



공통 공중 귀속 라이선스 (CPAL) 버전 1.0

제 1 조. “정의”

1 조 0-1 항. "상업적 사용"이란 배포 또는 기타 방식으로 라이선스 적용 코드를 제 3 자가 사용할 수 있도록 제공하는 것을 의미한다.

1 조 1 항. “기여자”란 수정코드를 생성하거나 수정코드의 생성에 기여하는 각 주체를 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 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 조합한 저작물을 의미한다.

1 조 8 항. “라이선스”란 본 문서를 뜻한다.

1 조 8-1 항. "라이선스 가능한"이란 가능한 최대 한도까지, 최초의 부여 또는 후속적 획득의 시점에 여기에서 다루는 모든 권리를 부여할 수 있는 권리를 의미한다.

1 조 9 항. "수정코드"란 원본코드나 선행 수정코드의 내용 또는 구조에 대한 추가사항이나 삭제사항을 의미한다. 라이선스 적용코드가 일련의 파일로 릴리즈 되는 경우, 수정코드는:

A. 원본코드나 선행 수정코드를 포함하는 파일의 내용에 대한 추가사항이나 삭제사항을 의미한다.

B. 원본코드나 선행 수정코드의 어떤 부분이라도 포함하는 새로운 파일을 의미한다.

1 조 10 항. "원본코드"란 Exhibit A 에서 요구되는 소스코드 고지에 설명된, 컴퓨터 소프트웨어 코드의 소스코드로서, 본 라이선스에 따라 릴리즈 되는 시점에 본 라이선스에 의해 구속되는 라이선스 적용코드가 아닌 것을 의미한다.

1 조 10-1 항. "특허 청구항"이란 부여자에 의해 라이선스 가능한 모든 특허 내에서, 방법, 절차, 기기 청구를 제한 없이 포함하는, 현재 소유하거나 추후에 획득되는 모든 특허청구항을 의미한다.

1 조 11 항. "소스코드"란 수정을 가하는데 선호되는, 라이선스 적용코드의 형식을 의미한다. 여기에는 그것이 포함하는 모든 모듈과 관련된 인터페이스 정의파일을 비롯하여, 실행파일의 제어와 컴파일을 제어하는데 사용되는 스크립트, 또는 원본코드나 기여자가 선택한, 널리 알려지고 통용되는 라이선스 적용코드에 대한 소스코드 차이 비교표가 포함된다. 압축이나 아카이브를 해제하는 소프트웨어가 무료로 널리 통용된다는 조건에 한하여, 소스코드는 압축된 형식이나 아카이브 형식이 될 수 있다.

1 조 12 항. "당신"이란 본 라이선스나 제 6 조 1 항에 따라 발행된 본 라이선스의 미래 버전의 규정에 따른 권리를 행사하고, 그 규정을 모두 준수하는 개인이나 법인을 의미한다. 법인의 경우 "당신"은 당신을 관리하거나 당신에 의해 관리되거나 당신과 함께 공동으로 관리되는 주체를 모두 포함한다. 본 정의에서 "관리"란 (a) 계약상으로는나 기타 방법으로, 직접적으로나 간접적으로 해당 주체의 감독이나 운영을 야기할 수 있는 권력, 또는 (b) 해당 주체에 대한 50% 이상의 주식소유권, 또는 해당 주체에 대한 수익소유권을 의미한다.

제 2 조. 소스코드 라이선스.

2 조 1 항. 최초 개발자 부여 사항.

최초 개발자는 당신에게 전세계적으로 무료로 사용할 수 있는 제 3 자의 지식재산권에 의해 구속되는 비독점 라이선스를 다음과 같이 부여한다:

(a) 최초 개발자에 의해 라이선스 설정이 가능한 (특허나 상표를 제외한) 지식재산권에 따라, 원본코드(또는 그 일부)를 수정코드를 포함하거나 포함하지 않은 상태로, 또는 복합저작물의 일부로서 사용, 복제, 수정, 전시, 실행, 서브라이선스 설정 및 배포할 수 있는 라이선스; 또한,

(b) 원본코드의 작성, 사용 또는 판매에 의해 침해되는 특허 청구에 따라, 원본코드(또는 그 일부)를 작성, 사용, 실행, 판매, 판매를 위한 청약, 또는 타인으로 하여금 작성하게 하거나 기타 방식으로 처분할 수 있는 라이선스.

