



Was macht Google mit Open Source?

Google ist nicht böse

Google ist eines der Unternehmen mit dem größten Output an Open-Source-Software. Trevan McGee hat sich auf der OSCON 2010 mit Googles Open-Source-Grahlhüter Chris DiBona darüber unterhalten.

Trevan McGee: Hallo Chris, freut mich, dass du dir Zeit für ein Interview genommen hast. Kannst du uns erst einmal erzählen, was du bei Google machst?

Chris DiBona: Meine Aufgabe bei Google ist, mich um Open Source zu kümmern, was ungefähr bedeutet, dass ich einerseits Open-Source-Projekten helfe und andererseits sicherstelle, dass Open Source für uns eine wertvolle Ressource bleibt. Das machen wir zum Beispiel, indem wir auf [\[code.google.com\]](http://code.google.com) Infrastruktur für Hunderttausende Projekte bereitstellen. Aber auch, indem wir Gruppen wie die Oregon Open Source Labs oder Mozilla finanziell unterstützen. Wir leisten auch unseren Beitrag für den Betrieb von [\[kernel.org\]](http://kernel.org), und zwar für die Hardware wie auch für die Administratoren.

Das ist der Infrastruktur-Teil, aber wir releasen ja auch selber Open-Source-Code, weil wir denken, dass es zwar nett ist, ein spendabler Kumpel zu sein, aber noch besser, selber Code beizutragen. Viele Googler schicken laufend Patches zu Open-Source-Projekten ein. Wir patchen wohl im Monat so 200 bis 300 Projekte. Pro Woche releasen wir zwei bis fünf Projekte, und da sind so große wie Chrome und Android noch gar nicht mitgezählt. Wir haben insgesamt so um die 20 Millionen Zeilen Code zur Verfügung gestellt und darauf sind wir stolz.

Als dritte Aufgabe wollen wir auch dazu beitragen, dass es mehr und mehr Open-Source-Entwickler gibt. Das geht entweder so, dass wir Google-Mitarbeiter dazu bringen, oder indem wir zum Beispiel beim Summer of Code Studenten dabei unterstützen. Mein Team und ich stellen dabei sicher, dass alle verwendeten Lizenzen zueinander passen und es auch zulassen, dass wir die Projekte verwenden können. Diese Lizenz-Geschichte ist ziemlich wichtig, denn wenn man dabei nicht aufpasst, ist alles umsonst. In meinem Team sind Leute wie Danny Berlin, die sich mit Lizenzen sehr gut auskennen, und damit beraten wir Google.

TM: Du hast die Projekte erwähnt, die Google finanziell oder anderweitig unterstützt. Wie trifft Google dabei die Entscheidung, welche Projekte förderungswürdig sind, zum Beispiel das Oregon Open Source Lab?

CD: Diese Entscheidung treffen nur mein Team und ich. Wir überlegen uns, wer Unterstützung braucht und wer helfen kann. Es ist viel schwieriger, als man denkt, Geld in Code und tatsächlich hilfreiche Ressourcen zu verwandeln. Wenn man dann Institutionen findet, die das schaffen, etwa das Oregon Open Source Lab, die Linux Foundation oder Kernel.org, dann hilft

man ihnen, weil sie eine wichtige Aufgabe haben und dabei Unterstützung brauchen.

Wenn es auf der anderen Seite darum geht, welche Projekte Google selbst unter eine freie Lizenz stellen soll, spielen strategische Entscheidungen auch eine Rolle. Zum Beispiel müssen Android, Chrome oder Chrome OS unter einer Open-Source-Lizenz stehen, damit sie erfolgreich sein können. Bei den kleineren Projekten ist es eher so: Die Programmierer wollen es und wir helfen ihnen dabei. Als Google-Programmierer kann man innerhalb von drei Tagen das Okay von meinem Team bekommen, was alle juristischen Fragen wie Markenrecht, Patente und so weiter betrifft.

Normalerweise brauchen die Programmierer länger, um den ganzen Code in einen Zustand zu bekommen, dass er der Welt präsentierbar und außerhalb von Google lauffähig ist und so weiter. Im Wesentlichen kümmern wir uns eher darum, dass den Programmierern bei einer Open-Source-Release ihres Projekts niemand Steine in den Weg legt. So ähnlich ist es auch bei den Patches für andere Projekte. Wir schauen uns die ersten paar Patches an und überlegen, was sie einem Projekt nutzen. Dann sagen wir den

Entwicklern, dass wir ihnen trauen. Sie informieren uns dann zwar über Patches, aber wir schauen uns nicht mehr jedes einzelne an. So gibt es sehr schnell einen kontinuierlichen Fluss von Code-Produktion.

