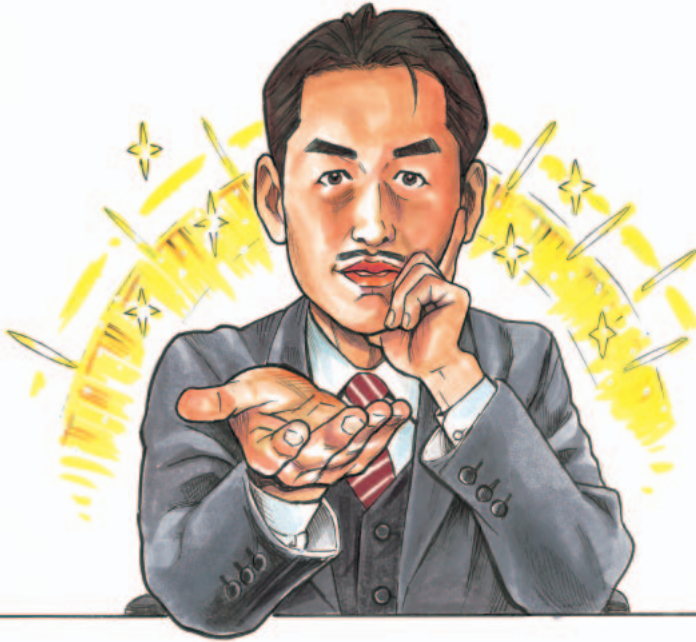


ソフトウェアやコンテンツの誤用を避けるために

「自由のライセンス」 の正しい理解



第1回

ライセンス、契約、著作権法、権利

Creative CommonsやGPLなど、ソフトウェアやドキュメントを「自由に」使っていいとするオープンライセンスがある。これらのライセンスについて正しく理解し、「自由のライセンス」がコンテンツの利用に与える影響を考えてみたい。

今回は、まずライセンスというものの本質と「自由のライセンス」の基本を理解してほしい。これは次回扱う具体的な各ライセンスを理解するために必要となる知識だ。

text : 白田 秀彰とロージナ茶会 illust : 金子ナンペイ

1. そもそもライセンス

著作権は作品を支配する権能を著作権者に与える

著作権法については誌面の都合上詳しく書けないので簡単に書いておこう。

誰かが何かに対してお金を支払ってもいいと考えるとき、支払われるお金が誰にどのように配分されるかを決めるのは市場の仕組みだ。著作権法は、自ら創作した「一定の形式の情報」に対する権利を著作者に独占的に与えることで、「一定の形式の情報」を通常の「物」と同じように市場で取引できるようにする基礎条件を設定するものだ¹。著作者は、他人がその情報を利用することを法に定められた範囲で禁ずることができる。利用したい人は、この禁止を解除してもらうために著作者と交渉し、著作者は、この交渉上の有利な地位を用いて、さまざまな利益を他人から獲得する。

情報のさまざまな使い方について、それらを禁止する力が個別に複製権、上演権、演奏権……のように設定され、著作権はそれらの権利の束から成り立つとされる。法的な制約がなければ、いくらでも複製できて誰にでも配布できるはずの情報について、法律は「こうした使い方は禁止します」と定めている。逆から見れば、法律が著作者に権利を付与している以外の使い方については、私たち使用者の自由に任されていることになる。

少なくともカセットテープレコーダーやビデオテープレコーダー、コピー機などが普

¹ 「著作権は、どこまでも保護されるべき著作者の自然権あるいは人権である」と主張する人たちがいて、その主張を支持する理論もある。私のような機能主義的な著作権の把握しても、著作権を人権として把握しても、本稿でのライセンスに関する論述には影響しない。いずれの理由であろうと、著作権法はライセンスを強制する根拠として存在すればいいからだ。

って何？ 著作権法とは関係ないの？

及する以前においては、私たち使用者には、情報を複製したり配布したりする能力がほとんど無かった。だから、著作権法は、もっぱらそうした能力を持つ出版者やレコード会社や映画制作会社と著作者との間の関係を規定するものだった。交渉力において弱者である著作者と強者である企業との間を規定する法律だから、著作権をやや過剰なレベルにまで強化することも当時は正当化された。こうして著作権は著作者が保有する、自らの作品に対する全般的な支配権であるという認識が主流になった。

ところが、コンピュータやインターネットが普及した現在、ほとんどの情報がデジタル形式で取り扱われるようになった。コンピュータは、本質的に万能複製機械だ。それゆえ、個人には縁の薄かった著作権法が私たちの身近な問題とされるようになった。私たちがさまざまな情報を複製し、改変し、再配布する時代において、そうした活動が著作権法によって著作者の支配下にあるのだという仕組みが、自らの手許にある情報を自由に使うという私たちの個人的な自由と対立するようになってきた。これが著作権法が直面している根本的な矛盾だ。

