

Softwarepatente in Europa: Eine Kurzübersicht

FFII Software Patents Workgroup

Kontakt: plen0309@ffii.org

Übersetzung: patentschutz.de

22. September 2004

Inhaltsverzeichnis

1	Was ist ein Softwarepatent?	1
1.1	Allgemein	1
1.2	Rechtlich	1
2	Wofür werden Softwarepatente benutzt?	2
2.1	Was ist Software?	2
2.2	Computerimplementierte Erfindungen	2
2.3	Softwarepatente	3
3	Was ist an den Vorschlägen der Kommission / des Rates problematisch?	3
3.1	Zusammenfassung	3
3.2	Beispiele schädlicher und / oder uneindeutiger Artikel	3
3.2.1	Artikel 5.2: Programmansprüche	3
3.2.2	Artikel 4: Computerprogramme als solche	4
3.2.3	Artikel 4.2: Weitergehende technische Wirkung	4
3.2.4	Artikel 2: Stift-und-Papier-implementierte Erfindungen	5
4	Was wollen wir?	5
4.1	Nur Begrenzung der Patentierbarkeit kann zum “Status Quo” führen	6
4.2	Veröffentlichungsfreiheit	6
4.3	Die Freiheit, Computer in Büros und Netzwerkumgebungen zu verwenden	6
4.4	Interoperabilitätsfreiheit	6
5	Ein paar Studien und Meinungen zu Softwarepatenten	7
5.1	Ein empirischer Blick auf Softwarepatente [BH03]	7
5.2	Innovation in Germany — Windows of Opportunity[Hof04]	7
5.3	Meinung des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses [Ret02]	7
5.4	Das digitale Dilemma: Geistiges Eigentum im Informationszeitalter [NRC00]	8
5.5	Innovation fördern: Die richtige Balance von Wettbewerb und Patenten [ftc03]	9
5.6	Betrachtung der europaweiten Umsetzung von Softwarepatenten [BH02]	9
5.7	Ausschuss für Kultur, Jugend, Bildung, Medien und Sport des Europäischen Parlaments [CUL03]	9
5.8	Ausschuss für Industrie, Außenhandel, Forschung und Energie des Europäischen Parlaments [dEP03]	10

A	Geschichte der Richtlinie	11
A.1	Das Europäische Patentübereinkommen und das Europäische Patentamt	11
A.2	Schrittweise Einführung von Softwarepatenten	11
A.3	Neuschreibung des EPÜ	11
A.4	Einführung der Richtlinie	11
A.5	Meinungen	11
A.6	Die erste Lesung im Europaparlament	12
A.7	Der Rat und die Kommission	12
A.8	Die Ratsarbeitsgruppe	12
A.9	Die Ratsabstimmung vom 18. Mai 2004	12
A.10	Was nun?	13

1 Was ist ein Softwarepatent?

1.1 Allgemein

Einfach gesagt sind Softwarepatente solche Patente, welche Computerprogramme abdecken. Sie erlauben es dem Besitzer, anderen Leuten die Benutzung oder die Kommerzialisierung geschützter Programme zu verbieten. Einige Beispiele bereits genehmigter, aber bisher kaum durchsetzbarer Softwarepatente sind folgende:

- EP807891: Ein Patent über den elektronischen Einkaufswagen. Das Patent deckt alle möglichen Computerprogramme ab, welche Funktionen zum Auswählen mehrerer zu kaufender Produkte anbieten, während der Benutzer sich weiterhin in einem Online-Shop umsieht statt jedes Produkt nach der Auswahl einzeln zu bezahlen. Dieses Patent wurde an die amerikanische Firma Sun Microsystems vergeben.
- EP933892: Ein Patent über das Verbreiten von Videodaten über ein Netzwerk zur Wiedergabe in Echtzeit auf Benutzerseite. Dieses Patent deckt alle möglichen Computerprogramme ab, welche Videodaten auf Wunsch des Benutzers herunterladen und abspielen können. Dieses Patent wurde an die US-Firma Greenwich Tech vergeben.
- EP986016: Ein Patent über das Bereitstellen kommerzieller Informationen für Benutzer auf Anfrage. Dieses Patent deckt alle Computerprogramme ab, welche mit Datenbanken mit kommerziellen Angeboten von Verkäufern oder Herstellern verbunden sind und entsprechende Informationen für Benutzer auf Anfrage bereitstellen. Man kann dieses Patent umgehen, indem man die Informationen ungefragt bereitstellt. Das Patent wurde an die US-Firma Catalina Marketing Int. vergeben.

Dies sind nur einige der 30.000 europäischen Softwarepatente, welche den geltenden Gesetzen zuwider vergeben wurden. Zwanzig weitere Beispiele befinden sich auf <http://webshop.ffii.org>.

