

## Лицензии и патенты

В конце мая текущего года к обсуждению влияния Linux на мир IT подключился и профессор права и истории юрисдикции Колумбийского университета Эбен Моглен (Eben Moglen). Он является генеральным консультантом Free Software Foundation и считает Open Source в такой же степени открытой, как физика и химия. Профессор исследовал сайт SourceForge.net, наибольшее на сегодня хранилище Open Source (на нем собрано 95 тыс. программных проектов), и подсчитал, что их средний исполнитель имеет около 10 лет П-опыта и тратит 10-11 часов в неделю на бескорыстный труд. Таким образом, всего в неделю набирается 5,2 млн человеко-часов работы сообщества.

Полученные данные дали Моглену основание заявить, что **речь идет не просто об эволюционном развитии представлений в ПО, а о революции в этой области.** Кроме того, по его мнению, сегодняшние схемы и принципы лицензирования далеки от совершенства и предполагают слишком много различных вариантов. Моглен считает, что в будущем останется только два их типа: Permissibly, когда разработчик декларирует авторское право на код, но разрешает произвольное его использование в духе BSD или MITX11X Windows, и вариация GPL (General Public License), применяя которую, можно было бы создавать коммерческое ПО.

Со своей стороны, представитель Red Hat Марк Веббинк (Mark Webbink), выступая на одной из сессий, высмеял идущую сейчас в отрасли патентную возню и многолетние процессы, связанные с нарушением авторских прав. «Новшества и патенты - далеко не одно и то же, - сказал он. - Множество инноваций было задушено ловко составленными бумагами». Сегодня на ПО оформляется по 10-12 тыс. патентов в год, а их общее количество достигло 150 тыс. Аудитория смогла по-новому оценить эту проблему, когда Веббинк сообщил, что виагра защищена всего одним патентом, в то время как механизм Microsoft Cursor Position and Movement (*механизм движения курсора по экрану - YR*) - четырнадцатью.

Специальное исследование An Empirical Look at Software Patents, проведенное в США, позволило сделать вывод, что патентование в области ПО направлено не на постоянные инновации, а на удержание достигнутых позиций и, следовательно, поддержку быстро устаревающих технологий. Использование Open Source существенно ускоряет перевод технологий в разряд обыденных и принятие открытых стандартов, что, в свою очередь, способствует переходу от монолитной, закрытой архитектуры к модульным принципам построения систем.

## Игра в ожидание Open Source

...Все яснее становится тот факт, что реализация ПО по отработанным правилам коммерческих разработчиков уступает место другой бизнес-модели, которая, по сути, изменяет все основные

принципы оценки, приобретения и построения информационных систем заказчиками. В какой-то степени можно говорить и о том, что имеет место их коллективная обратная реакция, направленная против диктата создателей коммерческого ПО.

Ориентируясь на Open Source, заказчики получают возможность самостоятельно распоряжаться собственной судьбой. Это, в целом, хорошо и для всей промышленности, поскольку они активнее воздействуют на разработчиков - так что последние вынуждены становиться более гибкими и инновационными, чтобы выиграть конкурентную борьбу. Увеличение числа категорий, в которых бесплатное ПО будет конкурировать со своими коммерческими аналогами, вызовет в итоге существенное снижение цен на их продукты (если, конечно, не будут изобретены новые, более изощренные приемы выкачивания денег из заказчиков)

Ожидается также, что клиенты получат большую прозрачность при выборе определенного ПО у нескольких поставщиков, избегая маркетинговых наживок и фьючерсов, которым нет места в мире открытого ПО. Коммерческая модель продуктов Open Source - self-serve. Клиент сам выбирает и сам дает свою оценку продукту и его сообществу. Конечно, по мере использования все более сложных приложений появится необходимость в дополнительной сторонней поддержке, но все равно затраты ожидаются гораздо меньшими, чем это происходит сейчас.

*(Компьютерное обозрение №32, «Linuxworld 2005» с.29-30)*