

Dret de la propietat intel·lectual, noves tecnologies i innovació

Malcolm Bain, Andorra, febrer 2006

En primer lloc, vull agrair a l'Oficina per a la Innovació Empresarial la invitació per participar en aquest esmorzar i tenir una excusa per venir de nou a Andorra.

Anava a començar aquesta presentació amb una definició de la innovació, del dret de la propietat intel·lectual i debatre la relació entre l'una i l'altra. Seria massa acadèmic. Prefereixo ressaltar 4 punts essencials i il·lustrar el meu argument:

1. Internet i les Tecnologies de la Informació són una font indiscutible d'innovació
2. El dret de propietat intel·lectual és una eina legal amb l'objectiu de fomentar la innovació i la difusió del coneixement
3. Paradoxalment, el món del DPI i les noves tecnologies està en conflicte, i l'ús i l'evolució actual del DPI apareixen molt "anti-innovadors"
4. D'altra banda, sorgeixen models de negoci i d'interrelacions que són més innovadors que les indústries tradicionals

Internet i les Tecnologies de la Informació són una font indiscutible d'innovació

Fa poc, vaig descobrir un concepte a Internet que és nou per a mi: es diu *mash-up*. Es tracta d'un lloc web híbrid, que combina en una sola pàgina i de manera automàtica diverses informacions recollides des de diferents llocs web. Us dono dos exemples:

- Un primer *mash-up* seria per a esquiadors: un lloc que recopila i presenta gràficament la informació del temps i l'estat de la neu en un lloc en particular, l'estat del trànsit en les carreteres nacionals, la disponibilitat en temps real d'allotjament, i el preu del forfait.
- Altre *mash-up* seria una web que publica un mapa de tipus "googleEarth" amb els nous llocs de treball disponibles en certa zona geogràfica, combinat amb els transports públics, els establiments educatius i la disponibilitat d'allotjament de la zona. Seria ideal per a una persona que canvia de ciutat i de treball i així afavoreix la mobilitat laboral.

Em semblaven idees molt innovadores. Altres idees innovadores inclouen:

- Google AdSense: Un sistema de marketing per dirigir una publicitat a consumidors en funció dels termes introduïts en la recerca de Google.
- Gator: Sistema de fer aparèixer una publicitat directament competitiva com *pop-up*, quan un usuari està mirant una pàgina web en particular: Audi i Ford, Kellogs i Nestle, Hertz i Avis, etc.

L'efecte general de les TICs ha estat de reduir les barreres a la innovació en termes de creació, distribució i utilització d'obres i idees: hi ha més accés a la informació i al coneixement, menys costos, més participació i més adequació entre demanda i oferta. Qualsevol persona pot accedir a eines altament sofisticades dels quals no podien disposar fa pocs anys. Això ha dut a un enorme increment de la innovació i de la productivitat empresarial i personal.

Un fenomen particular de les noves tecnologies és la millor comunicació entre empreses i clients i usuaris, i la participació d'aquests en els processos d'innovació de les empreses. Hi ha usuaris que es reuneixen per posar en comú dissenys fets amb un producte. Hi ha usuaris que creen enciclopèdies o manuals d'usuari mitjançant col·laboracions (Wikis).

Cal considerar que, excepte en casos aïllats, la innovació és un procés incremental, basant-se sobre els coneixements i la informació adquirida de tercers: llibres, articles científics o generals, continguts d'Internet, les pel·lícules, etc. Com deia Newton, "*si he vist més lluny que els altres, és perquè m'he enfilat damunt les espatlles de gegants*". Per exemple, el "*Mash*" que he esmentat aprofita de la informació presentada per altres llocs webs per crear les seves combinacions.

Aquesta innovació és reforçada pel disseny d'Internet. Un economista advocat de molta reputació a Estats Units, Yoshai Benkler, analitza aquesta "xarxa de xarxes" en tres capes: la física (els cables i ordenadors); la lògica (els protocols de comunicació); y als extremes (el programari i els continguts). En relació amb les dues primeres capes, l'evolució històrica ha permet progressivament l'accés lliure de barreres a la xarxa física y els estàndards de protocols garanteixen la neutralitat en relació amb la informació transportada. Aquesta construcció garanteix que no es discrimini contra els continguts – la tercera capa – on estan també les aplicacions comercials. Es pot connectar qualsevol sistema o plataforma a la xarxa i innovar quant a serveis i productes oferts a través d'ella.

