



RealNetworks 공중 소스 라이선스 버전 1.0

제 1 조. 일반 정의

본 라이선스는 RealNetworks, Inc. 또는 본 라이선스를 사용하기로 선택한 기타 주체("라이선서")가 공개적으로 통용시키고 라이선서에 의해 "원본 코드"라는 표시와 RealNetworks 공중 소스 라이선스 버전 1.0(또는 그 후속 버전)("라이선스")의 조건에 의해 구속된다는 진술이 포함된 모든 프로그램이나 기타 저작물에 적용된다. 당신은 본 라이선스를 승낙해야 할 의무가 없다. 그러나, 소프트웨어나 그 파생 저작물 사용, 복제, 수정 또는 배포할 수 있도록 허용하는 것은 본 라이선스가 유일하다. 본 라이선스를 승낙하지 않고 이러한 행위를 하는 것은 법에 의해 금지되어 있다. 따라서, 소프트웨어(또는 소프트웨어에 기반한 저작물)를 수정, 복제 또는 배포하는 행위는 당신이 본 라이선스와 그 규정과 조건들을 모두 승낙했음을 의미한다. 또한, 승인 버튼을 클릭하거나 소프트웨어를 다운로드 하는 행위 역시 본 라이선스의 규정에 동의했음을 의미한다. 본 라이선스에서 사용된:

1 조 1 항. "적용 가능한 특허권" 이란, (a) 라이선서가 권리를 부여하는 주체인 경우에는, (i) 현재 시점이나 그 이후에 획득되고, 라이선서에 의해 소유되거나 라이선서에게 양도된, 그리고 (ii) 원본 코드를 단독으로, 다른 소프트웨어나 하드웨어와 결합하지 않은 형태로 사용하거나 작성하는 행위에 의해 필연적으로 침해되는 특허 청구항을 의미하고; (b) 당신이 권리를 부여하는 주체인 경우에는, (i) 현재 시점이나 그 이후에 획득되고, 당신이 소유하거나 당신에게 양도된, (ii) 단독적으로나 원본코드와 결합된 상태로 당신의 수정코드를 사용하거나 작성하는 행위로 인해 (직접적으로나 간접적으로) 침해되는 특허 청구항을 의미한다.

1 조 2 항. "호환 가능한 소스 라이선스"란 Exhibit B의

리스트나 <https://www.helixcommunity.org/content/complicense>에 열거된 라이선스, 또는 라이선서가 서면으로 상세히 지정한 라이선스들 중 하나를 의미한다.

어떤 호환 가능한 소스 라이선스에 반대의 규정이 있다 하더라도, 이와 관계 없이 라이선스 적용 코드와 함께 사용되는 어떤 호환 가능한 소스 라이선스의 적용을 받은 모든 코드는 호환 가능한 소스 라이선스나 본 라이선스의 규정에 따라 무료로 사용할 수 있도록 소스 코드 형식으로 제공되어야 한다.

1 조 3 항. "기여자"란 수정코드를 생성하거나 수정코드의 생성에 기여한 개인이나 주체를 의미한다.

1 조 4 항. " 라이선스 적용 코드"란 원본코드나 수정코드, 원본코드와 수정코드의 결합코드 또는 이들 각 코드의 부분을 의미한다.

1 조 5 항. "유포"란 라이선스 적용 코드를 내부적 연구 개발(R&D)이나 개인적 사용을 제외한 다른 목적을 위해 사용하거나 서브라이선스 설정하거나 배포하는 것을 의미하며, R&D 사용이나 개인적 사용을 제외하고 당신의 회사나 기관 내에서 라이선스 적용 코드를 내부적으로 사용 및 배포하는 행위, 그리고 당신이 어떤 제 3 자에게 라이선스 적용 코드를 직접적으로나 간접적으로 서브라이선스 설정하거나 배포하는 모든 행위를 포함한다.

1 조 6 항. "파생저작물"이란 라이선스 적용 코드나 미국 저작권 법에 따른 파생 저작물을 의미하며, 라이선스 적용 코드나 수정 코드의 어떤 부분을, 원본 그대로 또는 수정을 가하거나 다른 언어로 번역한 상태로 포함하는 모든 저작물을 포함한다. 파생 저작물은 라이선스 적용 코드나 수정 코드의 일부를 본 라이선스의 규정에 의해 구속되지 않는 코드와 결합한 모든 저작물도 포함한다

1 조 7 항. "외부적으로 유포"란 라이선스 적용 코드를 당신을 제외한 다른 사람이 액세스 하거나 사용할 수 있고, 당신을 제외한 다른 사람에게 어떤 서비스를 제공하는데 사용되거나, 또는 당신을 제외한 다른 사람에게 어떤 콘텐츠를 전달하기 위해 사용되는 방식으로 배치하는 것을 의미한다. 이때 라이선스 적용 코드가 그러한 당사자들에게 배포되거나 컴퓨터 네트워크 상으로 사용하도록 고안된 애플리케이션으로 제공되거나, 당신을 제외한 다른 사람에게 서비스를 제공하거나 콘텐츠를 전달하는데 사용되는지 여부는 관계 없다.

