

# Die Kathedrale und der Basar

Von Eric S. Raymond

Aus dem Amerikanischen von Rainhard Ganter

Diese Übersetzung basiert auf der Fassung vom 08. August 1989.

**Restrukturiert von Sascha Mester am 26.11.2014**

---

*Ich untersuche das erfolgreiche Open Source-Projekt fetchmail, das ich willkürlich als Test für einige überraschende Theorien über Software-Entwicklung herausgegriffen habe, und die durch die Geschichte von Linux nahegelegt werden. Ich erörtere diese Theorien unter dem Blickwinkel zweier grundsätzlich verschiedener Entwicklungsarten. Das eine Modell ist das der "Kathedrale", das in der kommerziell orientierten Software-Welt überwiegt. Das zweite ist im Gegensatz dazu das des "Basars" und der Linux- Welt. Ich werde hier zeigen, daß diese Modelle auf jeweils entgegengesetzten Annahmen über die Natur des Debuggings von Software beruhen. Es folgt die These, daß jeglicher Bug schnell gefunden wird, wenn sich nur genug Entwickler damit befassen - "Given enough eyeballs, all bugs are shallow" - was auf den in der Geschichte von Linux gemachten Erfahrungen beruht. Ich zeige Analogien zu anderen selbstkorrigierenden Systemen von egoistischen Vertretern und erforsche vor dem Abschluß noch einige Implikationen dieser Einsichten für die Zukunft der Software.*

---

# Inhaltsverzeichnis

|  |    |
|--|----|
| 1. Die Kathedrale und der Basar.....                   | 3  |
| 2. Post muss immer ankommen.....                       | 4  |
| 3. Von der Wichtigkeit, Benutzer zu haben.....         | 7  |
| 4. Früh freigeben, oft freigeben.....                  | 8  |
| 5. Wann ist eine Rose keine Rose?.....                 | 11 |
| 6. Aus popclient wird fetchmail.....                   | 13 |
| 7. Fetchmail wird erwachsen.....                       | 16 |
| 8. Was wir von fetchmail sonst noch lernen können..... | 18 |
| 9. Voraussetzungen für den Basar-Stil.....             | 20 |
| 10. Der soziale Kontext der Open Source-Software.....  | 22 |
| 11. Über Management und die Maginotlinie.....          | 26 |
| 12. Danksagung.....                                    | 30 |
| 13. Weiterführende Literatur.....                      | 31 |
| 14. Epilog: Netscape geht auf den Basar.....           | 32 |
| 15. Version und Change History.....                    | 34 |

# 1. Die Kathedrale und der Basar

Linux ist subversiv. Wer hätte auch vor nur fünf Jahren (1991) gedacht, daß sich ein Betriebssystem der Spitzenklasse wie durch Zauberei materialisieren könnte, geschaffen von Tausenden über den ganzen Planeten verstreuten Nebenerwerbs-Hackern, die durch die eng verwobenen Stränge des Internets verbunden sind?

Ich sicher nicht. Zu dem Zeitpunkt, als Linux 1993 auf meinem Radarschirm auftauchte, hatte ich bereits zehn Jahre in der Unix- und Open Source-Entwicklung verbracht. Mitte der Achtziger war ich einer der ersten Beitragenden zu GNU. Ich hatte bereits umfangreiche Open Source-Software im Internet veröffentlicht, die ich selbst entwickelt oder mitentwickelt hatte (nethack, Emacs VC und GUD modes, xlife und andere) und die heute noch viel verwendet wird. Ich dachte, ich wüßte, wie es gemacht wird.

Dann stellte Linux alles in Frage, was ich zu wissen glaubte. Ich hatte das Unix-Evangelium der kleinen Tools, des rapid prototyping und der inkrementellen Verbesserung seit der ersten Stunde verbreitet.

Ich glaubte aber auch, daß es eine bestimmte kritische Komplexitätsstufe gebe, ab der ein zentralisierterer Ansatz mit sehr genauer Vorausplanung erforderlich wird. Ich glaubte, daß die wichtigste Software (Betriebssysteme und wirklich umfangreiche Tools wie Emacs) so gebaut werden müßten wie Kathedralen, sorgsam gemeißelt von einzelnen Druiden oder kleinen Teams von Hohepriestern, die in totaler Abgeschlossenheit wirkten und keine unfertigen Beta-Freigaben veröffentlichen dürften.

Linus Torvalds' Entwicklungsstil auf der anderen Seite - mit seinen frühen und häufigen Freigaben, seinem Delegieren von allem, was nur irgendwie möglich ist, und der an Promiskuität grenzenden Offenheit – war eine echte Überraschung. Es handelte sich nicht gerade um eine stille und ehrfurchtsvolle Tätigkeit, wie der Bau einer Kathedrale eine ist -- stattdessen schien die Linux-Gemeinde ein großer, wild durcheinander plappernder Basar von verschiedenen Zielsetzungen und Ansätzen zu sein (alles sehr treffend durch die Linux-Archivsites repräsentiert, die Beiträge von \*jedem\* nehmen), der ein kohärentes und stabiles System wohl nur durch eine Reihe von Wundern hervorbringen konnte.

Die Tatsache, daß der Basar zu funktionieren schien, und zwar sehr gut zu funktionieren schien, war ein ausgesprochener Schock. Während ich lernte, mich in dieser neuen Umgebung zurechtzufinden, arbeitete ich nicht nur angestrengt an eigenen Projekten, sondern versuchte auch zu verstehen, warum die Linux-Welt sich nicht nur nicht einfach in völliger Konfusion auflöste, sondern an Durchschlagskraft immer weiter zulegte und eine Produktivität ausbildete, die für die Erbauer einer Software-Kathedrale kaum vorstellbar gewesen ist.

Mitte 1996 dachte ich, daß mir ein genaueres Verständnis dämmerte. Durch Zufall bekam ich eine ausgezeichnete Gelegenheit, meine Theorie zu testen, und zwar in Form eines Open Source-Projekts, das ich bewußt im Basar-Stil abwickeln konnte. Das tat ich dann auch -- und es wurde ein bedeutender Erfolg.

Dies ist die Geschichte dieses Projekts. Ich verwende es, um einige Aphorismen über effektive Open Source-Entwicklung vorzustellen. Nicht alle davon erfuhr ich als erstes in der Linux-Welt, ich werde aber auf Beispiele aus der Linux-Welt zurückgreifen, um bestimmte Punkte zu illustrieren. Wenn ich damit richtig liege, werden sie helfen zu verstehen, warum gerade die Linux-Gemeinde zu so einem steten Quell guter Software geworden ist -- und vielleicht auch, wie Sie selbst produktiver werden können.

## 2. Post muss immer ankommen

Seit 1993 kümmere ich mich um die technische Seite eines kleinen Gratis-ISP namens Chester County InterLink (CCIL) in West Chester in Pennsylvania (ich bin Mitbegründer von CCIL und schrieb unsere einzigartige Multiuser BBS-Software -- man kann sie sich durch einen telnet zu locke.ccil.org ansehen.

Heute werden fast dreitausend Benutzer auf dreißig Leitungen unterstützt). Der Job gestattete mir nicht nur den Zugriff auf CCILs 56K-Leitung, sondern machte ihn praktisch unbedingt notwendig!

Dementsprechend gewöhnte ich mich an einen ununterbrochenen Zugriff auf Internet e-Mail. Aus komplizierten Gründen war es sehr schwierig, SLIP für die Verbindung zwischen meiner Maschine zu Hause (snark.thyrus.com) und CCIL tauglich zu machen. Als ich endlich Erfolg damit hatte, fand ich das periodische Telnetten zu locke.ccil.org bald lästig. Was ich wollte, war eine sofortige Übermittlung meiner elektronischen Post zu meiner snark-Maschine und eine Benachrichtung des Eintreffens, um sie gleich mit meiner lokalen Software bearbeiten zu können.

Ein schlichtes Weiterreichen durch sendmail hätte nicht funktioniert, da meine persönliche Maschine nicht immer am Netzwerk angeschlossen ist und keine statische IP-Adresse hat. Was ich brauchte, war ein Programm, das über meine SLIP-Verbindung die e-Mail abholte und lokal verfügbar machte. Ich wußte, daß es derartige Software gab, und daß die meiste davon ein einfaches Anwendungsprotokoll namens POP (Post Office Protocol) verwendete. Es gab natürlich bereits einen POP3-Server als Teil von locke's Betriebssystem BSD/OS.

Ich brauchte also einen POP3-Klienten. So ging ich hinaus ins Netz und fand einen. Tatsächlich fand ich sogar drei oder vier. Einige Zeit lang verwendete ich pop-perl, vermißte aber ein für mich sehr plausibles Leistungsmerkmal -- die Fähigkeit, die Adressen in abgeholter e-Mail umzuhacken, so daß auch die Antworten darauf richtig weitergereicht würden.

Das Problem war folgendes. Nehmen wir an, jemand namens 'joe' mit einem Mail-Konto bei locke würde mir eine e-Mail schicken. Wenn ich dann die Mail zu mir auf meine snark-Maschine hole und dann versuche, darauf zu antworten, dann würde mein Mailer diese Antwort an einen nicht-existenten 'joe' auf snark schicken. Ein händisches Ergänzen von "@ccil.org" wird schnell zu einer ernsthaften Plage.

Das war ganz offensichtlich eine Mühe, die sich der Computer machen sollte, nicht ich. Aber keiner der existierenden POP-Klienten konnte das tun. Und das bringt uns zur ersten Lektion:

### **1. Jede gute Software beginnt mit den persönlichen Sehnsüchten eines Entwicklers.**

Das hätte vielleicht jedem sofort einleuchten sollen (schließlich gibt es das Sprichwort "Not macht erfinderisch" schon seit geraumer Zeit), aber viel zu oft haben Softwareentwickler ihre Tage mit der Arbeit an Programmen verbringen müssen, die sie weder gebraucht noch geliebt haben. Aber nicht in der Linux-Welt -- was vielleicht die überdurchschnittliche Qualität der von der Linux-Gemeinde geschaffenen Software erklärt.

Setzte ich mich also gleich hin und begann im Schaffensrausch einen brandneuen POP3-Klienten zu codieren, der mit den bereits bestehenden konkurrierte? Das kam natürlich nicht in Frage und war auch nicht nötig. Ich erforschte sorgfältig die POP-Utilities, die ich zur Hand hatte und stellte mir die Frage: "Welcher davon kommt meinen Anforderungen am nächsten?" Denn was gilt, ist dies:

### **2. Gute Programmierer wissen, welchen Code sie schreiben sollen. Großartige Programmierer wissen, welchen Code sie umschreiben (und recyceln) können.**

Obwohl ich nicht behaupte, ein großartiger Programmierer zu sein, bemühe ich mich immer, einen zu imitieren. Ein wichtiger Charakterzug großartiger Programmierer ist konstruktive Faulheit. Sie alle wissen, daß man sehr gute Noten nicht durch sehr großen Aufwand, sondern durch sehr gute Resultate bekommt -- und daß es fast immer einfacher ist, bei einer guten Teillösung anzufangen als ganz von vorne.

Linus Torvalds zum Beispiel versuchte erst gar nicht, Linux ohne grundlegenden Code auf der grüne Wiese zu erstellen. Stattdessen borgte er Code und Ideen von Minix, einem Unix-ähnlichen Betriebssystem für PC-Clones. Schließlich war aller Minix-Code durch neuentwickelten Code ersetzt oder komplett umgeschrieben -- aber solange er präsent war, lieferte er ein Gerüst für den Säugling, der schließlich zu Linux wurde.

Nach der gleichen Philosophie suchte ich nach einer bestehenden POP-Utility, die ausreichend gekonnt geschrieben war und als Grundlage für meine Weiterentwicklung dienen konnte.

Die Tradition der Weitergabe von Software der Unix-Welt war dem Recyclen von Code gegenüber immer sehr wohlwollend und aufgeschlossen eingestellt (was auch der Grund dafür ist, daß das GNU-Projekt Unix als sein Basis-Betriebssystem gewählt hat - und das trotz starker Vorbehalte gegenüber Unix selbst). Die Linux-Welt hat diese Tradition bis fast an die Grenzen des technisch Möglichen weitergeführt und stellt Terabytes an offen gelegtem Sourcecode zur Verfügung. Daher ist es in der Linux-Welt am wahrscheinlichsten, bei der Arbeit an eigenen Projekten auf ausreichend guten Source-Code zu stoßen, als irgendwo sonst.

Bei meinem Projekt funktionierte es. Zusammen mit den schon vorher gefundenen Programmen hatte ich nach meiner zweiten Suche insgesamt neun Kandidaten -- fetchpop, PopTart, get-mail, gwpop, pimp, pop-perl, popc, popmail und upop. Als erstes entschied ich mich für 'fetchpop' von Seung-Hong Oh. Ich fügte meinen Code zum automatischen Umschreiben von Headern ein und nahm eine Reihe anderer Verbesserungen vor, die der Autor in seine Release 1.9 aufnahm.

