

성당과 시장, 오픈소스공동체의 현재와 미래

PHPSCHOOL 홍성욱

1. 서 론

1991년 8월, 핀란드의 한 학생이 comp.os.minix 뉴스그룹에 다음의 글을 올리기를 시작했다.

“미닉스(minix)를 사용하는 여러분 안녕하세요 - 저는 386(486) AT 클론 컴퓨터에서 돌아가는 (공개) 운영 체제를 만들고 있습니다 (단지 취미이며 GNU처럼 거대하고 전문적인 것은 바라지 않습니다).”

그 학생의 이름은 리누스 토발즈이며 그가 말했던 취미는 결국 오늘날 우리가 알고 있는 리눅스가 되었다. 완전한 POSIX 호환 운영체제인 리눅스는 리누스 혼자 개발한 것이 아니라 전 세계의 수많은 프로그래머들이 함께 개발을 하였다. 여기서 흥미로운 것은 중간에서 조정하는 사람이 없었는데도 전 세계에 걸쳐서 광범위하게 리눅스 개발을 진행했다는 사실이다. 확실히 리누스는 커널과 관련된 작업을 했지만 리눅스는 커널 그 이상이다. 여기에는 관리할 수 있는 조직이 있었던 것도 아니다. 러시아의 한 학생은 새로운 마더보드를 가져다가 마더보드의 적절한 기능을 지원하는 드라이버를 만들었다. 매릴랜드의 한 시스템 관리자는 백업 소프트웨어가 필요해서 백업 소프트웨어를 만들었고 그것을 필요한 사람이 쓸 수 있도록 공개하였다. 필요한 것이 있으면 적절한 시간에 바로바로 만들어지는 것처럼 보였다.

2. GNU 운동과 오픈소스 공동체

오픈소스 소프트웨어가 강한 영향력을 갖게 된 배경에는 보다 중요한 요인이 있다. 바로 세계적 규모의 프로그래머 공동체의 기여와 공유, 나눔의 철학이 그것이다. 기업의 틀에 얽매이지 않고 금전적인 보수를 바라지 않으며, 자발적으로 프로젝트에 참가하고 공헌하는, 의지와 능력을 갖춘 우수한 프로그래머들의 공동체가 급격하게 성장한 것이다.

- ① 프로그램을 어떠한 목적을 위해서도 실행할 수 있는 자유.
- ② 프로그램의 작동 원리를 연구하고 이를 자신의 필요에 맞게 변경시킬 수 있는 자유.
- ③ 이러한 자유를 위해서는 소스코드에 대한 접근이 선행되어야 합니다. 이웃을 돕기 위해서 프로그램을 복제하고 배포할 수 있는 자유.
- ④ 프로그램을 향상시키고 이를 공동체 전체의 이익을 위해서 다시 환원시킬 수 있는 자유.

이러한 자유를 위해서는 소스코드에 대한 접근이 선행되어야 한다(<http://korea.gnu.org/documents/copyleft/osd-korean.html> 참조).

2.1 GNU 운동의 태동과 리눅스의 등장

1983년 리처드 스톨만이 GNU 프로젝트를 시작했다. GNU(GNU Is Not UNIX) 프로젝트는 유닉스의 급격한 상업화로 인해 분열된 초기 소스코드공개 문화의 잠식으로 뿌리는 갖을지라도 호환성을 갖지 못하는 상태에 대한 반발과 유닉스세계에 뿌리내린 프리소프트웨어 문화와 오픈소스문화를 다시금 공동체문화로 이끌어내고자 하였으며, 오늘날 리눅스 시스템의 핵심적인 요소의 대부분을 구성하고 있다.

GNU 프로젝트의 목적은 자유 소프트웨어로만 구성된 하나의 완전한 유닉스 시스템을 만드는 것이었다. 1990년대 초, GNU는 시스템 라이브러리, 컴파일러, 텍스트 에디터, 셸등의 시스템의 핵심적인 부분을 거의 완성시켰다. 그러나, 그들은 커널은 완성시키지 못했다. 허드(Hurd)라고 불리는 그 커널은, 초기에는 BSD 4.4-Lite 커널을 기반으로 개발하려 했으나, 원래의 BSD 커널을 개발했던 버클리 프로그래머들과의 협력이 이루어지지 않아 실패했다. 그 후 리처드 스톨만은 허드를 Mach라는 마이크로커널을 기반으로 다시 개발하려 했다. 그러나, Mach는 예상외로 복잡한 구조를 가지고 있어서, 허드의 개발은 지체될 수밖에 없었다.

“일단 GNU가 작성되니까, 마치 공기처럼, 모든 사람들이 훌륭한 시스템 소프트웨어를 자유롭게 얻을 수 있게 되었다... 프로그램의 일부 혹은 전체를 복제하는 행위는 프로그래머에게 있어서는 숨을 쉬는 것만큼이나 자연스러운 일이며 생산적이다. 따라서 프로그램은 미땅히 자유롭게 사용될 수 있어야 한다(Stallman, 1993).”

그 와중에 (1991년), 리눅스라는 이름의 또 다른 커널이 극적으로 등장하였다. 리눅스는 리누스 토발즈라는 핀란드 헬싱키 대학의 대학원생이, 취미삼아 개발한 커널이었다. 리누스는 원래 앤드류 탄넨바움이라는 교수가 운영체제 디자인을 가르치기 위해 만든, 교육용 유닉스인 미닉스를 사용하고 있었다. 탄넨바움은 미닉스를 다른 사람이 함부로 개조하지 못하게 제한했는데, 이러한 점은 미닉스의 기능에 만족하지 못한 리누스가 새로운 운영체제를 개발하도록 했다.

리눅스는 원래 운영체제 밖에서 실행되는 터미널 에뮬레이터였다. 초기에는 시리얼포트를 이용하여 간단한 신호를 주고받는 작업밖에 할 수 없었지만, 리누스는 디스크의 파일을 읽고, 저장할 수 있게 되기를 원했다. 이런 식으로 완전한 파일제어가 가능해지자, 리누스는 이것을 POSIX(Portable Operating System Interface)에 호환되는 운영체제 커널로 개발시키기로 마음먹고 이를 기반으로 리눅스를 개발하기 시작하였다.

리눅스의 첫번째 버전인 0.01은 1991년 9월 17일 인터넷을 통해 공개되었고, 첫 공식버전인 0.02는 같은해 10월에 발표되었다. 그 이후 지금까지, 전 세계 수천만의 개발자들이 리눅스를 개발하는데 자발적으로 참여하고 있다. 초창기 리눅스는 설치와 부팅을 하기 위해서는, 미닉스와 같은 다른 운영체제가 필요했다. 그러나, lilo와 같은 부트로더가 개발되고, GNU 프로젝트가 만들어낸 모든 유틸리티들이 리눅스상에서 사용 가능하게 됨에 따라, 리눅스는 빠른 속도로 미닉스를 능가하게 되었다.

오늘날에도 여전히 리누스는 리눅스 커널개발을 지휘하고 있다. 현재 리눅스는 X윈도우를 기반으로 한 GNOME이나 KDE와 같은 통합 데스크탑 환경과 수많은 응용프로그램을 실행시킬 수 있고, 많은 기업들과 단체들의 후원을 받고 있다.

GNU 프로젝트와 자유소프트웨어 재단(Free Software Foundation)의 기본적인 신조는 소스코드가 컴퓨터 과학을 발전시키는데 기본적인 것이며, 변화가 계속되기 위해 필수적인 구성요소는 소스코드의 자유로운 배포를 통한 재사용이라는 것이다.

