오픈소스 전문가, 한양대 에리카 신정규 교수님 모셔봤습니다.

Q : 왜 오픈소스가 대세라고 생각하시나요?

A : 사회적 환경의 변화 때문이죠.

Q : 여기서 사회적 환경의 변화라는거는 어떤걸 이야기하시는 건가요 정확히?

A : 예전에는 코드가 되게 중요했기 때문에 코드를 공개할 수가 없었어요. 그.. 코드가 자산으로 여겨지던 시대가 있었고, 근데 지금 와서는 코드 자체보다 더 중요한 것들이 많이 생겼습니다.

첫째로는 웹 기반의 거대한 서비스들이 굉장히 많이 생기게 되면서 코드보다는 서비스에 들어있는 컨텐츠나 사람이 실제로 돈이 된다는 걸 알게 됩니다. 예전에는 프로그램을 직접 파는 것이 주 수익 모델이었기 때문에 오픈소스를 하는게 굉장히 부담이었다면 지금은 사실은 코드 자체보다는 그걸 운영하는 서비스에 광고를 붙여서 돈을 번다거나, 주로, 주로 큰기업들은 광고로 벌죠. 페이스북이나 구글의 주 수익 모델은 거의 90퍼센트 이상이 광고니까. 그런 식 이기 때문에 코드에 의해서 어떤 헤게모니가 부여된 시대가 갔어요. 조금. 한단계가 흘렀어요.

두번째로는 코드의 규모가 점점 커지고 서비스가 복잡해지고, 아까처럼 그런 규모의 서비스; 서비스 사용자가 막 백 만명, 천 만명이 넘어가는 서비스들이 늘어나게 되면서 서비스에 필요한 기반 코드를 개발하는게 시간이 너무나 오래 걸리게 됐습니다. 그리고 버그를 내부적으로 테스트를 하고 기능을 개발하는데 한계가 온거죠. 그렇게 때문에 코드를 차라리 공개를 하고 그 코드의 피드백을 받는게 차라리 유리한 시대가 됐습니다.

세번째로는 각 기업들이, 특히 실리콘벨리 쪽에서 사람들을 굉장히 많이 뽑는데, 그 사람들을 뽑아서 훈련시키는 식의 시대가 아니라 보통 일단 숙련된 사람을 뽑아서 바로 실무에 투입하는 경우들이 많은데 이왕이면 자기들 사용하는 테크스텍; 기술적 기반이 같은 사람을 뽑으면 훈련이 덜 필요하겠다로.. 이제 영입을 할 수가 있겠죠. 그렇다면 자기네들이 개발한 내부 프레임워크 같은걸 오픈을 해서 사용자를 늘려 놓으면은 그 사람들이 회사에 더 기여할 수, 회사에 뽑아서, 입사해서 적응 기간 없기 바로 업무를 시작할 수 있는 장점같은 것도 물론 있죠. 그쪽은, 이제 머신러닝 쪽은 주로 그런, 그런 목표를 가지고 공개를 하고 있고요. 그러니까, 그게 가장 큰 변화죠. ‘코드를 쥐고 있어봐야 돈이 안된다.’ 라는 걸 깨닫게 됐고, 물론 그 사이에 이제 오픈소스 소프트웨어 들이 상용보다 더 잘나갔기 때문에, 이제 상대적으로 상용 소프트웨어 회사들보다 오픈소스를 커스터마이스 한 회사들이 잘나가게 된 것도 있죠. 예를 들어 아파치 소프트웨어, 아파치 웹 서버라거나 nginx 같은. 웹쪽에서 그런 특히 그런 경우들이 심했죠.

웹은 거의 대부분 오픈소스 소프트웨어로 개발이 됐는데, 어느 순간, 21세기에 들어오면서 웹 스프트웨어가 일반적인 소프트웨어의 대부분을 차지하는 시대가 됐잖아요. 그전에 이제 데스크탑 소프트웨어 같은 경우는 헤게모니가 이제 클로드 소프트웨어에 주로 있었지만, 웹은 그렇지 않으니까, 그렇기 때문에 헤게모니 자체가 건너간거에요. 웹에서 가장 많이 썼던 언어들. php나 뭐 java, 그 다음에 뭐 지금 와서는 python이나 이런것들.  그 다음에 뭐 웹 프레임워크들. 그런것도 다 오픈소스였기 때문에 그렇게 된거죠. 뭐, 간단하게 예기하면 그 정도.

Q : 오픈소스를 처음 접하게 된 계기가 어떻게 되세요?

A : 대학교 때, 딴짓하다가요.

제가 2000학번인데, 2000년도, 2001년도쯤 되면 한국에서 리눅스를 굉장히 말었습니다. 국가사업으로. 그래서 우체국 리눅스라는 것도 만들고, 아시아 사람들만 사용하는 os라고 해서 아시아눅스 같은것도 만들고, 굉장히 많은 벤처들도 생겼어요. 한컴 리눅스라거가. 들어본 적 없죠? (네.) 리즈 리눅스 같은것부터 시작해서, 제가 다니던 대학교에서도 리눅스를 만들었어요. 학교 내부에서 쓸려고. 뭐, 포스텍 리눅스 뭐 이런거.

