

Què cal que sigui patentable i què no?

- Un nou motor mecànic ?
- Un nou material aïllant ?
- Un nou detergent ?
- Un ordinador quàntic ?
- Un nou teorema ?
- Un nou disc dur hologràfic ?
- Un nou sistema de fitxers ?
- Un nou tipus de programa de TV ?
- Un nou algorisme ?
- Tot el que hi ha sota la capa del sol fet per l'home (sic) ?

Patents en general: balanç econòmic

Avantatges

- Incentiu per inventar
si sense la patent no és rentable
- Incentiu per publicar:
biblioteca d'invents centralitzada
- Transferència. Uns poden
fer recerca i altres fabricar

Inconvenients

- Dificulta usar invents
Cal negociar i pagar per patents
- Fomenta monopolis
Lliure mercat -> mercat feudal
- Requereix burocràcia
concedir patents bé és car i lent

Hi ha camps en què els avantatges superen els inconvenients i camps que no

Economia industrial

Activitat rendible: produir bens materials en sèrie

Mercaderies: objectes físics concrets

Naturalesa de la innovació: empírica

Cost d'innovar : alt

Cost de copiar un invent de la competència: baix

La innovació és bona per al consumidor i el mercat, però sense incentius artificials un empresari racional no en faria.

Economia del coneixement

Activitat rendible: recollir/produir informació nova

Mercaderies: coneixement abstracte, serveis

Naturalesa de la innovació: lògica, intel·lectual

Cost d'innovar : baix, incremental

Cost de copiar la competència: $\begin{cases} \text{amb } \textcircled{C} : \approx \text{ la competència} \\ \text{sense } \textcircled{C} : \approx 0 \end{cases}$

L'incentiu natural per innovar és la competència. Els monopolis són l'única forma de sobreviure sense innovar.

Patents europees de programari.

Exemples

EP193933 Un ordinador que en controla un altre (RPC, telnet, etc.)

EP792493 Preus dinàmics. Comerç electrònic on el venedor no assigna un valor al preu sinó una funció.

EP747840 Pàgines web dinàmiques segons dades de formularis (CGI, servlets...)

EP517486 Interfície d'usuari (shell gràfica amb ratolí, finestres i context)

EP807891 Carret de la compra a una botiga a la web

Patents europees de programari: casos

- MS amenaça Samba (CIFS), governs asiàtics, streaming ASF, TCPA, etc.
- Eolas contra MS i els plugins dels navegadors
- Overture contra Google
- PanIP contra botiguetes a la web
- Trading Technologies contra mercats de futurs
- VideoLAN, PostgreSQL, etc. han reduït prestacions
- Animatic Informàtica contra Operación Triunfo

Patents de programari: perills (1/2)

- En programari l'única manera de no innovar és tenir un monopoli.
Patents = supressió d'innovació
 - El programari pateix més de monopolis que altres mercats.
- El programari és de construcció incremental => patents eliminen matèries primeres (conceptes, algorismes...)
- Les patents recompensen "idees barates" i erosionen drets d'autor sobre "implementacions cares"
 - Inseguretat jurídica, car de comprovar si infringeixes (IEEE i IETF s'han rendit).
- Només poden jugar grans empreses. Les PiMEs (2/3 dels llocs de treball) quedaran sotmeses a extorsió legal.

Patents de programari: Perills (2/2)

- Situació avantatjada d'EUA i Japó
- Discriminen models de negoci. Il·legalitzen el programari lliure i el shareware.
- Es prohibeix la "fabricació" a una població molt més gran que en sectors industrials, perquè "fàbrica" = PC
 - Llibertat d'expressió amenaçada
 - Oligopolis controlarien estàndards i infraestructura, i per tant continguts. Control mediàtic d'Internet
- Sembla que les patents són útils per a la "comptabilitat creativa" i "enginyeria fiscal"

A més: qualitat, interoperabilitat, patents massa amples, estàndards.

Què és el programari ?

Fàcil, no ? això és el COEIC... :o)

El programari és **informació** sobre com resoldre un problema amb un ordinador.

(no depèn del suport, és infinitament reproduïble a molt poc cost, es pot compartir sense perdre'n, etc.)

És la descripció d'un procés. Són instruccions per usar un ordinador, que pot entendre un especialista i pot interpretar un ordinador automàticament. És una forma d'expressió. És lògica. Cada programa és equivalent a un teorema matemàtic

Programar és l'art de l'abstracció, la ciència de crear solucions que donin la resposta correcta en tots els casos i capturin els conceptes del problema de forma general, senzilla i adaptable. La qualitat rau en la mantenibilitat, seguretat... l'expressivitat i llegibilitat del codi.

Què és programari (i què no)?

Difícil de definir exactament els límits:

- Un disseny VHDL és programari o maquinari?
- Un document Postscript és un programa?
- Un fitxer fet amb full de càlcul és codi o dades?
- Una S-expression és codi lisp o són dades?.
- Amazon.com, eBay, etc. són programes o negocis?

Però sí que en sabem coses: **El programari és informació**

No necessitem concretar més. Res d'això hauria de ser patentable.

La informació no hauria de ser patentable

Patentar informació és absurd

Patentar programari és absurd

programari = informació

patents = monopoli sobre una màquina a canvi de
publicar informació sobre la màquina.

Patentar informació és absurd

Patentar programari és absurd

programari = informació = màquina

patents = monopoli sobre informació a canvi de
publicar la informació !!!.

Absurd, en la pràctica:

- Si vols publicar no patentes
- Si vols monopolitzar patentes i la informació que publiques a la patent és generalista, poc entenedora, insuficient, i inútil (monopolitzada).

Més informació

Aquesta presentació està a

<http://patents.caliu.info/debatcoeic>

Visiteu

<http://patents.caliu.info>

<http://swpat.ffii.org>

<http://proinnova.hispalinux.es>

<http://petition.eurolinux.org>

<http://www.researchoninnovation.org>

O apunteu-vos a les llistes a

<http://patents.caliu.info/lletes.html>