„Google ist verrückt.“

TM: Du hast eben Lizenzen erwähnt. Als der Videocodec Web-M herauskam, gab es eine kurze Verstimmung wegen der Lizenz. Kurze Zeit später änderte Google die Lizenz und alle waren zufrieden. Hattest du dabei deine Hände im Spiel?

CD: Wir dachten schon am Anfang, die Lizenz sei wohl nicht zu 100 Prozent mit der GPL verträglich. Aber wir wollten lieber Web-M möglichst schnell veröffentlichen und dann eventuell nochmal nachbessern, und so ist es dann auch gekommen. Jetzt haben wir eine Lösung, die mit den GPL-Versionen 2 und 3 kompatibel ist und vor allem auch mit der Apache-Lizenz.

TM: Als du bei Google angefangen hast, hättest du dir träumen lassen, dass ihr mal etwas mit Mobiltelefonen oder Fernsehern macht?

CD: Ganz sicher nicht, auf gar keinen Fall. Ich hätte gedacht, dass sie spinnen - was ich abgesehen davon immer noch tue. Ich war ungefähr ein Jahr bei Google, als das mit Android losging. Als wir sie kauften, war das nur eine sehr kleine Firma mit fünf Leuten und ich dachte: „Was, wir kaufen eine Firma mit einem Mobilfunk-Betriebssystem? Das ist verrückt.“ Aber sie wollten alles unter eine freie Lizenz stellen, und so war ich schon mal zufrieden. Ich traf sie dann, und sie waren wirklich genial. Andy Rubin, Brian und die anderen haben die Firma dann so ausgebaut, dass sie bald ein richtig gutes Handy bauen konnten, und es war beeindruckend, ihnen dabei zuzusehen.

Wenn man sich die vielen Bereiche ansieht, in denen Google tätig ist, ob es nun Browser sind, ein Handy-Betriebssystem oder Chrome OS, dann ist das

wirklich begeisternd. Für mich als Open-Source-Mann ist es natürlich toll, dass all das unter einer freien Lizenz steht. Ich glaube, wenn diese Google-Projekte nicht Open Source wären, hätten wir nicht halb so viel Erfolg damit gehabt.

Chris DiBona

Schon bevor er anfang für Google zu arbeiten, hatte Chris DiBona viel mit Open Source zu tun. Er war Autor und Redakteur für die bekannte Slashdot-Website und ist Mitherausgeber der beiden Essay-Sammlungen „Open Sources“ und „Open Sources 2.0“. Heute wacht er als Open Source und Public Sector Manager bei Google über alle Open-Source-Aktivitäten des Suchmaschinenherstellers und ist mit dieser Aufgabe sehr zufrieden. Trevan McGee hat Chris DiBona am Rande der OSCON-Konferenz 2010 getroffen und ihn zu Google, Android und zur Zukunft von Open Source befragt.

„Es gibt drei Möglichkeiten, eine Firma zu ruinieren:
mit **Frauen**, das ist das Angenehmste;
mit **Spielen**, das ist das Schnellste;
mit **Computern**, das ist das Sicherste.“

Oswald Dreyer-Eimbcke, deutscher Unternehmer



Es gibt allerdings auch eine ganze Reihe von Möglichkeiten, mit IT zum Unternehmenserfolg beizutragen. Und genau damit beschäftigen wir uns seit dem Jahr 1989. In weit über 100.000 Stunden IT-Training, technischem Consulting und Software-Entwicklung haben wir eine ganze Menge Know-how entwickelt. Dieses umfassende Wissen kommt Ihnen heute zugute, wenn wir Sie in allen IT-Fragen unterstützen.

Wie Sie von unserem Know-how profitieren, erfahren Sie unter www.lamarc.com. Rufen Sie uns an **+49 611 26 00 23** oder schicken eine E-Mail an info@lamarc.com

Seminare OnSite Coaching Netzwerk Consulting System Consulting Developer Support Software-Entwicklung