

Las patentes de software son inconsistentes

Patentar el software es contradictorio: una patente es un monopolio sobre una máquina a cambio de la difusión de información (no disponible anteriormente) sobre la máquina. Si la máquina es software (es decir, información), la patente es un monopolio sobre información a cambio de difundir dicha información. Este contrasentido es irrealizable.

Legalizar las patentes de software en la UE también es contradictorio con la estrategia e-Europe y la voluntad de ser líderes en el mundo de la economía del conocimiento de la próxima década. Difícilmente ganaremos a nuestros competidores copiando sus errores. Sería mejor que nuestras empresas pudieran innovar mientras las de USA se entretienen en los tribunales (como el juicio contra eBay, una de las pocas '.com' que se salvó de la quema, que podría hacerles mucho daño o incluso cerrar la tienda en USA).

Las patentes de software son incompatibles con el software libre, dado que el software afectado por patentes no es del todo libre, y los autores de software libre no pueden pagar licencias por copia porque ni tan siquiera intentan saber cuántas copias de su software hay por el mundo (ídem para el shareware). El software libre como Linux, o Samba, o muchos otros proyectos ya tienen problemas actualmente por ellas. Por lo tanto, legalizar las patentes de software sería contradictorio con la tendencia reciente de usar y promover el software libre en la administración pública europea, como propone un informe de Unisys para el programa europeo de intercambio de datos entre administraciones (ya lo propuso una comisión temporal del Parlamento Europeo en el 2001 por razones de seguridad). Hay más acciones en las administraciones públicas en pro del software libre que serían incompatibles con las patentes de software: Reino Unido, Alemania, Francia, España, Extremadura, Finlandia, Cataluña...

© Caliu y Proinnova 2002

Pueden imprimir y distribuir copias de este folleto (o traducirlo).

Disponible en: <http://patents.caliu.info/folleto/index.es.html>

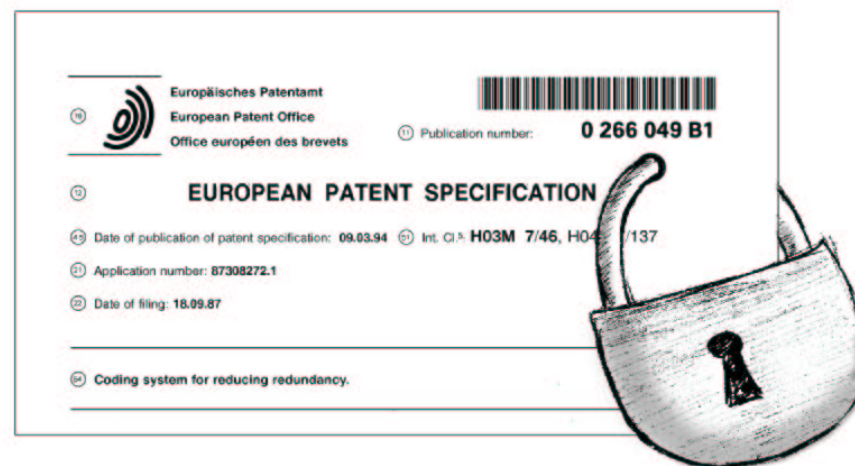
Más información:

<http://proinnova.hispalinux.es> (en castellano)

<http://swpat.ffii.org> (multilingüe)

Campaña contra las patentes de software Proinnova

<http://proinnova.hispalinux.es>



Por intereses de multinacionales e intermediarios, la Oficina Europea de Patentes se ha ido desviando de la ley. Ahora, la Comisión ha propuesto la directiva COM(2002)92, en contra de los profesionales y de los estudios económicos, para encubrir estas irregularidades. La directiva quiere permitir que los programas informáticos se puedan patentar, en contra del convenio europeo de patentes (el cual no modifica). Dicha directiva es innecesaria, contraproducente, peligrosa e inconsistente.

Las consecuencias de la directiva son:

1. Más monopolios y oligopolios en la informática. Software de menor calidad, más caro.
2. Discriminación de PYMEs con respecto a grandes empresas y de unos modelos de negocio respecto a otros.
3. Pérdida de competitividad respecto a USA y Japón.
4. Ineficiencia por desviación de trabajo técnico a legal. Graves Frenos e incertidumbre jurídica en el trabajo técnico.
5. Derechos del individuo (de expresión e información de los ciudadanos, laborales de los informáticos).
6. Las políticas en sociedad de la información, software libre y desarrollo tecnológico quedan comprometidas.

