

オープンソースビジネスに取り組む SI 企業のための

企業ポリシー策定ガイドライン

平成 17 年 5 月

社団法人 情報サービス産業協会

平成 16 年度 オープンソース・ビジネス委員会

はじめに

平成 16 年度オープンソース・ビジネス委員会では、参加企業間でのオープンソースへの取り組み事例の相互情報交換とオープンソースソフトウェア(OSS)特有の開発コミュニティへの関わり方について検討した。

平成 15 年度オープンソース・ビジネス委員会においては、平成 15 年 11 月に大阪で開催された日中韓オープンソース・ビジネス懇談会の開催準備を行い、日中韓の OSS に関するフォーラムへの取り組みを進めた。その後フォーラムは、中国、日本、韓国と回を重ね、検討 WG も多岐にわたり、日本をはじめアジア地域における OSS への取り組みの急速な進展が実感できる。結果として、日中韓の情報サービス産業協会が中心となって開催した懇談会は、新たな OSS ビジネス立ち上げの国際連携の枠組みの準備会議として歴史的イベントとなったといえよう。

今日、各企業がこぞって基幹システムも含めた情報システムへの OSS 活用に取り組み始めている。これまでのソフトウェア・ビジネスと比べて、OSS ではその固有の特徴でもある開発コミュニティとの関わりが各企業にとってはまったく新しい枠組みである。知的財産権の問題も含めて開発コミュニティとの関わりについては既に欧米のソフトウェア産業ではきちんとした社内ルールを制定して、コミュニティへの貢献を企業レベルで実行し、Give more than take などの標語に示すように自社の立場を鮮明にしている。本委員会への参加企業では、このような取り組みへの意識が希薄であったり、極端に恐れて OSS の活用を制限するなどの問題があった。

平成 16 年度オープンソース・ビジネス委員会開催にあたっては、他の団体等での OSS への取り組みとは一線を画した、JISAらしいテーマで本委員会を運営したいと考え、「企業ポリシー策定ガイドライン」としてオープンソースの特徴をふまえたコミュニティとの関わりについて事業戦略策定のあり方を方向付けることとした。

「企業ポリシー策定ガイドライン」の策定にあたっては、本委員会のもとにWGを設置し、主査には野村総合研究所でオープンソース・プロジェクトリーダーとして第一線で活躍されている寺田雄一氏を迎えて、検討していただいた。

WGでの検討の結果をうけ、本委員会では本報告書のとおり、本編と付属資料として、オープンソース・ビジネスと企業ポリシーの考え方、及び事業戦略立案に活用するための実務解説という形で、公開することとした。

本報告書が、情報サービス産業協会会員企業にとどまらず、日本OSS推進フォーラム等を通じて、世界の中における日本の産業競争力の向上に資することができれば、望外の喜びである。最後に WG に参加して議論していただき報告を取りまとめられた寺田主査をはじめとする WG 委員の皆様のご苦勞に感謝したい。

平成 17 年 5 月
(社)情報サービス産業協会
オープンソース・ビジネス委員会
委員長 長野 宏宣

平成 16 年度 オープンソースビジネス委員会 委員名簿

委員長	長野 宏宣	エヌ・ティ・ティ・コムウェア(株) 取締役 / オープンソースソフトウェア推進部長
	橋本 隆正	(株)アイネス アプリケーションシステム本部システム統合センター
	服部 充昭	(株)アルゴ21 研究開発センターソフトウェア工学技術研究部 部長
	中島 範夫	(株)SRA OSC 営業部バイスプレジデント
	小林 寛三	NECソフト(株) 経営企画部 エグゼクティブエキスパート
	佐藤 隆哉	NECネクサソリューションズ(株) ビジネスソリューションSI事業部 セキュリティビジネスセンター センター長
	小林 勝哉	エヌ・ティ・ティ・コムウェア(株) オープンソースソフトウェア推進部 担当課長
	三田 昌弘	キーウェアソリューションズ(株) 経営企画室 室長
	遠藤 和弥	情報技術開発(株) 技術本部技術統括部長
	村田 勝之	住商情報システム(株) 生産技術センター オープンソース技術チーム長
	会田 雄一	TIS(株) 基盤技術センター センター長
	関根 正騎	東芝情報システム(株) 技術企画部・基盤技術開発部主任
	大嵐 康浩	日本タイムシェア(株) エンタープライズソリューション事業本部事業推進室 テクニカルマネージャ
	寺田 雄一	(株)野村総合研究所 技術開発部 オープンソースソリューションセンター グループマネージャ
	戌亥 稔	(株)ビーコンインフォメーションテクノロジー 常務執行役員
	小野 宣明	日立公共システムエンジニアリング(株) 生産技術部第1G主任
	久保 忠	日立物流ソフトウェア(株) ソリューションシステム本部テクニカルサポートセンタ部長
	吉成 安宏	富士通エフ・アイ・ピー(株) システム技術推進部担当部長
	飯沼 聡	(株)三菱総合研究所 ビジネスソリューション事業本部 ITソリューション事業部ソフトウェアエンジニアリンググループ
	田原 幸朗	(社)情報サービス産業協会 調査企画部 部長
	鈴木 律郎	(社)情報サービス産業協会 調査企画部 主任調査役

平成 16 年度 オープンソースビジネス委員会
企業ポリシーガイドライン WG 委員名簿

主査	寺田 雄一	(株)野村総合研究所 技術開発部 オープンソースソリューションセンター グループマネージャー
	橋本 隆正	(株)アイネス アプリケーションシステム本部システム統合センター
	服部 充昭	(株)アルゴ21 研究開発センターソフトウェア工学技術研究部 部長
	小林 寛三	NECソフト(株) 経営企画部 エグゼクティブエキスパート
	児玉 賢二	NECソフト(株) 経営企画部 経営企画エキスパート
	小林 勝哉	エヌ・ティ・ティ・コムウェア(株) オープンソースソフトウェア推進部 担当課長
	中野 紀子	エヌ・ティ・ティ・コムウェア(株) オープンソースソフトウェア推進部
	四元 俊一	エヌ・ティ・ティ・コムウェア(株) オープンソースソフトウェア推進部 スペシャリスト
	村田 勝之	住商情報システム(株) 生産技術センター オープンソース技術チーム長
	大嵐 康浩	日本タイムシェア(株) エンタープライズソリューション事業本部事業推進室 テクニカルマネージャ
	田原 幸朗	(社)情報サービス産業協会 調査企画部 部長
	鈴木 律郎	(社)情報サービス産業協会 調査企画部 主任調査役

目次

・総論 ～OSS ビジネスに取り組むための企業ポリシーの策定～	5
1. 背景	7
1.1 情報システムにおける環境変化	7
1.2 OSS がもたらすソフトウェアの変革	7
1.3 情報サービス企業における人材育成と OSS.....	8
2. 基本的な考え方	9
2.1 情報サービス企業の OSS への取組み.....	9
2.2 企業ポリシーの重要性	10
2.3 企業ポリシーの策定を支援する.....	10
3. 企業ポリシー策定のためのガイダンス.....	11
3.1 位置付けと基本構成	11
3.2 策定および運営のための組織体制	11
3.3 ポリシー運用の方法と関連する組織.....	12
3.4 企業ポリシーガイドラインの利用について	12

. 企業ポリシー策定ガイドライン ～項目と解説～	15
1. 基本方針の策定(OSS への取り組み方針)	17
1.1 OSS に取り組む目的を明確にする	17
1.2 ポリシーを策定する目的を明確にする	17
1.3 OSS への取り組みタイプと策定するポリシーの範囲を規程する	18
1.4 OSS コミュニティに関わる従業員の立場を規定する	19
2. コミュニティへの貢献に関する方針の策定	21
2.1 コミュニティへの企業貢献の目的	21
2.2 コミュニティへの企業貢献に関する規程	21
2.2.1 人的リソースの提供	22
2.2.2 ソフトウェア/ハードウェア資産の提供	22
2.2.3 ソフトウェア資産の OSS 化	22
2.2.4 活動資金の提供	22
2.2.5 情報提供(評価結果の公開など)	22
2.2.6 コントリビュータの雇用	23
2.2.7 ドキュメンテーションの整備	23
2.2.8 サービス提供	23
2.2.9 人材育成	24
3. コミュニティに関わる従業員への支援方針の策定	25
3.1 コミュニティに関わる従業員を支援する方針を明確にする	25
3.2 コミュニティに関わる従業員の支援に関する規程	25
3.2.1 コミュニティ活動を考慮した勤務時間	26
3.2.2 コミュニティ活動を考慮した勤務場所	26
3.2.3 コミュニティ活動を考慮した雇用形態	26
3.2.4 従業員のリスクからの保護	26
3.2.5 従業員のトレーニング	26
3.2.6 コミュニティ活動を考慮した評価方法	27
4. OSS と関わる際の留意点と対策に関する方針の策定	28
4.1 ライセンスに関する留意点とその対策	28
4.1.1 OSS ライセンス確認の必要性	28
4.1.2 OSS 特徴の理解と必要性	29
4.1.3 使用する OSS の利用条件の確認	29
4.2 OSS 使用時の知的財産権侵害リスクとその対策	29
4.2.1 当該 OSS 権利侵害可能性の認知	30
4.2.2 権利侵害回避の運用方法の検討	30
4.2.3 権利侵害における金銭的対応手段の検討	30
4.3 OSS の信頼性に関する留意点とその対策	31
4.3.1 OSS の信頼性評価と選定	31
4.3.2 入手した OSS の情報の保存	32