스톨만의 이러한 시도는 소스코드를 그냥 공공영역(Public Domain)에 내놓으면 기업에서 자기 자신의

수익을 위해 그 코드를 흡수하고 감추어 시장에 내놓을 것이라 보았고, 이러한 위협요소를 방지하기 위해 GPL을 규약, GNU 일반 공공라이선스(GNU General Public Licence)로 대처하였다.

GPL의 기본은 여러분이 마음대로 GPL 라이선스 소프트웨어를 복사하거나 배포할수 있으나 그 자체에 비용을 추가하거나 다른 라이선스를 적용하여 다른 사람이 여러분과 같은 권리를 갖지못하도록 막아서는 안된다는 것이다. 이는 GPL하의 모든 소프트웨어의 재배포는 그 또한 GPL을 따르게 된다는 것과 일맥상통한다.

3. Open Source 그리고 성당과 시장 (The Cathedral & The Bazaar)

1997년 자유소프트웨어 공동체 리더들 중 하나인 에릭 S.레이먼드(Eric S. Raymond)는 그들만의 모임에서 자유소프트웨어의 개념의 거부감을 감소하고 아이디어를 진흥 하기위해 시장점유와 대중적인 인식까지 점유할 수 있는 마케팅 캠페인을 시작하는 용어를 “Open Source”라 명명하고, 오픈소스라고 말할 수 있는 소프트웨어가이드 라인을 만들었다.

더불어 브루스 페렌스(Bruce Perens)는 GNU 소프트웨어를 실행할 수 있는 플랫폼을 제공하기위한 운영체제인 리눅스 배포판을 개발 제공하고자 하였으며, 이는 GNU 소프트웨어의 edna을 받아 만들어졌다. 페렌스는 GNU 정신을 고수하는 소프트웨어만을 포함한 리눅스 배포판인 데비안(Debian)프로젝트를 지휘하였으며, 현재까지 국내에서도 GNU/리눅스를 따르는 데비안 유저그룹(debianuser.org) 활동으로 이어졌다.

3.1 Free Software와 Open Source Software

오픈소스의 정의는 GPL보다 더 많은 자유를 허용하며, 독점소프트웨어와 오픈소스를 병합하는 상황에서 더 많은 비순수성(promiscuity)을 허용한다.

1998년부터는 새로운 사용자들에게 자유에 대해서 이야기 하는 것이 더욱 어려워졌다. 왜냐하면 공동체의 일부에서 “자유 소프트웨어”라는 말 대신 “오픈 소스 소프트웨어”라는 표현을 사용하기 시작했기 때문이다.

이 용어를 선호하는 사람들의 의도는 “자유”를 의미하는 영어 단어인 “free”가 갖고 있는 무료(無料)와 자유(自由)라는 의미상의 혼란을 방지하기 위한 것으로 이는 타당한 것이라고 할 수 있다. 그러나 또다른 사람들은 “자유”라는 단어가 함축하고 있는 자유 소프트웨어 운동과 GNU 프로젝트의 정신을 의도적으로 퇴색

시키기 위해서 “오픈 소스”라는 표현을 사용하고 있으며 자유나 공동체 보다는 이윤에 더 높은 가치를 부여하는 기업 경영인과 사용자들에게 보다 친밀하게 다가서기 위해서 이 말을 사용하기도 한다. 따라서 “오픈 소스”라는 용어는 높은 품질과 강력한 성능을 가진 소프트웨어를 만들 수 있다는 가능성에 초점을 맞춘 말이기 때문에 자유와 공동체 그리고 원칙과 같은 개념을 의도적으로 전달하지 않으려는 표현이라고 할 수 있다.

“자유 소프트웨어”와 “오픈 소스”는 같은 부류의 소프트웨어를 가리키는 말이다. 그러나 그 차이점은 소프트웨어와 가치에 대해서 서로 다른 입장을 갖고 있다는 것이다. GNU 프로젝트는 기술적인 측면 그 자체보다 훨씬 중요하다고 생각하는 “자유”라는 이념을 피력하기 위해서 “자유 소프트웨어”라는 용어를 계속해서 사용할 것이다. (참조 <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.ko.html>에서 발췌)

3.2 성당과 시장, 오픈소스개발방법론의 이해

에릭 S. 레이먼드는 그의 논문 성당과 시장에서 독점적인 상용소프트웨어의 개발 방법론을 성당에, 오픈소스 소프트웨어 개발방법론을 시장에 비유하였으며, 그의 저서를 통해 시장방식의 소프트웨어가 성당방식의 독점적 상용소프트웨어보다 어떠한 점에서 우월함을 제공할 수 있으며, 이를 통한 사회, 문화적인 발전을 가져올 수 있는지 제시하고 있다.

즉, 수많은 개발자 커뮤니티와 사용자 커뮤니티로 구성된 공동체중심의 개발을 통해 자유로운 소스코드의 재가용성 확보와 신속한 버전관리, 그리고 중복을 방지하는 프로젝트 관리의 효율성을 제공할 수 있는지 샌드메일과 네스케이프의 소스코드공개원칙을 예로 실질적인 접근 방식을 제공하였고, kldp.org를 통해 번역된 출력물은 그 당시 국내 오픈소스 소프트웨어 개발자들에게 복음서와 같은 가치를 제공하였다.

에릭 S. 레이먼드는 그의 논문을 통해 오픈소스인 시장방식의 프리소프트웨어는 누구라도 소스코드를 읽을 수 있으므로 사용자가 능력만 된다면 각종 버그의 수정은 물론이고 그것을 개조하여 기능을 추가할 수도 있다고 역설한다. 즉, “누구나 그 소프트웨어의 개발에 참가할 수 있다”는 것이다. 프리소프트웨어는 작성자가 개인인 경우도 있지만 복수의 프로그래머가 공동으로 만든 것이 많다. 리눅스처럼 참가자가 전 세계에 수천만의 유저를 형성 신속한 의사교환을 통해 개발에 참여하고 문제해결에 나서는 것이 가능하다.

초기 대기업의 직접적인 참여나 후원 없이도 오픈소

스 소프트웨어가 확산일로에 놓이게 된 것은 단순한 소스코드 공개에서부터 비롯되었고, 프로그래머들은 오픈소스 운동을 통해 다양한 영역에서 다양한 목적으로 공개된 소스를 활용 할 수 있었다. 바로 이러한 자유로움이 프로그래머들의 의욕과 도전정신을 불러일으켰고, 이러한 확산은 자유롭게 활용할 수 있는 소프트웨어 개발 툴의 풍성함으로 다가왔다.

오픈소스 프로젝트가 시행되려면 당장 실행할 수 있는 바이너리 코드가 아니라 프로그래머가 곧바로 접근할 수 있는 소스코드가 배포되어야한다. 물론 동일 시스템에서 버그를 찾아주는 버그트래커나 소스코드를 바이너리코드로 변환해주는 컴파일러와 같은 개발툴도 반드시 프리 소프트웨어로 배포되어야하는 것이다.

4. 오픈소스 개발방법론과 웹 환경의 대중화 주도

인터넷 이용이 확산됨에 따라 다양한 서비스를 지원하는 오픈소스 소프트웨어의 기반이 형성되고 있다. 서버운영체제로 리눅스 외에도 그림 1과 같이 웹서버 소프트웨어인 아파치와 메일서버프로그램인 샌드메일(Sendmail), 인터넷 도메인관리를 위한 바인드(BIND), 리눅스나 윈도우즈의 파일서버기능을 관장하는 삼바(Samba)등 인터넷서비스를 구현하는 대부분의 소프트웨어가 오픈소스 프로젝트의 산물인 것이다.

