

Tomasz Galewski

ROLA PATENTÓW NA RYNKU OPROGRAMOWANIA

1. Wstęp

Może się wydawać, że dążeniu do społeczeństwa informacyjnego i zarazem do gospodarki elektronicznej towarzyszy zwiększanie się konkurencji poprzez wykorzystywanie technik teleinformatycznych, a co za tym idzie, m.in. skracanie dystansu geograficznego i powiększanie liczby dostępnych podmiotów rynkowych na danym obszarze. Znaczna liczba uczestników rynku oraz zmniejszająca się dzięki zastosowaniu Internetu asymetria informacji powinny skłaniać do opisywania rzeczywistości gospodarczej za pomocą modeli konkurencji doskonałej, jednakże coraz częściej istota gospodarowania w społeczeństwie informacyjnym przybiera postać monopolu. Zdaniem Castellsa, jednego z największych badaczy nowego etapu rozwoju społeczeństwa, jakim jest społeczeństwo informacyjne, „opracowanie innowacji powoduje, że rozwój technologii podąża ścieżką wyznaczoną przez te innowacje, co daje zdecydowaną przewagę odkrywcom i pierwszym użytkownikom. Jest to gospodarka, w której konkurencja odbywa się na zasadzie – zwycięzca bierze wszystko”¹. Podobnego zdania jest Kelly, który określa obecny sposób gospodarowania mianem poszukiwania przeboju². Tak więc można osiągnąć ogromne zyski wtedy, gdy uda się przekonać rynek do danego standardu i konsumentom nie będzie się opłacać go zmieniać ze względu na wysokie koszty przystosowania do nowego. Konkurowanie można przyrównać do balansowania na krawędzi, jeśli tylko powiedzie się próba przekonania klientów do produktu i stanie się on powszechny, to firma osiągnie duże zyski, w przeciwnym wypadku poniesie spore

¹ M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Rebis, Poznań 2003, s. 118.

² K. Kelly, *Nowe reguły nowej gospodarki. Dziesięć przełomowych strategii dla świata połączonego siecią*, WIG, Warszawa 2001, s. 28.

straty, które są związane z tym, że w przypadku branży informatycznej przedsiębiorstwa często zmuszone są ponosić olbrzymie koszty stałe.

Monopole, które powstają w gospodarce elektronicznej, mogą oczywiście, podobnie jak w tradycyjnej gospodarce, powstawać na gruncie odpowiedniego przepisu prawnego, dostępu do infrastruktury lub danego czynnika produkcji oraz wszelkiego rodzaju licencji i patentów.

2. Zakres działania patentów w USA i w Europie

Zasadniczy spór w kwestii uznania patentów w tworzeniu oprogramowania dotyczy zakresu, jaki powinny obejmować prawa patentowe. Zgodnie z historią patentów, przyznawane one były, by chronić nowatorskie rozwiązania techniczne stosowane w masowej produkcji³. Tak więc do niedawna za wynalazek uznawano pomysł, który wykorzystywał w sposób przewidywalny siły natury, co z kolei pociąga za sobą materialny wymiar wynalazku.

W polskiej Ustawie z dnia 30 czerwca 2000 r. *Prawo własności przemysłowej* można odnaleźć stwierdzenie, że „patenty są udzielane na wynalazki, które są nowe, posiadają poziom wynalazczy i nadają się do przemysłowego stosowania. Wynalazek uważa się za posiadający poziom wynalazczy, jeżeli dla znawcy nie wynika on w sposób oczywisty ze stanu techniki. Nie uważa się za wynalazki odkryć, teorii naukowych i metod matematycznych, programów do maszyn cyfrowych, planów, zasad i metod dotyczących działalności umysłowej lub gospodarczej, gier oraz przedstawienia informacji”⁴. Również rozporządzenie Prezesa Rady Ministrów z września 2001 r. stanowi, że: „techniczność przejawia się wyłącznie w aspekcie materialnym rozwiązania. Urząd Patentowy [...] nie uznaje przedmiotu zgłoszenia za wynalazek, jeżeli [...] nie dotyczy on żadnego tworu materialnego [...] określonego za pomocą cech technicznych odnoszących się do jego budowy [...] ani określonego sposobu technicznego oddziaływania na materię”⁵.

