

Explore the world of open source

OSSF

自由軟體授權入門

www.openfoundry.org



本手冊內容的智慧財產權歸屬於中央研究院，採用創用 CC「姓名標示－非商業性－禁止改作」授權條款台灣 2.5 版授權，您可以在不變更內容的前提下，以任何形式重製與散布本手冊之著作內容，但必須遵守下列義務：

- (1) 必須標明著作智慧財產權歸屬於中央研究院；
- (2) 完整引用本段之著作權說明文字內容；
- (3) 不得為商業目的之利用。

創用 CC「姓名標示－非商業性－禁止改作」授權條款台灣 2.5 版

◎ 授權條款全文請見：

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/tw/legalcode>;

◎ 授權標章簡介請見：

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/tw/>。

若欲為授權範圍以外之利用，請與我們聯絡。



自由軟體鑄造場
Open Source Software Foundry



壹、自由軟體：讓你合法安心利用使用與修改的軟體

許多人聽到「自由軟體」^①這個名詞，常會在心中升起這樣的疑問：這跟一般的軟體有什麼不一樣？若真要說起來，不一樣的地方有很多，而從法律的角度來看，自由軟體讓你使用起來很方便、好用，而且最重要的是：自由軟體使用起來讓你有合法安心的感覺。

現在一般常見的軟體都必須花錢購買，而購買來之後，僅可以安裝在一台電腦上，你無法將這個軟體再給你的朋友，也無法將軟體安裝在第二台、第三台或其他人的電腦上，除非你再另外付錢向軟體著作權人（通常是軟體公司）購買「多台安裝版本」，否則就是侵害這個軟體著作權人的權利。你若是想要將這個軟體燒在光碟上送給朋友，這通常也是侵權不合法的行為。而你若是懂得這個軟體的程式語言，想要自己修改這個軟體，可以嗎？這更不太可能，因為軟體原始碼^②中包含著這家公司的獨門演算法，除非有利益可言，否則這家公司不會讓他人輕易取得軟體原始碼。若是想要使用逆向工程來還原軟體的演算架構，這在一般的情形下一樣是不被法律或契約所允許的。所以身為一般人的你我想要取得這個軟體的原始碼，幾乎是不可能的事情。

這就是現在一般常見的軟體，除了基本的使用權利外，軟體的其他權利都沒有事先被授與出來，就算是基本的使用權，你也必須花費一定的金錢代價，支付授權金費用才可以取得。這樣的軟體，一般稱為專屬軟體或私有軟體（proprietary software）。

自由軟體則完全不同。一般的自由軟體通常都可以在公開網頁被直接下載、安裝、使用，不需要另外支付什麼費用，因為自由軟體的著作權人已經事先免費地將使用的權利授與出來。你也可以將自由軟體燒在光碟上送給你的親朋好友，或者直接幫他們安裝在電腦上，因為自由軟體的重製權與散布權也事先免費地授與出來。此外，因為自由軟體的修改權也授與出來，所以你甚至可以與其他的開發者一同將這個自由軟體修改得比原來更好。

你可以自由地下載、安裝、使用、重製、散布與修改自由軟體，著作權人將這些權利事先授與出來，利用自由軟體並不會動輒得咎產生侵權的後果。你若是有修改軟體的能力，更可以參與軟體的開發與維護，享受改良軟體所帶來的樂趣，毋須為了想要知道軟體原始碼，而採取逆向工程，冒著一不小心就會誤觸法網的風險。

所以自由軟體是一種可以讓你安心合法利用與修改的軟體。

自由軟體的著作權人這樣大方地將軟體事先授權出來給你使用，他

當然也有一些要求需要你來配合遵守。不用擔心，這些要求不會讓你傾家蕩產，也不會苛刻地讓你難以配合，要達成這些要求其實務並不難。接下來的內容就為你說明使用自由軟體的遊戲規則，讓你在合於授權規定的狀況下來利用自由軟體。

貳、身為一般使用者，你會需要知道的事情

一、怎麼知道一個軟體是自由軟體？

怎麼知道一個軟體是自由軟體？你若是初次接觸自由軟體，在茫茫的網海中想要辨認出自由軟體，的確不是件容易的事情。自由軟體鑄造場（Open Source Software Foundry, OSSF）的另外一本小手冊「自由軟體常見問答手冊」介紹許多常用自由軟體與相關網站，你可以先參考這些內容。以下的介紹僅提供一些判斷方式，讓你可以在面對一個陌生軟體的時候，初步瞭解它屬於自由軟體的可能性。