“만약 위에서 말한 오픈소스 소프트웨어가 없었다면 인터넷의 대중화가 가능 했을까?” 과장된 단정이지만, 적어도 급격한 대중화는 불가능했을 것이다. 도메인 네임체계의 오픈소스 개발방식의 도입과 샌드메일이 없었다면 전세계 80%에 가까운 인터넷 서버가 메일관련 기능을 수행할 수 없었을 것이다. 이는 인터넷으로 가장 널리 가장 빠르게 확산된 것이 E-mail임을 감안하면 샌드메일의 기여가 얼마나 대단한 것인지 이해할 수 있을 것이다.

오픈소스 프로젝트의 산출물을 이야기할 때 대표적

[Source: http://news.netcraft.com/archives/web_server_survey.html]

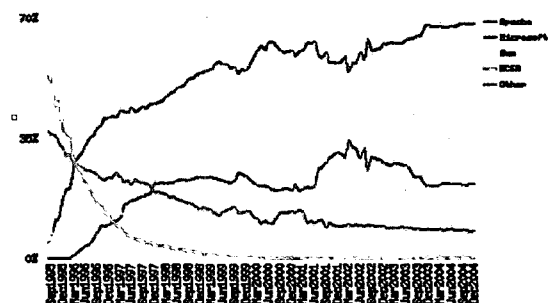


그림 1 웹서버시장에서 아파치의 시장 점유율

으로 표현되는 LAMP라는 단어는 70%에 가까운 웹 서버에 설치된 리눅스 운영체제와 아파치, 구현언어인 PHP(웹스크립트언어)와 DBMS인 MySQL도 오픈소스 소프트웨어이다.

5. 마이크로소프트(MicroSoft)사의 할로윈 문서

「할로윈문서」는 1998년 11월 1일, 오픈소스 공동체의 리더인 에릭 S.레이몬드가 공개한 리눅스 및 오픈 소스운동에 대한 마이크로소프트의 대책문서이다. (원문은 <http://www.catb.org/~esr/halloween/index.html> 에서 구할 수 있으며, 꾸준히 업데이트가 진행중이다.) 「할로윈문서」를 주의 깊게 살펴보면, 마이크로소프트가 오픈소스의 어떤 측면이 본질적으로 위협적인가 명백하게 분석하고 있으며, 리눅스와 오픈소스가 위협적인 요소임을 인정하는 문서이다.

마이크로소프트는 이 문서에서 오픈소스 운동과 그것의 대표적 산출물인 리눅스가 자사의 서버영역에서 심각한 위협임을 솔직히 시인했다. 그들은 리눅스의 플랫폼하의 특정회사가 아닌 오픈소스 개발과정 그 자체가 위협요인이라는 것이다. 이에 자사개발 프로토콜의 표준 독점노력과 데스크탑 시장에서 리눅스의 약진을 방지하기위해 서버운영체제와 데스크탑 운영체제를 강력하게 통합하는 것을 골자로 성당식 개발론을 주창하던 마이크로소프트마저도 오픈소스개발모델을 부분적으로 도입하고자 하였다. 즉, 자사에 우호적인 집단에 소스를 일부 공개하고 재정등 여러 방면에서 그들을 지원하는 오픈소스 커뮤니티 지원을 전략적으로 구상, 그들의 세력을 확대하고 마이크로소프트의 개발과정도 보다 생산적으로 변화시키자는 것이다.

이미 1998년 이전부터 오픈소스 분야에서 각 커뮤니티와 기업들이 활동을 보이던 국내에서도 마이크로소프트의 이 같은 대응문서에 발표에 큰 관심을 보였으며, GNU Korea와 각 PC통신 동호회, 대학 LUG를 중심으로 “유저커뮤니티”의 확산과 “리눅스 협의회” 발기모임으로 이루어졌다. 한국정보통신진흥협회 주도로 하에 리눅스 관련 업체와 기관들이 참여하여 설립된 리눅스협의회는 리눅스 기업과 한국소프트웨어진흥원, ETRI, Kaist 등 150여 개의 관련 업체와 기관 및 개인들이 참여하였으며, 리눅스 관련 제품의 개발 지원, 인력 육성, 기술 개발 방향 협의 및 역할 조정을 목적으로 그 태동을 함께 하고 있다.

6. 국내 오픈소스 공동체의 태동과 역사

우리나라 오픈소스 공동체는 1992년 경 KAIST 내

의 리눅스 소규모 모임에서 출발하여, 리눅스에서 데이터 통신망 접속에 필요한 X윈도우용 한글 터미널 프로그램인 한텀(Hanterm) 등 기본적인 리눅스용 한글 프로그램들을 제작하였다. 리눅스 사용자들이 꾸준히 증가하면서 1994년부터 PC통신 동호회들을 중심으로 리눅스 공동체들이 자생적으로 발생하기 시작했다. KAIST의 리눅스 연구 모임과 초기의 PC통신 동호회는 우리나라에서의 1세대 리눅서와 리눅스 공동체들로 서영진, 황치덕이 대표적인 인물이다.

6.1 온라인 사용자 공동체의 시작

본격적으로 리눅스의 확산과 리눅스 공동체의 활성화는 1997에서 98년 활발한 활동을 하고있던 KLDP(권순선), 리눅스사랑넷(적수내동내-김병찬), PHPSCHOOL(정진호)과 하이텔, 천리안등 PC통신 리눅스 동아리들이었다. 이들은 GNU 선언문, GPL 등 자유소프트웨어 정신과 리눅스 공동체의 공유와 나눔의 정신에 많은 영향을 받았으며, 특히 당시 우리나라에도 잘 알려진 리눅스 슬랙웨어(SlackWare) 배포판을 기반으로 한글 리눅스 배포판인 ‘알짜 슬랙웨어 3.0’ 만들어 배포했다. 알짜 슬랙웨어 이후 ‘알짜 레드햇 4.0’ 등의 배포판이 만들어져 활발하게 배포되면서 국내의 리눅스 사용자가 10만 이상으로 확대되는 등 1.5세대의 활동은 리눅스 사용자 증가에 많이 기여했다. 1세대가 초기 리눅스용 프로그램들의 개발에 공헌을 했다면 1.5세대는 1세대가 만든 프로그램들을 취합하여 배포하는 것에 중점을 두었고, 새로운 운영체제를 찾던 시기에 리눅스가 알려지면서 운영체제 매니아 층이 리눅스에 관심을 가지게 되어 리눅스 사용자 증가가 가속화된 것이다.

1998년 이만용, 한동훈을 중심으로 KLUG 결성이 제안된 것은 리눅스 관련 정보들이 원활하게 공유될 수 있도록 하고, 기업 또는 정부의 후원을 얻어내며, 지방과 대학의 소규모 리눅스 공동체들을 지원하기 위한 것이었다.

그럼에도 불구하고, KLUG를 지역적으로 흩어진 소규모 공동체들의 느슨한 연대 조직으로 만들 것인가 또는 집행력을 가진 중앙 조직으로 만들 것인가에 대한 문제에서부터 소규모의 주도자 그룹과 대다수 사용자 그룹 사이의 주도권에 대한 논란까지 여러 가지 문제점들이 거듭 노출되면서 의견차가 좁혀지지 않았으며, 준비위원회의 주요 참여자들이 탈퇴하면서 KLUG 결성은 힘을 잃게 되었다. KLUG 결성이 좌절된 데에는 당위성에 대한 공감대 없이 조금하게 모임을 결성하려 했다는 표면적인 이유 외에 또 다른 중요한 요인

이 있었다.

