.4 自由 / 開放源碼軟體授權的相容性

3.4.2 Sun 將採用 Canonical 精簡版的 X.org 授權聲明

2009-11-27

Sun 對於 X Window System 貢獻了十多年的心血，也因為歷史的痕跡使得授權聲明太冗長，雖看似 MIT 授權，卻又夾雜著其它的規定與聲明。在大家普遍一致的討論後，Sun 的 Alan Coopersmith 終於發表一篇聲明，未來 Sun 將會採用 Canonical 精簡版的 X.org 授權聲明，而這份新的聲明完全同於 MIT 標準授權內容。

其實在 2009 年 5 月 15 日的時候，X.org 的 COPYING 就有針對部分內容修正回標準 MIT 聲明，例如第一行，

- * Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its
- + * Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a

目前最新的 COPYING，已將 Canonical 精簡版的 X.org 授權聲明置於最上方，而原本的授權改為 "legacy" 放在其後。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.4 自由 / 開放源碼軟體授權的相容性

3.4.3 可以用 GPL 來發布 EPL 軟體的插件 (plugin) 嗎?

2010-04-07

答案是「最好不要」。原則上，EPL 軟體 (如 Eclipse) 的插件 (plugin) 是個獨立的軟體，可以適用於任何軟體的法律授權，但當 plugin 與軟體本體 (如 Eclipse) 之間開始運作時，就勢必遇到了軟體授權相容性的問題。

Free Software Foundation (自由軟體基金會) 與 Eclipse 基金會，聯合指出 GPL 與 EPL 授權在本質上是不相容的 (inherently incompatible)。因此，即使開發者將自行開發的 Eclipse plugin 採用 GPL 授權，那麼後續使用此 plugin 的人，則在本質上無法遵守 GPL 或 EPL 的規定。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.4 自由 / 開放源碼軟體授權的相容性

3.4.4 從原生 ZFS 移植至 Linux 一例談相容性

2010-06-07

ZFS 是一個優秀的檔案系統，但其授權是 CDDL，所以與 GPL 是無法共存的，也因此無法納入 Linux Kernel 中。

過去，有人將 ZFS 使用 FUSE 的方式在 Userspace 層與 Linux Kernel 共存，但是在 Userspace 上運作會造成許多不必要的系統消耗而降低效能。

於是開始有人直接把 ZFS 做成 Linux Module 的方式，讓人自行下載、編譯後，即可在 Linux Kernel 有著更佳的性能配合。可是，在結合後，因為 CDDL 與 GPL 仍然無法共存，所以整合後的系統不得散布，否則違反 GPL 條款。

參考來源：Native ZFS Port for Linux

(http://www.osnews.com/story/23416/Native_ZFS_Port_for_Linux)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.4 自由 / 開放源碼軟體授權的相容性

3.4.5 開放原始碼的相容與互斥性：從 Ruby 社群變更 開放原始碼授權來探討

2011-08-30

► 前言

Ruby 是一種開放原始碼的物件導向程式語言，近年因 Ruby on Rails (RoR) 開放網頁應用框架的興起而廣為人知，並於 2006 年由 TIOBE 獲選為年度程式語言。

過去，Ruby 採用 GPL-2.0 或 Ruby 授權的雙重開放原始碼授權釋出，但從 2011 年 7 月 31 日所釋出的 Ruby 1.9.3 preview1 版本裡，作者發現除了功能性的改進外，對於開放原始碼授權也進行了大幅度的變更。

Ruby 社群將原本 "GPL-2.0 或 Ruby 授權的雙重開放原始碼授權" 變更為 "BSD-2-Clause 或 Ruby 授權的雙重開放原始碼授權"。其中重大的改變，是將 GPL-2.0 變更為 BSD-2-Clause。這引起了許多開放原始碼社群的注意，尤其是 Ruby 程式語言的開發及應用者本身。

作者從 Ruby 原始碼的版本控制系統中追蹤，發現早在 2010 年 9 月 15 日的 29262 版本號紀錄中，Ruby 社群已進行此次授權的變更。

在軟體專案開發過程中，不管是自由 / 開放源碼軟體或非自由 / 開放源碼軟體，除了要達到新功能的需求外，還要兼具法律授權條款的相容性要求。也就是除了要認知軟體的合法性及適用範圍外，還需要分析各軟體授權間是否存在互斥性。如果專案中的授權間存在著互斥性，則意謂著這些軟體在法律上並不允許共存於此專案中。

為了進一步分析此案例，作者接下來將會與讀者一起探討開放原始碼授權的互斥關係，以及 Ruby 社群為何要進行授權變更的原因。

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance FLOSS license

v1.0.0

3.4.5 開放原始碼的相容與互斥性：從 Ruby 社群變更開放原始碼授權來探討 (續前頁)

► GPL-2.0 與 GPL-3.0 的授權互斥性

自由軟體基金會 (Free Software Foundation) 明確指出 GPL-2.0 與 GPL-3.0 是彼此互斥的，這意味著在同一專案中，該兩款授權是不得同時具共存關係的。我們也可以從 GPL-2.0 條款原文中找到互斥的相關條文說明。

其中 GPL-2.0 條款第 4 款，

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

以及，第 6 款，

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance FLOSS license

v1.0.0

3.4.5 開放原始碼的相容與互斥性：從 Ruby 社群變更開放原始碼授權來探討 (續前頁)

從 4 與 6 條款中得知，GPL-2.0 是不容許在 GPL 條款外另行新增權利與限制的，否則不僅違反了 GPL-2.0 且該授權也隨即終止。然而在 GPL-3.0 條款中，可以發現 GPL-3.0 相較於 GPL-2.0 的內容外，還額外新增了專利等其它權利與限制的條款內容，而這些新增的部分並不符合 GPL-2.0 的規定。因此，在 GPL-2.0 與 GPL-3.0 兩者的條款內容中，可以確定彼此是個互斥條款。

► GNU Readline Library 6.0 的授權變更

為了鼓勵與推動新的 GPL-3.0 授權條款，自由軟體基金會逐步的將旗下的 GNU 軟體專案由 GPL-2.0+ 變更為 GPL-3.0+ [註] 這種作法可以促使或迫使一些軟體專案為了相容性，而改選擇 GPL-3.0 或其它相容條款。從上一章可以了解，因為 GPL-2.0 與 GPL-3.0 的互斥性，這項改變將造成許多開放原始碼專案必須重新檢視目前所採用的授權組合是否仍然合乎授權相容性。