要判斷一個軟體是不是自由軟體，最明確的方式就是看它的授權條款，其次就是這個軟體的介紹文字中是否有用到特定的名詞來形容。這兩種判斷方式都很明確，卻不見得簡單，因為這些資訊不見得會放在顯眼之處，而是藏在層層網站架構中的某一個網頁裡，所以本手冊最後也提供一些其他的判斷方式，供你有需要時參考用。

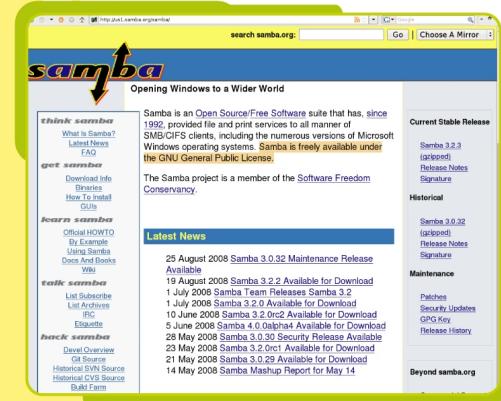
方法一：採用自由軟體授權條款

軟體直接表明是採用某某條款授權，若某某條款是自由軟體授權條款，這個軟體當然就是自由軟體。以下是常見的自由軟體授權條款，若看到一個軟體採用其中一個條款授權的話，就可以斷定這個軟體是自由軟體：

1. Apache License 1.1 (Apache 1.1)
2. Apache License 2.0 (Apache 2.0)
3. Artistic License (Artistic)
4. BSD License (BSD)
5. Common Public License Version 1.0 (CPL)
6. Common Development and Distribution License (CDDL)
7. Eclipse Public License
8. GNU General Public License 2.0 (GPL)
9. GNU General Public License 3.0 (GPL3)
10. GNU Lesser General Public License 2.1 (LGPL)
11. GNU Lesser General Public License 3.0 (LGPL3)
12. MIT License (MIT)

- 13. Mozilla Public License 1.1 (MPL)
- 14. Python License (Python)
- 15. Q Public License 1.0 (QPL)

例如：自由軟體“Samba”，其開發網站首頁 (<http://us1.samba.org/>)的第一段說明文字表明採用 GNU General Public License 來授權。



自由軟體授權條款當然不止這邊所列的十六份，其他的你可以到開放源碼組織（Open Source Initiative, OSI）與自由軟體基金會（Free Software Foundation, FSF）的網站上查閱參考：

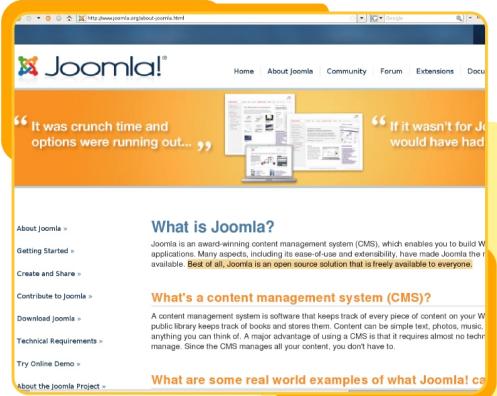
OSI的授權條款網頁：<http://www.opensource.org/licenses/>

FSF的授權條款網頁：<http://www.fsf.org/licensing/licenses/>

方法二：採用自由軟體相關名詞來描述軟體

若是看到用「自由軟體」、「開放原始碼」、「開放源碼軟體」或者是英文 "free software"、"open source"、"open source software" 等等特定名詞來描述一個軟體，表明這個軟體原則上就是自由軟體、開放原始碼或開放源碼軟體。

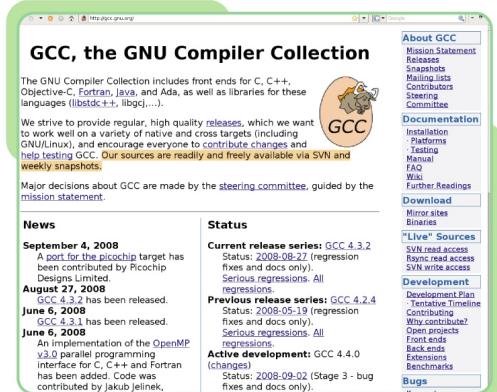
例如：自由軟體 Joomla! 是一套網站內容管理系統（CMS, Content Management System），該軟體介紹首頁 (<http://www.joomla.org/about-joomla.html>)的第一段這樣寫著："Best of all, Joomla! is an open source solution that is freely available to everyone."，從這樣的的文字描述你可以明確地瞭解到，Joomla! 這個 CMS 系統是開放原始碼的，所以你可以自由地下載、使用、修改與散布 Joomla!。