중앙 조직체를 만들려는 시도는 리눅스 공동체가 은연중에 가지고 있는 법적 절차나 테두리 안에 얽매는 것에 대한 거부감, 그리고 분권적이고 소규모적인 공동체 선호라는 밑바탕에서는 처음부터 성공을 기대하기는 어려운 것이었습니다(적수네동네 김병찬).

6.2 리눅스 배포의 시작과 공동체문화의 정립

1999년부터 리눅스 공동체는 2세대에 접어들었다. 이 시기는 리눅스가 본격적으로 소개되고 리눅스 관련 기업들이 증가하면서 리눅스가 기업화되는 시기로, 1세대 및 1.5세대 리눅스들이 리눅스가 좋아서 모이고 배포판을 만들어 배포하던 취미의 공동체였던 것에 비해, 2세대 리눅스들은 리눅스 매니아들과 함께 기업의 리눅스 사용자들 및 리눅스 기반 소프트웨어 개발자들로 구성되었다. 언론도 리눅스를 마이크로소프트사의 윈도우 계열 운영체제를 대체할 운영체제로 부각시켜 리눅스 사용자 증가와 리눅스가 취미의 대상이 아닌 상업적 가능성을 가진 운영체제로 인식되는 데 많은 역할을 했다. 99년 당시 대부분의 커뮤니티는 “KLDP-한글 리눅스문서화프로젝트”를 중심으로 “FreeBSD공동체”, “LSN-적수네동네”, “PHPSCHOOL”을 중심으로 각 PC통신 동호회와 지역별 사용자, 커뮤니티등 초기 사용자 커뮤니티를 중심의 문화가 확산 되었으며, “KLDP.ORG”의 Linux Documentation Project 는 초기 리눅스 확산에 주역이었으며, “적수네동네”를 중심으로 한 리눅스 공동체 커뮤니티문화의 확대, 각 대학 리눅스 공동체, PHPSCHOOL(정진호)의 LAMP(Linux, Apache, MySQL, PHP)관련 UCC(User Creative Contents)들은 “리눅스=기여와 공유” 라는 수식을 자연스럽게 전파하는 역할을 해주었다.

우리나라에서 리눅스 공동체가 1997, 98년부터 본격적으로 형성되고 활동한 반면, 자유소프트웨어운동과 GNU 프로젝트는 2000년 5월 송창훈과 GNU Korea 를 중심으로 본격적으로 시작되었다. 송창훈은 GNU Korea의 1차적인 목적이 ‘상업화의 길로 급박하게 치닫고 있던 국내 리눅스 관련 산업과 사용자가 급증하던 양적 팽창에 대해서, GNU 프로젝트가 갖고 있던 자유와 공유라는 최초의 정신을 보다 많은 사람들에게 적극적으로 알리기 위한 것이다. 물론 송창훈이 관심을 가지기 이전에도 자유소프트웨어운동 참여자들이 있었는데, GNU 선언문은 하재원에 의해 이미 한국어로 번역되어 인터넷에 공개되어 있었다. 그러나 주로 이메일을 통해 작업과 의사소통이 이루어지고 국적이나 인종 등의 문제에 대해서는 관여하지 않는 GNU

프로젝트의 특성 때문에 송창훈도 한국인 참여자들에 대해서 자세히 알 수 없었다고 한다.

6.3 생산자, 소비자, 평론가로서의 공동체

오픈소스 공동체란 개발자 그룹과 사용자 그룹 모두를 가리키는 말이다.

운영체제를 중심으로 볼 때 윈도우즈나 맥에서는 공동체라는 의미가 부족할 때가 있다. 그 대신 사용자그룹, 사용자동호회라는 말이 흔히 쓰인다. 이는 윈도우즈나 매킨토시 개발자는 자사의 직원으로 구성되는 경우가 많았으며, 직원을 통해 개발된 제품을 판매한다. 즉 기업이 생산자가 되고 사용자가 소비자가 되며, 소프트웨어유통의 일반적인 구조이다. 반면 오픈소스는 고정적이지 않은 구조가 성립된다.

사용자는 소비자일 뿐만 아니라 생산자의 입장도 선택할 수가 있다. 이것은 개발이 한 기업에 독점적이지 않은 구조이기에 가능 하며, 평론은 물론이거니와 프로그래밍 기술을 가지고 있다면 언제든지 프로젝트에 참여할 수 있는 권리가 생기는 것이다.

사용자가 개발자로 참가할 수 있는 구조는 오픈소스 공동체가 어떤 존재가치를 발휘할 수 있는 가를 판단하는 중요한 요소이며, 오픈소스 사용자는 능동적인 사용자가 개발자그룹과 적극적으로 상호교류하며 휴먼 네트워크를 형성 할 수 있는 기회요인을 제공한다는 것이다.

7. 참여를 통한 기여, 공유를 통한 발전

오픈소스 운동의 전도사인 에릭 S. 레이몬드의 저서 「성당과 시장」에서 리눅스 공동체와 오픈소스 개발 모델의 효율성에 대해 분석했다. 그는 자발성의 원리와 다양한 문제를 파악할 수 있는 수많은 개발자, 규함을 주도하는 인터넷의 발전, 리눅스의 탁월한 리더쉽으로 리눅스의 성공과 자신이 개발한 패치메일이라는 소프트웨어를 분석한다.

본문에서 성당모델에서 사용자는 완성된 바이너리 코드형식의 배타판을 받아서 기껏해야 기능테스트 정도나 해볼 수 있다. 그것을 고치는 것은 '성당'에 신성하게 따리를 뜯는 '특별한 개발자들'뿐이다. 소수정예로 선발된 프로그래머들은 신성한 자신만의 예배를 보듯, 짜임새있는 계획 속에 철저히 비밀을 유지한다. 어떠한 문제가 있더라도, 그 문제가 자신의 존재를 대변한다고 생각하게 하며, 개발에 따른 이득도 독차지하는 반면 시장모델은 모든 것을 드러내고 문제를 해결한다. 물론 문제가 존재하면 비판도 혹독하지만 누군가는 아무런 제약 없이 참여와 발언이 가능하다.

그러기에 강인한 리더십이 요구되며, 개발속도와 문제 해결이 빠르다는 장점을 제공, 말 그대로의 자유(Free)경쟁과 시장분배가 되는 것이다.

다음은 필자가 오픈소스분야에 큰 관심을 가지고 많은 시간을 함께할 수 있는 원동력이 되어준 “성당과 시장”을 통해 정식화한 명제를 가지고 이야기를 풀어가 보자.