(c) 2 조 1 항의 (a)와 (b)에서 부여된 라이선스들은 최초 개발자가 원본코드를 본 라이선스의 규정에 따라 배포하는 최초의 날부터 효력이 발생한다.

(d) 위의 2 조 1 항의 (b)와 관계없이, 다음과 같은 경우에는 어떠한 특허 라이선스도 제공되지 않는다: 1) 당신이 원본코드에서 삭제한 코드의 경우; 2) 원본 코드와 별도로 독립된 경우; 또는 3) i) 원본코드의 수정 또는 ii) 원본코드와 다른 소프트웨어나 장치와의 결합으로 인해 야기된 침해의 경우.

2 조 2 항. 기여자 부여 사항.

제 3 자의 지식재산권에 의해 구속되어, 각 기여자는 당신에게 다음과 같은 행위를 허용하는, 전세계적으로 무료로 사용할 수 있는 비독점 라이선스를 부여한다:

(a) 기여자에 의해 라이선스 설정이 가능한 (특허나 상표를 제외한) 지식재산권에 따라, 그 기여자에 의해 작성된 수정코드나 그 일부를 있는 그대로, 또는 다른 수정코드와 함께, 라이선스 적용 코드로서, 또는 복합저작물의 일부로서, 사용, 복제, 수정, 전시, 실행, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위; 또한

(b) 기여자에 의해 작성된 수정코드를 단독으로, 또는 기여자 버전과 결합된 상태(혹은 그 결합물의 일부)로 작성, 사용 또는 판매함으로써 침해되는 특허 청구에 따라, 1) 그 기여자가 작성한 수정코드(또는 그 일부); 그리고 2) 그 기여자가 작성한 수정코드와 그것의 기여자 버전을 결합한 결합물(또는 그 결합물의 일부)을 작성, 사용, 작동, 판매, 판매를 위한 청약, 또는 타인으로 하여금 작성하게 하거나 기타 방식으로 처분하는 행위.

(c) 제 2 조 2 항의 (a)와 (b)에서 부여된 라이선스들은 라이선스 적용코드를 상업적으로 사용하는 최초의 날부터 효력이 발생한다.

(d) 위의 2 조 2 항의 (b)와 관계없이, 다음과 같은 경우에는 어떠한 특허 라이선스도 제공되지 않는다: 1) 기여자가 기여자 버전에서 삭제한 코드의 경우; 2) 기여자 버전과 별도로 독립된 경우; 또는 3) i) 기여자 버전에 대한 제 3 자의 수정 또는 ii) 그 기여자가 작성한 수정코드와 다른 소프트웨어나 장치와의 결합(기여자 버전의 일부로서 결합된 경우 제외)으로 인해 야기된 침해의 경우; 4) 해당 기여자에 의해 작성된 수정코드의 부재 시에 라이선스 적용 코드에 의해 침해되는 특허 청구항에 따르는 경우.

제 3 조. 배포 의무

3 조 1 항. 라이선스의 적용

당신이 작성하거나 기여한 수정코드는, 제 2 조 2 항을 제한 없이 포함하는 본 라이선스의 규정에 의해 구속된다. 라이선스 적용 코드의 소스코드 버전은 본 라이선스, 또는 제 6 조 1 항에 따라

릴리즈 되는 본 라이선스의 미래 버전의 규정에 따라서만 배포될 수 있다. 또한 당신은 본 라이선스의 사본 한 장을 당신이 배포하는 모든 소스코드의 복제본에 포함시켜야 한다. 당신은 어떤 소스코드에 대해서도, 본 라이선스의 적용 가능한 버전이나 그에 따라 수취인에게 부여되는 권리를 변경하거나 제한하는 어떠한 규정도 제공하거나 부과할 수 없다. 그러나 제 3 조 5 항에 설명된 추가 권한을 제안하는 추가적 문서를 포함시킬 수는 있다.