1.2 Rechtlich

Rechtlich gesehen können Softwarepatente auf zwei Weisen erworben werden:

- Mit *Verfahrensansprüchen*. 1986 begann das Europäische Patentamt (EPA), Patente zu vergeben welche Computerprogramme betrafen, die allerdings in Gestalt von Verfahrensansprüchen (die normalerweise benutzt werden, um Verfahren zu patentieren; dazu zählt zum Beispiel das Patentieren einer bestimmten Methode, eine chemische Reaktion stattfinden zu lassen) verpackt waren. Sie sind typischerweise folgendermaßen formuliert:

Prozess, um [einen Computer, eine Tastatur, einen Bildschirm, eine Festplatte, ...] zu benutzen, um [was auch immer die Klasse von Computerprogrammen, die patentiert werden soll, tut] zu tun.

Die Patente, welche auf dieser Basis vergeben wurden, werden als hypothetische Patente angesehen, da ein Programm, wenn es auf einem Datenträger oder per Internet verteilt wird, kein Verfahren darstellt und daher nicht von dieser Art von Patent geschützt werden kann. Nur das tatsächliche Ausführen und Benutzen eines Programms ist durch ein solches Patent eingeschränkt.

Das Endergebnis ist aber dennoch, dass so gut wie alle praktischen Anwendungen eines Computerprogramms (nämlich das Ausführen auf einem Computer) durch ein solches Patent abgedeckt sind – der Tatsache dass Computerprogramme gesetzlich von der Patentierbarkeit ausgeschlossen sind zum Trotz.

- Mit *Patentansprüchen auf Computerprogramme*. Solche Ansprüche wurden vom EPA ab 1998 zugelassen und sind typischerweise folgendermaßen formuliert (das Beispiel ist ein Auszug aus dem Patent EP1073245 über eine Methode, die Besuche einer Website auszuwerten):

17. Computerprogramm zur Implementierung einer der in den Punkten 2 bis 12 beschriebenen Ansprüche [...]

18. Computerprogramm wie in Punkt 17 beschrieben, gespeichert auf einem von Computern lesbaren Medium.

In diesem Fall sind alle Computerprogramme betroffen, welche Operationen ausführen, die durch die Patentansprüche beschrieben werden. Da solche Ansprüche nur Computerprogramme betreffen, sind sie de facto Ansprüche auf “Computerprogramme als solche”, was eindeutig gesetzeswidrig ist.

Diese Vorgehensweise der Patentierung ist damit vergleichbar, nicht die Art, eine chemische Reaktion durchzuführen, zu patentieren, sondern “ein Buch, elektronisches Dokument oder vergleichbare Informationen enthaltendes Objekt, welches die Durchführung der chemischen Reaktion aus Punkt 1 beschreibt.” Es kann also nicht nur die Benutzung, sondern auch die Veröffentlichung und Verbreitung solcher Programme durch den Patentinhaber untersagt werden. (So, als ob man im Falle der chemischen Reaktion nicht nur in der Lage wäre, andere an der Durchführung der chemischen Reaktion zu hindern, sondern sogar an der Verbreitung von Informationen darüber, wie die Reaktion überhaupt funktioniert).

2 Wofür werden Softwarepatente benutzt?

2.1 Was ist Software?

Software ist nichts anderes als eine Beschreibung von etwas (Software ist letztlich nur Text in einer bestimmten Sprache) und Softwarepatente erlauben es einem, alles zu patentieren, was mit Software beschrieben werden kann (so zum Beispiel das Verkaufen von Produkten über das Internet - EP0803105). Die eigentliche Implementierung / Beschreibung ist bereits durch das Urheberrecht geschützt, und das ist genau das, womit Unternehmen und Personen ihre Investitionen in Software bisher erfolgreich geschützt haben.

2.2 Computerimplementierte Erfindungen

Man braucht keine Patente auf “computerimplementierte Erfindungen” um Erfindungen patentierbar zu halten, wenn sie mit Hilfe von Software beschrieben werden. Ein Computerprogramm ist einfach nur eine Durchführungsvorschrift, geschrieben in einer Sprache, welche von einer Maschine verstanden und interpretiert werden kann. Ein von einem Computer ausgeführtes Computerprogramm welches Laboreinrichtungen steuert um eine chemische Reaktion durchzuführen ist funktionell identisch mit einer technischen Anleitung, welche die Durchführung beschreibt.

Obwohl die chemische Reaktion patentierbar sein könnte, wäre die Anleitung das nicht. Eine Veröffentlichung einer solchen Anleitung kann auch keine Verletzung des Patents sein. Andersherum gesehen macht die Tatsache, dass die Reaktion in einer Anleitung beschrieben wird, die Reaktion selbst nicht unpatentierbar.

Folglich wurden ähnliche Regeln für die Patentierbarkeit von Software durch das Europäische Patentübereinkommen (EPÜ) von 1973 festgelegt: Errungenschaften, welche mit Software beschrieben werden, können patentierbar sein, aber die Tatsache, dass Software zur Beschreibung benutzt wird, hat keinen Einfluss auf deren Patentierbarkeit. Ebensovienig ist die Software selbst patentierbar.

