**9. 시장 스타일의 개발에 필요한 선행조건들**

공동 개발자의 공동체를 만들 때, 특별히 프로젝트를 시작할 때는 시장 스타일로 시작하기가 매우 어렵다. 공동체를 만들기 시작할 때 필요한 것은 그럴듯한 장래성이다. 프로그램의 작동 여부나 완성도와 상관 없이, 잠재적인 공동 개발자들에게 이것이 미래에 정말 괜찮은 무언가로 진화할 수 있다는 것을 납득시키는 것이 확실히 필요한 것이다.

시장스타일의 리더에게 정말 필요한 것은 다른 사람의 좋은 설계를 알아볼 수 있는 능력이다. 설계를 할 때 독창성을 가지는 것은 정말 중요하지만, 오히려 그것을 억제하는 것 또한 중요하다. 시장 프로젝트에서 설계상 독창성을 고집하게 된다면, 사람들에게 받는 압력을 지속적으로 따라가기 힘들다.

시장스타일의 리더에게 설계 만큼이나 중요하지만 소프트웨어 개발과는 관련이 없는 또 다른 능력이 있다. 바로 사람들과 잘 의사소통하는 능력이다. 리더에게는 사람들을 끌어모으고, 그들에게 흥미를 주어야 한다. 이는 기술적인 능력 뿐 아니라, 리더의 성격 또한 크게 작용한다. 리눅스처럼, 시장 모델이 성공하게 하려면 자신에게 사람을 끌어당기는 매력이 있는 것이 매우 큰 도움이 된다.

**10. 오픈 소스 소프트웨어의 사회적 문맥**

18. 재미있는 문제를 풀어보고 싶다면 자신에게 재미있는 문제를 찾아 나서는 것부터 시작하라.

‘브룩스의 법칙’ : 프로젝트에서 복잡성과 의사소통에 드는 비용이 개발자의 제곱에 비례하고, 일의 진행은 선형적으로 증가함. <Man-Month의 신화>, 프레드 브룩스

자명한 이치로 알려지던 브룩스의 주장만으론 리눅스가 불가능했을 것이다.

‘자아를 내세우지 않는 프로그래밍’ : 자신의 코드를 다른 사람들이 버그를 찾고, 개선가능성을 찾도록 격려하는 곳에서 빠른 개선이 일어남. <컴퓨터 프로그래밍의 심리학>, 제랄드 와인버그

자아를 내세우지 않는다는 표현 때문에 와인버그의 분석은 지지받지 못했으나, 그의 주장이 지금의 오픈소스에선 아주 중요하다고 생각한다. 전통적인 유닉스 세계에서 와인버그의 주장이 영향력이 적었던 요인으로 다양한 라이선스라 법적인 제약 등 상업적인 이해관계와 덜 발달된 인터넷이 있었다. 인터넷이 싸게 보급되기 전에는 지리적으로 좁은 단위에서 공동체가 자리 잡혔다.

인터넷 외의 또다른 요인은 리더쉽 스타일과 협력하는 관습의 발전이었다. 이는 개발자들끼리 뭉치고, 매체를 활용하는 능력을 극대화했다. 리더쉽 스타일과 이런 관습이란 무엇인가? 이는 군대나, 계급사회의 권력(명령의 원리)이 아닌, 생태계나 자유시장에서의 자율적인 질서(이해의 원리)가 해당된다. 리눅스는 이렇게 자아를 가지고, 개개인의 해커들이 흥미거리를 공급해 줌으로 프로젝트가 스스로 유지할 수 있게 하는 방법을 보여줬다.

19. 개발 조정자가 최소한 인터넷만한 좋은 매체를 가지고 있고, 강압없이 리더쉽을 발휘한다면, 무조건 리더는 많을수록 좋다.

미래의 오픈소스 소프트웨어는 성당을 뒤로 하고 시장을 끌어안을 수 있는 사람들에게 속하게 될 것이다. 오픈소스의 최첨단 시스템이 개인의 뛰어남을 넘어 자발적으로 성장하는 공동체에 더욱 적합하며, 이는 다른 닫힌 소스들과의 경쟁에서 승리를 거두게 될 것이다.