方法三：其他的特徵

1. 原始碼可以自由取得（source freely available）

原始碼可以讓人取得與修改是自由軟體的一大特性，例如：GCC 編譯器首頁 (<http://gcc.gnu.org/>) 的介紹文字，描述 GCC 編譯器的原始碼是可以自由取得的（Our sources are readily and freely available）。因此你若是看到有個軟體的原始碼可以讓人自由取得的話，這個軟體是自由軟體的可能性便相當得高。



2. 社群（community）稱號的出現

「社群」這個詞在自由軟體領域中時常可見，例如 Mozilla 介紹文字 (<http://www.mozilla.org/about/>) 開宗明義說 Mozilla 是個全球化的社群（Mozilla is a global community）。因此當你看到軟體介紹文字中有使用「社群」這個詞的時候，這個軟體也相當有可能是自由軟體。



方法四：直接發問

若是在網站上搜尋不到上面所提的資訊，卻又想要知道這個軟體是不是自由軟體，這時候，就請你直接向這個軟體的散布者或開發者發信詢問吧！

二、散布自由軟體需要注意哪些事情？

確定一個軟體是自由軟體之後，就可以安心地安裝到電腦上來使用。若只是單純地自己使用，絕大部分的自由軟體並不會要求你遵守什麼規定，但若想要再次散布或修改這個軟體的話，那就有一些規定必須特別注意。

散布軟體的規定在每份授權條款中都不一樣，這裡只針對常見的自由軟體授權條款進行概略說明，若你使用的程式採用本手冊未提及的授權條款，請注意其中的規定很可能與這裡的說明不一樣，或者你也可以來信 OSSF 詢問。

(一) 保留所有的標示或說明 (notice)

一般來說，自由軟體的授權條款都會要求你必須保留軟體裏面的各種標示或說明 (notice)，因此你若只是單純將軟體燒成光碟給朋友，或者是幫朋友安裝這個自自由軟體，並不會更動到這些標示或說明，就不會違反授權條款的這些規定。

(二) 提供原始碼

GPL、GPL3、LGPL、LGPL3、MPL、CPL 以及 CDDL 等條款規定，散布軟體的時候必須提供原始碼，也就是你雖然可以直接將程式目的碼②給朋友，或者幫朋友將軟體安裝到電腦上，但是當這位朋友向你索取這個軟體的原始碼時，你必須要讓這位朋友可以拿到原始碼。讓這位朋友拿到原始碼的方式很多，每份條款規定也有些不盡相同，重點在於，你一定要讓你的朋友知道他有索取原始碼的權利，而你也有提供原始碼的管道，例如：放在網路上，由你的朋友自行上網下載；燒在光碟上，寄給你的朋友等等。

但是像 BSD、MIT、Apache 2.0 這些條款，卻並未這樣要求，對於採用這些條款授權的自由軟體，在是否提供原始碼這一點上，你有較大的選擇空間。

(三) 附上授權條款的文字內容

一些授權條款特別規定，無論你是以目的碼或原始碼的形式來散布軟體，都必須要將授權條款的文字內容一併附上給拿到軟體之人。尤其 GPL 與 LGPL 二條款對此更有明文規定。

這項義務規定的實踐並不困難，當你將手上的自由軟體原封不動地散布給他人的話，通常要求裏面就包含了授權條款的原文內容。若你在軟體中找不到授權條款的文字內容，OSSF 建議你自行加上！這樣有助於之後拿到自由軟體的人更清楚容易地知道軟體的授權內容。

參、身為程式開發者，你會額外需要知道的事情

一、修改或取用自由軟體程式碼來開發程式，需要注意什麼事情？

你當然可以修改或是取用自由軟體的原始碼，但是有些規定必須要注意與遵守。由於在這方面各授權條款間的內容差異頗大，有時甚至南轔北轍，因此以下所列僅為 OSSF 認為較重要的幾點注意事項，並無法涵蓋所有授權條款的完整內容，以及個別的特殊規定。

