

OPINIÓN

Diez razones para oponerse a las patentes de software

Jueves, 19 de octubre de 2000

1.- Gran parte de las patentes concedidas hasta la fecha son obvias.

El uso de XOR (una de las operaciones básicas de los ordenadores) para pintar y despintar un cursor en una pantalla está protegido por una patente. Es el equivalente de patentar la suma para calcular presupuestos, y uno se pregunta en qué estaría pensando el examinador en cuestión cuando aceptó esta patente. No hay ninguna razón para pensar que las Oficinas de Patentes vayan a mejorar sus prácticas, y menos después de salirse con la suya y eliminar todas las restricciones a la patentabilidad. Son organizaciones cerradas, con muy poca transparencia pública, y representan un grupo de interés privado con mucha influencia.

2.- Las patentes de 'métodos de negocio' registran prácticas sociales habituales

El cambio en la legislación no sólo afectaría al software: también permitiría la patentabilidad de 'métodos de negocio' y 'métodos educativos'. Parece que basta con tomar cualquier idea exterior y añadir 'en internet' para que algo sea patentable. Como ejemplo pondré la subasta inversa, que lleva siglos practicándose en las lonjas gallegas: el subastador canta pujas en orden descendiente: "1000, 950, 900, 850, 800..." y la subasta se adjudica en cuanto la primera persona puja. Pues bien, la empresa priceline.com ha sustituido las bandejas de pescado por los billetes de avión, y escrito detrás de esta descripción "en internet", y ha conseguido la patente. Les recuerdo que una patente es un monopolio, lo que quiere decir que si alguien más quiere usar la subasta inversa en internet, tiene que pagar a priceline o arriesgarse a una demanda.

3.-Es imposible implementar un sistema que no produzca malas patentes

Los examinadores de patentes tienen demasiado trabajo, y poco tiempo para buscar lo que se denomina 'arte previo'. Una patente no sólo tiene que ser 'no obvia', sino también novedosa; el 'arte previo' son ejemplos anteriores del invento propuesto para patente. Se decía de Von Neumann, el gran matemático húngaro cuya contribución en el proyecto Manhattan y con la NASA dio a los Estados Unidos la bomba atómica y el viaje a la Luna, que era la única persona viva que tenía conocimiento de todas las ramas de la matemática. En la actualidad es posible que sólo Donald Knuth, autor de "The Art of Computer Programming" y apodado cariñosamente "Dios" en círculos de programadores, tenga todos los conocimientos para saber si un algoritmo o programa es novedoso o no.

Si a esto le unimos que las patentes no incluyen las palabras "algoritmo, software, programa", sino que cada patentador usa un subterfugio distinto para colar su patente por los agujeros de la Oficina de Patentes, está claro que las malas patentes están aseguradas. Este segundo inconveniente es el único que sería resuelto si se permitiera el registro de algoritmos, pero aún quedaría el primero. Por último, los examinadores de patentes tienen un incentivo para aprobar las patentes, no para rechazarlas. Y su control de productividad les obliga a examinar un número mínimo de patentes al año, lo que hace que no le puedan dedicar bastante tiempo a cada una de ellas.

4.- Las patentes de software suponen un peligro para la pequeña empresa

Las pequeñas y medianas empresas no tienen un departamento legal adecuadamente dotado para registrar patentes, comprar licencias, entrar en litigio cuando una patente sea inválida o la infrinjan inadvertidamente, ni para investigar en las bases de datos de patentes antes de realizar un proyecto. Esto es especialmente dañino en el caso del software, donde el coste de entrada es lo bastante bajo para que una sola persona con su ordenador pueda contribuir al progreso de la industria. En el caso de la fabricación de objetos físicos, las realidades de la producción en cadena hace que el coste de entrada en una industria sea más alto, con lo que el coste de una patente se diluye más entre el coste de investigación, desarrollo y posterior producción.

5.- Las patentes de software atentan contra la competencia

El hecho de que muchas patentes de software declaren el monopolio de prácticas sociales habituales o soluciones técnicas obvias permite que los propietarios de las patentes las usen de forma agresiva, como arma en la lucha por el mercado. Es el caso del 'One-click buying', sistema patentado por Amazon, quien hasta la fecha sólo ha usado la patente para atacar a su más directo competidor, Barnes & Noble. Hay que hacer notar que el 'One-click buying' es un uso obvio de las galletitas o 'cookies' (sistema por el que los servidores de internet 'recuerdan' si un usuario ha estado antes allí, almacenan datos de sesión, etc.). Si alguien podría haber registrado esa patente, debería haber sido el inventor de las 'cookies', puesto que se inventaron precisamente para permitir el 'One-click buying', el registro automático sin tener que introducir el nombre de usuario y la contraseña, etcétera.

Y otro de los lados por los que se dificulta la competencia es en el punto económico. Si es usted empresario, le voy a dar algo en que pensar mientras los Eurodiputados discuten con los Eurofuncionarios y la EPO si se aprueban o no las patentes de software. Pregúntele a su Director Técnico si está usando código patentado, y cuánto tiempo y dinero le costaría comprobarlo en ese caso. Puede que tenga que revisar todo su código y compararlo con las bases de datos de patentes en Estados Unidos, y eso lleva tiempo.

El infractor también puede ser uno de sus proveedores; llámelos y pregúnteles en cuánto afectarían las patentes de software al precio de sus licencias. Cuando llame a su Director Financiero para contárselo, aproveche para preguntarle cuánto presupuesto tienen para comprar licencias de patentes y cuánto para litigios sobre patentes, y cómo afecta esto a la cuenta de resultados. Pregúntese usted mismo cuánto afecta esto al valor para los accionistas. Existen sesudos informes y estudios que demuestran el peligro de las patentes de software para la competencia, pero a lo mejor ya no le hace falta leerlos después de hablar con los directivos de su empresa.