- 1) 모든 좋은 소프트웨어는 개발자 개인의 가려운 곳을 긁는 것부터 시작된다. (Every Good Work of software Starts by Scratching a developer's personal itch)
- 2) 사용자들을 공동개발자로 생각하면 코드가 다른 어떤 방법보다도 빠른 속도로 개선되며, 효율적으로 디버깅 할 수 있다. (Treating your users as co-developers is your least-hassle route to rapid code improvement and effective debugging). 나는 리눅스의 가장 영리하고 가장 중요한 해킹은 리눅스커널을 만들었다는 점이 아니라 리눅스 개발 모델을 만들었다는 점이라고 생각한다.
- 3) 충분히 많은 베타테스터와 공동개발자가 있으면 거의 모든 문제가 빨리 파악될 것이다. 그리고 그들 중에는 그 문제를 쉽게 고치는 사람도 있게 마련이다. (Given a large enough beta-tester and co-developer base, almost every problem will be characterized quickly and the fix obvious to someone).
(전문 http://unix.co.kr/juksu_clone/?p=cnb 발췌)

7.1 오픈소스 공동체 문화에 대한 접근

사용자가 개발자로 참가하는 구조는 오픈소스분야에서 리눅스만의 독보적인 방법론이 아니다. PC의 역사 속에서 유닉스기반 개발자, 윈도우즈개발자, 매킨토시 개발자, 자바개발자등 흔히 말하는 성당모델의 개발자들 사이에서도 공동체 문화가 존재하며, 그들만의 공유와 나눔의 철학이 존재한다. 그럼에도 불구하고 왜 우리는 오픈소스공동체라 하면 리눅스 분야를 이야기하게 되는 것인가? 이는 성당과 시장에서 역설된 부분 중 개발자 스스로의 가려움을 긁는 행동에서 시작된 오픈소스문화가 성당 문화속에 흡수되는 순간, 자발적인 운동은 어느 정도 종말을 고한다는 데 있다. 즉, 성당에서 제작된 제품들은 독보적이며, 특허와 관련한 일련의 제도적인 기반으로의 흡수를 통해 안정적인 시장을 형성하고, 마이크로소프트사가 그러했듯이 독보적인 표준을

주도함으로써 경쟁시장의 접근을 방지하는 방법을 좋아한다는 것이다. 이는 단순히 개발자 개인의 의지와 에고백스(ego bucks-자기만족이 돈을 대신한다)기반의 오픈소스 공동체문화와는 사뭇 다른 느낌으로 전개된다는 것이다.

얼마전 오픈오피스 국내 커미터를 담당하는 김정규 씨와 “6시이후의 즐거움 - 9to6의 직장생활 이후의 즐거움”에 대한 이야기를 하였다. 즉, 오픈소스 공동체를 형성하는 프로그래머들은 누구의 강제가 아닌 자발적인 참가를 기반으로 하고 있으며, 금전적인 보수보다는 자신이 좋아하는 일을 함으로써 가질 수 있는 자기 만족감으로 공동체에 참여할 수 있다는 것이다.

필자가 93년부터 지금까지 오픈소스분야에서 일하는 즐거움도 공유와 기여를 기반으로 협력하는 모델 속에서 즐거움을 찾는 수많은 오픈소스 전도사들과의 만남이었다.

왜 그들은 자발적으로 무수한 프로젝트에 참가하고, 많은 시간을 할애할 수 있는 것인가?

당연히 오픈소스가 가진 철학을 공유하고, 그를 통해 만나는 사람들과의 유연한 관계가 성립됨에 한가지 이유를 들 수 있다. 타인에 대한 기여를 통한 자기만족, 소스코드의 개작에 참가함으로써 얻어지는 명성과 기술적인 가치의 공유를 통한 자기 발전 등을 얻을 수 있으며, 실제로 커널의 소스코드속에 자기이름이 들어 있는 것을 자랑스럽게 생각하는 프로그래머들도 존재한다.

필자가 오픈소스분야에 동참하며 갖게 된 가장 흥분된 기억은 99년부터 매년 개최되던 “리눅스공동체세미나-서강대, 시립대”의 참가였다. 당시 오픈소스기반의 회사를 운영하고는 있었으나 전 직원이 리눅스 커뮤니티에 참여를 하고 있었기에 자연스럽게 공동체세미나에 참여할 수 있었고, 자발적인 참여의지를 가진 100여명의 대학생들의 자원봉사와 오픈소스기업들의 지원, 전국에 산재해있던 공동체들의 참여를 통해 5000명 가까운 리눅스 유저들의 참여를 통해 리눅스를 중심으로 한 나눔과 공유의 정신이 급속히 전파되던 그 시기이다. 후에 뒤뜰이 장소에서 밤을 세워가며 대한민국의 오픈소스 운동에 대해 이야기를 나누며, 미래를 공유할 수 있었던 즐거움은 기여와 나눔 정신의 발현이었으며, 그 순수한 의지는 지금까지도 큰 감동으로 가슴깊이 남아있다.

7.2 오픈소스프로젝트에 참여하기

오픈소스 공동체에 참여하기 위해 우선 사용자의 증가 개발동기를 부여하는 오픈소스프로젝트의 선순환

사이클을 이해할 필요가 있다. 상당모델의 기업제품과 달리 오픈소스의 경우에는 거금을 투입해서 광고나 선전을 통한 사용자 확산을 유도할 수는 없다. 소프트웨어는 많은 사용자들을 확보함으로써 그 생명력을 발휘하게 되며, 사용자를 확보하지 못한 소프트웨어는 시장에서 곧 사장되게 되는 것이다. 또한 오픈소스의 경우 기업제품과는 달리 사용자가 늘어난다고 해서 매출이 증대되고, 매출의 증대에서 발생된 이익을 가지고 다음 단계의 개발에 투자하는 사이클은 성립되지 않는다. 그럼에도 불구하고, 오픈소스 공동체는 어떻게 사용자수를 늘릴 수 있었는가? 이는 앞서 말한 시장의 문화 즉, 기업과는 다른 목표를 추구하며 성장해왔기 때문이다.

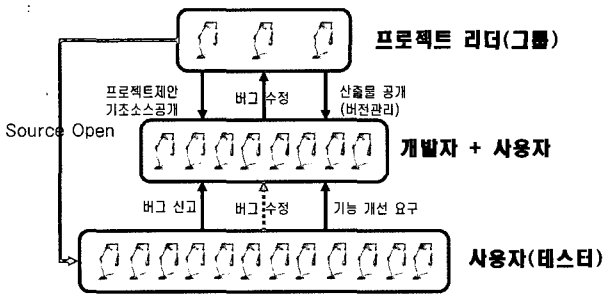


그림 2 오픈소스 프로젝트 구조도

오픈소스세계에서는 사용자의 수가 늘어나면 그림 2와 같이 그와 연관된 더 많은 프로젝트가 활성화된다. 사용자=개발자라는 수식은 새롭게 오픈소스 공동체에 참여하며 자신에게 필요한 것을 개발할 수 있으며, 기존의 사용자도 새롭게 제기되는 필요와 문제점들을 해결하고 싶은 도전욕구가 발현된다. 즉, 사용자의 증가가 곧 개발자의 증가로 순환된다는 것이며, 개발자들의 요구와 필요성이 다양해지며 새로운 공동체가 발생하는 것이다.

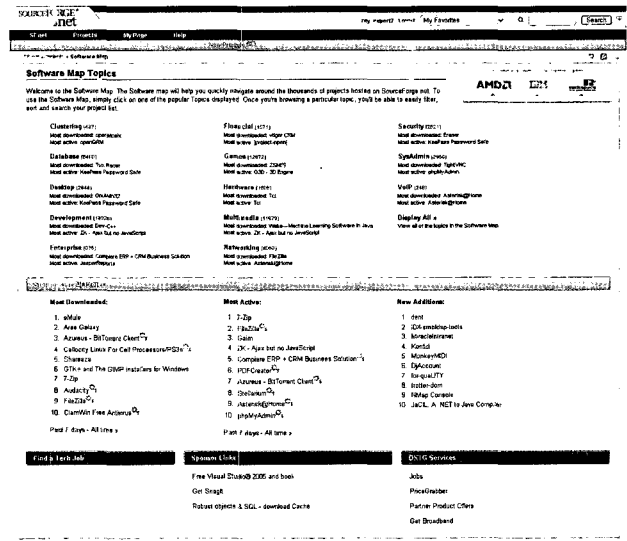
프로젝트 그룹은 사용자들에게 적극적인 동참의 기회를 알리고, 뉴스그룹이나 각종 게시판에 자신들의 프로젝트를 알리고자 노력한다. 어떤 프로젝트든 많은 사용자가 이용해준다는 것은 대단히 중요한 것임에 틀림없다 하지만, 오픈소스 세계에서는 그저 관심을 갖거나 사용하는 것보다는 직접코드를 쓰게 만들고 공동의 문제를 공유하여 해결하도록 만들려는 노력을 진행한다.

