

오픈소스프로그래밍 O1분반 T02

사용된 라이브러리

1) Bootstrap

--> [MIT License](#)¹⁾

<라이선스 의무사항>

1) 라이선스 정보의 제공

2) 저작권, 개발자 및 기여자 정보의 표시

3) 코드를 수정한 경우 수정한 정보의 표시

- 저작권 안내문구, MIT 라이선스 문구가 모든 복제본에 포함되어야 함

GPL의 라이선스의 '수정한 소스코드 또는 GPL 소스코드를 활용한 소프트웨어 모두 GPL로 공개'와 '같은 라이선스로 재배포할 것' 등의 의무조항이 없어 상대적으로 자유로운 라이선스

[자료 1] 주요 오픈 라이선스의 GPL 호환성²⁾

순위	라이선스	GPL 2.0 호환	GPL 3.0 호환
1	MIT License	예	예
2	Apache License 2.0	아니요	예
3	3-clause BSD License	예	예
4	GNU GPL v2.0 or later	예	아니요
5	GNU GPL v3.0 or later	아니요	예
6	GNU LGPL v2.1 or later	예	예
7	Microsoft Public License	아니요	아니요
8	GNU LGPL v3.0 or later	예	예
9	2-clause BSD License	아니요	아니요
10	ISC License	예	예

1) MIT License 전문으로 연결

2) 공개 소프트웨어 연구개발 수행 가이드라인, 과학기술정보통신부, NIPA, 2018.6. p.56.

오픈소스 사용자들은 오픈소스 라이선스 혼용 시 라이선스 조항에 주의하여야 한다. 라이선스 충돌로 인해 개발한 소프트웨어를 문제가 발생할 수도 있다.

〈표2-264〉 SW 세부 업종별 소스코드 적용 라이선스

	패키지SW	IT서비스	게임SW	정보서비스
AGPL 3.0	-	3.1%	-	16.7%
GPL 3.0	66.7%	28.1%	45.5%	50.0%
GPL 2.0	16.7%	3.1%	-	16.7%
LGPL 3.0	-	28.1%	-	16.7%
MPL	16.7%	15.6%	-	-
Apache License 2.0	16.7%	31.3%	54.5%	33.3%
MIT	33.3%	37.5%	9.1%	50.0%
Ms-RL	66.7%	3.1%	-	16.7%
잘 모름	-	46.9%	-	16.7%

적용 라이선스(상위 3개)(%)				
		GPL 3.0	Apache License2.0	MIT
전체		32.1	36.9	26.2
Non-SW		20.7	41.4	13.8
SW		38.2	34.5	32.7
업종	제조	-	23.1	7.7
	건설	25.0	100.0	-
	유통	33.3	66.7	-
	금융	-	50.0	-
	서비스	100.0	-	100.0
	공공	100.0	-	100.0
	교육	100.0	-	100.0
	의료	-	-	-
	패키지SW	66.7	16.7	33.3
	IT서비스	28.1	31.3	37.5
	게임SW	45.5	54.5	9.1
	정보서비스	50.0	33.3	50.0
종사자 수	5인 미만	20.0	26.7	6.7
	5인~10인 미만	16.7	20.8	16.7
	10인~20인 미만	60.0	46.7	46.7
	20인~50인 미만	41.7	41.7	41.7
	50인~100인 미만	60.0	60.0	20.0
	100인~300인 미만	-	100.0	-
	300인 이상	33.3	33.3	44.4
매출 규모	5억 원 미만	17.6	41.2	11.8
	5억~10억 원 미만	50.0	75.0	62.5
	10억~50억 원 미만	48.0	20.0	28.0
	50억~100억 원 미만	16.7	33.3	33.3
	100억~500억 원 미만	18.2	18.2	9.1
	500억~1,000억 원 미만	50.0	25.0	50.0
	1,000억 원 이상	23.1	61.5	23.1

[자료 1]에서 볼 수 있는 MIT License는 높은 GPL 호환성 덕분에 SW 분야의 다양한 업종들에서 평균적으로 높은 사용 비율을 나타내고 있다.³⁾

3) 2020년 오픈소스 SW(OSS) 시장 동향 조사보고서, 과학기술정보통신부, NIPA, 2020. 12.