

Las patentes de las pequeñas cosas

Las innovaciones incrementales no son rompedoras pero permiten a muchas empresas mantenerse en el mercado. Éstas son las nociones básicas que hay que tener en cuenta a la hora de patentar

Hugo Cerdà

Cuando usted se monta en su bicicleta un domingo cualquiera dispuesto a dar un paseo, lo último en lo que va a reparar es en las patentes que la hacen funcionar. Tal vez porque piense que se trata de una tecnología bastante antigua, en la que no hay ya ninguna patente en vigor. Pero nada más lejos de la realidad. De hecho, en la última década se han solicitado más patentes aplicadas en el campo de las bicicletas que en el de los superconductores. Lo mismo ocurre con otros objetos cotidianos, como los cepillos de dientes. En 2005 se publicaron en todo el mundo más de 1.000 documentos de patentes sobre estos utensilios de higiene personal.

Evidentemente, a pesar de estas cifras tan elevadas de patentes, ninguna empresa tiene el monopolio de las bicicletas o los cepillos de dientes, sino que muchas compañías poseen pequeñas invenciones que hacen sus bicicletas y cepillos un poco mejores que los de sus competidores, lo que las ayuda a seguir siendo competitivas. Son las innovaciones incrementales, un concepto con menos predicamento que las invenciones rompedoras o revolucionarias, pero que dan lugar a las mejoras que permiten a muchas empresas mantenerse en el mercado.

Vista así, la actividad inventiva deja de ser una rareza dentro de una empresa para convertirse en una tarea habitual, que va a requerir también acciones cotidianas para la protección de esas pequeñas mejoras tecnológicas.

Uno de los aspectos de mayor relevancia en los procesos de investigación y desarrollo tecnológico es la posibilidad de apropiación de las innovaciones generadas y que se permita su uso en condiciones de exclusividad. No tendría sentido dedicar esfuerzos económicos a la generación de nuevas tecnologías o innovaciones si no se pudiera limitar el uso por parte de la competencia.

Y ésa es, precisamente, la finalidad de la patente, que no es más que un contrato entre quien obtiene una invención y el Estado en el cual éste, a cambio de la divul-

gación del contenido técnico de la invención, otorga a aquél un derecho de explotación en exclusiva por un tiempo determinado. ¿Qué obtiene el Estado a cambio? Dado que la patente es un documento accesible al público, se posibilita el flujo de información técnica y contribuye al avance de la ciencia y de la tecnología. Al estar limitada la vida de la patente (habitualmente 20 años), se garantiza que cuando se haya extinguido el derecho de monopolio, la tecnología protegida quede a disposición de cualquiera que desee explotarla. De otro modo, los inventores optarían por no inventar o por mantener sus innovaciones en secreto.

Otro aspecto que no se debe olvidar es que la patente es una concesión de un Estado. Por tanto, no existe la *patente internacional*, sino que hablamos de patente española, francesa, norteamericana, etcétera. Casi todos los países industrializados poseen legislación en materia de patentes, por lo que las tecnologías de uso extensivo pueden estar patentadas en decenas de países y constituir una familia de patentes. Esta característica de "concesión" convierte la patente en un bien patrimonial con un valor de mercado. Ésta puede venderse o transferirse por cualquier medio (herencia, donación, intercambio, etcétera).

Derecho a la titularidad

El titular del derecho no tiene por qué coincidir con el inventor. El derecho a la titularidad puede provenir de una relación laboral, contractual o mercantil. La empresa es titular, excepto cuando se pacte lo contrario, de las invenciones de sus empleados contratados específicamente para eso o que utilicen sus medios y de los desarrollos tecnológicos encargados a terceros. Sin embargo, el inventor tiene el derecho moral de ser designado como tal; independientemente de los cambios de titularidad, su nombre seguirá constante en el documento de patente.

En España el sistema de patentes se rige por la Ley 11/1986, de 20 de marzo, de Patentes y Modelos de Utilidad. Esta

ley establece que es patentable cualquier invención nueva que implique una actividad inventiva y que sea de aplicación industrial. Ésos son los tres requisitos que se piden para que una tecnología se pueda patentar. Aun así, hay excepciones que impiden patentar algunos inventos, como los programas de ordenador, aunque puedan cumplir los requisitos.