이렇듯 오픈소스 소프트웨어는 사용자가 늘어나면서 소프트웨어의 다양성과 안정성을 확보해나가는 선순환 사이클이 존재하며, 이러한 사이클이 다양한 공동체로 확대되는 순방향으로 작용하게 되는 것이다.

이러한 자발적인 프로젝트 커뮤니티중 필자가 가장 선호하는 외국의 오픈소스 프로젝트 사이트중 Sourceforge (그림 3)와 KLDAP.NET(그림 4)을 예로 들어 보자

SourceForge.net은 전 세계 오픈소스프로젝트의 산출물이 모이는 공간으로 130만명의 사용자와 11만 개이상의 오픈소스프로젝트가 공개적으로 운영 중이며, 프로젝트의 다양함은 필자 또한 5년간 관심있게 참여하고 있는 공간이다.

전 세계 오픈소스 프로젝트를 한눈에 찾아보고 참가할 수 있으며, 프로젝트를 개설하여 뜻을 같이 하는 전세계 개발자들과 프로젝트를 운영해 나가는 즐거움도 맛볼 수 있다. 물론 영어라는 공용 언어가 사용되며, 언어의 장벽은 개발자라면 어느 정도 이해 할 수 있는 용어가 사용되기에 너무 큰 불안감을 가질 필요는 없을 것이다.



“Registered Projects: 118,697 Registered Users: 1,311,815 2006. 5.8일자”

그림 3 SourceForge(소스대장간): 다양한 오픈소스 프로젝트 웹사이트

만약 독자가 영어를 사용함에 불편함이 있다면, 국내에서 오픈소스분야에서 가장 큰 역할을 담당하는 KLDAP.NET을 찾아가보자.

국내 오픈소스 공동체 사이트 중 유일하게 그 명맥을 유지하고 있는 KLDAP에서 제공 중인 개발자 공동체로 현재 623개의 오픈소스프로젝트가 운영 중이며, 등록된 사용자가 10,731명인 개발공동체 사이트이다. KLDAP.ORG는 리눅스문서화프로젝트(LDP, Linux Documentation Project)의 한글화 프로젝트 사이트로 운영자인 권순선을 중심으로 초기 오픈소스 확산을 주도하던 수많은 자원봉사자들의 노력을 기반으로 리눅스와 오픈소스 How-to문서가 번역되던 공간이었으며, 현재는 KLDAP.ORG, KLDAP WIKI, KLDAP.NET으로 분류하여 운영하며, 국내 오픈소스 공동체문화의 보급과 기술문서를 번역하여 제공하는 가장 큰 역할을

담당하고 있는 곳이며, 필자 또한 리눅스 관련 문서들이 필요할 때 변함없이 찾아가는 곳이었다. 이중 오픈소스 개발자들에게 열린 공간으로 제공되는 KLDP.NET은 현재 오픈소스 개발자들을 한곳으로 모으는 역할을 하고 있으며, 한국의 SourceForge의 역할을 담당하는 중요한 공간이다.

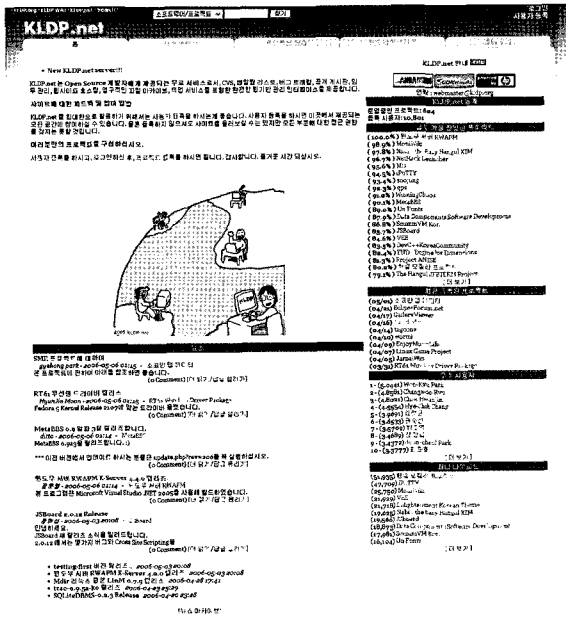


그림 4 KLDP에서 운영하는 오픈소스 호스팅 사이트

8. 국내 오픈소스 공동체의 현주소

우선 국내 오픈소스 공동체를 조사하며, 필자는 임의적으로 개발자커뮤니티와 사용자 커뮤니티로 나누어서 논점을 전개하고자 한다. 물론 오픈소스 공동체에 있어 “사용자=개발자”라는 관계에서 출발하였지만, 국내의 오픈소스 공동체는 “성당과 시장”에서 말하는 개발자 커뮤니티와는 조금 다른 면을 가지고 있었다. 즉, 사용자 중심으로 오픈소스 소프트웨어 중 운영체제인 리눅스 사용자 중심의 공동체문화가 주류를 이루고 있었으며, 공동체 분류상 아직까지는 한글화 프로젝트와 유저확대차원의 공동체문화가 주류를 이루고 있기 때문이다.

프로그램을 만들고, 개량하고, 매뉴얼 등의 문서를 쓰고 번역 하는 활동 외에도 공동체가 수행하는 일은 다양하다. 예를 들면, 어떤 프로그램이 잘 돌아가지 않는데 그 원인을 제대로 파악할 수가 없어서 어려움을 겪는 사용자가 있을 때 문제를 해결해주거나, 도움을 주는 것이 그중 하나이다.

이러한 Q&A나 노하우의 공유현상은 조사되었던 모든 공동체의 운영의 근간을 이루고 있으며, 활발한 강좌와 오프라인 모임, 세미나 등이 운영 중이라는 것이다. 국내 공동체의 특성을 한마디로 말한다면, 아직까지는 Q&A를 중심으로 한 리눅스 사용자그룹이 대부분

표 1 유저그룹현황 : 한국소프트웨어진흥원 OSS 지원센터 2006.01

커뮤니티	운영자	사이트 / 비고
KLDP	권순선	kldp.org / kldp.net
한국 리눅스 유저그룹	김태용	http://www.lug.or.kr/
그놈 한국 사용자 모임	장동수	http://www.gnome.or.kr/
Gentoo Linux User Group Korea	유종화	http://gentoo.or.kr
Korean FreeBSD IRC Users Group	차윤석	http://freebsdcity.org
한국 데비안 유저그룹	김기현	http://debianusers.org/
한국 수세 유저그룹	-	http://www.suse.or.kr/suse/
한국 우분투 유저그룹	-	http://ubuntu.or.kr
KDE Korea	-	http://kde.or.kr
네이버 리눅스 유저 그룹	김상일	http://cafe.naver.com/linuxcare.cafe
안녕리눅스 개발 사이트	김정균	http://oops.org/
파이썬 마을	장혜식	http://www.python.or.kr
데이터베이스 사용자 모임		http://database.sarang.net
대학연합 리눅스유저그룹(서울/경기)	김준형	http://univ.lug.or.kr
PHPSCHOOL	(주)phpschool	http://www.phpschool.com
리눅스 포털(슈퍼유저코리아)	박성수	http://www.superuser.co.kr
아파치 유저그룹	정관진	http://www.apache-kr.org
한국 freebsd 사용자 그룹	최준호	http://www.kr.freebsd.org
모질라 커뮤니티	윤석찬	http://www.mozilla.or.kr
한국 임베디드 리눅스 프로젝트		http://kelp.or.kr/korweblog/

분이라는 것이다. 아무래도 플랫폼을 제공하는 운영체제의 확산이 중요함은 인정하는 부분이지만, 그 공동체의 활동이 국내에서만 머무르고 국제적인 공동체 활동에 동참하거나 기여하는 부분은 조금 미약하다는 것이다.

