



:: [portada](#) :: [Conocimiento Libre](#) ::

14-09-2004

Como luchar contra las patentes de software

Richard Stallman

Barrapunto

Las patentes de software son el equivalente a las minas terrestres para los proyectos de software: Cada decisión en el diseño de un programa lleva el riesgo de pisar una patente que puede destruir tu proyecto.

Desarrollar un programa grande y complejo significa combinar muchas ideas, a menudo ciento o miles de ellas. En un país que permite las patentes de software, hay posibilidades de que algún fragmento sustancial de las ideas de tu programa ya haya sido patentado por varias compañías. Tal vez cientos de patentes cubrirán diferentes partes de tu programa. Un estudio de 2004 encontró casi 300 patentes de EE.UU. que cubrían varias partes de un sólo programa importante. Es tanto el trabajo necesario para hacer semejante estudio que sólo se ha hecho uno.

En la práctica, si eres un diseñador de software, normalmente serás amenazado por una patente en un momento u otro. Cuando esto pasa, puedes escapar indemne si encuentras razones legales para derribar la patente. Puedes intentarlo; si tienes éxito, significará una mina menos en el campo. Si esta patente es particularmente amenazante para el público, la Fundación de la Patente Pública puede hacerse con el caso; ésa es su especialidad. Si pides ayuda de la comunidad usuaria de ordenadores para buscar publicaciones previas de la misma idea para usar como evidencia para derribar una patente, todos debemos responder con cualquier información útil que podamos tener.

Sin embargo, combatir las patentes una por una nunca eliminará el peligro de las patentes de software, igual que golpear con fuerza los mosquitos nunca eliminará la malaria. No puedes esperar derrotar cada patente que viene hacia ti, igual que no puedes esperar matar a todos los monstruos en un videojuego: más pronto o más tarde, una va a vencerte y dañará tu programa. La oficina estadounidense de patentes publica alrededor de 100.000 patentes de software cada año; nuestros mejores esfuerzos nunca podrían eliminar estas minas tan rápido como ellos plantan más.

Algunas de estas minas son imposibles de eliminar. Cada patente de software es dañina, y cada patente de software restringe injustamente cómo vas a usar tu ordenador, pero no toda patente de software es legalmente inválida según el criterio del sistema de patentes. Las patentes de software que nosotros podemos derrotar son aquellas que son resultado de "errores", donde las reglas del sistema de patentes no fueron llevadas a cabo apropiadamente. No hay nada que podamos hacer cuando el único error es la política de permitir patentes de software.

Para asegurar una parte del castillo, tienes que hacer algo más que eliminar los monstruos cuando ellos aparecen --tienes que acabar con el generador que los produce--. Derribar las patentes existentes una por una no hará más segura la programación. Para lograr esto, tenemos que cambiar el sistema de patentes para que las patentes ya no puedan amenazar a los



diseñadores y usuarios del software.

No hay ningún conflicto entre estas dos campañas; podemos trabajar a la vez en la fuga a corto plazo y la solución a largo plazo. Si tenemos cuidado, podemos hacer que nuestros esfuerzos para derribar las patentes individuales de software valgan el doble, construyendo el apoyo suficiente para corregir el problema al completo. El punto crucial es no asociar patentes de software "malas" con patentes de software equivocadas o inválidas. Cada vez que anulamos una patente de software, cada vez que hablamos sobre nuestros planes futuros, debemos decir sin dudas, "Una patente menos de software, una amenaza menos para los programadores: el objetivo es cero".

La batalla sobre las patentes de software en la Unión Europea está alcanzando una fase crucial. El Parlamento Europeo votó claramente a favor de rechazar las patentes de software hace un año. En mayo, el Consejo de Ministros votó deshacer las enmiendas del Parlamento y hacer una directiva aún peor que la del principio. No obstante, por lo menos un país que en su día apoyó esto, ahora ha invertido su voto. Todos tenemos que hacer un esfuerzo supremo ahora mismo para convencer a otro país europeo más para que cambie su voto, y para convencer a los miembros recientemente elegidos del Parlamento europeo que resistan apoyando la votación del Parlamento anterior. Por favor consulta www.ffii.org para más información sobre cómo ayudar y ponerte en contacto con otros activistas.

Empieza el curso, y el siguiente *round* de la lucha contra las patentes de software en Europa está a la vuelta de la esquina