

개인화에 집중한 설치형 블로그 서비스 소프트웨어

텍스트큐브/메모리큐브

공개 SW 개발자 Lab 오픈소스프론티어 3 기 신청규

이 글에서는 텍스트큐브 프로젝트(텍스트큐브 프로젝트를 진행하는 사람들, 조직, 역사)를 소개해보려 한다. 또한, 파생 프로젝트인 메모리큐브 프로젝트에 대해서도 말미에 함께 소개한다.

프로젝트명	텍스트큐브 / 메모리큐브 프로젝트
개요	텍스트큐브는 블로그 및 온라인 출판을 위한 블로그 솔루션웨어다. 메모리큐브 프로젝트는 텍스트큐브를 기반으로 한 온/오프라인 노트 앱이다.
특징	텍스트큐브: 다양한 운영체제 및 서버 환경 지원 확장이 쉬운 스킨 / 플러그인 시스템 지원 1인 사용자 블로그부터 블로그 서비스 플랫폼까지 넓은 범위에 걸쳐 사용 가능 TTXML 형식으로서의 자유로운 백업 및 복원 기능 지원 메모리큐브: 온/오프라인 동시 지원 노트앱 메모리큐브 간 또는 텍스트큐브와의 동기화 지원
목표	텍스트큐브는 경험과 생각을 기업이나 도구에 종속되지 않고 보관하거나 공유할 수 있는 설치형 도구를 목표로 한다. 메모리큐브는 텍스트큐브의 목표를 바탕으로 개인적인 글을 플랫폼 독립적으로 저장하고 소유할 수 있는 노트 프로그램을 지향한다.
기대효과	텍스트큐브와 메모리큐브를 통해 개인적인 노트부터 웹 위에서의 토론까지 이어지는 일관되고 스케일 가능한 툴 체인을 만드는 것이 목표이다.
리퍼지토리	http://github.com/needlworks/textcube http://github.com/inureyes/memorycube

[목차]

- 1 텍스트큐브
- 2 Tatter Network Foundation
 - TNF 설립 목적
 - TNF 의 역할
 - Needlworks
 - 이름의 유래

3 TNF 의 역사

- 시작
- 2006 년
- 2007 년
- 2008 년
- 2009 년
- 2010 년
- 2011 년
- 2012~2013 년
- 2014 년
- 2015 년
- 2016 년

1 텍스트큐브

텍스트큐브는 개인화에 집중한 설치형 블로그 서비스 소프트웨어다.

텍스트큐브는 웹 위에 생활을 기록하고 의견을 교환하는 개인부터, 개인화된 블로깅 서비스를 구축하고 싶은 단체까지 넓은 폭에 걸쳐 사용할 수 있는 도구를 목표로 개발되고 있다. 텍스트큐브는 내장 RSS리더 및 네트워킹 기능 등을 통하여 소통 및 의견 교환이 용이한 환경을 제공한다. 또한, 텍스트큐브는 확장이 용이한 플러그인 구조와 테마 시스템, 다국어 지원을 통하여 블로그 소프트웨어의 기능을 넘어선 무한한 확장성을 제공한다.

텍스트큐브는 '(대기업과 사용자 사이의 중립에서) 웹의 다양성을 유지'를 대전제로 활동하는 단체인 태터 네트워크 재단(Tatter Network Foundation, TNF) 및 구체적 실행 조직인 니들웍스(Needlworks)가 제작하고 있다. 텍스트큐브는 설치형 블로그 소프트웨어이면서 동시에 '웹 위에서 모든 개인이 자신의 의견을 표현할 수 있는 웹 위의 자유성과 민주성의 보장'을 지향한다. 이를 위하여 텍스트큐브는 공개SW 라이선스인 GPL(General Public License) 하에서 누구나 자유로이 사용할 수 있도록 배포되고 있다.

2 Tatter Network Foundation

태터 네트워크 재단은 GPL화된 태터툴즈의 개발 및 관련 활동에 참여하고자 하는 태터툴즈 사용자들을 중심으로 2006년 4월 14일에 시작된 조직이다. 시작될 당시의 커뮤니티 이름은 태터애프렌즈(TNF)였으며, 이후 아래에서 설명하는 여러 일을 진행하며 태터 네트워크 재단(Tatter Network Foundation)으로 이름이 바뀌게 되었다.

이름은 재단이지만 실제로 재단이 설립되어 있지는 않다. '나중에 재단을 설립하자!'는 취지로 태터 네트워크 재단이라는 이름이 붙었다.

- **TNF 설립 목적**

태터 네트워크 재단(Tatter Network Foundation, 이하 TNF)은 다음과 같은 목표를 이루기 위하여 설립되었다. 대전제로서 '(대기업과 사용자 사이의 중립에서) 웹의 다양성을 유지'를 표방하고, 그 하위로 이 대전제를 지키기 위해 지금의 상황을 타개하는 데 주력하는 것을 목표로 하는 하위목적을 명시한다.