ライセンスは著作者の支配権を根拠とする契約

さて、著作権者(著作者本人とは限らない)が、作品のさまざまな利用についての権利を包括的に持っているということは、

作品のさまざまな利用を認めたり禁止したりする能力を包括的に持っているということだ。そうした作品すなわち著作物の利用をどのような場合に認めるかを定めたものを「ライセンス/許諾」という。だからライセンスというものは、必ずライセンスを出す側に支配権があることを前提としている。

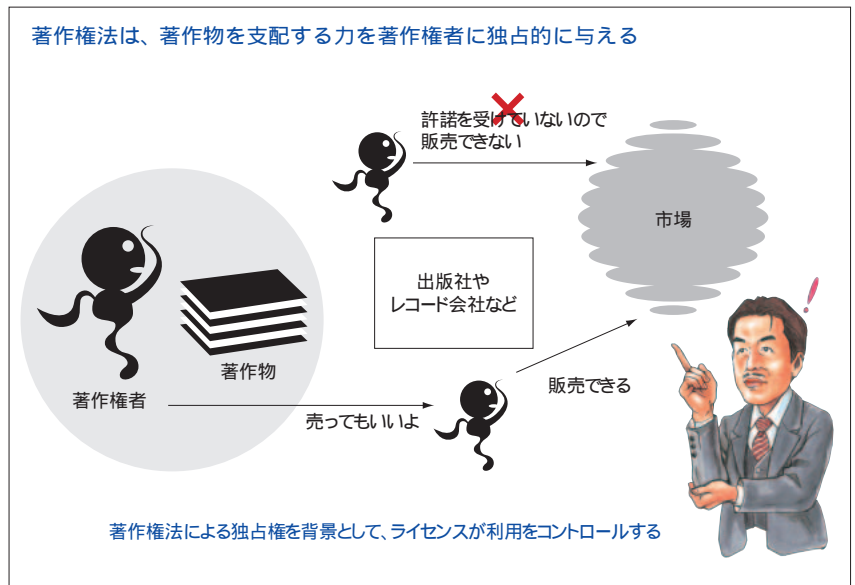
本稿でとりあげる自由のライセンスたちは、著作権法を否定するものではない。自由のライセンスが狙うところは、著作権法が効力を持つ領域ではライセンスが「(一定の)自由」を保証し、効力を持たない領域ではライセンスそれ自体が意味を失って利用者の自由が残り、どちらに転んでも「自由」であることだ。

法律とライセンスどっちがえらいの？

契約自由の原則

ライセンスは「契約」だ。近代私法の大原則に「契約自由の原則」というものがあり²、ライセンスを出す側に著作物の支配権が法的に認められていれば、どのように契約を結ぼうと基本的に自由ということになる。そして「契約は法律に優先する」というのが近代法の原則だ³。

だから、商用ソフトウェアのほとんどは、著作権法で認められた「著作権の制限」言い換えれば「使用者の自由」に任されている使用法を制限するためにライセンスを用いる。たとえば、ソフトウェアのバツ



2 (1) 契約を締結するかどうかの自由、(2) 誰を契約の相手方にするかを定める自由、(3) どんな内容の契約にするかを定める自由、そして(4) どんな方式で契約するか

3 その契約の内容が、反社会的で不合理的で公正を欠くものでない限り。

4 著作権法第47条の2による。

5 映画についても、無償での公の上映を著作権法は容認している(著作権法第38条)が、市販されているビデオパッケージには、テープの使用を家庭内での上映に限って、これを公に上映することを禁ずる旨を掲げているのが普通だ。

クアップは著作権法によって認められている⁴にもかかわらず、ライセンスでバックアップ目的の複製の作成を禁じているソフトウェアがある。⁵

契約には当事者の合意が必要

このように、権利を持つ側が自由に条件を設定できるライセンスはとても便利なものだが、厳しい制約がついている。(1) 契約は当事者同士の合意によって成立するという事実と、(2) 契約の内容は当事者しか拘束しないということだ。

普通の場合、契約を結ぶときには、契約の内容について当事者同士で話し合い、契約書への両者の署名捺印などによって合意が明確なものになる。

ところが、各種の流通システムを流れてくるソフトウェアやコンテンツを入手するとき、それを作ったり売ったりしている人と、ライセンス内容を受け入れる旨の契約書へのサインやら捺印やらをしたことがある人はいるだろうか？ 単に著作物のパッケージにライセンス内容を掲げて、「購入した人は、これらの条件を受け入れたものとします」と言われても、その内容を読んだこともなく、使用条件すら意識せずにパッケージを使用する人にライセンスの拘束力が及ぶかどうかについては、いろいろと論争があった。原則的には契約が成立していると言い張るのは難しい。もちろん、当事者間にライセンス契約について争いが無い場合は、その契約が成立していると推定することについて、なんの問題もない。