5. OSS コミュニティと関わる際の留意点と対策に関する方針の策定	33
5.1 OSS コミュニティの評価基準の策定	33
5.1.1 参加コミュニティの抽出	33
5.1.2 コミュニティの方針の尊重	33
5.1.3 コミュニティとの信頼関係の構築	34
5.2 機密情報の漏洩リスクとその対策	34
5.2.1 コミュニティのオープン性の認識	34
5.2.2 コミュニティ参加社員に与える権限	34
5.2.3 機密情報取り扱いルールの再確認	35
5.2.4 機密情報漏洩時の対応策	35
5.2.5 参加社員に対する教育	35
5.3 自社, 又は他社への誹謗・中傷リスクとその対策	35
5.4 開発コードの権利帰属に関する規定	35
6. 自社開発ソフトウェアを OSS としての公開する際の方針の策定	37
6.1 OSS として公開する目的	37
6.1.1 コミュニティによるソフトウェアの開発	37
6.1.2 社会, 業界, OSS コミュニティへの貢献	37
6.1.3 企業(ソフトウェア)の宣伝, アピール	38
6.1.4 ソフトウェアのシェア拡大	38
6.1.5 サポート, コンサルティング, 構築ビジネスの実施	38
6.2 OSS として公開する際の留意点と対策	38
6.2.1 ライセンス	39
6.2.2 他社の知的財産権の侵害	39
6.2.3 自社の知的財産権の漏洩	39
6.2.4 コミュニティの立ち上げ, 育成における留意点	40

・ 総論

～ OSS ビジネスに取り組むための企業ポリシーの策定 ～

1. 背景

情報システムが産業・社会の基盤となるなか、情報サービス産業はユーザの声を代弁し IT 利用のニーズを、製品開発者(商用であれ、オープンソースであれ)に伝えるとともに、情報化の企画、開発、運用、保守のライフサイクルをインテグレーション技術で支えることが、産業としての社会的責務であるといえる。

1.1 情報システムにおける環境変化

情報サービス産業では、ハードウェア(コンピュータ)が高額で、ソフトウェア/サービスが価格にバンドルされていた時代から、ダウンサイジング、低価格化が進み、アンバンドルが実現し、ソフト/サービスの時代が到来している。

しかしながら、日本の情報システム構築市場においては、日本語というバリアに守られた閉じたマーケットであるが故に不透明な取引慣行が改善されず、情報化投資の非効率さが産業の国際競争力の弱体化を招いているとも考えられる。

情報システムにおける以下のような環境変化を踏まえ、業界をあげて情報システム構築の効率化に取り組むことが重要である。

<情報システムの社会的重要性の増大>

産業・社会の情報化及びネットワーク化の進展により情報システムの社会的重要性は飛躍的に増大してきている。電子政府・電子自治体の構築が進展し、企業活動においても IT 利活用が競争力確保のために不可欠なものとなっている。

日本の ICT 市場は米国について 2 位の巨大市場であるにもかかわらず、ソフトウェア製品では圧倒的な輸入超過であり、海外依存度が高く、日本の産業競争力強化を阻害する一要因ともなっている。

<情報システムのユビキタス化>

IT のインフラ化・コモディティ化の進展により、企業レベルでの活用はもちろんのこと、国家レベルの e-Japan 戦略から TV ゲームのような個人利用まで社会のあらゆる層に浸透してきている。社会・生活の中で使用される様々な機器、サービスに IT が組み込まれ、ネットワークでつながるユビキタス社会の実現が目前に迫っている。

このようなユビキタス社会は個々の要素技術もさることながら、技術のオープン化とインターフェースの標準化がそのベースであり、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワーク、コンテンツのインテグレーションにより実現される。

1.2 OSS がもたらすソフトウェアの変革

高密度実装技術等によりハードウェアやネットワークの飛躍的な性能向上が実現し、IT の多様な利活用を実現できる環境が整備されつつある。これにともない、ハードウェア等の性能を活かし、利活用を進めるソフトウェアも人間の管理能力を超え巨大化している。

しかしながら、人間の知的活動の生産物であることもあり、信頼性、品質、生産性等でそのスピードに追いついていないという現実が存在する。これまでに部品化・再利用等、ソフトウェアの品質・生産性向上への取り組みが行われているものの十分な成果をあげる状況には至っていない。

このような中、知的財産権に対する考え方は複数存在するものの、「コミュニティに参加する技術者が保有するソフトウェア技術や開発されたプロダクトは公共財である」とする考え方に代表される、ソースコードを公開し一定の条件のもと自由な利用を許容する OSS が注目を集めている。

公開されたソースコードを技術者が共有し再利用することで新たな製品が生まれ出されるコミュニティ活動は、ある面今後のソフトウェア開発のあるべき姿を提示しているともいえる。

著作権で保護された商用ソフトウェアでは、有償により提供機能の品質と稼働責任が提供企業により保証されており、システムインテグレーションにおけるリスク分散を可能にしている面もある。

これに対し、OSSは無保証、自己責任での利用が原則であるにも係わらず、ユーザやSI事業者がコミュニティに積極的に関与することによって無償に近い状態で利用できるメリットに加え、一部のOSSでは商用ソフトウェアとほぼ同等の機能を有することもあり、セキュリティ面を含め、国や大手企業を中心としたユーザの支持を得てきている。また、ベンダにおいてもソースコードが公開されていることにより障害発生時の迅速な対応が取れるなどのメリットがあることから、OSやミドルソフト分野を中心に着実な利用の進展が見込まれている。

1.3 情報サービス企業における人材育成とOSS

2002年12月に経済産業省より発表されたITスキル標準により技術者のプロフェッショナル性が明確になった。情報サービス産業の収益の源泉はサービス(=スキル)であり、その提供は技術者が担うという新たなサービスビジネスの世界を切り開くためのインフラが整備されたことになる。

このような役割を担う業界の技術者には、ICTの本質を理解し、ユビキタス社会を担う情報システムの社会的な役割を認識した信頼性の高いサービスの提供が求められる。そのためには、OSやミドルウェアのソースコードに触れることによって、ハードウェアとのインターフェースまで意識したソフトウェアの動作原理を理解する必要がある。ソースコードが公開されているOSSはそのための最適な教材となるはずである。

さらに、多くの有能な技術者で形成されたコミュニティにおいて開発に参加する技術者には世界レベルで自身の能力を高められるばかりでなく、多くの人的ネットワークを得ることに繋がり、多くの先進的な情報を得る機会が増えることになる。

2. 基本的な考え方

OSS 利用の関心が高まるなかで、オープンあるいはプロプライエタリなどユーザの情報化戦略に沿った多様な製品選択を可能にする情報サービス産業のインテグレーション技術への期待も高まっている。

オープンソースビジネス委員会では、情報サービス企業が SI 事業者としてユーザの期待に応えるため、戦略的に OSS に取り組もうとする企業を支援するための「企業ポリシーガイドライン」の策定に取り組んだ。

2.1 情報サービス企業の OSS への取り組み

情報システムにおける各種ソフトウェア製品は、ユーザにおける情報技術利用の成熟度や構築すべき情報システムの機能や特性に応じて選択されることが原則である。

この原則のもと、情報サービス企業は、情報システムを通じて顧客企業に最適な経営ソリューションを提供することを目的としている。情報サービス企業が個々のソフトウェア・プロダクトを選択する場合には、ソリューションに適した機能を持っているか、顧客の要望を十分に満足させ得るか、といった点を評価することになる。このような視点で OSS を見た場合、商用ソフトウェアの対極にあるものではなく、数多くあるソフトウェアの選択肢の一つと位置づけることができる（OSS 特性表参照）。

一方、アジア諸国においては中国の WTO 加盟などにみられるように、知的財産権の整備、デジタルデバイドの解消に官民あげて取り組んでおり、日米欧の企業とのソフトウェア取引等を目的とした IT 関連企業の育成に力を注いでいる。ソフトウェアは人間の知的生産物としての性格が強く、IT を目指して選り抜かれた優秀な人材と安い賃金をベースにして Linux 等 OSS の利用で競争力をつけたこれらアジア各国の IT 企業との競争が今後激化すると予測される。

製造業における生産拠点の海外移転、金融や通信業界の劇的な再編など、産業のグローバル化や競争力確保に向けた取り組みにおいて情報システムは欠かすことのできない反面、情報化投資に見合う効果も厳しく問われている。すでに情報関連機器メーカーでは、コスト削減や納期短縮を目的に、組み込みソフトウェアの開発を海外企業に直接発注する企業が出始めており、情報サービス企業においても、ソフトウェアのオフショア開発を積極的に進める大手企業が多く出ている。

このようなビジネス変革を踏まえれば、多様な技術、製品の選択肢を提供する情報サービス業にとって OSS に取り組むことのできない企業は、今後ユーザニーズの多様化がさらに進むシステムインテグレーション市場でマーケットを失うと考えられる。

また、OSS については、ソースコードの公開によるメリットから、先進各国においても政府レベルで利用の促進を図る取り組みが進んでいることもあり、ユーザに対する波及効果を考えれば、早急にグローバル競争環境における情報サービス企業としての自社の位置づけを把握し、経営戦略を明確にするなかで OSS に対しても明確な取り組み姿勢を示す必要がある。

SI 事業者（以下、企業）が本格的に OSS を活用したビジネスに取り組むためにはユーザとのシステム構築取引を整備する「ビジネスモデル」の分野と OSS コミュニティとの関係を整備する「企業ポリシー」に整理することができる。

2.2 企業ポリシーの重要性

企業或いは企業に属する個人が「OSS コミュニティとどのような関係を持つか」には様々な形態が考えられる。企業の様々な部署がそれぞれの判断で「OSS コミュニティ」との関係を築くことは、重複した非効率な取り組みが増えるばかりでなく、企業としての一貫性に欠け、知的財産権問題など意図しない事態に遭遇した場合の社内対応について混乱を招く可能性もある。

加えて、特定製品に依存したソフトウェアビジネスは新たな技術、ノウハウの蓄積において限界が生じる。現状では開発環境等での OSS 利用だけであったとしても、企業の競争力確保の観点に立ち、利用に伴うメリット、デメリットを把握し、生産性向上やリスク管理について利用に係わる企業（あるいは事業部レベル）としての取り組み方の基準を提示する必要性に迫られることになる。

