

0 tak zwanej "własności intelektualnej" i patentach na oprogramowanie

3 sierpnia 2008

W "Najwyższym Czasie" z dnia 19 lutego br. Tomasz Teluk niejako "wywołał mnie do tablicy", polemizując z moimi wypowiedziami z internetowej grupy dyskusyjnej w swoim artykule "0 własności intelektualnej". Jako że dyskusja przeniosła się tym samym na forum publiczne, chciałbym zatem na tym forum również zabrać głos – broniąc poglądu, iż tak zwana "własność intelektualna" nie tylko nie jest "kwestionowaniem cywilizacji zbudowanej na wartościach wolnorynkowego kapitalizmu" (jak to górnolotnie stwierdził Tomasz Teluk), ale i narusza tradycyjnie rozumiane prawo własności.

LIBERTARIANIE PRZECIWKO "WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ"

Broniąc prawowitości koncepcji "własności intelektualnej", Tomasz Teluk wyraził zdziwienie, iż niektórzy libertarianie (w tym ja) krytykują tę koncepcję "zbliżając się niestety do marksistowskiego spojrzenia na gospodarkę przez pryzmat kolektywnych korzyści". Jednocześnie jako jej zwolenników przytoczył takich koryfeuszy myśli wolnościowej jak Robert Nozick, Ayn Rand i Murray Rothbard. Mogłoby się więc wydawać, że poglądy moje, czy też innych wolnościowców krytykujących "własność intelektualną" są jakimś komunistycznym odchyłem od wolnorynkowej i libertariańskiej ortodoksji. Tymczasem sprawa wcale nie jest taka prosta. Jeśli wgłębimy się w pisma Rothbarda, to zobaczymy, że w rzeczywistości nie był on żadnym zwolennikiem koncepcji "własności intelektualnej" rozumianej jako własność idei, pomysłów czy niematerialnych treści. To właśnie on jawnie sprzeciwiał się patentom, jako odmianie monopolu. Popierał natomiast copyrighty, ale na gruncie

tradycyjnie rozumianego prawa własności do rzeczy materialnych – jego zdaniem wynalazca np. nowego typu pułapki na myszy, sprzedając ją opatrzoną copyrightem sprzedaje ją nie w całości, a z wyjątkiem uprawnień do jej kopiowania, toteż każdy, kto ją kopiuje narusza jego prawo własności w tym zakresie. To rozumowanie Rothbarda nie jest jednak przekonujące i zostało w późniejszym czasie poddane krytyce w środowisku libertarian.

Wśród współczesnych przeciwników “własności intelektualnej” w gronie wolnościowców można znaleźć sporo znanych w tym środowisku nazwisk. Są to m. in. Stephan Kinsella (współpracownik Mises Institute, Journal of Libertarian Studies oraz portali LewRockwell.com i Anti-State.com, z zawodu prawnik zajmujący się sprawami patentowymi), Roderick Long (redaktor naczelny Journal of Libertarian Studies), Tom Palmer (członek Cato Institute, dyrektor Cato University), Bertrand Lemennicier (znany niektórym polskim wolnościowcom ze spotkania Libertarian International w Krakowie), Tom W. Bell (profesor prawa, współpracownik TechCentralStation), a także Ilana Mercer, Jeremy Sapienza i Wendy McElroy. Zdeklarowanym przeciwnikiem “własności intelektualnej” był również jeden z “ojców założycieli” współczesnego libertarianizmu, zmarły rok temu Sam Konkin. Stanowisko takie nie jest więc w środowisku wolnościowym niczym dziwnym i z pewnością nie ma nic wspólnego z żadnymi komunistycznymi czy marksistowskimi ciągotami.

“WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA” A WŁASNOŚĆ TRADYCYJNIE ROZUMIANA

Libertarianie krytykują koncepcję “własności intelektualnej” zasadniczo z całkowicie innych powodów niż przedstawiciele nurtów lewicowych. Ich zdaniem bowiem koncepcja ta zagraża tradycyjnie rozumianemu prawu własności. Moje prawo własności do komputera jest ograniczone, jeśli nie mogę wykonać na nim kopii programu komputerowego lub nagrania muzycznego bez zgody “intelektualnego właściciela” tego programu czy nagrania. Moje prawo własności do płyty CD jest ograniczone, jeśli nie mogę na niej takiej kopii zapisać. Moje prawo własności do domu

jest ograniczone, jeśli nie mogę pomalować go własną farbą w zapamiętany wzór, opatrzony copyrightem. Moje prawo własności do mojego własnego ciała jest ograniczone, jeśli nie mogę publicznie śpiewać zasłyszanej i zapamiętanej piosenki bez zgody jej "intelektualnego właściciela". Moje prawo własności do moich narzędzi jest ograniczone, jeśli nie mogę wyprodukować przy ich pomocy – z własnych materiałów – produktu, którego wzór lub zasada działania jest zastrzeżona patentem. I tak dalej...