Ein paar Wochen später aber stolperte ich über den Code für 'popclient' von Carl Harris und fand heraus, daß ich ein Problem hatte. Obwohl fetchpop ein paar gute und originelle Ideen implementierte (wie etwa seinen Daemon-Mode), konnte es nur POP3 bedienen und war auch sehr laienhaft geschrieben (Seung-Hong war damals ein brillanter, aber unerfahrener Programmierer und beides konnte man an fetchpop sehr gut erkennen). Carls Code war besser, sehr professionell und solide, aber dem Programm fehlten einige wichtige und knifflig zu implementierende Leistungsmerkmale, die fetchpop sehr wohl hatte (darunter auch die von mir geschriebenen).

Würde es sich lohnen zu wechseln? Wenn ich wechselte, müßte ich meinen schon geschriebenen Code verwerfen und würde dafür eine bessere Ausgangsbasis gewinnen.

Ein praktischer Anreiz dafür war die Unterstützung mehrerer Protokolle. POP3 ist das üblichste Protokoll für Post Office Server, aber nicht das einzige. Fetchpop und seine Mitbewerber konnten kein POP2, RPOP oder APOP, und ich hatte bereits mit vage Pläne für einen Zusatz für IMAP (Internet Message Access Protocol, das neueste und mächtigste Post Office-Protokoll), das ich nur so zum Spaß implementieren wollte.

Es gab aber noch einen - theoretischeren - Anreiz, einen Wechsel zu popclient zu erwägen. Das hatte mit etwas zu tun, das ich schon lange vor Linux gelernt hatte.

### **3. "Plane eines für den Papierkorb; auf die eine oder andere Art machst du das sowieso." (Fred Brooks,**

"Vom Mythos des Mann-Monats", Kapitel 11, in Addison-Wesleys Übersetzung von Arne Schäpers und Armin Hopp).

Anders gesagt: oft versteht man das Problem gar nicht richtig, bevor man nicht die erste Implementation einer Lösung wenigstens halbwegs vollendet hat. Beim zweiten Mal hat man aber vielleicht schon genug gelernt, um es dann richtig zu machen. Wenn man also eine gute Implementation wünscht, sollte man sich darauf gefaßt machen, wenigstens einmal ganz von vorne anzufangen.

Nun, so sagte ich mir, meine Verbesserungen an fetchpop waren mein erster Versuch. Auf zu popclient.

Nachdem ich am 25. Juni 1996 meine ersten Patches für popclient an Carl Harris geschickt hatte, fand ich heraus, daß er schon einige Zeit vorher jedes Interesse an seinem Programm verloren hatte. Der Code war ein wenig verstaubt und hatte einige geringfügige Fehler hängten heraus. Ich mußte viele Änderungen machen und wir kamen schnell überein, daß es das logischste wäre, wenn ich das Programm einfach übernehmen würde.

Ohne daß ich es wirklich gemerkt hatte, war das Projekt eskaliert. Ich dachte nicht mehr einfach über kleine Patches für einen bestehenden POP-Klienten nach. Ich übernahm die Wartung eines ganzen Programmpakets und in meinem Kopf turnten Ideen, von denen ich wußte, daß sie zu weitreichenden Umstellungen führen würden.

In einer Software-Kultur, die zur gemeinsamen Nutzung von Code ermuntert, ist das der natürliche Weg, auf dem sich Projekte weiterentwickeln. Ich tat nichts anderes, als folgende Regel zu leben:

#### **4. Mit der richtigen Einstellung werden interessante Probleme dich finden.**

Aber Carl Harris Haltung war sogar noch wichtiger. Er verstand, daß

#### **5. Sobald man das Interessen an seinem Programm verliert, ist es die letzte Pflicht, es einem kompetenten Nachfolger zu überlassen.**

Ohne es jemals diskutiert haben zu müssen, wußten Carl und ich, daß wir eine gemeinsame Vorstellung von der besten Lösung hatten. Die einzige Frage war für jeden von uns beiden, ob ich meine Qualifikation dafür beweisen könnte. Sobald ich das getan hatte, handelte er großzügig und gelassen. Ich hoffe, daß ich es auch so gut machen werde, sobald die Zeit gekommen ist.

### 3. Von der Wichtigkeit, Benutzer zu haben

Und so erbte ich popclient. Ebenso wichtig war, daß ich popclients Benutzerstamm erbte. Benutzer sind etwas wunderbares, und nicht nur, weil sie deutlich vor Augen eführen, daß man einem Bedarf nachkommt und etwas richtig gemacht hat. Gut kultiviert, können sie zu Mit-Entwicklern werden.

Eine weitere Stärke der Unix-Tradition, die von Linux unbekümmert bis auf die Spitze getrieben wird, ist, daß viele Benutzer gleichzeitig auch Hacker sind. Da der Quellcode verfügbar ist, können sie zu sehr effektiven Hackern werden. Das fördert das prompte Entfernen von Bugs sehr. Mit ein bißchen Ermunterung werden Ihre Anwender Probleme diagnostizieren, entsprechende Änderungen vorschlagen und bei der Verbesserung des Codes in einer Weise mitwirken, die Sie alleine nie zustande bringen könnten.

### 6. Die Anwender als Mit-Entwickler zu sehen ist der Weg zu schnellen Verbesserungen und Fehlerbehebungen, der die geringsten Umstände macht.

Die Durchschlagskraft dieser Erscheinung unterschätzt man leicht. Tatsächlich ist es so, daß so gut wie alle von uns in der Open Source-Welt drastisch unterschätzt haben, wie gut diese Kraft mit der Anzahl der Anwender und gegen die Systemkomplexität skaliert, bis Linus Torvalds uns darauf hingewiesen und es demonstriert hat.

Und tatsächlich denke ich, daß Linus' cleverster und ausschlaggebendster Hack nicht der Linux-Kernel selbst war, sondern die Erfindung des Linux-Entwicklungsmodells. Als ich diese Meinung einmal in seiner Gegenwart äußerte, grinste er und wiederholte etwas, das er schon oft gesagt hatte: "Ich bin ein sehr fauler Mensch, der sich gerne mit fremden Federn schmückt und anderer Leute Lorbeeren erntet." Ein echtes Faultier; oder, wie der Science Fiction-Autor Robert Heinlein es einmal für eine seiner Figuren formulierte: zu faul, um zu versagen.

Im Rückblick fällt einem ein Vorläufer der Methode und des Erfolges von Linux ein -- die Entwicklung der GNU Emacs Lisp-Bibliothek und Lisp Code-Archive. Im Gegensatz zum Stil der Kathedrale, in dem der Emacs C-Kern und die meisten anderen FSF-Tools entwickelt wurden, war die Evolution des Lisp-Codepools sehr fließend und hatte die Anwender als ihre treibende Kraft. Ideen und Prototypen wurden oft drei- oder viermal umgeschrieben, bevor sie ihre endgültige Form bekamen. Und lose verbundene Zusammenarbeit über das Internet - a la Linux - gab es sehr oft.

Tatsächlich war mein erfolgreichster einzelner Hack vor fetchmail wahrscheinlich der Emacs VC mode, eine Linux-ähnliche Zusammenarbeit über e-Mail mit drei anderen Leuten, von denen ich nur einen (Richard Stallman, Autor von Emacs und Gründer der FSF) bis heute getroffen habe. Es war ein Front End für SCCS, RCS und später CVS für Emacs, das Operationen zur Versionskontrolle "auf Knopfdruck" ermöglichte. Es entwickelte sich aus einem winzigen, groben sccs.el-Mode, den jemand anderer geschrieben hatte. Die Entwicklung von VC wurde ein Erfolg, weil - anders als Emacs selbst - der Emacs Lisp-Code die einzelnen Generationen der Release/Test/Verbesserung sehr schnell durchlief.

## 4. Früh freigeben, oft freigeben

Frühe und häufige Freigaben sind ein wichtiger Bestandteil des Linux-Entwicklungsmodells. Die meisten Entwickler (darunter auch ich) glaubten früher, daß das eine schlechte Politik für nicht-triviale Projekte wäre, weil frühe Versionen fast per Definition viele Bugs haben und man ja nicht die Geduld seiner Anwender überstrapazieren will.

Diese Auffassung verstärkte das allgemeine Festhalten an einem kathedralenartigen Stil bei der Entwicklung. Wenn die erste Zielsetzung war, daß Benutzer so wenige Bugs wie möglich sehen sollten, warum dann nur alle sechs Monate (oder noch weniger häufig) eine Release durchführen und wie ein Pferd am Debugging schuften? Der Emacs C-Kern wurde in dieser Weise entwickelt. Bei der Lisp-Bibliothek war das anders -- da es beliebte Lisp-Archive außerhalb der Kontrolle der FSF gab, konnte jeder neuesten und noch in Entwicklung befindlichen Code finden, der von Emacs' Freigabezyklus unabhängig war.

Das wichtigste dieser Archive, das Ohio State elisp Archive, nahm die Philosophie und viele der Merkmale der heutigen großen Linux-Archive vorweg. Aber wenige von uns dachten sehr angestrengt darüber nach, was dort eigentlich vorging oder was die bloße Existenz dieser Archive für die Probleme der FSF mit dem Kathedralenmodell bedeuten könnte. Ich unternahm um 1992 herum einen ernsthaften Versuch, einen Großteil des Ohio-Codes formal mit der offiziellen Emacs Lisp-Bibliothek zu verschmelzen. Ich bekam politische Probleme und war nicht sehr erfolgreich.

Aber nur ein Jahr später, als Linux bereits einige Breitenwirkung entfaltet hatte, war klar, daß dort etwas anderes und viel gesünderes vorging. Linus' Politik der für alle offenen Entwicklung war das exakte Gegenteil des Kathedralen-Stils. Die Sunsite- (heute Metalab) und tsx-11-Archive boomten, mehrere Distributionen wurden veröffentlicht.

Und all das wurde durch eine unerhörte Frequenz von Kernsystemfreigaben angetrieben. Linus behandelte Anwender als Mit-Entwickler, und das in der effektivsten nur möglichen Weise.

## 7. Früh freigeben. Oft freigeben. Seinen Anwendern zuhören.

Linus' Innovation war nicht so sehr, daß er es so machte (das war ja schon seit langer Zeit so die Tradition in der Welt von Unix), sondern bestand darin, es bis zu einer Intensität hin zu betreiben, die der Komplexität seines Unternehmens angemessen war. In jenen frühen Tagen (um 1991) war es für ihn nicht ungewöhnlich, mehr als einen neuen Kernel pro Tag freizugeben. Da er seinen Stamm von Mit-Entwicklern gut kultiviert hatte und das Internet weit ausgiebiger für die Zusammenarbeit nutzte als irgendjemand sonst, funktionierte es auch.

Aber wie funktionierte es? Und war es eine Methode, die ich nachahmen konnte oder beruhte sie auf einem einzigartigen Talent von Linus Torvalds?

Das glaubte ich nicht. Sicher, Linus ist ein verdammt guter Hacker (wie viele von uns könnten einen ganzen Betriebssystemkernel mit Produktqualität bauen?). Aber an Linux war nichts, was einen atemberaubenden Quantensprung dargestellt hätte. Linus ist kein (oder wenigstens noch kein) genialer Innovator wie zum Beispiel Richard Stallman oder James Gosling (NeWS und Java) welche sind. Stattdessen erscheint er mir als ein eminent begabter Ingenieur, der mit einem sechsten Sinn für das Vermeiden von Programmierfehlern und Entwicklungssackgassen und mit einem wirklichen Talent für das Auffinden des Wegs des geringsten Aufwandes ausgestattet ist. Das ganze Design von Linux atmet diese Qualitäten und spiegelt Linus' grundsätzlich konservativen und vereinfachenden Entwicklungsansatz wider.



Wenn also rasch aufeinanderfolgende Releases und die kompromißlose Nutzung des Internets nicht zufällig, sondern integraler Bestandteil von Linus' Ingenieurstalent und seiner tiefen Einsicht in den Weg des geringsten Aufwandes waren, was maximierte er dann? Was war sein Beitrag zum Code schaffenden Ameisenhaufen?

In dieser Weise gestellt, beantwortet sich die Frage von selbst. Linus stimulierte und belohnte seine Hacker/Anwender ununterbrochen -- stimulierte durch die Aussicht auf Ego-pflegende Urheberschaft und Anteil an der Bewegung, belohnte durch Vorzeigen ständiger (sogar täglicher) Verbesserung des großen Werks.

Linus zielte direkt auf die Maximierung der Anzahl der Mannstunden, die für das Debugging und die Entwicklung aufgewendet wurden, und ließ es sogar darauf ankommen, daß sich möglicherweise Instabilitäten in den Code schleichen und die Benutzerbasis ausgebrannt werden konnte, falls sich irgendein Bug als unbehebbar herausstellen sollte. Linus verhielt sich, als würde er ungefähr an folgendes glauben:

**8. Wenn man einen ausreichend großen Stamm an Betatestern und Mit-Entwicklern hat, wird jedes Problem schnell identifiziert und die Lösung jedem offensichtlich sein.**

.Oder, salopper ausgedrückt: "Alle Bugs sind trivial, wenn man nur genügend Entwickler hat" ("Given enough eyeballs, all bugs are shallow"). Ich nenne das "Linus' Gesetz".