2.3 Softwarepatente

Softwarepatente (oder Patente auf “computerimplementierte Erfindungen”, wie sie im Vorschlag der Kommission bezeichnet werden) braucht man nur, um momentan unpatentierbare Errungenschaften wie mathematische Algorithmen oder Geschäftsmodelle zu patentieren. Genau wie Computerprogramme sind all dies Errungenschaften, welche momentan von der Patentierbarkeit laut EPÜ ausgeschlossen sind. Softwarepatente werden benutzt, um diese Einschränkungen zu umgehen, in direktem Widerspruch zum Gesetz.

3 Was ist an den Vorschlägen der Kommission / des Rates problematisch?

3.1 Zusammenfassung

So wie die Kommission Softwarepatente definiert, erlauben sie einem, die Beschränkungen des EPÜ zu umgehen, indem sie behaupten, ein “von einem Computer ausgeführtes Computerprogramm” sei nicht das selbe wie ein “Computerprogramm als solches”. Das Resultat ist, dass man alle sinnvollen Anwendungsmöglichkeiten eines Computerprogramms (nämlich das Ausführen auf einem Computer) in Form von Prozessansprüchen patentieren kann.

Die Ratsversion geht sogar noch einen Schritt weiter und impliziert, dass der Ausschluss von “Computerprogrammen als solches” nur meint, dass man den Quelltext eines Programmes nicht patentieren können soll. Diese Interpretation macht keinen Sinn, da der Schutz, den man auf diese Weise erreichen würde, erstens schlechter wäre als der durch das Urheberrecht, und zweitens auch noch Geld kosten würde (im Gegensatz Urheberrechtsschutz, welcher automatisch eintritt und kostenlos ist). Nichtsdestotrotz wird dieses Argument benutzt, um die Einführung von Programmpatentansprüchen in der Ratsversion der Richtlinie zu rechtfertigen und damit noch weiter zu gehen als die Kommission.

3.2 Beispiele schädlicher und / oder uneindeutiger Artikel

Alle im Folgenden erwähnten Artikel beziehen sich auf die Ratsversion vom 18. Mai 2004 (verfügbar unter <http://tinyurl.com/3ocdx>). Die letzten beiden Artikel sind inhaltlich identisch mit der Version der Kommission.

3.2.1 Artikel 5.2: Programmansprüche

Ein Patentanspruch auf ein Computerprogramm, sei es auf das Programm allein oder auf ein auf einem Datenträger vorliegendes Programm, ist nur zulässig, wenn

das Programm, wenn es auf einem Computer, auf einem programmierten Computernetz oder einer sonstigen programmierbaren Vorrichtung geladen und ausgeführt wird, einen in derselben Patentanmeldung erhobenen Erzeugnis- oder Verfahrensanspruch gemäß Absatz 1 begründet.

Dieser Artikel führt Patentansprüche auf Computerprogramme ein. Selbst wenn der Rest der Richtlinie Softwarepatente ausschließen würde, wirft dieser eine Absatz alles über den Haufen. Der Grund dafür ist, dass er Patente auf “das Programm allein” erlaubt, solange es einen im selben Patent erhobenen Anspruch beschreibt.

Man beachte an dieser Stelle, dass ein solcher Prozessanspruch jederzeit in ein Patent aufgenommen werden kann.

3.2.2 Artikel 4: Computerprogramme als solche

1. *Ein Computerprogramm als solches kann keine patentierbare Erfindung darstellen.*
2. *... Erfindungen, zu deren Ausführung ein Computerprogramm, sei es als Quellcode, als Objektcode oder in anderer Form ausgedrückt, ...*

Zusammengenommen implizieren diese Änderungen, welche von der Kommission während der Ratssitzung am 18. Mai 2004 gemacht wurden, dass der Ausschluss von “Computerprogrammen als solchen” von der Patentierbarkeit im EPÜ nur auf den Quellcode oder Objektcode der einzelnen Computerprogramme zutrifft, nicht aber auf Computerprogramme im allgemeinen.

Das würde bedeuten, dass die Absicht der Verfasser des EPÜ gewesen wäre, dass zum Beispiel Microsoft Word XP nicht patentierbar sein sollte, man aber das Prinzip eines Textverarbeitungsprogrammes patentieren können sollte (so lange wie das Konzept zum Zeitpunkt der Patentierung neu und nicht offensichtlich wäre).

3.2.3 Artikel 4.2: Weitergehende technische Wirkung

Bei computerimplementierten Erfindungen wird nicht schon deshalb das Vorliegen eines technischen Beitrags angenommen, weil zu ihrer Ausführung ein Computer, ein Computernetz oder eine sonstige programmierbare Vorrichtung eingesetzt wird. Folglich sind Erfindungen, zu deren Ausführung ein Computerprogramm, sei es als Quellcode, als Objektcode oder in anderer Form ausgedrückt, eingesetzt wird, und durch die Geschäftsmethoden, mathematische oder andere Methoden angewendet werden, nicht patentfähig, wenn sie keine technischen Wirkungen erzeugen, die über die normalen physikalischen Interaktionen zwischen einem Programm und dem Computer, Computernetzwerk oder einer sonstigen programmierbaren Vorrichtung, in der es abgespielt wird, hinausgehen.

Dieser Artikel schreibt die Doktrin der ”weitergehenden technischen Wirkung” des EPAs fest, von welcher das EPA selbst sagt, sie sei verwirrend, unerwünscht und nur ein Provisorium, bis Softwarepatente als solches legalisiert werden ¹.