Podobne uwarunkowania prawne obowiązywały do niedawna w USA. Do około 1980 r. uważano, że oprogramowanie nie mieści się w ramach wynalazków, które mogą być objęte patentem, i chronione było tylko poprzez ustanowienie praw autorskich. W latach osiemdziesiątych poprzedniego wieku amerykańskie sądownictwo uznało jednak, że niektóre wynalazki zawierają w sobie istotną część, która jest wspomagana komputerowo. Postanowiono więc zastosować wobec takich przedmiotów prawo patentowe i niestety z czasem zakres ochrony przeniósł się również na oprogramowanie, ponieważ w aktach prawnych nie oddzielono

³ J. Halbersztadt, W. Majewski, P. Wąglowski, *Czy patentować oprogramowanie? Najgorętsza dyskusja Europy*, [w:] J.K. Grabara, J.S. Nowak (red.), *Zastosowania i wdrożenia systemów informatycznych*, Katowice 2005, s. 19, <http://www.isoc.org.pl/node/51>.

⁴ *Prawo patentowe w Polsce*, <http://www.ffii.org.pl/>.

⁵ Tamże.

kwestii wynalazków wspomaganych przez programy komputerowe od samego oprogramowania, a rozwiązywanie wszelkich sporów z tym związanych pozostawiono sądom. W 1982 r. powstał w Stanach Zjednoczonych nowy sąd do spraw patentowych – United States Court of Appeals for the Federal Circuit – oraz zmienione zostało prawo patentowe, które pozwoliło na utrzymywanie ważności patentu dzięki założeniu, że jest on ważny do momentu, aż ktoś nie udowodni jego nieważności⁶. Jak szkodliwy może to być zapis, pokazuje przykład firmy Forgent Networks, która w 2002 r. opatentowała kompresję obrazu do formatu JPEG. Amerykański Urząd Patentowy zakończył niedawno kontrolę, która doprowadziła do tego, że uznano patent za niesłusznie przyznany i został on anulowany⁷. W uzasadnieniu wyroku podano, że patent dotyczy innej metody kompresji niż ta, która jest stosowana w formacie JPEG. Najbardziej kontrowersyjne jest chyba jednak to, że firma Forgent Networks nie musi zwracać pieniędzy otrzymanych od innych firm za wykorzystywanie jej patentu.

Trudności w określeniu granic ochrony patentowej oraz przepisy pozwalające patentować cudze wynalazki powodują zatem, że amerykańskie firmy zgłaszają corocznie kilkaset wniosków o przyznanie patentu na oprogramowanie. Wśród nich można znaleźć wiele absurdalnych przykładów, takich jak⁸:

- US 5 715 314 – patent na sprzedaż przez sieć,
- US 5 897 620 – patent na sprzedaż biletów lotniczych,
- US 6 748 582 – patent na pasek zadań (*taskbar*),
- US 6 716 102 – patent na użycie dysku twardego w konsoli do gier,
- US 6 716 102 – patent na wyświetlanie zapisanego stanu gry na konsoli,
- US 5 978 807 – patent na pobieranie i przechowywanie stron internetowych.

Wykorzystywanie tych patentów może w skuteczny sposób ograniczyć konkurencję na wielu rynkach i doprowadzić do znacznego ograniczenia liczby konkurentów, których nie będzie stać na opłacenie licencji. Przykładem takiego działania może być działanie firmy Amazon.com, wzbudzające ogromne oburzenie wśród internautów. Amazon otrzymał patent na dokonywanie zakupów w Internecie przez jedno kliknięcie (*one-click ordering*). „Innowacyjność” tego rozwiązania sprawdziła się do możliwości jednorazowego wypełniania formularza z danymi osobowymi i numerem karty kredytowej w internetowym sklepie, po czym dokonywanie kolejnych zakupów następowało za pomocą jednego kliknięcia myszy⁹. Oczywiście miesiąc po przyznaniu patentu Amazon.com wystąpił z pozwem przeciwko największemu konkurentowi na rynku, czyli Barnesandnoble.com.

Kolejnym przykładem niesłusznego przyznania patentu może być patent dla Microsoftu na uruchamianie programów za pomocą dwukrotnego kliknięcia. Fir-

⁶ http://pl.wikipedia.org/wiki/Patenty_na_oprogramowanie.

⁷ *Patent na JPEG unieważniony*, <http://dobreprogramy.pl/index.php?dz=15&n=4100>.

⁸ W. Kuranowski, *Patenty na oprogramowanie*, <http://www.gazeta-it.pl/2,6,572,index.html>.