1 조 8 항. "인터페이스"란 인터페이스, 함수, 속성, 클래스 정의, API, 헤더 파일, GUID, V-테이블, 또는 하나의 소프트웨어나 펌웨어 또는 하드웨어가 다른 소프트웨어나 펌웨어 또는 하드웨어와 커뮤니케이션 하거나 공동으로 실행될 수 있도록 허용하는 프로토콜을 의미한다.

1 조 9 항. "수정코드"란 원본코드나 선행 수정코드, 원본코드와 선행 수정코드의 결합코드, 그리고/또는 이들 각각의 부분에 대해 그 내용이나 구조를 추가, 삭제, 또는 변형한 것을 의미한다. 코드가 일련의 파일로 릴리즈 되는 경우, 수정코드는: (a) 라이선스 적용 코드를

포함하는 파일의 내용에 대한 추가사항이나 삭제사항; 그리고/또는 (b) 라이선스 적용 코드의 어떤 부분을 포함하는, 새로운 파일이나 컴퓨터 프로그램 명령문의 다른 형태를 의미한다.

1 조 10 항. "원본 코드"란 (a) 최초로 라이선서에 의해 본 라이선스에 따라 통용된, 어떤 프로그램이나 기타 저작물의 소스코드를 의미한다. 여기에는 라이선서가 본 라이선스에 따라 통용시킨, 그리고 그 내용이 그 저작물의 헤더 파일에 명시적으로 표현된, 그러한 프로그램이나 기타 저작물에 대한 업데이트나 업그레이드 사항에 대한 소스코드와, (b) 그러한 소스 코드로부터 컴파일 되고, 최초로 라이선서에 의해 본 라이선스에 따라 통용된 오브젝트 코드가 포함된다.

1 조 11 항. "개인적 사용"이란 개인이 라이선스 적용 코드를 단지 개인적, 사적, 비상업적인 목적으로 만 사용하는 것을 의미한다. 개인이 어떤 회사나 사업체 또는 기관의 관리, 피고용인, 회원, 독립적 계약자, 또는 대리인의 자격으로서 라이선스 적용 코드를 사용하는 것은 개인적 사용에 해당되지 않는다.

1 조 12 항. "소스 코드"란 사람이 독해할 수 있는, 어떤 프로그램이나 기타 저작물의 형식으로서 수정을 가하기에 적합한 형식을 의미한다. 여기에는 그것이 포함하는 모든 모듈 및 관련된 인터페이스 정의 파일, 실행파일(오브젝트코드)의 컴파일과 설치를 제어하는데 사용되는 스크립트가 포함된다.

1 조 13 항. "당신"이란 본 라이선스에 따라 권리를 행사하는 개인이나 법인을 의미한다. 법인의 경우 "당신"은 당신을 관리하거나 당신에 의해 관리되거나 당신과 함께 공동으로 관리되는 모든 주체를 포함한다. 여기에서 "관리"란 (a) 계약상으로나 기타 방식으로 그러한 주체의 감독이나 경영을 직접적으로나 간접적으로 야기할 수 있는 권력, 또는 (b) 그러한 주체에 대한 50%이상의 주식 소유권이나 수익에 대한 소유권을 의미한다.

제 2 조. 허가된 사용; 조건 & 제한.

본 라이선스의 규정과 조건에 귀속되어, 라이선서는 당신이 본 라이선스를 (다운로드를 통해서 또는 라이선스 적용 코드의 사용이나 그 외 본 라이선스의 수용을 의미하는 방식으로) 수용한 날 부터 효력이 발생하며, 전세계적으로 무료로 사용이 가능한 비독점 라이선스를 당신에게 부여한다. 이 라이선스는 라이선서의 저작권이 원본코드에 적용되는 한도까지 적용되며, 아래와 같은 행위를 허용한다:

2 조 1 항. 당신은 라이선스 적용 코드를 복제, 전시, 실행, 수정 및 유포할 수 있다. 단, 각각의 행위는 다음과 같은 조건을 충족시킨다는 전제 하에 허용된다:

(a) 당신은 원본코드의 모든 복제본에 저작권 사항 및 라이선서의 기타 재산권 고지와 부인 사항을 원본코드에 나타나는 그대로 복제하여 포함시켜야 하며, 원본코드에 있는, 본 라이선스를 언급하는 모든 고지사항들을 그대로 유지시켜야 한다;

(b) 당신은 라이선스 적용 코드의 소스코드와 문서의 복제본을 배포할 때마다 본 라이선스의 사본을 각 복제본에 포함시켜야 하며, 본 라이선스나 여기에서 부여하는 수취인의 권리를 변형시키거나 제한하는 어떠한 조건도 그러한 소스코드에 제공하거나 부과해서는 안 된다. 단, 제 6 조에 허용된 경우는 제외된다;