不過，前兩項是很基本的的要求，OSSF 建議你一定要遵守，後兩項要求在各條款的相關就頗有差異，你若仍有疑問或有必要進一步了解相關細節的話，歡迎與 OSSF 連絡。

(一) 請保留軟體中的標示 (notice)

這是最基本的一項：除非真有必要，否則軟體中的任何標示請不要拿掉，例如著作權標示、軟體不附擔保的說明標示等。雖然並非所有的條款均強制要求保留所有的標示，但是因為不同條款規定略有不同，最保險與簡單的原則就是原封不動地保留所有標示。若你真的需要變動或修改這些標示的話，就有必要詳閱授權條款中關於刪留這些標示的規定。

(二) 標明軟體已經過修改

許多的授權條款會要求，你必須要在修改的檔案中標明這個檔案是被修改過的，並且加上修改日期，有些條款則並未有相關規定。也有像 Artistic 這一系列的條款，則是要求必須另外附上說明檔案，描述檔案的修改歷程，以及修改後的檔案與原檔案有什麼不同之處等等。

由於這類的規定相當分歧，若你不知道所修改的自由軟體的授權條款規定如何，OSSF 建議你在修改的檔案中至少標明該檔案已被修改過以及修改日期，這樣的標明方式可以讓之後拿到修改軟體的人知道你修改過哪些檔案，算是滿足最低的標示要求。當然最佳的情況下，你若是可以將如何修改檔案說明清楚，對於未來要研究與修改這個軟體的其他人將可以產生很大的幫助。

(三) 要提供取得原始碼的管道

若修改或取用的自由軟體採用 GPL、GPL3、LGPL、LGPL3、MPL、CPL 或 CDDL 等條款授權，原則上，你必須要將修改過的程式或者新結合程式的原始碼提供給他人。但是各條款中對於修改與取用的細部規定不盡相同，所以在合於各授權條款規定的情況下，修改過的自由軟體或取用自由軟體程式碼而新寫出來的程式，也有可能不需要將原始碼再提供給他人。

關於這方面的規定，各條款間的差異頗大，若你沒有什麼特殊考慮因素的話，OSSF 建議你可以將所有新增或修改過的原始碼都提供出來，讓有興趣的人可以來研究你的原始碼，一同分享、討論撰寫原始碼的各種心得。

若你因為一些因素，不願意或者無法將新增或修改的原始碼提供給

他人時，就必須要去詳閱各授權條款的細部規定，看不提供原始碼的散布行為是否合於條款規定。若是不符合的話，這時候最好的方式就是將程式保留在自己手上使用，而不要散布你修改過的程式或新程式給其他人。

（四）請注意授權條款之間是否相容

自由軟體的原始碼因為可以自由取得與利用，所以你很可能從網路上抓了不同的程式碼，放在同一個程式中使用。這些程式碼的授權條款若都一樣，就可以不必擔心條款的內容有所衝突，若程式碼授權條款不同的話，就必須要注意這些條款的內容是否彼此相容。

關於自由軟體授權條款的相容性，你可以參考下列中文資訊：

- 本手冊下一節「二、如何為自己寫的程式選擇自由軟體的授權條款？」中「（一）決定未來程式被利用與發展的方式」的授權條款三大分類說明。
- OSSF 網站上授權條款相容性」一文：
<http://www.openfoundry.org/Law-and-Policy/Compatibility-of-Licenses/>

若有你個別案例的條款相容性問題，歡迎直接與 OSSF 聯絡。

二、如何為自己寫的程式選擇自由軟體的授權條款？

你自己寫了一個程式，想要用自由軟體的方式來授權這個程式，這時候應該如何做？當然就是要選擇一份授權條款。鑄造場在這邊要地提供一些選擇授權條款的考量因素，供參考之用。

（一）決定未來程式被利用與發展的方式

你的程式在未來如何被他人利用與發展，完全取決於你所選擇的授權條款，因此你必須對於自由軟體授權條款的內容有個大略的認識。OSSF 在這邊將自由軟體授權條款依據特性分為 GPL 類、BSD 類、與 MPL 類三大類，透過對這三類條款特性的瞭解，將有助於你為自己的程式選擇適當的授權條款。

● GPL 類

這類條款以 GPL 為代表，GPL 最大的特色在於它的條款承繼性（license inheritance）：只要修改或是利用 GPL 程式碼，因此產生的修改程式或新程式，都必須要採用 GPL 授權。這樣的特性又稱之為如同病毒般的「感染性（viral）」或「授權攫取性（license capture）」。