このように利用のみを前提とした場合であっても、将来の OSS ビジネスまでを視野に入れた上で、現状にあった企業ポリシーの策定に取り組むことが望ましい。

2.3 企業ポリシーの策定を支援する

OSS に本格的に取り組むためには、オープンな企業文化と OSS を取り込んだ情報システムのライフサイクルを支援する新たなビジネスモデルの構築が求められることになる。加えて、企業として「OSS コミュニティ」と積極的に係わることが競争力確保の観点からも重要であり、企業自らが自社製品等をオープンソースとして公開し、コミュニティ活動に主体的に関与する可能性も十分にありうる。

コミュニティ側でも企業の重要機密は持ち込まないとの原則で運営されることもあり、

- ・ OSS に関する事業戦略、戦略に対応した組織、技術者の役割
- ・ OSS 開発に参加する際の企業としての取り組み方針
- ・ 技術者に対する職務規程（企業活動と個人活動の関係整理を含む）と開発したソフトウェアに係わる権利帰属

などの事項に対して企業としての方針を明確に規定する必要がある。

本ガイドラインは経営戦略上 OSS に取り組むことを明確にした企業が、自社と OSS コミュニティとの関係を整備するための「企業ポリシー」を策定する際に検討すべき課題とその取り組みの方向を提示したものである。

3. 企業ポリシー策定のためのガイダンス

本章では企業ポリシーガイドライン策定にあたり、事前に準備すべき対応項目について説明する。

3.1 位置付けと基本構成

本ガイドラインは、OSS ビジネスに意欲的に取り組む企業がビジネス環境を整備し、オープンな企業文化を醸成するための「企業ポリシー」を策定する場合に取り上げるべき事項を列挙した。それぞれの事項には、それがなぜ必要なのかと、その事項について押さえておくべきポイントや考え方(理念)を提示した。

本ガイドラインには「企業ポリシー」は「こうあるべきだ」「このようにすればトラブルを起さない」といった記述はない。「企業ポリシー」を策定するにあたって、最低限このガイドラインにある項目に対して、企業としてなんらかの方針あるいは方向性を持ったほうが良いだろうという指針を示すに留めた。

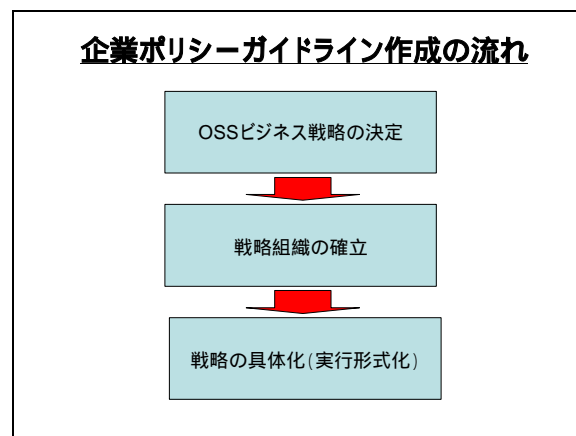
企業ポリシーガイドラインを策定する事前の段階で、

- (1) OSS ビジネスへの戦略を明確にする。
- (2) 推進体制を組織的に構築する。

その後、

- (3) 現場で利用できるレベルのガイドを作成する
- という流れになる。

OSS ビジネスに取り組むならば、(1) は必須である。これなくして(2) 以降の検討は無意味である。



3.2 策定および運営のための組織体制

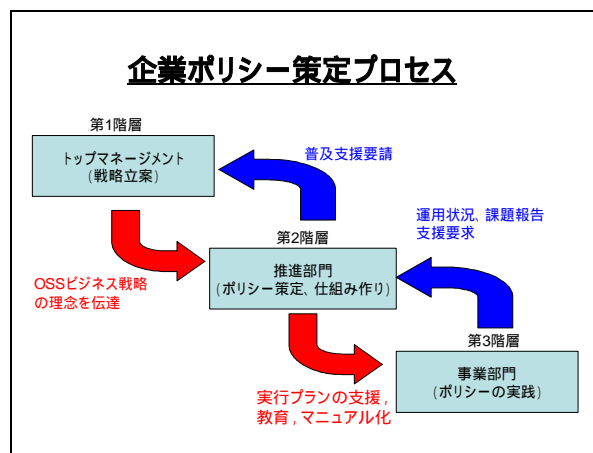
組織体制は3階層になると考えられる。

第1階層は、トップマネジメントである。この階層で自社のOSSビジネス戦略や方針が決定される。この階層抜きに企業としてのOSSビジネスはありえない。

第2階層は、第1階層の決定事項を具体的な「企業ポリシー」として記述するグループである。経営層の方針を明文化し、企業理念として明示する。また「企業ポリシー」を運用するための仕組みづくりや、実際に推進、運用支援するための組織であり、実務部隊として大きな役割を担う。

この層の大きな目的は、従業員が「企業ポリシー」に従って、OSS ビジネスに取り組むとき、いかに取り組みやすい環境を整備し提供できるかにある。社内、社外の両面に目配りをしなくてはならない点で、重要な役割を担う階層である。このような従業員支援の仕組みは人事・労務管理等を中心とする制度面、知的財産の取扱いを中心とする技術面の両面から考えていくとよい。

第3階層は、事業部すなわち「現場」である。実際に顧客と向き合う事業部はまさに「企業ポリシー」の実践部隊である。「企業ポリシー」と実務との間を調整し OSS ビジネスを遂行する。時には第2階層に対して改善要望をあげる組織となり、時には顧客へ自社の方針を理解してもらうべく努力をする組織となる。



3.3 ポリシー運用の方法と関連する組織

策定された企業ポリシーが企業に定着するためには、第2階層について制度面、技術面で環境整備を図る必要がある。

制度面では組織間調整の役割が重要である。後述する企業ポリシー策定項目を見れば、いずれの項目もひとつの部門内に閉じて解決できるものはない。人事部、法務部、開発部等、複数の部門にまたがって解決していかなければならない問題が数多く存在している。

もちろん組織間調整だけでなく、組織と個人、すなわち従業員一人一人を支援する仕組みを持つことも重要である。ユーザーズに迅速に応え OSS ビジネスに不安なく取り組める環境を用意するのもこの階層の役割である。

また、企業とコミュニティとの関係構築や関係調整を進めるのも、この階層の役割といってよい。

技術面では、機密情報がソースプログラムの中に混入して漏洩していないかどうか、他社の知的財産権を侵害していないかどうかなどを検出するのに、社内審査(あるいは監査)機関を設置し対応するという方法も考えられる。さらに、社内審査(あるいは監査)機関は社外から出て行く「モノ(=ソースプログラム)」だけでなく、社内に入ってくる「モノ(=ソースプログラム)」をチェックする機能も含める必要があると考えられる。

3.4 企業ポリシーガイドラインの利用について

次章に示すガイドラインは以下の事項を踏まえて記述している。

(1) 記述方法

本ガイドでは企業ポリシーとして取り上げた方がよいと考えられる策定項目と、その項目に記

述すべき「考え方(理念)」を記述した。

(2) 対象となる読者

本ガイドは主に OSS を利用する企業、および OSS コミュニティに関わる企業を対象として記述した。

(3) 用語定義

- ・本ガイドでは、コミュニティとは「開発コミュニティ」と「ユーザコミュニティ」の双方を指す。
- ・本ガイドでは、コミュニティへの貢献(コントリビューション)は「ソースプログラム」の提供を意味しない。

-2-2.2「コミュニティへの企業貢献に関する規程」に貢献の手段を明記したので、ご確認いただきたい。

. 企業ポリシー策定ガイドライン

～ 項目と解説～

1. 基本方針の策定(OSS への取組み方針)

本章では、OSS ビジネスに対する、企業の「経営方針」を明文化するために必要と思われる項目を取り上げる。

[概念編]で取り上げたように、情報サービス産業を取り巻く現状を鑑み、自社のポジションを決定した上で、社内外の利害関係者(ステイクホルダー)に文書にて周知することが重要である。

1.1 OSS に取り組む目的を明確にする

OSS に取り組む目的を経営レベルにおいて方向付けする。企業として、OSS にどのように接するのかを記述する。

< 解説 >

まず、自社で OSS に取り組むのかどうかから経営判断が始まる。OSS に取り組むと決まれば、ビジネスの中に OSS をどのように取り込むのか、OSS コミュニティとどのように関わるのかなどについて、経営レベルで方針を決定する。OSS は誰でも活用することができ、また OSS コミュニティは誰にでも開かれた組織のため、企業としての方針がなければ、OSS も OSS コミュニティも自然と社内に浸透し、蔓延してしまう。その時になってから対策を講じるのでは判断が後手に回り、誤った経営判断をしかねない。全社共通の認識を持ち、意識の共有を図りたい。

< ガイドライン策定上の観点 >

企業として OSS に取り組むのか、否か。

経営方針に OSS をどう位置付けるのか。

企業として OSS にどのように取り組むのか。

企業として OSS コミュニティをどのように理解し、どの程度関与するのか。

OSS に関与する従業員をどのように評価するのか。

OSS に対して予算措置するのか。

1.2 ポリシーを策定する目的を明確にする

OSS を利用するか否かに関わらず、OSS に対する取組み方針を具体化、明文化したものが OSS 企業ポリシーである。OSS 企業ポリシーは自社の経営戦略のひとつであるので、全従業員に周知徹底する必要がある。

< 解説 >

OSS に取り組む方針や方向性が決まればそれも含め、社内上の手続きや取引先または株主に与える影響などを明文化し、社内外に周知する。これにより、社内では OSS の取扱い、OSS コミュニティとの関わり、従業員として何ができるのかなど、やるべきこととやってはいけないことの判断が明確になるので、企業のスタンスを一意に定めることができる。また社外に対しては、OSS を取り扱う場合であっても、安定した品質でサービスを提供できると PR できる。