1. 월드 와이드 웹(WWW)이 사용자의 손에서 떠나 기업 논리에 의하여 이용되는 것에 대해 경각심을 갖고 견제한다. WWW 이 갖는 자유성과 민주성이 기업에 의하여 훼손되는 것을 막는다. 웹은 공공재이며, 그 이용에 대한 권리는 개개인 모두에게 귀속되어야 한다.
2. 개인의 저작물에 대한 저작권이 법적으로만 각 개인에게 속하는 것이 아니라, 저작 대상물 자체의 물리적 소유권도 함께 갖도록 한다. 개인이 웹에 창작하여 올린 정보는 기업의 소유가 될 수 없다. 기업은 개인이 동의 하에 정보를 공여하는 동안에만 그 데이터를 이용할 수 있어야 한다. 데이터 자체에 대한 소유권이 창작자이며 저작권자인 개인에게 보장되며 원할 경우 개인이 언제든지 이를 삭제하거나 이동할 수 있는 권리를 갖고 누구나 쉽게 권리를 실행할 수 있는 수단이 존재하여야 한다. 동시에 기업으로의 종속을 넘어 도구에의 종속에도 반대한다. 모든 데이터가 창조자를 제외한 어떤 도구에도 종속되지 않음을 목표로 한다.
3. 개인이 자신의 주장과 의견을 공정하게 피력할 수 있는 웹을 추구한다. 웹은 자유로워야 한다. 그 위에서 개인 간에 일어나는 모든 권리와 책임 또한 해당하는 개인에게 귀속되어야 한다. 법이 아닌 사적 자본에 의하여 통제되지 않는 웹을 추구한다. 자본에 의하여 발언 기회가 훼손되거나 묻히지 않는 웹을 추구한다.
4. 독과점 때문에 사회가 부담해야 하는 대가를 줄인다. 모든 개인이 어떠한 영리/비영리 활동을 하고자 할 때, 실제 필요한 비용 이상을 독과점 기업에게 낭비하는 일이 없는 웹을 목표로 한다.

- **TNF의 역할**

이를 위하여 TNF는 다음의 일을 추진한다

1. 공공재로서의 [Textcube](#) 를 개발한다. 모든 개인이 자유롭게 자신의 의견을 피력할 수 있으며, 데이터가 기업이나 도구에 종속되지 않는 환경을 만든다.

2. 프로젝트 태터툴즈의 하위 프로그램들을 활용하는 개인 및 기업의 활동을 지원한다. 독과점에 의하여 사회적으로 부담해야 하는 비용을 줄인다. 사회, 언론, 정치, 경제 네트워크의 안정성을 위하여 완전하게 열린 환경을 지향한다.
3. 프로젝트 태터툴즈의 보급을 위하여 다양한 활동을 펼친다. 이를 통하여 궁극적으로 모든 웹상의 데이터가 상호 호환 및 변경 가능한 환경으로의 변화를 추구한다.
4. 이러한 활동을 실현하고 추진하기 위하여 수반되는 수익 추진 및 기부 모집을 포함한 사회적 활동을 전개한다.

- **Needlworks**

TNF의 일이 많아지면서, 개인적인 시간을 더 많이 쓰는 사람들이 늘어나게 되었다. 또한, 커뮤니티 활동보다 좀 더 많은 시간과 노력, 정성과 책임을 필요로 하는 활동들이 늘어나게 되었다. 대개

- 장기적으로 진행해야 하는 일들
- 힘이 들지만 티가 안 나는 일들
- 로드맵에 맞춘 개발 작업들
- 오프라인 행사 및 태터캠프 진행

같은 일들이다.

이런 일을 맡겠다고 나선 사람들을 중심으로 [Needlworks](#)가 만들어졌다. Needlworks는 TNF의 구체적 실행조직으로 2007년 1월부터 TNF에서 논의를 시작하여 TNF 시작 1년 후인 2007년 4월 14일부터 공식적인 활동을 시작하였다. Needlworks는 태터툴즈 프로젝트 내의 GPL 배포 프로그램인 [Textcube](#)를 개발하며, Textcube에 대한 다양한 활동을 전개해 나간다. 또한, 그 외 '데이터의 독립'을 지향하기 위한 다양한 프로젝트를 진행하고 있다.

흔히 Needlworks를 부를 때는 TNF와 별도의 조직이 아니라는 것을 보이기 위해 TNF/Needlworks 라고 적는 것이 일반적이다.

- **이름의 유래**

Needleworks는 바느질을 의미한다. 프로젝트 태터툴즈에 관련된 팀과 프로젝트들의 명칭은 대부분 'tatting(뜨개질)하는 사람'이란 뜻을 가진 '태터'에 기반을 두고 있다.