⁹ K. Gienas, *E-patenty: koniec wolnej konkurencji?*, „Magazyn Internet” 2004, nr 8.

ma, która nie chce złamać patentu, może więc zaproponować otwieranie dokumentów i programów za pomocą klawiatury. Dodatkowo należy zaznaczyć, że rozwiązania typu „podwójne kliknięcie” istniały już w komputerach Amiga, więc Microsoft nie jest w autorem tego „wynałazku”¹⁰.

Innym działaniem firmy Microsoft jest opatentowanie tzw. emotikonek¹¹. Złożony wniosek do urzędu patentowego obejmuje tworzenie obrazka emotikony za pomocą pikseli, zamianę tego obrazka na ciąg znaków i rekonstrukcję emotikony (czyli ponowną zamianę w obrazek) po transmisji. Zdaniem specjalistów, przyznanie tego patentu mogłoby w istotny sposób zakłócić komunikowanie się ludzi, ponieważ emotikonki są już powszechnie wykorzystywane przez internautów w komunikatorach internetowych i nie tylko. Oczywiście zdobycie patentu przez Microsoft ograniczyłoby konkurencję na rynku komunikatorów i przechyliło szalę zwycięstwa na tym rynku w stronę MSN Messenger.

Część amerykańskich przedsiębiorstw, przyzwyczajona do procedur patentowych panujących we własnym kraju, chciała zgłosić swoje rozwiązania do europejskich urzędów patentowych, jednakże europejska interpretacja wynalazku jest trochę inna. W Europie obowiązuje jak dotychczas Europejska Konwencja Patentowa, na podstawie której powołano Europejski Urząd Patentowy. „Konwencja Europejskiej Konwencji Patentowej zawarta została przed włączeniem ochrony praw własności przemysłowej w zakres działania Unii Europejskiej i nie jest częścią jej systemu prawnego, a Polska do niej jeszcze nie przystąpiła”¹².

3. Oblicza zmian w europejskim prawie patentowym

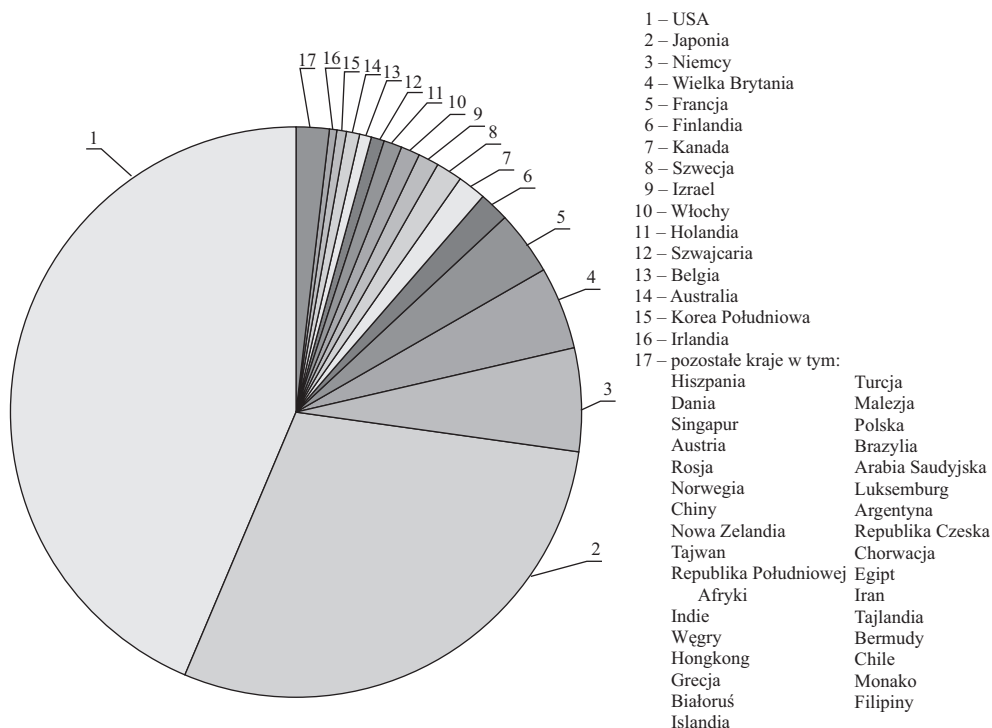
Stosunkowo niedawno Unia Europejska postanowiła uregulować kwestię patentów i ujednoczyć obowiązujące w wielu krajach przepisy. Jedną z ważniejszych spraw było określenie roli Europejskiego Urzędu Patentowego, który pozostaje poza strukturami UE i praktycznie nie ma możliwości zaskarżenia jego decyzji przed niezależnym sądem. Poza tym, jak się okazało, wiele krajów wbrew Europejskiej Konwencji Patentowej przyznawało patenty na oprogramowanie, co powodowało nierówne traktowanie firm w krajach członkowskich. Dotychczas przyznano w Europie kilkadziesiąt tysięcy patentów na oprogramowanie, z czego olbrzymią większość stanowią patenty zgłoszone przez firmy z USA i z Japonii.

