



---

*Commissione giuridica*

---

**2017/2007(INI)**

22.2.2018

## **PROGETTO DI RELAZIONE**

sulla stampa tridimensionale, una sfida nell'ambito dei diritti di proprietà intellettuale e della responsabilità civile  
(2017/2007(INI))

Commissione giuridica

Relatore: Joëlle Bergeron

**INDICE**

	<b>Pagina</b>
PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO .....	3
MOTIVAZIONE.....	7

## PROPOSTA DI RISOLUZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO

### **sulla stampa tridimensionale, una sfida nell'ambito dei diritti di proprietà intellettuale e della responsabilità civile (2017/2007(INI))**

*Il Parlamento europeo,*

- visto l'articolo 52 del suo regolamento,
- vista la relazione della commissione giuridica (A8-0000/2018),
- A. considerando che la stampa tridimensionale (3D) è divenuta accessibile al grande pubblico con l'arrivo sul mercato di stampanti 3D destinate ai privati; che sul medio termine tale mercato dovrebbe, comunque, rimanere marginale, tenuto conto del costo delle stampanti e dei materiali, dalla capacità ridotta delle stampanti 3D rivolte al grande pubblico e del numero e della natura limitati dei materiali accessibili ai consumatori;
- B. considerando che attualmente la realizzazione di prototipi rappresenta ancora la maggior parte della produzione mediante stampa 3D;
- C. considerando che le aspettative sono elevate in diversi settori, per esempio quelli medico, aeronautico, aerospaziale, automobilistico, dell'edilizia, dell'architettura o ancora del design;
- D. considerando che, grazie alla diminuzione del numero di intermediari, le imprese potrebbero rimpatriare alcune attività di produzione delocalizzate; che tale rilocalizzazione potrebbe contribuire a mantenere il valore aggiunto di tale produzione a livello locale; che, riducendo, tra l'altro, lo spostamento delle merci, la stampa 3D diminuirebbe al contempo le spese di trasporto e le emissioni di CO<sub>2</sub>;
- E. considerando che la tecnologia della stampa 3D potrebbe incidere positivamente sulla creazione di nuovi posti di lavoro che richiedono uno sforzo fisico minore e sono meno pericolosi (tecnici di manutenzione, ingegneri, progettisti, ecc.), nonché ridurre i costi di produzione e di deposito (per le produzioni a volumi bassi e personalizzate, ecc.);
- F. considerando che la tecnologia della stampa 3D solleva questioni specifiche, di carattere legale o etico, legate alla proprietà intellettuale e alla responsabilità civile, e che tali questioni rientrano nella sfera di competenza della commissione giuridica;
- G. considerando che la tecnologia della stampa 3D solleva anche problematiche correlate alla sicurezza, in particolare con riferimento alla produzione di armi da fuoco, di esplosivi o di stupefacenti, e che occorre prestare particolare attenzione a tali tipi di produzione;
- H. considerando che la fabbricazione di oggetti mediante stampa 3D non è sistematicamente illecita e che gli attori del settore non sono quindi tutti dei contraffattori;