GNU Readline Library 是 GNU 軟體專案中的其中一項。從 2009 年 2 月 20 日釋出的 GNU Readline Library 6.0 及其後版本，開始使用 GPL-3.0+ 授權條款釋出。這代表著，如果 Ruby 使用 GNU Readline Library 6.0 或其後版本時，整個 Ruby 專案中將不得再採用與 GPL-3.0 互斥的條款，當然包括了 GPL-2.0。

不幸地，在 Ruby 程式語言中，為了支援 editable command lines 的功能，函式庫在編譯時會選擇使用 GNU Readline Library 或是 Libedit。這些選擇可以在 Ruby 原始碼庫中的 ext/readline/extconf.rb 程式中發現。

註：加號 (+) 意謂著 " 後續版本 "(or later)，所以 GPL-2.0+ 代表 GPL-2.0 或 GPL-3.0，甚至未來更新的 GPL 授權版本。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.4.5 開放原始碼的相容與互斥性：從 Ruby 社群變更開放原始碼授權來探討 (續前頁)

先前由於 Ruby 使用 GPL-2.0 與 Ruby 授權的雙重開放原始碼授權釋出，再加上 Ruby 授權與 GPL (無論是 GPL-2.0 或 GPL-3.0) 存在著互斥不相容性。這使得若繼續使用 GNU Readline Library 6.0 及其後版本時，會因為 Ruby 本身授權的關係，不僅最終無法以 GPL-2.0 授權釋出，也無法以 Ruby 授權來釋出。

過去，若 Ruby 選擇 GNU Readline Library 時，則最終授權將會轉變為 GPL-2.0 ；若選擇 Libedit 時，則最終授權將會轉變為 Ruby 授權。社群為了因應 GNU Readline Library 6.0 及其後版本授權變更的互斥性，迫使於 2010 年 6 月 1 日的 28118 版本號中，在 ext/readline/extconf.rb 程式加入了拒用 GNU Readline Library 6.0 及其後版本的判斷條件。

如此確保了 Ruby 若繼續使用 GNU Readline Library 時，會主動排除 6.0 及其後版本，使得最終授權仍可變更為 GPL-2.0 ，而暫時解決了授權的互斥性。

在此過渡時期， Ruby 開發者彼此間持續討論著授權議題，直到 29262 版本號時，才將 Ruby 的授權變更為 "BSD-2-Clause 或 Ruby 授權的雙重開放原始碼授權 "，並於 2010 年 9 月 15 日的 29264 版本號中，將先前拒用 GNU Readline Library 6.0 及其後版本的判斷條件去除。

此後， Ruby 專案終於可以繼續自由選擇 GNU Readline Library 或是 Libedit 而不用再擔心授權互斥性的問題。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.4.5 開放原始碼的相容與互斥性：從 Ruby 社群變更開放原始碼授權來探討 (續前頁)

► Ruby 社群為何不選擇 GPL-3.0 及其後版本？

其實除了上述的選擇外，Ruby 社群還可以有別的選擇，例如 GPL-3.0+ 。

如果 Ruby 變更為 "GPL-3.0+ 或 Ruby 授權的雙重開放原始碼授權" 釋出，且編譯時選擇 GNU Readline Library 時，最終授權將可變更為 GPL-3.0+ ；反之，若選擇 Libedit 則最終授權將可變更為 Ruby 授權。如此先前遇到的問題依然可以解決，但又為何 Ruby 社群選擇的不是 GPL-3.0+ 而是 BSD-2-Clause ？

這個問題的答案可以從 "[Change Ruby's License to BSDL + Ruby's dual license](<http://www.ruby-forum.com/topic/216010>)" 的討論串中得到解答。

根據 Naruse 的說法，選擇 BSD-2-Clause 授權條款時，開發者不僅可以繼續使用 GPL-3.0 的軟體，也可以把原本是 Ruby 授權的程式改由 BSD 授權來撰寫。當然，除了 Naruse 在該文中所述的優點外，作者認為這個改變還帶來了其它的優點，如：

- 開發者不僅可以繼續使用 GPL-3.0 的軟體專案也可以選擇 GPL-2.0 的軟體專案。這擴大了開發者擁有的選擇性，但最後仍然要確保最終的授權是否具互斥性，也就是在同一專案中，要避免同時選用 GPL-2.0 與 GPL-3.0 。
- 更有利於整合其它與 GPL 互斥的開放原始碼授權條款的軟體專案，以納百川，成其大。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.4.5 開放原始碼的相容與互斥性：從 Ruby 社群變更開放原始碼授權來探討 (續前頁)

► 結論

在此案例中，我們可以看到一種正確處理授權互斥的流程。

當發現專案授權衝突發生時，馬上進行排除或隔離。在 Ruby 中是將 GNU Readline Library 6.0 及其後版本排除。

專案成員進行理性的討論，並重新選擇一個最適合專案的授權組合。

最後修正專案授權聲明，並恢復先前處理的狀態。在 Ruby 中是恢復 GNU Readline Library 全版本皆可適用的條件。

在 ruby 社群中，作者看到了一種不同的開放心態。與其它軟體專案不同的是，他們並非將授權變更為常見的 GPL-3.0 或 GPL-3.0+，而是回頭探究本身專案的特性以及未來發展的需求，最後選擇了一個最適合自己的授權組合 - BSD-2-Clause 或 Ruby 授權。這項調整不僅為開發人員帶來了更多的選擇權利，也使得 Ruby 更可以容納更多不同種類的開放原始碼授權的專案。

網頁圖文版：

開放原始碼的相容與互斥性：從 Ruby 社群變更開放原始碼授權來探討
(<http://antbsd.twbbs.org/~ant/wordpress/?p=3872>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.5 自由 / 開放源碼軟體授權的例外

3.5.1 自由 / 開放源碼軟體授權探討：GNU GCC 的例外條款

2009-02-07

「例外條款」指的是著作權人在標準的授權條款外，延伸或變化了某些部分。例如，著作權人將標準條款不允許的部分，變更為在某些條件下成為允許的「例外」。

舉例而言，著名的 GCC 即為一例。該專案中，有部分的函式庫採用的不是標準的 GPL-2.0 條而是 GPL-2.0 加上 Runtime Exception。

在技術上，GCC 在產生目的檔後，都會包含 GCC 程式的一部分，而按照 GPL 的授權條款要求，這個目的檔必須用 GPL 授權條款釋出。

但 GNU libstdc++ 這個函式庫中多加了 Runtime Exception，指出：

As a special exception, you may use this file as part of a free software library without restriction. Specifically, if other files instantiate templates or use macros or inline functions from this file, or you compile this file and link it with other files to produce an executable, this file does not by itself cause the resulting executable to be covered by the GNU General Public License. This exception does not however invalidate any other reasons why the executable file might be covered by the GNU General Public License.