3 조 2 항. 소스코드의 이용제공

당신이 작성하거나 기여한 모든 수정코드는 본 라이선스의 규정에 따라 소스코드 형태로 제공되어야 한다. 이는 실행파일 버전과 동일한 매체 또는 수용된 전자적 배포 방식을 통해 이루어져야 하며, 당신이 실행파일 버전을 사용할 수 있게 한 모든 사람들이 사용할 수 있도록 제공되어야 한다. 또한, 전자적 배포 방식을 통해 제공했을 경우, 그것이 제공된 최초 날로부터 적어도 12 개월 이상, 또는 해당 수취인에게 해당 수정본의 후속 버전이 제공된 날로부터 적어도 6 개월 이상의 기간 동안 이용할 수 있도록 유지시켜야 한다. 만약 그 전자적 배포 방식이 제 3 자에 의해 관리되는 것이더라도, 당신은 소스코드 버전이 이용될 수 있도록 보장해야 할 책임이 있다.

3 조 3 항. 수정코드의 설명

당신은 당신이 기여하는 모든 라이선스 적용 코드 내에, 당신이 그 라이선스 적용 코드를 작성하기 위해 가한 수정사항들과 그 수정이 가해진 날짜를 기록하는 파일을 포함시켜야 한다. 당신은 수정코드가 최초 개발자에 의해 제공된 원본코드로부터 직접적으로나 간접적으로 파생되었다는 명시적인 진술과 최초 개발자의 이름을 (a) 소스 코드, 그리고 (b) 라이선스 적용코드의 출처나 소유권을 설명하는, 실행파일 버전의 고지나 기타 관련된 문서 내에 포함시켜야 한다.

3 조 4 항. 지식재산권 문제

(a) 제 3 자 청구

만약 기여자가 어떤 제 3 자 지식재산권에 대한 라이선스가 제 2 조 1 항이나 2 조 2 항에 따라 해당 기여자에 의해 부여된 권한들을 행사하는데 요구된다는 사실을 알고 있다면, 기여자는 소스코드 배포 시에, 청구의 내용과 그 청구를 제기하는 당사자를 상세히 설명하여 수취인이 누구에게 연락을 취해야 할 지 알 수 있는, "LEGAL"이라는 제목의 텍스트 파일을 포함시켜야 한다. 만약 3 조 2 항에 설명된 바에 따라 수정코드가 통용된 날 이후에 기여자가 그러한 사실을 알게 되었다면, 기여자는 그 이후에 만드는 모든 복제본의 LEGAL 파일을 즉시 수정하고, 라이선스

적용코드를 양도받는 사람들에게 새로운 정보의 입수를 알려줄 수 있을 만한 (예를 들어 적절한 메일링 리스트나 온라인 모임을 이용하는 등의) 적절한 조치를 취해야 한다.

(b) 기여자 API

만약 기여자의 수정코드가 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스(API)를 포함하고, 기여자가 해당 API를 실행하는데 필요한 특허 라이선스에 대해 알고 있다면, 기여자는 이 정보를 LEGAL 파일 내에 포함시켜야 한다.

(c) 선언

기여자는, 위의 3 조 4 항에 제시된 경우를 제외하고, 기여자의 수정코드가 기여자의 독창적인 창작이라고 믿으며, 본 라이선스에 의해 양도되는 권한을 부여할 충분한 권리가 기여자에게 있음을 선언한다.

3 조 5 항. 고지 사항

당신은 소스코드의 각 파일 내에 Exhibit A 의 고지 사항들을 복제해야 한다. 만약 특정 소스코드의 구조적 속성으로 인해 고지를 포함시키는 것이 불가능할 경우, 당신은 사용자가 그러한 고지를 찾아볼 가능성이 높은 위치(관련 디렉토리 등)에 고지를 포함시켜야 한다. 한 개 이상의 수정코드를 작성한 경우, 당신은 Exhibit A 에 설명된 고지에 당신의 이름을 기여자로 추가시킬 수 있다. 당신은 또한 라이선스 적용 코드와 관련된 수취인의 권리나 소유권을 설명하는, 소스코드에 대한 모든 문서 내에 본 라이선스를 복제해야 한다. 당신은 선택적으로 라이선스 적용코드를 받는 한 명 이상의 수취인에게 보증, 지원, 면책, 또는 책임의무를 제공하고, 이에 대한 요금을 청구할 수 있다. 그러나 이는 당신의 단독적인 책임으로만 가능하며, 당신이 최초 개발자나 다른 기여자를 대신하는 것은 허용되지 않는다. 당신은 그런 보증, 지원, 면책 또는 책임 의무가 당신에 의해서 단독으로 제공되는 것임을 절대적으로 명확하게 밝혀야 하며, 당신이 제공한 보증, 지원, 보상 또는 의무 규정으로 인해 최초 개발자나 어떤 기여자에 의해 야기된 모든 책임에 대하여, 최초 개발자와 해당 기여자를 면책시키는 데 동의해야 한다.