[need | works](#)이다. 중간의 |은 UNIX 계열의 운영체제에서 앞의 명령 결과를 뒤로 넘겨주는 파이프라인의 역할을 한다.

원래는 '니들'이 해야 했던 일이라는 메시지를, 창조자의 권리를 무시하며 과도하게 데이터를 소유하는 업체들에게 보내는 것이기도 하다.

3 TNF의 역사

- 시작

2004년 블로그 태동기에 태터툴즈라는 PHP 기반의 블로그 프로그램이 JH 님에 의해 개발되고 공개되었다. 계속 사용자층을 늘려나가던 태터툴즈는 이후 대한민국에서 가장 많이 쓰이는 설치형 블로그 플랫폼이 되었다.

당시 인터넷 환경은 인터넷 익스플로러 6의 계속된 독주로 인하여 발전이 정체된 상황이었다. 이러한 상황에서 대안 브라우저로 파이어폭스가 등장하며 많은 인터넷 사용자들의 주목을 받던 시기이다. 태터툴즈는 파이어폭스 지원, 자체 메타 블로그 센터 지원 등의 업데이트를 통해 지속해서 사용자층을 확대해 나간다. 또한, XHTML, CSS 2등의 웹 표준 규격을 중심으로 Web 2.0이라는 캐치프레이즈가 널리 유행하기 시작한 시기이기도 하다.

늘어나는 태터툴즈 사용자들은 자연스레 블로그스피어를 중심으로 사용자 커뮤니티를 형성하기 시작했다. 설치형 블로그인 태터툴즈 자체가 얼리어답터 성향이 짙은 툴이기 때문에 태터툴즈 사용자들은 웹 표준 권고한 준수 문제 및 HTML/CSS를 통한 디자인/포맷의 분리와 당시 포탈의 콘텐츠 가두리 활동으로 인한 웹 생태계 문제들에 대한 관심이 짙다는 공통점이 있었다.

2005년 9월 태터툴즈를 상업화하기 위한 회사인 태터앳컴퍼니(TNC)가 노정석 님에 의해 설립된다. 기존 태터툴즈를 개발했던 JH 님은 태터툴즈 개발을 함께 진행하던 중 코드를 태터앳컴퍼니에 이전하고, 태터앳컴퍼니는 태터툴즈 1.0 개발에 집중하게 된다. 이를 바탕으로 2005년 11월 태터툴즈 1.0의 비공개 테스트가 tatterstory.net 도메인을 통해 시작된다.

- 2006 년

태터툴즈에 관심 있는 사람들을 중심으로 '민재아빠'님께서 태터앳컴퍼니 및 태터툴즈 지원 커뮤니티인 태터&프렌즈를 제안하고 관심 있는 사용자들을 중심으로 메일링 리스트를 이용한 커뮤니티가 시작되었다. 이 시기 태터&프렌즈는 주로 태터툴즈 홈페이지의 서포트 게시판 중심으로 사용자 보조 활동을 진행하였다.

- 오픈소스화

2006년 3월 11일 태터앳컴퍼니는 오픈하우스 행사를 통해 태터툴즈 1.0을 발표하며 그전까지 코드 수정본의 배포에 대한 권한이 제약되어 있었던 태터툴즈를 GPL 2.0(일반 공중 사용 협약서)을 걸어 배포한다. 이전의 태터툴즈는 수정한 코드를 공유하는 것이 불가능했지만 GPL적용을 통해 코드 수정 및 공유를 할 수 있게 되었다. GPL화된 코드에 태터&프렌즈를

포함한 여러 그룹이 관심을 갖지만, 배포된 코드가 오리지널 코드가 아닌 최적화 프로그램을 거친 수정이 너무 어려운 코드였다.

- TNF

GPL 발표 이후에도 코드 배포 등의 작업이 지지부진한 것을 보고 당시 태터&프렌즈 멤버였던 inureyes(신정규)님이 2006년 3월 말 태터앤컴퍼니에 연락하여 항의하게 되고, 태터앤컴퍼니로부터 커뮤니티 서버 권한을 받게 된다. 이후 커뮤니티 서버에 포럼 설치 및 창구 정리를 마친 후 블로그스피어를 중심으로 관심 있는 사용자와 함께 태터애프렌즈(TNF)라는 이름의 태터툴즈 커뮤니티가 2006년 4월 14일에 공식적으로 시작된다.

그 이후 몇 번의 오프라인 모임을 가지며 여러 의견을 나누고, 오픈소스 커뮤니티의 성향의 영향을 강하게 반영한 태터애프렌즈 고유의 목적을 확립하였다. 2006년 5월에는 '태터 네트워크 재단(약자는 역시 TNF)'에 대한 논의가 시작되었으며, 바로 '태터 네트워크 재단'이 TNF의 공식 명칭이 되었다. '결자해지'가 TNF의 움직이는 방식으로 이야기된 것도 이 시기이다. 이후 TNF의 일원이었던 사람 중 세 명이 TNC에 입사하게 되었다. 이 과정에서 구성원 소속 때문에 TNC로부터 TNF로 발생할 수 있는 영향력에 관한 논의가 메일을 통해 진행되었다. 그 결과 커뮤니티 독립성을 위하여 2007년 TNF/Needlworks가 시작될 때 Needlworks 소속은 TNC 소속과 중복될 수 없도록 결정되었다.