仮に、販売者と使用者の間にライセンス契約がないことになっても、法律である著作権法の規定は作用するので、作品への保護がなくなってしまうわけではない。だから、ライセンス契約を強制する動機を持つのは、(a) 著作権法による保護を超えて作品に対する自分の支配力を増したい人か、(b) 著作権法の保護ですら過剰なので自分の支配力を削減して使用者の自由の領域を確保したいと考える人、ということになる。一口にライセンスと言っても逆方向の2種類があるわけだ。

シュリンクラップ・クリックラップ契約

もちろん、世間的には(a)の人たちの声がデカいので、なんとかライセンス契約を有効にする方法を考えたのが「シュリンクラップ契約」や「クリックラップ契約」といわれるものだ⁶。契約の原則から考えると相当に怪しいけど、これでいいということになってる。こうして現在は、ライセンス優位の時代に入った⁷。著作権法を強化しなくても、ライセンスで使用者を締め上げることは簡単だ。こういうライセンスを「拘束するライセンス」と呼ぼう。

当然、こうした(a)の人たちのやり方にムカついた人たちがいる。「情報は自由でなきゃいけない」と考える「古き善きハッカー魂」を持っているタイプの人たちだ。そこで彼らは(a)の人たちがとった方法を逆手にとって(b)の目的を達成しようとした。それがこの記事でとりあげる種類の「自由のライセンス」だ。だから、(b)の人たちが配布する「自由なソフトウェア」に対

して(a)の人たちがいくらムカついても、(b)の人たちの手法を(a)の人たちは否定することができない。自分たちの支配力の根源を否定することになるからだ。good hack だと言えるね。

ライセンスは絶対ではない

このように、ライセンスは著作権と関係しているようで、微妙に関係がなかったりする状況にある。その強制力は「契約」という法律行為から発生しているからだ。とはいえ、契約だからどんな無茶な条件でも盛り込めると言うわけではない。先ほども触れたように、反社会的で不合理で公正を欠く条項については、法はその条項を無効としてしまうことがある。法律には強行法規と呼ばれる規定がいくつかあって、たとえ契約に含まれていても法律の規定が優先されることがあるのだ⁸。また、契約内容について実際に裁判が起きたりした場合、個別具体的な事例において、ある条項が反社会的であると判断されると、その効力が否定されたりする。

また、実際には、ライセンスに書き込まれている条件のすべてが有効かどうかは、契約に相当詳しい法律家でない限り判断ができないのも事実だ⁹。

さらに言えば、法は社会的領域、すなわち人と人がかかわる領域において作用するので、買って来たソフトウェアやコンテンツを私的領域、すなわち一切の他人との関係のない領域でどのように使うかは、いくら著作権者が神のごとくエライからと言っても支配できない¹⁰。

⁶ 「わかりやすいところに読みやすい文書でライセンス条件が書いてあって、パッケージを破るとか、[OK]ボタンを押すとか、そういう何らかの物理的行為があれば、合意があるってことにしよう」という考え方。

⁷ 著作権法は、どう考えても契約が成立しているとは言いがたい領域のみに作用するような状況になりつつある。

⁸ たとえば、消費者保護のために、「この製品を使用したことから発生するあらゆる損害について、販売者は一切の責任を負いません」というような条項は、無効とされていたりする。

⁹ 個別具体的な事案については「じゃ、まあ、裁判でもやってください」と言うほかにない。

2. 「自由のライセンス」ってどういう風に「自由」なの？

著作者の支配力を強化する ライセンスと制限するライセンス

これまで述べたように、著作権は、ある作品に対する著作権者の支配権として機能している。著作権は、契約の有無にかかわらず、その使用が私的なものであっても、私たちを拘束している。この支配権を基礎に、著作権の保護を超えた支配を内容とするライセンスが私たちに提示され、私たちはその条件の下でのみ作品を使用するとされていることもしばしばある。その作品を使用する私たちは、そのライセンスに自動的に合意したことにされているわけだ¹¹。あなたがこの論理展開を素直に受け入れられるなら、著作権・ライセンス問題で悩む必要はない。

ここで事態を複雑にするのは、著作権者自身が著作権法による法的保護を不要だと考えていても、黙っていたら自動的に保護されてしまうことや、著作権法の保護は、権利者が行使しなければ作用を開始しないこと¹²だ。たとえば、ネットワークのどこかに私の作曲した曲が置いてあったとして、それを誰がどうしようと私が黙っている限りは問題はない。私が黙っている理由が「使っているよ」という意味なのか「いつか訴えてやる」という意味なのか不明な限り、「問題がない」という状態は潜在的な可能性の領域にあることになる。これでは、その著作物の使用者は安心することができないだろう。

