



Rechtsausschuss

2017/2007(INI)

22.2.2018

ENTWURF EINES BERICHTS

über dreidimensionalen Druck, eine Herausforderung in den Bereichen Rechte
des geistigen Eigentums und Haftpflicht
(2017/2007(INI))

Rechtsausschuss

Berichterstatterin: Joëlle Bergeron

INHALT

	Seite
ENTWURF EINER ENTSCHESSUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS	3
BEGRÜNDUNG	7

ENTWURF EINER ENTSCHEIDUNG DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS

zu dreidimensionalem Druck, eine Herausforderung in den Bereichen Rechte des geistigen Eigentums und Haftpflicht (2017/2007(INI))

Das Europäische Parlament,

- gestützt auf Artikel 52 seiner Geschäftsordnung,
- unter Hinweis auf den Bericht des Rechtsausschusses (A8-0000/2018),
- A. in der Erwägung, dass der dreidimensionale Druck (3D) mit der Markteinführung von 3D-Druckern für den Privatgebrauch nunmehr auch der Öffentlichkeit zur Verfügung steht; in der Erwägung, dass dieser Markt aufgrund der Kosten für Drucker und Werkstoffe, der begrenzten Kapazität der 3D-Drucker für den Privatgebrauch und der eingeschränkten Auswahl an Werkstoffen für die Verbraucher wohl auch mittelfristig ein Randsegment bleiben wird;
- B. in der Erwägung, dass die Erstellung von Prototypen derzeit nach wie vor den Großteil der im 3D-Druck gefertigten Erzeugnisse ausmacht;
- C. in der Erwägung, dass in vielen Bereichen große Erwartungen gehegt werden, etwa in der Medizin, in der Luft- und Raumfahrt, in der Automobilbranche, im Bauwesen, in der Architektur oder auch in der Designbranche;
- D. in der Erwägung, dass die Verringerung der Zwischenstellen den Unternehmen die Gelegenheit geben würde, ausgelagerte Produktionskapazitäten wieder ins Inland zu holen; in der Erwägung, dass diese Rückverlagerung dazu beitragen könnte, dass der Mehrwert dieser Produktionen der jeweiligen Region zugutekommt; in der Erwägung, dass der 3D-Druck durch das schwächere Verkehrsaufkommen für den Warentransport für niedrigere Transportkosten und geringere Kohlendioxidemissionen sorgen könnte;
- E. in der Erwägung, dass sich die 3D-Druckverfahren positiv auswirken könnten, indem neue, weniger anstrengende und ungefährlichere Arbeitsplätze (Wartungstechniker, Ingenieure, Designer usw.) entstehen und ferner die Herstellungs- und Lagerungskosten sinken (Kleinserien, kundenspezifische Fertigung usw.);
- F. in der Erwägung, dass der 3D-Druck spezifische Fragen rechtlicher und ethischer Art aufwirft, die mit dem Schutz des geistigen Eigentums und der zivilrechtlichen Haftung verknüpft sind, und dass diese Fragen in die Zuständigkeit des Rechtsausschusses fallen;
- G. in der Erwägung, dass der 3D-Druck auch sicherheitsrelevante Fragen aufwirft, was insbesondere die Herstellung von Waffen und Sprengstoff sowie von Drogen betrifft, und dass mit Blick auf diese Einsatzformen besondere Vorsicht walten muss;

