



(주의사항: 본 라이선스는 모질라 공중 라이선스Mozilla Public License, 버전 1.1로 대체되었다.)

모질라 공중 라이선스 버전 1.0

제 1 조. 정의.

제 1 조 1 항. “기여자”란 수정 코드를 작성하거나 작성에 기여한 개인이나 기관을 의미한다.

1 조 2 항. “기여자 버전”이란 원(原)코드와 기여자에 의해 사용된 선행 수정코드, 그리고 해당 기여자가 작성한 수정 코드의 결합을 의미한다.

1 조 3 항. “라이선스 적용 코드”란 원본코드나 수정코드, 또는 원본코드와 수정코드의 결합물을 의미하며, 각각의 경우 그 부분까지 포함한다.

1 조 4 항. “전자 배포 방식”이란 소프트웨어 개발 업계에서 데이터의 전자적 교환 방법으로 통상적으로 인정되는 방식을 의미한다.

1 조 5 항. “실행파일”이란 소스 코드 이외의 다른 형식으로 된 라이선스 라이선스 적용 코드를 의미한다.

1 조 6 항. “최초 개발자”란 Exhibit A 에서 요구하는 소스 코드 공지사항에서 최초 개발자로 표시된 개인이나 기관을 의미한다.

1 조 7 항. “복합저작물”이란 라이선스 적용 코드 전체나 그 일부를 본 라이선스의 적용을 받지 않는 코드와 결합한 저작물을 의미한다.

1 조 8 항. “라이선스”란 본 문서를 뜻한다.

1 조 9 항. “수정 코드”란 원본코드 또는 이전 수정 코드의 내용이나 구조에 추가되거나 삭제되는 것을 의미한다. 라이선스 적용 코드가 일련의 파일로 릴리즈 될 경우, 수정코드란:

A. 원본코드나 선행 수정코드를 포함하는 파일의 내용에 추가되거나 삭제된 코드

B. 원본코드나 선행 코드의 일부분을 포함하는 새로운 파일

을 의미한다.

1 조 10 항. “원본코드”란 Exhibit A 에 따른 소스 코드 공지에 원본 코드라고 설명되어 있고, 본 라이선스에 따라 릴리즈 되는 시점에 본 라이선스의 지배를 받는 적용코드에 해당되지 않는, 컴퓨터 소프트웨어의 소스 코드를 의미한다.

1 조 11 항 “소스 코드”란 수정을 가하기 적합한 형식의 라이선스 적용 코드로, 코드에 담긴 모든 모듈들을 비롯하여, 관련된 인터페이스 정의 파일, 실행파일의 컴파일과 설치를 제어하기 위한 스크립트, 또는 원본코드나 그 외 기여자가 임의대로 선택한 널리 알려지고 이용 가능한 라이선스 적용 코드에 대한 소스 코드 차이 비교표를 포함하는 것을 의미한다. 소스 코드는 압축이나 아카이브 형식이 가능하다. 단 이는 이를 적절하게 해제하는 소프트웨어가 무료로 널리 보편화되어 있다는 조건을 전제로 한다.

제 1 조 12 항. “당신”은 본 라이선스, 혹은 제 6 조 1 항의 조건에 따라 공표된 본 라이선스의 미래 버전의 모든 규정을 준수하며 그 권한을 행사하는 개인이나 법인을 의미한다. 법인의 경우 “당신”은 당시에 의해 관리되거나 당신과 함께 공동으로 관리를 받는 모든 주체를 포함한다. 본 정의에서 “관리”란 (a) 계약 등의 방식을 통해 그러한 주체의 감독이나 운영을 야기시킬 수 있는 직접적이거나 간접적인 권력, 혹은 (b) 해당 주체에 대한 50% 이상의 주식 소유권이나 수익 소유권을 의미한다.

제 2 조. 소스 코드 라이선스.

제 2 조 1 항. 최초 개발자 부여 사항

최초 개발자는 제 3 자 지식재산권에 의해 구속되어 당신에게 다음과 같은 행위를 허용하는, 전세계적으로 사용가능하며 사용료가 없는 비독점 라이선스를 부여한다:

(a) 원본코드(혹은 그 일부)를 원본 그대로나 수정코드와 함께, 또는 복합저작물의 일부를 구성하는 형태로 사용, 복제, 수정, 전시, 작동, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위; 또한

(b) 최초 개발자가 현재 시점이나 그 이후에 소유하거나 관리하는 특허에 따라, 원본코드(혹은 그 일부)를 사용, 복제, 수정, 전시, 실행, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위. 단, 이는 해당 특허가 당신이 원본코드(혹은 그 일부)를 사용할 수 있도록 하는 데 필요한 정도로만 가능하고, 그 이상의 수정코드나 결합물을 사용하는데 필요한 정도까지는 허용되지 않는다.