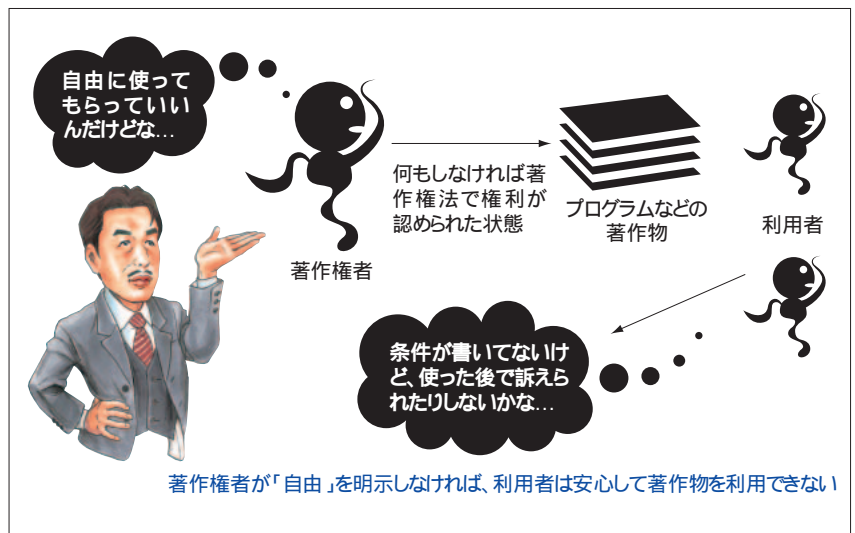
「使用者の自由」のための ライセンス

こうして、著作者本人が「自由に使ってもらっているよ」と思っている、その旨を法的に有効に世間に対して示さなければならぬという面倒な状況が発生したわけだ。そのため、「自由のライセンス」は、使用者と創作者の自由を守るために、法的に有効な形で、私たちに複製・改変・再配布などに関する一般的な許諾 (general public license) を与えようとしている。

たとえば、ソフトウェアでは、使用者による自由な改変を保証するために、再配布時に元のソースコードに加え、改変された部分についてもソースコードへのアクセスを保証するようにライセンスにおいて義務付けている。

この義務付けるという部分は、確かに創作者の「ソースコードを公開しない自由」を拘束している。この、しばしば論争となる論点については、具体的な「自由のライセンス」の条項を検討するときに詳しく取り上げたい。ただ、ここで簡単に述べておけば、知識の偏在は権力を生む、ということを考えてみてほしい。ソフトウェアのオブジェクトコードは、ソースコードとは違って、そこに含まれている知識を(相当な努力抜きには)明らかにしてくれない。

さらに、よく誤解されているのだが、「自由のライセンス」は商業的な利用、すなわちソフトウェアに関連したビジネスを禁止していない。ライセンスが、あるソフトウェアを無償で配布することを認めているときに、そのソフトウェア自体を販売することは実質的に不可能だろうというだけだ。



10 しかし実際にはライセンスに「ソフトウェアをインストールしていいのは1台のパソコンのみ」とある場合もある。著作権法で複製(インストールも一種の複製行為)に関する排他的独占権を権利者が保持するとされているのだから、この私たちの私的領域に及ぶ支配もまた、法的根拠のある支配なのだと言える。

11 ちなみにライセンスを破っても「違法」にはならない。ライセンス契約違反なのだから、債務不履行なのであって法律に違反しているわけではないのだ。

12 誰かが誰かの作品を使っているのを見て、「著作権法違反だ! 違法だ! 泥棒だ!」と騒ぎ立てる人がいる。著作権を主張し、民事訴訟を提起し、刑事告訴できるのは、その作品の著作権を持っている人物だけだ。

「作者の自由」のための ライセンス

商業目的では バランスがとれていた「責任」

もう1つ。私たちが何かを表現して、それを世の中に投げ出してしまうというのはとても自然な行為だ。あなたが歌った歌は、そばにいる人の耳に届く。あなたが書いた文章を掲示板に貼れば、それを誰かが読むだろう。ところが、法が発展するにつれ(ほんとうに発展と言っているかどうかは私にもわからないけど)表現についてもさまざまな「責任」が問われるようになってきた。その表現が誰かの権利や利益を侵害するならば、その表現をした人は責任を負うべきだ、ということだ。それは正

しいことだろうと思う。

でも、世界に何十億という他人が自分の表現に対してイチャモンをつけてくるかもしれないと気にしていたら、何も表現できなくなってしまう。世の中には、どんな表現に対しても傷つき、自分を攻撃していると思ひ込むタイプの人がいることも事実だ。まあ、さすがに法は常識を背景にしているから、そういうヤミクモなイチャモンを相手にしたりしない。でも、可能性としては、そのイチャモンを正当なものとして認めてしまうこともありうる。