Ta olbrzymia przewaga firm japońskich i amerykańskich w patentowaniu oprogramowania nie wynika wcale z większej innowacyjności, lecz z tego, że na europejskim rynku programów komputerowych dominują mniejsze podmioty, które w przeciwieństwie do amerykańskich gigantów tworzenia oprogramowania nie poświęcają zbyt wiele czasu i pieniędzy na procesy przyznawania patentów.

¹⁰ *Patenty. Krajobraz po bitwie*, „Dziennik Internautów” 10.07.2005 r.

¹¹ *Microsoft opatentuje emotikony*, „Dziennik Internautów” 27.07.2005 r.

¹² <http://prawo.vagla.pl/node/6070>.



Rys. 1. Patenty na oprogramowanie przyznane w Europie, przypadające na poszczególne kraje

Źródło: FFI swat WG 9/03 <http://swpat.ffii.org/patente/zahlen/index.en.html>.

Różnorodność interpretacji prawa patentowego oraz pozostawanie głównych urzędów patentowych poza strukturami UE spowodowały zatem, że Komisja Europejska postanowiła ujednoczyć prawo patentowe, ustanawiając odpowiednią dyrektywę. Pomysł ten wydawał się bardzo dobry, ponieważ istniała szansa na wprowadzenie lepszej procedury przeprowadzania sporów, a kompetencje krajowych sądów miał przejąć Europejski Sąd Patentowy lub Sąd Własności Intelektualnej. Niestety Komisja Europejska zleciła stworzenie projektu dyrektywy ekspertom stowarzyszenia BSA, którego członkami są wielcy amerykańscy producenci oprogramowania¹³. Dyskusja nad przyjęciem dyrektywy odbywała się w atmosferze skandalu. W 2003 r. Parlament Europejski przyjął jej projekt, skreślając wszystkie paragrafy dotyczące możliwości patentowania oprogramowania. Niestety podczas prac nad dyrektywą w Radzie UE doszło do wielu manipulacji, mających na celu przyjęcie aktu prawnego w takiej postaci, która wprowadzi patentowanie programów komputerowych. Po pierwsze tekst, który trafił na obrady Rady

¹³ J. Halbersztadt, W. Majewski, P. Wąglowski, wyd. cyt., s. 19.

UE, pozbawiony był poprawek naniesionych przez parlament¹⁴. Następnie dyrektywę próbowano przesunąć do agendy Rady ds. Rolnictwa i Rybołówstwa z zaznaczeniem, że dyrektywa nie budzi wątpliwości, sugerowane przyjęcie bez głosowania (A-Item)¹⁵. Podczas takich spektakularnych akcji najbardziej protestowali przedstawiciele polskiego rządu, ale mimo to dyrektywę udało się przyjąć i jedyną możliwością uniknięcia wprowadzenia jej w życie było drugie czytanie w Parlamencie Europejskim.

W walkę z przepisami pozwalającymi na patentowanie oprogramowania włączyły się różnorodne środowiska społeczne. Wśród nich można odnaleźć m.in. Europejską Federację Stowarzyszeń Małych i Średnich Przedsiębiorstw, Radę Gospodarczo-Społeczną Unii Europejskiej, przewodniczącego rozpatrującej sprawy patentowe Izby Sądu Najwyższego RFN, trzydziestu czołowych europejskich naukowców specjalizujących się w informatyce, zwolenników oprogramowania *open source* oraz ponad ćwierć miliona Europejczyków¹⁶.