Meine ursprüngliche Formulierung war, daß jedes Problem wenigstens für "irgend jemanden offensichtlich sein wird". Linus wendete ein, daß die Person, die das Problem versteht und behebt, nicht notwendigerweise oder nicht einmal üblicherweise dieselbe ist, die das Problem als erstes charakterisiert hat. "Jemand entdeckt das Problem", so Linus, "und jemand anderer versteht es. Und ich unterschreibe jederzeit, daß das Auffinden der schwierigeren Teil davon ist." Der springende Punkt hier ist aber, daß beides in der Regel sehr schnell passiert.

Hier haben wir, so denke ich, den grundlegenden Unterschied zwischen den Erbauern einer Kathedrale und dem Stil des Basars. Nach Auffassung der Erbauer der Kathedrale sind Programmierfehler und Entwicklungsprobleme knifflige, tiefgehende und heimtückische Erscheinungen. Es dauert Monate der Analyse durch eine entschlossene Elite, um Zuversicht in die Fehlerfreiheit des Codes zu bilden. Daher die langen Intervalle zwischen den Freigaben und die langen Gesichter, wenn eine langerwartete Release nicht fehlerfrei ist.

Die Auffassung hinter dem Basarstil ist eine ganz andere. Man geht davon aus, daß Bugs ein sehr triviales Phänomen sind -- oder wenigstens eines, das sehr schnell trivial werden kann, wenn es tausend begeisterten Mit-Entwicklern ausgesetzt wird, die nach jeder neuen Release darauf herumtrampeln. Dementsprechend führt man sehr oft Freigaben durch, um so zu mehr Korrekturen zu kommen, und ein nützlicher Nebeneffekt ist, daß man weniger zu verlieren hat, sollte gelegentlich eine besonders verunglückte zur Tür hinausgelangen.

Das ist alles. Das ist genug. Wenn "Linus' Gesetz" falsch ist, dann hätte jedes System, das so komplex ist wie der Linux-Kernel und das von so vielen Händen überarbeitet wird, ab irgendeinem Zeitpunkt unter dem Gewicht unvorhergesehener und schädlicher Interaktionen zusammenbrechen müssen -- und was anderes sind unentdeckte, "tiefe" Bugs? Wenn Linus' Gesetz aber stichhaltig ist, dann reicht es aus, um Linux' relative Fehlerfreiheit zu erklären und auch, daß es monatelang oder sogar jahrelang ununterbrochen laufen kann.

Vielleicht sollte das ja gar keine so große Überraschung sein. Soziologen haben schon vor Jahren herausgefunden, daß die gemittelte Meinung einer Masse von gleich kompetenten (oder gleich dummen) Beobachtern etwas zuverlässigere Vorhersagen macht als die eines einzelnen willkürlich herausgepickten Beobachters. Sie nennen das den "Delphi-Effekt". Es scheint, daß es das ist, was Linus gezeigt hat: Diese Erscheinung läßt sich sogar auf das Debuggen eines Betriebssystems anwenden -- der Delphi-Effekt kann sogar die Komplexität eines Entwicklungsprojektes zähmen, sogar wenn sie so hoch ist wie die für einen OS-Kernel.

Ein spezielles und dem Delphi-Effekt sehr förderliches Merkmal der Situation, in der sich Linux befindet, ist der Umstand, daß die Teilnehmer an einem Projekt sich praktisch selbst auswählen. Einer der Teilnehmer der ersten Stunde wies darauf hin, daß die Beiträge nicht einfach von irgendwelchen Freiwilligen kommen, sondern von Menschen, die ausreichend an der Software interessiert sind, um ihre Funktionsweise und Aufbau zu erforschen, Lösungen für vorgefundene Probleme zu finden und dann tatsächlich eine halbwegs brauchbare Verbesserung zu entwickeln. Jeder, der alle diese Filter durchlaufen hat, wird sehr wahrscheinlich fähig sein, einen echten Nutzen zu stiften.

Meinem Freund Jeff Dutky <dutky@warm.umd.edu> verdanke ich den Hinweis, daß Linus' Gesetz auch zu "Debugging läßt sich parallelisieren" umformuliert werden kann. Jeffs Beobachtung ist, daß obwohl Debugging vom Debuggenden wenigstens ein bißchen Kommunikation mit einem koordinierenden Entwickler erfordert, es doch keine bedeutende Koordination der Debuggenden untereinander notwendig macht. Daher ist der Gesamtaufwand nicht anfällig für das quadratische Wachstum der Komplexität und Managementkosten, die das Mehr an Entwicklern problematisch macht.

In der Praxis ist der theoretisch mögliche, doppelte Aufwand durch einander überlappende Arbeit von debuggenden Entwicklern in der Linux-Welt fast gar kein Thema. Ein Effekt des "freigeben, oft freigeben" ist die rasche Weitergabe und das rasche Rückspeisen von Verbesserungen, was solche Überlappungen minimiert.

Mehr Anwender finden mehr Bugs, weil das Mehr an Benutzern auch ein Mehr an Möglichkeiten bedeutet, das Programm zu verwenden und zu belasten. Dieser Effekt wird noch verstärkt, wenn die Benutzer gleichzeitig Mit-Entwickler sind. Jeder hat individuelle Ansätze, Auffassungen und analytische Werkzeuge, wenn es um die Betrachtung eines Problems geht. Der "Delphi-Effekt" scheint wegen eben dieser Vielfältigkeit gut zu funktionieren. Im speziellen Kontext des Debuggens vermindert so eine breite Palette auch noch das Duplizieren von Aufwand.

Mit anderen Worten, ein Mehr an Betatestern mag die Kniffligkeit des augenblicklich "tiefstsitzenden" Bugs vom Standpunkt des Entwicklers aus nicht reduzieren, aber das Mehr erhöht die Wahrscheinlichkeit, daß irgend jemandes Methoden an das Problem dermaßen gut angepaßt sind, um dieser Person trivial zu erscheinen.

Aber auch Linus will nicht alles auf eine Karte setzen. Für den Fall, daß es tatsächlich schwer zu behebenden Fehlern gibt, sind die Versionen des Linux-Kernels so nummeriert, daß potentielle Benutzer die Wahl haben, entweder die letzte offiziell "stabile" Version zu verwenden, oder aber an die vorderste Front der Entwicklung zu gehen und für neue Features das Risiko von Fehlern einzugehen. Diese Taktik wird von den meisten Linux-Hackern offiziell noch nicht imitiert -- vielleicht sollten sie das aber tun, denn eine Auswahl zu haben, macht jede der beiden Möglichkeiten für sich attraktiver.

## 5. Wann ist eine Rose keine Rose?

Nach dem Befassen mit Linus' Verhalten und dem Entwickeln einer Theorie darüber, warum es so erfolgreich ist, traf ich eine bewußte Entscheidung, um diese Theorie an meinem neuen (und zugebenermaßen weniger komplexen und weniger ehrgeizigen) Projekt zu testen.

Das erste, was ich aber machte, war, popclient zu vereinfachen und zu reorganisieren. Carl Harris' Implementation war robust und solide, zeigte aber eine Art von unnötiger Kompliziertheit, die für viele C-Programmierer charakteristisch ist. Für ihn war der Code das Zentrale, und die Datenstrukturen waren die Unterstützung für den Code. Das führte zu sehr schön gestaltetem Code, aber zu sehr improvisierten und unansehnlichen Datenstrukturen (wenigstens nach den hohen Standards dieses alten LISP-Hackers).

Neben dieser Verbesserung des Designs hatte ich aber noch einen anderen Nutzen im Auge, als ich den Code umschrieb. Die erste tiefgreifende Umstellung war, daß ich Unterstützung für IMAP einbaute. Ich schrieb die Protokoll-Automaten in einen generischen Treiber plus drei Tabellen mit Methoden um (jeweils eine für POP2, POP3 und IMAP). Diese und die vorhergehenden Änderungen illustrieren ein allgemeines Prinzip, das Programmierer im Auge behalten sollten, speziell bei Sprachen, die dynamisches Typisieren nicht von Haus aus unterstützen:

### 9. Smarte Datenstrukturen und dummer Code funktionieren viel besser als umgekehrt.

Brooks, Kapitel 9: "Also zeige mir Deinen [Code], aber verhülle Deine [Datenstrukturen], und ich werde auf ewig im Dunkeln tappen. Zeige mir aber Deine [Datenstrukturen] und ich werde Deinen [Code] gar nicht brauchen, denn ich weiß, wie er aussieht."

Eigentlich redete er von "Flußdiagrammen" und "Tabellen", aber unter Beachtung der dreißig Jahre, die seither vergangen sind, ist die kleine Anpassung zulässig.

Zu diesem Zeitpunkt (Anfang September 1996, sechs Wochen nach der Stunde 0 des Projekts), dachte ich, daß eine Namensänderung angebracht sei -- immerhin war das Programm kein reiner POP-Klient mehr. Ich zögerte aber, weil es noch keine wirklich neuen Erweiterungen im Design gab. Meine Fassung von popclient mußte erst eine eigene Identität entwickeln.

Das änderte sich aber, und zwar radikal, als fetchmail lernte, wie man abgeholte Mail an das SMTP-Port weiterreicht. Ich werde das gleich näher erläutern, vorher aber noch folgendes. Ich habe meine Entscheidung schon erwähnt, dieses Projekt als Test für meine Hypothese zu verwenden, die ich mir über Linus Torvalds' Erfolg gebildet hatte. Was genau bedeutet das? Die Frage ist berechtigt, hier also, was ich tat:

1. Ich veröffentlichte früh und häufig Freigaben (fast immer wenigstens alle zehn Tage; während der Zeiten intensiver Entwicklung eine pro Tag).
2. Ich fügte meiner wachsenden Beta-Liste jeden hinzu, der mich zu fetchmail kontaktierte.
3. Ich verschickte ausführliche und in lockerem Tonfall gehaltene Ankündigungen, wann immer ich eine Freigabe machte, und ermunterte meine Leute, am Prozeß teilzuhaben.
4. Ich hörte auf meine Betatester und befragte sie regelmäßig zu Design-Entscheidungen und lobte sie wann immer sie Patches oder Anregungen lieferten.

Diese simplen Maßnahmen zahlten sich unmittelbar aus. Vom Anfang des Projekts an bekam ich Bugreports von einer Qualität, für die die meisten Entwickler alles und ihren linken Arm hergeben würden;

oft waren auch gute Korrekturen beigelegt. Ich bekam konstruktive Kritik zu hören, Fanpost und wohldurchdachte Anregungen für neue Features. Das führt uns zu:

**10. Wenn man seine Betatester wie die wertvollste Ressource behandelt, werden sie als Reaktion darauf zur wertvollsten Ressource werden.**

Eine interessante Maßnahme hinter fetchmails Erfolg ist die schiere Größe der Beta-Liste, die fetchmail-friends. Im Augenblick der Abfassung dieses Textes enthält sie 249 Mitglieder und wächst jede Woche um zwei oder drei.

Tatsächlich ist die Liste zum Zeitpunkt der Überarbeitung im May 1997 von einem Zenit von 300 wieder geschrumpft, und das aus einem interessanten Grund. Mehrere Leute haben mich gebeten, sie von der Liste zu nehmen, weil fetchmail so gut funktioniert, daß es für sie keine Veranlassung mehr gibt, am Gedankenaustausch teilzunehmen! Dies ist vielleicht ein für reife Basar-artige Projekte normaler Lebensabschnitt.

## 6. Aus popclient wird fetchmail

Der wirkliche Wendepunkt im Projekt kam, als Harry Hochheiser mir seinen von fetchmail unabhängigen Code für das Weiterreichen von Mail an das SMTP-Port der Klientenmaschine schickte. Ich erkannte fast augenblicklich, daß eine zuverlässige Implementation dieses Leistungsmerkmals alle anderen Modi der Zustellung fast überflüssig machen würde.

Viele Wochen lang hatte ich an fetchmail und an einer kleinen Verbesserung nach der anderen gebastelt und hatte dabei den Eindruck, daß das Schnittstellen-Design zwar leicht zu handhaben, aber nicht ganz sauber durchdacht sei -- ohne Eleganz und mit zu vielen geringfügigen Optionen, die überall heraushängten. Die Optionen für das Umleiten von abgeholter Mail in einer Mailbox-Datei oder zur Standardausgabe war mir ein besonderer Dorn im Auge, ich konnte aber nicht herausfinden, warum.

Als ich mir die Sache mit dem SMTP-Forwarding überlegte, erkannte ich das Problem. Popclient versuchte zu viele Dinge auf einmal. Er wurde entworfen und gebaut, um sowohl als Mail Transport Agent (MTA) als auch als Local Mail Delivery Agent (MDA) aufzutreten. SMTP-Forwarding würde ihn aus dem MDA-Geschäft hinausbugsieren und ihn zu einem reinen MTA machen, der Mail für die lokale Zustellung an andere Programme weiterreicht -- so wie sendmail das tut.