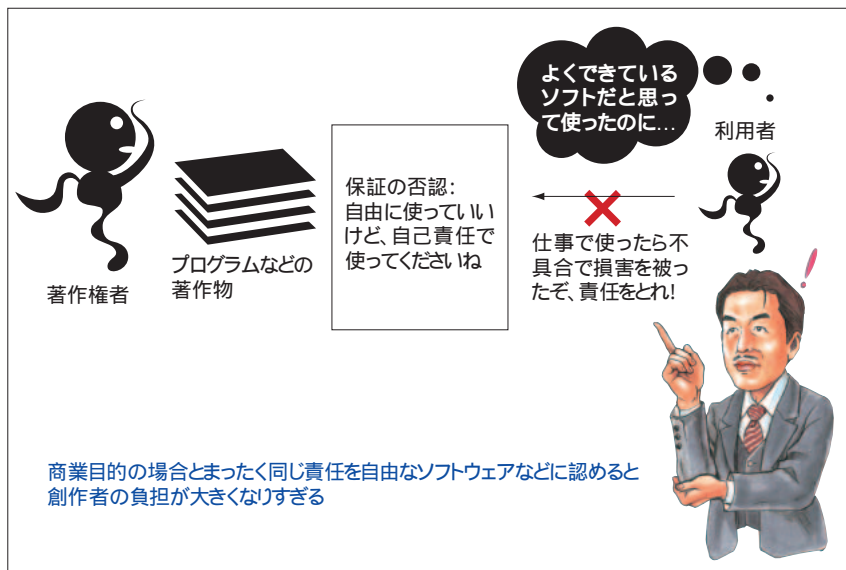
法は、商品として取引される「製造物」や「一定の形式の情報」について、その社会的影響力の大きさや、その創作活動が営利目的であることを根拠に、比較的容易に「責任」を認めてきた。企業の自社の

製造物の欠陥に対する無過失責任¹³がその究極的な例だし、名誉毀損の訴訟も、圧倒的に書籍や新聞といった商業媒体上でなされた発言に関してのものだ。

商業目的であれば、なにかを製造することや、なにかを出版することへの経済的な動機付けが存在する。だから、法が一定範囲の責任を課したとしても、それらの製造や出版活動から得られるだろう利益よりも、責任から生じるだろう費用が小さい限り、そうした製造・出版活動を止めてしまうことはない。ところが、私たちの表現活動の大部分は、まったく自発的なもので商業的な利益を目的としたものではない。仮に、ここで商業目的での表現と同じ責任を非商業的な表現に負担させれば、その仕組みは、結果的に私たちの表現活動を窒息させることだろう。利益が存在しないのに、費用だけが強制される結果になるからだ¹⁴。

ヤミクモ消費者保護主義から作者を守る ライセンス

自由なソフトウェアや自由なコンテンツは、その品質だけを見れば商業目的で作られたものと比較して遜色がないものが多いため、受け手の側が、そうした作品には商業利用の可能性(merchantability)や特定の目的に対する品質の保証(warranty)があると勝手に誤解するかもしれない。そして、そうした誤解が生じる可能性は、それら自由な作品の品質が上がれば上がるほど高まりうる。すると、よくできた作品を無償で提供することは、経



13 自分に落ち度があっても、発生した損害の責任を負うという考え方。

14 米国の「言論表現の自由」の論理に従えば、そうした制度を政府が支持すること自体が憲法違反ということになりうる。

15 ここをよく読めよ、ということだ。

済的な見返りなしに危険や費用を負担することになってしまう。

そこで、「自由のライセンス」には必ず「保証の否認(disclaimer of warranty)」が付いている。ライセンス中のズラッと大文字ばかりで書いてある部分がそれだ¹⁵。他人に責任を負わせることが大好きな種類の人たちから、創作者たちを守るために入れてある条項だ。ここまでの私の説明を理解した人なら、この「否認」の部分が法的に効力を持たなければ、無償でソフトウェアやコンテンツを提供するような人たちが著しく不利になることが

わかると思う。

だから、無償のソフトウェアやコンテンツに商業目的のそれらと同じ責任を負わせようというヤミクモ消費者保護主義の人たちの主張は、無償の作品が自分たちの市場を荒らしている、あるいは利益を奪っていると考えるような商業関係者たちにとって、とても嬉しいはずだ。

もし、私たちがそれら無償の作品を大切だと思うなら、そこから得たものに対して恩義を感じるなら、ヤミクモ消費者保護主義には抵抗しなければならない。私たちは自由なソフトウェアの消費者でもない

し、自由なソフトウェアやコンテンツは消費されるモノではない。私たちは、創作活動や善意を窒息させてしまうような法的保護を望んでいない、つてね。

以上で、自由のライセンス、著作権法、そして私たちとの関係の一般的な話はおしまいだ。今回は、いくつかの自由のライセンスを具体的に挙げて、比較検討分析のようなこともしてみたい。

代表的な「自由のライセンス」(詳細については集中連載第2回で解説)