Zdaniem R. Stallmana, jednego z najślynniejszych zwolenników wolnego oprogramowania, programów komputerów nie powinno się patentować, ponieważ: „podczas programowania elementy się nie łamią, nie trą o siebie, nie wycierają, nie podgrzewają, nie wykrzywiają, ich zachowanie jest w pełni przewidywalne. Żaden inny »wynalazca« nie działa w tak luksusowych warunkach. Jeżeli programista może w ciągu dnia naruszyć tuziny patentów mogą z tego wynikać tylko dwie konkluzje: (1) ten programista jest geniuszem, (2) te »wynalazki« są trywialne. Nikt rozsądny nie będzie twierdził, że większość programistów jest genialna»¹⁷.

Równie dobrym komentarzem do tej sytuacji może być orzeczenie Sądu Najwyższego Stanów Zjednoczonych, pochodzące jeszcze z XIX w.: „Celem tego prawa nigdy nie było przyznawanie monopolu na każde błahe urządzenie, każdą odrobinę pomysłu, która naturalnie i spontanicznie przyjdzie do głowy wykwalifikowanemu mechanikowi lub operatorowi w toku zwyczajnej produkcji. Doprowadziłoby to do stworzenia grupy mataczy, którzy uczyniliby swoim zajęciem przysłuchiwanie się fali postępu i gromadzeniu tego co najlepsze w postaci opatentowanych monopolu, które pozwoliłyby im nałożyć podatek na krajowy przemysł, bez wniesienia jakiegokolwiek wkładu w postęp. Postawiłoby to w trudnym położeniu uczciwe firmy, narażając je na lęk i obawę przed ukrytymi wynalazkami, nieokreśloną odpowiedzialność procesową oraz irytujące wyjaśnianie zysków uzyskanych w dobrej wierze»¹⁸.

Podobnego zdania w sprawie patentów jest również Bill Gates, który w 1991 r. wypowiedział się następująco: „Gdyby ludzie byli świadomi, jak patenty są udzie-

¹⁴ W. Kuranowski, wyd. cyt.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ J. Halbersztadt, W. Majewski, P. Wąglowski, wyd. cyt., s. 19.

¹⁷ Tamże.

¹⁸ T. Marciniak, *Patenty na oprogramowanie. O co chodzi w tej sprawie*, <http://www.ffii.org.pl/>.

lane, wtedy gdy dzisiejsze idee były wynajdywane, i starali się o nie, dzisiejszy przemysł stanąłby w miejscu. Rozwiązaniem [...] jest patentować najwięcej, ile zdołamy [...] Przyszłe zaczynające biznes firmy, bez własnych patentów, będą zmuszone zapłacić każdą cenę, jaką ustalą giganci”¹⁹.

Jak więc widać, kwestia patentowania oprogramowania może mieć znaczny wpływ na funkcjonowanie gospodarki. Tym bardziej że jak wykazały badania, nie istnieje ścisły związek między wzrostem produktywności, innowacyjności i rozpowszechniania wiedzy a wprowadzeniem patentów na oprogramowanie²⁰. Według badań Bessena i Hunta z MIT istnieje nawet zależność odwrotna, co może być spowodowane tym, że część firm przesuwają środki finansowe z funduszy rozwojowych na finansowanie prac prawnopatentowych. Okazało się również, że aż 70% patentów na oprogramowanie należy do firm przemysłu przetwórczego, ponieważ firmy te mają tradycję patentowania i liczne działy patentowe²¹. Typowo informatyczne firmy są w posiadaniu jedynie 8% patentów na oprogramowanie²².

4. Perspektywy systemu patentowego w Europie

Na szczęście dla przeciwników patentowania oprogramowania pod koniec roku 2004, Rada Unii Europejskiej zdecydowała o przesunięciu terminu decyzji w sprawie ewentualnego objęcia oprogramowania ochroną patentową²³. Rada UE postanowiła, że głosowanie nad projektem dyrektywy odbędzie się nie wcześniej niż w 2005 r. Uznano tę decyzję za ugięcie się pod presją organizacji na rzecz wolnego oprogramowania oraz za zwrócenie uwagi na brak przychylności niektórych krajów dla tego projektu. Krajami najbardziej walczącymi z przepisami stanowiącymi patenty na oprogramowanie były: Holandia, Niemcy i Polska. „To właśnie dzięki trzykrotnemu sprzeciwowi Polski eurodeputowani uzyskali odpowiednio dużo czasu, aby wystąpić o ponowne wszczęcie procesu uchwalania dyrektywy. We czwartek 17 lutego Konferencja Przewodniczących Parlamentu Europejskiego zaakceptowała wniosek eurodeputowanych o tzw. restart całej procedury”²⁴.