Warum eigentlich, so meine selbstgestellte Frage, sollte ich mich mit der ganzen Komplexität der Konfiguration eines Mail Delivery Agent plagen oder lock-and-append für eine Mailbox aufbauen, wenn doch Port 25 fast garantiert auf jeder Plattform existiert, die TCP/IP unterstützt? Speziell wenn dies bedeutete, daß die abgeholte Mail garantiert wie gewöhnliche sender-initiated SMTP-Mail aussehen würde - was es eigentlich ist, was wir wirklich wollen.

Hier kann man einige Lektionen lernen. Die erste: Diese Idee mit dem Weiterreichen von SMTP-Mail war die lohnendste Einzelleistung, in deren Genuß ich durch bewußtes Nachahmen von Linus' Methoden kam.

Diese glänzende Idee kam von einem Benutzer -- alles, was ich tun mußte war, deren Auswirkungen zu verstehen.

### **11. Das zweitbeste nach eigenen guten Ideen ist das Erkennen von guten Ideen von Benutzern. Manchmal ist letzteres sogar das bessere.**

Paradoxerweise werden Sie schnell herausfinden, daß, wenn Sie total selbstlos die ganze Wahrheit darüber offenbaren, wieviel Sie anderen Menschen verdanken, Sie die ganze Welt behandeln wird, als hätten Sie jede einzelne Erfindung höchstpersönlich gemacht und würden einfach nur die natürliche Bescheidenheit des wahren Genies zeigen. Wir haben alle gesehen, wie gut das für Linus funktionierte!

(Als ich auf der perl-Konferenz im August 1997 meine Rede hielt, saß Larry Wall in der ersten Reihe. Als ich zur eben aufgeschriebenen Zeile kam, ereiferte er sich im gespielten Tonfall eines Predigers: "Verkünde es, Bruder, verkünde es!". Das ganze Publikum lachte, denn jeder wußte, daß sie auch für den Erfinder von perl funktioniert hatte.)

Nach einigen wenigen Wochen in diesem Geiste begann ich in den Genuß von ähnlichem Lob zu kommen - nicht nur von Benutzern, sondern auch von Leuten, die von meinem Projekt erfahren hatten. Ich habe einige von den e-Mails aufgehoben; eines Tages werfe ich vielleicht noch einen Blick darauf, falls ich mich fragen sollte, ob mein Leben einen Sinn gehabt hat :-).

Es gibt hier aber zwei fundamentalere, nicht-politische Lektionen zu lernen, die für alle Arten von Design gelten.

## **12. Oft stammen die hervorragendsten und innovativsten Lösungen aus der Erkenntnis, daß die ganze Vorstellung vom Problem falsch war.**

Ich hatte versucht, das falsche Problem zu lösen, als ich fortfuhr, popclient als einen kombinierten MTA/MDA zu entwickeln, der alle möglichen Modi der lokalen Zustellung unterstützte. Fetchmails Design mußte von Grund auf neu überdacht und als reiner MTA gesehen werden, und als Teil des üblichen SMTP-sprechenden Internet-Postweges.

Nun, so kam ich zu einer Neufassung meines Problems. Klar war, daß (1) Unterstützung für SMTP-Forwarding in den generischen Treiber dazugehackt werden mußte, (2) dies der Standardmodus werden mußte, und (3) schließlich alle anderen Modi der Zustellung hinaus gehörten, besonders die Möglichkeit, Mail in eine Datei oder zur Standardausgabe umzuleiten.

Bei Schritt 3 zögerte ich für einige Zeit. Ich hatte Angst, alte popclient-Benutzer zu vergrämen, die von alternativen Zustellungsmechanismen abhängig waren. Theoretisch hätten sie sofort zu .forward-Dateien oder deren Non-sendmail-Äquivalenten wechseln können, praktisch aber war dieser Wechsel ein Alptraum.

Als ich mich dazu entschied, stellten sich die Vorzüge als riesig heraus. Die haarigsten Teile des Treiber-Codes verschwanden einfach. Die Konfiguration wurde radikal leichter -- kein Stöbern mehr nach der System-MDA und der Mailbox des Benutzers, keine Sorgen mehr darüber, ob das zugrunde liegende Betriebssystem das file locking unterstützt.

Auch verschwand die einzige Möglichkeit, Mail zu verlieren. Wenn man Zustellung in eine Datei spezifizierte und die Disk voll war, verschwand die Mail. Das konnte bei SMTP-Forwarding nicht mehr passieren, da der SMTP-Listener einfach kein OK gab, solange die Nachricht nicht zugestellt werden oder wenigstens für spätere Zustellung gespoolt werden konnte.

Auch der Durchsatz erhöhte sich (obwohl man das in einem einzigen Durchlauf wahrscheinlich nicht bemerken könnte). Ein weiterer, nicht unbedeutender Nutzen dieser Änderung war, daß die man-Seite wesentlich simpler wurde.

Später mußte ich einen benutzerspezifisierten lokalen MDA wieder zum Funktionieren bringen, um einige obskure Situationen abzudecken, die Dynamic SLIP involvierten. Ich fand aber eine viel schlichtere Methode dafür.

Die Moral der Geschichte? Zögern Sie nicht, überholte Features aufzugeben, wenn die Effektivität davon unbeeinflusst bleibt. Antoine de Saint-Exupéry (der Pilot und Flugzeugdesigner war, wenn er nicht mit dem Schreiben von klassisch gewordenen Kinderbüchern beschäftigt war) sagte einmal:

## **13. "Perfektion (im Design) ist nicht erreicht, wenn es nichts mehr hinzuzufügen gibt, sondern wenn es nichts mehr wegzunehmen gibt."**

Wenn Ihr Code sowohl besser als auch einfacher wird, dann wissen Sie, daß Sie es richtig gemacht haben. Dadurch bekam fetchmail seine eigene Identität und löste sich von seinem Vorfahren popclient.

Es wurde Zeit für eine Namensänderung. Das neue Design sah mehr nach einer Entsprechung von sendmail aus als der alte popclient; beide sind MTAs, aber so wie sendmail die Zustellungen fortschickt, so fängt sie der neue popclient ein. Daher taufte ich ihn in fetchmail um.

Es gibt hier aber eine noch allgemeiner anwendbare Lektion darüber, wie SMTP-Zustellung ein fetchmail-Feature wurde. Es ist die, daß nicht nur Debugging parallelisierbar ist -- auch die Entwicklung ist es und (in einem vielleicht überraschenden Ausmaß) auch die Erforschung des Designraumes. Wenn der Entwicklungsmodus mit sehr kurzen Iterationszyklen arbeitet, werden Entwicklung und Erweiterung zu

Spezialfällen des Debuggings -- zu einer Beseitigung von "Fehlern, die Auslassungen sind" – Auslassungen im ursprünglichen Konzept der Software.

Sogar auf höheren Ebenen des Entwurfs kann es sehr wertvoll sein, das Denken vieler Mit-Entwickler in den Design-Raum eines Produkts ausschwärmen zu lassen. Stellen Sie sich dazu vor, wie eine Wasserpflanze einen Abfluß findet, oder noch besser, wie Ameisen Essen finden: Erforschung durch Einsickern, gefolgt von einer Diskussion, die über skalierbare Kommunikationsmittel geführt wird. Das funktioniert sehr gut; wie bei Harry Hochheiser und mir, wird einer Ihrer Späher einen riesigen Gewinn in Ihrer Reichweite entdecken, den Sie nur aus ein wenig Vernageltheit nicht gesehen hatten.

## 7. Fetchmail wird erwachsen

Da war ich also mit einem eleganten und innovativen Design, Code, von dem ich wußte, daß er gut funktionierte, da ich ihn jeden Tag verwendete, und einer lebhaft wachsenden Beta-Liste. Nach und nach dämmerte mir, daß ich nicht mehr mit einem trivialen persönlichen Hack befaßt war, der einigen Leuten nützlich sein konnte. Ich hatte meine Finger in einem Programm, daß jeder Hacker mit einer Unix-Maschine und einer SLIP/PPP-Mailverbindung wirklich braucht.

Durch das Leistungsmerkmal des SMTP-Forwarding zog fetchmail der Konkurrenz soweit davon, daß es realistisch wurde, in ihm einen baldigen "Kategorienkiller" zu sehen, eines jener klassischen Programme, die eine Nische so kompetent ausfüllen, daß Alternativen nicht einfach nur weggeworfen, sondern fast vergessen werden.

Ich denke, man kann ein solches Ergebnis nicht wirklich planen oder anstreben. Man muß von Designideen hineingezogen werden, die so mächtig sind, daß sie im Rückblick wie offensichtlich, natürlich oder sogar gottgewollt wirken. Die einzige Möglichkeit, so eine Idee zu finden, ist, eine Menge solcher Ideen zu haben - oder das technische Urteilsvermögen, um die guten Ideen anderer Leute jenseits deren Vorstellungen weiterzuentwickeln.

Andy Tanenbaum hatte die ursprüngliche Idee, ein einfaches Unix für den IBM PC zu schaffen, der eigentlich ein Lehrbehelf war. Linus Torvalds hievte das Minix-Konzept weiter als Andrew es wahrscheinlich für möglich gehalten hätte -- und es wurde etwas ganz wunderbares daraus. In der selben Weise (nur in kleinerem Maßstab) übernahm ich einige Ideen von Carl Harris und Harry Hochheiser und hetzte sie zu Höchstleistungen. Keiner von uns war "originell" in dem romantischen Sinne, in dem sich die Leute ein Genie vorstellen. Es ist aber so, daß die Wissenschaften, Ingenieurskünste und Softwareentwicklungen nicht von Genies weitergebracht werden, was immer anderes die Hackermythologie auch behauptet.

Die Resultate konnten sich trotzdem sehen lassen -- tatsächlich war es genau die Sorte Erfolg, für die jeder Hacker lebt! Und das bedeutete, daß ich meine Latte noch höher legen mußte, um fetchmail so gut zu machen, wie ich nun sah, daß es werden konnte. Ich mußte nicht nur für den eigenen Bedarf schreiben, sondern auch Leistungsmerkmale unterstützen, die für Menschen außerhalb meines Orbits wichtig wären.

Und simpel und robust sollte mein Programm auch noch sein.

Das erste und mit Abstand wichtigste Leistungsmerkmal, das ich nach dieser Erkenntnis schrieb, war Multidrop-Unterstützung -- die Fähigkeit, Mail aus Mailboxes zu holen, die alle Mail für eine ganze Gruppe von Benutzern angesammelt hatte, und dann jede einzelne davon an die jeweiligen Empfänger zuzustellen.

Ich entschied mich für den Einbau von Multidrop-Unterstützung zum Teil deswegen, weil Benutzer es sehr nachdrücklich forderten, aber der Hauptgrund dafür war meine Überlegung, daß es einige Bugs aus dem Single Drop-Code herausrütteln würde, da es mich zwang, Adressierung in allgemeinsten Form zu behandeln. Und genau so war es auch. Das Parsing RFC 822- konform zu bekommen kostete mich erstaunlich viel Zeit, die aber nicht für ein individuelles, besonders kniffliges Stück Code draufging, sondern weil es eine Menge Details gab, die alle voneinander abhängig waren und peinlich genaue Implementation erforderten.

Die Verbesserung lohnte sich aber; die Multidrop-Adressierung stellte sich als eine exzellente Design-Entscheidung heraus. Ich wußte danach auch, warum:



**14. Jedes Tool sollte in der erwarteten Weise nützlich sein, aber wirklich großartige Tools bieten darüber hinaus unerwarteten Nutzen.**

Der unerwartete Nutzen von fetchmail mit Multidrop ist der, daß damit eine Mailingliste mit Alias-Expansion betreiben kann -- und das von der Klientenseite der SLIP/PPP-Verbindung aus. Das bedeutet, daß jemand mit einem ISP-Konto eine Mailingliste ohne Zugriff auf die Alias-Dateien des ISP unterhalten kann.

Eine weitere bedeutende Änderung, die von meinen Betatestern gefordert wurde, war die Unterstützung von 8 bit MIME-Betrieb. Das war relativ einfach, da ich mir Mühe gegeben hatte, den Code 8-bit-clean zu halten. Nicht daß ich die Nachfrage für dieses Feature vorhergesehen hätte, aber ich befolgte einfach eine andere Regel:

**15. Beim Entwickeln von Gateway-Software jeglicher Art ist jeder Aufwand gerechtfertigt, um den Datenstrom so wenig wie möglich zu beeinflussen -- und man darf Information \*niemals\* wegwerfen, außer der Empfänger verlangt es so!**

Wenn ich diese Regel nicht befolgt hätte, wäre 8-bit MIME-Unterstützung schwierig und voller Fehler geworden. So aber war alles, was ich zu tun hatte, die RFC 1652 zu lesen und ein triviales Schnipsel von Header-generierender Logik einzubauen.

Einige europäische Benutzer nervten mich solange, bis ich eine Option einbaute, die die Anzahl der Nachrichten pro Verbindung begrenzte (so daß sie die Kosten für ihre teuren Telefonleitungen steuern konnten). Ich zierte mich lange Zeit und bin noch immer nicht ganz glücklich damit, aber wenn man für die ganze Welt Software schreibt, muß man auf seine Kunden hören -- das ändert sich auch dann nicht, wenn sie einem dafür nichts bezahlen.