ソフトウェアを対象とするもの

GPL(GNU General Public License)	「コピーレフト」を保証するための代表的なライセンス。GPLで配布されているフリーソフトウェアで代表的なものにGNU EmacsやGNU/Linuxがある。コピーレフトの保証以外にもさまざまな規定がある。
LGPL (GNU Lesser General Public License)	ソフトウェア内のあるライブラリーに対してのみGPLと等価の権利を主張し、そのライブラリーを利用したソフトウェア全体には影響が及ばないようにしたものだ。
BSD	宣伝条項のある旧ライセンスと、宣伝条項の削除された新ライセンスがある。GPLに比べて単純で制限も少ないのが特徴。
OSL (Open Software License)	GPLに似たライセンスだが、GPLではライセンスされたソフトウェア全体にGPLが適用されるのに比べ、OSLではそのような強制力はない。
W3C	GPLと同様に「コピーレフト」を保証するためのライセンス。条項数が少なく、制限も緩い。
Artistic License	Perlの2つの選択型ライセンスの1つ。著作権者に一定の管理能力を与え、改変などに制限があるため、「コピーレフト」なライセンスとは性質を異にする。
Qt Public License	「コピーレフト」ではないライセンス。変更されたソースはバッチで配布されなければならない。

コピーレフト リチャード・ストールマンによって提唱された概念。著作権法を越えて保護するのではなく、かといって著作権法を否定するのでもなく、創造物の使用、コピー、再配布、改変を著作権法に依拠したライセンスによって許可している。本稿でいう「自由のライセンス」が持つ概念の代表的なものといえる。

コンテンツを対象とするもの

Creative Commons	コンテンツ用途のためのライセンス。著作物が流通する際の著作権表示の有無、著作物のコピーなどを商用利用許可の有無、改変利用(二次著作物の制作)の許可の有無を選択でき、11種類のライセンスの中から自分の用途に合ったものを選ぶことができる。
GFDL (GNU Free Documentation License)	文書に対してコピーレフトを主張するためのライセンス。改変した文書を複製、頒布する際のさまざまな条件が定められている。
Open Content License	複製作成の際の対価の要求に制限を付しているのが特徴。
Open Creation	日本発の音楽データのためのライセンス。5つの利用条件に対してそれぞれの必要条件を選ぶことにより、用途に合ったライセンスを利用できる。商用、非商用における改変許可の有無や氏名表示の有無を選択できる。
Open Publication License	オプションとして、改変された文書の配布の禁止や商業利用の禁止を選択できるライセンス。これらのオプションが選択されていない場合は、フリーなライセンスとして利用できる。

フリーソフトウェア 「自由なソフト」運動の父

リチャード・ストールマン

Richard Stallman

オープンライセンスの代表といえばGPL(GNU General Public License)だ。GNUプロジェクトの生みの親であるリチャード・ストールマン氏にインタビューを行った。フリーソフト運動の推進者として知られるストールマン氏が語る「自由なソフトウェア」の世界とは。

Interviewer: 白田秀彰とロージナ茶会
Interpreter: 長野弘子 Photo: 渡徳弘

Stallman :

まず、GNUとFree Softwareということについてお話ししておこう。その上であなたたちの質問を受け付けることにしたい。

その前に、とても重要なことを言っておかなければならない。Free Softwareという言葉を読んだときに「フリーソフト」ではなく「自由なソフト」と訳してほしいのだ。その方が「無料」という意味を含まないので表現としての確だから、その言葉の利点を活用してほしい。また同様に、Non-Freeという言葉は「不自由な」と訳してほしい。

それでは話に入ろう。

自由なソフトのアイデアの元はユーザーが自由を得ることにある。これには4つの段階がある。

まず根本的なものとしてソフトを実行する自由というものがある。

2つ目はソースコードを勉強して好きなように改変する自由だ。

そして3つ目は自分の属しているコミュニティの人たちを助ける自由。これはたとえばソフトを他の人にコピーできるという自由だ。

4つ目はこれらの行為によってコミュニティを構築する自由だ。改変したよりよいソフトを配布することでこれが構築できる。

これらの政治的な目的が自由なソフトの持つ目的だ。私たちは1984年からGNUというオペレーティングシステム(OS)の開発を行っているが、これはすべてユーザーが自由を得るために、不自由なソフトのOSによって自由を失ってしまわないように開発を行っている。

GNUというのは、人々に自由を与えるためにソフトを書く、そういうプロジェクトだ。

エンジニアの皆は私たちの活動をオー

Free Softwareは「自由なソフト」。
「無料のソフト」という意味ではない

オープンソースだとよく言っている。しかし、OS(Open Source Initiative)の目的というのは、オープンソースがよいソフトを作るための方法だから支持するというものなので、GNUとオープンソースとは違うものだ。

GNUのOSは、普段Linuxと呼ばれている。しかしLinuxというのはカーネルというシステムの一部分であり、人々が実際に使っているのはGNUのソフトとLinuxだ。だから本当はGNU/Linuxと呼ばなければいけない。

先にも言ったように私たちは84年からGNUを作り始め、91年にはほぼ完成状態にあった。そしてその最後に欠けていた部分

を埋めてくれたのがLinuxで、GNUとLinuxが組み合わさって完全なソフトが生まれたのだ。

導入はここまでとして、質問をお受けしよう。

今日はGNUがもたらす自由について主に聞きたいと思っています。最近では、マイクロソフトのPalladiumなど、ソフトウェアではなくハードウェアでコンテンツが管理される時代が来ようとしています。このことについてどう思われますか？