6.- Las patentes de software suponen un peligro para Europa

Una de las razones por las que se está estudiando la inclusión del software entre las invenciones patentables en Europa es la presión de los EEUU, que encontrarían aquí un terreno fecundo para el litigio o la licencia. Esto costaría mucho dinero a las empresas europeas, sometidas a un aplastante corpus de patentes previo. Pero peor aún que pagar por un algoritmo podría ser que se prohibiera su uso, con la siguiente merma de la capacidad de competir con las empresas propietarias de la patente (ver apartado 5). La EPO (Oficina Europea de Comercio) es una organización de tratado a la que pertenecen 19 países, algunos de los cuales, obviamente, no están entre los 12 de la Unión Europea. El esfuerzo de 'lobby' estadounidense se está concentrando en el voto de Chipre, Liechtenstein, Andorra, Suiza... que por una razón o por otra no tienen tanto que perder (o en el caso de Suiza, tienen mucho más que ganar) que los países que se oponen: Francia, Alemania, España...

7.- Las patentes de software suponen un grave peligro para el Software Libre

No es este el momento de cantar las alabanzas del Software Libre, pero es necesario señalar que las Administraciones Públicas y empresas, no los usuarios finales, quienes más se pueden beneficiar de la existencia de aplicaciones cuyo código fuente pueden auditar, modificar y redistribuir libremente. El código fuente es un texto legible por humanos que describe lo que hace el programa y que, una vez pasado por un proceso llamado "compilación", genera el código ejecutable, el programa que usamos.

El hecho de que el código fuente del Software Libre sea, por definición, de pública lectura, hace que estos programas sean mucho más fáciles de atacar que los programas llamados "cerrados" o "no libres". A partir de aquí entran en funcionamiento los mecanismos de bloqueo de la competencia.

8.- Es casi imposible asegurar que no se infringe alguna patente

El hecho de que las patentes de software estén redactadas en términos tan oscuros, el alto precio de investigar sobre las patentes existentes (la principal fuente de ingresos de la EPO son los informes sobre las patentes que hay en un determinado campo de la industria) y la gran cantidad de patentes 'obvias' impiden comprobar adecuadamente si uno está infringiendo una patente al escribir un programa, o no.

Por esta razón las patentes de software podrían suponer un freno a la industria del software, y bloquear la innovación al no impedir que un programa novedoso use código patentado en alguna de sus operaciones más triviales.

9.- Se puede casi asegurar que se infringirá una patente

Este punto se podría haber titulado "Es casi imposible asegurar que no se infringe una patente, segunda razón". Una tendencia actual muy común en la producción de software es dejar que sean programas los que generen otros programas. Es una práctica tan común que Philip Greenspun, profesor del MIT, lo propone como ejercicio a sus alumnos.

Es imposible comprobar 'a priori' el código generado por un ordenador, sea por algoritmos genéticos, por optimización en un compilador o por el método que sea. Saber si uno de estos programas infringe una patente es tan difícil como leerle a alguien la mente. Probablemente en algún punto del proceso las máquinas darán con soluciones patentadas, sólo que no lo sabremos.

10.- El Copyright y las Marcas Registradas son más que suficientes

El navegador que están usando ustedes para leer estas líneas ya está protegido dos veces: primero por las leyes de copyright. Si yo hago un navegador, no puedo usar el código de otro navegador a no ser que el propietario del copyright me autorice. Así que no me podré basar en Explorer, Opera o iCab, pero podré hacer un navegador a partir de Mozilla, Galeon o cualquiera de los otros navegadores libres que existen en el mercado. Pero además del copyright está el asunto de las marcas.

Si hago un nuevo navegador, no lo podré llamar Netscape Navigator, ni Microsoft Internet Explorer, ni Mozilla, etc. Estos son nombres registrados, son marcas, y la legislación prohíbe dos marcas iguales en el mismo campo, para evitar la confusión. Podría llamarle Mozilla a una marca de motocicletas, por ejemplo, pero no a un navegador. Lo mismo que para los productores de software se puede aplicar a las empresas puntocom y sus modelos de negocio.

Estas dos garantías, el copyright y la marca registrada, son suficientes para proteger el negocio de los productores de

software y de las empresas puntocom, sean portales, tiendas, buscadores, sitios de noticias, etcétera. El copyright y las marcas protegen a sus propietarios mientras garantizan la competencia, sin introducir los elementos disruptores que son las patentes de software. Cualquier restricción mayor es una injerencia excesiva del Estado en el funcionamiento del mercado, garantizando patentes (monopolios artificiales) que en el caso del software desequilibran el campo de juego en vez de nivelarlo, y sofocan la innovación en lugar de promocionarla.

Por esta razón, y por todas las anteriores, creo un deber ciudadano y un acto de auto-preservación el apoyo a la Petición por una Europa libre de patentes de software. Anímense, cuesta el mismo trabajo que registrarse en cualquier otro sitio, y hará su futuro mucho más feliz. Garantizado.

Javier Candeira es el representante en España de la Alianza Eurolinux, organización sin ánimo de lucro que promueve la 'Petición por una Europa libre de patentes de software'. El grupo Barrapunto, al que pertenece Candeira, es uno de los patrocinadores de esta iniciativa de la Alianza Eurolinux.