¹Siehe Hinweis 1 auf Seite 5 unter <http://www.european-patent-office.org/tws/appendix6.pdf>

3.2.4 Artikel 2: Stift-und-Papier-implementierte Erfindungen

(a) *“Computerimplementierte Erfindung” ist jede Erfindung, zu deren Ausführung ein Computer, ein Computernetz oder eine sonstige programmierbare Vorrichtung eingesetzt wird und die mindestens ein Merkmal aufweist, das ganz oder teilweise mit einem oder mehreren Computerprogrammen realisiert wird.*

(b) *“Technischer Beitrag” ist ein Beitrag zum Stand der Technik auf einem Feld der Technik, der neu und für eine fachkundige Person nicht nahe liegend ist. Bei der Ermittlung des technischen Beitrags wird beurteilt, inwieweit sich der Gegenstand des Patentanspruchs in seiner Gesamtheit, der technische Merkmale umfassen muss, die ihrerseits mit nichttechnischen Merkmalen versehen sein können, vom Stand der Technik abhebt.*

Mit diesem Artikel gibt mannigfaltige Probleme:

- Ein “von einem Computer ausgeführtes Computerprogramm” erfüllt die Definition einer “computerimplementierten Erfindung”.
- Die Definition eines “technischen Beitrags” ist mehrdeutig formuliert und kann so interpretiert werden, dass ein technischer Beitrag komplett aus nicht-technischen Merkmalen bestehen kann (und dass nur “der Gegenstand des Patentanspruchs in seiner Gesamtheit” technische Merkmale enthalten muss, was einfach durch das Erwähnen der Benutzung eines Computers geschehen kann).
- Das Wort “technisch” wird nicht definiert, obwohl sich alle definierten Grenzen von Patentierbarkeit auf die Bedeutung dieses Wortes stützen. So ziemlich alles, was man mit einem Computer tut, hat laut dem EPA einen “technischen Charakter”, und weder in diesem Artikel noch in Artikel 4 wird dieser Interpretation widersprochen.

Vor kurzem hat die Beschwerdekammer des EPA diese Argumentation fortgesetzt und folgenden Kommentar abgegeben ²:

Die Kammer ist sich darüber im Klaren, dass ihre vergleichsweise offene Interpretation des Begriffs “Erfindung” in Artikel 52(1) EPÜ Aktivitäten einschließen wird, welche so selbstverständlich sind, dass deren technischer Charakter meist übersehen wird, so zum Beispiel bei der Aktivität des Schreibens mit Stift und Papier.

Der Vorschlag des Rats deutet an, dass diese Art von “Logik” eine gültige Neuinterpretation des Gesetzes ist. Wie lange wird es noch dauern bis wir einen neuen Richtlinienvorschlag erwarten können, dieses mal bezüglich der Patentierbarkeit von “Stift-und-Papier-implementierten Erfindungen” um den “Status Quo zu sichern” und “eine noch weitere Annäherung an US-amerikanische Patentierungsrichtlinien zu verhindern”?

4 Unsere Interessen

Einige der zentralen Punkte und Artikel werden im Folgenden aufgelistet. Weitere Informationen zu diesem Thema sind verfügbar unter <http://swpat.ffii.org/analysis/needs/index.de.html>. Die Version der Richtlinie, der vom Europäischen Parlament in erster Lesung zugestimmt wurde, befindet sich unter <http://tinyurl.com/3g4yh>.

²Siehe Seite 16 von <http://legal.european-patent-office.org/dg3/pdf/t030258ex1.pdf>

4.1 Nur Begrenzung der Patentierbarkeit kann zum “Status Quo” führen

Wir können so gut wie jede Richtlinie akzeptieren, so lange sie nur aus klaren und einfachen Ausnahmen von der Patentierbarkeit besteht. Artikel 52(2) EPÜ zum Beispiel besteht aus solchen Ausnahmen. Er definiert mit Hilfe klarer und einfacher Begriffe, was keine Erfindung im Sinne des Patentgesetzes ist (zum Beispiel Computerprogramme).

Was wir nicht akzeptieren können ist einbeziehende Sprache. Dazu zählen Sätze wie *X soll patentierbar sein*, wobei X wiederum nicht klar und einfach begrenzt ist. Ausdrücke wie *X soll nicht patentierbar sein, außer [Bedingung, die stets wahr ist]* sind noch weniger akzeptabel.

Artikel 2 (alle Paragraphen) des Europaparlaments regelt dies zufriedenstellend.

4.2 Veröffentlichungsfreiheit

Unserer Unterstützer grundsätzliches Interesse ist es, Software frei von Patenten zu halten und sie weiterhin durch das Urheberrecht zu schützen. Das heißt, auch wenn es Patente auf das vielzitierte “Antiblockiersystem”, die “Waschmaschine”, den “intelligenten Staubsauger” usw. gibt, sollen diese nur die Hersteller und Anwender solcher Geräte betreffen und nicht diejenigen, welche Software (= Steuerungslogik, vergleichbar mit einem Benutzerhandbuch) für ein solches Gerät erstellen oder vertreiben.