- H. in der Erwägung, dass die Anfertigung von Gegenständen im 3D-Druck nicht immer gleich gesetzeswidrig ist und dass die in dieser Branche tätigen Personen ebenso wenig stets Fälscher sind;
- I. in der Erwägung, dass aus Sicht des Urheberrechts Unterscheidungen getroffen werden müssen und zwischen dem Druck für den privaten Gebrauch und dem Druck zu gewerblichen Zwecken zu unterscheiden ist sowie zwischen dem Druck, der für Geschäfte unter gewerblichen Anbietern genutzt wird, und dem Druck, der für Geschäfte zwischen gewerblichen Anbietern und Verbrauchern zum Einsatz kommt;
- J. in der Erwägung, dass der französische Rat für literarisches und künstlerisches Urheberrecht (Conseil Supérieur de la propriété littéraire et artistique) in einem Bericht zu 3D-Druck und Urheberrecht die Auffassung vertritt, dass die allgemeine Verbreitung des 3D-Drucks bislang nicht zu massiven Verletzungen des Urheberrechts zu führen scheint, zugleich aber einräumt, dass die Gefahr der Nachahmung hauptsächlich Werke der bildenden Kunst betrifft;
- K. in der Erwägung, dass der 3D-Druck aufgrund der hierbei eingesetzten Verfahren zu dem führt, was in der Branche als eine Art der Zersplitterung des kreativen Schöpfungsaktes bezeichnet wird, da ein Werk zunächst in digitaler Form verbreitet werden kann, bevor es gegenständliche Formen annimmt, wodurch die Nachbildung des Werkes erleichtert und die Bekämpfung von Fälschungen erheblich erschwert wird;
- L. in der Erwägung, dass der 3D-Druck das Urheberrecht nicht völlig aus den Angeln gehoben hat, da die erstellte Datei als Werk betrachtet werden kann und in diesem Fall als solches zu schützen ist; in der Erwägung, dass kurz- und mittelfristig die größte Herausforderung darin besteht, die professionellen Vermittler enger an die Bestimmungen des Urheberrechts zu binden, damit gegen Fälschungen vorgegangen werden kann;
- M. in der Erwägung, dass die diesbezüglich relevante Frage der Haftung für die hergestellten Güter und die Schäden, die auf mangelhafte Dateien zurückzuführen sind, was die Verbraucher betrifft, eine Antwort in den Artikeln 10 und 14 des Vorschlags der Kommission für eine Richtlinie über bestimmte vertragsrechtliche Aspekte der Bereitstellung digitaler Inhalte finden könnte;
- N. in der Erwägung, dass die Richtlinie 85/374/EG über die Haftung für fehlerhafte Produkte alle Verträge abdeckt; in der Erwägung, dass die Kommission diese Richtlinie aufgrund der Entwicklungen im Bereich des 3D-Drucks einer Überprüfung dahingehend unterzogen hat, ob sie den aktuellen Anforderungen noch entspricht;
- O. in der Erwägung, dass die allgemeinen Haftungsvorschriften auch für den 3D-Druck gelten; in der Erwägung, dass dessen ungeachtet spezifische Haftungsvorschriften für Schäden in Betracht gezogen werden könnten, die durch ein im Verfahren des 3D-Drucks angefertigter Gegenstand verursacht wurden, da die Vielzahl der Beteiligten es für Geschädigte häufig schwierig macht, den Verantwortlichen zu ermitteln; in der Erwägung, dass in diesen Vorschriften – je nach Fehlerursprung – der Ersteller oder der Verkäufer der 3D-Datei, der Hersteller des 3D-Druckers, der Hersteller der

Software des 3D-Druckers, der Lieferant des verwendeten Werkstoffes oder auch die Person selbst, die den Gegenstand angefertigt hat, als Verantwortlicher benannt werden könnte;

- P. in der Erwägung, dass die Haftungsvorschriften bei der speziellen Verwendung des 3D-Drucks in einem gewerblichen Rahmen normalerweise im Rahmen der vertraglichen Beziehungen der Parteien geregelt werden;
1. hebt hervor, dass die Union neue Rechtsnormen beschließen oder die bestehenden an die Besonderheiten des 3D-Drucks anpassen müsste, um den mit der Haftung bei Unfällen oder mit Verstößen gegen die Rechte des geistigen Eigentums verbundenen Problemen vorzugreifen; weist darauf hin, dass der Gesetzgeber auf jeden Fall eine Doppelung bestehender Vorschriften vermeiden und bereits laufende Vorhaben berücksichtigen muss; fügt hinzu, dass die Innovation von rechtlichen Regelungen begleitet werden muss, ohne dass sich das Recht bremsend oder einschränkend auswirkt;
 2. hebt hervor, dass auf bestimmten Fragen weiterhin besonderes Augenmerk liegen muss, etwa die Verschlüsselung und der Schutz der Dateien, damit verhindert wird, dass diese Dateien bzw. geschützten Gegenstände auf illegale Weise heruntergeladen und vervielfältigt und gesetzwidrige Gegenstände angefertigt werden;
 3. vertritt die Ansicht, dass natürlich das Vorsichtsprinzip im Bereich des 3D-Drucks gelten sollte, insbesondere mit Blick auf die Qualität der erzeugten Produkte und die möglichen Gefahren, die von ihnen für die Nutzer oder Verbraucher ausgehen können, und dass es wünschenswert wäre, die Einbindung von Identifikationsmitteln in Betracht zu ziehen, anhand derer auf herkömmliche Weise hergestellte Gegenstände von Gegenständen unterschieden werden können, die per 3D-Druck angefertigt wurden;
 4. stellt fest, dass die Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter dreidimensionaler Gegenstände mithilfe gesetzlicher Lösungen leichter kontrolliert werden kann, etwa durch einen instruktiven Vermerk zur Achtung des geistigen Eigentums bei Anbietern von 3D-Digitalisierungs- und 3D-Druckdiensten, die Beschränkung der Zahl der Privatkopien dreidimensionaler Gegenstände, um rechtswidrige Vervielfältigungen zu verhindern, oder auch die Einführung einer Abgabe auf 3D-Drucke für den Ausgleich des Schadens, der den Inhabern der Rechte des geistigen Eigentums durch Privatkopien von 3D-Gegenständen entsteht;
 5. weist jedoch darauf hin, dass auch – derzeit noch unausgereifte – technologische Lösungen nicht außer Acht gelassen werden dürfen, wie etwa die Einrichtung von Datenbanken für verschlüsselte und geschützte Dateien oder auch die Entwicklung von vernetzten Druckern, die mit einem System zur Verwaltung der Rechte des geistigen Eigentums ausgestattet sind;
 6. bedauert, dass derzeit keiner dieser Ansätze für sich eine rundum zufriedenstellende Lösung bietet;