이와 같은 현상의 가장 큰 이유가 대부분의 사용자들은 언어적인 장벽에서 오는 한계라고 지적한다. 또한 리눅스 배포(생산기업)의 마케팅 활동에 의한 사용자의 즉각적인 반응에 의한 공동체의 성립과 새로운 배포판을 설치하고 다른 사람과의 차별성을 두고자하는 행동양식의 발현이라고 할 수 있다.

물론 해외 배포판의 국내 관리자 그룹으로 이루어진 "데비안 사용자 모임"은 국내 사용자 의견을 해외 데비안 프로젝트팀에게 전달하여 커널 및 소스레벨에서의 개작을 요구하는 활동도 진행하고 있다. 그럼에도 불구하고 조금의 아쉬운 마음은 사용자 공동체에서 프로젝트의 제안이나 소스레벨의 개발 제안 등은 원활히 이루어지고 있지는 않다는 것이다.

앞서 말한 것처럼 KLDAP.NET등과 같이 호스팅서비스를 구현하여 개발공간을 마련해주는 곳과 PHPSCHOOL 처럼 자료실을 통해 사용자가 개발한 소스들을 꾸준히 오픈소스 프로그램화하여 발표하고, 사용자를 확보하는 노력을 경주하는 공간이 절대적으로 부족하다는 것이다.

이중 한국 모질라 공동체의 행보는 우리의 관심을 끌만하다. 한국 모질라프로젝트는 모질라 한글버전을 국내에 소개한 최준호(씨디네트웍스), 신정식(예일대), 송응규(KAIST), 윤석찬(다음)에 의해 운영되고 있으며, 모질라재단의 오픈소스브라우저인 FireFox와 메일클라이언트인 ThunderBird를 국내에서 배포하는 활동과 기술적인 제안을 중심으로 한 온/오프라인 활동을 병행하고 있다.

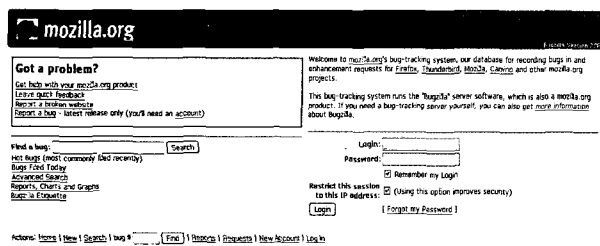


그림 5 모질라프로젝트의 버그추적시스템인 버그질라 화면

한국 모질라커뮤니티의 활발한 활동은 오픈소스 소프트웨어가 어떻게 사용자들의 의견을 피드백하고 개선하는데 노력을 하고 있는 지 잘 보여준다. 물론 영문화 되어 있는 버그질라(그림 5의 모질라재단의 버그트래킹 시스템)를 통한 의견개진과 버그개선노력을 함

계하고 있으며, 영어권의 접근이 어려운 국내 사용자들의 버그를 정리하여 개발 이슈화하여 전달하는 역할도 하고 있다.

근간에는 웹 2.0과 웹표준 이슈가 대두되면서 가장 활발한 대안의 제시와 토론이 이루어지고 있으며, 국내에서 웹표준 활동에 주축을 이루고 있는 오픈소스 커뮤니티이다.

9. 결 론

9.1 자유, 기여 그리고 나눔의 세계에 참여하기

지금까지 우리는 오픈소스 소프트웨어의 기원, 상당과시장의 의미, 공동체문화의 발현, 문화에 대한 이해와 국내/외 공동체의 현주소까지 간단하게 살펴보았다. 오픈소스 소프트웨어가 발전하는데 있어 가장 중요한 것은 사용자참여를 통한 지속적인 유기관계가 성립되는 것이다. 본고를 통해 필자가 이야기하고자하는 것은 User/Developer Donation의 필요성과 오픈소스 문화에 대한 작은 이해를 통해 더 많은 동참의 기회를 제공하는데 있다.

국내의 현황을 조사하며, 공동체 사이트보다는 개인화 성향의 블로그가 더 많이 조사되었으며(기존의 공동체 운영자들이 해체 후 개인블로그를 개설하며 종종 눈에 띄는 현상이기도하다) 이는 개인적인 Ego-Bucks(자기만족)에 그치는 현상을 눈으로 확인할 수 있었다.

시대의 흐름에서 공동체적인 문화보다는 개인적인 Technical Writer적인 역할이 부각됨을 인정하지만, 어느 순간 나눔과 공유의 문화에서 조금은 동떨어진 느낌을 받게 된다.

오픈소스 운동이 국내에서 활성화 된 것은 불과 5년여 남짓한 시간이지만 그전부터 수많은 기여를 한 사용자들을 중심으로 오랜 시간을 함께 하고 있다. 그들은 모두 자신의 시간을 제공하고, 자신이 가진 노하우와 밤을 세워가며 찾아낸 버그들을 공유하며, 수많은 개발자들과 호홉하는 것을 즐겼다. 또한 이러한 일련의 기여 활동들이 현재까지 공동체 문화를 지탱해주는 역할을 하고 있다.

필자가 알고 있는 오픈소스 프로젝트의 참여의 묘미는 바로 이러한 상호작용을 기반으로 한 선택의 자유, 그리고 기여, 나눔의 문화에 어느 순간 익숙해졌다는 것이며, 이러한 활동들을 통해 항상 주변에 많은 사람들과 호홉하는 것을 즐겼다는 것에 있다.

물론 처음부터 공동체의 문을 두드리는 것이 쉬운 일은 아니다. 이미 오랜 시간 결속으로 뭉쳐진 그들만의 문화가 있다면, 선뜻 다가서는 것은 쉽지 않은 일이

다. 공동체에 처음 접근하게 되는 것은 대부분 Q&A를 위해서라고 본다면, 성실한 답변보다 “게시판검색은 해보셨나요?” 라는 답변을 많이 받게 된다는 것. 그럼에도 불구하고 가장 기초적인 방법을 통해 시작해보는 건 어떨까? 한사람의 공동체일원으로서 공동체에 가입하고 활동을 시작하기 전 필히 관련 게시판을 검색하고 공동체의 문화에 접근하기위한 시간을 많이 보낸다. 국내에 운영되고 있는 오픈소스공동체가 부족하다면, 해외사이트들을 찾아가보자. 그림 6과 같은 대표적 오픈소스호스팅 사이트인 OSTG(Open Source Technology Group, 이전 OSDN)을 방문해 보면 SourceForge와 오픈소스프로젝트 디렉토리 등록 서비스인 FreshMeat을 찾을 수 있을 것이며, 영문으로도 운영되는 독일의 Berlios.de를 방문해 보자.