- 태터툴즈 1.1

태터툴즈 1.0.X대를 공동 개발하던 중 TNC는 다음 커뮤니케이션(현 다음카카오)과 함께 블로그 서비스인 [티스토리](#) 개발을 시작한다. 오픈소스화된 태터툴즈의 개발은 점차 태터애프렌즈에게 이전되었고, 태터툴즈 1.0.5 이후 TNF로 태터툴즈의 코드 리뷰 및 권한 이양이 이루어진 후 2006년 11월에 배포된 태터툴즈 1.1부터 TNF가 태터툴즈의 모든 개발을 담당하게 된다. 그 이후에도 TNC/다음의 티스토리와 TNF의 태터툴즈 사이에도 저장소 개방을 통해 지속적인 코드 기여가 일어났다.

태터툴즈 1.1은 '차칸아이'님께서 추가한 팀블로그 기능을 기본 기능에 합쳐서, 멀티 블로그 및 멀티 유저 기능이 모두 지원되는 최초의 설치형 블로그 도구가 되었다.

- Creative Commons

태터툴즈 1.1부터 Creative Commons License 지원을 위한 플러그인을 내장했다. TNF의 철학이 CCL과 일치하는 부분이 많아, 이전까지는 스킨 레벨이나 별도 플러그인 다운로드를 통

한 방법으로 지원하던 CCL을 태터툴즈 1.1부터 내장 플러그인으로 아예 포함시켜 적극적으로 지원하기 시작했다. 이후 다양한 블로그들이 CCL 플러그인을 통해 Creative Commons의 활동에 동참했다.

- Winter of Code

2006년 겨울 NCSOFT 내의 오픈마루 스튜디오가 주관하는 Winter of code 에 TNF가 참여했다. 강동엽님이 메타블로그 페이지 기능으로, lifthrasiir님이 에디터 및 포매터 모듈 독립으로 참가했다. 메타블로그 페이지 기능은 이후 텍스트큐브의 cover 기능이 되었고, 에디터 및 포매터 모듈의 코어 의존성 제거는 이후 텍스트큐브 1.5에 반영되었다. (이를 바탕으로 Markdown, Textile, TTML, dokuwiki 포맷 등이 지원이 추가되었고, xquared 에디터, tinyMCE 에디터 지원 등이 가능해졌다.)

- 영향

블로그스피어에 많은 변화가 있었다. TNC는 다음 커뮤니케이션과 함께 2006년 11월부터 티스토리의 베타 테스트를 시작했다. SK의 싸이월드는 싸이월드2 개발을 추진하며 블로그로의 전환을 꾀했고, 네이버 블로그의 경우 태터툴즈/티스토리과 대비되는 많은 부분을 반영하여 설치형 블로그 사용자층을 끌어들이기 위한 네이버 블로그 시즌 2를 공개했다. 이글루스의 경우 두터운 사용자층을 기반으로 여러 시도를 진행했다.

모든 플랫폼이 서로의 영향을 강하게 받아 발전하는 시기였으며, TNF는 오픈소스 및 기민하게 움직일 수 있는 장점을 바탕으로 태터툴즈를 개발하며 이러한 흐름을 주도해 나갔다. 태터툴즈 소스를 기반으로 한 해피툴즈 등이 공개되었고, isloco 및 innori 등의 태터툴즈 기반 블로그 서비스들이 런칭하기도 했다.

• 2007 년

- Needlworks

TNF 가 다양한 일을 하게 되면서 책임을 져야 할 일들이 점차 늘게 되었다. 그런 일들은 대개 재미가 없는 일들이기 때문에 쉽게 그만두기 쉬운 일이다. 이러한 일들에 책임감을 느끼고 개인적인 시간을 더 많이 쓰겠다고 한 사람들을 중심으로 [Needlworks](#)를 결성하였다.

Needlworks는 2007년 1월부터 4개월간의 논의 끝에, TNF가 1주년이 되는 2007년 4월 14일에 공식적으로 활동을 시작했다. 니들웍스의 첫 삽질 활동은 아래에서 설명하는 태터캠프였다.

- 태터캠프

태터툴즈 및 태터툴즈를 이용한 여러 서비스와 활동, 블로그스피어에 대한 여러 담론을 나누는 자리인 [태터캠프](#)를 2007년 4월 4일에 처음 시작하였다. 태터캠프는 [바캠프](#)에서 영향을 받아 시작된 행사로, 바캠프가 발표자 중심으로 프로그램이 주로 짜인다면 태터캠프는 발표자와 참석자들 사이의 구분을 없애는 것이 특징이다. 태터캠프는 gofeel님이 총괄을 맡아 기획하였고, 발표자를 미리 신청받고 주제에 따라 세션을 나누어 진행하는 식으로 열었다.