Per tant, Internet és una eina de la innovació. Fomenta nous mercats y nous productes (programari, serveis bancaris, etc.), nous usuaris i clients i nous formes de distribució – per exemple, el famós comerç "B2B", ara cada vegada mes automatitzat.

M'agradaria destacar que l'accés a obres y coneixements de tercers, facilitats per les noves tecnologies i el seu ús, són factors molt importants en el procés de la innovació. I quan parlem d'"accés y ús", parlem de "drets de la propietat intel·lectual".

El dret de propietat intel·lectual és una eina legal amb l'objectiu de fomentar la innovació i la difusió del coneixement

Pregunto: Quants entre nosaltres tenim materials descarregats d'Internet sense respecte als drets d'autor? Probablement veuríem la mà de gairebé tots. I quants tenim programari instal·lat sense tenir les llicències necessàries? Probablement tots, però no aixecaríem cap la mà.

Ja sabem que la còpia d'un DVD o d'un CD de música o programari comercial és il·legal. A més, no es pot redistribuir a tercers els articles, textos o altres continguts d'Internet. Finalment, no es pot copiar, modificar, adaptar o millorar un programa de Microsoft, perquè no tenim el codi font, però també perquè Microsoft no ens permet.

Bàsicament, un dret d'autor o de patent és un dret d'excloure als altres de l'explotació d'una idea o d'una obra y dels beneficis econòmics directes. Un dret, per tant, que sembla crear un "monopoli" sobre l'obra o la idea. Però tots sabem que els monopolis no afavoreixen la innovació. Llavors, perquè els drets de Propietat intel·lectual fomenten la innovació?

Breument, considerem que les patents són la concessió d'un monopoli durant 20 anys sobre l'explotació d'una nova idea inventiva amb aplicació industrial. Els drets d'autor reserven a l'autor els drets de copia, distribució, modificació y comunicació pública d'una obra intel·lectual. Cobreixen les obres literàries, científiques i artístiques: els textos, les fotos, diagrames, el programari, obres d'art, etc. És a dir, quasi la totalitat de la producció creativa humana (que tingui fins empresarials o no)

D'una banda, els autors i inventors gaudeixen d'aquests drets exclusius d'explotació, però en contrapartida, hi ha una obligació de publicitat (amb referència a la patent) que, juntament amb la publicació i disseminació de les obres intel·lectuals, permeten la transferència d'aquesta informació a tercers, per afavorir més invencions i innovacions per la seva part. A més, per a reduir l'efecte de monopoli dels drets d'autor, hi ha limitacions (en el temps – la vida de l'autor més 70 anys, i en abast – les idees i principis no estan protegits (per això, tenim diverses variacions de la història de Romeo i Julieta). A més, els "usuaris" es beneficien d'excepcions, sobretot a favor de les institucions acadèmiques, la provisió de notícies d'actualitat, i l'ús privat de les obres.

Llavors el DPI permet protegir, gestionar i explotar les idees noves, i transmetre-les a tercers de manera controlada - per tant fomenten la innovació. Per exemple:

- Afavoreix la introducció de la tecnologia innovadora en el mercat
- Permet obtenir ingressos de la venda o de la concessió de llicències sobre patents y drets d'ús
- Promou l'accés al finançament de tipus capital de risc o bancari
- Permet entaular més fàcilment associacions amb empreses, o aliances estratègiques, fusions o adquisicions

En teoria el dret de la propietat intel·lectual intenta afavorir la innovació mentre protegeix les obres i invencions dels abusos de tercers.

