



Brevetti sui software: il "voto storico" del Parlamento europeo mette fine alla battaglia

Il Parlamento europeo si è espresso contro la brevettabilità dei software ed ha respinto la relativa proposta della Commissione e del Consiglio. Il rifiuto in blocco del Parlamento ha fatto capire alle due istituzioni che nessun progetto legislativo che richieda il suo accordo sarà approvato se il suo parere non sarà preso sul serio. Ma il dibattito rimane aperto: a quando il prossimo braccio di ferro tra i sostenitori del "software libero" e quelli del "brevetto generalizzato all'americana"?

Pensavate che il mondo dell'informatica si limitasse al vostro PC? Vi sbagliavate. L'aspirapolvere, la lavatrice, il forno a microonde e centinaia di altri strumenti della nostra vita quotidiana esistono solo grazie ai software. Decine di miliardi di microprocessori sono stati programmati per rendere possibile il funzionamento di questi apparecchi, ma prima di farli funzionare era necessario inventarli. Non solo il progetto della vostra automobile ma sicuramente anche quello del vostro rasoio usa e getta o del vostro pettine sono stati realizzati al computer. Alla base vi è sempre un'idea; in seguito vi è un programma (algoritmo, codice sorgente) che rende il software operativo. Per fare in modo che, all'estremità della catena produttiva, il sistema ABS della vostra auto o il vostro telefono possano esservi utili è necessaria tutta una serie di idee e di invenzioni.

A ciascuno il suo sistema di brevetti

Come ogni creazione, il diritto di proprietà di queste invenzioni può essere protetto dalla legge. Sono possibili diversi tipi di tutela della proprietà intellettuale e industriale. Il brevetto e i diritti d'autore (il famoso *copyright* che trovate sulla copertina del romanzo che vi accingete a leggere o sulla confezione del vostro nuovo DVD) sono i più noti. Il problema consiste essenzialmente in questo: quale forma di tutela scegliere, quale fase dell'invenzione realizzata mediante computer è necessario tutelare (codice sorgente, software o solo il prodotto finale)?

Negli Stati membri della UE, come nella maggior parte degli altri paesi, vige una regola secondo la quale il software in quanto tale (che non è destinato ad applicazioni industriali e non apporta un contributo tecnico) non è brevettabile. Esso beneficia, allo stesso titolo di un'opera letteraria, della tutela mediante i diritti d'autore.

Tuttavia, in pratica, ogni Stato ha il suo modo di vedere la questione ed il suo specifico sistema di brevetti. Non solo le modalità di registrazione dei brevetti, ma anche le definizioni di ciò che è brevettabile e di ciò che non lo è possono divergere. Oggi in Europa, un brevetto può essere concesso dagli uffici nazionali e dall'Ufficio europeo dei brevetti (che non è un organismo della UE). La proposta di direttiva della Commissione intendeva in primo luogo armonizzare i sistemi nazionali sulla brevettabilità delle innovazioni che, per essere realizzate, necessitano di un software specifico. Secondo la Com-

missione non si trattava quindi di modificare alcunché ma di basarsi sulle prassi esistenti.

Le prassi esistenti sono, per l'appunto, differenti: si tratta di un circolo vizioso. La decisione del Parlamento di bocciare la direttiva respingendo la posizione comune degli Stati membri significa che la soluzione proposta non era accettabile per tutti i deputati.

La posta in gioco della battaglia

La regola secondo la quale il software "puro" non è brevettabile sarebbe minacciata? Apparentemente no, poiché la convenzione sulla concessione dei brevetti europei, o convenzione di Monaco, ratificata da una ventina di paesi europei, dovrebbe garantirne il rispetto perenne. Ma la formulazione del testo, soggetta a varie interpretazioni, ha permesso di aprire un varco e l'Ufficio europeo dei brevetti ha concesso più di 30 000 brevetti di software.

La tendenza è ancora più marcata negli Stati Uniti e in Giappone, e taluni uffici nazionali nell'ambito della UE vanno nella stessa direzione.