企業ポリシーを策定すれば、現場判断を許容しないことになり、経営品質を保証するものとなる。

< ガイドライン策定上の観点 >

OSS 企業ポリシーは自社の経営方針にどのように位置付けられるのか。

OSS 企業ポリシーが事業(営業活動、財務状況、人事労務、開発技術等)にどのような影響を与えるか。

OSS 企業ポリシーがステイクホルダー(取引先、株主等)にどのような影響を与えるか。

OSS 企業ポリシーが OSS および OSS コミュニティにどのような影響を与えるか。

1.3 OSS への取り組みタイプと策定するポリシーの範囲を規程する

企業が OSS および OSS コミュニティに対してどのように関わり、貢献活動を実行に移していくかについて、4つのタイプを紹介する。どのタイプで関わるかは、取り扱うソフトウェアの性質やそのソフトウェアを利用した提供サービスの内容によって異なるので、4つのうちのいずれかひとつのタイプで関与すると決め付ける必要はない。

< 解説 >

OSS を商用製品と同等に扱えない理由のひとつが、製品を開発している組織が商業組織でなく「コミュニティ」といわれるボランティアの考えをもった人の集まりであるためにある。また、製品向上への取り組みのためにコミュニティに対して「貢献」と言われる支援活動を期待されることもある。商用製品であれば、製品品質を含め製作企業に商品価値を担保してもらうことになるが、OSS は開発コミュニティだけでなく利用者がよりよい製品にするための支援協力を求められる。

ここでは「貢献」のあり方を軸に、企業が OSS コミュニティとどのような関係構築が可能か、4つのタイプを説明し、それぞれのタイプに必要な企業ポリシー策定項目を表にまとめる。

< OSS または OSS コミュニティに関与する 4 つのタイプ >

(1) OSS を利用する

システム開発で利用したり、顧客に納品するソフトウェアの一つとして OSS を利用する。間接的に当該ソフトウェアの利用拡大に貢献すると考えられる。

(2) (1)を包含した上でユーザコミュニティなどに利用ノウハウやヘルプ情報を提供する。

自社で培ったノウハウを対外的に積極的に情報提供することで、利用者間の知識共有に貢献すると考えられる。

(3) (1)(2)を包含した上で、開発コミュニティにソースコードを提供する。

当該ソフトウェアの機能向上やバグフィックスに直接的に貢献すると考えられる。

(4) 自社のソフトウェアを OSS として公開する。

当該ソフトウェアを直接利用者に提供し、利用者の利便性向上(業務の省力化)やソフトウェア開発コストの削減等に貢献すると考えられる。

< ガイドライン策定上の観点 >

取り扱う OSS の性質をどのように評価するか。

取り扱う OSS を利用したサービスをどのように考えているか。
 上記に基づき、どのタイプで取り組むか。

これら 4 つのタイプで必要とされる「企業ポリシー策定項目」は下記の通りである。

企業ポリシー策定項目	タイプ 1 OSS 利用	タイプ 2 情報提供	タイプ 3 コード提供	タイプ 4 OSS 公開
1.基本方針				
2.コミュニティへの貢献	-			
3.従業員への支援	-			
4.OSS への留意点				
5.OSS コミュニティへの留意点	-			
6.自社開発ソフトの公開	-	-		

記号説明： 策定項目として取り上げるべき事項である。
 できるだけ記述項目として考慮した方が良い事項である。
 - 記述の必要のない事項である。

読み方：(1) タイプ 1 を選択したら、「基本方針」と「OSS への留意点」を策定する。
 (2) タイプ 4 を選択したら、すべての項目を策定する。

1.4 OSS コミュニティに関わる従業員の立場を規定する

企業はコミュニティへ参加することを推奨する。それが「業務命令」によってか個人としての活動かによつての 2 つの立場がある。

企業はコミュニティへ参加する従業員の立場を明示する必要がある。

< 解説 >

OSS コミュニティに参加し「貢献」活動をする従業員の取扱いは、社内規程だけに拠った判断だけでは不十分であろう。OSS コミュニティに参加する従業員の動機は、「それがぼくには楽しかったから」(「Just for Fun」)リーナス トーバルズ (著)にもあるように、その従業員にとって趣味と実益を兼ねている可能性も多分にある。そのため、従業員が行うコミュニティ活動のいくつかについては、一見すると企業の利益に直接結びつかないと思われるものもあるであろう。

OSS に積極的に取り組む企業としては、従業員のコミュニティ活動についても積極的に推進していくべきと考えるが、上記のような通常の業務(直接利益に結びつく業務)以外でのコミュニティ活動についても「業務命令」による活動とするのか、もしくは「個人」としての活動とするのかについて検討し、明示する必要がある。これは、主に 3 章で述べる企業としてコミュニティに参加する従業員への支援策の範囲や、労働時間の扱い、評価方法などに関わってくる。

< ガイドライン策定上の観点 >

- 業務活動と認定される業務は何か。
- 業務時間内外をどのように考えるか。
- 業務時間外の成果をどのように考えるか。

趣味としての OSS 活動をどのように考えるか .

2. コミュニティへの貢献に関する方針の策定

本章では、企業が実施できる OSS コミュニティへの貢献方法について例示する。

OSS 開発および OSS コミュニティへの参加においては「貢献(コントリビューション)」の精神が重要であるが、一方で企業活動の目的は営利追求であり、諸活動への投資対効果の評価が求められる。この一見相反する二つの側面を調整し、ギブ・アンド・テイクの考え方を基調に、適正に経営リソースを投下していくのが肝要である。

2.1 コミュニティへの企業貢献の目的

コミュニティへの貢献が、基本方針で示した企業の目的と、どのように適合するのかを明確にする。

< 解説 >

コミュニティへの貢献は、企業に直接的な利益をもたらす活動ではないものの、副次的にはさまざまなメリットをもたらす可能性がある。コミュニティに貢献する企業の目的を、コミュニティ活動を行う従業員に周知させ、そのメリットを最大化するために、企業ポリシーに明記する。

コミュニティへの貢献から得られる企業のメリットを下記に例示するので、これらの項目から実現性、実効性、有用性を評価し、貢献の目的を記述する。

< 貢献メリットの例 >

企業の社会貢献への姿勢を明確に示せる。

企業が OSS に関する高い技術力、サポート力を持つことをアピールできる。

コミュニティ活動を通じて従業員の技術スキルを向上させることができる。

OSS コミュニティ活動は企業のグローバル戦略の萌芽となる。

企業が OSS コミュニティに積極的に貢献する姿勢を示すことで、従業員のモチベーションを向上させることができる。

2.2 コミュニティへの企業貢献に関する規程

コミュニティに貢献する具体的な手段を検討し、宣言する。

< 解説 >

企業がコミュニティに対して行うことができる貢献の具体的な手段を例示する。これらの例示の中から企業の目的に合致するものを選択する。

< 貢献手段の例 >

人的リソースを提供することでコミュニティに貢献する。

ソフトウェアやハードウェア資産を提供することでコミュニティに貢献する。

ソフトウェア資産を OSS 化し、社会に貢献する。

コミュニティに活動資金を提供する。
システムインテグレーションのノウハウや、当該プロダクトの評価結果を情報提供し、コミュニティに貢献する。
コミュニティで活躍するコントリビュータを雇用し、当該プロダクトの開発支援に貢献する。
ドキュメンテーションを整備し、当該プロダクトの利用者支援に貢献する。
当該プロダクトの有償サービスを提供し、利用者の利便性と当該プロダクトの普及に貢献する。
コミュニティで活躍できる人材育成し、コミュニティの安定と、継続的な活動支援に貢献する。

上記手段について、以下に詳説する。

2.2.1 人的リソースの提供

OSS の開発及びコミュニティ運営に関する人的リソースを提供する。

OSS の開発を支援することが、コミュニティへの直接的な貢献になることはもちろんだが、多くのコミュニティが技術者中心で構成されていることもあり、コミュニティ運営に関する人的リソースの提供も非常に重要な貢献となる。

2.2.2 ソフトウェア / ハードウェア資産の提供

サイト構築・運営、OSS 開発環境構築のためのシステムリソース等を提供し、コミュニティ活動を環境面から支援する。

2.2.3 ソフトウェア資産の OSS 化

企業所有のソフトウェアを OSS 化し、コミュニティに提供する。ソフトウェアの流通拡大を期待できるだけでなく、当該ソフトウェアの品質向上、機能拡張も期待できる。

2.2.4 活動資金の提供

コミュニティにとって、最も不足しているのが活動資金である。会費、賛助金などでの提供だけでなく、コンサルティングや研修、保守サポートの委託なども考えられる。

また、コミュニティが主催するセミナーや、参加する展示会への経費負担など、活動資金の提供場面は多く存在する。

2.2.5 情報提供 (評価結果の公開など)

SI 企業として蓄積してきたノウハウや、経験的知見、システム構築における当該プロダクトへの評価、システム構築現場の要望及び性能評価結果などをコミュニティに公開する。

プロダクト開発に偏ると現場の要望が希薄になり利用されなくなる場合もあり、これらの情報提

供は、利用されるプロダクト作りには有効に機能する。

また、そのような情報を公開すること自体に、この企業に十分な能力が備わっていることをアピールする効果を生み出す。

2.2.6 コントリビュータの雇用

コミュニティで活動する優秀なコントリビュータ(ソースコードを直接開発・改変する技術者等)を雇用し、環境設備を提供するなどにより、結果としてコミュニティに多大な貢献をもたらすことにつながる。

コントリビュータの生活基盤を安定させることにより、ロードマップの短縮化や高品質のプロダクトのリリースなどの効果を得ることができる。また、自社の技術力を高めることにもつながる。

2.2.7 ドキュメンテーションの整備

ユーザマニュアル、検証結果、システム構成例、システム導入例等のドキュメントの整備は、多くのコミュニティで不足している。このようなドキュメントの整備および提供を企業が担うことは、OSSの利用を促進することにつながり、コミュニティへの貢献が大きいだけでなく、企業の技術力をアピールすることにもつながる。ユーザはこのようなドキュメントの整備状況で、当該プロダクトに対する評価をするものであり、ドキュメントを作成した企業の技術力を高く評価する。