(c) 당신은 Exhibit A의 고지사항을 당신의 모든 수정코드의 소스코드 내에 있는 각 파일에 복제하고, 수정된 파일에 당신이 파일을 수정했다는 사실과 수정을 가한 날짜를 설명하는 명시적인 문구를 포함시켜야 한다;

(d) 당신은 외부적으로 유포된 모든 수정코드에 대한 소스코드를 아래의 제 3 조에 제시된 라이선스 부여 사항을 포함하는 본 라이선스에 따라 공개적으로 이용 가능하게 해야 한다. 그 기간은 당신이 라이선스 적용 코드를 외부적으로 유포하는 기간, 혹은 외부적으로 유포한 최초의 날로부터 12 개월까지의 기간 중 더 긴 쪽을 택해야 한다. 당신은 외부적으로 유포한 수정코드를 전자적 방법(예를 들면 웹사이트로부터 다운로드)으로 배포하는 편을 선택할 수 있다; 또한

(e) 당신이 라이선스 적용 코드를 오브젝트 코드로, 실행파일 형태로만 유포하는 경우, 당신은 라이선스 적용 코드의 소스코드가 본 라이선스의 규정에 따라 제공된다는 사실과 그 소스코드를 구할 수 있는 방법과 장소에 대한 정보를 알려주는 명시적인 공지사항을 코드 자체 및 관련 문서 내에 포함시켜야 한다. 당신은 또한 Exhibit A에 제시된 오브젝트 코드 고지를 “정보” 메뉴나 기타 다른 저작권 표시가 있는 적절한 위치에 패키지 자료와 함께 포함시켜야 한다.

2 조 2 항. 당신은 비록 라이선서와 각 기여자가 각각의 라이선스 적용 코드 해당 부분에 대한 라이선스를 부여하지만, 라이선스 적용 코드가 다른 주체의 특허나 기타 지식재산권을 침해하지 않는다는 보장이 라이선서나 어떤 기여자에 의해서도 제공되지 않는다는 사실을 명시적으로 인식하고 이에 동의한다. 라이선서와 각 기여자는 지식재산권 침해 등을 근거로 다른 주체에 의해 제기된 청구와 관련하여 당신에 대한 어떠한 책임도 부인한다. 여기에서 부여하는 권리와 라이선스를 행사하는 조건으로서 당신은 어떤 다른 지식재산권을 확보해야 할 필요가 있는 경우, 그 책임을 단독으로 져야 한다. 예를 들면, 당신이 라이선스 적용 코드를 배포하는데 어떤

제 3 자 특허 라이선스의 허가가 필요하다면, 그 라이선스 적용 코드를 배포하기 전에 해당 라이선스를 획득하는 것은 당신의 책임이다.

2 조 3 항. 본 라이선스의 규정과 조건에 귀속되어, 당신이 언제나 본 라이선스의 규정을 준수한다는 조건 하에, 라이선서는 라이선서의 적용 가능한 특허권에 따라, 라이선스 적용 코드를 작성, 사용, 판매, 판매를 위한 청약 및 수입할 수 있는, 당신이 본 라이선스를 (다운로드를 통해서 또는 라이선스 적용 코드의 사용이나 그 외 본 라이선스의 수용을 의미하는 방식으로) 수용한 날부터 효력이 발생하며, 영속적이며 전세계적으로 무료로 사용이 가능한 비독점 특허 라이선스를 당신에게 부여한다.

제 3 조. 당신의 부여 사항.

본 라이선스에 의해 당신에게 부여된 라이선스를 참작하고, 또한 이를 조건으로,

(a) 당신은 라이선서와 모든 제 3 자에게 위의 2 조 1 항과 2 조 2 항에서 라이선서의 라이선스가 허가하는 것과 동일한 범위와 정도로 당신의 수정코드를 사용, 복제, 전시, 실행, 수정, 서브라이선스 설정, 배포 및 유포할 수 있는, 사용료가 없는 영속적이고 취소가 불가능한, 비독점 라이선스를 당신의 적용 가능한 특허권 및 당신이 소유하거나 관리하는 기타 (특허 이외의) 지식재산권에 따라 부여한다. 또한

(b) 당신은 라이선서와 그의 자회사에 당신의 수정코드를 어떤 형식이나 목적으로든, 그리고 다수의 배포 층을 통하여 사용, 판매, 판매를 위한 청약, 수입, 복제, 전시, 실행, 배포, 수정, 서브라이선스 설정, 배포 및 유포할 수 있는, 사용료가 없는 영속적이고 취소가 불가능한 비독점적인 라이선스를 당신의 적용 가능한 특허권 및 당신이 소유하거나 관리하는 기타 (특허 이외의) 지식재산권에 따라 부여한다.