3 조 6 항. 실행파일 버전의 배포

당신은 라이선스 적용 코드를 실행파일의 형태로 배포할 수 있다. 단, 이는 해당 라이선스 적용코드에 대하여 제 3 조 1 항에서 5 항까지의 요구사항들이 충족되고, 라이선스 적용 코드의 소스코드 버전이 본 라이선스의 규정에 의해 제공되며, 당신이 3 조 2 항의 의무사항들을 어떻게, 어느 위치에서 충족시켰는지에 대한 설명이 포함되는 내용의 고지를 포함한다는 조건을 충족시킨다는 전제 하에서만 허용된다. 해당 고지는 실행파일 버전의 모든 고지사항과 라이선스

적용 코드와 관련된 수취인의 권리를 설명한 관련 문서나 부속 문서에 눈에 띄는 방식으로 포함되어야 한다. 당신은 라이선스 적용코드의 실행파일 버전이나 소유권을 당신이 선택한 라이선스에 따라 배포할 수 있다. 이 라이선스는, 당신이 본 라이선스의 규정을 준수하고, 실행파일 버전에 대한 라이선스가 본 라이선스에 제시된, 소스 코드 버전에 대한 수취인의 권리를 제한하거나 변경하려고 하지 않는 한, 본 라이선스와 다른 규정들을 포함할 수 있다. 다른 라이선스에 따라 실행파일 버전을 배포하는 경우, 당신은 본 라이선스와 다른 모든 규정들이 최초 개발자나 다른 기여자가 아닌, 당신에 의해 단독으로 제공된다는 사실을 절대적으로 명확하게 밝혀야 한다. 당신은 당신이 제공한 규정으로 인해 최초 개발자나 어떤 기여자에 의해 야기된 모든 책임에 대하여, 최초 개발자와 해당 기여자를 면책시키는 데 동의해야 한다.

3 조 7 항. 복합저작물

당신은 라이선스 적용 코드를 라이선스의 규정에 의해 구속되지 않는 다른 코드와 결합함으로써 복합저작물을 만들고, 그 복합저작물을 단일한 제품으로 배포할 수 있다. 이 경우, 당신은 라이선스 적용 코드에 대하여 본 라이선스의 요구사항들이 충족되도록 보장해야 한다.

제 4 조. 법률이나 규제에 의해 규정의 준수가 불가능한 경우

법률이나 법령 또는 규제에 의해 당신이 라이선스 적용 코드의 전체나 일부에 대하여 본 라이선스의 규정을 준수하는 것이 불가능할 경우, 당신은 (a) 가능한 최대한도로 본 라이선스의 규정을 준수하고; (b) 제한사항과 그것이 영향을 미치는 코드를 설명해야 한다. 이러한 설명은 제 3 조 4 항에 설명된 LEGAL 파일에 포함되어야 하며, 소스코드를 배포하는 모든 경우에 포함되어야 한다. 법률이나 규제에 의해 금지된 정도를 제외하고, 그러한 설명은 보통의 기술을 가진 수취인이 이해하는데 충분할 정도로 자세하게 이루어져야 한다.

제 5 조. 본 라이선스의 적용

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

제 6 조. 라이선스의 버전

6 조 1 항. 신규 버전

Socialtext, Inc. (“Socialtext”)는 때때로 본 라이선스의 신규 버전 및 개정판을 공표할 수 있다. 라이선스의 각 버전들은 버전 넘버를 통해 구별된다.