- I. considerando che, sotto il profilo del diritto d'autore, è opportuno operare qualche distinzione utile: occorre infatti discernere la stampa presso il domicilio, destinata a un uso privato, dalla stampa per fini commerciali, ma anche quella tra professionisti da quella tra professionisti e consumatori;
- J. considerando che il Consiglio superiore della proprietà letteraria e artistica francese ha stimato, in una relazione dedicata alla stampa 3D e al diritto d'autore, che "**al momento**, la democratizzazione della stampa 3D non sembra porre problemi considerevoli in termini di violazione di diritti d'autore"; che tale Consiglio ammette, tuttavia, che "[i]l rischio di contraffazione è decisamente più elevato per le opere d'arte plastica";
- K. considerando che, per i processi impiegati, la stampa 3D comporta ciò che l'industria ha descritto come una sorta di "smembramento dell'atto della creazione", nella misura in cui l'opera può circolare in formato digitale già prima di assumere una forma fisica, agevolando la copia dell'opera e complicando considerevolmente la lotta alla contraffazione;
- L. considerando che, in conclusione, poiché la stampa 3D non ha fondamentalmente stravolto i diritti d'autore, il modello creato può essere considerato un'opera e, in tal caso, dovrà essere tutelato in quanto tale; che sul breve e medio termine, onde combattere la contraffazione, la sfida principale consisterà nel coinvolgere più da vicino gli intermediari professionali nella tutela dei diritti d'autore;
- M. considerando che la riflessione, pertinente, relativa alla responsabilità per i beni prodotti e per i danni causati da un modello difettoso potrebbe trovare una soluzione, per quanto riguarda i consumatori, negli articoli 10 e 14 della proposta della Commissione europea "relativa a determinati aspetti dei contratti di fornitura di contenuto digitale";
- N. considerando che la direttiva 85/374/CEE sulla responsabilità per danno da prodotti difettosi copre tutti i contratti; che occorre sottolineare che la Commissione europea ha avviato una revisione di tale direttiva per verificare se essa è ancora in linea con le esigenze attuali proprio in ragione dei recenti progressi nel settore della stampa 3D;
- O. considerando che alla stampa 3D si applicano le norme di responsabilità generale; che potrebbe, tuttavia, essere previsto un regime di responsabilità specifico per i danni causati da un oggetto creato grazie alla tecnologia della stampa 3D, dal momento che la molteplicità di soggetti coinvolti rende spesso difficile, per la vittima, identificare il responsabile; che tali norme potrebbero così individuare come responsabile il creatore o il venditore del modello 3D, il produttore della stampante 3D, il produttore del software che regola la stampante 3D, il fornitore del materiale utilizzato o la persona che crea l'oggetto, a seconda dell'origine del difetto;
- P. considerando che, per quanto concerne l'uso specifico della stampa 3D in un quadro commerciale, le norme di responsabilità sono generalmente fissate dalle relazioni contrattuali tra le parti;
1. sottolinea che, per prevenire i problemi legati alla responsabilità in caso di incidente o di violazione della proprietà intellettuale, l'Unione europea dovrà sicuramente dotarsi di nuove norme giuridiche o adattare quelle esistenti al caso specifico della stampa 3D;

mette in rilievo che, ad ogni modo, la risposta legislativa dovrà evitare una duplicazione delle norme e dovrà tenere conto dei progetti già in corso; aggiunge che occorre sostenere l'innovazione con il diritto, evitando tuttavia che quest'ultimo rappresenti un freno o un vincolo;

2. osserva che occorre, pertanto, rimanere vigili su talune questioni, come la cifratura e la protezione dei modelli, onde evitare che tali modelli od oggetti protetti siano scaricati e riprodotti illegalmente e che oggetti illeciti siano riprodotti;
3. ritiene che chiaramente la prudenza è d'obbligo nel settore della stampa 3D, segnatamente per quanto concerne la qualità del prodotto stampato e gli eventuali pericoli che questo può presentare per gli utilizzatori o i consumatori; è del parere che sarebbe auspicabile prevedere dei mezzi di identificazione che consentano di distinguere gli oggetti prodotti in modo tradizionale dagli oggetti fabbricati mediante stampa 3D;
4. osserva che il controllo della riproduzione legale di oggetti tridimensionali protetti dal diritto d'autore potrebbe essere agevolato da soluzioni di carattere giuridico, come un invito pedagogico sistematico a rispettare la proprietà intellettuale da parte dei fornitori di software di digitalizzazione e di stampe 3D, la limitazione per legge del numero di copie private di oggetti tridimensionali per evitare riproduzioni illecite o, ancora, l'imposizione di una tassa sulla stampa 3D per compensare il danno subito dai titolari del diritto di proprietà intellettuale per le copie private di oggetti in 3D;
5. sottolinea, tuttavia, che non bisogna trascurare soluzioni di carattere tecnico al momento non ancora sviluppate a sufficienza, come la creazione di banche dati di modelli cifrati e protetti o la progettazione di stampanti collegate e dotate di un sistema in grado di gestire i diritti di proprietà intellettuale;
6. deplora che, al momento, nessuna delle soluzioni menzionate sia, se presa singolarmente, di per sé veramente soddisfacente;
7. deplora che la Commissione non abbia rivisto la direttiva 2004/48/CE durante l'attuale mandato, come invece precedentemente annunciato, limitandosi a presentare degli orientamenti non vincolanti, senza apportare chiarimenti su questioni specifiche relative alla tecnologia della stampa 3D; accoglie comunque con favore le misure annunciate dalla Commissione il 29 novembre 2017 per rafforzare la tutela della proprietà intellettuale;
8. invita, pertanto, la Commissione a tener conto, complessivamente, di tutti gli aspetti della tecnologia della stampa 3D nell'applicare le misure enumerate nella propria comunicazione (COM(2017)0707); mette in rilievo l'importanza di coinvolgere gli attori professionali in tale esercizio;
9. invita la Commissione a esaminare con attenzione le questioni di responsabilità civile relative alla tecnologia della stampa 3D, in particolare in occasione della valutazione del funzionamento della direttiva 85/374/CEE del Consiglio del 25 luglio 1985 relativa al ravvicinamento delle disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati Membri in materia di responsabilità per danno da prodotti difettosi;

