Die Open Source Community (Entwicklung Freier Software und Einfluß auf die Gesellschaft)

Josef Spillner (josef@handhelds.org)

1. Mai 2003

Kapitel 1

Einleitung

Seit etwa drei Jahrzehnten gibt es Freie Software. Die ersten Maschinenanweisungen, die geschrieben wurden, waren implizit frei, keiner hatte die Absicht oder die Möglichkeiten damit Geld zu verdienen. Seit Beginn der 80er Jahre jedoch wird Software als Ware verkauft, als ein Produkt, dessen Herstellungskosten bei steigenden Verkaufszahlen konstant bleiben. Die in diesen Prozeß verankerte Methodik, die alleinige Kontrolle über die Verbreitung und Weiterentwicklung von Software zu besitzen, hat zunehmend Widerstand hervorgerufen und damit erst die Basis für die Freie Software in ihrer heutigen Vielfalt geschaffen.

Kapitel 2

Helden der Arbeit

2.1 Geschichte wird gemacht

Am Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Boston, MA wurde 1984 von Richard Matthew Stallman das GNU-Projekt (GNU is Not Unix) gegründet mit dem Ziel, ein vollständiges Betriebssystem für jeden Menschen dieser Erde bereitstellen zu können. Viele Programmierer nahmen an diesem Projekt oder gründeten eigene, die entweder stark an diese Ideale angelehnt waren oder aber zumindest technisch sehr viel gemeinsam hatten. Jedoch blieb es jahrelang ein wenig strukturierter Entwicklungsprozeß. Zwei Erfindungen sollten die Wende bringen: Die Freigabe des Internets, und die Veröffentlichung von einem kleinen studentischen Betriebssystem.

2.2 Geeks und Nerds: Eine Subkultur?

Mittlerweile existieren gut ein Dutzend freie Betriebssysteme, welche durch Millionen von Quelltextzeilen gebaut worden sind. Dazu kommen noch einmal Applikationen, die in einer noch höheren Größenordnung an Arbeitsleistung entstanden sind. Die meiste Arbeit wurde von Entwicklern in der Freizeit geleistet, wobei im Unterschied zu den 80er und 90er Jahren vermehrt Künstler im Grafik- und Musikbereich, Übersetzer, Dokumentationsschreiber, Administratoren und andere Mithelfer beteiligt sind. Ein Entgelt für die Arbeit gibt es selten. Unbezahlt weil unbezahlbar?

Vor allem Studenten, aber auch Systemadministratoren - kurz Personenkreise, welche viel Zeit vor dem Rechner verbringen -, haben sich in Projekten zusam-

mengeschlossen, die ehrgeizig und wohlorganisiert selbstgesetzte Ziele verfolgen. Diese Projekte erhöhen die Kenntnisse, fördern und fordern die Kommunikation unter Entwicklern und mit Anwendern, geben sozialen Rückhalt, und dienen oft der Identifikation.

2.3 Interferenzen mit der Wirtschaft

Mittlerweile sind alle größeren IT-Firmen an der Mitentwicklung von Open Source-Software beteiligt. Das Engagement reicht von dedizierten Entwicklerlabors (IBM) über produktspezifische Plattformen (SAP, Real Networks, Sun Microsystems) bis hin zu Ressourcen, die von der Community selbst verwaltet werden. Aber auch community-agnostische Firmen wie Oracle oder Novell sind auf Open Source angewiesen, um im Wettbewerb Vorteile ziehen zu können.

Viele der angebotenen Produkte bauen auf Open Source-Software auf, oder wurden gar in integrierende Dienstleistungen umgewandelt. Webhosting, Onlineshops, virtuelle Gemeinschaften sind oftmals zusammengesetzt aus vorhandener Software mit firmenspezifischen Anpassungen, welche der Software in den meisten Fällen den Corporate Identity-Stempel aufdrückt.

Kapitel 3

Die Öffnung der Kathedralen

3.1 Firmen wittern... Geld

3.1.1 Der Hype um Trivia

Die Gründung der Open Source Initiative fällt auf das Jahr 1998, genau zum richtigen Zeitpunkt, um den entscheidenden Vorstoß von Freier Software in die Wirtschaft anzutreiben. Innerhalb von wenigen Monaten werden riesige Applikationspakete wie die Browsersuite von Netscape im Quelltext veröffentlicht, Distributionen gegründet, Messen und andere Veranstaltungen ins Leben gerufen und projektunterstützende Organisationen erdacht. Aber die OSI hat auch Ziele, welche vom traditionellen Weg abwecheichen: Der Instinkt von Firmen, viel Geld sparen zu müssen, kann plötzlich anhand von Open Source befriedigt werden.

3.2 Aus dem Dunkeln auf den Desktop

3.2.1 Die Erfolgsgeschichte von KDE

Eines der größten freien Softwareprojekte weltweit ist KDE, welches das K Desktop Environment entwickelt, einen freien und modernen Desktop für Unixsysteme. Ein konsistenter Desktop mit etwa 100 mitgelieferten und 1000 von anderen Projekten beigesteuerten Anwendungen, dutzenden von frei wählbaren Stilen, tausenden von Icons und über 3 Millionen Zeilen Quelltext ist die Bilanz aus etwa 6 Jahren Entwicklungszeit. Mehr als 1000 Menschen aus aller Welt, wenn auch in Europa

konzentriert, haben dazu beigetragen, von einer einzelnen geänderten Programmzeile bis hin zu vollzeitbschäftigten Entwicklern.

Seit dem Jahr 2002 ist das Projekt auch auf höchster Ebene in Deutschland bekannt. Das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik finanzierte die Unterstützung des Mailprogrammes KMail für das Sphinx-Projekt, sowie die aus Mailprogramm, Organisations-, Adress- und Notiztools zusammengesetzte Gruppenlösung Kroupware. Im Jahr 2003 wird als weiterer Meilenstein die Entwicklung eines Browsers der Firma Apple Computers auf Basis der KDE-Bibliothek khtml erreicht. Bereits vorher jedoch hatten Firmen KDE-basierte Software entwickelt, mit nicht immer guten Beziehungen zur Community (Corel, Lindows).

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung **1**

2 Helden der Arbeit **2**
2.1 Geschichte wird gemacht 2
2.2 Geeks und Nerds: Eine Subkultur? 2
2.3 Interferenzen mit der Wirtschaft 3

3 Die Öffnung der Kathedralen **4**
3.1 Firmen wittern... Geld 4
3.1.1 Der Hype um Trivia 4
3.2 Aus dem Dunkeln auf den Desktop 4
3.2.1 Die Erfolgsgeschichte von KDE 4