



Bisoños Usuarios de GNU/Linux de Mallorca y Alrededores | Bergantells Usuaris de GNU/Linux de Mallorca i Afegitons

No a las patentes de software (7172 lectures)

Per David Martín, [Suki](http://sukiweb.net) (<http://sukiweb.net>)

Creado el 28/06/2005 09:44 modificado el 28/06/2005 09:44

En la última reunión de la junta directiva de Bulma decidimos ponernos en marcha para apoyar la campaña en contra de las patentes de software. Entre otras iniciativas, le pedimos a [Ricardo Galli](#)⁽¹⁾ que nos hiciese un pequeño [podcast](#)⁽²⁾ explicando por qué debemos oponernos a las patentes de software.

El resultado es [este apunte](#)⁽³⁾ en su weblog, junto con el podcast de nueve minutos que se puede descargar en formato [Vorbis](#)⁽⁴⁾ y también en [MP3](#)⁽⁵⁾.

En el cuerpo de la noticia copio la transcripción completa del podcast.

Cuando se habla de propiedad intelectual se suelen confundir y mezclar leyes distintas, con objetivos distintos y de alcances temporales distintos. Dos de ellas, las más importantes, son las leyes de *copyright* y las de patentes.

Las leyes de *copyright* tienen como objetivo asegurar el monopolio de una manifestación específica de una o un conjunto de ideas, una pintura, una novela, un programa. Las leyes de patentes otorgan en cambio un monopolio sobre las propias ideas. La primera, y para todos los países firmantes de la Convención de Berna, es de aplicación automática por el sólo hecho de existir la obra, y tiene una validez temporal de hasta hasta varios decenios después de la muerte del autor. La segunda requiere un procedimiento específico de verificación y validación de esa idea, su duración temporal suele ser de 20 años.

Lo que tienen en común ambas leyes es que la sociedad renuncia a algunas libertades y otorga monopolios protegidos por el estado para obtener beneficios mayores: mayor creación o producción intelectual y cultural en el caso del *copyright*. O la divulgación de información técnica de nuevas ideas en el caso de las patentes. Las leyes de patentes pretenden favorecer la divulgación de las nuevas invenciones evitando que se mantengan en secreto para así poder amortizar los elevados costes de producción de aparatos físicos y mecánicos y obtener beneficios económicos de sus comercialización.

Es importante destacar que ambos monopolios que otorga la sociedad a los autores e inventores persigue un beneficio social y que son el objetivo y justificación moderna de esas leyes.

Los programas informáticos son muy distintos a elementos físicos. Los primeros son creaciones puramente intelectuales y que se ejecutan en un procesador sin estar sujetos a restricciones físicas. Eso hace que elaborem programas cada vez más complejos, con muchos más componentes y muchísimo menor coste que el que implicaría el desarrollo y fabricación de elementos físicos de similar complejidad. Así para fabricar automóviles hacen falta inversiones de decenas o cientos de millones de euros, sólo al alcance de grandes empresas o de una minoría de la población. Pero para desarrollar un programa igual de complejo que ese coche sólo hace falta un ordenador y unos pocos meses de programador. Eso está al alcance de prácticamente los millones de programadores europeos. En resumen, unos pocas decenas de miles euros versus millones de euros necesarios sólo para fabricar el primer coche.

Pero hay otra diferencia fundamental, un programa informático, hasta los procesadores de textos más sencillos, están basados en cientos o miles de ideas individuales.

Por estas y otras razones, la mayoría de los países desarrollados optaron por proteger a los programas exclusivamente mediante las leyes de *copyright*.



El primer país donde aparecen las patentes de software es en USA. Y no precisamente porque estaba contemplado en las leyes de ese país, sino por una decisión judicial de principios de los años 80 que abrió la posibilidad de patentar programas. A partir de 1992 se relajan las restricciones para las patentes de software y se ha visto como se incrementaron la cantidad de patentes de este tipo.

¿Han permitido esas patentes de software que se innove más o que se divulgue información? No, y todas las evidencias y estudios científicos serios e independientes demuestran lo contrario. No sólo que no se puede afirmar que la última década de la informática haya sido fructífera en innovaciones, sino que están afectando gravemente el desarrollo de la competencia y de nuevas aplicaciones. Lo sabe perfectamente Microsoft, que anualmente tiene decenas de demandas de patentes –que claramente influyen en el coste de sus productos–.

Incluso con todos los problemas y experiencias negativas en USA, ahora pretenden aprobar –con métodos nada democráticos– una directiva europea que obligaría a los países miembros a cambiar sus leyes nacionales para permitir que se patenten programas. Argumentan que aquí será distinto, que no se permitirá que ocurra lo mismo que en USA, pero el lenguaje legal utilizado es similar al de USA, y más pronto que tarde se patentarán también ideas puras de software. Es un perfecto Caballo de Troya. Sino, no se explicaría el interés y lobby de las grandes empresas de software, –Microsoft incluida– para que se apruebe la directiva.