Oczywiście, zwolennik "własności intelektualnej" odpowie tu zapewne, że przecież zawsze moje prawo do dysponowania moją własnością jest ograniczone prawami własności innych – na przykład nie mam prawa wejść do czyjegoś mieszkania bez jego zgody ani umieścić w jego ciele kuli z mojego pistoletu – i nie narusza to prawa własności, a przeciwnie – służy jego ochronie przed naruszeniem. Jest tu jednak istotna różnica.

W jaki sposób mogę bowiem naruszyć czyjeś prawa własności tworząc coś (np. kopię jakiegoś dzieła malarskiego, nagrania muzycznego czy programu komputerowego) z wykorzystaniem własnych materiałów (płótno, taśma magnetofonowa, płyta CD) i narzędzi (pędzel, radiomagnetofon, komputer)? Takie stanowisko można obronić tylko w jeden sposób – uznając, że powstały produkt nie jest w pełni moją własnością i częściowo lub całkowicie należy do "właściciela intelektualnego". Bo jeśli jest, to w którym momencie nastąpiło naruszenie praw własności innej osoby?

Ale jeśli uznać, że powstała kopia obrazu, nagrania na taśmie magnetofonowej czy programu komputerowego na płycie CD nie jest w pełni moją własnością, to można wyrzucić do kosza podstawową, naturalną, tradycyjnie uznaną zasadę "zagospodarowania" wywodzącą się od Locke'a, (tę samą, którą przytaczał w swoim artykule Tomasz Teluk) – mówiącą między innymi, że coś, co wytworzyłem moją pracą, z własnych materiałów i przy pomocy własnych narzędzi należy wyłącznie do mnie. Na jej miejsce wchodzi inna zasada: "Osoba, która

wpadnie na jakiś pomysł, którzy może być użyty do utrwalenia pewnego wzorca na swojej własności, tym samym natychmiast otrzymuje prawo kontrolowania każdej innej materialnej własności na świecie, która może zostać użyta w ten sam sposób". Z tradycyjnie rozumianymi prawami własności nie ma to wiele wspólnego.

ROTHBARD NIE ZAWSZE MIAŁ RACJĘ...

Można tu podnieść argument (jak zrobił to Rothbard), że naruszenie własności podczas kopiowania polega na bezprawnym użyciu do tego celu oryginału – copyright oznacza, iż pierwotny właściciel sprzedając go przekazuje nabywcy prawo własności, ale "z wyjątkiem prawa do kopiowania". Jednak w rzeczywistości kopiowanie polega na zapamiętaniu, jak wygląda wzorzec, a następnie wykonaniu nowego produktu na podstawie zapamiętanej informacji. Prawo do jego wykonania nie wynika bynajmniej – na gruncie tradycyjnego prawa własności – z własności oryginału. Jeśli mam fotograficzną pamięć, mogę zapamiętać w szczegółach jakiś obraz i następnie – jeśli mam zdolności malarskie – odtworzyć jego wierną kopię. Mogę też użyć do zapamiętania wzorca jakiegoś narzędzia – np. aparatu fotograficznego. Właściciel oryginału nie może mi tego zabronić (na gruncie tradycyjnych praw własności), ponieważ nie jest właścicielem światła odbijającego się od jego obrazu, ani moich oczu i mózgu, ani mojego aparatu fotograficznego. Może co najwyżej wymóc na mnie dobrowolne zobowiązanie, że nie będę wykonywał kopii (bo inaczej nie pokaże mi oryginału). Ale wtedy akt kopiowania nie narusza bynajmniej żadnej jego własności, a jedynie umowę, którą z nim zawarłem.

Oczywiście, złamanie przeze mnie takiej umowy nie powoduje automatycznie, że wytworzona przeze mnie kopia staje się jego własnością. Jeśli teraz udostępnię tę kopię komuś innemu (nazwijmy go Nowakiem) i on wykona na jej podstawie kolejne kopie, będą one własnością Nowaka. I ponieważ nie zobowiązywał się on do ich niewykonywania, właściciel oryginału nie może mieć wobec niego – na gruncie tradycyjnie rozumianych praw

własności – żadnych roszczeń. Może mieć te roszczenia natomiast wobec mnie.