因為這樣的特性，GPL 幾乎無法與其他條款共同存在一個程式中，若其他條款授權的程式碼與 GPL 程式碼存在同一個程式中的話，結果通常是其他條款授權的程式碼必須改成 GPL 授權，否則就產生授權條款相衝突的狀況，此時必須諮詢法律專業人員來解決這樣的條款衝突狀況。

具有這樣特性的條款有 GPL、GPL3、LGPL、LGPL3、CPL 與 EPL。

● BSD 類

這類條款以 BSD 為代表，BSD 最大的特色在於授權範圍廣大，除了必須保留所有標示等簡單的要求外，使用者幾乎沒有什麼義務性規定需要遵守，使用者再次散布 BSD 程式給他人的時候，也可以自行決定是否要提供原始碼給他人。相對與 GPL 類，BSD 類條款完全不具有條款承繼性，所以幾乎都可以與其他條款共存在同一個程式中。這類條款有 BSD、MIT、Apache 1.1 與 Apache 2.0 等。

● MPL 類

這類條款以 MPL 為代表，與 GPL、BSD 比較起來，MPL 的條款承繼性介於兩者中間，對於完全自行撰寫的程式檔案，使用者可以自己決定採用什麼樣的授權內容，但若撰寫的檔案中有採用到 MPL 原始碼時，這個檔案就必須要採用 MPL 授權。或者也可以這樣解釋：MPL 的條款承繼性是以檔案為界線，只有當檔案裡包含有 MPL 原始碼的時候，這個檔案才必須承繼 MPL 當作授權條款，反之則否。因此 MPL 容許其他條款存在於 MPL 程式中，甚至是不提供原始碼的商業授權也可以，只要其他條款的內容不妨礙 MPL 內容的實現即可。這類條款有 MPL 與 CDDL。

根據這樣的特性分類，你若是希望自己程式的原始碼一直保持在可以被取得的狀態，修改或利用你程式碼的修改程式或新程式也一樣處於這種原始碼可以被取得的狀態，GPL 類的授權條款將是不錯的選擇。若你只想要單純地讓他人利用你的程式，並不在意原始碼是否處於可取得的狀態，BSD 類的條款符合你這樣簡單的理念。若是你希望自己的程式碼一直保持在被取得的狀態，卻又同時與其他不同授權條款的程式碼一同並存的話，MPL 類條款可以符合你這樣的期望。

（二）選擇既存、常見且普遍的授權條款

由於自由軟體協同開發的特性，所以你的程式碼被他人擷取利用的

機會相當大，為了使程式的未來發展盡量不要受到侷限，因此較佳的授權條款是目前已經既存，並且常見、普遍被其他程式所接受與利用的條款。除非有特殊的原因，否則鑄造場不建議你另行撰寫一份新的授權條款來使用。

一份條款是否常見、普遍，可以參考 OSI 的授權條款網頁，該網頁呈現條款的方式有兩種：依照字母順序與按照類別。按照類別的呈現方式中，有一個類別是「普遍常用或有穩定社群支持的條款（Licenses that are popular and widely used or with strong communities）」，這個分類下的授權條款大都是常見普遍的自由軟體授權條款。

● OSI 依照類別（License by category）排列授權條款：

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

● OSI 依照字母順序（License by name）排列授權條款：

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

鑄造場在這邊提出一些可以被視為常見普遍的自由軟體授權條款，作為你參考之用，包括了：GPL、LGPL、BSD、MIT 以及 Apache 2.0。

此外，你也可以到 SourceForge ③、OpenFoundry ④ 等網路自由軟體專案開發平台上面去，了解該平台上各專案程式所使用授權條款的狀況，作為了解與判斷的依據。

（三）適當的準據法與管轄法院規定

有些授權條款有準據法與管轄法院的特別規定，例如 MPL 第 11 條規定在發生糾紛時，應該適用美國加州的法律，而訴訟的法院則指定加州北區聯邦法院。若是一個以國人為開發者主體的自由軟體程式，就不建議採用 MPL 作為授權條款，否則若是一旦發生糾紛的話，很有可能因為 MPL 中準據法與管轄法院的規定而產生許多不必要的困擾。