(c) 당신은 라이선서나 다른 기여자를 상대로 당신의 특허권을 주장하거나 제 3 자가 자신의 특허권을 주장하는 것을 도와주기 위한 목적으로, 라이선스에 포함되어 있는 알고리즘이나 발명을 포함하여, 라이선스 적용코드를 사용하고 검토함으로써 알게 된 어떤 정보도 사용하지 않는다는 데 동의한다.

제 4 조. 파생 저작물.

당신은 라이선스 적용 코드와 본 라이선스의 규정에 의해 구속되지 않는 다른 코드를 함께 결합함으로써 파생 저작물을 생성할 수 있으며, 그러한 파생 저작물을 통합된 제품으로 배포할

수 있다. 이러한 경우, 당신은 수정코드를 포함하여 라이선스 적용 코드나 그 일부에 대해 본 라이선스의 요구사항들이 충족될 수 있도록 보장해야 한다.

4 조 1 항. 당신은 전체적으로나 부분적으로 라이선스 적용 코드나 그 일부를 포함하거나 그로부터 파생된, 당신이 배포, 공표, 또는 외부적으로 유포하는 모든 파생 저작물이 본 라이선스와 4 조 2 항에 규정된 라이선스에 의해서만 모든 제 3 자에게 무료로 라이선스 될 수 있도록 해야 한다. 또한 당신은 위의 제 2 조와 3 조에 설명된 수정코드에 대한 조건과 동일한 조건에 따라 파생저작물에 대한 소스코드를 제공해야 한다.

4 조 2 항. 호환 가능한 소스 라이선스. 라이선스 적용 코드를 사용하지 않고 독립적으로 개발되고, 라이선스 적용코드나 수정코드, 또는 기타 파생 저작물의 어떤 부분도 포함하지 않으면서, 라이선스 적용코드나 그의 파생 저작물과 어떤 식으로든 결합되어 복합저작물을 구성하는 소프트웨어 모듈들은 4 조 1 항에 설명된 조건으로부터 면제된다. 그러나 이러한 면제는 그 소프트웨어 모듈이, 그 소프트웨어 모듈과 연결되거나 통합되거나 동일한 응용프로그램을 구성하는 소프트웨어를 포함하여, 호환 가능한 소스 라이선스 중 하나의 라이선스에 의해 완전히 구속되는 정도로까지만 허용된다. **앞에서 다룬 내용과 관계 없이, 모든 라이선스 적용코드는 본 라이선스의 규정에 의해 구속되어야 한다.** 따라서, 전체 파생저작물은 RPSL(라이선스 적용 코드에 대하여)과 독립적으로 개발된 파생저작물 내의 소프트웨어 모듈에 대한 호환 가능한 소스 라이선스의 결합물에 따라 라이선스 되어야 한다. 호환 가능한 소스 라이선스가 일반적으로 소프트웨어 모듈이 호환 가능한 소스 라이선스에 의해 구속되지 않는 다른 소프트웨어와 링크로 연결되거나 함께 복합저작물을 구성하는 것을 허용한다 하더라도 앞에서 다룬 요구사항들이 적용된다. 예를 들면, 모질라 공중 라이선스(MPL) 버전 1.1 은 모질라 코드가 MPL 에 의해 구속되지 않는 상용 소프트웨어와 결합되는 것을 허용하지만, MPL 이 적용된 코드가 라이선스 적용코드와 함께 사용된다면, MPL 적용 코드는 MPL 에 의해 구속되지 않는 다른 어떤 코드와도 결합되거나 링크로 연결될 수 없다. 본 4 조 2 항의 일반적인 의도는 수용 가능한 오픈 소스 라이선스에 의해 완전히 구속되는 애플리케이션을 갖는 라이선스 적용 코드를 사용할 수 있도록 하는 것이다. 당신은 라이선스 적용 코드를 갖는 소프트웨어를 사용하는 것이 그 소프트웨어에 대한 당신의 라이선스에 따라 허용되는지를 결정할 책임을 지닌다.

4 조 3 항. 라이선스 적용 코드에 기반하지 않은 다른 저작물을 라이선스 적용코드와 함께 단일한 매체로 단순히 저장하거나 배포하는 것만으로는 그 다른 저작물이 본 라이선스의 범위에 들어가는 것은 아니다. 당신이 라이선스 적용 코드를 이전에 당신에 의해 제공된 애플리케이션과

결합 또는 통합하기 위해 인도하는 경우(예를 들어 자동 업데이트 기술을 통해), 그러한 결합물이나 통합물은 본 라이선스의 규정에 의해 구속되는 파생 저작물을 구성한다.

제 5 조. 라이선스 부여의 제외 사항.