因此，若只使用 GNU libstdc++ (或稱 GCC STL)，而沒有用到 GCC 其它非 Runtime Exception 的函式庫時，就可以用別的授權釋出，例如用商用授權。也就是說，僅僅用到 GNU libstdc++ 的 header(檔頭)等(更明確說是採用 templates, macros 或 inline functions 等方式)，都可以另行授權，不受 GPL 的互惠性要求，不管是否用 static link(靜態連結)或 dynamic link(動態連結)。

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.5.1 自由 / 開放源碼軟體授權探討：GNU GCC 的例外條款 (續前頁)

另外，GNU Classpath 也是採用類似 GPL-2.0 加上 Runtime Exception 條款：

Linking this library statically or dynamically with other modules is making a combined work based on this library. Thus, the terms and conditions of the GNU General Public License cover the whole combination.

As a special exception, the copyright holders of this library give you permission to link this library with independent modules to produce an executable, regardless of the license terms of these independent modules, and to copy and distribute the resulting executable under terms of your choice, provided that you also meet, for each linked independent module, the terms and conditions of the license of that module. An independent module is a module which is not derived from or based on this library. If you modify this library, you may extend this exception to your version of the library, but you are not obligated to do so. If you do not wish to do so, delete this exception statement from your version.

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.5.1 自由 / 開放源碼軟體授權探討：GNU GCC 的例外條款 (續前頁)

而 GNU bison 亦是：

As a special exception, you may create a larger work that contains part or all of the Bison parser skeleton and distribute that work under terms of your choice, so long as that work isn't itself a parser generator using the skeleton or a modified version thereof as a parser skeleton.

Alternatively, if you modify or redistribute the parser skeleton itself, you may (at your option) remove this special exception, which will cause the skeleton and the resulting Bison output files to be licensed under the GNU General Public License without this special exception.

This special exception was added by the Free Software Foundation in version 2.2 of Bison.

GNU flex 也有類似的例外條款：

However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

Know Your

CODE: Best practices for compliance FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.5 自由 / 開放源碼軟體授權的例外

3.5.2 探討 QT 授權：藏在 GPL 下的例外

2009-06-08

2009 年，Qt 頻繁修改其授權條款，作者研究其原因與差異後，發現這個舉動不如表面上的簡單。

首先，Qt 的授權有三種：Qt Commercial Version、Qt GNU LGPL v.2.1 與 Qt GNU GPL v.3.0。其保留了商業版本，但原本的自由 / 開放源碼軟體授權 (QT License) 不繼續延用，而是使用 LGPL-2.1 及 GPL-3.0 替換之。

有趣的議題是：

1. 通常 LGPL-2.1 對應的是 GPL-2.0，而 LGPL-3.0 對應的是 GPL-3.0；但 QT 的授權卻是不對應的，這其中當然是有 Trolltech 公司的考量點（這在 QT 被 Nokia 買下前就已有此授權條款）。
2. Qt 的 GPL-3.0 版本，有個例外條款 (Exception version)，這些例外條款較原本 GPL-3.0 的條件寬鬆。（Trolltech 被 Nokia 買下前就已有此例外條款）。

第 1 點目前不在本篇文章的探討範圍，而第 2 點，在選擇不同版本的 Qt 版本時，則會有不同的例外條款：

QT 4.3: Trolltech GPL Exception Version 1.1

QT 4.4: Trolltech GPL Exception Version 1.2

QT 4.4.3: Nokia Corporation Qt GPL Exception Version 1.3

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.5.2 探討 QT 授權：藏在 GPL 下的例外 (續前頁)

Trolltech GPL Exception Version 1.2 與 Nokia Corporation Qt GPL Exception Version 1.3 內容是一樣的，唯將 Trolltech 改為 Nokia Corporation，作者認為這是因為 QT 被 Nokia 買下的原因；Trolltech GPL Exception Version 1.1 改為 Trolltech GPL Exception Version 1.2 時，則增加了幾款相容的自由 / 開放源碼軟體授權條款。

為何我說「這些例外條款較原本 GPL-3.0 的條件寬鬆」？因為這些例外條款除了 GPL-3.0 (或美國自由軟體基金會) 認定的 GPL 相容條款外，還自己 (指的是 trolltech/Nokia 本身) 額外允許了更多的相容條款，其中如 Apache License 2.0, MPL, CDDL, EPL 等，原本這些自由 / 開放源碼軟體條款是不得與 GPL-3.0 共存的 (以 FSF 組織的定義)。

所以使用 QT 的 GPL 授權是比正宗 GPL 授權來的寬鬆，也因此使得 QT 的開發整合度更具有彈性。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.5 自由 / 開放源碼軟體授權的例外

3.5.3 Richard Stallman 認可商業公司得以運用多重授權方式營利

2010-01-19

本篇文章將探討，從 Richard Stallman 的角度來看 FSF(美國自由軟體基金會) 對於「雙重授權」(dual-license) 或「三重授權」(tri-license) 的態度。

Richard Stallman 是美國自由軟體運動的精神領袖，GNU 計劃以及自由軟體基金會 (Free Software Foundation) 的創立者。

Richard Stallman 在自由軟體基金會的官方網站公布了他對於 GNU GPL 販賣例外條款的想法。什麼是「販賣例外條款」(Selling Exceptions) ? 簡單來說，就是針對 MySQL 公司這種運用「雙重授權」(dual-license) 營利的方法。

何謂「雙重授權」(dual-license) ? MySQL 的程式碼使用 GNU GPL 自由軟體授權釋出。但是另一方法又針對不想受制於 GNU GPL 條款的公司另外販賣專屬條款的營利模式。

總結來說，Richard Stallman 宣稱 FSF(美國自由軟體基金會) 並不會執行「販賣例外條款」(Selling Exceptions) 的行為，但他們也不會堅持公司不得運用多重授權方式營利。原文為：

But we need not insist that companies follow that principle. I consider selling exceptions an acceptable thing for a company to do, and I will suggest it where appropriate as a way to get programs freed.