I nawet jeśli umowa przewidywałaby, że każda zrobiona przeze mnie kopia staje się własnością właściciela oryginału, to i tak nie mógłby mieć roszczeń wobec Nowaka.

Co jednak w przypadku, gdy w celu zapamiętania wzorca wykradnę oryginał właścicielowi? Wtedy owszem, można powiedzieć, że informację niezbędną w celu wykonania kopii nabyłem w sposób nielegalny (z naruszeniem czyjejś własności). Jednak – i tu dochodzimy do sedna – nie oznacza to, że właściciel oryginału ma prawo zabronić wykorzystywania tej informacji przeze mnie czy przez inne osoby, którym ją udostępniłem. Fakt, że powstała ona w następstwie nielegalnego rozporządzenia jego własnością, nie czyni go jej właścicielem. Przekonujący przykład daje tu Stephan Kinsella: przypuśćmy, że ktoś (nazwijmy go Kowalskim) odkrywa na swojej działce ropę naftową i planuje w związku z tym wykupić także działki sąsiadów. Jeden z nich, zaintrygowany ofertą kupna, zakrada się nocą na działkę Kowalskiego i odkrywa fakt istnienia złoża ropy – po czym informację o tym fakcie upublicznia. Jest oczywiste, że Kowalski, mimo iż upublicznienie wiedzy o złożu ropy nastąpiło wskutek naruszenia jego własności, nie ma prawa zabronić swoim sąsiadom działania zgodnie z tą wiedzą i np. podniesienia cen swoich działek. Może co najwyżej wysunąć roszczenia wobec tego z sąsiadów, który zakradł się na jego teren.

UMOWY ZAMIAST “WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ”

Jak widać z powyższych przykładów, odrzucenie koncepcji “własności intelektualnej” jako sprzecznej z tradycyjnym rozumieniem własności nie pozbawia jednak artystów, dziennikarzy, programistów, wydawców książek, firm fonograficznych, wytwórni filmowych czy korporacji produkujących software możliwości chronienia swych interesów przy pomocy odpowiednio skonstruowanych umów. Dziennikarz pisząc artykuł do gazety ma prawo otrzymać wynagrodzenie na

podstawie umowy o dzieło. Autor powieści ma prawo zawrzeć umowę z wydawcą dającą mu prawo do określonego procentu zysków ze sprzedanych książek. Producent oprogramowania – np. Microsoft – ma prawo sprzedawać swoje produkty pod warunkiem, że nabywca nie wykona kopii tego oprogramowania ani nie udostępni go w takim celu innym osobom – a jeśli ten warunek zostanie złamany, domagać się od niego odszkodowania czy kar umownych. Tak samo producent filmów, książek czy nagrań muzycznych. Wszystko to jest możliwe w systemie prawnym szanującym tradycyjne prawa własności.

Nie jest w nim natomiast możliwe ściganie i wysuwanie roszczeń wobec ludzi, którzy takich umów nie zawarli – jeśli Kowalski kupi płytę CD z muzyką pod powyższym warunkiem, a następnie udostępni ją przez Internet Nowakowi (używając oprogramowania w rodzaju Kazaa albo eMule), to Nowak nie będzie mógł być ścigany za wykonanie kopii na własnym komputerze. Ale Kowalski będzie mógł być pociągnięty do odpowiedzialności za kopię Nowaka.

Oczywiście, ustalenie winnego jest tu trudniejsze niż przy posługiwaniu się koncepcją “własności intelektualnej”, gdzie wystarczy tylko udowodnić Nowakowi posiadanie “nielegalnej” kopii. Jednak nie jest to usprawiedliwieniem dla posługiwania się tą koncepcją i stosowania jej do łamania rzeczywistych praw własności. Można zresztą wyobrazić sobie bardziej wyrafinowane umowy zabezpieczające interesy producentów płyt CD – na przykład umowy rozciągające warunek niewykonywania kopii na wszystkie inne utwory muzyczne wydane przez daną wytwórnię lub grupę wytwórni (wówczas wystarczyłoby, żeby Nowak kupił wcześniej jakąkolwiek inną płytę CD wydaną przez producenta objętego umową, żeby objęłoby go zobowiązanie do niewykonywania kopii utworów udostępnionych przez Kowalskiego), albo porozumienia pomiędzy wytwórcami płyt a producentami urządzeń nagrywających (wtedy Nowak kupując komputer lub nagrywarę podpisywałby zobowiązanie, że nie użyje go do kopiowania m. in. tych utworów, które udostępnił

Kowalski).