7. hält es für bedauerlich, dass die Kommission die Richtlinie 2004/48/EG während dieser Wahlperiode nicht, wie angekündigt, überarbeitet und sich darauf beschränkt hat, unverbindliche Leitlinien vorzulegen, ohne Erläuterungen zu den spezifischen Fragen zu liefern, die der 3D-Druck aufwirft; begrüßt jedoch die Maßnahmen, die die Kommission am 29. November 2017 zur Verstärkung des Schutzes des geistigen Eigentums angekündigt hat;
8. fordert die Kommission auf, bei der Umsetzung der in ihrer Mitteilung (COM(2017)0707) aufgeführten Maßnahmen alle Aspekte des 3D-Drucks umfassend zu berücksichtigen; weist darauf hin, wie wichtig es ist, die in diesem Bereich tätigen Personen bei den entsprechenden Anstrengungen einzubinden;
9. fordert die Kommission auf, mit Blick auf die 3D-Drucktechnologie die Fragen der zivilrechtlichen Haftung eingehend zu prüfen, insbesondere im Rahmen der Bewertung des Funktionierens der Richtlinie 85/374/EWG des Rates vom 25. Juli 1985 zur Angleichung der Rechts- und Verwaltungsvorschriften der Mitgliedstaaten über die Haftung für fehlerhafte Produkte;
10. fordert die Kommission auf, die mögliche Ausarbeitung von Vorschriften über die zivilrechtliche Haftung bei Schäden, die nicht unter die Richtlinie 85/374/EWG fallen, zu prüfen;
11. beauftragt seinen Präsidenten, diese EntschlieÙung dem Rat, der Kommission und den Mitgliedstaaten zu übermitteln.

BEGRÜNDUNG

Dreidimensionale Druckverfahren („3D-Druck“) kamen in den 1960er Jahren versuchsweise auf. Die Technologie stammte aus den USA und wurde seit Anfang der 1980er Jahre nach und nach in der Industrie eingesetzt.

Mit der Entwicklung des 3D-Drucks kamen 3D-Drucker auf den Markt und traten Anbieter sowohl für digitale Modelle als auch für 3D-Druckdienste in Erscheinung.

Der 3D-Druck ist eigentlich ein Oberbegriff, der mehrere Arten von Technologien umfasst, mit deren Hilfe sich ausgehend von einer digitalen Datei mittels eines 3D-Druckers aus verschiedenen Werkstoffen körperliche Gegenstände herstellen lassen. Ursprünglich sollten damit Prototypen hergestellt werden, und diese Verwendungsweise macht immer noch den größten Teil des Marktes für 3D-Verfahren aus.

Mit der Markteinführung von 3D-Druckern für den Privatgebrauch steht die Technologie nunmehr auch der Öffentlichkeit zur Verfügung, doch ist und bleibt der 3D-Druck für den Privatgebrauch wohl auch mittelfristig ein Randsegment, da sich den Verbrauchern nur eine eingeschränkte Auswahl an Werkstoffen bietet. Heute setzen sich 99 % der Druckerzeugnisse aus ausschließlich einem Werkstoff, in der Regel Kunststoff, Harz oder Metall, zusammen. Eine der großen Herausforderungen des 3D-Drucks besteht darin, mehrere Werkstoffe zu kombinieren.