參考來源 : On Selling Exceptions to the GNU GPL
(<http://www.fsf.org/blogs/rms/selling-exceptions>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.5 自由 / 開放源碼軟體授權的例外

3.5.4 GPL-2.0 與 Font Exception

2010-04-08

GPL-2.0 與 Font Exception 是針對 GPL-2.0 授權字型的專有例外條款。

此條款基於 GPL-2.0 原文，再加上以下例外說明：

As a special exception, if you create a document which uses this font, and embed this font or unaltered portions of this font into the document, this font does not by itself cause the resulting document to be covered by the GNU General Public License. This exception does not however invalidate any other reasons why the document might be covered by the GNU General Public License. If you modify this font, you may extend this exception to your version of the font, but you are not obligated to do so. If you do not wish to do so, delete this exception statement from your version.

意指，雖然字型以 GPL-2.0 授權，但是當將使用字型或嵌入字型於文件中時，該文件並不需要用 GPL-2.0 授權散布。

參考來源：How does the GPL apply to fonts?

(<http://www.gnu.org/licenses/gpl-faq.html#FontException>)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.5 自由 / 開放源碼軟體授權的例外

3.5.5 Ext JS 的授權變更與例外授權

2010-06-16

2010 年 6 月 15 日，Ext Js 專案整合了另外兩個專案 jQTouch 與 Raphaël，成為了新的 Sencha（日文為煎茶）。於是舊的 Ext Js 網站全都被導到新的 Sencha 網站。

新的 Sencha 專案比較特別的是有下列的例外授權：

- * Open Source License Exception for Applications
- * Open Source License Exception for Development

Sencha 維持 Ext JS 的三方授權 (Commercial/Open Source/OEM, Reseller) 政策。但變的是，原本 Ext JS 有所謂的動物條款 (animal product)，限制使用者不得是製造海鮮、肉類等行業，但這些限定在新的 Sencha 中則被移除了。

根據作者的想法，這是因為當軟體授權要與其它授權相容時，或者為了讓使用者能夠在短時間內了解授權內容（採用眾所皆知的授權，而非自訂的），最終還是要將授權單純化。於是最終的 Sencha 變成 GPL-3.0 的授權。這與 WebM 遇到的授權問題類似。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.6 自由 / 開放源碼軟體授權的多媒體相關案例

3.6.1 從射手播放器與 QQ 影音談 GPL 爭端

2009-12-23

2009 年 12 月最熱門的自由 / 開放源碼軟體授權的爭議是「射手播放器與 QQ 影音對於使用 FFmpeg 的議題」。

射手播放器是一款以 GPL-2.0 授權釋出的自由 / 開放源碼軟體。起初是全開源 (開放源碼) 的方式釋出，但後來因多次遭到他人抄襲而沒有回饋的影響，其後版本漸漸採用部分開源的方式，僅將核心重要的部分採以非開源的方式釋出。

此次爭端的開頭是，射手播放器在 FFmpeg 官網的論壇上，提報 QQ 影音 (QQPlayer) 採用 FFmpeg 卻不遵守 GPL-2.0 協議將其開源。但 diego 的回應指出射手播放器 (svplayer) 也僅是部分開源，而按照射手播放器的授權聲明 GPL-2.0，就應該全部開放原始碼。

就射手播放器的作者說明，對於 H264 的解碼確實利用 FFmpeg 專案中的 CoreAVC，且也指出了 GPL FAQ 中的 Plugins 部分，聲明自己是合適的使用 CoreAVC，也對於未來若可以找到比 CoreAVC 更好的 H264 解碼器，作者就會更換。

最後 diego 再次回應，指出射手播放器的作者不要再提及 GPL FAQ 中說明 Plugins 部分，就 GPL-2.0 的授權內容本身的要求，就應該全部開放原始碼。

於是，原本爭端對象是 QQ 影音，結果演變成射手播放器自己，使得最後射手播放器最終釋出了作者所謂的全部源碼。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.6 自由 / 開放源碼軟體授權的多媒體相關案例

3.6.2 FFmpeg 的專利問題

2011-02-13

很多公司或開發者都曾與作者提到 FFmpeg 的專利問題，這在 FFmpeg 的官方網站上也有承認。

FFmpeg License and Legal Considerations FAQ [註 1] 中的：

Q: Is it perfectly alright to incorporate the whole FFmpeg core into my own commercial product?

有說明，除了 MPEG-LA 外，還需向 MPEG-related 的公司購買專利授權。

以商業案例來說，Google Chrome 也有使用 FFmpeg，但是 Google 公開聲稱 [註 2] 已購買所有相關的專利使用權，因此一般使用者可以安心使用。

註 1: FFmpeg Legal

(<http://www.ffmpeg.org/legal.html>)

註 2: Google Chrome's Inclusion of FFMpeg Vs. the LGPL

(<http://yro.slashdot.org/story/09/06/07/2318210/>

[Google-Chromes-Inclusion-of-FFMpeg-vs-the-LGPL](#))

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.7 自由 / 開放源碼軟體授權的特殊案例

3.7.1 當專利遇上 GPL 自由 / 開放源碼軟體授權 - RTLinux

2009-07-30

很多人認為專利可以是一個避免 GPL 類的自由 / 開放源碼軟體授權感染手段，但在法律角度上是否可行還待判定，但至少這是自由 / 開放源碼軟體社群認知中是無法忍受的。接下來將從 2001 年美國自由軟體基金會 (Free Software Foundation) 與 RTLinux [註 1] 之間的協議來探討。

► 事由

RTLinux 是一款基於 Linux Kernel 修改而成的 Real-Time RTOS microkernel，因此若合併散布的話，勢必要遵照 Linux Kernel 的 GPL-2.0 授權條款，以 GPL-2.0 釋出其修改的原始碼。

但 RTLinux 宣稱該技術含有 FSMLabs 申請的專利，這使得後續的使用者即使拿到這個修改的源碼，也無法自由的商業利用，而與 GPL-2.0 的授權規定相衝突。

因此美國自由軟體基金會與 RTLinux 團隊進行溝通。最後在 2001 年 10 月 8 日 [註 2] 促使 RTLinux 有限的開放其專利使用權 [註 3]，以符合 GPL-2.0 的規定。自由軟體基金會也對於此事發表了聲明 [註 4]。

註 1: <http://en.wikipedia.org/wiki/RTLinux>

註 2: <http://www.gnu.org/philosophy/rtnlinux-patent.html>

註 3: <http://www.rtnlinuxfree.com/openpatentlicense.html>

註 4: <http://www.gnu.org/press/2001-09-18-RTLinux.html>

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.7 自由 / 開放源碼軟體授權的特殊案例

3.7.2 談保密協議 (NDA) 與 GPL 授權條款

2010-03-11

NDA (Non-Disclosure Agreement, 保密協議) 在法律上有契約的拘束力, 通常 NDA 文件上, 都會告訴署名者「不可以從事何種行為, 如違反之將處以何種賠償」。如果署名者違反契約, 則可以提告侵害性損失。

在現今科技業及軟體業中, 許多商業溝通與談判都是基於 NDA 的效力, 例如在合作前期, 甲公司得以用 NDA 約束乙公司, 不得將其在會議中, 報告的核心技術, 戰略規劃或其財務報表等另透露於第三方。

如果在這個階段中, 有 GPL 相關的程式「散布」[註 1]時, 是否可另以 NDA 限制散布呢? 例如以測試或前期導入為由, 甲公司將其程式提供予乙公司, 但因該程式屬 GPL 授權所管轄, 則甲公司以 NDA 限制乙公司不得散布該程式的這種契約行為, 是否合法?