1회 태터캠프가 성공적으로 열린 이후, 5월 26일에 대전 카이스트에서 제2회 태터캠프가 열리는 것을 시작으로 총 여덟 번의 태터캠프를 개최하였다.

- 제1회 태터캠프 - 2007년 4월 4일 (다음 커뮤니케이션 3층)
- 제2회 태터캠프 - 2007년 5월 26일 (대전 카이스트 전산학동)
- 제3회 태터캠프 : Visione - 2007년 7월 21일 (다음 커뮤니케이션 3층)
- 제4회 태터캠프 : Diversity - 2008년 2월 16일 (다음 커뮤니케이션 3층)
- 제5회 태터캠프 : Integration - 2008년 7월 5일 (다음 커뮤니케이션 3층)
- 제6회 태터캠프 : Transition - 2008년 12월 6일 (다음 홍대 UCC 오피스)
- 제7회 태터캠프 : Connectivity - 2009년 7월 18일 (구글 코리아)
- 제8회 태터캠프 : Future - 2010년 8월 21일 (한국 마이크로소프트)

- 텍스트큐브

태터툴즈, 티스토리 등의 프로그램 및 서비스들과 회사 TNC, 커뮤니티 TNF/Needlworks 등의 브랜드 혼선에 대한 논의가 2007년 초부터 강하게 지적됐다. 언론을 통한 피드백 과정에서 계속하여 주목받는 정체성 이슈를 해결하고자 TNF는 오픈소스 코드인 태터툴즈를 커뮤니티에서 리브랜딩하자는 논의를 진행하였다.

태터툴즈 기반의 새로운 오픈소스 블로그 소프트웨어는 프로젝트 S2라는 이름으로 4월부터 개발되었다. 정식 발표를 앞두고 이름을 결정하기 위하여 많은 난상토론이 있던 끝에, J.Parker님께서 제안하신 [텍스트큐브](#)가 최종 이름으로 선정되었다. 텍스트큐브의 알파 버전은 2007년 5월부터 배포하였으며, 텍스트큐브의 첫 버전인 텍스트큐브 1.5: Counterpoint를 2007년 8월 15일에 공식 발표했다.

- 프로젝트 태터툴즈

텍스트큐브와 티스토리와의 관계 정립 등을 포함하여, TNF 및 TNC는 태터툴즈라는 외연을 어떤 식으로 정의할 것인가에 대하여 논의하였다. 큰 틀에서, 태터툴즈는 동일한 데이터 형식을 여러 시스템으로 이전할 수 있는 소프트웨어 및 서비스들을 아우르는 이름으로 정의하고, 그 조건을 만족하는 도구들을 뜻하는 브랜드 및 철학을 뜻하는 이름으로 부르기로 했다. 다양한 소프트웨어 및 서비스를 서로 교환되는 데이터 형식으로 묶어내는 것은 데이터의 소유권이 데이터 저작자에게 속하고 도구에 종속되지 않는다는 점에서 TNF가 궁극적으로 지향하는 방향이다. 이를 위하여 TNF는 TNC와 함께 '프로젝트 태터툴즈'라는 틀을 만들고 2007년 7월 4일 공식적으로 프로젝트 태터툴즈를 발표하였다.

'프로젝트 태터툴즈'와 텍스트큐브는 당시 시장의 여러 블로그 서비스들에게 데이터 개방에 대한 압력으로 작용하였고, 결과적으로 다양한 블로그 서비스들이 자체 백업/복원 시스템 및 글 내보내기 기능을 도입하는 계기가 되었다.

- **2008 년**

- **텍스트큐브 1.6/1.7**

태터툴즈가 발표된 지 4년이 되는 2008년 3월 1일에 TNF/Needlworks는 텍스트큐브 1.6을 발표했다. 훨씬 다양한 환경에 설치할 수 있도록 IIS를 포함한 다양한 웹 서버를 지원하고, 여러 웹 가속기를 지원하게 되었다. 내부적으로도 다양한 캐시 기능이 추가되어 같은 자원으로 훨씬 더 많은 사용자를 감당할 수 있게 되었다. 공개 여부를 제어하는 다양한 동작들이 추가되어 비공개 블로그 등을 만들 수도 있게 되었고, 다양한 저자들이 같은 블로그를 운영하거나 한 사용자가 여러 블로그를 운영하는 경우에 필요한 다양한 기능이 추가되었다. 또한, 인터페이스 측면에서는 다양한 종류의 타일 인터페이스 및 서비스 제어판을 추가하였고 Markdown 및 Textile 포맷으로 글을 쓸 수 있게 되었다.