Das Europaparlament hat diese Forderung mit Artikel 7 (Absätze 1 bis 3) erfüllt.

4.3 Die Freiheit, Computer in Büros und Netzwerkumgebungen zu verwenden

Wir können keine Einschränkung bezüglich der Benutzung von Geräten akzeptieren, welche nur aus Standardcomputern besteht. Das Parlament hat dieses Problem mit der Formulierung einer einfachen und eindeutigen Ausnahme im Geiste von Artikel 52 EPÜ gelöst, indem es festgelegt hat, dass Datenverarbeitung kein Feld der Technik ist (Artikel 3). Gleichzeitig garantiert dieser Artikel die Erfüllung des TRIPS.

4.4 Interoperabilitätsfreiheit

In ihren Artikeln 6 garantieren die Kommission und der Rat das Recht, Funktionsweise und Details patentierter Techniken systematisch zu ermitteln³ (was mit Patenten von vornherein nicht verboten werden kann), nicht aber das Recht, das so gewonnene Wissen für irgendeinen Zweck zu nutzen (was nach wie vor verboten bliebe).

Interoperabilität - die Fähigkeit, Informationen mit anderen Programmen und Systemen auszutauschen - ist jedoch extrem wichtig in der Computerwelt. Man schaue sich nur das Internet an, welches aus einer großen Zahl unterschiedlichster Systeme besteht, die alle in der Lage sein müssen, sich miteinander zu verständigen.

Folglich ist es in einer solchen Umgebung sehr schädlich, die Nutzung von Patenten zu erlauben, die ein Verbot der Umwandlung zwischen Kommunikationsstandards ermöglichen. Artikel 9 des Europaparlaments behandelt dieses Problem, obwohl die Formulierungen geändert werden könnten, um nur Interoperabilität einzuschließen, nicht aber alle “signifikanten Zwecke” (wie im Rat von Luxemburg vorgeschlagen).

³sog. “Reverse Engineering”

5 Ein paar Studien und Meinungen zu Softwarepatenten

Es folgt ein kurzer Überblick über Studien und Meinungen zu Softwarepatenten. Eine umfangreichere Liste befindet sich unter <http://swpat.ffii.org/xatra/cons0406/parl/index.de.html>.

5.1 Ein empirischer Blick auf Softwarepatente [BH03]

Empirische Studien über die Effekte von Softwarepatenten auf Investitionen und Innovationen in den Vereinigten Staaten.

- Softwarepatente haben in den USA bewirkt, dass Unternehmen Mittel von der Forschung und Entwicklung weg hin zu Patentaktivitäten verlagert haben.
- Mehr Patente bedeuten weniger Innovation, sogar innerhalb der Unternehmen, welche die am meisten Patente angemeldet haben.
- Die meisten Softwarepatente gehören großen Hardwarefirmen, welche diese eher wegen ihrer strategischen Bedeutung besitzen, anstatt um die Nachahmung ihrer Produkte zu verhindern.
- Softwarepatente behindern Innovation anstatt sie zu fördern, und zwar in Bereichen, wo sie inkrementell⁴ vor sich geht, so wie in der Softwareentwicklung.

5.2 Innovation in Germany — Windows of Opportunity [Hof04]

Bericht der Deutschen Bank für die Bundesregierung über Innovationsförderung.

Aus dem Englischen:

- “Besserer Innovationsschutz ist nicht immer besser. Es besteht die Gefahr, dass Patente auf Software, übliche Praxis in den USA und kurz vor der Legalisierung in Europa, Innovation ersticken anstatt sie zu fördern. Europa kann seinen disbezüglichen Kurs noch ändern.”
- “Gelegenheit 3: Aufbau eines gut ausbalancierten Innovationsschutzsystems welches das Aufkommen und Verbreiten neuer Ideen fördert.”
- “Notwendige Maßnahmen: Die Bundesregierung ist unter den zaghaften Kritikern des EU-Softwarepatentgesetzes. Diese Position sollte verstärkt werden mit (1) dem Vorbringen wissenschaftlicher Beweise und (2) der Hervorhebung der Sorgen der KMU. KMU sind wesentliche Quellen bahnbrechender Innovationen und würden von Softwarepatenten stark nachteilig beeinflusst.”

5.3 Meinung des Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschusses [Ret02]

Der EWSA ist das primäre Beratungsorgan der EU. Seine Meinung wurde bei der ersten Plenarwahl des Europaparlaments anerkannt.

- Kommissionstext erlaubt Patente auf Software, die auf Computern ausgeführt wird.