Stallman :

それらのハードウェアは、ソフトウェアによってその機能が使われるようにデザインされている。だから、あなたの自由をリスクする形でソフトウェアが開発されれば、ハードウェアのみで自由を制限するものにはならないだろう。

しかし、ハードウェアがソフトウェアによる管理を容易にするように開発されてい

る。そしてこれと暗号化などの技術によって、ある特定のアプリケーションソフトで作られたデータを他のソフトウェアでは見られないようにすることも可能になっている。このような行為は独占禁止法に照らすと違法なことであり、そういった場合には、ハードウェア自体も違法にするべきだ。

ハードウェアが署名や暗号などの機能を提供すること自体は妥当だと思う。しかし、その機能はユーザーの管理下になければならない。そうでなければ、自分自身でコンピュータをコントロールすることができなくなってしまい、それはユーザーに対する裏切り行為と言えるだろう。

DRMについて弁護士が言う「権利」とは、「あなたたちをコントロールしようとする誰かの権利」なのだ

自由とは制限のない状態のことを言いますが、管理によって自由を保障することもできます。たとえばDRMでもその制限の仕方次第では自由を保障することは可能だと思いますが、どうお考えでしょうか。

Stallman :

わたしはDRM(Digital Rights Management)をDigital Restricted Managementと呼んでいる。これはコンピュータユーザーにとって非常に犯罪的なものだからだ。DRMについて弁護士が言う「権利(Right)」というのはあなたたちの権利ではなく、「あなたたちをコントロールしようとする誰かの権利」なのだということ覚えておいてほしい。この言葉の使

い方はオーウェルの「1984年」で言うところの「^{doublethink}二重思考」¹的な使い方なのだ。
¹編集部注:「二重思考」とは2つの矛盾した思想や考え方を同時に容認すること。

DRMは存在してはいけないと思う。私たちは音楽・本・映画などをすべて自由にコピーできるべきであり、そしてテープレコーダーやCD-Rなどコピーをする機械を持つことができるべきなのだ。

それでは、たとえばCreative Commons (CC)のようなシステムを使って、GPLを強制するDRM レッシング教授はDRE (Digital Rights Expression と呼んでいますが)のようなものを考えたりはしないのですか？

Stallman :

レッシングの目的は著作権者が自分の著作物の使用の許可を与えることができる方法を作るといふものだ。このCCのライセンスは良いアイデアだと思う。しか

し、DREについては良いアイデアであるかもしれないが、DRMの方向に行く可能性もあるという意味で危険ではないだろうか。

実際にDRMを推進しようとしている人々が考えているのはDREとは全然関係なく、今私たちが持っているテープレコーダーやコピー機といった私的複製を可能にする道具を全部奪おうということだということを理解しておかなければならないだろう。

彼らがやろうとしているのは私たちの自由を奪おうということだ。だから私たちはそれに対して自由を守らなければならないし、戦わなければならない。

GPL自体がGPLから逃れる自由を奪う



ことで、GNU的な自由を保証しているという意見もありますが、これについてはどうでしょうか。

Stallman :

GPLはすべてのユーザーの自由を守っている。その自由というのはユーザー1人1人の自由であり、個人で好きに何かをする自由や、コミュニティーを形成して一緒に働く自由も含んでいる。

これに反対し、GPLが制限だと主張する人たちは、他の人たちをコントロールしたい人たちだ。つまり彼らの言うのは、「彼らが私たちのことをコントロールする自由」を私たちが彼らから

奪っている、ということなのだ。彼らは奴隷制に反対する人に対して反対しているようなものだ。

「自由」という言葉と「権力」という言葉を分けて使うとわかりやすいだろう。自由というのは自分自身が何でもできるということで、権力はその力が他人に及ぶということだと考えてみればいい。

自由な社会というのは、1人1人が自分のやりたいことを自分自身で決定できる、

そういう社会なのだ。

自由なソフトを広め、GNUを支える人材を育てるのにどのような教育が有効でしょうか。

Stallman :

自由なソフトは教育分野で必要不可欠なものであるが、不自由なソフトウェアは教育の精神とは対極に位置しているだろう。

なぜなら教育というのは人々が学ぶことを支援するものだが、不自由なソフトというのは生徒が学ぶことを許可してはくれない。不自由なソフトでは、ソフトがどう動くのかということが秘密にされていて、学ぶことができないのだ。

また、教育では子供たちに道徳的に優れた人間になるように教えている。たとえば、助けを必要としている隣人を助けるといったことだ。これは自由なソフトを使っていれば自然に習慣として身に付くだろう。

**GPLが制限だと主張する人たちは、
奴隷制に反対する人に反対しているようなものだ**

う。ソフトを学校に持ってきたら共有しようとする、そのようなことが行われるからだ。

日本ではマイクロソフトのソフトのようなプロプライエタリーなソフトを中学校から使用しようとしていますか……。

Stallman :