2008년 6월 9일에는 다음 메이저 버전인 텍스트큐브 1.7을 발표했다. 풀 브라우징이 가능한 모바일 및 핸드폰을 이용한 모바일 블로그 대응을 중점적으로 지원하게 되었다. 당시 발표된 아이폰 및 아이팟 터치 지원을 위한 여러 UI가 더해졌다.

텍스트큐브 1.7 발표 후인 2008년 6월 18일에 이후의 텍스트큐브들의 서버 요구 사항 변경에 대한 공지가 있었다. 당시 웹 호스팅 서비스들이 주로 지원하던 PHP 4.3 및 MySQL 3의 제약을 벗어나 PHP 5.2 및 MySQL 4.1을 필수적으로 요구하는 것으로 확정하고 미리 공지하여 발전이 느린 웹 호스팅 서비스들의 언어 지원 현대화를 유도하고, 레거시 코드 및 에뮬레이션들을 걷어내 더 나은 최적화를 진행하기 위해서였다.

- 텍스트큐브 2.0 개발 시작

텍스트큐브 1.7 이후의 버전부터 변경되는 서버 요구사항 스펙에 맞추어, 텍스트큐브 1.X 브랜치 개발과 별도로 텍스트큐브 2.0을 새로 개발하기로 결정했다. 텍스트큐브 2.0은 데이터 및 인터페이스의 추상화를 주목표로 삼았다. 프로토타이핑을 진행했던 텍스트큐브 2.0 알파는 2008년 11월 15일 제주도에서 해커톤을 통해 개발 및 테스트를 마친 결과 과도한 추상화로 인해 실제 실행 시의 시간이 너무 오래 걸리는 문제로 홀드되고, 적당한 추상화를 도입하는 새로운 프레임워크인 codeball을 개발하고 codeball 기반으로 이전하는 것으로 개발 방향이 변경되었다. 그리고 1.7 기반의 텍스트큐브 1.8과, 텍스트큐브 1.7을 바탕으로 프레임워크를 전면적으로 교체하는 텍스트큐브 2.0 개발을 동시에 진행하게 되었다.

- Textcube.com

텍스트큐브 개발이 궤도에 접어들어 따라, 태터툴즈 1.0의 소스를 공개하였으며 TNF의 메인 스폰서이기도 했던 태터앳컴퍼니(TNC)가 텍스트큐브를 기반으로 한 서비스 오픈에 대한 의향을 TNF에 타진해 왔다. 오픈소스 프로젝트인 텍스트큐브와의 브랜드 혼선 문제가 발생하기 때문에 격론이 있었고, 최종적으로는 textcube.com의 도메인 권리를 태터앳컴퍼니에 대여하기로 결론을 내게 되었다.

태터앳컴퍼니는 2008년 5월부터 텍스트큐브닷컴 베타 테스트를 시작하였다. 텍스트큐브닷컴의 경우 텍스트큐브의 기능에 소셜 네트워크 기능을 강화한 것이 특징이었다. 이후 구글이 TNC를 인수함에 따라 텍스트큐브닷컴은 구글 서비스로 편입되었다가 2011년 말 구글 블로거닷컴과 통합되었다.

- 구글의 TNC 인수

온라인 검색 및 서비스 기업인 구글이 2008년 9월 12일에 TNC와 인수 계약을 맺었다. 이후 2010년 말까지 TNF의 다양한 활동을 구글에서 후원해 주었다. 인수 당시 베타 테스트 중이던 TNC의 서비스인 텍스트큐브닷컴은 구글 텍스트큐브가 되었으며, 2011년 구글 블로거닷컴과 통합되었다.

• 2009 년

- 텍스트큐브 1.7 백포트 및 확장 버전

서버 요구사항이 올라간 텍스트큐브 1.8을 개발함과 별도로, 기존 환경에서 사용하는 유저들을 위해 텍스트큐브 1.7의 백포트 버전을 공개했다. 1.8에서 개발된 새로운 기능들을 1.7 기반

에 반영하는 것이 주목표였으며, 실질적인 1.7의 마지막 버전인 1.7.6 이후에도 1.7.7, 1.7.8을 거쳐 1.7.9 베타까지 제공되었다.

- 텍스트큐브 1.8

2009년 크리스마스에 텍스트큐브 1.8을 공개했다. 1.8 버전은 레거시 환경을 버리고 PHP 5.2, MySQL 4.1이상의 버전을 필수적으로 요구하도록 지원 환경을 상향했다. 이러한 환경의 변화에서 오는 이점을 살릴 수 있도록 핵심부분과 하부구조를 재작성하였다. 또한, 대량 트래픽에 대한 대응을 강화했으며, Cubrid, Postgresql을 포함한 다양한 데이터베이스를 지원할 수 있게 되었다. 1.7 이후 병렬로 개발되기 시작한 텍스트큐브 2.0 개발 버전을 위한 새 프레임워크의 내용을 일부 반영하기도 했다.