제 2 조 2 항. 기여자의 부여 사항

제 3 자의 지식 재산 청구권에 구속되어, 각 기여자는 당신에게 다음과 같은 행위를 허용하는, 전세계적으로 무료로 사용 가능한 비독점 라이선스를 부여한다:

(a) 해당 기여자에 의해 생성된 수정 코드의 전체 혹은 일부를, 수정되지 않은 원상태나 다른 수정코드와 함께, 또는 라이선스 적용 코드로서나 복합저작물의 일부로서, 사용·복제·수정·전시·실행·서브라이선스 설정 및 배포하는 행위; 또한

(b) 기여자가 현재 시점이나 그 이후에 소유하거나 관리하는 특허에 따라, 기여자 버전(혹은 그 일부)을 사용, 복제, 수정, 전시, 실행, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위. 단, 이는 해당 특허가 당신이 기여자 버전(혹은 그 일부)을 사용할 수 있도록 하는 데 필요한 정도로만 가능하고, 그 이상의 수정코드나 결합물을 사용하는데 필요한 정도까지는 허용되지 않는다.

제 3 조. 배포의 의무

3 조 1 항. 라이선스의 적용.

당신이 작성하거나 기여한 수정코드는 제 2 조 2 항의 내용을 제한 없이 포함하여 본 라이선스의 규정에 의해 구속된다. 라이선스 적용 코드의 소스 코드 버전은 본 라이선스, 혹은 제 6 조 1 항에 의거하여 릴리즈 되는 본 라이선스의 미래 버전에 의해서만 배포될 수 있으며, 당신은 소스 코드의 사본을 배포할 때마다 본 라이선스의 사본을 첨부해야 한다. 당신은 어떤 소스 코드 버전에 대해서도 본 라이선스의 적용 가능한 버전을 제한하거나 변형하는 조건, 혹은 그 라이선스에 의해 보장되는 수취인의 권한을 제한하거나 변형하는 조건을 부과할 수 없다. 그러나, 제 3 조 5 항에 상술된 추가적 권한을 제공하는 추가적 문서를 포함하는 것은 가능하다.

3 조 2 항. 소스 코드의 통용

당신이 작성하거나 기여한 수정코드는 본 라이선스의 규정에 따라 소스 코드의 형식으로 이용될 수 있도록, 실행 파일 버전을 이용할 수 있게 되어 있는 모든 사람에게 실행 파일의 버전과 같은 매체, 혹은 승인된 전자 배포 방식을 통해 제공되어야 한다. 만약 전자 배포 방식을 통해 제공한 경우에는, 최초로 제공한 날로부터 적어도 12 개월 이상, 또는 그 특정 수정코드의 후속 버전을 해당 수취인에게 제공한 날로부터 적어도 6 개월 이상 통용되도록 보존해야 한다. 당신은 전자 배포 방식이 제 3 자에 의해 관리되는 경우에도 사용자가 소스 코드 버전을 이용할 수 있도록 보장해야 할 의무가 있다.

3 조 3 항. 수정사항의 설명

당신은 당신이 기여한 모든 라이선스 적용 코드에 그 라이선스 적용 코드를 작성하는 과정에서 발생한 수정 사항과 수정된 날짜를 기록한 파일을 포함시켜야 한다. 또한, 수정 코드가 직접적으로나 간접적으로 최초 개발자에 의해 제공된 원본코드로부터 파생되었다는 사실과 최초 개발자의 이름을 (a)소스 코드와, (b) 실행파일 버전의 고지사항 또는 라이선스 적용 코드의 유래나 소유권을 설명하는 관련 문서에 명시적으로 포함시켜야 한다.

3 조 4 항. 지식재산권 문제

(a) 제 3 자 청구

만약 당신이 어떤 당사자가 특정 기능이나 코드(또는 본 라이선스에 따른 사용)에 대한 지식재산권을 주장한다는 사실을 알고 있다면, 당신은 소스 코드를 배포할 때 “LEGAL”이라는 제목의 텍스트 파일을 포함시켜, 수취인이 누구에게 연락을 취해야 하는지 알 수 있도록 그러한 청구의 내용 및 청구를 하는 당사자에 대한 상세한 설명을 해야 한다. 만약 수정 코드가 제 3 조 2 항에 설명된 바와 같이 제공된 이후에 이러한 사실을 알게 되었다면, 당신은 그 이후에 제공하는 모든 복제본의 LEGAL 파일을 신속하게 수정하고, 라이선스 적용 코드를 양도 받는 사람들에게 이러한 사항이 전달되도록 (예를 들면 관련된 메일링 리스트나 동호회를 통해 고지하는 등의 방법으로) 적절한 조치를 취해야 한다.