그림 6 OSTG 운영사이트 : VA Software가 운영중인 공동체 지원사이트

이러한 사이트들은 모두 새로운 프로젝트들을 홍보하는 역할과 직접적인 운영도 가능하도록 전체적인 시스템이 잘 갖추어져있으며, 앞에서 말한 것과 같이 한글화된 KLDAP.NET를 활용해보는 것도 좋을 것이다.

물론 이러한 준비된 사이트가 아니라도 오픈소스프로젝트를 진행할 수 있는 공간은 항상 열려있다. 다만 조금 더 손쉽게 오픈소스프로젝트를 이해하고 적용하기 위한 방편으로 제시한 것이며, 자신이 참여하고 있는 개발자 공동체(윈도우즈나 자바기반 커뮤니티에서도 오픈소스프로젝트는 존재함을 간과하지는 말자)가 있다면, 그곳을 활용하여 첫 시도를 해보는 것도 바람직하다.

처음 시도는 어렵지만 공동체 안에서 익숙해져가는 자신을 발견하는 것은 즐거운 일이다. 타인에 대한 감사의 마음으로 자신의 실력을 향상시키고자 노력하는 즐거움과 상반된 의견들을 토론하는 문화에도 익숙해지게 될 것이며, 자발적인 참여로 향상되는 자신만의 Ego-Bucks와 자아발전의 세계를 맞출 수 있는 경험의 세계가 열려있다.

오픈소스프로젝트에 동참하기위해 우리는 자신의 시간을 기여하고, 실력을 기부하며, 나아가서는 자신에게

더 큰 이익이 될 수 있다는 믿음을 확신한다면, 지금까지 경험하지 못했던 새로운 세계로 한걸음 다가설 수 있을 것이다.

9.2 오픈소스공동체의 활성화 방안

오픈소스개발에는 국경이나 플랫폼의 제한이 없다. 독점적이지 않기 때문에 GPL라이선스 하에서 수정배포가 가능 하며, 다른 오픈소스 라이선스를 채택하는 것도 가능 하다.(다양한 오픈소스 라이선스에 관한 부분은 자세한 설명이 필요하며, Opensource.org를 활용하거나 국내 오픈소스공동체 사이트를 통해 관련 지식을 취득할 수 있다.)

이러한 개개인의 참여의지가 모여 오픈소스 소프트웨어는 개발되어왔고, 더 많은 참여자들을 확보하며, 더욱 더 풍성한 결실을 얻게 될 것이다. 이는 현재 오픈소스운영체제인 리눅스, FreeBSD등의 안정성 확보와, 서버시장에 도입된 수많은 어플리케이션, 데스크탑 전환을 위한 오피스군의 오픈소스개발, 웹환경 개발의 핵심 언어인 PHP의 확산, 오픈소스 DBMS인 MySQL, 임베디드 개발 그룹등의 구성을 통한 다양한 시도 등에 비추어 볼때 그 밝은 미래가 눈앞에 펼쳐지고 있음을 확인할 수 있으며, 이러한 확언에는 지금도 함께하는 수많은 여섯시 이후의 즐거움을 공유하는 국내 개발자들의 변함없는 참여와 노력이 뒷받침 될 것이라 믿기 때문이다.

10. 결 언

Happy Hacking !!

2000년 “성당과 시장”의 저자 에릭 레이먼드가 한국을 방문해서 필자와 만나 나눈 첫인사였다. 오픈소스분야에서 리차드스톨만, 리누스토발즈, 에릭 S.레이먼드와의 만남에서 가장 큰 영향을 준 그와의 첫 만남은 지금도 필자가 오픈소스운동에 동참하여, 하루 두시간 정도 SourceForge에 접속하여, 관련 메일링을 탐독하고, 추가적인 탐색과 관심 있는 프로젝트에 약간의 도움을 주는 기부금 방식을 통해 광범위한 전 세계 개발자 네트워크에 접근 할 수 있는 기회를 부여받는 계기가 되어주었다.

국내에서는 얼마 전 KLDAP.NET이 처음으로 사이트 개편을 위한 기부를 진행하여 큰 호응 속에 성공적인 개편작업을 완료하였으며, 국내에서 이러한 시도는 공동체 사이트가 가질 수 있는 당연한 문화의 첫 시도였음에 큰 의의를 둘 수 있을 것이다.

오픈소스 소프트웨어분야가 분명 궁핍한 분야는 아니다. 하지만 해외처럼 복지차원의 배려와 기부문화의

정착 하에서 진행되는 수많은 프로젝트와 국내 오픈소스공동체의 문화는 사뭇 다른 느낌이며, 국내 개발자들의 작은 야근과 고용형태에서 오는 불안정한 기반들이 어찌면 오픈소스개발프로젝트의 부족함으로 다가오는 것은 아닐까? 2005년 말경 국내 오픈소스 커미터들과 늦은 시간까지 나눈 이야기 속에서 오픈소스 문화를 안정적으로 정착하기 위해서는 해결해야 하는 문제들이 많음을 동감하는 자리였으며, 개발자의 기여에 따른 고마움과 감사의 문화 또한 필요함을 느꼈다.

더불어 해외처럼 순수 지원 의지를 가진 Free Software Foundation(FSF)과 같은 재단의 부재(GNU Korea 활동성 미약)와 오픈소스개발자들을 지원하는 시스템의 부족, 단기적인 성과물에 집착하는 프로그램 개발사의 지원 의지 미약 등이 조금은 아쉬웠지만, 그럼에도 불구하고, 지금도 수많은 오픈소서러(Open-Sourcerer)들은 여섯시 이후의 즐거움과 오픈소스 발전에 기여하기 위해 노력을 하고 있으며, 필자 또한 그러한 오픈소스분야에서 작은 동참을 할 수 있음에 감사의 마음을 갖는다.

Open Source, Open Mind
Creative OSS World By Free!

참고문헌

- [1] Chris Dibona, San Ockman & Mark Stone, "Open Sources", -Voice From the Open Source Revolution. O'reilly. 2000
- [2] Martiin Fink, 조광제 옮김, 리눅스와 오픈소스의 비즈니스와 경제학, 영진출판사, 2005
- [3] cliff miller, "linux business.com", 2000.
- [4] Eric S. Raymond "The Cathedral and the Bazaar", O'reilly. 1999
- [5] Nathan Newman, "The Origins and Future of Open Source Software", oss.or.kr 번역 문서 참조(linked:http://user.oss.or.kr/study/view.html?num=232&page=4)
- [6] Open Source Community Building, Prof. Dr. Thomas Myrach, oss.or.kr 번역 문서 참조(linked:http://user.oss.or.kr/study/view.html?num=231&page=5)

홍성욱



2001 단국대학교 경영정보학과 경영정보학 전공(학사)
1999~2002 (주)리눅스커뮤니케이션 대표이사, 오픈소스 베타테스트 전문서비스 운영, 리눅스 기업간 릴레이세미나 주관
1999~2001 리눅스협의회 표준화분과 간사, 교육홍보분과위원
리눅스 교육과정 개발(정통부)
리눅스용어표준화발간(정통부)

2003 (주)인프라넷 전략사업팀장
2004 (주)비손하이테크 기획본부장
2003~2005년 디지털조선계입아카데미 신규사업본부장 (사외이사)
2005~현재 (주)PHPSCHOOL 기획이사
관심분야: BCN, NGCN 분야, 정보가전기기 디바이스드라이버 개발, RFID(전자태그), 웹2.0 & 표준화