Sprzeciw Polski wzbudził takie uznanie, że zainicjowano nawet akcję w Internecie pt. „Thank You, Poland”. N. Bollow utworzył stronę internetową, aby podziękować polskiemu ministrowi W. Marcińskiemu, który wystąpił o zdjęcie z porządku obrad dyrektywy patentowej²⁵. W krótkim czasie adres strony

¹⁹ Tamże.

²⁰ J. Halbersztadt, W. Majewski, P. Wąglowski, wyd. cyt., s. 19-27.

²¹ Tamże.

²² Tamże (w obliczeniach pominięto IBM, który ma 8% patentów na oprogramowanie).

²³ *Tryumf działaczy wolnego oprogramowania*, „Dziennik Internautów” z dnia 09.12.2004 r.

²⁴ A. Maciejewski, *Thank You Poland*, <http://www.computerworld.pl/news/75607.html>, 16.02.2005 r.

²⁵ Tamże.

(<http://www.thankpoland.info/>) rozprzestrzenił się w całej Europie, a Polska jawiła się jako obrońca konkurencji na rynku oprogramowania. Zaznaczyć jednak należy, że Polska nie tyle sprzeciwiała się patentowaniu, co chciała ustalić wyraźne jego granice. Uchwalenie dyrektywy w kształcie, który był zaproponowany, wymusiłoby tworzenie wielu trudnych do przyjęcia poprawek²⁶.

Trzeba również zwrócić uwagę na wypowiedzi najbardziej zaangażowanego w tę sprawę polskiego eurodeputowanego prof. J. Buzka, który zwracał uwagę na następujący aspekt patentów na oprogramowanie: „Usankcjonowanie patentowania [...] prowadzi do tego, że bardzo niewiele będzie nas dzielić od patentowania oprogramowania używanego do analizy badań psychologicznych, krystalograficznych, czyli analizy jakichkolwiek stosowanych badań naukowych. Brak wyraźnego, prawnego uregulowania tych kwestii oznacza zagrożenie wolności badań naukowych”²⁷.

Oczywiście odrzucenie projektu dyrektywy nie zakończyło procesu ustalania nowego systemu patentowego w Unii Europejskiej. Komisja Europejska uruchomiła tzw. konsultacje społeczne w sprawie przyszłości patentów w Europie. Zainteresowani mogli składać odpowiedzi do 31 marca 2006 r.²⁸ Nie obyło się i tym razem bez problemów, ponieważ większość dokumentów w tej sprawie nie została wydana we wszystkich językach narodowych, co pozwala przypuszczać, że część zainteresowanych nie będzie się mogła wypowiedzieć w tej kwestii. Chodzi oczywiście nie o ogólne zapoznanie się z propozycjami uregulowań, ale o prawne szczegóły, które mogą pozostać niezrozumiałe dla tych, którzy biegle nie posługują się językiem obcym i nie potrafią odpowiednio odczytać prawniczego żargonu²⁹. Ten błąd Komisji Europejskiej stał się już powodem do oficjalnego protestu FFII (Fundacja na rzecz Wolnej Infrastruktury Informacyjnej). Jej przewodniczący Pieter Hintjens wystosował list otwarty do Przewodniczącego Komisji Europejskiej oraz do odpowiedzialnych za dyrektywę patentową komisarzy w sprawie uniemożliwiania niektórym krajom lub grupom dostępu do dokumentów w sprawie reformy systemu patentowego.

Pozytywną wiadomością dla przeciwników patentowania programów komputerowych jest jednak odpowiedź komisarza C. McCreevy’ego na list polskiego eurodeputowanego prof. A. Gierka dotyczący patentów na oprogramowanie³⁰. Prof. Gierek wyraził zaniepokojenie sytuacją, w której dochodzi do tego, iż Europejski Urząd Patentowy (EUP) przyznaje patenty na oprogramowanie, które następnie są unieważniane przez krajowe sądy. Co gorsza w projekcie nowej dyrektywy to właśnie decyzja EUP ma być wiążąca we wszystkich krajach

²⁶ *Patenty. Krajobraz po bitwie*, „Dziennik Internautów” 10.07.2005 r.

²⁷ Tamże.

²⁸ *Patent wspólnotowy – imperium kontratakuje*, <http://prawo.vagla.pl/node/6070>.

