



Ihr Zeichen/Ihre Nachricht vom:

Unser Zeichen:

Antwort erbeten an:
Univ.-Prof. Rudolf Bayer, Ph.D.
Institut für Informatik
Boltzmannstr. 3, 85748 Garching

Garching am 20.6.05

Betreff: Software Patente und EU Richtlinie

In der Diskussion um die Patentierbarkeit von Software haben sich zwei unversöhnliche Lager gebildet: Die Gegner und die Befürworter von Software Patentierung. Ich bin überzeugt, daß Software patentierbar sein muß und möchte dies wie folgt begründen:

Grundsätzlich genießen Software Erfindungen, fachlich "computerimplementierte Erfindungen" genannt, nach Art. 14 des Grundgesetzes der Bundesrepublik Deutschland den Schutz des geistigen Eigentums. Dieses Schutzrecht sollte man nicht leichtfertig opfern.

Oft wird bestritten, daß es sich bei Software überhaupt um Erfindungen handelt, weil vor allem in den USA eine Reihe von Trivialpatenten erteilt wurden. Trivialpatente sind in der Tat nicht gerechtfertigt, sie sind innovationshemmend, sollten gar nicht erst erteilt und andernfalls angegriffen werden, wie z.B. bei dem one-click Patent durch die Gesellschaft für Informatik. Falsch ist es aber, **trivial** gleich zu setzen mit **einfach**, und so die Patentierbarkeit von innovativen Ideen in der Informatik zu bestreiten. Manche Software Ideen sind einfach, was übrigens auch für viele andere hervorragende Erfindungen gilt: Die Glühbirne und der Dieselmotor sind von der Grundidee her einfach, vor allem im Nachhinein, aber alles andere als trivial. Genau so ist es bei Software. Die Erfindungshöhe, die im europäischen Patentwesen eine zentrale Rolle spielt, trennt triviale Ideen klar von grundlegenden Erfindungen.

Immer wieder wird das Argument gebracht, daß Software durch das Urheberrecht ausreichend schutzbar sei. Dieses Argument zeugt von Hinterhältigkeit oder Unkenntnis. Das Urheberrecht schützt die Ausdrucksform eines Programms, also seine konkrete textliche Ausgestaltung, aber nicht den wesentlichen Kern einer Softwareerfindung. Schon die Übersetzung eines Programms in eine andere Programmiersprache und die systematische Umbenennung von Bezeichnungen, eine leichte Aufgabe, hebt das Urheberrechts vollständig aus. Der Rückzug auf das Urheberrecht dient in Wirklichkeit nur als Deckmantel dazu, Softwareplagiate zu legalisieren.

Weiterhin wird argumentiert, Softwarepatente seien innovationshemmend. Das Gegenteil ist der Fall. Eine nicht triviale Softwareerfindung in ein kommerziell nutzbares Produkt umzusetzen, erfordert viel Zeit und Geld, erfahrungsgemäß wie z. B. bei der Computermaus oder MP3 fünf bis 10 Jahre. Ohne Patentschutz gäbe es keinen Anreiz, die erforderlichen Investitionen zu tätigen, um die Produktentwicklung mit ihren unvorhersehbaren Schwierigkeiten und Hindernissen durchzustehen. Der Erstentwickler wäre der Dumme, denn das billige Plagiat erspart teure Investitionen und kann sofort nach Einführung des ersten Produktes, sofern es erfolgreich scheint, als gleichwertiges Produkt wesentlich billiger angeboten werden. LINUX selbst ist das Musterbeispiel für ein solches Plagiat, auf das die Open Source Community zu Unrecht besonders stolz ist. Dieser Mechanismus der Software Plagiate ist wohl das eigentliche Motiv der Gegner der Softwarepatentierung.

Genau deshalb sind bei Neugründungen von Firmen Schutzrechte unentbehrlich. Jeder Business Plan für Investoren und Venture Kapital muss ausführlich auf Schutzrechte und Abgrenzung gegenüber Konkurrenten und Nachahmern eingehen. Denn kein Investor ist so naiv, eine Softwareentwicklung zu finanzieren, wenn keine Schutzrechte zumindest angemeldet sind und das fertige Produkt in kürzester Zeit und ohne nennenswerten Kapitalaufwand nachgeahmt und vermarktet werden könnte.

Eine Forderung, die in der Richtlinie der EU für die Patentierung erhoben wird, ist ein gut funktionierender Prototyp und eine detaillierte Dokumentation. Das Ziel ist vordergründig und zwiespältig: der funktionierende Prototyp verzögert oder verhindert aus Kostengründen, siehe z. B. Dieselmotor und Glühbirne, die Patentierung, die detaillierte Dokumentation erleichtert das Plagiat.

Das Argument, daß Softwareentwicklungen durch Patente behindert werden, gilt natürlich für triviale Patente, z. B. für den zitierten "Fortschrittsbalken". Solche simplen Lösungen lassen sich aber per Definition durch alternative Ideen und Lösungen leicht ersetzen, sonst wären sie eben doch nicht so trivial. Außerdem programmieren Softwareentwickler solche Lösungen nicht neu, sondern erwerben sie als so genannte Software Libraries mit einer ordentlichen Lizenzierung, wobei der Anteil der Patentlizenzen typisch 3 bis 5% der Gesamtkosten einer Software ausmacht und außerdem der Lieferant dafür sorgt, dass mit der Nutzerlizenz alle patentrechtlichen Aspekte abgedeckt sind. Das Argument, es sei zu riskant für kleine Firmen, Software zu entwickeln, weil man Patente verletzen könnte, ist vordergründig.

Bemerkenswert ist schließlich die Tatsache, dass im Rahmen der Diskussion über die Neuordnung des Habilitationsverfahrens an deutschen Hochschulen ernsthaft darüber nachgedacht wurde, eine Patenterteilung als gleichwertig zu einer Habilitationsschrift zu akzeptieren. Diese Diskussion zeigt, dass europäische Patente in der Regel keine trivialen Patente sind. Bei der Patentierung von computerimplementierten Erfindungen sollte man deshalb vor allem darauf achten, dass dieser hohe Standard gehalten wird. Die Diskussion sollte um die Höhe dieses Standards ringen, vor allem sollte sie ehrlich sein und nicht versuchen, mit mediengerechten, simplifizierten und vordergründigen Scheinargumenten den Schutz geistigen Eigentums abzuschaffen.

Eine ausführliche, ausgewogene Zusammenfassung des Stands der Diskussion findet sich unter <http://www.jurpc.de/aufsatz/20050006.htm> Sie stammt von Dr. Wolfgang Tauchert, dem Vorsitzenden Richter am Bundespatentgericht.

Prof. Rudolf Bayer, Ph.D.
Institut für Informatik
Technische Universität München