また、これらドキュメントの整備は、SI企業にとってもシステム構築に OSS を利用する際のトラブル回避(品質向上)につながる。

2.2.8 サービス提供

OSS プロダクトに関する各種サービスを提供することは、それがたとえ有償であったとしても、ユーザの利便性を向上させ、結果として OSS を普及させることに繋がる。

無償だが無保証が特徴である OSS にとって、それを不安に感じているユーザへの有償サービスビジネスは効果的である。

提供するサービスの種類の具体例を以下に提示する。

- ・コンサルティング：当該プロダクトを利用したシステム構築を目指すユーザへのコンサルティング。ユーザが期待する機能を実現化するために OSS プロダクトの活用の有効性や、導入方法などを調査提供する。
- ・OSS 導入支援サービス：当該プロダクトを利用したシステムを構築する上での、システムに特有なパラメータの設計、設定や、テストなどのサービス。
- ・教育サービス：当該プロダクトの機能教育、利用技術教育、設定や運用に関する管理技術などの教育。コミュニティが公認する場合もある。
- ・保守サービス：機能や設定方法に関する問合せ対応、バグやセキュリティーホールに関する通知と対応など、当該 OSS の保守サービス。コミュニティが公認する場合もある。
- ・マイグレーションサービス：商用プロダクト利用システムの OSS 化に伴うマイグレーション、レガ

シーシステムからのマイグレーションなどのサービス。

- ・**改変サービス**：当該 OSS を候補としているが機能の不足や一部機能のアンマッチに対応してソースコードを改変するサービス。高度な技術力とソース管理体制を必要とする。GPL などのライセンス規約に注意する必要がある。

2.2.9 人材育成

コミュニティに貢献できるような高度なスキルを持った人材を育成する。この育成は、単にコミュニティへの貢献が大きいだけでなく、前述のサービス提供には欠かせない項目である。

3. コミュニティに関わる従業員への支援方針の策定

2章で企業の貢献手段を例示したが、その多くが従業員による貢献活動である。企業経営者は、OSS 関連業務に従事する従業員を支援する環境、すなわち従来型の観点とは異なる環境整備が必要である。本章では OSS 関連業務固有の支援方策について記述する。

3.1 コミュニティに関わる従業員を支援する方針を明確にする

コミュニティ活動を行う従業員の支援方針を明確にする。

< 解説 >

企業はコミュニティ活動を行う従業員を支援するための環境整備を行う必要がある、整備の内容はコミュニティにかかわる従業員の立場によって大きく異なるため、企業としての経営方針を示した後に、支援の方針を定める。

< ガイドライン策定上の観点 >

コミュニティ活動を行う従業員が、業務命令によって参加しているのか、個人として参加しているのか、立場を明確にする。

コミュニティ活動を行う従業員とはどのような従業員を言うのか、立場を定義する。

(1) コミュニティへの参加を業務命令によって行う場合、

従業員がコミュニティ活動を行いやすい環境を検討し、規程等を整備する。

従業員をリスクから守るための仕組みを検討し、規程等を整備する。

(2) コミュニティに個人として参加する場合、

OSS 活動を支援する企業にあって、業務命令外の OSS 活動をどのように認めるのか定義する。

業務命令外であっても、ある程度の範囲を支援するかどうか明確にする。

3.2 コミュニティに関わる従業員の支援に関する規程

コミュニティ活動を行う従業員の支援環境を整備する。

< 解説 >

OSS コミュニティで能力を十分に発揮してもらうため、従業員の就労環境を整備し、適切な評価システムを構築する。また従業員が知的財産権侵害等のリスクを犯さないような教育支援等を実施する。

< 整備する就労環境の例 >

勤務時間

勤務場所

雇用形態

従業員のリスクからの保護

従業員のトレーニング

評価方法

上記手段について、以下に詳説する。

3.2.1 コミュニティ活動を考慮した勤務時間

業務命令として OSS コミュニティに関わる場合、企業方針として自由なコミュニティ活動を推奨する立場に立つならば、柔軟な勤務時間の適用が望まれる。

また OSS コミュニティ活動の中では、必ずしも業務と密接に関連しない作業に携わる場合もある。その作業を紋切り型に「業務時間外とする」と判断するならば、コミュニティ活動をしている、またコミュニティ活動をしたいと考える従業員の活動意欲を削いでしまうことになる。業務命令外の作業について企業方針が必要である。

個人として OSS コミュニティに関わる場合、基本的に業務時間外での活動となるが、コミュニティ活動を推進するのであれば、個人としてのコミュニティ活動の時間が取れるよう、フレックスタイム制などを導入することも考えられる。

3.2.2 コミュニティ活動を考慮した勤務場所

自由なコミュニティ活動を推奨する立場に立つならば、作業場所は自由に選択できることが望ましい。しかし、情報管理の立場で考えれば、作業場所を制限するか、もしくは自由な場所でもセキュリティを保持できる環境を整備する必要がある。

3.2.3 コミュニティ活動を考慮した雇用形態

自由なコミュニティ活動を推奨する立場に立つならば、社内の管理業務に従事せず OSS 活動に集中できる雇用形態(契約社員等)で活動を支援する方法も考えられる。

3.2.4 従業員のリスクからの保護

従業員が知的財産権侵害で訴訟される、というリスクから、従業員を保護するため、従業員がコミュニティへ提供するソースコードをチェックする機構の整備を検討する。

3.2.5 従業員のトレーニング

社内で目的にあった研修コースを設定したり、外部の研修コースの積極的な利用を検討する。

すでに OSS コミュニティに関与している従業員の能力を高めるために、技術研修だけでなく、

語学研修(コミュニティでは英語によるコミュニケーションスキルが必須)や法人格を持つコミュニティへの派遣協力を検討する。

3.2.6 コミュニティ活動を考慮した評価方法

業務に直結したコミュニティ活動の場合には、通常の評価システムに基づいて評価することが可能である。コミュニティに貢献した内容(例えば OSS の開発や支援、運営支援、ドキュメント作成等)をもって評価したり、コミュニティ活動によって習得したノウハウを自社に還元し、社内で情報共有を図る活動をした、というような行為によって評価することができるだろう。ただコミュニティに対する貢献は現状では自己申告に基づく方法しかないというのは課題である。

また業務命令によって OSS に関わる従業員が自分のスキルを高めようとして業務とは無関係な活動をした成果を評価するかどうかは、十分な検討が必要である。なぜならコミュニティ活動を推奨する立場に立てば、そのような自己研鑽の行為を否定するのは OSS 推進の企業方針を否定するともいえなくもないからである。

個人でコミュニティに参加しているものがコミュニティへ貢献していると判断される場合、それ自体を評価することは困難なため、時間的あるいは勤務場所で自由度を与えるなど、OSS コミュニティ活動を支援することも考慮する。

4. OSS と関わる際の留意点と対策に関する方針の策定

企業が OSS に関わる機会は多くなってきている。例えば、基幹サーバ構築に Linux を採用したり、Web サーバ構築時には Apache 等の OSS を採用するなど、プロプライエタリ・ソフトウェアと同様に企業で使用されてきている。

しかし、OSS は、プロプライエタリ・ソフトウェアと違い、ソースコードの開示や無保証といった特徴があり、活用する企業は注意する必要がある。以下企業が OSS に関わる際の主な留意点を示す。

なお、SI 企業が OSS に関わる場面としては、1.3 で示した 4 つのタイプのうちタイプ 1「OSS の利用」を対象とし、ここではさらに

- (1) OSS を自社のみで利用する(ソース改変の可能性あり)
- (2) OSS を第三者へ配布し利用する(ソース改変なし)

に分けて考える。

4.1 ライセンスに関する留意点とその対策

OSS ライセンスの特徴を把握し、ライセンス条件を適切に解釈する。

< 解説 >

プロプライエタリ・ソフトウェアと同様、OSS を利用する場合にも、ソフトウェアに添付されたライセンス条件に則って利用しなければならない。ただし、OSS にはプロプライエタリ・ソフトウェアにはない一面「ソースコードの公開」、「(原則)無保証」、「配布の自由」等があり、SI 企業は OSS のこの特徴を踏まえて使用する必要がある。

< ライセンス特徴を把握するための観点 >

OSS ライセンスの内容確認、分類上の位置付け、各種条件を確認する

ライセンス上に特記すべき特徴があるかどうか確認する。

特徴に対する見解が一義に定義されていない場合には、自社の判断基準を検討し規程等に明記する。

ライセンスを遵守しているかどうか確認手段を検討する。

4.1.1 OSS ライセンス確認の必要性

OSS の特徴を決定付けている OSS のライセンスは、OSI (Open Source Initiative) が認定しているだけでも 50 種類を超えており、今後も各人あるいは各社によって新たに OSS ライセンスを作成することも可能であることからライセンスの種類は増える可能性¹もあるが、一方でライセンスの種類を

¹最近では Sun Microsystems 社が CDDL (Common Development and Distribution License) を作り、OSI に提出、承諾をうけた。

削減するという考え方もある。(オープンソースライセンスを3種類に--OSI,削減策を検討²⁾)

ライセンスの特徴に着目し,ライセンスを分類化(GPL(General Public License)型,BSD(Berkeley Software Distribution License)型等)されているが,実際はOSS毎にライセンス内容に相違があるので,使用する際には当該OSSのライセンスを確認し,ライセンス条項に違反していないかどうか,正確に把握しておくことが重要である.

4.1.2 OSS 特徴の理解と必要性

OSSの特徴はライセンス内に明記されている.その中で特に注意を要するのが「伝播性」という特徴である.「伝播性」はシステム開発において「複数のOSSを組み合わせて使用」したり,「プロプライエタリソフトウェアと組み合わせて使用」するときに注目される問題である.