(b) 기여자 API

만약 당신의 수정코드가 응용 프로그램 인터페이스이고 당신이 그 응용 프로그램 인터페이스를 실행하는데 마땅히 필요한 특허를 소유하거나 관리하고 있다면, 당신은 이러한 정보를 LEGAL 파일 내에 포함시켜야 한다.

3 조 5 항. 필수 고지사항

당신은 Exhibit A 의 고지사항을 소스 코드의 각 파일 내에 복제하고, 라이선스 적용 코드와 관련된 수취인의 권리를 설명하는 소스코드의 모든 문서 내에 본 라이선스를 포함시켜야 한다. 한 개나 그 이상의 수정 코드를 작성했다면, Exhibit A 에 설명된 고지사항에 당신의 이름을 기여자로 추가시킬 수 있다. 만약 특정 소스코드 파일의 구조 상 그런 고지사항을 삽입하는 것이 불가능하다면, 관련 디렉토리 등 사용자가 그런 고지사항을 찾아볼 가능성이 높은 곳에 삽입해야 한다. 당신은 라이선스 적용 코드를 양도 받는 한 명 이상의 사람에게 임의로 보증이나 지원, 손해배상, 또는 책임 의무를 유료로 제공할 수 있다. 그러나 이는 당신이 독자적으로 책임지는 경우에만 가능하고 최초 개발자나 다른 기여자의 책임을 대신하는 것은 불가능하다. 당신은 이러한 보증이나 지원, 손해 배상이나 책임 의무가 당신에 의해서만 제공된다는 사실을 명확하게 밝히고, 따라서 당신이 제공하는 이러한 의무 규정들의 결과로서 최초 개발자나 기여자에 의해 발생할 수 있는 모든 책임으로부터 그 최초 개발자나 기여자를 보호한다는 데 동의해야 한다.

제 3 조 6 항. 실행파일 버전의 배포

당신은 제 3 조의 1 항에서 5 항까지의 규정들을 충족시킨다는 조건에 한해서, 그리고 라이선스 적용 코드의 소스 코드 버전이 본 라이선스의 규정에 따라 제공된다는 내용의 고지사항과 당신이 제 3 조 2 항의 의무들을 어떤 방식과 위치에서 시행했는지에 대한 설명을 포함한다는 조건에 한해서 라이선스 적용 코드를 실행파일의 형태로 배포할 수 있다. 그 고지사항은 실행파일 버전의 모든 안내문구 및 라이선스 적용 코드와 관련된 수취인의 권한을 설명한 관련 문서나 부속 부분에 명시적으로 포함되어야 한다. 당신은 라이선스 적용 코드의 실행파일 버전이나

소유권을 배포함에 있어, 본 라이선스와 상이한 내용의 규정들을 포함하는 다른 라이선스를 임의로 선택할 수 있다. 단, 이는 당신이 본 라이선스의 규정을 준수하고, 실행파일 버전을 위한 라이선스가 본 라이선스에서 규정하는 소스 코드 버전에 대한 수취인의 권리를 제한하거나 변경시키려고 하지 않는다는 조건 하에서만 허용된다. 만약 실행파일 버전을 다른 라이선스에 준하여 배포할 때는, 본 라이선스와 차이가 있는 규정들은 최초 개발자나 다른 기여자가 아닌 당신에 의해서만 제공된다는 사실을 명확하게 밝혀야 한다. 또한, 당신이 제공하는 그러한 규정들의 결과로서 최초 개발자가 다른 기여자에 의해 발생할 수 있는 모든 책임으로부터 그 최초 개발자나 기여자를 보호하는데 동의해야 한다.

3 조 7 항. 복합저작물

당신은 라이선스 적용 코드를 본 라이선스의 지배를 받지 않는 다른 코드와 조합시킴으로써 복합저작물을 생성하고 그 복합저작물을 단일한 제품으로 배포할 수 있다. 이 경우, 라이선스 적용 코드에 대하여 본 라이선스의 요구조건들이 충족되도록 보장해야 한다.