6 조 2 항. 신규 버전의 효력

라이선스 적용 코드가 라이선스의 특정 버전에 의해 공표되면, 당신은 언제나 해당 버전의 규정에 따라 그것을 지속적으로 사용할 수 있다. 당신은 또한 선택적으로 Socialtext 에 의해 공표된 모든 후속 버전의 규정에 따라 라이선스 적용코드를 사용할 수도 있다. 본 라이선스에 의해 작성된, 라이선스 적용 코드에 적용 가능한 규정들을 수정할 수 있는 권한은 Socialtext 에게만 주어진다.

6 조 3 항. 파생 저작물

본 라이선스의 수정 버전을 작성하거나 사용하는 경우 (이는 본 라이선스에 의해 구속되는 라이선스 적용코드가 아닌 코드에 적용시키기 위한 목적으로만 가능함), 당신은 (a) 당신의 라이선스에 새로운 이름을 붙여, “Socialtext”, “CPAL”, 또는 기타 혼동될만한 유사한 문구가 당신의 라이선스에 나타나지 않도록 해야 한다(당신의 라이선스가 본 라이선스와 다르다는 사실을 고지하기 위한 경우는 제외함). 또한, (b) 당신의 라이선스 버전이 CPAL 공중 라이선스와 다른 규정들을 포함한다는 사실을 기타 방식으로 명확하게 밝혀야 한다. (최초 개발자나 원본 코드, 또는 기여자의 이름을 Exhibit A 의 고지에 작성하는 행위 자체가 본 라이선스의 수정으로 간주되어서는 안 된다.

제 7 조. 보증의 부인

라이선스 적용 코드는 라이선스 적용 코드가 결함이 없다는 보증을 비롯하여, 상품성 여부나 특정 목적에 대한 적합성, 또는 비침해에 대한 보증을 제한 없이 포함하여, 어떤 종류의 명시적이거나 묵시적인 보증도 포함하지 않는 “있는 그대로”의 상태로 제공된다. 라이선스 적용 코드의 품질과 작동과 관련된 모든 위험은 당신이 부담한다. 어떤 라이선스 적용 코드에 어떤 식으로든 결함이 있는 것으로 밝혀지는 경우, 필요한 수리나 교정, 또는 서비스 등에 소요되는 비용은 (최초 개발자나 다른 기여자가 아닌) 당신이 부담한다. 이 보증 부인 조항은 본 라이선스의 중요한 부분을 구성한다. 어떤 라이선스 적용코드도 본 부인 조항에 의하지 않는 한 사용이 허가되지 않는다.

제 8 조. 종료

8 조 1 항. 본 라이선스와 여기에서 부여되는 권한들은 당신이 그 규정을 위반하고, 그러한 위반 사실을 인지한 날로부터 30 일 이내에 위반 내용을 교정하지 않았을 경우, 자동적으로 종료된다. 본 라이선스가 종료되더라도, 합당하게 부여된 라이선스 적용 코드의 서브라이선스들은 효력이 지속된다. 본 라이선스의 조항 중에서 그 속성 상 본 라이선스의 종료 이후에도 유효하게 지속되어야 하는 조항들은 효력이 지속된다.

8 조 2 항. 당신이 최초 개발자나 어떤 기여자를 상대로 특허 침해 소송(확인 판결 제외)을 제기하는 경우(당신이 그런 소송을 제기하는 최초 개발자나 기여자는 “당사자”라고 칭함) 중에서,

(a) 당사자의 기여자 버전이 직접적으로나 간접적으로 어떤 특허를 침해했다고 주장하는 경우, 해당 당사자가 본 라이선스의 2 조 1 항과 2 조 2 항에 따라 당신에게 부여한 모든 권한은 당사자로부터 통지를 받은 날로부터 60 일 이후에 종료될 것이다. 단, 당신이 통지를 받은 날로부터 60 일 이내에, (i) 당사자에 의해 작성된 수정코드에 대한 당신의 과거 및 추후 사용료를 상호가 합의한 적절한 금액으로 지불한다고 서면으로 동의하는 경우, 또는 (ii) 기여자 버전에 대하여 해당 당사자를 상대로 제기한 소송을 철회하는 경우는 제외된다. 통지 날로부터 60 일 이내에 적절한 사용료와 지불 방식이 상호간에 서면으로 합의되지 않거나, 소송이 철회되지 않으면, 당사자가 2 조 1 항과 2 조 2 항에 따라 당신에게 부여한 권한들은 위에서 설명한 60 일 기간이 종료되는 시점에 자동적으로 종료된다.