Requisitos para patentar

Novedad: se considera que una invención es nueva cuando no está comprendida dentro del estado de la técnica. El estado de la técnica integra todo lo que, antes de presentar la patente se haya hecho accesible al público mediante comunicación oral o escrita, por una utilización o por cualquier otro medio. Asimismo, comprende las solicitudes de patentes anteriores al momento citado que aún no se hayan publicado.

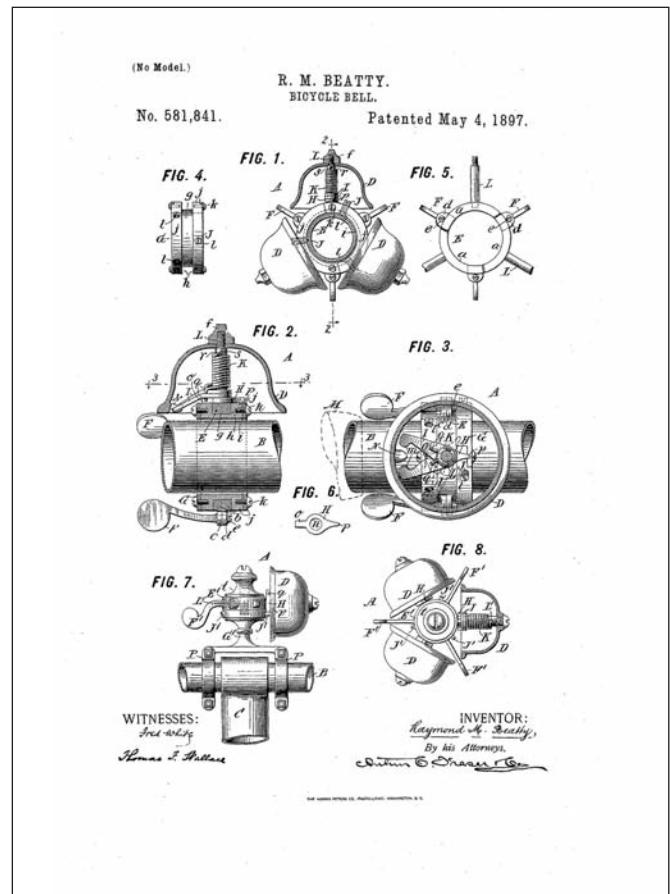
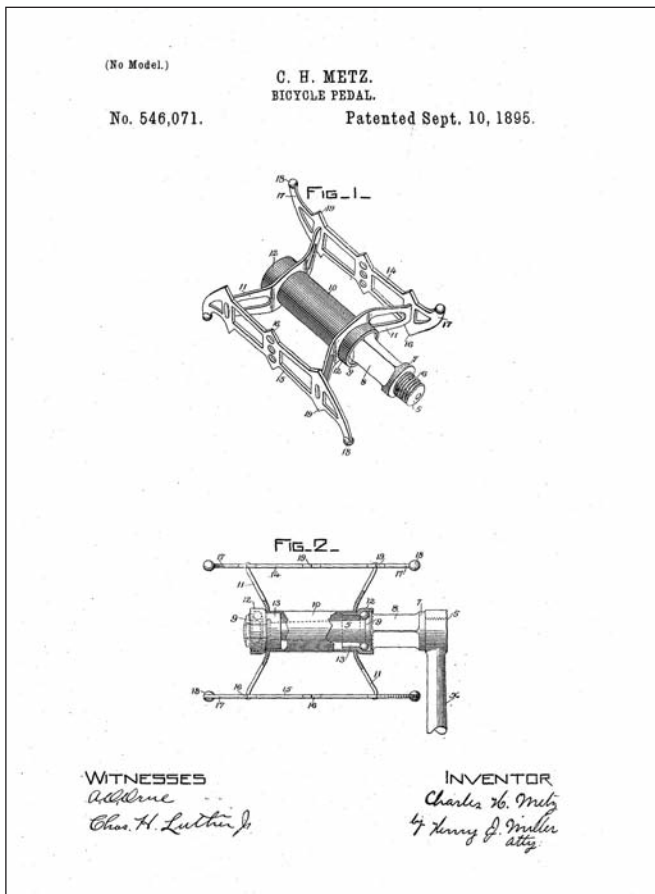
Es importante recordar que los propios inventores pueden romper la novedad si publican o exponen el contenido de su invención antes de la solicitud de patente, por lo cual ésta no podría ser concedida. En todo caso, es conveniente hacer una búsqueda de antecedentes para saber si lo que se está intentando patentar ya forma parte del estado de la técnica. Para saberlo, existen numerosas bases de datos que ofrecen información sobre patentes y otras fuentes de documentación científica y técnica.