제 4 조. 법령이나 규제로 인해 규정의 준수가 불가능한 경우

법령이나 재판에 의한 명령, 혹은 규제로 인해 라이선스 적용 코드의 전체나 일부에 대한 본 라이선스의 규정들을 따르는 것이 불가능한 경우, 당신은 (a)가능한 최대로 본 라이선스의 규정을 따라야 하고, (b)규제사항과 그로부터 영향을 받는 코드를 설명해야 한다. 이러한 설명문은 제 3 조 4 항에 설명된 LEGAL 파일 내에 포함되어야 하고 소스 코드를 배포할 때마다 항상 포함시켜야 한다. 설명문의 내용은 법령이나 규제에 의해 금지된 정도를 제외하고, 보통의 기술을 가진 수취인이 이해하기에 충분할 정도로 상세해야 한다.

제 5 조. 본 라이선스의 적용

본 라이선스는 최초 개발자가 Exhibit A 의 고지사항을 첨부한 코드 및 관련된 라이선스 적용 코드에 적용된다.

제 6 조. 라이선스의 버전

제 6 조 1 항. 신규 버전의 공표

넷스케이프 커뮤니케이션즈社(“넷스케이프”)는 때때로 라이선스의 개정된 버전이나 신규 버전을 공표할 수 있다. 신규 버전들은 버전 넘버를 통해 구별된다.

제 6 조 2 항. 신규 버전의 효력

어떤 라이선스 적용 코드가 본 라이선스의 특정 버전에 의해 공표되었다면, 당신은 항상 해당 버전의 규정에 따라 사용을 지속할 수 있다. 또한 넷스케이프가 공표한 후속 버전의 라이선스 규정에 따라서도 해당 라이선스 적용 코드를 사용할 수 있다. 넷스케이프를 제외한 어느 누구도 적용코드에 사용되는 본 라이선스의 규정들을 수정할 수 없다.

제 6 조 3 항. 파생 저작물

본 라이선스의 수정 버전을 작성하거나 사용하는 경우(이는 라이선스 적용 코드가 아닌 코드에 적용시키기 위한 용도로만 허용됨), 당신은 (a) 자신이 작성한 라이선스에 새로운 이름을 붙이되, (해당 라이선스가 본 라이선스와 다르다는 사실을 설명하기 위한 경우를 제외하고는) “Mozilla”, “MOZILLAPL”, “MOZPL”, “Netscape”, “NPL” 등 본 라이선스의 이름과 유사하거나 혼동될만한 구문을 사용해서는 안되며, 또한 (b) 수정된 버전이 모질라 공중 라이선스와 넷스케이프 공중 라이선스와 다른 규정들을 포함한다는 사실을 명시해야 한다. (최초 개발자 및 원본코드, 기여자의 이름을 Exhibit A 에 설명된 고지사항에 삽입하는 것만으로 본 라이선스의 수정본이라고 간주되어서는 안 된다.)

제 7 조. 보증의 부인

라이선스 적용 코드는 본 라이선스에 의거하여 “있는 그대로”의 상태로 제공되며, 라이선스 적용 코드의 결함 없음이나 상품성 여부, 특정 목적에 대한 적합성이나 비침해에 대한 보증을 포함한 어떠한 종류의 보증도 명시적이거나 묵시적으로 제공되지 않는다. 라이선스 적용 코드의 품질이나 실행과 관련된 모든 위험은 당신에게 부과된다. 어떤 라이선스 적용 코드가 특정한 부분에서 결함이 있는 것으로 판명되는 경우, 이를 수리하거나 교정하는데 필요한 비용은 (최초 개발자나 다른 기여자가 아닌) 당신이 부담한다. 보증의 부인은 본 라이선스의 핵심적인 부분을 구성한다. 어떠한 적용코드라도 이 보증 부인에 따르지 않은 상태로는 사용이 허용되지 않는다.

제 8 조. 종료

본 라이선스 및 본 라이선스가 부여하는 권한들은 당신이 그 규정들을 준수하지 않거나, 규정 위반 사실을 인식한 지 30 일 이내에 위반 내용을 해결하지 않는 경우에 자동적으로 종료된다. 본 라이선스가 종료되더라도 라이선스 적용 코드에 대해 합당하게 부여된 서브라이선스들은 지속될 것이다. 본 라이선스의 종료와 관계없이 본질적으로 효력이 지속되어야 하는 조항들은 효력이 지속될 것이다.

제 9 조. 책임의 제한

손해 가능성을 사전에 알고 있었다 하더라도, 당신과 라이선스 적용 코드의 최초 개발자, 다른 기여자, 배포자, 혹은 이러한 당사자에 대한 공급자는 (과실을 포함한) 불법 행위나 계약, 혹은 법 이론과 관계없이, 영업권 상실, 업무 정지, 컴퓨터 고장이나 비작동, 기타 다른 상업적 손해나 손해를 포함하는 어떠한 형태의 간접적이거나 특수한 손해, 우발적이거나 결과적 손해에 대해서도 책임을 지지 않는다. 관련 법규의 제한을 받는 한도 내에서, 이 면책 조항은 해당 주체의 과실에 의해 발생한 사망이나 개인적 상해에는 적용되지 않는다. 일부 사법권에서는 우발적이거나 결과적 손해에 대한 제외나 면책을 허용하지 않으므로, 이러한 손해에 대한 제외나 면책은 당신에게 적용되지 않을 수 있다.