## 8. Was wir von fetchmail sonst noch lernen können

Bevor wir zu den allgemeinen Belangen der Software-Entwicklung zurückkehren, wollen wir noch einige spezifische Lektionen der fetchmail-Erfahrung untersuchen.

Die rc-Syntax beinhaltet die optionalen "noise"-Schlüsselwörter, die vom Parser einfach ignoriert werden.

Sie gestatten eine an Englisch angelehnte Syntax und sind bei weitem lesbarer als die traditionell knappen Schlüssel/Wert-Paare, die man erhält, wenn man diese "überflüssigen" Schlüsselwörter ausläßt.

Diese Schlüsselwörter begannen ihre Karriere als spätnächtliche Experimente, als ich bemerkte, wie sehr die rc-Deklarationen bereits einer imperativen Mini-Programmiersprache ähnelten. (Aus diesem Grund änderte ich auch das ursprüngliche popclient-Schlüsselwort "server" zu "poll").

Mir schien es, als würde eine Anpassung dieser imperativen Mini-Programmiersprache an gewöhnliches Englisch die Benutzung vereinfachen. Obwohl ich ein überzeugter Partisan für die "Mach eine Sprache daraus"-Schule des Designs bin (Beispiele dafür sind Emacs, HTML und viele Datenbankmaschinen), zweifle ich normalerweise an "Englisch-ähnlichen" Syntaxen.

Traditionellerweise haben Programmierer eine Tendenz, Steuerungssyntaxen zu bevorzugen, die sehr präzise und kompakt sind und keine Redundanzen beinhalten. Das ist ein kulturelles Erbe aus jener Zeit, als Computerressourcen teuer waren und die einzelnen Phasen des Parsing so einfach und billig wie möglich sein mußten. Englisch auf der anderen Seite, mit seiner 50-prozentigen Redundanz, sah damals nach einem sehr unzulänglichen Modell aus.

Das ist aber nicht mein Grund, aus dem ich englisch-ähnliche Syntaxen normalerweise vermeide – ich erwähne es hier nur, um ihn zu demolieren. Mit den heutigen billigen CPU-Zyklen und Speicherbits sollte Kompaktheit kein Selbstzweck sein. Heute ist es für eine Programmiersprache wichtiger, für die Menschen bequem in der Handhabung zu sein, als billig für den Computer.

Es bleiben aber andere gute Gründe, um vorsichtig damit zu sein. Einer davon sind die Kosten für die Komplexität des Parsers -- man will die Komplexität ja nicht so weit aufblähen, daß sie eine bedeutende Quelle für Bugs und Verwirrung unter den Anwendern wird. Ein weiterer ist der, daß eine englisch-ähnliche Syntax von ihrem gesprochenen "Englisch" oft verlangt, daß es in eine groteske Form gepreßt wird, die dann mit einer ethnischen Sprache nur mehr oberflächlich zu tun hat und so verwirrend ist wie eine traditionelle Syntax einer Programmiersprache (was man oft bei sogenannten "Fourth Generation"- und kommerziellen Datenbankabfragesprachen beobachten kann).

Die Steuerungssyntax von fetchmail scheint diese Probleme zu umgehen, da die Sprache extrem eingeschränkt ist. Sie kommt einer General Purpose-Sprache nicht einmal in die Nähe, und die Dinge, die sich damit ausdrücken lassen, sind nicht sehr kompliziert. Das Potential für Verwirrung bei der Unterscheidung zwischen einer kleinen Teilmenge von Englisch und der eigentlichen Steuerungssprache ist daher gering. Ich glaube, es gibt hier eine breiter anwendbare Lektion zu lernen:

**16. Wenn Ihre Programmiersprache in keinsten Weise Turing-vollständig ist, können Sie sich mit syntaktischer Glasur anfreunden.**

Eine weitere Lehre betrifft Sicherheit durch Unsichtbarkeit ("security by obscurity"). Einige fetchmail-Anwender baten mich, die Software so zu ändern, daß Paßwörter in der rc-Datei verschlüsselt werden, so daß Spione sie nicht so leicht entdecken könnten.

Ich folgte dieser Bitte nicht, denn es führt keineswegs zu einem Schutz. Jeder, der das entsprechende Privileg erhalten hat, Ihre rc-Datei zu lesen, wird fetchmail genau wie Sie aufrufen und verwenden können -- und wenn es Ihr Paßwort ist, hinter dem er her ist, wird er in der Lage sein, den Dekoder aus dem fetchmail-Quellcode selbst herauszulesen.

Alles, was verschlüsselte .fetchmailrc-Paßwörter für Sie tun könnten, ist, Ihnen ein trügerisches Gefühl der Sicherheit zu vermitteln, wenn Sie nicht sehr angestrengt darüber nachdenken. Die allgemeine Regel hier ist:

**17. Ein Sicherheitssystem ist nur so sicher wie seine Geheimnisse. Hüten Sie sich vor Pseudo-Geheimnissen.**

## 9. Voraussetzungen für den Basar-Stil

Frühe Kritiker und das Testpublikum für dieses Dokument fragten sehr oft nach den Voraussetzungen für eine erfolgreiche Basar-geführte Entwicklung, darunter sowohl Fragen nach der Qualifikation für den Projektleiter und den Zustand des Codes zum Zeitpunkt der Veröffentlichung für die Gemeinde der Mit-Entwickler. Es sollte klar sein, daß man nicht von Null an im Stile des Basars entwickeln kann [IN]. Man kann am Basar testen, debuggen und verbessern, aber es wäre sehr schwer, ein Projekt im Basar-Modus zu beginnen.

Linus versuchte das gar nicht erst, und ich auch nicht. Ihre keimende Entwicklergemeinde muß etwas Lauffähiges und Testbares haben, um damit spielen zu können. Wenn man mit dem Aufbau der Gemeinde beginnt, benötigt man ein herzeigbares, überzeugendes Versprechen. Ihr Programm braucht nicht besonders gut zu funktionieren. Es kann sehr ungeschliffen, von Bugs geplagt, unvollständig und spärlich dokumentiert sein. Was es aber nicht verfehlen darf, ist, (a) zu laufen, und (b) potentielle Mit-Entwickler davon zu überzeugen, daß es sich in absehbarer Zukunft zu etwas wirklich giftigem transformieren läßt.

Linux und fetchmail gingen mit starken und attraktiven Designs an die Öffentlichkeit. Viele Menschen haben hier vom Basarmodell, wie ich es präsentierte, die korrekte Auffassung, daß dies das allerwichtigste ist und zogen daraus den Schluß, daß für den Projektleiter ein hohes Maß an Intuition für gutes Design und viel Cleverness unentbehrlich ist.

Linus aber holte sich sein Design von Unix. Ich erbe meines vom Vorfahren popclient (obwohl es sich später noch ganz schön ändern sollte, und zwar überproportional im Vergleich zu Linux). Muß der Leiter/Koordinator eines Entwicklungsbasars wirklich über herausragendes Talent für Design verfügen oder kann er damit durchkommen, das Designtalent anderer zu nutzen?

Ich denke, daß es für den Koordinator nicht lebenswichtig ist, ein Design von atemberaubender Brillanz zu stiften, daß es aber für ihn lebenswichtig ist, ein gutes Design anderer als solches zu erkennen.

Sowohl das Linux- als auch das fetchmail-Projekt liefern Indizien dafür. Linus, der kein besonders origineller Designer ist (wie vorher schon erklärt), zeigte doch ein eminentes Talent für das Erkennen guter Designs und für die Integration in den Linux-Kernel. Und ich habe auch schon beschrieben, wie die mächtigste, einzelne Design-Idee hinter fetchmail (SMTP Forwarding) Eingang in meine Software gefunden hat.

Das erste Publikum dieses Dokuments machte mir durch den Hinweis ein Kompliment, daß ich für das Unterschätzen von Originalität beim Designen für Basar-Projekte anfällig wäre, da ich selbst einiges davon besäße und daher als selbstverständlich nähme. Das könnte stimmen; Design (im Gegensatz zu Coding und Debugging) ist sicherlich meine größte Stärke.

Das Problem mit der Cleverness und der Originalität beim Software-Design ist aber, daß beides zur Gewohnheit wird -- man beginnt, die Dinge auszuschmücken und zu verkomplizieren, obwohl man sie doch eigentlich robust und simpel halten sollte. Mir sind schon ganze Projekte um die Ohren geflogen, weil ich eben diesen Fehler machte, aber bei fetchmail schaffte ich es, mich zurückzuhalten.

Ich glaube also, daß das fetchmail-Projekt zum Teil deswegen erfolgreich war, weil ich meine Tendenz, clever zu sein, unter Kontrolle hielt, was (wenn schon sonst nichts) ein Einwand gegen die Wichtigkeit von Design-Originalität für Basar-Erfolge ist. Denken Sie nur an Linux: nehmen wir an, Linus Torvalds hätte versucht, sämtliche grundlegenden Innovationen im Design von Betriebssystemen während der Entwicklung

selbst zu erfinden; erscheint es dann als wahrscheinlich, daß der resultierende Kernel so stabil und erfolgreich wäre wie der, den wir haben?

Ein gewisses Minimum an Kompetenz für Design und Codierung ist natürlich notwendig, aber ich erwarte, daß fast jeder automatisch über mehr als dieses Minimum verfügt, der ernsthaft über die Gründung eines Basar-Projektes nachdenkt. Der interne Reputations-Markt der Open Source-Gemeinde übt einen subtilen Druck auf die Leute aus, und verhindert, daß sie den Keim für ein Unternehmen legen, dem sie nicht gewachsen sind. Bisher hat das allem Anschein nach tadellos funktioniert.

Es gibt aber noch eine weitere Kompetenz, die normalerweise nicht mit der Entwicklung von Software in Verbindung gebracht wird, die aber für Basar-Projekte ebenso wichtig ist wie Findigkeit beim Designen -- oder sogar noch wichtiger. Der Koordinator oder Leiter eines Basar-Projekts muß mit Leuten umgehen und kommunizieren können.

Das sollte einleuchten. Um eine Entwicklergemeinde aufzubauen, muß man Menschen begeistern und für seine Sache interessieren können und bewirken, daß sie mit dem eigenen Anteil am Aufwand zufrieden sind. Technischer Glamour wird das meiste der Beinarbeit auf diesem Weg erledigen, aber er alleine ist bei weitem nicht die ganze Geschichte. Der persönliche Eindruck, den man vermittelt, ist ebenfalls ausschlaggebend.

Es ist kein Zufall, daß Linus ein netter Kerl ist, der bewirkt, daß die Leute ihn mögen und ihn unterstützen wollen. Es ist kein Zufall, daß ich ein extravertierter und energischer Mensch bin, der das Arbeiten in der Gruppe sehr genießt und einiges von der Selbstdarstellung und dem Instinkt eines Kabarettisten hat. Um das Basarmodell zum Funktionieren zu bringen, hilft es enorm, wenn man wenigstens ein bißchen Charme hat, um die Menschen für sich einzunehmen.

## 10. Der soziale Kontext der Open Source-Software

So steht es geschrieben, und wahr ist es: die besten Hacks beginnen als Lösungen für die persönlichen und alltäglichen technischen Probleme des Autors und verbreiten sich, weil sich das Problem als typisch für eine umfangreiche Klasse von Benutzern herausstellt. Das bringt uns zum Kern von Regel 18, die sich vielleicht etwas nützlicher so formulieren läßt:

**18. Um ein interessantes Problem zu lösen, fängt man mit einem Problem an, das einen selbst interessiert.**

So war es bei Carl Harris und seinem Ahnen popclient, und so war es bei mir und fetchmail. Diese Erkenntnis gibt es aber schon seit langer Zeit. Der interessante Punkt hier, der Punkt, vom dem die Geschichte von Linux und fetchmail verlangt, daß wir unsere ganze Aufmerksamkeit auf ihn richten, ist die nächste Phase -- die Evolution von Software in Gegenwart einer großen, aktiven Gemeinde von Anwendern und Mit-Entwicklern.

Im "Vom Mythos des Mann-Monats" beobachtet Fred Brooks, daß Programmiererzeit nicht "gut stapelbar" ist -- mehr Entwickler in ein verschlepptes Software-Projekt zu werfen verschleppt es nur noch mehr. Er behauptet, daß die Komplexitäts- und Kommunikationskosten proportional zum Quadrat der Anzahl der Entwickler wachsen, während die vollendete Arbeit nur linear dazu wächst. Diese Feststellung wurde unter "Brooks' Gesetz" bekannt und oft als Binsenweisheit betrachtet. Wenn aber Brooks' Gesetz nichts hinzuzufügen wäre, dann wäre Linux unmöglich.