ARGUMENTOS

Esta directiva es innecesaria

La Comisión dice que hace falta armonizar y clarificar la situación porque hay incertidumbre legal, pero:

1. Las leyes de los estados miembros ya son muy parecidas. El Convenio Europeo de Patentes es un único texto en vigor en los 15 estados miembros (y 9 más). No es posible armonizar más la ley. La directiva introduciría leyes estatales contrarias al Convenio Europeo de Patentes.
2. La incertidumbre legal no es culpa de leyes diferentes entre distintos estados, sino que la Oficina Europea de Patentes es demasiado creativa a la hora de interpretar la ley. Entonces, los jueces deben escoger entre la letra y el espíritu de la ley o la práctica de la Oficina de Patentes, y hay jurisprudencias divergentes incluso dentro del mismo estado.
3. La directiva no define ningún límite claro entre qué se puede patentar y qué no.

Las patentes de software son innecesarias

Las patentes en general se justifican teóricamente porque suponen un incentivo a la innovación y a la publicación de innovaciones que sin este incentivo quizás quedarían como secretos industriales.

Pero en la innovación es inherente el software, ya que es la única manera de competir. La fabricación y distribución (hacer llegar copias de los programas a los usuarios) y las materias primas son igual de baratas para todos los competidores.

El software libre demuestra que hay suficiente incentivo no tan sólo para innovar sino para revelar creaciones en software, sin el incentivo de las patentes.

Las patentes no protegen programas completos, como los derechos de autor, sino conceptos, prácticas más generales. Los derechos de autor sobre un procesador de textos prohibirían a cualquiera distribuir el procesador de textos sin permiso del autor, pero la patente sobre un procesador de textos (de haberse obtenido cuando era una idea nueva) prohibiría que alguien programase un procesador de textos por su cuenta, por tanto protegería el concepto de procesador de textos. En informática, lo que es caro no son los conceptos (quizás en farmacia o química lo sean), porque de entrada ya sabemos lo que un ordenador puede y no puede hacer. Lo caro es llevar los conceptos a la práctica, y esto ya está

protegido por los derechos de autor. Por tanto, las patentes protegerían la parte barata y erosionarían la protección de la cara.

Las patentes de software son contraproducentes

El software tiene mucha tendencia natural a la monopolización, por culpa de los efectos en red (un programa es más útil cuando lo hace servir mucha gente) y por otras causas. Otorgar monopolios de 20 años por ideas en software sólo conseguiría reforzar los oligopolios actuales, perjudicar los consumidores, la calidad y la innovación.

A un programador o una PIME les es imposible comprobar que no infrinja ninguna patente. El software es muy incremental y cada programa utiliza muchos conceptos. Cada uno de ellos podría estar patentado. A menudo las grandes compañías ni siquiera se ven capaces de buscar entre siquiera sus propias patentes para asegurar que no afectan a un estándar en el que participan y muchas organizaciones de estandarización renuncian a exigirlo.

Las patentes de software son peligrosas

La posibilidad de patentar algoritmos y estructuras de datos daría a las compañías privadas control sobre demasiados recursos de la sociedad de la información. Gracias a patentes sobre formatos de datos (o software para leer y escribir éstos formatos) las multinacionales podrían impedir a los autores crear o distribuir arte digital de todo tipo. Hoy en día, ya hay patentes que afectan los dos formatos de imagen más usados en la web (JPEG y GIF), de manera que las fotos de nuestros eurodiputados en la web del Parlamento seguramente infringirían alguna patente. Lo mismo pasa con audio (MP3) o vídeo (MPEG, ASF). Estos formatos y otros poseedores de patentes pueden censurar o poner peajes a gran parte del contenido multimedia del mundo.

Dado que la Oficina de Patentes ya ha otorgado ilegalmente unas 30000 patentes de software, la mayoría a empresas de USA o Japón, la directiva las legalizaría y dichas empresas forasteras saldrían con una ventaja monopolística muy importante sobre las empresas europeas.

Dado que el software es información, una restricción en el comercio de software también es una restricción en la libertad de información. Mientras que un ingeniero mecánico siempre podrá publicar planos de motores patentados, un experto en software no podría publicar planos de software patentado, ya que el software es su propio plano y publicarlo infringiría la patente.