제 10 조. 미국 정부 최종 사용자.

라이선스 적용 코드는 48 C.F.R. 2.101(1995년 10월)에 정의된 바에 따라 “상업적 품목”으로 정의되며, 48 C.F.R. 12.212 (1995년 9월)에 정의된 “상업적 컴퓨터 소프트웨어”와 “상업적 컴퓨터 소프트웨어 문서”로 구성된다. 48 C.F.R. 12.212 및 48 C.F.R. 227.7202-1에서 227.7202-4(1995년 6월)까지의 조항들과 일관되게, 모든 미국 정부 최종 사용자는 라이선스 적용 코드를 획득함에 있어 여기에 제시된 권리만을 부여 받는다

제 11 조. 기타 사항

본 라이선스는 그 내용에 대한 완전한 동의를 나타낸다. 본 라이선스의 어떤 조항의 시행이 불가능한 경우에는 그 조건을 시행 가능하게 만들기 위해 필요한 최소한의 정도로 조항을 변형해야 한다. 본 라이선스는 법률 저촉 조항을 제외하고 (관련 법률이 규정하는 바가 다르지 않는 한) 캘리포니아 주의 법 조항에 의해 지배를 받는다. 적어도 어느 한 쪽이 미국의 시민이거나 미국에서 사업인가를 받은 사람이 관련된 분쟁과 관련하여, (a) 다른 식으로 서면 합의가 이루어지지 않은 한, 본 라이선스와 관련된 모든 분쟁들은 (지식재산권과 관련된 분쟁을 제외하고) 최종적으로 구속력 있는 중재 재판에 의해 구속되며, 피소 당사자는 중재의 모든 비용을 부담해야 하고; (b) 본 라이선스와 관련된 중재는 JAMS/EndDispute 의 지원 하에 캘리포니아 산타 클라라 카운티에서 이루어져야 한다; 또한 (c) 본 계약서와 관련된 모든 법정 소송은 캘리포니아 북부 지구 연방지방법원의 재판 관할권에 귀속된다. 재판 지는 캘리포니아 산타 클라라 카운티에 위치해 있으며, 피고 당사자는 법정 비용 및 합당한 변호사 수임료 등을 제한 없이 포함하는 비용을 부담한다. 국제물품매매에 대한 UN 협약의 적용은 명시적으로 배제된다. 계약서의 언어가 작성자에게 불리하게 해석되어야 한다고 규정하는 모든 법이나 규제는 본 라이선스에 적용되지 않는다.

제 12 조. 배상요구에 대한 책임

다른 기여자가 제 3 조 4 항을 준수하지 못한 경우를 제외하고, 당신은 본 라이선스의 권리를 사용함으로써 직접적으로나 간접적으로 발생하는 배상요구나 손해에 대하여, 당신이 통용시킨 라이선스 적용 코드의 복제본의 수량과 해당 권리를 사용함으로써 받은 수입 및 기타 관련된 요소에 근거하는 책임이 있으며, 당신은 해당 당사자와 합의하여 그러한 책임을 정당한 조건으로 배포하도록 하는데 동의한다.

EXHIBIT A – 모질라 공중 라이선스

“이 파일의 내용은 모질라 공중 라이선스 버전 1.0(이하 “라이선스”)의 구속을 받는다. 이 파일을 사용하기 위해서는 반드시 본 라이선스의 내용을 준수해야 한다. 본 라이선스의 사본은 <http://www.mozilla.org/MPL/> 에서 다운받을 수 있다.

본 라이선스에 의거하여 배포된 소프트웨어는 “있는 그대로”의 상태로 배포되며, 어떠한 형태의 보증도 명시적으로나 묵시적으로 제공하지 않는다. 본 라이선스에 따른 권리와 제한 사항을 결정하는 특정 언어에 대해서는 본 라이선스를 참고하라.

원본코드: _____.

원본코드의 최초 개발자: _____.

_____에 의해 작성된 부분: 저작권 (C)

모든 권리를 보유함.

기여자: _____.

원본코드: _____.

원본코드의 최초 개발자 _____.

_____에 의해 작성된 부분: 저작권(C) _____

모든 권리를 보유함.

기여자: _____."