► Richard Stallman 的見解

Richard Stallman 美國自由軟體運動的精神領袖, GNU 計劃以及自由軟體基金會 (Free Software Foundation) 的創立者。

他於 2001 年 7 月 19 日在 GCC 郵件通信論壇上發表了一封公開信 [註 2], 指出「GPL 管轄的程式碼不得在 NDA 簽署後散布, 如果簽署後進行散布, 屬於違反 GPL 契約之行為」。

註 1: 「程式互動關係」之說明請參閱附錄 A2. 詞彙小辭典。

註 2: GPL and NDA

(<http://gcc.gnu.org/ml/gcc/2001-07/msg01342.html>)

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.7.2 談保密協議 (NDA) 與 GPL 授權條款 (續前頁)

Richard Stallman 於通信論壇發表的全文如下：

" " "

GPL-covered code may not be distributed under an NDA.
To do so is a violation of the GPL.

If someone asks you to sign an NDA for receiving GPL-covered code that is copyright FSF, please inform the FSF immediately. If it involves GPL-covered code that has some other copyright holder, please inform that copyright holder, just as you would for any other kind of violation of the GPL.

It is possible for a person or company to develop changes to a GPL-covered program and sign an NDA promising not to release these changes *to anyone*. This is a different case. As long as these changes are not distributed at all, a fortiori they are not distributed in a way that violates the GPL.

However, if and when the changes are distributed to another person or outside the company, they must be distributed under the terms of the GPL, not under an NDA.

" " "

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.7.2 談保密協議 (NDA) 與 GPL 授權條款 (續前頁)

► GNU 計劃的 FAQ 敘述

GNU 計劃也在其官方網站上的 FAQ (常見問答集) 中收錄相關說明 [註]:
" " "

Q: Does the GPL allow me to distribute copies under a nondisclosure agreement? (#DoesTheGPLAllowNDA)

No. The GPL says that anyone who receives a copy from you has the right to redistribute copies, modified or not. You are not allowed to distribute the work on any more restrictive basis.

If someone asks you to sign an NDA for receiving GPL-covered software copyrighted by the FSF, please inform us immediately by writing to license-violation@fsf.org.

If the violation involves GPL-covered code that has some other copyright holder, please inform that copyright holder, just as you would for any other kind of violation of the GPL.

" " "

問答集中指出， GPL 授權條款不允許任何禁止散布或修改等行為，如果有人要求你簽署 NDA 時，如果該 GPL 程式的著作權人為美國自由軟體基金會時，請立即向美國自由軟體基金會聯絡 (license-violation@fsf.org)。如果著作權人是其他人時，也請聯絡該著作權人。

註: Does the GPL allow me to distribute copies under a nondisclosure agreement?

(<http://www.gnu.org/licenses/gpl-faq.html#DoesTheGPLAllowNDA>)

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.7.2 談保密協議 (NDA) 與 GPL 授權條款 (續前頁)

► Jon maddog Hall 的實務見解

Jon Hall 現為 Linux 國際組織總監，於 2010 年 2 月 27 日在 Linux Magazine 上發表了他的實務見解。

他認為任何人在簽署 NDA 前，必須了解這是否是一個 " 好 " 的 NDA 。所謂 " 好 " 的 NDA ，通常會明確指出何內容 / 程式不得散布，以及保護的期限。

因此，在簽署前，除非你對於 NDA 有充份的了解，以及 NDA 終止的期限，否則最好詢求律師來保護你的權益，也因此保護自由 / 開放源碼社群的權益。

" " "

Finally, if you do decide to sign an NDA, unless you have experience in reading and understanding the terminology and their ramifications in Your legal system, you might find a lawyer who will go over it with you And watch out for your interests, and the interests of the FOSS community.
" " "

註 : NDAs and FOSS

([http://www.linux-magazine.com/Online/Blogs/
Paw-Prints-Writings-of-the-maddog/NDAs-and-FOSS](http://www.linux-magazine.com/Online/Blogs/Paw-Prints-Writings-of-the-maddog/NDAs-and-FOSS))

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.7 自由 / 開放源碼軟體授權的特殊案例

3.7.3 自由 / 開放源碼軟體授權探討：Google Android

2008-11-06

自由 / 開放源碼軟體授權一直都有爭議上的問題。源頭出於廠商很想利用自由 / 開放源碼軟體營利，也很想在種種限制中找到適合自己的營利方式。這篇文章旨在探討 Google Android 與 GPL-2.0 的曖昧關係，進而探討 Google Android 的商業模式。

► GPL 的概念

首先要知道什麼是 GPL-2.0。簡單說，當你的產品伴隨著含有 GPL-2.0 的程式一起散布 / 出售時（光碟片、網路、嵌入式等種種型式），則所有的程式也都要開放源碼，這意味著你自己開發的程式也要開放源碼。

這出現了什麼問題？不管你撰寫的是驅動程式或應用程式都要開放源碼，但往往這是台灣廠商想要保留的商業機密。有很多廠商指出，一旦把源碼開放，他們的技術就很容易被競爭廠商追上。需要補充的是，即使應用程式是使用介面的方式隔開 GPL-2.0 或 GPL-3.0，但只要一起散布 / 出售，理應就要開放源碼，除非分散下載。

► Google Android

前段提到，只要是一起散布 / 出售（隨手機一起出貨），不管程式是屬什麼層級，理應就要開放源碼，那麼為何廠商還是愛用 Google Android 來開發他們的產品？難道他們不怕開放源碼而失去競爭力？

事實是，廠商用 Google Android 開發的產品，不一定要開放源碼，即使是一起散布 / 出售。

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance FLOSS license

v1.0.0

3.7.3 自由 / 開放源碼軟體授權探討 : Google Android (續前頁)