또한, 변화하는 세태에 맞추어 콘텐츠 유통을 편하게 하기 위한 각종 기능을 추가했다. 대표적인 기능으로는 트위터 등의 소셜 네트워크들에 작성한 글들을 모아 보여주는 라인 기능이 있다.

텍스트큐브 1.8은 2009년 말에 발표되어 2014년 텍스트큐브 1.9가 나오기 이전까지 7번의 마이너 릴리즈를 거치며 오랜 시간 동안 유지되었다. 텍스트큐브 1.9는 2011년 베타테스트 시작 이후 바로 발표되지 못하고 계속 밀리게 되었는데, 가장 큰 이유로는 텍스트큐브 1.8 이후 예정된 텍스트큐브 2.0의 개발 단계에서 문제가 생겨 브랜치를 폐기한 것과 프로젝트 메인테이너인 inureyes님이 2013년까지 박사 학위 과정을 밟으며 학위 기간 동안 상당기간 미국에 체류했던 영향이 컸다.

• 2010 년

- 텍스트큐브 1.8 안정화

2009년 말에 공개한 텍스트큐브 1.8은 2010년 동안 7번의 마이너 릴리즈를 통해 안정화를 거쳤다.

- 텍스트큐브 1.9 개발

텍스트큐브 1.8 버전의 안정화 진행 이후 텍스트큐브 2.0으로 바로 넘어가려는 계획 하에 개발이 진행되었으나, 개발 과정에서 발생한 NAF (Needworks Application Framework) 의 안정성에 대한 자체 문제 제기 및 논의 끝에 두 번째로 텍스트큐브 2의 개발이 었어지게 되었다. 이후 NAF 2는 codeball 프레임웍이 되며, FAS 안티스팸 서비스 개발에 사용한 후 검증을 거쳐 텍스트큐브 2 개발에 다시 사용되었다.

- **2011 년**

- **형상관리도구 변경**

기존에 subversion으로 개발하던 텍스트큐브를 개발자 논의 및 투표(2010년 8월 14일부터 9월 23일)를 거쳐 2011년 1월 14일부터 mercurial로 변환했다.

- **FAS (프라이팬 안티스팸 서비스) 개발**

구글이 2010년말 텍스트큐브 안티스팸 서비스를 종료하는 일정을 발표함에 따라, TNF/Needlworks 가 기존의 안티스팸 서비스인 EAS를 대체하는 FAS를 개발하기 시작했다. A2 프로젝트로 이름 붙은 안티스팸 서비스는 이후 FAS(프라이팬 안티스팸 서비스/<http://antispam.textcube.org>)로 명명되었으며, 2011년 1월부터 테스트하여 2011년 2월 25일부터 실제 서비스를 시작하게 되었다. 2개월의 테스트 기간 끝에 2011년 4월 15일부터 공식적으로 FAS 서비스를 시작했다.

- **텍스트큐브 1.9 베타**

2011년 6월 17일부터 텍스트큐브 1.9 브랜치의 공개 베타 테스트를 베타 3부터 시작했다. 시작할 때는 이 베타가 3년간 지속될지 개발진 중 누구도 알지 못했다.

- **2012~2013 년**

- **github 으로의 이전**

자체 trac+mercurial 기반으로 진행하던 텍스트큐브 개발을, 2012년 10월 8일부터 관리 편의를 위해 github+git 기반으로 이전했다. 이 이전작업을 위해 2주간의 테스트가 있었으며, 기존 trac의 이슈들을 github용으로 변환하는 도구 및 mercurial 저장소를 git 저장소로 변환하고 이슈트래커의 레퍼런스를 보존하는 도구를 개발하였다.

- **다음 DevOn 참여**

다음 커뮤니케이션이 주최하는 개발자 커뮤니티 행사인 DevOn을 2011년부터 2013년까지 3년간 참석했다. DevOn 2013의 경우 최고 인기 커뮤니티로 선정되어 회식비를 받기도 했다.

- **2014 년**

- **텍스트큐브 1.9**

2014년 3월 18일 오랜(동시에 띄엄띄엄한) 베타 기간을 거친 텍스트큐브 1.9를 발표했다. 텍스트큐브 1.8에서 발견된 버그들 및 문제점들을 해결하고, PHP 5.5이상의 환경 및 MySQL 5.5 이상의 당시 최신 환경에 대응하는 것을 목표로 개발한 버전이었다. 또한 SQLite 3를 지원

하기 시작하여 별도의 DBMS 없이 돌아가는 첫 버전이기도 했다.

사용자 측면에서는 완전히 새로 개발한 에디터를 사용하며, 새로운 관리 패널 및 스마트폰용의 반응형 UI를 지원하는 것이 특징이다. 텍스트큐브 1.9는 이후 4번의 마이너 릴리즈를 거치며 연말의 텍스트큐브 1.10으로 이어지게 된다.