⁴in kleinen, aufeinander aufbauenden Schritten

- Kommissionstext legitimiert rechtlich fragwürdige EPA-Praktiken.
- Kommissionstext verhindert keine Patente auf Geschäfts- oder andere Methoden.
- Zweifel an der Absicht der Kommission, welche in ihrer Einleitung diverse irrelevante Dinge (wie Softwarepiraterie) erwähnt.
- “Die angeblich positive Auswirkung der Patentierung computerimplementierter Erfindungen für die KMU bzw. mittelständischen Industrieunternehmen wird durch keine tatsächlich durchgeführten wirtschaftlichen Analysen belegt.”
- “Glauben machen zu wollen, es handele sich bei dem dreijährigen Zeitraum, nach dem eine Evaluation durchgeführt werden soll, [...] ist [...] völlig abwegig [...]”
- “Damit wurde im Wesentlichen die Sichtweise eines Dutzends großer, überwiegend nicht-europäischer Softwarefirmen des BSA berücksichtigt, die sich für die Patentlösung stark macht. Die gegenteilige Meinung anderer maßgeblicher Unternehmen sowie bestimmte Gegenvorschläge, die für eine gesonderte Regelung oder ein angepasstes Anwendungsmodell plädieren, wurden ignoriert.”
- “Ist es aus heutiger Sicht vernünftig, die Erfassungsgrenze von Patenten, die doch ein Werkzeug des Industriezeitalters sind, auf geistige und immaterielle Schöpfungen wie Software sowie auf deren Ausführung auf Computern auszudehnen?”

5.4 Das digitale Dilemma: Geistiges Eigentum im Informationszeitalter [NRC00]

Ein Buch des US-Amerikanischen Nationalen Forschungsrates.

- Das Vergeben von Softwarepatenten begann in den USA ohne Aufsicht der Legislative (genau wie in Europa).
- Zweifel an der Fähigkeit des US-Patentamts, Entscheidungen im Zusammenhang mit Softwarepatenten zu treffen, sowie daran, ob es genug Wissen und Hintergrundinformationen besitzt.
- Der Softwaremarkt ist anders als traditionelle Industriezweige: geringer bis nicht vorhandener Markt in ‘Komponenten’, die meisten Leute schreiben Programme von Grund auf neu, ohne Patentliteratur zu konsultieren, hohe Wahrscheinlichkeit der unwillkürliche Betretung des Anspruchsbereichs von Softwarepatenten.
- Die Entwicklung findet in der Softwarebranche schneller als in anderen Industriezweigen statt, Patente werden oftmals erst vergeben, wenn die Technologie bereits wieder veraltet ist.
- Softwarepatente könnten dazu führen, dass die Branche bald nicht mehr aus vielen kleinen Unternehmen besteht, sondern nur noch wenige große, querlizensierende Unternehmen übrigbleiben.

5.5 Innovation fördern: Die richtige Balance von Wettbewerb und Patenten [ftc03]

Die Federal Trade Commission der USA hat Anhörungen durchgeführt, um herauszufinden, inwiefern das Patentsystem den Wettbewerb in verschiedenen Bereichen fördert und/oder hindert. Ihre Schlussfolgerungen wurden in einem Bericht mit oben genanntem Titel veröffentlicht.

- Nicht alle Industriezweige verhalten sich gleich, und in der Hardware- und Softwareindustrie werden Patente mehr und mehr defensiv genutzt. Das Ergebnis sind undurchsichtige Patentdschungel: sich überlappende und miteinander verstrickte Patentrechte verschiedener Firmen, was bedeutet, dass man eine Lizenz für alle dieser Patente erwerben muss, bevor man ein Produkt vermarkten kann.
- Die Softwarebranche ist charakterisiert durch kummulative Innovation, geringen Kapitalbedarf, schnelle, auf vorhergegangenes aufbauende Entwicklung, Kurzlebigkeit der Produkte und alternativen Anreizen für Innovation, wie zum Beispiel dem Urheberrecht und Open Source. Dies ist ein deutlicher Unterschied zur Hardware-, Biotechnologie- und Pharmaindustrie.
- Die Innovation in der Softwareindustrie wird durch den Wettbewerb angetrieben.
- Softwarepatente können aufeinander aufbauende Innovation behindern und die Einstiegskosten erhöhen. Patentverletzungen zu vermeiden ist ein teures und kaum erreichbares Ziel.
- Es bestehen große Probleme auf Grund von Trivialpatenten.

5.6 Betrachtung der europaweiten Umsetzung von Softwarepatenten [BH02]

Vom Rechtsausschuss (JURI) des Europaparlaments angeordnete Studie, welche von der Generaldirektion Forschung der Europäischen Kommission bearbeitet wurde.

- Merkt allgemeine Probleme mit dem Patentsystem als ganzes an.
- Problem der ‘Trivialpatente’ kann nicht mit verbesserter Prüfung begegnet werden.
- Softwarepatente haben in den USA viele Probleme hervorgerufen (sowohl wirtschaftlich als auch administrativ).
- Notwendigkeit des ‘technischen Beitrags’ ist zu wage im Vorschlag der Kommission, kann leicht umgangen werden und ist laut der Kommission unter Umständen nicht einmal relevant (da nicht alle Geschäftsmethoden damit von der Patentierung ausgeschlossen werden können).