為什麼？因為作者發現 Google Android 中，不管是作業系統 (Linux kernel)、開發工具、式庫 (Library)，應用程式框架 (Application Framework) 或應用程式 (Application)，只有 Linux kernel 是屬於 GPL-2.0，其它的都是較無互惠性的 Apache、BSD 或 Google 自己的工具。

作者將 Android 元件拆解並整理如下，元件其後為其自由 / 開放源碼授權：

- * Linux Kernel: GPL 2.0
- * Dalvik virtual machine: Apache License 2.0
- * WebKit: New BSD License (WebKit 亦可採用 LGPL 授權，但 Android 採用 New BSD)
- * OpenGL ES: OpenGL ES License (有別於 OpenGL 授權，OpenGL Es 免授權金但若要用其 LOGO，則必須通知其組織的產品測試；另 android 似乎沒有特別對 OpenGL ES 授權多做聲明)
- * SQLite: Public Domain
- * PacketVideo's OpenCORE: Apache License 2.0
- * Bionic C Library: Google 自己的 C library，以 BSD 授權釋出
- * FreeType: 選用 BSD-style 的 License
- * SSL: BSD-style 的 License

因此，唯一容易控訟 Google Android 或採用 Google Android 廠商未遵守自由 / 開放源碼軟體規定的是 Linux kernel。也就是說，若產品中，只有少數或只有 Linux kernel 是 GPL 授權，則不開放源碼的風險是最低的，而這也是 Google Android 目前採用的方式。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.7.3 自由 / 開放源碼軟體授權探討 : Google Android (續前頁)

► 台灣硬體廠商採用 Google Android 模式的危險性

台灣硬體廠商沒有辦法像 Google 有著這麼多的資金與能力去達到 Google Android 這般較完美的解決方案。因為台灣廠商很多是需要開發驅動程式 (Linux kernel 比較要求驅動程式要開放源碼)，或者是用 GCC/Glib 等 GPL 程式 / 函式庫開發應用程式 (應用程式與 Glib 一起散布，不管是不是動態連結都要開放源碼，除非像 Google 般使用 BSD-style 的 C Library)，所以在規避議題上很難達到。

► 台灣廠商需自創屬於自己的商業模式

很多案例會依實際情形有所不同，須視個案來解決。最後的重點是，廠商若要採用自由 / 開放源碼軟體，請以誠實為上，否則很容易成為法庭上被告的一方。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.7 自由 / 開放源碼軟體授權的特殊案例

3.7.4 再談 Android: Droid fonts 授權案例

2009-01-06

2009 年 1 月時，作者手中有一個案例，廠商詢問 Android 中所附的 Droid 字型是否可以商業利用。

作者的回應是：Google 說 Yes 。

► Android 所附的 Droid 字型授權與下載

從 android 提供的公開 Git 版本控制庫中，可以找到最新的 Droid 字型下載與授權。原則上，在下載該頁中，點選 README.txt 即可看到最新的 Droid 字型授權。

► Droid 字型的授權

隨 Android 釋出的 Droid 字型採用 Apache 2.0 授權。

你可以自由在 Android 官方網站下載 Android SDK，解壓縮完畢後，在其字型中的 fonts.xml 文件可以發現 Droid 字型的授權聲明。

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3.7.4 再談 Android: Droid fonts 授權案例 (續前頁)

截取如下:

" " "

Copyright (C) 2008 The Android Open Source Project

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
you may not use this file except in compliance with the License.
You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software
distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,
WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.
See the License for the specific language governing permissions and
limitations under the License.

" " "

因此，目前確定的是隨 Android 釋出的 Droid 字型是 Apache 2.0 授權，使用上僅需依照此條款即可。另外需要注意的是，不是隨處的 Droid 字型都是 Apache 2.0 授權，目前案例研究中只顯示隨 Android 釋出的才是依照此授權。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

3. 案例分析

3.7 自由 / 開放源碼軟體授權的特殊案例

3.7.5 再談 Android: 使用 GCC 編譯後的授權問題

2009-02-08

在 Android 流行後，很多廠商或開發者紛紛在 Android 上安裝 GNU GCC 來開發。但是 GNU GCC 是採用 GPL 授權，與 Android 原本的 C Library (Bionic C Library) 授權是不一樣的。

但因為 2009 年 1 月 27 日 GCC 釋出了新版的例外授權 (GCC RUNTIME LIBRARY EXCEPTION version 3)。這使得在 Android 上用 GCC 開發商業軟體 (非自由 / 開放源碼軟體) 且不開放源碼成為合法。所以若覺得 Android 內建的 Bionic C Library 不足以使用，自行用 GCC 開發非開源軟體又不開放源碼也是合法的。但是，其中還是有些微妙的細節需要注意。

另外，需要注意的是 GNU GCC 4.2.2 以後版本 (含) 才適用於新版的例外授權。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

附錄 (Appendix)

"One more thing..."

- Steve Paul Jobs

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

附錄

A1. 統一名詞對照表

按照英文字母排序

Copyleft

英文全名：Copyleft

英文縮寫：--

中文全名：著佐權

中文縮寫：--

Copyright

英文全名：Copyright

英文縮寫：--

中文全名：著作權

中文縮寫：--

Derivative Work

英文全名：Derivative Work

英文縮寫：--

中文全名：衍生著作

中文縮寫：--

.....
(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A1. 統一名詞對照表 (續前頁)

Distribution

英文全名 : Distribution
英文縮寫 : --

中文全名 : 散布
中文縮寫 : --

Free / Libre / Open Source Software

英文全名 : Free/Libre/Open Source Software
英文縮寫 : FLOSS

中文全名 : 自由 / 開放源碼軟體
中文縮寫 : --

Free / Open Source Software

英文全名 : Free/Open Source Software
英文縮寫 : FOSS

中文全名 : 自由 / 開放源碼軟體
中文縮寫 : --

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A1. 統一名詞對照表 (續前頁)

Free Software

英文全名 : Free Software
英文縮寫 : --

中文全名 : 自由軟體
中文縮寫 : --

Free Software Foundation

英文全名 : Free Software Foundation
英文縮寫 : FSF

中文全名 : 美國自由軟體基金會
中文縮寫 : 自由軟體基金會

Free Software Foundation Europe

英文全名 : Free Software Foundation Europe
英文縮寫 : FSFE

中文全名 : 歐洲自由軟體基金會
中文縮寫 : --

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A1. 統一名詞對照表 (續前頁)