본 라이선스의 어떤 내용도 여기에 명시적으로 진술된 경우를 제외하고 라이선서나 다른 기여자의 상표나 저작권, 특허, 영업상의 비밀 또는 기타 지식재산권에 대한 권리를 부여하는 것으로 해석되어서는 안 된다. 라이선서나 다른 기여자의 상표가 라이선스 적용 코드에 포함되어 있는 경우라도, 그 상표에 대한 권리는 부여되지 않는다. 본 라이선스의 어떤 내용도 라이선서가 라이선스 권한을 지닌 어떤 코드를 본 라이선스와 다른 규정에 따라 라이선스 하는 것을 금지하는 것으로 해석되어서는 안 된다. 수정코드, 파생저작물, 또는 라이선스 적용 코드를 라이선서나 제 3 자에 의해 제공된 다른 기술과 결합하거나 사용하기 위해서는 라이선서로부터 추가적 특허 라이선스를 받아야 하며, 이는 라이선서의 재량에 따른다. 원본 코드와 별도로 또는 원본코드를 다른 소프트웨어나 하드웨어와 함께 결합한 결합물에는 특허 라이선스가 부여되지 않는다.

5 조 1 항. 상표.

본 라이선스는 라이선서가 소유하는 상표나 상호(Exhibit C 에 “라이선서 상표”라고 정의됨)를 사용할 수 있는 어떠한 권리도 부여하지 않는다. Exhibit C 에 정의된 라이선서 상표 방침에 의해 허가된 경우를 제외하고, 어떤 라이선스 상표도 원본 코드로부터 파생된 제품을 추천하거나 홍보하는데 사용되어서는 안 된다.

제 6 조. 추가 조건.

당신은 라이선스 적용 코드를 양도받은 한 명 이상의 수취인에게 보증이나 지원, 면책, 책임 의무 및 여기에서 부여하는 라이선스의 범위와 일관된 기타 권한들(“추가 조항”)을 임의로 제공하고, 그에 대한 요금을 부과할 수 있다. 그러나 이러한 행위에 있어 당신이 라이선서나 다른 기여자를 대신할 수는 없고, 단독으로 전적인 책임을 져야 한다. 당신은 그러한 추가 조항들이 당신에 의해 단독적으로 제공된다는 사실에 대해 수취인의 동의를 얻어야 하고, 그러한 추가 조항으로 인해 라이선서나 각각의 기여자를 상대로 발생한 책임이나 주장된 청구에 대해, 라이선서와 해당 기여자를 방어하고 면책하는데 동의한다.

제 7 조. 라이선스의 버전.

라이선서는 때때로 개정된 버전이나 신규 버전을 공표할 수 있다. 각각의 버전은 버전 번호로 구분된다. 원본 코드가 본 라이선스의 어떤 특정한 버전에 따라 공표되었다면, 당신은 그것을 그

버전의 규정에 따라 계속해서 사용할 수 있다. 또한, 당신은 그 원본 코드를 라이선서에 의해 공표된 본 라이선스의 후속 버전의 규정에 따라 사용할 수도 있다. 라이선서를 제외한 누구도 본 라이선스에 따라 작성된 라이선스 적용 코드에 적용되는 규정들을 수정할 권리가 없다.

제 8 조. 보증이나 지원 없음.

라이선스 적용 코드는 릴리즈 되기 전의 저작물이나, 테스트를 완전히 마치지 않은 저작물을 전체적으로 또는 부분적으로 포함될 수 있다. 라이선스 적용 코드는 고장이나 데이터 손실을 야기할 수 있는 오류를 포함할 수 있고, 불완전하거나 부정확한 것을 포함할 수 있다. 당신은 라이선스 적용 코드나 그 일부를 사용하는 것에 대한 위험이 전적으로 당신 단독의 것임을 명시적으로 인식하고 이에 동의한다. 라이선스 적용 코드는 어떤 형태의 보증이나 업그레이드, 지원도 제공되지 않은 “있는 그대로”의 상태로 제공되며, 라이선서와 라이선서의 라이선서(제 8 조와 제 9 조에서 “라이선서”이라고 통칭함) 및 모든 기여자는 상품성, 품질에 대한 만족, 특정 목적에 대한 적합성, 정확성, 평온향유, 제 3 자 권리의 침해에 대한 암묵적인 보증 및 조건을 포함하는, 그러나 이에 국한되지는 않는 범위의 명시적이거나 묵시적인 모든 보증 및 조건을 명시적으로 부인한다. 라이선서와 각 기여자는 당신의 라이선스 적용 코드의 향유가 간섭받지 않는다는 보증, 라이선스 적용 코드 내에 포함된 기능들이 당신의 요구사항을 충족시킨다는 보증, 라이선스 적용 코드의 실행에 있어서 오류나 중단이 발생하지 않는다는 보증, 또는 라이선스 적용 코드의 결함들이 교정된다는 보증을 제공하지 않는다. 라이선서나 라이선서가 권한을 부여한 대리인, 또는 어떤 기여자가 구두나 서면으로 제공한 정보나 조언이 보증을 구성하지는 않는다.