W systemie szanującym tradycyjne prawa własności nie są możliwe także patenty.

PATENTY

O ile copyrighty ograniczają jedynie prawo do wykonywania kopii oryginału, o tyle patenty zabraniają używania opatentowanych rozwiązań nawet wówczas, gdy ktoś wymyśli je i użyje całkowicie niezależnie od posiadacza patentu. Naruszają więc prawo własności nie tylko wytwórców kopii, ale też twórców oryginałów. Zabraniając używania określonych rozwiązań bez zgody posiadacza patentu, są klasycznym przykładem monopolu. Argumentacja Tomasza Teluka, że “patent na produkcję komputera Atari nie oznacza przyznania firmie Atari monopolu w sektorze informatyki, ani na produkcję komputerów” tego nie podważa. Taki patent oznacza bowiem monopol na produkcję komputerów klasy Atari. Gdyby podobny patent obowiązywał na komputery klasy PC, oznaczałoby to, że posiadacz tego patentu (dajmy na to IBM) ma monopol na produkcję komputerów klasy PC. I o ile akurat taki monopol jest stosunkowo wąski i – patrząc z szerszej perspektywy – zezwala na konkurencję (bo istnieje możliwość zaprojektowania i wyprodukowania komputerów innych typów), o tyle nie musi być tak zawsze. Patenty mogą obejmować – i obejmują – również bardziej ogólne rozwiązania – choćby osławiona metoda “zakupów jednym kliknięciem” opatentowana przez Amazon, zdalne logowanie do systemu w celu pobrania za opłatą software’u lub uzyskania usług (patent, o naruszenie którego skutek uruchomienia usługi iTunes została oskarżona ostatnio firma Apple) czy sklep internetowy. Im bardziej ogólne jest patentowane rozwiązanie, tym trudniej o wymyślenie rozwiązania konkurencyjnego i tym bardziej konkurencja jest ograniczana. Teoretycznie historia mogła potoczyć się tak, że opatentowanoby np. ideę komputera osobistego – wówczas monopol posiadacza takiego patentu byłby niewątpliwie bardziej widoczny...

Patenty nie różnią się niczym od dawnych przywilejów

cechowych, zabraniającym osobom spoza cechu wytwarzać określonych produktów czy świadczyć określonych usług. Teoretycznie również i tamte przywileje można by zredefiniować jako “własność intelektualną”, twierdząc, że np. proces wypieku chleba jest “własnością intelektualną” cechu piekarzy i każdy, kto wypieka chleb bez jego pozwolenia “narusza” tę “własność”. Jednak nazwanie czegoś “własnością” nie wystarcza, by było to prawowitą własnością. Przywileje cechowe były naruszającym prawa własności monopolem – tak jak obecnie patenty.

Twierdzi się często, że patenty są konieczne, bo inaczej nie opłacałoby się wymyślać i wdrażać nowych rozwiązań – jak napisał Tomasz Teluk, “żaden z inwestorów nie byłby zainteresowany finansowaniem przedsięwzięć, do których dostęp miałby pierwszy lepszy cwaniak i imitator”. Jednak wyniki badań zdają się tej tezie przeczyć. Jak podaje Kevin Carson w swoim artykule “Tucker’s Big Four: Patents”, z ankiety przeprowadzonej w 1995 r. wśród amerykańskich firm wynika, że 86% wdrożonych przez nie wynalazków ujrzałoby światło dzienne niezależnie od istnienia patentów. Większość firm za główną motywację we wprowadzaniu innowacji uznała potrzebę pozostawania konkurencyjnym na rynku oraz potrzebę bardziej wydajnej produkcji. Patenty zostały uznane tu za najmniej istotny czynnik. Istotny jest też zysk z reputacji wynikającej z “bycia pierwszym”.

Odwrotnie – patenty mogą utrudniać wprowadzanie innowacji. Aby uzyskać patent, nie trzeba faktycznie wdrożyć opatentowanego rozwiązania – wystarczy go opisać i zgłosić w urzędzie patentowym. Potem można schować patent do szuflady i czekać, aż konkurent wpadnie na podobny pomysł i spróbuje go wprowadzić w życie... A wtedy można zażądać podzielenia się zyskami lub całkowicie zablokować wdrożenie tego pomysłu.