(b) 해당 당사자의 기여자 버전을 제외한, 어떤 소프트웨어, 하드웨어, 또는 장치가 직접적으로나 간접적으로 어떤 특허를 침해한다고 주장하는 경우, 해당 당사자가 2 조 1 항 (b)와 2 조 2 항(b)에 따라 당신에게 부여한 권한들은 당신이 최초로 해당 당사자에 의해 작성된 수정코드를 작성하거나 사용하거나 배포한 날에 효력이 중지된다.

8 조 3 항. 당신이 당사자를 상대로 해당 당사자의 기여자 버전이 직접적으로나 간접적으로 어떤 특허를 침해했다고 주장하는 경우 중에서, 그러한 주장이 특허 침해 소송을 시작하기 전에 (라이선스 또는 합의 등에 의해서) 해소되었을 경우, 지불 금액이나 라이선스의 가치를 결정하는데 있어 해당 당사자가 2 조 1 항이나 2 조 2 항에 의해 부여한 라이선스들의 적절한 가치가 참작되어야 한다.

8 조 4 항. 위의 8 조 1 항이나 8 조 2 항에 따라 라이선스가 종료되는 경우, 종료 이전에 (배포자와 재판매자를 제외한) 당신이나 어떤 배포자에 의해 합당하게 부여된 모든 최종 사용자 라이선스 계약들은 종료 이후에도 효력이 지속된다.

제 9 조. 책임의 제한

사전에 손해 가능성을 알고 있었다 하더라도, 당신을 비롯하여 최초 개발자, 다른 기여자, 라이선스 적용 코드의 배포자 및 그러한 당사자들에 대한 공급자는 어떤 조건이나 법 이론에 의해서도, 불법행위(과실 포함), 계약 등과 관계 없이, 영업권 상실, 업무 정지, 컴퓨터 고장이나 비작동, 또는 기타 모든 상업적 손상이나 손해를 제한 없이 포함하는 간접적이거나 특수한 손해, 우발적이거나 결과적 손해에 대하여 책임을 지지 않는다. 이 면책 사항들은 적용 가능한 법률이 그러한 면책을 금지하는 한도까지 그러한 당사자의 과실에 의해 발생한 사망이나 개인적 상해에는 적용되지 않는다. 우발적이거나 결과적 손해에 대한 책임의 배제나 제한을 허용하지 않는 재판관할지도 존재하기 때문에, 본 면책 조항은 당신에게 적용되지 않을 수도 있다.

제 10 조. 미국 정부 최종 사용자

라이선스 적용 코드는 48 C.F.R. 2.101 (1995년 10월)에 정의된 의미의 “상업적 제품”로, 48 C.F.R. 12.212 (1995년 9월)에 정의된 의미의 “상업적 컴퓨터 소프트웨어”와 “상업적 컴퓨터 소프트웨어 문서”로 구성된다. 48 C.F.R. 12.212 와 48 C.F.R. 227.7202-1 에서 227.7202-4 (1995년 6월)까지의 규정들과 일관되게, 모든 미국 정부 최종 사용자들은 라이선스 적용 코드와 함께 여기에 제시된 권리들만 획득한다.

제 11 조. 기타 사항

본 라이선스는 그 내용에 대한 전적인 동의를 선언한다. 본 라이선스의 어떤 조항의 집행이 불가능할 경우, 그 조항은 그 조항을 유효하고 집행 가능하게 만들기 위해 필요한 최소한의 정도까지 개정된다. 본 라이선스는 법률 저촉 조항을 제외하고 캘리포니아 법률의 조항에 의해 구속된다(적용 가능한 법률이 다른 식으로 규정하는 한도까지는 제외됨). 분쟁에 있어 적어도 한 명의 당사자가 미합중국의 시민이거나 사업허가를 받은 주체인 경우, 본 라이선스와 관련된 소송은 재판지가 캘리포니아 산타 클라라 카운티에 위치한, 캘리포니아 북부 지구의 연방 법원의 재판관할권에 귀속된다. 패소 당사자는 법정 비용과 적절한 변호사 수임료를 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

최초 개발자와 원본 개발자, 그리고 기여자 사이에서 각 당사자는 본 라이선스에 의한 권리의 사용으로 인해 직접적으로나 간접적으로 발생한 배상요구나 손해에 대해 책임을 지며, 당신은 최초 개발자와 기여자들과 함께 그러한 책임을 공평하게 배분하는 데 동의한다. 여기에 있는 어떤 내용도 의무의 인정을 구성하도록 의도되지 않았으며, 그렇게 해석되어서도 안 된다.