당신은 라이선스 적용 코드가 핵 시설이나 항공기의 항해나 통신망, 또는 항공교통관제기 등의 고안과 건설, 작동, 또는 관리를 포함하는, 그러나 이에 국한되지는 않는, 라이선스 적용코드의 비 작동이 사망이나 개인적 상태, 심각한 육체적, 환경적인 손해를 유발할 수 있는 위험한 일에 사용되도록 의도되지 않았음을 인식한다. 라이선서는 이러한 사용을 위한 적합성에 대한 명시적이거나 묵시적인 보증을 모두 부인한다.

제 9 조. 책임의 제한.

법률에 의해 금지되지 않은 정도까지, 라이선서나 기여자 중 어느 누구도, 본 라이선스, 또는 라이선스 적용 코드나 그 일부의 사용 또는 사용불능과 관련하여 발생한 우발적이거나 특수한 손해, 간접적이거나 결과적 손해에 대해, 계약상의 이론이나 보증, 불법 행위(과실이나 무과실 책임 포함), 제품 의무 등에 관계 없이 어떠한 책임도 지지 않는다. 이는 라이선서나 해당 기여자가 손해 가능성을 사전에 알고 있었거나, 어떤 구제조치의 핵심적 목적이 실패한 경우라도 관계없이 해당된다. 우발적이거나 결과적 손해에 대한 책임의 면제를 허용하지 않는

재판관할지도 있기 때문에, 본 면책조항은 당신에게 적용이 되지 않을 수도 있다. 어떤 경우에도 라이선서가 본 라이선스에 따라 (적용 가능한 법률에 의해 요청되는 것 이외의) 모든 손해에 대해 당신에게 지는 책임의 총액이 10 달러(\$10)를 초과해서는 안 된다.

제 10 조. 소유권.

본 라이선스에 의해 부여된 라이선스들에 의해 구속되어, 각각의 기여자는 해당 기여자가 만든 수정코드에 대한 모든 권리와 소유권, 이익을 보유한다. 라이선서는 원본 코드와 라이선서에 의해, 또는 라이선서를 대신하여 작성된 수정코드(“라이선서 수정코드”)에 대한 모든 권리와 소유권, 이익을 보유한다. 이러한 라이선서 수정코드들은 자동적으로 본 라이선스에 의해 구속되지는 않는다. 라이선서는 자유재량으로 그러한 라이선서 수정코드를 본 라이선스에 의거하여 라이선스 설정하거나, 본 라이선스와 다른 조건들에 따라 라이선스 설정하거나, 또는 전혀 라이선스를 설정하지 않을 수도 있다.

제 11 조. 종료

11 조 1 항. 기간과 종료. 본 라이선스의 기간은 아래에 규정된 바에 의해 종료되지 않는 한 영속적이다. 본 라이선스와 그에 의해 부여되는 권리들은 다음과 같은 경우에 종료될 것이다:

(a) 당신이 본 라이선스의 어떤 조건을 위반하고, 그 위반 사실을 인식한지 30 일 이내에 위반 내용을 교정하지 않은 경우에, 라이선서로부터 별도의 통지 없이 자동적으로 종료된다;

(b) 12 조 5 항의 (b)에 설명된 조건이 발생한 경우에 즉시 종료된다; 또는

(c) 당신이 본 라이선스의 기간 중 어느 때라도 라이선서를 상대로 특허 침해 소송(교차 청구나 반소 포함)을 제기했을 경우 라이선서로부터의 별도의 통지 없이 자동적으로 종료된다;

(d) 당신이 본 라이선스의 기간 중 어느 때라도 어떤 제 3 자를 상대로 라이선스 적용 코드 자체(다른 소프트웨어나 하드웨어와의 결합물은 제외)가 어떤 특허를 침해했다고 주장하는 특허 침해 소송(교차 청구나 반소 포함)을 제기했을 경우, 라이선서로부터 서면 통지를 받은 후에 종료된다.

11 조 2 항. 종료의 효력. 종료가 되면, 당신은 라이선스 적용 코드를 사용, 복제, 수정, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위를 즉각적으로 중지하는데 동의한다. 종료 시점 이전에 합당하게 부여된, 라이선스 적용코드에 대한 모든 서브라이선스는 본 라이선스가 종료되더라도

효력이 지속된다. 조항의 속성 상 본 라이선스가 종료된 이후에도 유효해야 하는 조항들은 효력이 지속된다. 이러한 조항은 3 조, 5 조, 8 조, 9 조, 10 조, 11 조, 12 조 2 항과 13 조를 포함하나 이에 국한되지는 않는다. 어떤 당사자도 다른 당사자에 대해 본 라이선스의 규정에 따라 본 라이선스를 종료함으로써 발생하는 보상이나 배상, 손해에 대해 책임을 지지 않는다. 또한 본 라이선스의 종료는 당사자의 기타 권리나 구제에 대한 어떠한 편견도 없이 이루어진다.