ただ,「伝播性」という特徴に対する解釈とその及ぼす影響の範囲は業界内でも一義に定義されていないため,各企業において自社なりの見解を統一しておく必要がある.また,企業内教育において社員一人一人に徹底周知することが重要である.

4.1.3 使用するOSSの利用条件の確認

ライセンス違反を犯せば会社の信頼を失う可能性があり,企業はOSS利用時にライセンスをチェックする機構の構築などを検討すべきである.4.1.1で示したように,利用条件に確実に従っているか,また4.1.2で示したように複数のOSSライセンスの製品を組み合わせた場合の伝播性等の問題を考慮しているかどうか,正確なチェックが望まれる.

4.2 OSS 使用時の知的財産権侵害リスクとその対策

OSSの知的財産権侵害リスクと対応策を整備する.

<解説>

OSSは多くの人やコミュニティによって,開発や機能追加が実施されている.そのため,利用者が関知しないところで,商業ソフトの混入³⁾や第三者の特許に抵触するようなコードが混入⁴⁾している可能性がある.特に後者では,最悪の場合,当該ソフトウェアから抵触したコードの除去が必要となる.コード除去をしたのち,対処コードがすぐにコミュニティ等から提供されれば問題は少ないが,いつまでも提供されない場合はOSSを使用しているシステム自体が停止に追い込まれることも考えられる.

OSSに特化した事項ではないが,「商標」⁵⁾,「ソフトウェア特許」,「ビジネス特許」等

²⁾ <http://japan.cnet.com/news/ent/story/0,2000047623,20080750,00.htm>

³⁾ Linux用デスクトップ環境構築ツール,KDE(K Desktop Environment)に関する商業ソフト混入事件

⁴⁾ LZW(Lempel,Ziv,and Welch)と呼ばれるデータ圧縮アルゴリズムの問題(1994年).類似した問題としてMP3の問題(1998年)もある.

⁵⁾ 「Linux」の名称を勝手に商標登録した第三者が,Linux関連企業に対し利益の5%を使用許

についても企業が OSS を使用する際に留意が必要である。

< ガイドライン策定上の観点 >

- ・OSS 提供時および利用時の権利侵害リスクを検討する。
- ・権利侵害リスクの低減策、回避策を検討し規程等を整備する。
- ・権利侵害時の事後対応を検討し規程等を整備する。
- ・訴訟費用等金銭的準備について検討しファンド等を整備する。

4.2.1 当該 OSS 権利侵害可能性の認知

OSS はソース公開が原則になっているため、プログラム内の特許侵害や著作権侵害コードが発覚する可能性はプロプライエタリ・ソフトウェアよりも高くなる。

もし、使用している OSS に権利侵害が発覚した場合、OSS 提供者だけではなく、OSS 利用者も、権利侵害で訴えられる可能性がある。SI 企業は顧客に対して OSS を提供する際、権利侵害発覚が及ぼす影響と、権利侵害発生時のリスク低減策について説明する。リスク低減策によっては、他社との差別化要因ともなり、顧客からの信頼へ繋げることも可能である。

4.2.2 権利侵害回避の運用方法の検討

前項で述べたとおり、権利侵害に対する対策の採否が重要なポイントとなる。しかし、(これはプロプライエタリ・ソフトウェアでも同様であるが)権利侵害を完全に回避する手段は残念ながらない。といって権利侵害に対して何の回避策もとらないというのでは OSS を取り扱う企業としては信頼を落とすだけである。

防止策の一例を 3 点ほどご紹介する。

- ・OSDL (Open Source Development Labs) または OASIS (Organization for the Advancement of Structured Information Standards) 等の団体が安全なオープンソースとして公開しているソフトウェアを利用する⁶。
- ・OSS を開発公開していく際には、企業が無償提供しているソフトウェア特許⁷を利用する。
- ・使用するオープンソースの特許調査を行う。

4.2.3 権利侵害における金銭的対応手段の検討

SCO 事件⁸のように、突然訴えられ損害賠償請求に発展した場合、OSS 提供者および利用者

諾の対価として請求した事件 (1996 年) がある

⁶ Developer's Certificate of Origin,

http://www.osdl.jp/newsroom/press_releases/2004/2004_05_24_beaverton.html

IT media エンタープライズ:OASIS、「隠れ特許」を避ける新ポリシーを策定

<http://www.itmedia.co.jp/enterprise/articles/0502/08/news055.html>

⁷ 例: <http://www.ibm.com/ibm/licensing/patents/pledgedpatents.pdf>

に対して、金銭を要求されることが考えられる。そのため、権利侵害における金銭面に関する手段を検討しておく必要がある。

対策としては、OSS のリスクに対する補償ファンドへの出資等が挙げられる。上記で挙げた SCO 事件の場合は、Linux 提供のディストリビュータ (Red Hat、ノベル社等) や OSDL 等が、ユーザの訴訟費用をカバーする策を提示した。

4.3 OSS の信頼性に関する留意点とその対策

OSS の信頼性を担保する。

< 解説 >

OSS の信頼性は、個々の OSS で大きく異なる。一般的に、世の中でよく使われている OSS は信頼性が高く、プロプライエタリ・ソフトウェアよりも高い評価を得ているものもある。一方、あまり使われていない OSS は不具合を多く含んでいることが多い。また、信頼性が高いと言われている OSS であっても、機能によっては不具合を含んでいることもある。

SI 企業は OSS を顧客へ提供する立場にあることから、事前に OSS の信頼性を評価し、利用する OSS やそのバージョンを選定する必要がある。また、OSS はバージョンアップが頻繁に行われるため、選定したバージョンについて、ソースコードを独自に管理するなど、入手した OSS の情報管理が重要である。

< 信頼性を担保する一例 >

事前に OSS の信頼性を評価し、利用する OSS やそのバージョンを選定する。
利用する OSS の入手時の情報を詳細に管理する。

4.3.1 OSS の信頼性評価と選定

OSS は原則「無保証」とうたわれているが、信頼性がプロプライエタリ・ソフトウェアに比べて劣ると言うことではない。それを裏付ける例として「ZDnet の 10 ヶ月間にわたるテスト (同一のハードウェア (1CPU) を利用し、標準的なインターネットサービス、ファイルサービス、プリントサービスに対して、ネットワーク要求を並列に送信し、クラッシュ回数と修復時間を測定するテスト⁹)」で、GNU Linux が比較に使用した商用システムよりも信頼性が高かったと結論付けている。また、Webサーバに使用されている Apache の信頼性の高さも「Syscontrol AG のウェブサイトの稼働時間分析¹⁰」からも証明されている。このことから、OSS は商用システムに比べて信頼性が劣るとは

⁸ Linux の起源が UNIX にあり、その UNIX の著作権を保持していることを理由に SCO 社が米 IBM Corp. を訴え出た事件。IBM 社が SCO 社との契約に違反して、Linux 上に各種のソフトウェアを移植したことなどを訴えの理由として掲げ、その後、SCO 社は Linux のユーザに対して、ロイヤルティーの支払いを請求した事件

⁹ “ Why Open Source Software / Free Software (OSS/FS)? Look at the Numbers! ” から抜粋

¹⁰ “ Why Open Source Software / Free Software (OSS/FS)? Look at the Numbers! ” から

言えない。だが、これらのテストを過大評価して、すべての OSS の信頼性が高いということはないだろう。また、一般的に信頼性が高いと言われている OSS でも、機能によっては不具合を含んでいることもある。

SI 企業は OSS を顧客へ提供する立場にあることから、事前に OSS の信頼性を評価し、利用する OSS やそのバージョンを選定する必要がある。

4.3.2 入手した OSS の情報の保存

SI 企業はソースコードの調査や改変を行う場合、及び訴訟が発生した場合に備えて、現在使用中の OSS の入手情報、及びソースコードそのものを保管しておくことが望ましい。OSS はさまざまなコミュニティやユーザによってソースコードの改変等が頻繁に行われているためである。SI 企業は、当該 OSS の調査や改変を速やかに行えるを、また当該 OSS が権利侵害の対象となっているかどうか速やかに把握できるよう、OSS を入手した場所 (URL)、OSS を入手した日時、OSS のバージョン、ダウンロードした時点のソースを保管する。また当該 OSS のバージョンアップ情報等も追跡しておく。

なお、これらの情報は自社でのみ保管しておくだけでなく、顧客にも提示することを検討する。

5. OSS コミュニティと関わる際の留意点と対策に関する方針の策定

OSS の数以上にコミュニティは存在し、コミュニティ毎に運営方法もさまざまである。企業がコミュニティと関わる際には、コミュニティの運営方法を尊重することが重要である。

ここでは、企業が OSS 活動を行っていくうえでコミュニティと関わる際に留意しておくべき点と検討しておくべき対策について記述する。

5.1 OSS コミュニティの評価基準の策定

OSS コミュニティの特徴と自社方針との整合性を比較検討する。

< 解説 >

OSS コミュニティは多数存在し、コミュニティ内においても、OSS を開発する開発コミュニティやユーザが中心となったユーザコミュニティのように、役割別にコミュニティが形成されている。企業が、どの OSS のどのようなコミュニティに、どのような立場で関わっていくのかは、企業の OSS への取り組み目的によって変わってくる。参加するコミュニティを決定するうえで、以下の点を留意しておく必要がある。

< コミュニティ参加要件の観点 >

参加するコミュニティの活動方針と自社の OSS 取組み方針を比較検討する。

目的とするコミュニティの参加条件を把握する。

コミュニティ活動に参加した場合の成果を明確にする。

コミュニティへの貢献を明確に訴えることができるかどうか検討する。

5.1.1 参加コミュニティの抽出

企業が OSS 活動を効果的に展開していくためには、企業の取り組み目的に即して参加コミュニティを抽出する必要がある。例えば、社員のスキル向上を目的として、開発コミュニティに対しコントリビュータとして社員を参加させるといった関わり方や、企業の知名度をあげることを目的として、新たなコミュニティを自ら起こし、独自性をアピールしていく関わり方等が考えられる。