Ma allora, chiedono alcuni, perchè no? Il problema non è soltanto giuridico, ma presenta anche implicazioni di natura economica e, secondo i detrattori del software brevettato, politica. Le due parti avverse concordano su un punto: l'Europa necessita di maggiore innovazione. La strategia di Lisbona lo dice: la necessità di far fronte alla concorrenza americana e giapponese sul mercato globale è ormai un'evidenza. Secondo alcuni, tra cui in primo luogo le grandi multinazionali, il brevetto favorirebbe l'innovazione.

La ricerca e lo sviluppo costano molto e il brevetto garantisce un giusto ritorno di utili a colui che li finanzia. Esso istituisce un monopolio dell'autore sulla sua invenzione e, per un certo periodo, chiunque intenda servirsene deve pagare, il che sembra logico.

Tuttavia, il brevetto sui software non è assimilabile agli altri brevetti. Considerato come un'opera intellettuale, il software è protetto dai diritti d'autore come un romanzo o un quadro d'autore. È quindi l'espressione dell'idea che beneficia della protezione e non le parole che sono servite a scrivere il testo o il processo intellettuale che ha portato, sotto la mano dell'autore, alla stesura del romanzo. Solo i software che presentano un "carattere di novità e siano suscettibili di applicazioni industriali" possono essere brevettati, e quindi beneficiare di una protezione molto più severa.

Più severa significa che limiti l'accesso. Poiché l'attività di numerose piccole e medie imprese (PMI) si basa sull'utilizzo di programmi inventati da altri, esse temono che tali programmi, una volta brevettati, potrebbero diventare inaccessibili. Esse temono inoltre che le grandi multinazionali, le sole in grado di farsi carico dei costi elevati delle procedure, rivendichino la proprietà dei software che oggi non sono protetti. Esse difendono quindi il concetto di "software libero" e denunciano la tendenza verso il modello vigente in America, dove è possibile brevettare quasi tutto. I sostenitori del software libero pongono l'accento sull'importanza che l'accesso alle tecnologie riveste per la democrazia e mettono in primo piano l'aspetto politico della questione.

Un dibattito ancora aperto

Sulla questione, oggetto di dibattiti da tre anni, i deputati sono sempre stati divisi. Conseguire un compromesso sembrava un'impresa difficile, ma i deputati vi sono comunque riusciti nel settembre 2003. Pur dicendosi favorevoli alla brevettabilità delle "invenzioni attuate mediante computer", hanno limitato l'ambito di applicazione della direttiva per evitare la brevettabilità dei software in quanto tali. I principali emendamenti presentati dal Parlamento sono stati respinti dal Consiglio. Infine, il Parlamento, non vedendo alcuna possibilità di un compromesso sulla base della posizione comune degli Stati membri, ha respinto il testo nella sua totalità.

Per la prima volta, i deputati hanno ritenuto che fosse inutile ricorrere ad una fase ulteriore di negoziazione (la cosiddetta procedura di conciliazione prevista dal trattato): le divergenze erano troppo marcate. Inoltre, i deputati non si facevano illusioni in merito all'atteggiamento del Consiglio e della Commissione in relazione al fascicolo in questione. Infatti, secondo Michel Rocard, deputato socialista francese relatore del progetto, il Parlamento ha espresso, con il suo voto *"una collera collettiva e unanime contro il modo inammissibile in cui è stato trattato"* dalle altre due istituzioni, le quali hanno dato prova di un *"totale disprezzo, sconfinante nel sarcasmo, nei confronti delle scelte fatte dal Parlamento in prima lettura"*.

È difficile dire se e quando la Commissione europea presenterà un nuovo progetto sulla brevettabilità dei software, ma il dibattito rimane aperto e i sostenitori dei due schieramenti restano vigili. Gli stessi dubbi erano sorti quando era stata discussa la protezione dei medicinali o delle invenzioni biogenetiche. In un mondo dominato dalle nuove tecnologie, il problema dell'accesso alle invenzioni e dei costi della loro attuazione è più che mai d'attualità e supera l'ambito puramente giuridico ed economico.