제 12 조. 기타 사항.

12 조 1 항. 정부 최종사용자. 라이선스 적용 코드는 FAR 2.101 에 정의된 의미의 “상업적 제품”이다. 라이선스 적용 코드에 대한 정부의 소프트웨어 및 기술적 데이터 권리는 본 라이선스에 정의된 대로 공중에게 제공되는 통상적인 권리들만을 포함한다. 기술적 데이터와 소프트웨어에 대한 통상적인 상업적 라이선스는 FAR 12.211(기술적 데이터)와 12.212(컴퓨터 소프트웨어)에 따라서 제공된다. 국방부 구입을 위해서는 DFAR 252.227-7015 (기술적 데이터 – 상업적 제품)와 227.7202-3 (상업적 컴퓨터 소프트웨어 또는 컴퓨터 소프트웨어 문서에 대한 권리)에 따라서 제공된다. 따라서 미정부의 모든 최종 사용자는 라이선스 적용코드를 여기에 제시된 권리만으로 획득한다.

12 조 2 항. 당사자들의 관계. 본 라이선스는 당신과 라이선서 및 다른 기여자 사이에 어떤 대리점이나 제휴관계, 합작 회사 등의 어떤 법적 단체를 생성하는 것으로 해석되어서는 안 되며, 당신은 명시적으로나 묵시적으로 반대의 의견을 선언해서는 안 된다.

12 조 3 항. 독립적 개발. 본 라이선스의 어떤 내용도 당신이 개발, 생산, 거래, 혹은 배포하는 수정코드, 복합저작물, 기술, 또는 제품과 동일하거나 유사한 기능을 가지거나 그와 경쟁하는 기술이나 제품을 획득, 라이선스 설정, 개발, 대리인을 통해 개발, 거래 및 배포할 수 있는 라이선서의 권리를 손상시키지 않는다.

12 조 4 항. 포기; 해석. 라이선서나 어떤 기여자가 본 라이선스의 규정을 집행하지 못한 것이 그 조항이나 기타 다른 조항의 추후 집행에 대한 포기로 간주되지는 않는다. 계약서의 언어가 작성자에게 불리하게 해석되어야 한다고 규정하는 모든 법이나 규제는 본 라이선스에 적용되지 않는다.

12 조 5 항. 분리가능성. (a) 관할권을 가진 법원이 어떤 이유로 본 라이선스의 어떤 조항이나 그 일부를 집행이 불가능하다고 여기는 경우, 라이선스의 그 조항은 당사자들의 경제적 이익과 목적을 달성할 수 있도록 가능한 최대 한도까지 집행될 것이며, 본 라이선스의 나머지 부분은

집행과 효력이 그대로 지속될 것이다. (b) 앞부분에서 다른 내용과는 관계 없이, 적용 가능한 법률이 당신이 제 2 조 및 제 3 조의 내용을 전체적으로 또는 부분적으로 준수하는 것을 금지 또는 제한하거나 두 조항 중 어느 하나의 집행 가능성을 방해할 경우, 본 라이선스는 즉각적으로 종료되며 당신은 라이선스 적용 코드의 사용을 즉시 중지하고 당신이 소유하거나 관리하는 모든 복제본을 파기해야 한다.

12 조 6 항. 분쟁의 해결. 본 라이선스와 관련하여 당신과 라이선서 사이에서 발생하는 소송 및 기타 분쟁의 해결은 워싱턴 시애틀에서 이루어져야 하며, 당신과 라이선서는 본 라이선스와 관련하여 해당 지구의 주 법원 및 연방 법원의 재판관할에 동의한다. 국제물품매매에 대한 UN 협약의 적용은 명시적으로 배제된다.

12 조 7 항. 수출/수입 법. 이 소프트웨어는 당신이 라이선스 적용 코드를 양도받은 국가의 모든 수출 및 수입 법, 규정, 규제에 의해 구속되며, 당신은 그러한 규제, 법률 또는 규정들을 위반하거나 필요한 허가를 갖추지 않은 상태로 라이선스 적용 코드나 그것의 직접적인 제품을 수출, 재수출 또는 수입하지 않는다고 보장해야 할 전적인 책임을 진다.

12 조 8 항. 전적인 합의: 준거법. 본 라이선스는 그 내용에 대한 당사자들간의 전적인 합의를 구성한다. 본 라이선스는 법률 저촉에 대한 캘리포니아 법률의 조항을 제외하고, 미합중국과 워싱턴주의 법률에 의해 구속된다.

당신이 캐나다 퀘벡 주에 거주하는 경우, 다음과 같은 사항이 적용된다: 당사자들은 본 라이선스와 모든 관련 문서가 영어로 작성되도록 요구했다는 데 동의한다. Les parties ont exigé que le present contrat et tous les documents connexes soient rédigés en anglais.