- 텍스트큐브 개발 트리 통합

텍스트큐브 1.8과 텍스트큐브 2.0으로 나뉘어 별도로 개발되던 텍스트큐브의 개발 트리가 약 5년 5개월 만인 2014년 12월 24일부터 다시 하나의 master 브랜치로 통합되었다.

텍스트큐브 개발 코드 트리는 2008년 텍스트큐브 2.0 개발 브랜치가 독립한 이후 급변하는 기능들 및 개선사항이 도입되면서 메인 개발 트리와 기존 코드들과 괴리가 커져서 2009년 두 개의 트리로 분리되었다. 하나는 1.7~1.10으로 기존 버전들을 계속 관리하는 트리이고, 다른 하나는 trunk로 2.0 이후를 내다보고 개발한 트리이다.

원래 계획대로라면 1.7 트리는 1.7.X로 종료되고 trunk로 바로 개발 프로세스가 넘어와야 했다. 그런데 trunk가 2008년 및 2010년 두 번에 걸쳐 설계 변경을 거치며 엮어졌다. trunk 브랜치가 메인 개발 브랜치가 되지 못하고 기존 사용자 지원이 길어졌고, 결과적으로 1.7 브랜치가 1.8, 1.9, 1.10으로 이어져 왔다.

이후 trunk브랜치는 git으로 이전하며 master 브랜치가 되었고 지속적인 안정화를 거쳤다. 그 과정에서 많은 코드가 1.8, 1.9, 1.10의 하위 버전에도 반영되었고, 1.10에서 master 브랜치로 어느 정도 코드 호환성 및 연관성을 보장하며 넘어갈 수 있는 상태가 되어 통합이 이루어지게 되었다.

• 2015 년

- 텍스트큐브 1.10

2014년 12월 15일에 첫 텍스트큐브 1.10을 공개했다. 텍스트큐브 1.10은 2016년 1.10.10이 공개될 때까지 가장 많은 수의 마이너 릴리즈를 발표한 버전이다. 다양한 안정화 및 태블릿 지원, 구글 reCAPTCHA 지원 및 안티스팸용의 API 지원이 추가되었으며, 인터넷 익스플로러 6,7 등의 구 버전 브라우저에 대한 지원을 종료함과 동시에 최신 브라우저 기능들을 공격적으로 도입하였다.

- 텍스트큐브 데스크탑

텍스트큐브 1.9부터 포함된 SQLite 지원과, 텍스트큐브 1.10부터 지원되는 PHP 웹서버 지원을 기반으로 서버사이드 소프트웨어 설치 없이 데스크탑에서만 돌아가는 텍스트큐브에 대

한 아이디어에 대해 니들웍스 오프라인 회의에서 논의했다. 프로토타입 버전을 2015년 4월에 구현하였고, 여름동안 테스트를 거쳐 Mac OS X 용의 스탠드얼론 데스크탑 앱 버전을 2015년 11월에 개발하여 내부적으로 테스트하기 시작했다.

이후 2016년 텍스트큐브 2.0 베타 테스트때부터 윈도우 및 macOS용의 텍스트큐브 데스크탑 버전을 함께 배포하기 시작했다. 또한 텍스트큐브 데스크탑 프로젝트를 기반으로 메모리큐브 프로젝트에 대한 아이디어를 논의하기 시작했다.

- **2016 년**

- **텍스트큐브 1.10 개발 종료**

텍스트큐브 1.10.10 발표를 마지막으로 가장 많은 중간 버전을 발표했던 텍스트큐브 1.10의 개발이 공식적으로 종료되었다. 이후 텍스트큐브 2의 알파 및 베타 버전 테스트가 진행되고 있다.

- **텍스트큐브 2 베타**

무려 7년 이상의 개발 기간이 걸린 텍스트큐브 2의 베타 테스트가 시작되었다.

- **메모리큐브 프로젝트**

2015년 가을부터 이야기된 '텍스트큐브 데스크탑 프로젝트를 기반으로 하여 메모 앱을 만들 수 있지 않을까?'하는 아이디어에서 메모리큐브 프로젝트가 시작되었다. 메모리큐브 프로젝트는 텍스트큐브와 코어를 공유하는 메모 앱으로, 텍스트큐브 2에서 지원하는 데스크탑/서버 모드 및 무설치 모드 모두를 지원한다. 또한 텍스트큐브 2에 도입될 예정인 엔트리 동기화 기능을 통해 다른 메모리큐브 및 텍스트큐브와의 콘텐츠 동기화를 지원한다. 가능하면 동일 코드 베이스로 안드로이드도 지원하는 것을 목표로 개발되고 있으며, 현재는 베타테스트가 진행되고 있다.



[사진 1] 텍스트큐브 단체사진