제 13 조. 다중 라이선스 설정된 코드

최초 개발자는 라이선스 적용 코드의 부분에 대하여 “다중 라이선스”를 설정할 수 있다. “다중 라이선스”란 최초 개발자가 Exhibit A 에 설명한 파일에서 상술한 대체 라이선스들 중에서 당신이 라이선스를 선택하고 그 선택한 라이선스에 의거하여 라이선스 적용 코드의 일부를 사용하는 것을 허용함을 의미한다.

제 14 조. 추가 조항: 귀속

(a) 원본코드의 개발을 주관한 사람의 공로를 적절하게 인정하는 취지에서, 그리고 홍보적 가치가 최초 저작물을 작성하는데 사용된 시간과 비용, 노력을 정당화해 주는데 도움이 된다는 소망 하에, 최초 개발자는 실행파일과 소스코드 또는 복합저작물이 (세션의 시작을 포함하여) 처음으로 실행될 때, (아래의 정의에 따른) 원본 개발자의 귀속 정보가 최종 사용자가 해당 라이선스 적용 코드에 접근하기 위해 사용하는 그래픽 유저 인터페이스 상에 (스플래시 스크린

상에 표시되는 것을 포함하여) 명시적으로 나타나도록 요구하는 요구사항을 Exhibit B 에 포함시킬 수 있다(“귀속 정보”). 그래픽 이미지의 크기는 귀속 정보의 다른 요소들의 크기와 일관성을 이루어야 한다. 만약, 최종 사용자가 실행파일과 소스코드에 접근함으로써 라이선스 적용 코드에 접근하기 위한 그래픽 유저 인터페이스가 생성되지 않는다면, 이 의무는 적용되지 않는다. 원본코드가 해당 귀속 정보를 (스플래시 스크린, 로그인 시 고지, “정보” 표시, 또는 사용자 인터페이스 스크린 상의 귀속 전용 영역 등의) 특정 형식으로 표시하는 경우, 그 귀속 정보에 대해서는 지속적으로 같은 형식을 사용하는 것이 고지에 대한 이 요구사항을 충족시키는 하나의 방법이 될 수 있다.

(b) 귀속 정보는 저작권 고지와 간단한 구문, 그래픽 이미지와 URL(“귀속 정보”)만을 포함할 수 있으며 아래에 정의된 귀속 제한사항의 구속을 받는다. 이러한 목적에 있어서 명시적이란 사용자가 원본 개발자가 누구인지 적절하게 알려줄 수 있도록 충분한 시간 동안 표시해야 하며, 다른 당사자를 위한 귀속 정보나 이와 유사한 정보를 포함시키는 경우, 원본 개발자의 귀속 정보가 다른 당사자를 위한 귀속 정보나 유사 정보에 비해서 덜 명확하지 않도록 보장해야 한다는 것을 의미한다. 보다 정확하게 하기 위하여, 원본 개발자는 아래의 Exhibit B 에 위의 귀속 요구사항이 복합저작물이 아닌, 원본코드나 수정코드로부터 생성된 실행파일과 소스코드에만 적용된다는 사실을 상술할 수 있다. 그 목적은 어느 정도 적절한 공로 인정을 제공하기 위한 것이기 때문에, 원본 개발자가 당신이 다음의 정보 이상의 내용을 귀속 정보로 표시하도록 요구할 수는 없다: (a) 원본 개발자의 이름을 포함하는 저작권 고지; (b) 하나의 단어나 (10 단어를 넘지 않은) 하나의 구문; (c) 원본 개발자에 의해 제공된 그래픽 이미지 한 개; (d) URL (집합적으로 “귀속 제한사항”으로 통칭함)

(c) Exhibit B 가 귀속 정보를 포함하지 않는 경우, 원본 개발자의 귀속 정보를 표시해야 할 의무가 없다.