¿Por qué ese interés?

Es muy sencillo, las leyes de patentes aseguran monopolios sobre ideas, y por lo tanto es el método más sencillo de eliminar la competencia. Sobre todo si esas empresas ya tienen *portfolios* importantes de patentes que no sólo sirven para elevar las barreras de entrada de la competencia, sino también para usarlas en caso de demandas contra sus propios productos, o directamente para no respetar las patentes de empresas menos poderosas.

Mantener toda esa infraestructura de abogados y especialistas en patentes cuesta mucho dinero. Pero las grandes corporaciones ya se han adaptado y las tienen en marcha debido a su participación en el mercado norteamericano. Es simplemente una cuestión de conveniencia para ellas que Europa “armonice” el sistema con el de USA y así obtener o ampliar sus monopolios de ideas sin incrementar los costes. A los únicos que perjudicará son a aquellas empresas europeas, sobre todos las pequeñas y medianas, que no estén participando en ese mercado ni que tengan *portfolios* de patentes, o el dinero para hacerse con uno rápidamente.

La propaganda que han transmitido es que con el sistema de patentes de software se incrementará la innovación y permitirá el crecimiento de una industria europea. O también hacen campañas, de FUD por supuesto, que transmiten la idea de que sin las patentes de software se cerrarán muchas empresas. Por supuesto no explican que esas empresas que existen hoy no necesitaron patentes, ni siquiera la potente industria norteamericana que nació, creció y se formó si necesidad de patentes de software. Pero no sólo han sido incapaces de demostrar las ventajas, sino que, rizando el rizo, en vez de ellos –que son los que quieren cambiar la ley– demostrar y justificar los beneficios sociales de extender el sistema de patentes nos han pasado a nosotros la responsabilidad de demostrar que su propuesta será perjudicial.

Por estas razones, por la ignorancia de algunos responsables políticos de cómo se desarrollan los programas informáticos, ni su complejidad y combinación de ideas necesarias, porque se han olvidado que las leyes tienen que perseguir el beneficio del público, porque se han dejado convencer de que un sistema de lotería –con una burocracia y costes inabordables por las PyMEs y los programadores individuales– hemos llegado a la situación en que están a punto de aprobar una directiva que convertirá a un sistema que antes era una regulación entre empresas a un nuevo sistema que regulará las actividades individuales de nosotros los informáticos.

Sólo por esta razón ya se justifica el rechazo a la directiva. Quizás esta frase sólo la podría entender un experimentado programador, con experiencia en el desarrollo de programas complejos. Pero quizás sí podrán entender que no habrá ningún programador o empresa que desarrolle software que pueda estar seguro que sus propios programas, desarrollado enteramente por ellos, no sean sujeto de una demanda en cualquier momento, incluso si se han tomado el trabajo –y el dinero– de analizar los cientos de miles de patentes. El lenguaje que se utiliza en la descripción de esas patentes no tiene nada que ver con la funcionalidad real que protegen. Por eso decimos que es un campo minado, en cualquier momento podrá explotar una mina. Se podrá argumentar que la comisión intenta disminuir el número de minas, pero seguirá siendo un campo minado. Tarde o temprano explotará alguna.

Puesto en perspectiva, la culpa ha sido en gran parte nuestra, los informáticos, que no hemos sabido participar de los grandes debates sociales, ni siquiera en los que somos directos afectados. Seguramente la mayoría de los profesionales informáticos no saben la diferencia entre *copyright* y patentes que expliqué al principio de la grabación.



Por eso es hora de movilizarnos y hacer escuchar nuestra opinión. Un estado o unión presuntamente democrática no puede aprobar tan a la ligera y con métodos tan sospechosos –siguiendo las instrucciones de grandes corporaciones acompañada de una propaganda tendenciosa– leyes draconianas que afectarán directamente a millones de profesionales y PyMEs europeas.

Lista de enlaces de este artículo:

1. <http://mnm.uib.es/gallir/>
 2. <http://es.wikipedia.org/wiki/Podcast>
 3. <http://mnm.uib.es/gallir/posts/2005/06/26/346/>
 4. <http://mnm.uib.es/gallir/wp-content/podcasts/nopatentes.ogg>
 5. <http://mnm.uib.es/gallir/wp-content/podcasts/nopatentes.mp3>
-

E-mail del autor: suki__ARROBA__bulma.net

Podrás encontrar este artículo e información adicional en: <http://bulma.net/body.phtml?nIdNoticia=2206>