因此除非條款中準據法與管轄法院的規定，可以符合你程式的特性，否則鑄造場建議採用沒有特定準據法與管轄法院規定的條款。

（四）授權指引／精靈

除了上述參考之點外，鑄造場有一套授權指引／精靈（License Wizard）的系統，可以協助你選擇授權條款，不過前提必須是你的程式並未利用到他人程式碼，此時可以參考授權指引／精靈的建議

條款，作為選擇你程式條款的參考。

● 授權指引 2.3 版：

<http://swan.iis.sinica.edu.tw/LicenseWizard2/LicenseWizard.cgi>

● 授權精靈 3.3 版：

<http://swan.iis.sinica.edu.tw/LicenseWizard/index.htm>



三、如何宣告程式的授權條款？

選定授權條款之後，接下來就是要讓他人知道你這個程式的授權內容，也就是要宣告程式的授權條款。就目前大部分的自由軟體授權

條款的規定來看，並沒有一定必須遵守的宣告方式，所以重點在於：要讓他人可以清楚明確地知道這個程式是採用自由軟體的方式來授權。

(一) 條款全文

將授權條款附在程式中一起散布，這是最簡單的方法。你若採用BSD、MIT這一類簡短條款授權的話，可以將條款全文附在每一個原始碼檔案的一開始之處，這樣利用其中任何一個原始碼檔案的人，都可以明確地知道這些檔案中的原始碼是採用BSD或MIT來授權。

(二) 說明文字

但是並非所有自由軟體授權條款的內容都像BSD、MIT一樣的簡短，相反地，大部分條款內容都有一定的量，例如著名的GPL、LGPL與MPL就屬於內容繁多的條款。對於程式使用者來說，逐字閱讀這些條款內容相當不容易，所以除了附上授權條款全文之外，你可以另外寫一份簡要的說明文字，與授權條款全文一同附隨程式散布。這份說明文字的內容可以有：程式採用哪一份條款授權、使用者擁有哪些重要權利、如何閱讀條款全文以及其他重要資訊。透過這份簡要的說明文字，使用者可以快速地瞭解這個程式重要的授權資訊，若是其對授權條款的詳細內容有興趣的話，可以自行再去詳細閱讀授權條款的全文。

(三) 條款全文與說明文字標示處

1. 程式中

如上所述，你可以將授權條款全文放在每一個原始碼檔案的一開頭之處，但若是遇到文字內容多的條款，這樣的方式就不見得恰當，這時候可以將條款文字內容存在一個文字檔中，再將這個文字檔放在適當的目錄之下即可。除此之外，OSSF強烈建議你將較簡短的說明文字分散放置在程式的其他地方，以達到清楚標示的目的。這些地方包括了：前面所提的適當目錄之下、每一個原始碼檔案的一開頭，此外，程式安裝或執行時也最好讓使用者可以閱讀到這樣的簡短說明文字。只要是標示清楚、讓使用者容易找到，就是這邊所謂的「適當目錄」。而之所以要在每一個原始碼檔案的開頭都標示說明文字，是為了避免使用者只抽取其中個別原始碼檔案來利用，若是個別檔案中沒有授權說明文字，接下來的其他使用者將無法知曉這個檔案是採用什麼方式授權，因而可能怠於遵守授權規定來利用這些檔案中的原始碼。

2. 網站

在網站上宣告程式的授權方式，並非是授權條款要求的必要方式，但是有利於程式的散布與利用程度。本手冊在上一節的一開始說明如何判斷網路上發現的軟體是否為自由軟體，其中提到有些網站的標示並不是很清楚，若是你可以將自己的自由軟體在網站上標示清楚，將可以省卻他人許多的時間與精神，所以OSSF建議在網站上清楚宣告程式的授權方式。為了達到這樣的目的，你可以將前述的簡短說明文字置於網頁上即可，不過很多開發者還會另行撰寫網頁說明文字，你當然也可以這樣做，只要讓網站造訪者清楚知道你的程式是自由軟體，還有相關的授權資訊，這樣標示的目的就達到了。

這樣的網站可以是專門為你自己程式所架設的網站，也可以是知名的自由軟體專案開發網站，例如SourceForge、Savanah^⑤、Apache^⑥，或者是操作介面完全中文化的OpenFoundry^⑦，就看你自己想要將程式放在哪裡而定。如果你程式的知名度與取用率尚未打響，OSSF建議就將程式放在SourceForge、Savanah、OpenFoundry等開發網站上，因為在這些網站上註冊的開發專案都是自由軟體，將你的程式置於這些網站上，可以降低使用者的辨識困難，使用者可以清楚知道：你的這個程式是自由軟體，並且採用哪一份自由軟體授權條款來授權。