Paradoxalment, el món del DPI i les noves tecnologies està en conflicte, i l'ús i l'evolució actual d'aquest dret apareixen molt "anti-innovadors "

Cito unes notícies del 2006:

- RIM, fabricant de Blackberry – un dels dispositius mòbils més innovadors – haurà de restringir el seu servei a Estats Units, a causa d'una demanda de patent de programari d'altra empresa NTP
- Microsoft ha de pagar 500 milions de dòlars a Eulas per integrar una tecnologia de programari patentada en el seu Internet Explorer... i haurà de pagar uns 2 milions d'Euros al dia a la UE per no respectar una decisió obligant-li a obrir el codi font de les interfícies del seu sistema operatiu Windows Server.
- Un tribunal anglès acaba de condemnar participants en xarxes P2P a pagar multes molt altes, mentre que un tribunal francès, d'altra banda, desestima un judici en les mateixes condicions

Perquè aquests conflictes? D'una banda, veiem que la digitalització facilita enormement els actes de vulneració dels drets d'autor. I s'estendran les patents a processos de programari. D'altra banda, la llibertat de difusió d'Internet porta a l'alliberament de la informació, que significa la fi de diversos models de negoci tradicionals (sobretot la indústria dels continguts: música, informació, programari) i la fi de monopolis sobre la comunicació de la informació. Les grans empreses afectades se senten amenaçades y reaccionen per la via legal.

Les accions específiques que es poden prendre per reforçar els drets de propietat intel·lectual inclouen:

- Demandes per infracció de drets d'autor (còpies directes, hipervíncles, Deeplinking i Framing, P2P, etc.) Hi ha casos a Austràlia i Alemanya, prohibint links a llocs amb continguts il·legals
- “*Take down notices*” (accions prèvies: “avisos per retirar l'obra”).
- Demandes per infracció de patents – per exemple Microsoft contra Eulas, RIM contra NTP...
- Demandes per incitació o instigació a cometre les infraccions anteriors, sobre tot en relació amb el “P2P” (MGM contra Grokster i les xarxes P2P)
- La instal·lació de nous sistemes tecnològics per protegir les obres digitals: el DRM (el Rootkit de Sony – per al control de l'ús d'un CD de música).
- Demandes per l'elusió d'aquestes mesures tecnològiques, amb casos típics com DeCSS i el de Sklyarov i l' “e-books” d'Adobe.

Aquestes accions reforcen la tendència a preservar la situació “original” pel que fa al control que els editors tenen sobre les obres. Però restringeixen els usos legals (la còpia privada, l'ús acadèmic, la investigació, etc.) i frenen la innovació independent. En particular, s'ha argumentat que els grans monopolis de la cultura han utilitzat l'extensió del drets d'autor (i la por creada per les noves tecnologies) per reduir l'espai o la grandària del domini públic i utilitzar les mateixes tecnologies per controlar cada vegada més el que podem fer o no fer amb la informació i la cultura.

Les patents, concebudes amb l'objectiu d'incentivar la innovació, avui en dia estant produint l'efecte contrari: hi ha empreses que patenten invencions trivials, hi ha empreses que acumulen patents amb el simple objectiu d'anar a judici per tal d'obtenir un rèdit econòmic o, simplement, per establir una barrera d'entrada molt alta a empreses petites però innovadores. Per exemple, molts projectes de programari lliure o de petites empreses paren el seu desenvolupament quan aprenen que hi ha una patent potencialment vàlida sobre un procés important del seu “producte”.

Tot això té un efecte molt negatiu sobre la innovació: aquestes accions causen (de diferents maneres):

- Restriccions de la difusió i a l'accés a la informació i el coneixement
- Reducció del domini públic
- Reduccions de drets d'ús basats en excepcions al dret d'autor (còpia privada, etc)
- Augments de costos i per tant restriccions de la innovació
- Restriccions de la llibertat d'expressió
- Reduccions de la creativitat (en els grans productors) i de la creació (independent)

Però, amb aquests conflictes, les noves tecnologies són estancades? No crec.

Justament, amb les noves tecnologies sorgeixen models de negoci i d'interrelacions que són més innovadors que les indústries tradicionals

Tinc aquí una llista de nous models competitiu: nous models de provisió de la informació, béns i serveis

- “B2B” i subhastes en línia: noves plataformes de comerç on el disseny i els continguts (productes) els decideixen els usuaris (eBay)
- CMS Blogs Publicació de continguts estructurats: (per la gestió de llocs personals o comercials) i hipervinculats: (creació horitzontal de continguts)
- Wikis Creació de continguts col·laboratiu (ex. wikipedia)
- Peer2Peer Xarxes horitzontals entre parells, grups d'investigadors, projectes de desenvolupament de programari o processament paral·lel de dades
- programari lliure Projectes de desenvolupament de programari i els seus nous models i comunitats: ecosistemes de col·laboració en què, en un mateix projecte, conviuen empreses i usuaris
- Creative commons: una nova modalitat de llicències per distribuir continguts llibres, per a defensar els drets d'autor sense ofegar la creativitat (80 milions de obras)
- Mash-ups: continguts digitals mixtes i híbrids