Gerald Weinbergs Klassiker "The Psychology Of Computer Programming" (A. d. Ü.: auf Deutsch nicht erhältlich, auf Englisch vergriffen) lieferte, was wir aus heutiger Perspektive als eine wichtige Korrektur von Brooks Gesetz sehen können. In seiner Erörterung des "Programmieren ohne Ego" stellt Weinberg fest, daß in Labors Verbesserungen dramatisch schneller vonstatten gehen, in denen die Entwickler für ihren Code nicht das Verhalten eines Revierbesitzers an den Tag legen und andere Leute dazu anhalten, nach Bugs und möglichen Verbesserungen zu suchen.

Vielleicht hat es Weinbergs Wahl der Terminologie verhindert, daß diese Analyse die verdiente Akzeptanz erhielt -- man muß unwillkürlich lächeln bei dem Gedanken, Internet-Hacker als "ohne Ego" zu bezeichnen.

Aber ich denke, daß dieses Argument heute überzeugender wirkt denn je.

Die Geschichte von Unix hätte uns darauf vorbereiten sollen, was wir gerade von Linux lernen (und bereits experimentell in kleinerem Maßstab nachweisen konnten, indem wir Linus' Methoden willkürlich nachahmten [EGCS] ). Konkret heißt das: Während das Codieren eine grundsätzlich autistische Aktivität bleibt, entstehen die wirklich coolen Hacks durch die Organisation der Aufmerksamkeit und Gehirnpower ganzer Gemeinden. Der Entwickler, der nur sein eigenes Gehirn in einem geschlossenen Projekt verwendet, wird gegenüber dem Entwickler zurückfallen, der weiß, wie man einen offenen, evolutionären Kontext schafft, in dem Feedback den Design-Raum erforscht und Code-Schnipsel, Bug Reports und andere Verbesserungen von hunderten (oder sogar tausenden) von Teilnehmern kommen.

Die traditionelle Unix-Welt wurde aber vom wirklichen Strapazieren dieses Ansatzes bis zum Extrem durch mehrere Faktoren zurückgehalten. Einer davon waren die juristischen Einschränkungen der verschiedenen Lizenzen, Firmengeheimnisse und kommerziellen Interessen. Ein weiterer (im Rückblick) war, daß das Internet noch nicht gut genug war.

Vor dem billigen Internet gab es einige geographisch zusammenhängende Gemeinden, in denen die Kultur zu Weinbergs "Programmieren ohne Ego" ermunterte, und ein Entwickler konnte leicht viele kompetente

Kibitze und Mit-Entwickler anziehen. Bell Labs, das MIT AI Lab, UC Berkeley -- sie alle wurden zur Heimat von inzwischen Legende gewordenen Innovationen, von denen noch immer enorme Kraft ausgeht.

Linux war das erste Projekt, das eine bewußte und erfolgreiche Anstrengung unternahm, die ganze Welt als seinen Pool von Talenten zu verwenden. Ich glaube nicht, daß es Zufall ist, daß die Zeit des Reifens von Linux mit der Geburt des World Wide Web zusammenfällt. Das war 1993-1994, jene Zeit, zu der die ISP-Industrie abhob, das Interesse der etablierten Medien am Internet explodierte und Linux aus der Gehschule herauswuchs. Linus war der erste, der lernte, wie man nach den neuen Regeln spielt, die das alles durchdringende Internet ermöglichte.

Während ein billiges Internet eine Voraussetzung für die Evolution des Linux-Modells war, denke ich nicht, daß es die einzige war. Ein weiterer wichtiger Faktor war die Entwicklung eines Führungsstils und eines Repertoires von Sitten bei der Zusammenarbeit, die es den Entwicklern gestatteten, Mit-Entwickler anzuziehen und das Maximum aus dem Medium herauszuholen.

Aber was war dieser Führungsstil und was waren die Sitten? Auf Machtverhältnissen konnten sie nicht beruhen -- und sogar wenn es so wäre, Führung durch Zwang könnte das beobachtete Resultat niemals hervorbringen. Weinberg zitiert die Autobiographie "Memoirs of a Revolutionist" des russischen Anarchisten Pyotr Alexeyvich Kropotkin (19. Jahrhundert), um dieses Thema sehr gut zu beleuchten: "Aus einer Familie stammend, die Leibeigene besaß, begann ich mein Leben als Erwachsener wie alle jungen Männer meiner Zeit mit dem Glauben an die Notwendigkeit des Befehlens, Bestrafens, Scheltens und dergleichen. Als ich aber, noch sehr jung, ernsthafte Unternehmen leiten mußte und es mit [freien] Menschen zu tun bekam, deren Fehler schwerwiegende Konsequenzen hatten, begann ich, den Unterschied zwischen dem Handeln nach dem Prinzip des Befehlens und der Disziplin und dem Handeln nach dem Prinzip der Übereinkunft zu würdigen. Ersteres funktioniert vortrefflich in der militärischen Parade, ist aber im wirklichen Leben nichts wert, denn ein Ziel kann nur durch die ernstgemeinte Anstrengung übereinstimmender Willen erreicht werden."

Die "ernstgemeinte Anstrengung übereinstimmender Willen" ist genau das, was ein Projekt wie Linux erfordert -- und das "Prinzip des Befehlens" ist auf die Freiwilligen unmöglich anzuwenden, die wir im Anarchistenparadies Internet vorfinden. Um effektiv zu kooperieren und zu wetteifern, müssen Hacker, die ein kollaboratives Projekt leiten wollen, lernen, wie man effektive Gemeinden im Sinne von Kropotkins "Prinzip der Übereinkunft" rekrutiert und begeistert. Sie müssen lernen, Linus Gesetz anzuwenden.

Ich habe vorher den "Delphi-Effekt" als mögliche Erklärung für Linus' Gesetz erwähnt. Es empfehlen sich aber auch kraftvollere Analogien der adaptiven Systeme, wie sie Biologen und Ökonomen kennen, und das viel eindringlicher. Die Linux-Welt verhält sich in vielen Aspekten wie ein freier Markt oder eine Ökologie, eine Sammlung von selbstsüchtig Agierenden, die versuchen, ihren eigenen Nutzen zu maximieren und dabei von selbst eine selbstkorrigierende Ordnung schaffen, die wesentlich raffinierter und effizienter ist als jede zentrale Planung. Hier ist dann also das "Prinzip der Übereinkunft" zu suchen.

Die "Nützlichkeitsfunktion", die Linux-Hacker zu maximieren trachten, ist nicht in klassischem Sinne ökonomischer Natur, sondern die - etwas unkonkret - Pflege ihres jeweiligen Egos und ihrer Reputation unter Hackerkollegen. (Man mag diese Motivation "altruistisch" nennen, aber dabei vergißt man dann den Umstand, daß Altruismus selbst eine Form von Ego-Pflege für den Altruisten ist). Tatsächlich sind Kulturen von Freiwilligen, die in dieser Weise funktionieren, nicht ungewöhnlich; eine, an der ich lange teilgenommen habe, war die der Science Fiction-Fans, die der Hackerkultur aber insofern unähnlich ist, als daß sie

"egoboo" (die Vermehrung der eigenen Reputation unter anderen Fans) ausdrücklich als den grundlegenden Antrieb hinter freiwilligen Aktivitäten anerkennt.

Linus positionierte sich als Schrankenwärter eines Projekts, dessen Entwicklung vorwiegend durch andere getrieben wird und hegte und pflegte es, bis dieses Projekt auf eigenen Beinen stehen konnte. Dadurch hat er einen eminenten Scharfsinn für Kropotkins "Prinzip der Übereinkunft" gezeigt. Diese quasi-ökonomische Auffassung von der Linux-Welt ermöglicht es uns zu sehen, wie diese Übereinkunft angewendet wird.

Wir könnten Linus' Methode als einen Weg ansehen, um einen effizienten Markt für "egoboo" zu erzeugen - um die Selbstsucht individueller Hacker so straff wie möglich zu vernetzen und sie vor einen sehr sperrigen Karren zu spannen, der nur durch nachhaltige Kooperation in Bewegung gehalten werden kann.

Mit dem fetchmail-Projekt habe ich gezeigt (zugegebenermaßen in viel kleineren Dimensionen), daß seine Methoden mit gutem Erfolg nachgeahmt werden können. Vielleicht habe ich es sogar etwas bewußter und systematischer getan als er.

Viele Leute (besonders jene, die freien Märkten aus ideologischen Gründen mißtrauen) würden von einer Kultur von Egoisten erwarten, daß sie fragmentiert, in Parzellen zergliedert, verschwenderisch, geheimnistuerisch und feindselig ist. Diese Erwartung wird aber durch viele Beispiele klar widerlegt; eines davon ist die erstaunliche Vielfalt, Qualität und Tiefe der Linux-Dokumentation. Es ist eine oft strapazierte Binsenweisheit, daß Programmierer das Dokumentieren hassen. Wie kommt es dann, daß Linux-Hacker so viel davon hervorbringen? Offensichtlich funktioniert Linux' freier Markt für Egoboo besser zur Erzeugung von bravem, rücksichtsvollem Benehmen als die Moneten verbrennenden Dokumentationsfabriken der kommerziellen Softwareproduzenten. Sowohl das fetchmail- als auch das Linux-Kernel-Projekt zeigen, daß durch angemessene Pflege der Egos vieler anderer Hacker ein starker Entwickler/Koordinator das Internet verwenden kann, um in den Genuß vieler Mit-Entwickler zu kommen, ohne das Projekt unter seiner eigenen Masse zusammenbrechen zu sehen.

Als Gegengewicht zu Brooks Gesetz stelle ich folgendes fest:

**19. Unter der Voraussetzung, daß der Entwicklungskoordinator ein Medium zur Verfügung hat, daß wenigstens so gut ist wie das Internet, und dieser Koordinator weiß, wie man ohne Zwang führt, werden viele Köpfe zwangsläufig besser arbeiten als nur einer.**

Ich glaube, daß die Zukunft von Open Source-Software zunehmend Leuten gehören wird, die wissen, wie man Linus' Spiel spielt -- Leuten, die die Kathedrale hinter sich lassen und sich für den Basar entscheiden.

Das bedeutet nicht, daß individuelle Weitsicht und individuelle Brillanz nicht mehr zählen werden. Ich denke, daß die vorderste Front der Open Source-Software von Leuten geschaffen werden wird, deren individuelle Weitsicht und Brillanz dann durch die effektive Konstruktion von Gemeinden von Freiwilligen mit ähnlichen Interessen verstärkt wird.

Und vielleicht ist das nicht nur die Zukunft der Open Source-Software. Kein Entwickler von nicht-öffentlicher ("Closed Source") Software kann mit dem Talentpool der Linux-Gemeinde mithalten, wenn es um das Bearbeiten einer technischen Problemstellung geht. Sehr wenige könnten es sich leisten, auch nur die zweihundert (1999: sechshundert) Leute anzuheuern, die zu fetchmail beigetragen haben!

Vielleicht wird die Open Source-Kultur schließlich nicht aus dem Grund triumphieren, daß Kooperation moralisch richtig oder das "Horten" von Software moralisch verwerflich ist (was unterstellt, daß Sie letzteres glauben, was weder Linus noch ich tun), sondern einfach, weil die Welt der nicht-öffentlichen Software in einem evolutionären Wettrüsten mit den Open Source-



Gemeinden nicht gewinnen kann, die ein Vielfaches an hochqualifizierter Entwicklerzeit in eine Problemstellung investiert.

## 11. Über Management und die Maginotlinie

Die ursprüngliche Fassung von "Cathedral and Bazaar" endete mit der oben beschriebenen Vision – der von fröhlichen vernetzten Horden von Programmierern/Anarchisten, denen die hierarchische Welt konventioneller Software in keiner Weise gewachsen ist.

Nicht wenige Skeptiker überzeugte das aber gar nicht, und ihre Zweifel verdienen eine faire Erörterung. Die meisten der Einwände gegen das Basar-Argument lassen sich so zusammenfassen, daß Open Source-Verfechter den die Produktivität multiplizierenden Effekt konventioneller Management-Verfahren unterschätzen.

Traditionell orientierte Manager von Projekten der Software-Entwicklung wenden oft ein, daß die Lässigkeit, mit der sich Projektgruppen in der Open Source-Welt bilden, verändern und wieder auflösen, einen bedeutenden Teil der Vorzüge einer großen Zahl von Entwicklern zunichte mache. Ihre Feststellung hier ist, daß in der Software-Entwicklung nicht die Anzahl der auf einen Haufen geworfenen Leute zählt, sondern das Ausmaß der nachhaltigen Investitionen in ein Produkt, die Kunden erwarten können.

An diesem Einwand ist etwas dran, so viel ist sicher; tatsächlich habe ich in Der verzauberte Kessel die Idee entwickelt, daß in Zukunft der Wert der Dienstleistung der Schlüssel zur Ökonomie in der Softwareproduktion ist.