5.7 Ausschuss für Kultur, Jugend, Bildung, Medien und Sport des Europäischen Parlaments [CUL03]

- “Technisch” bedeutet “Nutzung der Kräfte der Natur zur Beherrschung der physikalischen Wirkungen über die numerische Darstellung der Informationen hinaus” (Artikel 2)
- Datenverarbeitung ist kein Feld der Technik. (Artikel 3)

5.8 Ausschuss für Industrie, Außenhandel, Forschung und Energie des Europäischen Parlaments [dEP03]

- Veröffentlichung kann keine Patentverletzung darstellen (Artikel 5)
- Interoperabilität kann keine Patentverletzung darstellen (Artikel 6a)

A Geschichte der Richtlinie

A.1 Das Europäische Patentübereinkommen und das Europäische Patentamt

Das Europäische Patentübereinkommen (EPÜ) wurde in einer regierungsübergreifenden diplomatischen Konferenz im Jahre 1973 beschlossen und war das Ergebnis der Harmonisierung der Patentgesetze diverser EU- und nicht-EU-Staaten. Das EPÜ wurde daraufhin wiederum in den Patentgesetzen der teilnehmenden Ländern umgesetzt.

Abgesehen von der Festlegung der Bedingungen für Patentierbarkeit (einschließlich der Nichtpatentierbarkeit von Computerprogrammen, mathematischen Methoden, Regeln zur Durchführung geistiger Tätigkeiten, ...) legte das EPÜ auch den Grundstein für das Europäische Patentamt (EPA).

Diese Institution ist kein Teil der EU, finanziert sich selbst durch das Geld, welches das EPA durch das Vergeben von Patenten erhält, und wird von Abgesandten der Patentämter der Unterzeichnerländer geleitet.

Die Richtlinie als solche wird das EPA nie direkt beeinflussen, dafür aber die Durchsetzbarkeit der vom EPA vergebenen Patente regeln. Der Grund dafür ist, dass Patente vor den nationalen Gerichten durchgesetzt werden müssen, welche an nationale Gesetze gebunden sind, die wiederum von EU-Richtlinien geregelt werden.

A.2 Schrittweise Einführung von Softwarepatenten

Wie in Sektion 1.2 beschrieben wurden Softwarepatente ab 1985 vom EPA in Form von Prozessansprüchen zugelassen. Seit 1998 werden Ansprüche auf Computerprogramme ebenfalls für akzeptabel erachtet.

A.3 Neuschreibung des EPÜ

Im August 2000 wurde eine neue diplomatische Konferenz organisiert, deren Ziel es war, den Ausschluss von Software von der Patentierbarkeit abzuschaffen. Der Versuch scheiterte jedoch auf Grund unerwarteten öffentlichen Widerstands.

A.4 Einführung der Richtlinie

2002 veröffentlichte die Europäische Kommission dann ihren Vorschlag für "eine Richtlinie zur Patentierbarkeit computerimplementierter Erfindungen". Der Text stellte eine komplette Niederschrift der EPA-Praktik Softwarepatente zu erlauben dar, abgesehen von der Tatsache, dass sie keine Programmansprüche erlaubte.

Diese Richtlinie wird im Mitentscheidungsverfahren gehandhabt. (Referenz COD/2002/0047)

A.5 Meinungen

Wie im Überblick über Studien und Meinungen gezeigt wurde hat der Europäische Wirtschafts- und Sozialausschuss (EWSA) im September 2002 den Kommissionsvorschlag regelrecht weggefeht. Die ITRE- und CULT-Ausschüsse des Europaparlaments haben den Vorschlag in ihrem

Gutachten für den JURI-Ausschuss Anfang 2003 ebenfalls grundlegend verbessert, was zur Richtlinie des Europaparlaments führte.

JURI jedoch hat all diese Meinungen in seiner finalen Version vom Juni 2003 beinahe vollständig ignoriert. Der Ausschuss hat die Garantie für Interoperabilität zwar übernommen, aber alle anderen Änderungen gestrichen und darüber hinaus noch Programmansprüche hinzugefügt.

A.6 Die erste Lesung im Europaparlament

In der Plenarsitzung vom 24. September 2003 hat das Europaparlament den Meinungen des EWSA, CULT und ITRE zugestimmt. Die Kernartikel (2, 3, 5 und 6, später umbenannt in 2, 3, 7 und 6) wurden alle entsprechend ergänzt.

A.7 Der Rat und die Kommission

Nun war es am Ministerrat, seine Meinung zu verkünden. Der ergänzte Text wurde dem Rat zugesandt, zusammen mit Hinweisen der Kommission darüber, welche Ergänzungen ihr passen würden⁵. Im Großen und Ganzen wurden vom Rat nur diejenigen Ergänzungen für akzeptabel befunden, welche von JURI als akzeptabel deklariert worden waren. Die Kernänderungen des Parlaments wurden alle als “inakzeptabel” bezeichnet.

A.8 Die Ratsarbeitsgruppe

Nun begann die Ratsarbeitsgruppe für geistiges Eigentum (Patente), einen Text zu verfassen, über den der Rat abstimmen sollte. Diese Arbeitsgruppe besteht hauptsächlich aus den gleichen Abgesandten nationaler Patentämter, die auch das EPA leiteten.