5.1.2 コミュニティの方針の尊重

コミュニティは、それぞれ独自の方針を掲げて活動している。企業が事業目的に即して参加コミュニティを抽出しても、そのコミュニティの方針が、企業の方針と相容れないものであれば、コミュニティと共存しながら OSS 活動を効果的に展開することは困難となる。参加を検討しているコミュニティの方針を確認し、企業側で描いている OSS 活動を展開していけるかどうかを判断した上で、参加を決定する必要がある。コミュニティの方針については当該コミュニティのホームページを参照する。

5.1.3 コミュニティとの信頼関係の構築

OSS コミュニティはギブ・アンド・テイクの精神が根本にある。コミュニティと関わる上では、信頼関係を構築する姿勢を明確にし、統一的な意識で望まなければならない。

コミュニティとの信頼関係を得ることができなければ、企業は参加しているコミュニティの中で、孤立することになりかねないので注意が必要である。

5.2 機密情報の漏洩リスクとその対策

OSS コミュニティ活動における企業の機密情報漏洩リスクと対策を整備する。

< 解説 >

コミュニティに社員を送る場合、企業にとって必要な情報を得る、または社員のスキル向上が図れる等のメリットはあるが、逆に企業が長年かけて得た機密情報やノウハウを失う事も考えられる。

例えば、通常企業の機密情報を第三者に提供する場合、秘密保持契約を結び、お互いの企業の機密が他に漏れないように対策をとり、漏れた場合の対処についても明確に取り決めをする。

しかし、OSS コミュニティの場合、秘密保持契約を結んだうえで社員が参加するような形態をとることは、一般的に行われていない。企業がコミュニティと関わる際には、企業機密情報が流出しないよう配慮し、措置をとる必要がある。

< ガイドライン策定上の観点 >

情報漏洩対策を検討し規程等を整備する。

コミュニティ活動に参加する従業員の、発言内容範囲に制限を設けるかどうか検討する。

機密情報の定義、機密情報の取扱い、情報管理者等について規程を整備する。

機密情報漏洩時の事後対策を検討し規程を整備する。

企業内教育において、機密情報に対する自社の規程を社員に周知する。

5.2.1 コミュニティのオープン性の認識

OSS は自由な精神に基づいているため、コミュニティにおいて提供されたソースコードや情報は自由に利用できる、といった解釈がなされやすい。コミュニティによっては、企業の機密情報自体を持込むこと自体を断っているところもある。企業はコミュニティと良い関係を継続するためにも、機密情報を漏らさないよう対策を打った方がよい。

5.2.2 コミュニティ参加社員に与える権限

コミュニティに参加する社員の発言は、社員の所属する企業全体の言動とみなされることもありえる。社員がコミュニティに与えるインパクトも大きいことから、社員をコミュニティに参加させる企業は、各社の考え方に沿って参加する社員に与える権限範囲を決定しておく必要がある。

5.2.3 機密情報取り扱いルールの再確認

企業は自社の機密情報あるいは他社と機密情報保持契約等を交わして入手した機密情報を保持している。企業が保有している機密情報が第三者に洩れる事は企業の信頼性を失墜させることに直結する。また、OSDLのように機密情報を持ち込むことを原則禁止しているコミュニティもある。機密情報を明確にし、その取り扱いルール(機密情報の保管方法、保管責任者の設置等)を再確認しておく必要がある。

5.2.4 機密情報漏洩時の対応策

万が一、機密情報が漏洩した場合の対応策を検討しておくことは重要である。各社の企業の考え方に沿って、情報漏洩時の対応フローの作成、対応指示系統の確立等の対応策を立てる必要がある。

5.2.5 参加社員に対する教育

OSSに限らず、機密情報漏洩防止については社員一人一人が責任感を持って行動することが当然求められる。企業は社員教育を徹底する必要がある。

企業は「機密情報とは何か」等の一般定義から、OSSコミュニティの特徴(機密情報持込の禁止等)についてまで教育する。仮に社員教育を怠り、社員が情報漏洩事件を起こした場合、社員個人の問題ではなく、企業全体の問題に発展することを十分に考慮すべきである。

5.3 自社、又は他社への誹謗・中傷リスクとその対策

企業倫理の徹底と違反行為への対応策について整理する。

< 解説 >

OSSに関わらず、社員が自社、又は他社への誹謗・中傷をした場合、企業のイメージダウンは避けられない。企業は「社員が誹謗・中傷をしない、させない」ための企業倫理を掲げているはずであり、コミュニティ参加の際にも、各社の企業倫理に沿って行動すべきである。

< 企業倫理周知方法の例 >

企業倫理を従業員に周知しているかどうか。

周知の方法は定期的に行われているか。

企業倫理に反する行為に対して対応策が検討されているか。

5.4 開発コードの権利帰属に関する規定

開発コードに関する権利帰属の取り扱い方法を整理する。

< 解説 >

業務上作成したソフトウェアの権利帰属は、雇用契約により法人であったり従業員個人であったりし、企業によって取扱いが異なる。OSSでは、法人か個人かに加え、さらにコミュニティという存在が関係してくる。たとえばあるコミュニティでは、コミュニティ内で作成されたOSSの著作権帰属はコミュニティにあるとうたっているところがある。

企業はまず参加する、あるいは参加しているコミュニティが著作権帰属に対してどのような考え方を持っているかを確認する。

企業はコミュニティの著作権帰属の考え方に違反しない形で、社員が作成したOSSの著作権の帰属先をどうするか決定したり、企業の著作権帰属の考え方をコミュニティに参加する社員に周知し、企業の姿勢を明確に宣言する必要がある。

< 権利帰属等を取り扱う上での留意点 >

コミュニティにおける著作権等の権利の取扱いについて調査する。

コミュニティの権利を侵害しない方法での、権利保護について検討する。

著作権等の権利の取扱いについて、コミュニティ活動する従業員に周知教育する。

6. 自社開発ソフトウェアを OSS としての公開する際の方針の策定

企業で開発したソフトウェアを OSS として公開することは、社会、業界、OSS コミュニティへの大きな貢献となる。企業にとっても、「公開」という手段を有効に活用することで、ビジネスの拡大につなげることも可能である。

ここでは、企業で開発したソフトウェアを OSS として公開する際の方針について策定する。具体的には、OSS として公開する目的の明確化と、公開時の留意点への対策について、記述する。

なお、OSS の公開パターンとして、以下の 2 つを想定している。

パターン(1): 公開を前提に開発、又は自社製品を OSS 化

パターン(2): 既存の OSS を改変

6.1 OSS として公開する目的

OSS を公開する目的を明確にする。基本方針で示した企業の目的にどのように適合するのかを明確にする。

< 解説 >

OSS を公開するメリットにはさまざまなものがあるが、公開すればすぐにこれらのメリットを享受できるわけではない。「ただ公開する」のではなく、「どのような目的で公開するのか」、「メリットを最大限に享受する為に何をすべきか」について、企業内で十分に検討、協議し、合意しておく必要がある。

< OSS 公開目的の例 >

コミュニティによるソフトウェアの開発

社会、業界、OSS コミュニティへの貢献

企業(ソフトウェア)の宣伝、アピール

ソフトウェアのシェア拡大

サポート、コンサルティング、構築ビジネスの実施

6.1.1 コミュニティによるソフトウェアの開発

発展した OSS コミュニティは、ソフトウェア開発の大きな力となる。代表的な OSS である Linux の開発は、何千人もの開発者(コミュニティのメンバー)によって行われている。しかし、ソフトウェアを開発すれば、すぐにコミュニティによる開発が可能になるわけでは、もちろん無い。OSS を公開する企業は、自らコミュニティを立ち上げ、育成、発展させていく必要がある。

主にパターン(1)(自社開発)が、この目的にあてはまる。

6.1.2 社会、業界、OSS コミュニティへの貢献

ソフトウェアを公開することは、社会、業界、そして OSS コミュニティへの大きな貢献である。既存の OSS について、その機能追加やバグ修正を行い、これを公開することも、機能や品質の向上に直接的につながり、高く評価されるはずである。公開したソフトウェアを、より広く使用してもらうために、ソースコードだけでなく、ドキュメントについても整備・公開することが望ましい。

この目的は、パターン(1)(自社開発)、パターン(2)(OSS の修正)のいずれについてもあてはまる。

6.1.3 企業(ソフトウェア)の宣伝、アピール

ソフトウェアを OSS として公開することで、ソフトウェアそのものや、企業の姿勢(ポリシー)が、各種メディアで取り上げられることが期待できる。

主にパターン (自社開発)が、この目的にあてはまる。

6.1.4 ソフトウェアのシェア拡大

OSS は、基本的に無償で使用できるため、商用製品よりもより多くの人に使用されることが期待できる。したがって、自社ソフトウェアのシェア拡大のひとつの手段として、OSS としての公開が考えられる。例えば、自社ソフトウェアのエントリーモデルを OSS として公開することで、ソフトウェアの利用者を増やし、上位モデルのシェアを拡大させる、という方法が考えられる。

主にパターン(1)(自社開発)が、この目的にあてはまる。

6.1.5 サポート、コンサルティング、構築ビジネスの実施

ソフトウェア自体は OSS として無償で公開し、より多くのひとに使用してもらい、企業はその OSS の、サポート、コンサルティング、及びその OSS を活用したシステムの構築によって、利益を得るというビジネスモデルが考えられる。

この目的は、パターン(1)(自社開発)、パターン(2)(OSS の修正)のいずれについてもあてはまる。既存の OSS を対象としたサポート、コンサルティング、及びシステム構築によるビジネスでは、特にパターン(2)(OSS の修正)を行うことで、自社の技術力をアピールすることができる。