(d) 당신은 라이선스 적용 코드와 함께 배포되는 귀속 정보 내에 포함된 모든 상표, 서비스표 및 상호가 각 소유자의 독점적인 재산이며, 각 소유자의 허가나 기타 법률에 의해 허용된 조건에 의하는 경우, 또는 본 라이선스에 명시적으로 제시된 경우에만 사용할 수 있다는 사실을 인지한다.

제 15 조. 추가 조항: 네트워크 사용.

“외부적으로 유포”라는 용어는 원본코드나 수정코드가 당신이 아닌 다른 사람에 의해 사용되도록 사용, 배포, 또는 전달하는 것을 의미한다. 이는 그러한 저작물들이 다른 사람들에게 배포, 혹은 전달되거나 네트워크 상의 사용을 위해 고안된 응용프로그램으로 제공되는 방법을 모두 포함하는 의미이다. 당신은 여기에서 부여 받은 라이선스에 대한 명시적인 조건으로서 당신이 원본코드나 수정코드를 외부적으로 유포하는 모든 행위를 3 조 1 항에 따른 배포로 취급해야 하고 3 조 2 항에 의해 소스코드를 통용시켜야 한다.

EXHIBIT A. 공통 공중 귀속 라이선스 버전 1.0

“이 파일의 내용은 공통 공중 귀속 라이선스 버전 1.0(“라이선스”)의 귀속을 받는다; 당신은 라이선스를 준수하지 않는 한 이 파일을 사용할 수 없다. 당신은 다음 주소에서 라이선스의 사본을 구할 수 있다:_____. 라이선스는 모질라 공중 라이선스 버전 1.1 에 근거하지만, 소프트웨어를 컴퓨터 네트워크 상으로 사용하는 행위를 포함하고 원본 개발자에 대한 제한적 공로를 인정하기 위하여 제 14 조와 제 15 조가 추가되었다. 또한 Exhibit A 는 Exhibit B 와의 일관성을 위하여 수정되었다.

라이선스에 따라 배포되는 소프트웨어는 “있는 그대로”의 상태로, 어떠한 종류의 명시적이거나 묵시적인 보증 없이 제공된다. 라이선스에 의한 권리와 제한 사항을 규정하는 특수한 언어에 대해서는 라이선스를 참고하라.

원본코드: _____.

원본 개발자는 최초 개발자가 아닌 _____이다. 칸을 비워두는 경우, 원본 개발자는 최초 개발자로 간주된다.

원본코드의 최초 개발자는_____이다.

_____ 에 의해 작성된 코드의 모든 부분에 대한 부분저작권 (c) _____. 모든 권리를 보유함. 기여자 _____.

대안적으로, 이 파일의 내용은 _____ 라이선스([___] 라이선스)에 의해 사용될 수 있으며, 이 경우 [___] 라이선스의 조항들을 위의 조항들 대신에 적용시킬 수 있다.

만약 당신이 이 파일에 대한 당신의 버전을 [___] 라이선스의 규정에 따라서만 사용할 수 있도록 허용하고, 다른 사람이 이 파일에 대한 당신의 버전을 CPAL 에 따라 사용하는 것을 금지하고 싶다면, 위의 조항들을 삭제하고 [___] 라이선스에서 요구되는 고지와 조항들로 대체하라. 위의 조항들을 삭제하지 않는 경우, 수취인은 이 파일에 대한 당신의 버전을 CPAL 또는 [___] 라이선스에 따라서 사용할 수 있다.”

[주의 사항: Exhibit A 의 글은 원본 코드의 소스 코드 파일에 있는 고지의 글과 약간의 차이가 있을 수 있다. 당신은 당신의 수정코드에 대하여 원본코드 소스코드에 있는 글 보다는 Exhibit A 에 있는 이 글을 사용해야 한다.]

EXHIBIT B. 귀속 정보

귀속 저작권 고지: _____

귀속 구문 (10 단어 이하): _____

귀속 URL: _____

라이선스 적용 코드에 제공되는 그래픽 이미지.

CPAL 에서 라이선스 적용 코드나 그 일부를 CPAL 의 규정에 의해 구속되지 않는 코드와 결합한 저작물로 정의하는 복합저작물에서는 귀속 정보를 [표시해야 한다/표시하지 않아도 된다.]