EXHIBIT A.

"Copyright © 1995–2002

RealNetworks, Inc. 및 그의 라이선서들. 모든 권리를 보유함.

이 파일의 내용과 이 파일에 포함된 파일들은 RPSL(RealNetworks Public Source License) 버전 1.0의 현 버전에 의해 구속된다. 이 라이선스는 <https://www.helixcommunity.org/content/rpsl>에서 받을 수 있다. 단, 당신이 파일을 <https://www.helixcommunity.org/content/rcsl>에 있는 RCSL(RealNetworks Community Source License) 버전 1.0에 따라 라이선스 설정했다면, RCSL이 적용된다. 당신은 또한 RealNetworks로부터 직접 라이선스 규정들을 구할 수도 있다.

당신은 RPSL 를 준수하지 않으면 이 파일을 사용할 수 없다. 당신이 이 파일에 적용할 수 있는 유효한 RCSL 을 가지고 있는 경우에는 RCSL 을 준수해야 한다. 파일의 콘텐츠를 사용하는 것에 대한 권리와 의무 및 제한 사항들을 보려면 적용 가능한 RPSL 또는 RCSL 을 참고하라.

이 파일은 Helix DNA Technology 의 일부이다. RealNetworks 는 원본 코드의 개발자로서 RealNetworks 가 작성한 부분에 대한 저작권을 소유한다.

이 파일과 이 파일 내에 포함된 파일들은 어떤 형태의 보증도 명시적으로나 묵시적으로 제공하지 않는 “있는 그대로”의 상태로 제공되며, RealNetworks 는 상품성, 특정목적에의 적합성, 평온 향유 또는 비침해에 대한 보증을 포함한 모든 보증을 부인한다.

기여자:

Technology Compatibility Kit Test

Suite(s) Location (RCSL 에 의해 라이선스된 경우):

Object Code Notice:

Helix DNA Client technology

included. Copyright © RealNetworks, Inc.,

1995–2002. All rights reserved.

EXHIBIT B

RPSL 과 호환이 가능한 소스 라이선스. 아래의 리스트는 별도의 표시가 없는 한, 2002 년 10 월 25 일을 기준으로 라이선스의 가장 최신 버전에 적용된다.

- Academic Free License
- Apache Software License
- Apple Public Source License
- Artistic license
- Attribution Assurance Licenses

- BSD license
- Common Public License¹
- Eiffel Forum License
- GNU General Public License (GPL)¹
- GNU Library or "Lesser" General Public License (LGPL)¹
- IBM Public License
- Intel Open Source License
- Jabber Open Source License
- MIT license
- MITRE Collaborative Virtual Workspace License (CVW License)
- Motosoto License
- Mozilla Public License 1.0 (MPL)
- Mozilla Public License 1.1 (MPL)
- Nokia Open Source License
- Open Group Test Suite License
- Python Software Foundation License
- Ricoh Source Code Public License
- Sun Industry Standards Source License (SISSL)
- Sun Public License
- University of Illinois/NCSA Open Source License
- Vovida Software License v. 1.0
- W3C License
- X.Net License
- Zope Public License
- zlib/libpng license

¹ 주의사항: 본 라이선스는 독립적으로 개발된 코드에까지 확장되기 위한 상반되는 라이선스 규정들을 포함하기 때문에, 당신은 이 호환 가능한 라이선스의 규정에 의해 그 규정에 따라 라이선스된 코드를 라이선스 적용 코드와 함께 사용하는 것을 금지 당할 수 있다. 이는 라이선스 적용 코드는 RPSL 에 의해서만 라이선스가 허용되기 때문이다. GPL 을 포함하여, RPSL 이 아닌

라이선스 규정을 라이선스 적용 코드에 적용시키려는 모든 시도는 명시적으로 금지된다. 당신은 호환 가능한 소스 라이선스에 의해 라이선스된 코드를 사용하는 당신의 행위가 RPSL 나 호환 가능한 소스 라이선스를 위반하지 않도록 보장할 책임을 지닌다.

이 리스트의 최신 버전은 다음 웹사이트에서 찾을 수

있다: <https://www.helixcommunity.org/content/complicense>

EXHIBIT C

RealNetworks 의 상표 방침.

RealNetworks 는 다음의 상표들을 집합적으로 "라이선서 상표"라고 정의한다: "RealNetworks", "RealPlayer", "RealJukebox", "RealSystem", "RealAudio", "RealVideo", "RealOne Player", "RealMedia", "Helix" 및 RealNetworks 에 속하는 모든 상표나 상호.

RealNetworks의 "라이선서 상표 방침"은 다음의 사이트에 있는 제 3 자 상표 사용 안내문에 의해 허가되거나 그 내용을 언제나 철저히 준수하는 경우를 제외한 라이선서 상표의 모든 사용을 금지한다.

www.realnworks.com/info/helixlogo.html.