(四) 實例：GIMP

下面以GPL授權的GIMP 2.4.0（以下稱GIMP）^⑧為例，說明其他自由軟體開發者如何為自己的程式標示。GIMP是個類似Photoshop的影像處理軟體，授權宣告方式算是相當完備，所以在此做為說明例子。不過並非每一個程式都一定要依照這樣詳細的方式來說明，如前面提到，若是採用BSD授權的話，便只需要將條款全文附上即可。

● 說明文字

GIMP的簡短說明文字如下：

- * GIMP - The GNU Image Manipulation Program
- * Copyright (C) 1995 Spencer Kimball and Peter Mattis
- * This program is free software; you can redistribute it and/or modify
- * it under the terms of the GNU General Public License as published
- by
- * the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or
- * (at your option) any later version.

- * This program is distributed in the hope that it will be useful,
- * but WITHOUT ANY WARRANTY ; without even the implied warranty of
- * MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
- * GNU General Public License for more details.
- * You should have received a copy of the GNU General Public License
- * along with this program; if not, write to the Free Software
- * Foundation, Inc., 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

這段文字是套用 GPL 授權條款文末所附的範本而來的，分別陳述出最重要的四件事情：(1) 著作權人與相關聲明；(2) 採用 GPL 或其後版本來授權；(3) GIMP 是不附有任何擔保與保證責任的；(4) 拿到程式之人應該也會收到 GPL 的文字內容，若是沒收到的話，請寫信向著作權人自由軟體基金會索取。

這份說明文字在每一個 GIMP 的原始碼檔案最上端都可以看到。當程式執行時，使用者也可以看到這樣的說明：使用者點選 GIMP 工具列上「求助（Help）」中的「關於（about）」選項，進入後點選下方的「授權條款（License）」，就可以看到上方的說明文字內容。

●額外說明

通常只需要上面的說明文字，就可以提供足夠重要的資訊給使用者，但是在原始碼檔案的第一層目錄中，GIMP 還有一份額外的說明，內容如下：

* The GIMP application core, and other portions of the official GIMP distribution not explicitly licensed otherwise, are licensed under the GNU GENERAL PUBLIC LICENSE -- see the 'COPYING' file in this directory for details.

[The below explicit exemption, we hope, clears up the GIMP developers' position concerning an ambiguity with the GNU General Public License concerning what constitutes a 'mere aggregation' versus a combined or derived work. The intention is to make it clear that arbitrarily-licensed programs such as GIMP plug-ins do not automatically assume the GNU General Public License (GPL) themselves simply because of their invocation of (or by) procedures

implemented in GPL-licensed code, via libgimp or a similar interface to methods provided by the pdb:]

* If you create a program which invokes (or provides) methods within (or for) the GPL GIMP application core through the medium of libgimp or another implementation of the 'procedural database' (pdb) serial protocol, then the GIMP developers' position is that this is a 'mere aggregation' of the program invoking the method and the program implementing the method as per section 2 of the GNU General Public License.

* 'libgimp' and the other GIMP libraries are licensed under the GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE -- see the 'COPYING' file in the libgimp directory for details.

這段文字的目的有二：首先說明是 GIMP 開發者對於所謂「單純結合（mere aggregation）」的看法，因為 GPL 對於這樣的修改方式沒有描述，很多開發者疑惑，若單純將 GIMP 與其他程式碼結合成一個更大的新程式時，這個新程式是否也一定要採用 GPL 來授權，因此 GIMP 社群在透過這個額外說明中明確指出，只要利用 GIMP 原始碼的方式符合這邊所描述的內容，因此產生的新程式將不會受到 GPL 感染；此外，則是說明 GIMP 中有些函示庫並非採用 GPL 授權，而是 LGPL，提醒使用者注意並非所有程式碼都是 GPL 授權。對應這邊有些函式庫是 LGPL 授權的事實，在適當的目錄之下，會有 LGPL 的全文文字內容。

這樣的額外說明並非完全必要，但是卻給那些利用 GIMP 開發其他程式的人一個較為清楚的標準，知道如何做可以讓自己的程式不必受到 GPL 拘束，好選擇其他的條款來授權自己寫的程式。會有這樣的額外說明文件，通常都是因為過去曾經發生過相關的疑問或困擾，若你的專案有過類似的疑問或困擾，建議你將自己對於這些疑問或困擾的態度與立場寫成文字，有助於使用者明確知曉你的預設立場，這是個避免未來發生紛爭的好方法。若你的程式並未有過這些困擾，你也沒有特別的立場或態度需要表明，這樣的額外說明便可以視情況省略。