Amb aquestes exemples, vull destacar la naturalesa de les noves tecnologies: es presenten com una “Tecnologia Disruptiva” (C. Christensen) que causen una “Destrució Creativa” (J. Schumpeter) – és a dir, causen una mutació industrial, creant noves empreses, productes, serveis i oportunitats en el mateix temps que destrueixen les antigues. En particular, en el món del programari, la millora en els sistemes de comunicació, i l'abaratiment de les noves tecnologies, està tenint com a conseqüència que ens allunyem progressivament d'un model d'innovació impulsat únicament per empreses on només uns quants tenen accés al coneixement, i que avancem de manera creixent cap a un model en què l'usuari té un paper protagonista en la innovació, s'hi implica i es fidelitza. Aquestes dues teories

de la Tecnologia Disruptiva i la Destrucció Creativa indiquen que la lluita contra aquesta mutació és inútil i és preferible adaptar-se a la nova situació i les noves regles del joc.

Llavors, quines són les nostres opcions? La facilitat de creació, publicació i difusió de les idees (i la seva expressió en forma escrita o audiovisual – és a dir, la propietat intel·lectual), així com la facilitat del seu accés i ús, han canviat l'economia i la política de la informació i el coneixement, que es la base de la nostra societat.

Las lleis que regulen aquesta informació i coneixement buscaven un equilibri entre (a) el control dels usos de las creacions (la seva explotació) i (b) la possibilitat d'aprofitar la informació i el coneixement per avançar la ciència i els arts, i per tant promoure la innovació. Per mantenir aquest equilibri i fomentar la innovació en condicions on , crec que hi ha dues perspectives:

- “Les lleis DPI i de patents són suficients, (i cal reforçar-les)”: cal buscar un nou equilibri i models de negoci i comunicació dintre del marc actual de propietat intel·lectual i industrial (canviem la societat i els hàbits de les persones).
- “Les lleis DPI i de patents són inadequades o desactualitzades”: cal buscar un nou equilibri legal en la formulació de les lleis (és a dir, canviem la llei – que tingui menys durada, menys protecció, més excepcions per afavorir la innovació)

Per a concloure, crec que hi ha tres punts essencials per promoure la innovació, en funció de les tres capes d'Internet que he esmentat:

- La capa física: Hem de defensar la neutralitat de la xarxa i l'accés a la mateixa
- La capa lògica: S'ha de defensar la llibertat i l'accés a la capa de codi/transport (programari lliure o obert, basant-se en protocols i estàndards lliures de patents)
- La capa de continguts: Haurem de restringir els abusos de les noves tecnologies de control de continguts (DRM)

Moltes Gràcies.

Referències:

- L Lessig: *El futur de les idees*, Random House, 2001; i *Cultura lliure*, disponible a <http://www.culturallliure.org/index.php>
- James Boyle i altres: *The Adelphi Charter on Creativity, Innovation and Intellectual Property*; <http://www.adelphicharter.org/>
- Jordi Mas i Hernández: *Innovació al món del programari a l'era d'Internet*, 23/09/2005; <http://www.softcatala.org/articles/article59.html>
- The Economist: *Mashing the web*, 15/09/2005, http://www.economist.com/displayStory.cfm?Story_id=4368150
- Jesús M. González Barahona: *El futuro de la información: ¿vamos hacia donde queremos?*, Archipiélago, nº 55, març de 2003; <http://www.archipelago-ed.com/>

Agraïments

Natacha Rodríguez Jorro, pels seus comentaris i Oriol Terrada i Moré pels seus comentaris i la correcció del català. Qualsevol error en el text és meu, clar.

Aquesta obra és lliure i està sotmesa a les condicions d'una llicència Creative Commons. Aquest article es pot redistribuir, copiar, reutilitzar i mesclar, sempre i quan se n'esmenti l'autor i no es faci amb finalitats comercials. Es pot trobar una còpia completa de la llicència a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0>.