License

英文全名 : License
英文縮寫 : --

中文全名 : 授權條款
中文縮寫 : --

License Inheritance

英文全名 : License Inheritance
英文縮寫 : --

中文全名 : 授權承繼性
中文縮寫 : --

License Reciprocal

英文全名 : License Reciprocal
英文縮寫 : --

中文全名 : 授權互惠性
中文縮寫 : --

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A1. 統一名詞對照表 (續前頁)

Open Invention Network

英文全名 : Open Invention Network
英文縮寫 : OIN

中文全名 : 開放創新聯盟
中文縮寫 : --

Open Source Initiative

英文全名 : Open Source Initiative
英文縮寫 : OSI

中文全名 : 開放源碼促進會
中文縮寫 : --

Open Source License Network, Taiwan

英文全名 : Open Source License Network, Taiwan
英文縮寫 : OSLN.TW

中文全名 : 台灣開源法律網絡
中文縮寫 : --

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A1. 統一名詞對照表 (續前頁)

Open Source Software

英文全名 : Open Source Software
英文縮寫 : OSS

中文全名 : 開放源碼軟體
中文縮寫 : 開源碼軟體

OSSF Supports Software Freedom

英文全名 : OSSF Supports Software Freedom
英文縮寫 : OSSF

中文全名 : 自由軟體鑄造場
中文縮寫 : 鑄造場

Software Freedom Conservancy

英文全名 : Software Freedom Conservancy
英文縮寫 : SFC

中文全名 : 軟體自由管理機構
中文縮寫 : --

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A1. 統一名詞對照表 (續前頁)

Software Freedom Law Center

英文全名 : Software Freedom Law Center
英文縮寫 : SFLC

中文全名 : 軟體自由法律中心
中文縮寫 : --

Software Liberty Association of Taiwan

英文全名 : Software Liberty Association of Taiwan
英文縮寫 : SLAT

中文全名 : 軟體自由協會
中文縮寫 : --

Software Package Data Exchange

英文全名 : Software Package Data Exchange
英文縮寫 : SPDX

中文全名 : 軟體套裝資料交換 (格式)
中文縮寫 : --

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A1. 統一名詞對照表
(續前頁)

Source Code

英文全名 : Source Code
英文縮寫 : --

中文全名 : 原始碼
中文縮寫 : 源碼

Public Domain

英文全名 : Public Domain
英文縮寫 : --

中文全名 : 公共領域
中文縮寫 : --

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

附錄

A2. 詞彙小辭典

按照英文字母排序

Copyleft (著佐權)

此詞由自由軟體基金會創辦人 Richard Stallman 首先提出，乃針對著作權之 Copyright 提出相左之意。「著佐權」不代表著作權人放棄其權利，而是要求基於後續所衍生或產出之相關作品，同樣採用相同之授權來散布。「著佐權」並未反對著作權的基本權利，它透過利用著作權法來進一步促進創作之自由。

Copyright (著作權)

係指因著作完成所生之著作人格權及著作財產權，目的為保障著作人的思想表達形式。當有侵害著作人上述權利之事件，著作權人有權要求法院對非法活動發出禁制令，並可要求侵權者就其人格權及財產權方面所受損失負賠償責任。著作權的權利有其期限，在經過一定期限後，著作財產權即歸屬「公共領域」，任何人皆可自由利用。

Derivative Work (衍生著作)

係指就原始著作之改良創作為衍生著作，包括翻譯、編曲、改寫、或其它以原始著作之另為創作。因此，將電腦程式碼改寫或其它另為創作之著作，其後產出之著作即屬於衍生著作。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A2. 詞彙小辭典 (續前頁)

Distribution (散布)

係指不問有償或無償，將著作之原件或重製物提供公眾交易或流通，包括出租、出借、讓與等。

通常散布權屬於著作財產權人，但著作財產權人得利用授權等移轉所有權之方式，授與被授權人行使該權利。

License (授權條款)

授權人可向被授權人以書面文字約定授予內容，開放其一部分之權利予被授權人利用。通常會於條款中，列出可以利用之權利及其範圍，而其中未約定之部分則屬未授權。

Program Interaction (程式互動關係)

係指程式彼此間溝通的互動方式。在實作上，通常可以略為以「靜態連結」、「動態連結」、「命令列指令」或「網路服務」模式區分。然不同的互動關係，會因不同的自由 / 開放源碼軟體授權條款而產生不同的權利義務關係。因此釐清程式的互動關係，將有助於掌握權責之劃分。

(續後頁)

117

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A2. 詞彙小辭典

(續前頁)

Public Domain (公共領域)

係指知識之發明屬於公有文化財產，此領域內之財產不屬於任何人或團體，因此任何人均可不受限制地利用（在符合安全等其它前提下）。對於具有創作性之作品，若無法律確立其財產，或著作權 / 專利權超過法定給予之享有權利時，這些作品即進入公共領域。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

附錄

A3. 常見的自由 / 開放源碼軟體組織

按照創立日期先後排序

Free Software Foundation (FSF)

<http://www.fsf.org/>

美國自由軟體基金會，致力於推廣自由軟體運動。於 1985 年 10 月 4 日由 Richard Stallman 創立的非營利組織。同時也是 GNU 計劃的主要贊助者。

Open Source Initiative (OSI)

<http://www.opensource.org/>

開放源碼促進會，於 1998 年 2 月由 Bruce Perens 與 Eric S. Raymond 創立，致力於教育及推廣開放源碼的優點。

Free Software Foundation Europe (FSFE)

<http://fsfe.org/>

歐洲自由軟體基金會，於 2001 年在德國成立，以作為自由軟體基金會在歐洲的代表。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A3. 常見的自由 / 開放源碼軟體組織
(續前頁)

Software Liberty Association of Taiwan (SLAT)

<http://slat.org/>

軟體自由協會。於 2001 年在臺灣成立，旨在宣揚軟體自由的理念為職志、推廣自由軟體與開放源碼的使用和開發為己任。

OSSF Supports Software Freedom (OSSF)

<http://www.openfoundry.org/>

自由軟體鑄造場。於 2003 年中研院資訊科學所成立，旨在推動自由軟體、集結臺灣自由軟體社群、促進臺灣人才培育與產業合作、及國際趨勢交流接軌。

gpl-violations.org

<http://gpl-violations.org/>

gpl-violation.org 非營利組織由 Harald Welte 於 2004 年成立，目的為佔使廠商了解 GPL 授權條款不屬於公共領域授權 (Public Domain), GPL 是有其應盡的義務。

(續後頁)