PATENTY NA OPROGRAMOWANIE

W dziedzinie oprogramowania komputerowego wciąż są wymyślane,

wdrażane i upubliczniane rozwiązania nie chronione żadnymi patentami, a często nawet i copyrightami. Przykładem produktów opartych na takich rozwiązaniach jest np. system operacyjny Linux, oprogramowanie biurowe OpenOffice czy przeglądarka Mozilla Firefox. Pracują nad nimi nie tylko bezinteresowni zapaleńcy, ale i wiele firm nastawionych na zysk (takich jak np. Novell czy RedHat). Jednak właśnie w tej dziedzinie zagrożenie dla rozwoju spowodowane patentami oraz absurdalność praktyki patentowej są najbardziej widoczne. Przyznają to nawet zwolennicy koncepcji "własności intelektualnej".

Cytując autorów strony Fundacji na rzecz Wolnej Infrastruktury Informacyjnej (FFII): "Programowanie jest podobne do pisanie symfonii. Gdy programista pisze oprogramowanie, spleta razem tysiące idei (algorytmów lub reguł obliczeniowych) w chronione prawami autorskimi dzieło. Zwykle kilka idei w dziele programisty będzie nowych i nieoczywistych według standardów systemu patentowego. Gdy wiele takich idei jest opatentowanych, tworzenie oprogramowania bez naruszania patentów staje się niemożliwe. Autorzy oprogramowania (...) żyją pod nieustanną groźbą szantażu ze strony posiadaczy dużych portfeli patentów. Wskutek tego pisze się mniej oprogramowania i pojawia się mniej nowych idei".

W 1980 roku Sun Microsystems, wówczas niewielka firma, został pozwany do sądu przez IBM za rzekome naruszenie patentów. Wśród owych patentów był m. in. następujący patent na "pogrubianie linii" na ekranie komputera: aby zmienić cienką linię w grubą, należy przy obu końcach danego odcinka zaznaczyć pod nim i nad nim punkty leżące w jednakowej odległości od niego, a następnie połączyć te cztery punkty. Gdy prawnicy Suna wykazali absurd takich roszczeń, prawnicy IBM stwierdzili, że mają jeszcze 10000 patentów i na pewno znajdą wśród nich kolejne, by wytoczyć następne procesy. Ostatecznie Sun zapłacił IBM haracz za pozostawienie w spokoju, racjonalnie kalkulując, że będzie to kosztować mniej niż uwikłanie się w niekończące się procesy.

Nie jest to przykład odosobniony. Patentowane są najbardziej ogólne i oczywiste (czy też konieczne) rozwiązania, a następnie wytacza się procesy. Głośno było swego czasu o patentach na hyperlinki (odnośniki na stronach internetowych) czy na zbieranie informacji o osobach odwiedzających strony internetowe. Gdy coraz większą popularność zaczął zdobywać system Linux, firma SCO ogłosiła, że kod tego systemu operacyjnego zawiera pewne opatentowane przez nią algorytmy, grożąc procesami korporacjom, które go używają (postępowanie sądowe w sprawie słuszności roszczeń patentowych SCO nadal trwa). Najnowszy przykład to wspomniane wyżej roszczenia wobec Apple (wysunęła je mało znana firma z Hongkongu, Pat-Rights).

Tego rodzaju patenty nie są bynajmniej domeną wyłącznie USA. W Europejskim Urzędzie Patentowym zostały przyznane patenty m. in. na sprzedaż przez internet (sklep internetowy), sprzedaż przy pomocy telefonu komórkowego, "koszyk" w sklepie internetowym, płacenie w takim sklepie kartą kredytową, dystrybucja danych wideo przez WWW, a nawet takie drobiazgi jak "zakładki" na stronie internetowej czy okienko, w którym można obejrzyć obrazek w powiększeniu... Jak dotychczas praktyka patentowa państw europejskich (potwierdzona Europejską Konwencją Patentową) traktuje takie patenty "z przymrużeniem oka". Może się to jednak zmienić, jeśli zostanie przyjęta dyrektywa Unii Europejskiej, której proces legislacyjny właśnie trwa.