Sie verfassten den extremsten Text für unbeschränkte Softwarepatente, der bislang existiert, inklusive einer Klausel, die Programmansprüche erlaubte. Der Text basierte sogar auf dem JURI-Vorschlag statt auf der Version des Parlaments, wie man daran sehen kann, dass die Streichung von Artikel 8(d)⁶ angemerkt wird. Der JURI-Text ist der einzige, der einen Artikel mit dieser Nummer enthält.

A.9 Die Ratsabstimmung vom 18. Mai 2004

Natürlich treffen Minister nicht all ihre Entscheidungen selbst. Sie werden beraten von Angehörigen ihres Stabes, die sich in der jeweiligen Materie auskennen. Im Falle der Softwarepatentrichtlinie waren das meist dieselben Leute, welche die Softwarepatent-Vergabepolitik durch das EPA begonnen hatten, nach den Regeln der Richtlinie zukünftig arbeiten müssen und den Text verfassten, über welchen die Minister abstimmen sollten: schon wieder die Sachbearbeiter der nationalen Patentämter.

Das Ergebnis war, dass der Rat eine (informelle) “politische Übereinkunft über eine gemeinsame Position des Rates” erreichte, basierend auf dem Text seiner Arbeitsgruppe.

⁵<http://register.consilium.eu.int/pdf/en/03/st13/st13955.en03.pdf>

⁶Siehe Artikel 8(d) in <http://register.consilium.eu.int/pdf/en/04/st09/st09713.en04.pdf>

A.10 Was nun?

Bei der Ratsabstimmung vom 18. Mai 2004 gab es diverse Unregelmäßigkeiten.⁷ Normalerweise ist das Umwandeln einer politischen Übereinkunft in eine gemeinsame Position lediglich eine Formalität. Geplant war dies für den 24. September 2004, wurde dann aber in den November 2004 verschoben, und auch im November ist nichts geschehen.

Es gibt viele Anzeichen dafür, dass das Thema an den CoRePer (Ausschuss der Ständigen Vertreter) zurückgegeben wird. Offiziell wird die Verschiebung allerdings als Konsequenz einiger letzter Überprüfungen der juristischen Formulierungen begründet. Wenn der Rat sich auf eine gemeinsame Position geeinigt hat, wird die Richtlinie zur zweiten Lesung in das Europaparlament zurückgehen.

⁷Details siehe <http://swpat.ffii.org/xatra/cons0406/repr/>

Literatur

- [BH02] Reinier Bakels and P. Bernt Hugenholtz. The patentability of computer programmes – Discussion of European-level legislation in the field of patents for software. Study Commissioned by JURI, University of Amsterdam (IViR), April 2002. <http://www.europarl.eu.int/hearings/20021107/juri/study%5Fen.pdf>.
- [BH03] James Bessen and Robert M. Hunt. An Empirical Look At Software Patents. Working paper, March 2003. <http://www.researchoninnovation.org/online.htm#sw>.
- [CUL03] Commission CULT. Stellungnahme des ausschusses für kultur, bildung, medien und sport zum vorhaben des ausschusses für recht und binnenmarkt über den vorschlag einer richtlinie des parlamentes und rates über die patentierbarkeit computer-implementierter erfindungen (KOM(2002) 92 - C5-0082/2002 - 2002/0047(KOD)). Stellungnahme, January 2003. <http://www.europarl.eu.int/meetdocs/committees/juri/20030324/487019de.pdf>.
- [dEP03] ITRE (Industrienausschuss des Europäischen Parlaments). Stellungnahme des Ausschusses für Industrie, Außenhandel, Forschung und Energie für den Ausschuss für Rechtsangelegenheiten und den Binnenmarkt zum vorschlag für eine Richtlinie des Europäischen Parlamentes und Rates über die patentierbarkeit computer-implementierter erfindungen (KOM(2002) 92 - C5-0082/2002 - 2002/0047(KOD)). Stellungnahme, February 2003. <http://www.europarl.eu.int/meetdocs/committees/juri/20030324/490455de.pdf>.
- [ftc03] To Promote innovation: The Proper Balance of Competition and Patent Law and Policy. Report, Federal Trade Commission, October 2003. <http://www.ftc.gov/os/2003/10/innovationrpt.pdf>.
- [Hof04] Jan Hoffmann. Innovation in Germany – Windows of opportunity. Report, Deutsche Bank Research, June 2004. <http://www.dbresearch.com/PROD/DBR%5FINTERNET%5FEN-PROD/PROD0000000000175949.pdf>.
- [NRC00] National Research Council. *The Digital Dilemma: Intellectual Property in the Information Age*. National Academy Press, 2000. <http://books.nap.edu/html/digital%5Fdilemma/>.
- [Ret02] Daniel Retureau. Stellungnahme des Wirtschafts- und Sozialausschusses zu dem “Vorschlag für eine Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates über die patentierbarkeit computerimplementierter erfindungen. Stellungnahme, Europäischer Wirtschafts- und Sozialausschuss, September 2002. <http://eescopinions.esc.eu.int/EESCopinionDocument.aspx?identifizier=ces%5Cint%5Cint145%5Cces1031-2002%5Fac.doc&language=DE>.