120

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A3. 常見的自由 / 開放源碼軟體組織
(續前頁)

Software Freedom Law Center (SFLC)

<http://softwarefreedom.org/>

軟體自由法律中心由創辦人兼總法律顧問為 Eben Moglen 於 2005 年成立，目的為自由 / 開放源碼軟體開發社群提供法律支援。

Open Invention Network (OIN)

<http://www.openinventionnetwork.com/>

開放創新聯盟。於 2005 年 11 月由 IBM、Red Hat、Sony、Novell、Philips 成立，旨在推動自由軟體在商業應用的專利聯盟。

Software Freedom Conservancy (SFC)

<http://sfconservancy.org/>

軟體自由管理機構為非營利組織，於 2006 年成立，旨在推動與維護自由 / 開放源碼軟體。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A3. 常見的自由 / 開放源碼軟體組織
(續前頁)

Software Package Data Exchange (SPDX)

<http://www.spdx.org/>

由自由軟體基金會與業界於 2010 年 2 月以 "SPDX" 為名成立。目前參與計劃的成員包括 Canonical、Blackduck、OpenLogic 及 HP 等。旨在制定標準的自由 / 開放源碼授權條款的資料交換標準格式。

Open Source License Network, Taiwan (台灣開源法律網絡)

<http://osln.tw/>

台灣開源法律網絡。於 2011 年由葛冬梅 (Florence Ko) 與林誠夏 (Lucien Lin) 於臺灣成立。旨在成立一個中立客觀且保障參與者個人資料的自由開源法律資訊分享網絡。

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

附錄

A4. 自由 / 開放源碼軟體授權討論區

Open Source License Network, Taiwan (台灣開源法律網絡)

<http://osln.tw/>

性質：會員申請制

採用「Chatham House Rule 規則」來讓參與者能安心分享自由開源軟體相關的授權資訊。作者群有豐富的處理經驗，作者為其一成員。

自由軟體鑄造場 - 法政討論區

<http://www.openfoundry.org/tw/law-and-license-forum>

性質：公開制

由中央研究院資訊創新研究中心自由軟體鑄造場成立，討論區有法政同仁專門解決華語區的自由 / 開放源碼軟體授權相關議題。

GCOS.ME

<http://blog.gcos.me>

yftzeng@gmail.com

性質：保密制

此為作者的郵件信箱，歡迎討論任何自由 / 開放源碼相關的議題，如商業模式、授權相容性分析、產品出貨授權審核分析等。

作者有豐富的相關爭議分析與處理經驗，歡迎來信討論。

(續後頁)

123

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

附錄

A5. 自由 / 開放源碼軟體授權訴訟與爭議處理

Open Source License Network, Taiwan (台灣開源法律網絡)

<http://osln.tw/>

性質：會員申請制

採用「Chatham House Rule 規則」來讓參與者能安心分享自由開源軟體相關的授權資訊。作者群有豐富的處理經驗，作者為其一成員。

自由軟體鑄造場 - 法政組

Email: contact@openfoundry.org

性質：保密制

由中央研究院資訊創新研究中心自由軟體鑄造場成立，討論區有法政同仁專門解決華語區的自由 / 開放源碼軟體授權相關議題。

GCOS.ME

<http://blog.gcos.me>

yftzeng@gmail.com

性質：保密制

此為作者的郵件信箱，歡迎討論任何自由 / 開放源碼相關的議題，如商業模式、授權相容性分析、產品出貨授權審核分析等。

作者有豐富的相關爭議分析與處理經驗，歡迎來信討論。

(續後頁)

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

附錄

A6. 常見的自由 / 開放源碼軟體授權

GNU General Public License, version 2

分類	Sharing-with-rules license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	GPL-2.0
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/GPL-2.0#licenseText
互惠性要求	★★★★☆

GNU General Public License, version 3

分類	Sharing-with-rules license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	GPL-3.0
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/GPL-3.0#licenseText
互惠性要求	★★★★☆

GNU Affero General Public License, version 3

分類	Sharing-with-Network license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	AGPL-3.0
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/AGPL-3.0#licenseText
互惠性要求	★★★★★

(續後頁)

125

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A6. 常見的自由 / 開放源碼軟體授權 (續前頁)

GNU Lesser General Public License, version 2.1

分類	Sharing-with-rules license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	LGPL-2.1
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/LGPL-2.1#licenseText
互惠性要求	★★★★☆

GNU Lesser General Public License, version 3

分類	Sharing-with-rules license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	LGPL-3.0
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/LGPL-3.0#licenseText
互惠性要求	★★★★☆

BSD 2-clause / Simplified / FreeBSD License

分類	Gift license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	BSD-2-Clause
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/BSD-2-Clause#licenseText
互惠性要求	☆☆☆☆☆

(續後頁)

126

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A6. 常見的自由 / 開放源碼軟體授權 (續前頁)

BSD 3-clause / New / Revised License

分類	Gift license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	BSD-3-Clause
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/BSD-3-Clause#licenseText
互惠性要求	☆☆☆☆☆

MIT License

分類	Gift license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	MIT
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/MIT#licenseText
互惠性要求	☆☆☆☆☆

Apache License 2.0

分類	Gift license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	Apache-2.0
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/Apache-2.0#licenseText
互惠性要求	☆☆☆☆☆

(續後頁)

127

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A6. 常見的自由 / 開放源碼軟體授權 (續前頁)

Artistic License 1.0	
分類	Gift license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	Artistic-1.0
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/Artistic-1.0#licenseText
互惠性要求	★★★★☆
Eclipse Public License 1.0	
分類	Sharing-with-files license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	EPL-1.0
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/EPL-1.0#licenseText
互惠性要求	★★★★☆
Mozilla Public License 1.1	
分類	Sharing-with-files license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	MPL-1.1
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/MPL-1.1#licenseText
互惠性要求	★★★★☆

(續後頁)

128

Know Your

CODE: Best practices for compliance
FLOSS license

v1.0.0

A6. 常見的自由 / 開放源碼軟體授權 (續前頁)

Python License 2.0	
分類	Gift license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	Python-2.0
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/Python-2.0#licenseText
互惠性要求	☆☆☆☆☆
PHP License version 3.01	
分類	Gift license
OSI 認證	認可
SPDX-ID	PHP-3.01
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/PHP-3.01#licenseText
互惠性要求	☆☆☆☆☆
Ruby License	
分類	Gift license
OSI 認證	未認可
SPDX-ID	Ruby
授權全文	http://www.spdx.org/licenses/Ruby#licenseText
互惠性要求	☆☆☆☆☆