²⁹ Tamże.

³⁰ *Co dalej z patentami?*, <http://7thguard.net/news.php?id=5089>.

członkowskich. W odpowiedzi komisarza odnaleźć można stwierdzenie, że Komisja nie ma zamiaru wprowadzać patentowania algorytmów, co jest najprawdopodobniej pierwszym sygnałem, że stanowisko Komisji zmieniło się na przestrzeni kilku lat i w następnym projekcie najprawdopodobniej zostaną umieszczone przepisy zakazujące poddawania oprogramowania ochronie patentowej³¹. Jedyne zagrożenie może polegać na tym, że uprawnienia do przyznawania patentów pozostaną w rękach EUP i po udzieleniu przez niego patentu na program komputerowy konieczne będzie przechodzenie przez długą i kosztowną procedurę odwoławczą, która może być dużą barierą dla mniejszych podmiotów rynkowych.

5. Wpływ patentów na oprogramowanie na programy *open source*

Patentowanie oprogramowania tam, gdzie jest to możliwe, stało się oczywiście bardzo popularne. Według danych USPTO w styczniu 2005 r. Microsoft posiadał 6130 wydanych patentów, z czego większość to patenty na oprogramowanie³². W roku następnym zamierzał złożyć 3000 nowych wniosków. Ważne jest jednak to, że firmy takie jak Microsoft nie chronią swoich patentów, tylko wymieniają się nimi z innymi firmami. Gigant z Redmond ma podpisane umowy o wzajemnym udostępnianiu sobie patentów m.in. z IBM, Sun, Hewlett-Packard, Siemens, Cisco oraz z AutoDesk³³. Często są to bezpośredni konkurenci Microsoftu, lecz firmy wolą wymienić się patentami, niż uczestniczyć w długotrwałych i kosztownych procesach o ich naruszenie.

Oczywiście żeby przystąpić do umowy o wymianie patentów, trzeba posiadać ich odpowiednią liczbę, czego nie mają twórcy oprogramowania *open source*. Może to im uniemożliwić tworzenie następnych programów czy też korzystanie z już napisanych. Na szczęście niektóre firmy udostępniają część swojego tzw. portfolio patentowego na potrzeby FLOSS (Free Libre/Open Source Software), np. IBM, lecz skala tego zjawiska jest niewielka. Swego rodzaju pomoc dla organizacji wolnego oprogramowania stanowi zapewnienie firmy Novell, że użyje swoich patentów przeciwko firmom, które wystosują roszczenia patentowe wobec FLOSS³⁴.

Na razie jednak to nie wsparcie na rzecz projektów FLOSS jest głównym tematem wymiany zdań między zwolennikami wolnego oprogramowania a gigantami rynku informatycznego. Obie strony nieustannie oskarżają się wzajemnie o łamanie praw patentowych. Niedawno główny prawnik Microsoftu oskarżył twórców jądra systemu Linux o łamanie 42 patentów należących do Microsoftu³⁵. Interfejs tego

³¹ Tamże.

³² http://pl.wikipedia.org/wiki/Patenty_na_oprogramowanie.

³³ Tamże.

³⁴ Tamże.

³⁵ *Microsoft: Open Source narusza 235 patentów*, <http://dobreprogramy.pl/index.php?dz=15&n=6563>, 14.05.2007 r.

systemu ma naruszać kolejne 65 patentów, pakiet narzędziowy Open Office – 45 patentów, a pozostałe oprogramowanie Open Source ma naruszać kolejne 83 patenty³⁶. Obecny szef Microsoft S. Ballmer jest zdania, że dla ruchu na rzecz wolnego oprogramowania nie może być taryfy ulgowej i musi się on trzymać takich samych zasad jak wszyscy³⁷. Oczywiście natychmiastową reakcją Open Source było oskarżenie firmy z Redmond o łamanie patentów przyznanych FLOSS.

Jednakże niezależna organizacja Open Source Management Risk, zajmująca się sprzedażą ubezpieczeń od skutków używania oprogramowania *open source*, opublikowała raport, w którym podaje, że otwarte oprogramowanie narusza co najmniej 283 patenty, z czego 27 należy do Microsoftu³⁸. Należy więc poczekać na rozwój konfliktu między tymi dwiema stronami i wyciągnąć wnioski, aby przy kolejnej próbie wprowadzenia patentów na oprogramowanie w Europie być przygotowanym na wszelkie jego konsekwencje.