それはばかげたことだ。

すべての日本人が米国の金持ち企業にお金を払うようにさせられているが、これは国家利益から見ても非常におかしな話だ。私は、日本の政府が日本人の雇用に対してもっとお金を使うと思っていたのだが、なぜマイクロソフトに大量のお金を払うことが、日本の経済刺激につながるのだろうか。

マイクロソフトのプログラムをキャンセルして自由なソフトウェアを導入すれば、そんなにお金はかからないし、余ったお金でもっと先生を採用して、よりよい教育のためにもっといろいろなソフトを開発することを教えればいいのではないだろうか。

スペインではすでにエクストレーマドゥーラ州とアンダルシア州ですべてのソフトを自由なソフトにする試みが行われている。

技術が使える人間を雇うコストが高すぎるという話も出てくるそうだが、ライセンス料に払っているという年50億ドル日本が教育用に支払っているマイクロソフトのライセンス料があれば、給料を5万ドル

としても10万人は軽く雇えるだろう。

彼らは日本市場でお金を使いますし、デフレも止まりますね(笑)。

Stallman :

そのとおりだ。すばらしい(笑)。

政府がGNUを進めるとGNUの精神は広まらないかもしれません。GNUの精神を広める鍵というのは何でしょうか。

Stallman :

その危険性はあるが、GNUを小さいうちから使って慣れていけば、彼らの社会的な価値観も変わってくるのではないかと。

もちろん、それでは十分ではないだろう

から、私たちから自由の価値を伝える必要があることも事実だと思う。

GNUのソフトというのは、使う人についても作る人をそのまま前提としているような感じがします。ユーザーからは、GNUも不自由なソフトも大差なく感じるのではないかと思いますのですね。

Stallman :

自由なソフトのコミュニティは、ソフトを作らなければならないので開発者が中心になっているのは確かだが、

自由という価値観はすべての人にとって大事だ。

自分が開発者ではなくても、開発や修正のできる人がグループ内にいればその人に頼めばいい。そうすれば自分の意見を反映してもらえて、開発者じゃなくても利益を受けることができる。

消費者保護法によって、ユーザーの自己責任ではなく、ソフトの制作者がすべてに責任を負うことになる可能性がありますか、これについてはどう思われますか。

Stallman :

その法律は変えるべきだ。自由なソフトは彼らが自主的に人々を支援しようと最善をつくしていることで、それは罰せられるべきではないからだ。

ただし物理的な製品に対してはそういう消費者保護法のようなものも必要だろう。

ハードウェアメーカーは消費者に自由なソフトウェア入りのマシーンを売ってお金を稼ぎ、それによって、本来開発者のコミュニティに入るべきお金がメーカーに入るようになっていく。だから当然報酬を得たメーカーがソフトについてもその責任を

負うべきだ。

これはメーカーがブランクコンピュータを作って「動かしたかったら のソフトウェアを入れなさい」と言ったときも同じだ。メーカーがそのソフトをインストールしろと言った以上は、メーカーがその製品と

ライセンス料に払っているという年50億ドルがあれば、給料を5万ドルとしても10万人は雇えるだろう

ソフトが正しく動くことについて責任を負うべきだからだ。

消費者保護法の裏には多分こういうロジックがある。1つ目は、私たちはメーカーに信頼ある製品を作るように求めることができるということ。2つ目は、彼らがきちんとした仕事をしている限り、彼らはなにかあったときの保証ができるはずであるということだ。

Stallman :

自由なソフトが広がることによって雇用に影響が出るという話がある。しかしそれはそんなに大きな影響にはならないだろう。

ソフト産業にはパッケージソフトとカスタムソフトの分野がある。カスタムソフトというのは、特定の顧客のために作られるソフトのことだ。そして、ソフト産業のおよそ90パーセントがカスタムソフトとなっている。

自由なソフトによって影響を受けるのはパッケージソフトの分野のみだから、その影響はIT産業にとっては小さなものにならない。なぜなら、IT産業全体の中でソフト産業は小さな割合を占めるにすぎないし、その中でもパッケージソフトは小さな割合にすぎないからだ。

さらに言えば、自由なソフトが普及すれば、そのソフトをさらにカスタマイズするための雇用も発生するだろうし、今までライセンスに払っていたお金を別の場所に投資することもできる。そうすれば結果としてIT産業全体が潤うのではないだろうか。

インタビューは終始和やかに行われ、ストールマン氏には気さくな人という印象を受けた。インタビュー後にはダンスのステップを踏むところも見せていただき、その楽しい様子がとても印象強く残った。もちろん別れの言葉は「ハッピーハッキング！」



リチャード・ストールマン(Richard Stallman)

MIT人工知能研究所のスタッフを経て、84年にGNUプロジェクトを発足。その成果は現在のGNU/Linuxシステムなど幅広く使われている。コピーレフトやGPLなど、フリーソフトウェアで広く利用されている概念を生み出した。Free Software Foundation代表。

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



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp