When Is a Rose Not a Rose?

필자는 Linus의 행동을 연구하고 왜 그것이 성공했는 지 생각하며 새 프로젝트에서 이 이론을 시험해보기로 결정했다. 이는 다음과 같은 방법으로 진행하였다.

-일찍 그리고 자주 릴리즈 하기

-페치 메일에 대한 연락을 한 모든 사람을 베타 테스터 list 에 추가하여 프로젝트를 성장시켰다.

-릴리즈 할 때마다 베타 테스터 list에 발표를 보내 많은 사람들의 참여를 독려했다.

-베타 테스터들의 의견을 듣고 결정 사항을 투표하며 패치 및 피드백을 보내올 때마다 이들을 구슬렸다.

이 단순한 방법들은 즉각적인 효력을 보였으며, 훌륭한 비판, 버그리포트, 수정 코드를 받을 수 있었다. 이 시험을 통해 ‘베타 테스터를 가장 중요한 자원으로 여긴다면 그들은 가장 귀중한 자원이 될 것이다’ 라는 결론을 이끌어 낼 수 있었다.

Release Early, Release often

일찍, 자주 릴리즈 하는 것은 리눅스 개발 모델에서 중요한 부분이다. 하지만 초기에 이는 사소한 프로젝트에 적용하는 것이 아니라면 좋지 않은 정책이라 평가 받았다. 왜냐하면 초기 버전에는 버그가 많고 이는 사용자의 인내심을 시험할 수 있었기 때문이었다. 이러한 평가로 인해 성당형 개발 방식이 선호되어왔다. 성당형 개발 방식은 6개월 혹은 그보다 덜 자주 릴리즈 하며 그 동안의 기간에 개처럼 일하는 방식을 추구했다. 하지만, 1년 후 리눅스가 널리 알려지면서 이전보다 훨씬 바람직한 일이 일어나는 것이 분명했다. Linus의 공개 개발 정책은 성당형 방식과는 완전히 반대였다. 리눅스의 성장은 전례 없는 빈도의 릴리즈 정책에 의해 주도됐다.

“보는 눈이 많으면 모든 버그는 쉽게 찾을 수 있다”

필자는 이를 Linus의 법칙이라고 부른다. 필자의 원래 공식은 “누군가에게는 간단할 것이다” 이었지만, Linus는 “누군가는 문제를 발견하고, 누군가는 그것을 이해한다. 그리고 나는 문제를 발견하는 것이 더 큰 도전이라 말할 수 있다”라는 이야기를 하였다. 여기에 성당과 시장 스타일의 근본적 차이가 있다. 성당 스타일의 개발에서는 버그와 개발 문제는 까다로우며 이를 해결하기 위해서는 소수의 사람들이 수개월의 조사를 거쳐야 하기 때문에 긴 릴리즈 간격을 가지게 되며, 오랜 기간 기다려온 릴리즈가 완벽하지 않을 때 필연적으로 실망이 따라온다. 하지만, 시장 스타일의 개발에서는 버그는 쉽게 해결되는 문제로 생각한다. 실제로 매번 새로운 릴리즈가 나올 때마다 수천 명의 공동 개발자에게 노출 되며 매우 빠르게 해결 된다. Linus의 법칙은 수년 전 사회학자들에게도 발견 되었는데, 비슷한 수준의 관찰자들의 평균적인 의견이 이들 중 무작위로 선택된 한 명의 의견보다 훨씬 신뢰 할 만 하다는 것을 확인했으며 이를 ‘Delphi Effect’라 불렀다.