6. Podsumowanie

Patenty na oprogramowanie stanowią ważny czynnik rozwoju sektora technologii teleinformatycznych, a więc jednocześnie mogą mieć ogromne znaczenie dla tworzenia podstaw i dla rozwoju społeczeństwa informacyjnego. Rynek amerykański powinien stanowić poważne ostrzeżenie przed wprowadzeniem możliwości patentowania oprogramowania w Unii Europejskiej. Wymienione wyżej problemy związane z implementacją prawa patentowego dotyczącego programów komputerowych w USA powinny skłonić decydentów unijnych do rozważnego stanowienia prawa w tej kwestii i unikania podobnych błędów. Część nowelizacji prawa dotycząca włączenia w struktury UE Europejskiego Urzędu Patentowego oraz próba ujednoczenia przepisów unijnych jest oczywiście korzystna dla rozwoju gospodarczego, jednak ewentualne poparcie tworzenia patentów na oprogramowanie lub dopuszczenie do sytuacji, w której mniejsze podmioty rynkowe nie będą mogły uczestniczyć w przeciągających się procesach sądowych z uwagi na wysokie koszty nie będzie miało pozytywnego odzwierciedlenia w konkurencyjności gospodarek krajów członkowskich UE.

Paradoksalnie może się okazać, że ustanowienie patentów na oprogramowanie, z założenia mających chronić jego wytwórców przed naśladowcami i przyczyniać się do wzrostu innowacyjności gospodarki, doprowadzi do sytuacji, w której giganci informatyczni zmonopolizują sektor teleinformatyczny i poprzez to spowolnią jego rozwój. Stanowić to będzie ogromne zagrożenie realizacji założeń europejskiej strategii lizbońskiej i może spowodować, że po raz kolejny nie zostaną osiągnięte cele w niej zapisane.

³⁶ Tamże.

³⁷ Tamże.

³⁸ Tamże.

Literatura

- Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Rebis, Poznań 2003.
- Co dalej z patentami?*, <http://7thguard.net/news.php?id=5089>.
- Gienas K., *E-patenty: koniec wolnej konkurencji?*, „Magazyn Internet” 2004, nr 8.
- Halbersztadt J., Majewski W., Wąglowski P., *Czy patentować oprogramowanie? Najgorętsza dyskusja Europy*, [w:] J.K. Grabara, J.S. Nowak (red.), *Zastosowania i wdrożenia systemów informatycznych*, Katowice 2005, <http://www.isoc.org.pl/node/51>.
- Kelly K., *Nowe reguły nowej gospodarki. Dziesięć przełomowych strategii dla świata połączonego siecią*, WIG, Warszawa 2001.
- Kuranowski W., *Patenty na oprogramowanie*, <http://www.gazeta-it.pl/2,6,572,index.html>.
- Maciejewski A., *Thank You Poland*, <http://www.computerworld.pl/news/75607.html> 16.02.2005 r.
- Marciniak T., *Patenty na oprogramowanie. O co chodzi w tej sprawie*, <http://www.ffii.org.pl/>.
- Microsoft opatentuje emotikony*, „Dziennik Internautów” 27.07.2005 r.
- Microsoft: Open Source narusza 235 patentów*, <http://dobreprogramy.pl/index.php?dz=15&n=6563>, 14.05.2007 r.
- Patent na JPEG unieważniony*, <http://dobreprogramy.pl/index.php?dz=15&n=4100>.
- Patent wspólnotowy – imperium kontratakuje*, <http://prawo.vagla.pl/node/6070>.
- Patenty. Krajobraz po bitwie*, „Dziennik Internautów” 10.07.2005 r.
- Prawo patentowe w Polsce*, <http://www.ffii.org.pl/>.
- Tryumf działaczy wolnego oprogramowania*, „Dziennik Internautów” 09.12.2004 r.

Strony internetowe

- <http://prawo.vagla.pl/node/6070>.
- http://pl.wikipedia.org/wiki/Patenty_na_oprogramowanie.

THE ROLE OF PATENTS IN THE SOFTWARE MARKET

Summary

This article describes the problem of software patenting in the European Union. Patents can play an important role in the software market because they can reduce competition and eliminate smaller market-players.

As a reference, the functioning of American software patents was shown. The EU institutions have to take into account presented problems while creating a new patent directive.

Tomasz Galewski – dr, asystent w Katedrze Ekonomii Matematycznej Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu.