Dieses Argument hat aber auch ein ernstes verstecktes Problem; es unterstellt, daß Open Source-Entwicklung diese nachhaltigen Investitionen nicht liefern kann. Tatsächlich gab und gibt es Open Source-Projekte, die eine bestimmte Richtung und durchschlagskräftige Gemeinden von Teilnehmern treu verfolgt haben, und das über sehr lange Zeiträume hinweg und ohne institutionelle Aufsicht, die konventionelles Management so bedeutend findet. Die Entwicklung des Editors GNU Emacs ist ein extremes und lehrreiches Beispiel dafür; sie hat über fünfzehn Jahre hinweg die Zuwendung und Mühe von hunderten von Beitragenden in eine vereinigte architektonische Vision absorbiert, und das trotz hoher Fluktuation und trotz der Tatsache, daß nur eine Person (der Autor von GNU) während der ganzen Zeit ununterbrochen aktiv war. Kein Closed Source-Editor hat jemals solche Langlebigkeit erreicht.

Das alles legt es nahe, die Vorzüge von konventionell gemanageter Software-Entwicklung anzuzweifeln, die vom Rest der Einwände gegen das Kathedralen- vs. Basar-Modell unabhängig sind. Wenn es für GNU Emacs möglich ist, fünfzehn Jahre lang eine gerade Linie in der Architektur zu verfolgen, oder für acht Jahre im Falle eines Betriebssystems wie Linux, und wenn (was tatsächlich der Fall ist) es sehr viele gut entworfener Open Source-Projekte gibt, die länger als fünf Jahre am Leben waren -- dann sind wir berechtigt, uns zu fragen, was wir denn, wenn überhaupt irgendetwas, für die Unkosten für konventionelles Management eigentlich kaufen.

Was auch immer es ist, es hat sicher nichts mit der Lieferung von zuverlässiger Software zu einem versprochenen Termin zu tun, oder mit dem Einhalten des Budgets, oder mit allen in der Spezifikation geforderten Leistungsmerkmalen; es kommt ausgesprochen selten vor, daß ein "gemanagetes" Projekt auch nur eines dieser Ziele erreicht, von allen dreien gar nicht zu reden. Es scheint auch kein besonderes Talent von konventionellem Management zu sein, während des Lebenszyklus eines Projekts flexibel auf

Veränderungen im technologischen oder ökonomischen Kontext zu reagieren. Die Open Source-Gemeinde hat sich bei dieser Wertung als bei weitem effektiver gezeigt. Davon kann man sich sehr leicht selbst überzeugen, beispielsweise durch den Vergleich der dreißigjährigen Geschichte des Internets mit den

kurzen Halbwertszeiten proprietärer Netzwerktechnologien, oder den Kosten für die Migration von Microsoft Windows von 16-bit auf 32-bit auf der einen Seite und die fast kostenlose Migration von Linux im selben Zeitraum, die nicht nur auf Intel-Prozessoren beschränkt war, sondern auf mehr als ein Dutzend anderer Hardware-Plattformen ausgedehnt wurde, darunter den 64-bit Alpha.

Eines, was sich die Menschen vom traditionellen Modus der Software-Entwicklung versprechen, ist die Möglichkeit, jemanden nach einem schiefgegangenen Projekt auf Schadenersatz zu verklagen. Das ist aber eine Illusion; die meisten Software-Lizenzen sind so abgefaßt, daß sie sogar jede Verantwortung für Verkäuflichkeit, ganz zu schweigen von Funktionstauglichkeit, ablehnen -- und die Fälle, in denen der Schaden durch nichtfunktionierende Software erfolgreich eingeklagt werden konnte, sind verschwindend gering. Sogar wenn das üblich wäre, ginge dieser Trost, jemanden belangen zu können, am Thema vorbei.

Sie wollen keinen Prozeß, Sie wollen funktionierende Software.

Was erhalten wir also durch den Overhead des Managements?

Um das zu verstehen, müssen wir uns zunächst mit dem vertraut machen, was Software-Entwicklungsleiter glauben zu tun. Eine Bekannte, die sehr gut in diesem Job zu sein scheint, erklärt, daß Software-Projektmanagement fünf Funktionen erfüllt:

1. Es definiert Ziele und sorgt dafür, daß alle Teilnehmer am selben Strang ziehen.
2. Es überwacht den Fortschritt und stellt sicher, daß wichtige Details nicht einfach unter den Tisch fallen.
3. Es motiviert die Leute dazu, auch stumpfsinnige, aber notwendige Plackerei zu machen.
4. Es organisiert den Aufwand der Leute zu maximaler Produktivität.
5. Es beschafft Ressourcen, die für den Fortschritt des Projekts notwendig sind.

Anscheinend sind das alles erstrebenswerte Ziele, aber beim Open Source-Modell und seinem umgebenden sozialen Kontext können sie alle sehr schnell eine eigentümliche Bedeutungslosigkeit bekommen. Gehen wir die Ziele in umgekehrter Reihenfolge durch.

Meine Bekannte berichtet, daß vieles von der Beschaffung von Ressourcen prinzipiell defensiv ist; sobald man seine Leute, Geräte und Büroräumlichkeiten beisammen hat, muß man sie gegen gleichgestellte Manager verteidigen, die um die selben Ressourcen wetten, und gegen Vorgesetzte, die den größtmöglichen Nutzen aus einem begrenzten Pool herausholen wollen.

Open Source-Entwickler aber sind Freiwillige, die nach Interesse und Fähigkeit selbsternannt sind, um zu einem Projekt beizutragen (das bleibt sogar dann wahr, wenn sie für das Open Source-Hacken ein Gehalt bezahlt bekommen). Der Ethos der Freiwilligen hat die Tendenz, die gesamte "räuberische" Seite der Beschaffung von Ressourcen automatisch zu entschärfen: die Leute stiften ihre eigenen Ressourcen. Und es gibt wenig oder keinen Bedarf nach einem Manager, der den "Beschützer" im konventionellen Sinne spielt.

In einer Welt der billigen PCs und schnellen Internet-Verbindungen stellen wir praktisch überall fest, daß die einzige begrenzte Ressource kompetente Aufmerksamkeit ist. Open Source-Projekte, die im Sand verlaufen, scheitern nicht an einem Mangel von Maschinen oder Anschlüssen oder Büroräumlichkeiten, sondern daran, daß die Entwickler das Interesse daran verlieren.

Aus diesem Grund ist es doppelt wichtig, daß Open Source-Hacker sich selbst organisieren, um durch Selbsternennung das Maximum an Produktivität zu liefern -- und das soziale Milieu wählt gnadenlos nur die

höchste Kompetenz. Meine Bekannte, die sowohl mit der Open Source-Welt als auch mit umfangreichen Projekten unter Ausschluß der Öffentlichkeit vertraut ist, glaubt, daß Open Source teilweise wegen seiner Auswahlkriterien so erfolgreich war, die nur 5 Prozent der programmierenden Bevölkerung zuläßt. Sie verbringt die meiste Zeit mit der Organisation der restlichen 95 Prozent und kennt daher den Unterschied zwischen den fähigsten Programmierern und den gerade noch kompetenten aus erster Hand; die Produktivität verhält sich ungefähr 1:100.

Dieser bedeutende Unterschied hat immer eine verlegene Frage hervorgerufen: wären individuelle Projekte und das gesamte Feld besser dran, wenn nicht mehr als 50 Prozent der weniger Fähigen daran teilnehmen würden? Besonnene Manager verstehen seit langem, daß das ganze Spiel keinen Wert mehr hätte, wenn es die einzige Funktion des konventionellen Managements wäre, die weniger Fähigen von einem Nettoverlust zu einem marginalen Gewinn zu machen.

Der Erfolg der Open Source-Gemeinde verschärft diese Frage bedeutend. Sie liefert harte Beweise dafür, daß es oft billiger und effektiver ist, selbsternannte Freiwillige über das Internet anzuheuern als ganze Gebäude voller Leute zu managen, die lieber etwas anderes täten.

Das bringt uns nahtlos zur Frage der Motivation. Eine äquivalente und oft gehörte Umformulierung der betreffenden Aussage meiner Bekannten ist, daß traditionelles Entwicklermanagement eine notwendige Kompensation für schlecht motivierte Programmierer ist, die andernfalls keine gute Arbeit liefern würden.

Diese Antwort tritt meistens zusammen mit der Behauptung auf, daß die Open Source-Gemeinde sich nur dort auf das Erbringen von Aufwand verlassen kann, wo er sexy ist oder technischen Glamour ausstrahlt; alles andere würde ungetan oder schlecht gemacht bleiben, wenn nicht geld-motivierte Großraumbürobewohner unter der Knute von Managern zu Hilfe kommen würden. Ich befaße mich mit den psychologischen und sozialen Gründen für Zweifel an dieser Behauptung in "Homesteading the Noosphere". Im Augenblick möchte ich aber auf die interessanten Implikationen hinweisen, wenn man unterstellt, daß diese Behauptung wahr ist.

Wenn der konventionelle, völlig durchgemanagete und nicht-öffentliche ("Closed Source") Stil der Software-Entwicklung wirklich nur durch eine Art Maginot-Linie von Problemen verteidigt wird, die Langeweile hervorrufen, dann wird jedes einzelne Feld von Anwendungen nur solange davor sicher sein, solange diese Problemstellungen niemand interessant findet und niemand einen Weg findet, sie zu umgehen. Ab dem Zeitpunkt, ab dem es einen Wettbewerb um ein "langweiliges" Stück Software gibt, erfahren dann auch die Kunden, daß sich endlich jemand gefunden hat, der dieses Problem interessant genug fand, um sich darum zu kümmern -- was bei Software wie bei jeder anderen kreativen Tätigkeit ein bei weitem machtvollerer Motivator ist als Geld allein.

Eine konventionelle Managementstruktur zu haben, um zu motivieren, ist so gesehen gute Taktik, aber schlechte Strategie; ein kurzfristiger Gewinn, aber langfristig ein sicherer Verlust.

Bis jetzt sieht das konventionelle Entwicklungsmanagement in zwei Punkten wie eine schlechte Wette gegen Open Source aus (Beschaffung und Organisation) und bei einem dritten (Motivation) lebt es von geborgtem Glück. Der arme, unter Druck stehende konventionelle Manager wird keine Aufgaben bei Überwachung vorfinden, auf dem er Punkte wettmachen kann; das stärkste Argument für Open Source ist die dezentralisierte, unentwegte Kritik und Verfeinerung durch Gleichgesinnte ("peer review"), die allen konventionellen Methoden der Qualitätssicherung weit überlegen ist.

Bleibt uns wenigstens die Definition von Zielen als Rechtfertigung für den Overhead des konventionellen Software-Projektmanagements? Vielleicht, aber das verlangt gute Gründe für den Glauben daran, daß

Management-Komitees und Firmenerlässe beim Definieren von lohnenden und allgemein anerkannten Zielen erfolgreicher sind als die Projektleiter und Stammesältesten, die eine analoge Rolle für die Open Source-Welt ausfüllen.

Diesen Einwand zu einem überzeugenden zu machen wird schwierig sein, und es ist nicht so sehr die Open Source-Seite dieser Gleichung (Langlebigkeit von Emacs und Linus Torvalds' Fähigkeit, ganze Horden von Entwicklern durch Reden über "Weltherrschaft" zu mobilisieren), die das so erschwert. Stattdessen ist es die Erbärmlichkeit der konventionellen Mechanismen zur Definition von Zielen für Software-Projekte.

Eines der bekanntesten Volkstheoreme des Software-Ingenieurwesens ist, daß 60 bis 75 Prozent aller konventionellen Software-Projekte entweder nie fertig oder von den vorgesehenen Anwendern nicht angenommen werden. Wenn diese Zahlen auch nur ungefähr stimmen (und ich habe niemals einen erfahrenen Manager getroffen, der sie abgestritten hätte), dann ist mehr als die Hälfte aller Projekte entweder (a) nicht realistisch spezifiziert oder (b) an den Anwendern vorbeispezifiziert.

Das ist mehr als alles andere der Grund dafür, daß in der Welt des heutigen Software-Ingenieurwesens schon alleine die Formel "Management-Komitee" dem Hörer die Nackenhaare aufstellt -- sogar (oder vielleicht besonders) wenn der Hörer selbst ein Manager ist. Die Tage, in denen ausschließlich Programmierer dagegen Allergiereaktionen zeigten, sind lange vorbei; Dilbert-Comics hängen heute auch über den Schreibtischen der Chefs.

Unsere Stellungnahme gegenüber dem traditionellen Manager von Software-Entwicklung ist daher simpel:

wenn die Open Source-Gemeinde den Wert des konventionellen Managements unterschätzt, warum begegnen dann so viele von euch euren eigenen Verfahren mit so viel Geringschätzung?

Wieder einmal verschärft die Existenz der Open Source-Gemeinde diese Frage erheblich -- weil wir Spaß an dem haben, was wir tun. Unsere kreative Spielerei hat Erfolge nach Kriterien der Technologie, Marktanteile und Beachtung gebracht, deren Häufigkeit das Erstaunliche ist. Wir beweisen nicht nur, daß wir die bessere Software machen können, sondern auch, daß Spaß Kapital ist.

Zweieinhalb Jahre nach der ersten Version dieses Aufsatzes ist der radikalste Gedanke, den ich als Schlußwort anbieten kann, nicht mehr länger eine Vision einer Open Source-dominierten Software-Welt, die heute sogar vielen nüchternen Menschen in Schlipf und Kragen plausibel scheint.