10. invita la Commissione a valutare l'opportunità di elaborare una regime di responsabilità civile per i danni non coperti dalla direttiva 85/374/CEE;
11. incarica il suo Presidente di trasmettere la presente risoluzione al Consiglio, alla Commissione e agli Stati membri.

## MOTIVAZIONE

I primi esperimenti di stampa tridimensionale (o "stampa 3D") risalgono agli anni Sessanta. Inizialmente sviluppata negli Stati Uniti, questa tecnologia ha iniziato a farsi strada nel mondo dell'industria solo agli inizi degli anni Ottanta.

Lo sviluppo della stampa 3D è avvenuto contemporaneamente all'arrivo sul mercato delle stampanti 3D, nonché di società che offrivano servizi sia per l'elaborazione di modelli digitali che per la stampa in tre dimensioni.

L'espressione "stampa 3D" è in realtà un iperonimo che comprende diversi tipi di tecnologie che consentono di fabbricare oggetti fisici a partire da un file digitale in diversi materiali, servendosi di una stampante 3D. Inizialmente concepita per la realizzazione di prototipi, la stampa 3D nella maggior parte dei casi serve ancora a tale finalità.

Con l'introduzione sul mercato delle stampanti 3D destinante all'uso dei singoli, questa tecnologia è divenuta più accessibile per il grande pubblico. Tuttavia, il mercato resta marginale e dovrebbe rimanere tale sul breve termine visti i limitati materiali a cui i consumatori hanno accesso. Attualmente, infatti, il 99 % degli oggetti è stampato sugli stessi materiali, ovvero plastica, resina e metallo. Tra le maggiori sfide per il settore della stampa 3D vi è quella di combinare diversi materiali.

D'altro canto, lo sviluppo di servizi di stampa remota, talvolta abbinati a una piattaforma per la condivisione online dei modelli 3D, consente a chiunque di far stampare un oggetto 3D con una qualità superiore rispetto a quella che si potrebbe ottenere con un dispositivo di base. La diffusione delle stampanti 3D negli istituti di istruzione e negli spazi di lavoro collaborativi ("fablab") agevola anche l'accesso universale a questa tecnologia. Attualmente, la maggior parte delle industrie di punta ricorre a tale tecnologia in quanto il suo impiego incide positivamente sull'innovazione e sull'ambiente.

Le aspettative sono già elevate nel settore medico, in quanto questa tecnologia potrebbe essere impiegata per produrre protesi, impianti dentali, epidermide umana o persino organi ("bioprinting"), in particolare reni, ecc. Anche il settore aerospaziale nutre grandi aspettative al riguardo, in quanto la realizzazione di componenti più leggeri consente di ridurre il consumo di carburante, di risparmiare e di rispettare l'ambiente: Airbus sta attualmente sperimentando un velivolo dotato di almeno 1 000 componenti stampati in 3D. L'industria dei pezzi di ricambio delle automobili, l'industria del giocattolo e quella degli elettrodomestici sono altrettanto interessate dall'evoluzione di questa tecnica. Infine, la stampa 3D e gli scanner 3D sono sempre più spesso utilizzati nei musei per la restaurazione di opere storiche e per la ricerca, segnatamente nell'archeologia.

L'UE ha posto questa tecnologia tra i settori tecnologici prioritari. Nel suo recente documento di riflessione sulla gestione della globalizzazione (COM(2017)240), la Commissione enumera la stampa 3D tra i fattori che maggiormente stimoleranno le trasformazioni industriali.

