

Tribunais dos EUA vivem impasse sobre quais softwares podem ser patenteados

Nos Estados Unidos, a tecnologia deu um nó no Direito que ninguém sabe exatamente como desatar. Nem mesmo o tribunal federal especializado, para o qual são canalizados, em recursos, todas as disputas de patentes do país, consegue definir com clareza quais *softwares* podem ser patenteados e quais não. Em 31 de março, os ministros da Suprema Corte, [avessos à tecnologia](#), irão promover a primeira audiência para discutir um caso que poderá tirar as patentes de *softwares* do limbo jurídico, ou não.

Há dois pontos importantes que os tribunais têm considerado em vários casos, sempre chegando a conclusões conflitantes e genéricas. Um é se o *software* objeto do julgamento é apenas uma “ideia abstrata”. Afinal, os juízes têm dificuldades em definir o que é ou não “ideia abstrata” em desenvolvimento de *softwares*. Enfim, ideias abstratas não são patenteáveis, diz a jurisprudência.

O caso perante a corte, [Alice Corp. v. CLS Bank](#), examina exatamente isso, de acordo com a revista *Forbes* e o site *National Law Review*. A Alice Corp. patenteou quatro métodos e programas de computador que facilitam transações financeiras. O banco começou a usar tecnologia similar e foi notificada pela empresa de violação de patente. O banco processou a empresa para invalidar a patente e a empresa, por sua vez, processou o banco por violação de patente. Alegação do banco: os métodos e processos “inventados” pela empresa não passam de ideias abstratas, implementadas eletronicamente.

O banco ganhou a causa em primeiro grau e perdeu no tribunal de recursos especializado. O banco recorreu à mesma corte, pedindo uma decisão do tribunal pleno. De um painel de dez juízes, foram apresentados sete votos diferentes, conflitantes, alguns incompatíveis com sua decisão final: o banco tinha razão. Porém, o tribunal pleno não produziu um padrão para determinar se uma “invenção implementada por computador” é uma ideia abstrata, não patenteável — ou não é uma ideia abstrata e é patenteável.

O segundo ponto é se a patente concedida a um *software*, ou a qualquer outra tecnologia, promove inovação na indústria. Esse conceito deriva de uma disposição um tanto abstrata da Constituição do país, que estabelece o objetivo da proteção a patentes: “Promover o Progresso da Ciência e das Artes Úteis”.

A única coisa que essa disposição promove é uma variedade de decisões conflitantes nos tribunais. Mas isso apenas reflete a realidade do país: nem a comunidade empresarial, nem a comunidade científica chegam a um consenso.

Cerca de metade dos interessados, a maioria corporações, se diz convicta de que, sim, as patentes promovem a inovação. Os demais, um grupo formado por cientistas, professores universitários e também corporações, pensam que, ao contrário, a concessão de patentes a *softwares* e algumas outras tecnologias bloqueiam a pesquisa e, portanto, a inovação.

Para os descrentes, a concessão de patente coloca um ponto final na pesquisa e no desenvolvimento: ninguém vai pesquisar ou desenvolver algo já patentado. E, portanto, essa área não vai evoluir. Para o

outro grupo, a concessão da patente é a única garantia do investimento feito em pesquisa e desenvolvimento. Sem ela, não há retorno. A empresa que investe recursos financeiros, humanos e de infraestrutura em uma pesquisa, quer ser recompensada.

A questão é tão importante para o mundo corporativo que 41 empresas, além de quatro indivíduos e uma organização pró-patente, se juntaram para protocolar uma petição de *amicus curiae* na Suprema Corte, alegando que as exceções ao direito a patentes, baseadas em “ideia abstrata”, devem ser interpretadas de uma forma mais “estrita”. Em outras palavras, todo mundo quer saber, com um nível mais alto de clareza, o que é ou não é patenteável.

Mas a Suprema Corte poderá sair pela tangente: decidir apenas o caso específico perante a corte, sem mexer na raiz da questão. Isto é, a corte poderá quebrar um galho, como já fez em outras ocasiões. Em pouco mais de dez anos, a Suprema Corte decidiu 30 casos de patente, seis apenas em outubro do ano passado. Em nenhum deles foi a fundo na questão, de forma a dizer às corporações o que elas querem saber: se vão ganhar dinheiro ou não com o desenvolvimento de *softwares* e outras tecnologias.

O reitor e professor da Faculdade de Direito da Universidade Emory, Tim Holbrook, escreveu na *Forbes* que o grande problema é a “opacidade” das decisões da corte. “A Suprema Corte não ofereceu, até agora, regras claras. Só produziu generalidades vagas. A clareza nas regras jurídicas é importante para a inovação: as empresas e as inovadoras precisam decidir se (e em que áreas) devem investir seu tempo e recursos limitados em pesquisa e desenvolvimento. Parte desse processo de tomada de decisão é se uma invenção é patenteável”.

Para Holbrook, as decisões da Suprema Corte sobre os objetos com direito à patente só tornou essa área “uma bagunça imprevisível”, que torna difícil para as empresas fazer suas próprias avaliações. “Se sequer o tribunal ‘especializado’ não consegue equacionar esse problema, é virtualmente impossível para as empresas, cientistas, engenheiros e qualquer pessoa tomar uma decisão”, ele declarou.

No Brasil

O advogado **Renato Opice Blum**, presidente da Comissão de Estudos de Tecnologia e Informação do Instituto dos Advogados de São Paulo, diz que a polêmica também existe no Brasil, mas é mais fácil de ser resolvida. Ele explica que a legislação do país prevê que um software simplesmente não pode ser patenteado de maneira autônoma — a ele se aplica a proteção de direitos autorais. A possibilidade de patente, diz ele, ocorre apenas em um sistema de combina hardware e software de maneira indissociável.

Date Created

18/03/2014