此外，這樣的額外說明當然可以跟說明文字合一，寫在同一份文字檔。

●條款全文

最後，在原始檔的第一層目錄中有個 "COPYING" 的文字檔，裡面

有 GPL 全文內容，而在 libgimp 目錄中 "COPYING" 的文字檔則是 LGPL 第二版的全文內容，你看到上面兩份說明文字，若想要進一步瞭解授權詳細內容的話，就可以打開這些檔案來閱讀。

肆、那裡可以獲得進一步的授權或法律資訊？

這本小冊子的內容只是給予你簡單的概念，當然無法解答所有關於自由軟體的授權或法律問題。你若還有更進一步問題的話，可以到下面這些網站上瀏覽：

OSSF法政中心

網址：<http://www.openfoundry.org/Law-and-Policy.html>

OSSF (Open Source Software, OSSF, 自由軟體鑄造場) 是目前華文網站中，最大的自由軟體授權與法律資訊彙集網頁，內容全部中文化，你可以在上面閱讀常見授權條款的概要介紹、重要名詞解釋、各項專論短文等等，你若是初次踏入自由軟體世界，不知道該如何開始閱讀英文原始資料的話，這裡提供你一個簡便打好根基的練功場。

FSF網站

網址：<http://www.fsf.org/licensing/>

FSF (Free Software Foundation, FSF, 自由軟體基金會) 的網站中有許多 GPL、LGPL 等條款相關的說明資料。

GNU計畫網站

網址：<http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.html>

GNU 計畫網站有許多與軟體自由理念相關的文章，例如四大自由的闡釋、自由軟體運動以及相關的法律議題討論等等，內容豐富。

GrokLaw

網址：<http://www.grokLaw.net/>

這是一個以介紹美國地區與自由軟體相關法院案例的網站，內容完整齊全，包括各案件的各項訴訟文件、報導與評論等等，你若是想要了解自由軟體相關的美國法律爭端的話，你會發現 GrokLaw 是一個珍貴的寶庫。

註：

① 除了「自由軟體（free software）」之外，還常見「開放源碼軟體（open source software）」以及將兩者合一的「自由／開放源碼軟體（Free/open source software, FOSS）」等名詞。自由軟體與開放源碼軟體有各自的定義，略有不同。本手冊為了方便行文，沿襲過去中文習慣，單採用「自由軟體」一詞來指稱自由軟體與開放源碼軟體，在此先與說明。

② 原始碼與目的碼：原始碼與目的碼都是電腦程式語言，是一個程式所具有的不同的表現形式。原始碼是人類可以理解的形式，通常是精簡過的英文，而原始碼經過編譯（compile or assemble）後就是目的碼，其中最主要的部分是機器碼（machine code），由 0 與 1 所組成，可以讓機器直接讀取並執行。對於程式開發者來說，修改一個程式最好的形式就是原始碼，若是開發者手中只有目的碼，必須先透過逆向工程（Reversed Engineering）將目的碼還原成原始碼格式，然後才能進行修改。因此對於開發者來說，取得程式原始碼是修改程式的重要前提要件。

③ <http://sourceforge.net/>

④ <http://of.openfoundry.org/>

⑤ <http://savannah.gnu.org/>

⑥ <http://www.apache.org>

⑦ <http://www.gimp.org>。原始碼取得位置：<ftp://ftp.gimp.org/pub/gimp/v2.4/>

編輯群

● 出版單位：中央研究院資訊科學研究所自由軟體鑄造場

● 計畫主持人：何建明、張韻詩、莊庭瑞（按姓名筆畫排序）

● OSSF工作小組：王再國、王家薰、王韻琦、李貞臻、吳孟勳

呂健宇、林誠夏、胡崇偉、曾義峰、黃雪雁、

葛冬梅、郭東慶、駱仁山、陳淑麗、陳飛亨

（按姓名筆畫排序）

● 聯絡電話：02-2788-3799 *1404、1457、1469、1474、1478

● 聯絡信箱：contact@openfoundry.org

● 聯絡地址：台北市115南港區研究院路二段128號

● 出版日期：2008年11月