그렇게 학교마다 만드는 것도 유행이었고, 굉장히 많은 벤처들도 나오고 이래서, 굉장히 접할 기회가 많았어요. 그리고 시험기간에 보통 할일 없으면 보통 사람들이 게임을 하는데, 그 ,컴퓨터, 막 이런거 쪽 전공하는 사람들은 보통 괜히 쓸데없는거, 리눅스 설치 뭐 이런거.

그때만 해도 음악을 들을려면 컴파일을 해야 되고, 화면을 띄울려면 컴파일을 해야 되고. 그런식으로 굉장히 허들이 높았기 때문에 그런것들을 조사해 가면서 되게 자연스럽게 다들 오픈소스를 하게 됐죠.

Q : 오픈소스로 작업하면서 불편했던 점은?

A : 문서화가 덜 돼있죠.

예를 들어서 주로 학부생때 그런 경험을 많이 했는데, visual studio기반으로, 뭐 c, visual c++ 이런것들로 개발하면 msdn 있잖아요. 그런곳에 가면 메뉴얼이 엄청 잘돼있는데, 상대적으로 gcc같은 경우에는 이제 문서화가 덜 돼 있어서 굉장히 고생을 많이 하고. 제가 버그로 제일 많이 오랬동안 고생해본게 한 버그로 두달동안 고민했는데, 그게 나중에 가서 알게 된건데 컴파일러 버그였거든요. 제 버그가 아니라. 그런 상황이 자주 발생하죠. 그래서 컴파일러 버그를 레포트 해야 된다거나, 이런.

지금 와서는 문서화 부분도 상당히 많이 좋아진 상황이지만 그래도 상대적으로 상용소프트웨어 비해서 문서화가 약합니다. 여러가지 이유가 있지만 우선 코드 만드는 사람들이 문서에 별 관심이 없고 그 다음에 코드 자체가 오픈소스는 굉장히 싸이클이 짧기 때문에, 굉장히 자주 바뀌기 때문에 이렇게 정형화된 문서를 만들기 어려운 경향이 있고요.

아예 마이크로소프트 이런 큰 기업들은 테크라이터라는 직종도 있고 직업이 있고 사람들도 있기 때문에 그런 것만 전문적으로 작성하는 사람들이 있는 반면에 오픈소스는 그런 경향이 좀 없죠.

Q : 참여하셨던 오픈소스 프로젝트들 중에서 가장 인상깊었던 것은?

A : 개인적으로는 리드했었던 텍스트 큐브라는 프로젝트가 있었고요. 뭐랄까 아무것도 없는데 사람들이 모여서 열심히 삽질을 하고, 처음에 예상했던대로 10년쯤 지나니깐 조용해지는..

모질라 프로젝트, 혹시 파이어폭스라고 아세요? (네. 써봤어요.) 파이어폭스 같은 경우도 전 굉장히 처음 나올 때, 베타부터 이렇게 다양한 사람들하고 참여를 했었는데 그때 이제 막 커뮤니티 커지고 있을 때 사람들끼리 얘기를 했거든요. 아마 10년 후엔 아무도 없을거다.

실제로 그랬죠. 왜냐면 어떤 오픈소스 소프트웨어든 처음에는 개발할게 많으니까 관심도가 높고 관심을 많이 받지만, 이게 어떤 커모디티(commodity) 레벨로 들어가게 되면 굉장히 당연한 어떤 일부가 되면 일이 돼요. 개발하는게. 쉬운 부분들은 다 끝나고. 그렇게 되면 이제 사람들 관심이 점점 떨어지죠. 원래 있는 것을 쓰는 상황이 되니까. 그러면은 사실 개발 동력을 얻기가 쉽지 않지 않죠.

파이어폭스 같은 경우도 이제 많은 사람들이 떨어져 나갔죠. 원래 있던 브라우저기도 하고, 더 좋은 브라우저 다른 것들도 나와 있었고, 그런식으로. 그리고 또, 정말 프로그램 홀릭들은 한참 코딩하다 결국 새로운 언어 만드는 쪽으로 빠져버려서 러스트(rust)를 만들기도 하고.

결국에는 그걸로 웹브라우저 엔진을 만들어서 실제로 디플로이를 해서 내놨는데, 어제 내놨나요, 그저께 내놨나요, 그럴 걸요. 파이어폭스의 새 엔진. 새 엔진을 만들려고 새 언어를 만들어서 7년 걸렸거든요. 다 만드는데. 기업에선 7년 동안 만드는 경우는 없죠. 보통. 어쨌든. 그래서 결과가 잘 나온 거 같아서. 그렇습니다.

Q : 오픈소스를 한 문장. 혹은 한 단어로 정의하신다면? 오픈소스란 00이다.

A : 오픈소스는 프로그램을 만드는 유일한 방법이라고 해둡시다. 저번에 말했던 그분 이야기죠 피터 힌젠스.

Q : 감사합니다.

A : 예.