PATENTY NA OPROGRAMOWANIE A UNIA EUROPEJSKA

Propozycja dyrektywy, o której mowa, została zgłoszona w 2002 r. – rzekomo po to, by właśnie zapobiec takim "wyskokom" Europejskiego Urzędu Patentowego. Jednak po bliższym zapoznaniu się z nią okazało się, że odwrotnie – sankcjonuje ona większość z nich, nie pozwalając jedynie na patentowanie samych programów (ale już algorytmów czy metod biznesowych tak). W 2003 r. Parlament Europejski wprowadził do projektu poprawki wykluczające patentowanie logiki biznesowej i programistycznej. Jednak "grupa robocza" powołana przez Radę

UE (faktycznie przedstawiciele urzędów patentowych krajów członkowskich) odrzuciła te poprawki lub przekształciła w taki sposób, że "kompromisowa wersja" okazała się iść jeszcze dalej niż pierwotny projekt, faktycznie dopuszczając patentowanie także i programów (jako części np. "procesu wykonywanego przez komputer"). Rada zatwierdziła tę propozycję w maju 2004 r. niewielką większością głosów jako poprawiony projekt (Polska oficjalnie wstrzymała się od głosu, ale nie miał on wówczas znaczenia).

Już w lipcu holenderski parlament zażądał od swojego rządu, by przy ostatecznym głosowaniu tego projektu przedstawiciel Holandii głosował przeciwko. W listopadzie podobne stanowisko zajął rząd polski. Przedstawiciel Polski dwukrotnie zażądał zdjęcia dyrektywy patentowej z porządku obrad Rady, gdzie trafiła ona jako tzw. A-item (punkt do przyjęcia bez dyskusji, jako że w maju osiągnięto "polityczne porozumienie") – warto tu wspomnieć, że dziwnym zrządzeniem losu trafiała ona na posiedzenia Rady ds. Rolnictwa i Rybołówstwa. Za trzecim razem uczynił to przedstawiciel Danii (rząd polski wolał już nie przeciągać struny).

W międzyczasie Parlament Europejski zwrócił się do Komisji Europejskiej o (prawnie dopuszczalny) restart całej procedury z powodu oczywistej utraty poparcia dla projektu. Jednak KE, ustami przewodniczącego Barroso, odmówiła, twierdząc, że coś takiego nigdy się jeszcze w historii UE nie zdarzyło i że "spowodowałoby to chaos".

Na początku marca duński parlament oficjalnie zobowiązał sympatyzującego z projektem dyrektywy ministra gospodarki i przemysłu do wznowienia dyskusji nad dyrektywą w Radzie UE, a przedstawiciel Polski został poinstruowany przez polski rząd, by wszelką taką inicjatywę poprzeć. Mimo to 7 marca Rada dyrektywę przyjęła. Jak się okazało, mimo zgłoszenia przez Danię (i poparcia przez kilka innych krajów) wniosku o wznowienie dyskusji przewodniczący odmówił jego uwzględnienia. Procedury Rady nie przewidują takich uprawnień dla

przewodniczącego – taki wniosek może być odrzucony jedynie większością głosów. Mimo to przedstawiciele państw zgłaszających zastrzeżenia podporządkowali się decyzji przewodniczącego i podpisali dokument końcowy. W takiej sytuacji projekt trafił do tzw. drugiego czytania w Parlamencie Europejskim, gdzie teoretycznie mogą być jeszcze wprowadzone poprawki – bezwzględną większością głosów.

Wszystko to rzuca interesujące światło na procedury stanowienia prawa w UE...

Decyzja przewodniczącego Barroso oraz to, co stało się podczas obrad Rady tak wzburzyły wielu działaczy ruchu przeciwników patentów na oprogramowanie, że zaczęli wzywać do odrzucenia eurokonstytucji. Członek rady FFII, Jonas Maebe, napisał w liście otwartym do "ustawodawców Unii Europejskiej i zwolenników Konstytucji Europejskiej":

"Odnosząc się w szczególności do Konstytucji, chciałbym wyrazić swoją troskę co do jednego paragrafu, który mówi po prostu, że "własność intelektualna będzie chroniona" (art. II-17). Biorąc pod uwagę, że wielu ludzi uznaje patenty na oprogramowanie za własność intelektualną, wydaje się to prawie czynić jakąkolwiek dyrektywę wykluczającą patenty na oprogramowanie niekonstytucyjną. (...) Błędne mniemanie, że "każda idea" musi być czyjąś "własnością intelektualną" jest coraz bardziej propagowane, co oznacza, że taka ogólna klauzula jest skrajnie niebezpieczna".

I kto wie, czy nie jest to najważniejszy z powodów, dla których powinno się odrzucić "Konstytucję dla Europy".

Autor: Jacek Sierpiński

Źródła: "Najwyższy Czas" nr 13-14/2005 i
sierp.libertarianizm.pl