Poiché la stampa 3D consente di eseguire una produzione su richiesta, potrà offrire numerosi vantaggi alle imprese, tra cui figurano: lo snellimento della loro catena logistica, la diminuzione delle operazioni di deposito e trasporto, nonché la riduzione dell'impatto

ambientale e dei costi legati all'assicurazione delle merci, senza dimenticare l'interesse che tale tecnologia può presentare in termini di rilocalizzazione dei posti di lavoro.

## **La proprietà intellettuale**

Gli esperti giuridici ritengono che la stampa 3D non abbia stravolto i diritti d'autore. Il modello creato sarebbe considerato un'opera e sarebbe quindi tutelato in quanto tale. In ogni caso, è ragionevole prevedere che in futuro sorgeranno problemi legati al diritto d'autore, non appena la stampa 3D sarà impiegata a livello industriale. La revisione futura della direttiva 2004/48/CE sul rispetto dei diritti di proprietà intellettuale, annunciata dalla Commissione per il mandato in corso, sarà particolarmente importante a tale riguardo, soprattutto se accompagnata da misure di "soft law" per la fornitura di informazioni sulla materia.

In tale contesto parrebbe comunque giudizioso discernere la stampa presso il domicilio, destinata a un uso privato, dalla stampa per fini commerciali, ma anche la fornitura tra professionisti da quella tra professionisti e consumatori.

## **La responsabilità civile**

Delle distinzioni appaiono altrettanto pertinenti nell'ambito della riflessione sugli aspetti legati alla responsabilità civile. Pertanto, ad esempio, la questione della responsabilità per i beni prodotti e per i danni causati da un modello difettoso potrebbe trovare una soluzione, per quanto riguarda i consumatori, negli articoli 10 e 14 della proposta della Commissione europea "relativa a determinati aspetti dei contratti di fornitura di contenuto digitale". La direttiva 85/374/CEE sulla responsabilità per danno da prodotti difettosi potrà invece coprire tutti i contratti.

La responsabilità civile è generalmente una questione non armonizzata e soggetta alla legislazione nazionale. La legislazione dell'Unione si limita a norme più specifiche, relative ad esempio alla responsabilità civile per danno da prodotti difettosi. Per la vittima di un oggetto prodotto in 3D, potrebbe essere difficile identificare il responsabile. Le norme di responsabilità generale possono, infatti, consentire di identificare il produttore della stampante 3D, il produttore del software che regola la stampante 3D o la persona che crea l'oggetto. La relazione invita la Commissione a mostrarsi particolarmente vigile rispetto alla catena di responsabilità e all'identificazione degli attori coinvolti, onde determinare se il regime di responsabilità generale può continuare ad applicarsi oppure no.

È evidente che la prudenza è d'obbligo nel settore della stampa 3D. Occorreranno infatti ancora molti anni e sarà necessario sviluppare molte competenze prima di poter ottenere un prodotto di qualità che non costituisca un pericolo per l'utente o il consumatore. Per prevenire i problemi legati alla responsabilità in caso di incidente o di violazione della proprietà intellettuale, occorrerà sicuramente dotarsi di nuove norme giuridiche a livello dell'UE o adattare quelle esistenti al caso specifico della stampa 3D.

Abbiamo attualmente a disposizione diversi percorsi da seguire per trovare soluzioni alle questioni di proprietà intellettuale e responsabilità civile: la creazione di una banca dati mondiale per gli oggetti stampabili per controllare le riproduzioni di oggetti tridimensionali protetti dal diritto d'autore; un approccio orientato a una limitazione del numero di copie private di oggetti tridimensionali per evitare riproduzioni illecite o, ancora, l'imposizione di



una tassa sulla stampa 3D per compensare il danno subito dai titolari del diritto di proprietà intellettuale per le copie private di oggetti in 3D. Nessuna di tali soluzioni è completamente soddisfacente.

Ad ogni modo, la risposta legislativa dovrà evitare una duplicazione delle norme e dovrà tenere conto dei progetti già in corso. Occorre sostenere l'innovazione con il diritto, evitando tuttavia che quest'ultimo rappresenti un freno o un vincolo per essa.