Stattdessen weise ich auf eine allgemeinere Lektion zum Thema Software hin (die sich vielleicht auf jede Form von kreativer oder professioneller Arbeit ausdehnen läßt). Die Menschen haben in der Regel ihre Freude an einer Aufgabe, die in irgendeiner Weise in die Zone einer optimalen Herausforderung fällt, die also weder so leicht ist um zu langweilen noch so schwierig um zu überfordern. Ein glücklicher Programmierer ist einer, der weder unterfordert noch von schlecht formulierten Zielsetzungen und dem Streß bürokratischer Reibungsverluste geplagt ist. "Der Spaß kommt mit der Effizienz".

Von den Umständen und Methoden der eigenen Arbeit angewidert zu sein (sogar wenn sich nur milder Ekel durch Aufhängen von Dilbert-Comics zeigt) sollte daher als Zeichen dafür gewertet werden, daß der Prozeß selbst versagt hat. Freude, Humor und Verspieltheit sind ein wertvolles Gut und das Schlagwort von den "fröhlichen Horden" habe ich nicht nur wegen seiner Griffigkeit verwendet. Auch ist es mehr als nur ein Witz, daß für Linux' Maskottchen ein kuscheliger, kindlicher Pinguin ausgesucht wurde.

Es könnte sich ohne weiteres herausstellen, daß die wichtigste Auswirkung des Erfolges der Open Source die Einsicht ist, daß es keinen ökonomisch effektiveren Modus kreativer Arbeit gibt als das Spielen.

## 12. Danksagung

Dieses Dokument gewann durch Gespräche mit einer großen Zahl von Leuten, die alle mithalfen, es zu debuggen. Mein spezieller Dank gilt Jeff Dutky <dutky@wam.umd.edu>, der die Formulierung "Debugging ist parallelisierbar" beisteuerte und bei der Entwicklung der darauf folgenden Analyse half. Auch Nancy Lebovitz <nancyl@universe.digex.net> gilt mein besonderer Dank. Sie schlug vor, es Weinberg gleichzutun und Kropotkin zu zitieren.

Konstruktive Kritik kam auch von Joan Eslinger <wombat@kilimanjaro.engr.sgi.com> und Marty Franz <marty@net-link.net> von der Mailingliste General Technics. Glen Vandenburg <glv@vanderburg.org> wies auf die Wichtigkeit der Selbstnennung unter Beitragenden hin und stiftete die fruchtbare Idee, daß viel Entwicklungsarbeit "Bugs der Auslassung" behebt; Daniel Upper <upper@peak.org> schlug die natürlichen Analogien dafür vor. Ich bin den Mitgliedern von PLUG, der Philadelphia Linux Users Group sehr dankbar für ihr Auftreten als erstes Testpublikum für die erste öffentliche Version dieses Papiers.

Paula Matuszek <matusp00@mh.us.sbphrd.com> erleuchtete mich zum Thema Praxis des Software-Managements. Phil Hudson <phil.hudson@iname.com> erinnerte mich daran, daß die soziale Organisation der Hacker-Kultur die Organisation ihrer Software widerspiegelt und umgekehrt. Schließlich waren Linus Torvalds' Kommentare sehr hilfreich und seine frühe Unterstützung eine große Ermutigung.

## 13. Weiterführende Literatur

Ich zitierte mehrere Passagen aus Frederick P. Brooks' Klassiker Vom Mythos des Mann-Monats, da seinen Einsichten in vielerlei Hinsicht noch nicht wirklich nachgekommen wurde. Ich möchte Ihnen die Ausgabe zum 25. Jahresjubiläum ganz herzlich empfehlen, die bei Addison-Wesley (ISBN 0-201-83595-9) erschienen ist und auch sein 1986 geschriebenes Papier "No Silver Bullet" enthält. (Anm. d. Ü: auf Deutsch: "Vom Mythos des Mann-Monats", Addison-Wesley, ISBN 3-925118-09-8)

Die neue Ausgabe wird durch eine unschätzbare Rückschau nach 20 Jahren ergänzt, in der sich Brooks unverblümt zu den wenigen Urteilen im ursprünglichen Text bekennt, die sich im Laufe der Zeit als nicht stichhaltig erwiesen haben. Ich las diese Rückschau zunächst nachdem die erste öffentliche Version im großen und ganzen vollendet war und wurde durch die Entdeckung überrascht, daß Brooks Basar-ähnliche Praktiken Microsoft zuschreibt! (Tatsächlich stellte sich aber heraus, daß dieses Urteil nicht richtig ist. 1998 erfuhren wir durch die Halloween Documents, daß Microsofts interne Entwicklergemeinde massiv balkanisiert ist und jene Freizügigkeit im allgemeinen Zugriff auf Quellcode nicht einmal wirklich möglich ist.)

Gerald M. Weinbergs The Psychology Of Computer Programming (New York, Van Nostrand Reinhold 1971) führte das etwas unglücklich getaufte Konzept des "Programmieren ohne Ego" ein. Während er nicht einmal annähernd unter den ersten war, die die Zwecklosigkeit des "Prinzip des Befehlens" erkannte, war er wahrscheinlich der erste, der diesen Punkt in Verbindung mit Software-Entwicklung bemerkte und diskutierte.

Richard P. Gabriel machte sich Gedanken über die Unix-Kultur der Prä-Linux-Epoche und gestand in seinem 1989 erschienenen Papier Lisp: Good News, Bad News, and How To Win Big einem primitiven Basar-ähnlichen Modell Überlegenheit zu. Obwohl es in vielen Aspekten schon etwas veraltet wirkt, genießt sein Aufsatz noch heute zu Recht hohes Ansehen unter Lisp-Fans (mich eingeschlossen). Ein Korrespondent machte mich darauf aufmerksam, daß sich der Abschnitt mit dem Titel "Worse Is Better" fast wie eine Vorwegnahme von Linux liest. Das Papier ist im World Wide Web unter <http://www.naggum.no/worse-is-better.html> verfügbar.

De Marco und Listers Peopleware: Productive Projects and Teams (New York; Dorset House, 1987; ISBN 0-932633-05-6) ist ein wenig gewürdigtes Juwel, das ich zu meiner großen Freude in Fred Brooks Rückblick zitiert gesehen habe. Obwohl nur wenig von dem, was die Autoren zu sagen haben, direkt auf die Linux-oder Open Source-Gemeinden anwendbar ist, sind die Einsichten der Autoren in die Voraussetzungen kreativen Schaffens stichhaltig und haben ihren Wert für jeden, der versucht, einige der Tugenden des Basar-Modells in einen kommerziellen Kontext zu importieren.

Schließlich muß ich gestehen, daß ich diesen Aufsatz beinahe "The Cathedral and The Agora" ("Die Kathedrale und der Marktplatz", A. d. Ü.) betitelt hätte. Die klassischen Papiere über "agorischen Systeme" von Mark Miller und Eric Drexler, beschreiben die gerade erkennbar werdenden Eigenschaften von Markt-ähnlichen Rechner-Ökologien und halfen mir dabei, klare Gedanken über analoge Phänomene in der Open Source-Kultur fassen, auf die mich Linux fünf Jahre zuvor mit der Nase gestoßen hatte. Diese Aufsätze **[gibt es im Web](#)**.

## 14. Epilog: Netscape geht auf den Basar

Es ist ein komisches Gefühl zu merken, daß man dabei mithilft, Geschichte zu machen...

Am 22. Januar 1998, ungefähr sieben Monate, nachdem ich "Die Kathedrale und der Basar" erstmalig publiziert hatte, gab Netscape Communications, Inc. ihre Pläne bekannt, den Quellcode für den Netscape Communicator zu veröffentlichen. Ich hatte noch am Tag vor dieser Verlautbarung keine Ahnung davon, daß dies passieren würde.

Eric Hahn, der Executive Vice President und Chief Technology Officer bei Netscape, schrieb mir kurz danach eine e-Mail:

"Im Namen aller Netscape-Mitarbeiter möchte ich Ihnen dafür danken, daß Sie uns so weit gebracht haben. Ihr Denken und Schreiben waren die grundlegenden Inspirationen für unsere Entscheidung."

In der Woche darauf folgte ich Netscapes Einladung und flog nach Silicon Valley, um zusammen mit ihren Top Executives und technischen Leuten an einer eintägigen Strategiekonferenz teilzunehmen (das war am 4. Februar 1998). Wir entwarfen Netscapes Strategie zur Freigabe des Quellcodes und Lizenzierung.

Ein paar Tage später schrieb ich folgendes:

"Netscape steht kurz davor, uns einen riesigen Praxistest für das Basar-Modell in der kommerziellen Welt zu ermöglichen. Die Open Source-Kultur sieht sich nun einer Gefahr gegenüber; wenn Netscapes Plan scheitert, kann das Open Source-Konzept dermaßen in Mißkredit geraten, daß sich die kommerzielle Welt für ein Jahrzehnt lang nicht mehr darauf einlassen wird.

Auf der anderen Seite ist es eine großartige Gelegenheit. Die erste Reaktion auf den Schachzug in der Wall Street und anderswo war vorsichtiger Optimismus. Wir haben auch die Chance, etwas zu beweisen. Wenn Netscape dadurch bedeutende Marktanteile zurückgewinnen kann, könnte es eine längst fällige Revolution in der Software-Industrie auslösen.

Das nächste Jahr sollte eine sehr lehrreiche und interessante Zeit werden."

Und das war es dann auch. Ich schreibe dies zur Jahresmitte 1999. Die Entwicklung dessen, was später "Mozilla" genannt wurde, war nur ein teilweiser Erfolg. Das ursprüngliche Ziel Netscapes wurde erreicht -- Microsoft ein Monopol am Browser-Markt zu vereiteln. Der Schachzug bewirkte auch einige dramatische Erfolge (vor allem die Freigabe der Rendering Engine der nächsten Generation – Gecko). Das Unternehmen war aber noch nicht in der Lage, außerhalb Netscapes jene massive Entwicklungskapazität zu sammeln, die sich die Gründer von Mozilla ursprünglich erhofft hatten. Das Problem dabei scheint zu sein, daß die Mozilla-Distribution lange Zeit eine der grundlegenden Regeln des Basar-Modells brachen; sie lieferten nichts aus, was potentielle Teilnehmer leicht laufen lassen und arbeiten sehen konnten. (Bis mehr als ein Jahr nach der Release erforderte das Kompilieren von Mozilla eine Lizenz für eine proprietäre Motif-Bibliothek.)

Am negativsten wirkte sich aus (vom Standpunkt der Welt außerhalb Netscapes), daß die Mozilla Group noch keinen Browser von professioneller Qualität geliefert hat -- und eine der Vorstände des Projekts sorgte für eine kleine Sensation, als er zurücktrat und sich über schlechtes Management und verpaßte Gelegenheiten beschwerte. "Open Source", so seine korrekte Beobachtung, "ist kein Zauberstab."

Das stimmt natürlich. Die langfristige Prognose für Mozilla sieht heute (August 1999) viel besser aus als zur Zeit von Jamie Zawinskis Rücktrittserklärung -- er lag aber ganz richtig mit dem Hinweis, daß die Veröffentlichung des Quellcodes nicht notwendigerweise ein existierendes Projekt retten kann, das durch



schlechtdefinierte Ziele, Spaghetticode und anderen chronischen Krankheiten der Software-Entwicklung geplagt ist. Mozilla hat es geschafft, uns gleichzeitig ein Beispiel dafür zu liefern, unter welchen Umständen Open Source Erfolg haben kann und unter welchen Umständen die Methode scheitern wird.

In der Zwischenzeit hat die Open Source-Idee aber weitere Erfolge landen und weitere Unterstützung finden können. 1998 und Ende 1999 erlebten wir eine gewaltige Explosion des Interesses an der Open Source-Entwicklungsmethode -- ein Trend, der sowohl den anhaltenden Erfolg von Linux antreibt als auch davon in Schwung gehalten wird. Die von Mozilla in Gang gesetzte Bewegung beschleunigt sich noch weiter.

## 15. Version und Change History

Ich zirkulierte 1.16 auf dem Linux Kongress am 21. Mai 1997.

Die Bibliographie fügte ich am 7. Juli 1997 der Version 1.20 hinzu.

Die Anekdote von der Perl-Konferenz fügte ich am 18. November 1997 der Version 1.27 hinzu.

Ich änderte am 9. Februar 1998 in Version 1.29 "Freie Software" in "Open Source" ab.

Ich fügte den Epilog "Netscape geht auf den Basar" am 10. Februar 1998 in 1.31 hinzu.

Ich entfernte Paul Eggerts Graphen über GPL vs. Basar als Reaktion auf Einwände von RMS am 28. Juli 1998.

Ich fügte am 20. November 1998 in 1.40 eine Korrektur von Brooks auf Grund der Halloween Dokumente hinzu.

Ich fügte am 8. August 1999 in 1.45 die Fußnoten über das Snafu-Prinzip, (prä)historische Beispiele für Basar-orientierte Entwicklung und Originalität am Basar hinzu.

Andere Änderungen beinhalten kleinere redaktionelle und Markup-Fixes.