6.2 OSS として公開する際の留意点と対策

OSS を公開する際の留意点を理解し、対応方法を策定する。

< 解説 >

OSS を開発 / 公開する際には、そのライセンスや、知的財産権に対する考慮など、いくつかの留

意すべき点がある。これらに対する対応方法を検討し、企業ポリシーとして策定しておくことは企業の利益を守るために必要なことである。

< ガイドライン策定上の観点 >

OSS のライセンスについて

他社の知的財産権の侵害リスクについて

自社の知的財産権の漏洩リスクについて

OSS コミュニティーの立ち上げ、育成について

6.2.1 ライセンス

企業がソフトウェアを開発し、これを OSS として公開する場合には、そのライセンスについて規定する必要がある。OSI が認定するライセンスは 50 数種類存在しているが、このライセンスの種類の高さは、異なったライセンス間のソースコードの共有を阻害し、OSS の発展を阻む可能性がある。このため、OSI(Open Source Initiative)では、OSSライセンスの削減を進めようとしている。企業が OSS ライセンスを選択する場合も、既存のライセンスから選択することが推奨される。また、ライセンスによってその特性が大きく異なるため、自社の目的にあったライセンスを選択する必要がある。

主にパターン(1)(自社開発)の際に考慮すべき事項である。パターン(2)(OSS の修正)の場合については、元のソフトウェアのライセンスに従う必要がある。基本的には、元のソフトウェアと同じライセンスで公開する。

6.2.2 他社の知的財産権の侵害

ソフトウェア開発には、常に「他社の知的財産権の侵害」リスクが伴う。これは OSS であっても、商用製品であっても同様である。ケースとしては、「他社製品のソースコードを保有している者が、OSS の開発時に、これを流用してしまう」、「特許であると知らずに、特許技術を OSS の開発に使用してしまう」などが考えられる。

対策としては、社内に知的財産権の侵害をチェックする組織を作り、ソースコードを公開する前にチェックすることが考えられる。商用製品を開発している企業であれば、このような組織が既に存在していると思われる。OSS の開発であっても、このような組織におけるチェックが必要だと思われる。

この事項については、パターン(1)(自社開発)、パターン(2)(OSS の修正)のいずれについても考慮する必要がある。

6.2.3 自社の知的財産権の漏洩

自社で開発したソフトウェアを OSS として公開する際には、自社の知的財産権の漏洩にも留

意する必要がある。ケースとしては、「公開を意図していない自社ソフトウェアのコードを流用してしまう」、「自社の特許技術を流用してしまう」などが考えられる。これらについても、上記「他社の知的財産権の侵害」と同様に、「知的財産権の侵害をチェックする組織」にて対応することが望ましい。

なお、自社の特許などを意識的に使用し、これを OSS として公開する場合には、その権利を放棄するか、または使用する際の制限事項について、OSS の利用者にわかりやすい形で説明を行う必要がある。

この事項については、パターン(1)(自社開発)、パターン(2)(OSS の修正)のいずれについても考慮する必要がある。

6.2.4 コミュニティの立ち上げ、育成における留意点

自社で開発したソフトウェアを OSS として公開し、OSS コミュニティの力によって、公開したソフトウェアの機能拡張や品質向上、ドキュメントなど情報の拡充を期待するならば、企業自ら OSS コミュニティを新たに立ち上げ、育成していく必要がある。

その場合、まずはそのソフトウェアを広く使用してもらう必要があると考えられ、このために、企業による積極的な情報提供、企業側の開発コアメンバーによる技術的なサポート、ソフトウェアを OSS として公開したことについての宣伝、など企業側の努力が必要だと考えられる。

以上

資料:OSS特性表

対象	視点		
ユーザ	IT利用環境の変化	IP電話の需要が進んでいる 通信市場のパラダイムシフトに伴うコスト削減, 開発期間短縮の要請 競争優位を確保する, あるいは多様なサービスを実現するための最新技術の導入 ソフトウェアを所有することから利用する方向へ(サービス指向) 政府・自治体を中心にOSSの採用を加速しつつある 自治体は随意契約から抜け出したいとの要望をもつ TCO削減対象は, ハード -> 人件費 -> ミドルウェアと移ってきた システム全体のコスト構造の中でソフトウェアが占める割合が増大	
	利用目的(着目する理由)	セキュリティ, 価格, 機能	
		OSS利用によるTCO削減 ベンダーサポート期限からの脱却により長期使用が可能 システム拡張や機能追加を効率よく行う	
	適用分野(OS, ミドルウェア, アプリケーション)	通信インフラ 自治体(電子申請, 電子入札等) 証券オンライントレードシステム 金融系業務システム (コンテンツ, アカウントの)アグリゲーションサービス 業務システム(人事, 販売, 電子稟議等)	
	選定基準(開発コスト, 運用コスト, パフォーマンス, 信頼性, 自社の技術力)	新たなプラットフォームとしてのLinuxへの期待 Linuxの性能や信頼性のさらなる向上への期待 グローバルコミュニティによる迅速なパッチ提供を受けられる 特定製品を利用するとベンダーが限られシステム拡張時に自由が利かない OSSを利用するとベンダーに縛られずシステムの拡張も自由に出来る 商用ソフトウェアは開発元が海外の場合には障害対応が遅れる 国外利用を想定していない商用ソフトがある ミドルウェアOSSはコスト削減効果が大きい システム要件を満たしていれば保守まで勘案したコストで比較し(5年程度)安価な方を選択す	
	利用リスク	ソースプログラムのサポートが出来る技術者の確保やコスト増大の可能性がある 問い合わせ, 障害に対応してくれるサービスが少ない	
	顧客満足	初期コストまたは導入コスト面での評価が高い	
	SI企業	選定基準	新たなプラットフォームとしてのLinuxへの期待 Linuxの性能や信頼性のさらなる向上への期待 グローバルコミュニティによる迅速なパッチ提供を受けられる OSSの安定化に伴うアプリケーション開発への資源集中 ハードからの独立性の向上 可用性や信頼性の向上によりさまざまな分野に適用可能 自力開発するよりもデファクトスタンダードを選択する方が効率的である グローバルスタンダードになったOSSは, 品質の向上や技術者の増加, 周辺ツールの拡充などのメリットが期待できる データベースは性能, サポート等で比較できる製品分野である OSSの中には商用化に向くライセンスを持つものがある OSSはシステム導入コストの削減につながる ミッションクリティカルなシステムは基本的に商用ソフトを利用 OSSは機能拡張が可能 OSSライブラリを使用する最大のメリットは標準に準拠していること
		開発リスク(改変の有無, 不正コードの混入, 障害原因の追及, 特許侵害)	他社との連携によりサポート体制を強化することでリスクを軽減 性能検証, カーネル解析をすることでシステムの最適化やバグフィックスが出来る 利用実績の少ない機能には十分なテストが必要 (リスクを低減するために)性能評価, 信頼性評価を定常的に実施する マニュアルや研修が少なく技術情報(パラメータ設計, 製品の組み合わせによる不具合などの情報)が不足する OSSは基本的には改変しないが, 一部改変する場合もある 主要なミドルウェアについては自社でサポート体制を構築する デバイスドライバのようなH/WデPENDなソフトはメーカー提供のものを利用する
		運用リスク	提供されるパッチのシステムへの影響度を把握する 他社との連携によりサポート体制を強化することでリスクを軽減 ソースを解析することで障害への対応が可能 仕様が公開されないソフトウェアがあるとシステム拡張時の足かせになる OSSサポート契約はしない, 設定, インストールのみで契約することが多い
		開発環境	OSS導入プロセス確立 OSSを中心としたアーキテクチャ設計ガイドラインの作成 OSSを利用した業務アプリケーションの標準パターンを作成 独自のフレームワーク開発にOSSコンポーネントやオープンフレームワークを利用

資料:OSS特性表

対象	視点	
		Javaアプリ開発,自動テスト(負荷テスト等)にOSS開発ツールを利用する(無償のため利用しやすい)
		プロジェクト推進体制(技術者の種類とレベル,組織体制,OSS評価・選定基準)
		専門組織・体制の強化(OSS-OSやミドルウェア-の評価・選定,利用ノウハウの蓄積等)
		OSS開発ツールの評価や利用ノウハウの共有
		収益性とビジネスモデル(開発,運用,保守)
		OSSからアプリケーションまでのトータルサポートサービスの提供
		Linux適用コンサルティングビジネス
		OSS専門企業とのアライアンス
		OSSはSIやアウトソース(ASP等)の道具の一つ
		OSS関連ビジネスを推進するためには中国等海外企業の活用が効率的
		中国等海外企業と提携するのに商用ソフトでは導入コストや教育コストでの負担が大きい
		企業ポリシー(OSS戦略,従業員の行動規範)
		自社製品へのOSSの利用
		オープンソースライセンスを踏まえた企業システムへのOSS利用
		技術者のコミュニティへの参画
		OSS専門団体への参加
		OSS提供とコミュニティの立ち上げ運用
		OSSに関する法的問題は法務の専門家の関与が必要
		コミュニティに参画する技術者の雇用方針
		CSR取り組みの一環
	メモ:商用ソフトはコスト面での負担が大きく全社でノウハウを共有する意識が働くが,OSSは無償のため全社でノウハウを共有する意識が低い	
	コミュニティとの関係	
		バグ修正のフィードバック
	人材育成	
		カーネル技術者やコミュニティ先端技術者の育成(LPIC試験の利用)
		自治体・地域企業のシステムへのOSS利用を促進する活動を牽引する人材の育成
		OSSのライセンス問題を理解しない要員が多い
共通	契約管理(契約上の注意,ライセンス管理)	
		ユーザが利用するシステムで著作権・特許侵害があった場合の対処方法を明記する
		不正コードによる損害補償
		OSSの変更をユーザのシステムで行うとしたら契約書に明記する必要有り

禁無断転載

オープンソースビジネスに取り組む SI 企業のための企業ポリシー策定ガイドライン

平成 17 年 6 月発行

発行所: 社団法人 情報サービス産業協会
〒135-8073 東京都江東区青海 2-45 タイム 24 ビル 17F
TEL: 03-5500-2610 FAX: 03-5500-2630
Copyright, 2005; JISA All Rights Reserved