Actividad inventiva: se considera que en la obtención de una invención ha habido actividad inventiva cuando no se derive del estado de la técnica de forma evidente para un experto en la materia.

Aplicabilidad industrial: una invención es susceptible de aplicación industrial cuando su objeto puede ser fabricado o utilizado en cualquier clase de industria, incluida la agrícola.

Además, cualquier solicitud de patente sólo se concederá si existe:

- Cumplimiento de los formalismos establecidos en el procedimiento.
- Suficiencia de la descripción: la descripción de la invención en la solicitud de



Dos documentos de patentes de bicicleta: un pedal de 1895 y un timbre de 1897. / Fuente: Oficina de Patentes de Estados Unidos

la patente debe ser suficientemente clara y completa para que un experto en la materia pueda ejecutarla. Este requisito es muy importante y no se aviene con el mito de que las patentes no sirven para nada porque no describen lo que es realmente importante, sino vaguedades. La realidad es que las patentes cuentan muchas cosas, pero también que no lo cuentan todo. La estrategia habitual consiste en que la patente cuente lo suficiente para que sea válida, pero no más.

En caso de incumplimiento de cualquiera de los requisitos de novedad, actividad inventiva, aplicación industrial y suficiencia de la descripción, la patente concedida no será válida. Aunque parezca una paradoja, el hecho de que una solicitud de patente incumpla alguno de los requisitos citados no implica que no se conceda. Eso es así porque el Estado concede la patente sin garantía de validez.

La comprobación exhaustiva del cumplimiento de los requisitos citados, al menos de los de novedad y actividad inventiva, es imposible. Del grado de aproximación del procedimiento de concesión a esta exhaustividad ideal dependerá el

grado de fortaleza de la patente. De esta manera, se puede hablar de sistemas y patentes fuertes, en los cuales hay un procedimiento de examen de esos dos requisitos –procedimiento que realiza un técnico especialista–, y sistemas y patentes débiles, en los cuales no hay examen, se conceden todas las patentes que se solicitan y cumplen los meros requisitos formales. El sistema español de patentes es un sistema débil, ya que el examen no es obligatorio.

Ante esta situación, el titular de una patente podría verse en la necesidad de tener que defender su patente en un tribunal, ante terceros que quieran anularla. Para eso, los demandantes deberán demostrar que la patente incumple uno de los requisitos citados.

Infracciones y demandas

Se denominan infractores los terceros que hacen uso de una patente para fines industriales o comerciales sin autorización del titular. Para reforzar el derecho de exclusividad del titular, la legislación española establece la reversión de la carga de la prueba. Eso implica que ante una

demanda por infracción debe ser el demandado quien demuestre que no está utilizando la invención, y no el demandante quien haya de demostrar lo contrario, tal como es habitual en derecho.

Por ejemplo, en una demanda de infracción de la patente de un proceso industrial para la fabricación del producto X, al demandante le sería muy complicado demostrar esta infracción, al carecer de acceso a las instalaciones del demandado. La reversión de la carga de la prueba supone que el demandado debe demostrar, al menos, que es capaz de fabricar el producto X mediante otro procedimiento diferente.

En una economía basada en el conocimiento, las empresas se verán cada vez más inmersas en procesos de este tipo. El valor de éstas ya no reside en sus instalaciones físicas y otros elementos materiales, sino en sus recursos inmateriales: tecnología, conocimiento, *know-how*. Y en un contexto global en el que se multiplican los competidores, la protección legal de las pequeñas invenciones incrementales resulta fundamental para asegurar la supervivencia de las compañías.