Allerdings kann mithilfe von Ferndruckdiensten, die sich mittlerweile entwickelt haben und die manchmal mit einer Onlineplattform für den Austausch von 3D-Dateien verbunden sind, jedermann einen Gegenstand in 3D in einer weit besseren Qualität drucken lassen als sich mit einem minderwertigen Gerät erzielen ließe. Auch durch die Verbreitung der 3D-Drucker in Bildungseinrichtungen und kollaborativen Arbeitsbereichen („FabLabs“) steht diese Technologie immer mehr Menschen zur Verfügung. Aktuell ist sie bereits in den meisten Spitzenindustrien im Einsatz, da sie sich positiv auf die Innovationskraft und die Umwelt auswirkt.

Hohe Erwartungen bestehen schon jetzt nicht nur in der Medizintechnik, wo dieses Druckverfahren zur Herstellung von Prothesen, Zahnimplantaten, menschlicher Haut und sogar Organen (Bioprinting) – insbesondere Nieren – eingesetzt werden könnte, sondern auch in der Luft- und Raumfahrt, wo sich durch die Herstellung von leichteren Komponenten der Treibstoffverbrauch und damit die Kosten senken und die Umwelt schonen ließen: Airbus erprobt derzeit ein Flugzeug, in dem nicht weniger als 1000 mit 3D-Druckverfahren hergestellte Komponenten verbaut sind. Auch die Ersatzteilerhersteller der Automobil-, Spielzeug- und Hausgeräteindustrie sind von den Entwicklungen dieser Technik betroffen. Und schließlich werden 3D-Drucker und 3D-Scanner immer häufiger in Museen zur Restaurierung historischer Objekte und in der Forschung, vor allem in der Archäologie, eingesetzt.

Die EU stuft die 3D-Technik als vorrangigen Technologiebereich ein. Die Kommission nennt sie in ihrem kürzlich herausgegebenen Reflexionspapier „Die Globalisierung meistern“ (COM(2017)0240) als einen der wichtigsten Faktoren, die den industriellen Wandel beschleunigen.

Der 3D-Druck, der eine Herstellung auf Anfrage ermöglicht, könnte den Herstellern viele Vorteile bescheren: eine Entlastung der Logistikkette, eine Reduzierung der Lagerhaltungs- und Transportvorgänge, aber auch eine Verringerung der Umweltauswirkungen und niedrigere Ausgaben für die Versicherung der Waren sowie die möglichen Vorteile, die sich daraus bei einer Rückverlagerung von Arbeitsplätzen ergeben könnten.

Geistiges Eigentum

Die Rechtssachverständigen sind der Ansicht, dass das Urheberrecht durch den 3D-Druck nicht erschüttert wird. Die neu geschaffene Datei könnte als Werk gelten und wäre als solches geschützt. Es ist aber durchaus vernünftig, künftigen Problemen vorzugreifen, die sich im Zusammenhang mit dem Urheberrecht ergeben werden, wenn der 3D-Druck industrielle Verbreitung gefunden hat. Der von der Kommission für diese Wahlperiode angekündigten künftigen Überarbeitung der Richtlinie 2004/48/EG zur Durchsetzung der Rechte des geistigen Eigentums kommt in dieser Hinsicht eine besondere Bedeutung zu, insbesondere wenn damit Maßnahmen in Form nicht zwingender Bestimmungen einhergehen, die der Aufklärung über dieses Thema dienen sollen.

Es erscheint darüber hinaus angebracht, zwischen dem Druck für den privaten Gebrauch und dem Druck zu gewerblichen Zwecken zu unterscheiden, ebenso wie zwischen den Geschäften unter gewerblichen Anbietern und den Geschäften zwischen gewerblichem Anbieter und Verbraucher.

Zivilrechtliche Haftung

Unterscheidungen sind auch für die Überlegungen zur zivilrechtlichen Haftung relevant. So könnte beispielsweise die Frage der Haftung für die hergestellten Güter und die Schäden, die auf mangelhafte Dateien zurückzuführen sind, bezüglich der Verbraucher von Artikel 10 und 14 des Vorschlags der Kommission für eine Richtlinie über bestimmte vertragsrechtliche Aspekte der Bereitstellung digitaler Inhalte beantwortet werden. Die Richtlinie 85/374/EG über die Haftung für fehlerhafte Produkte könnte hingegen alle Verträge abdecken.

Die zivilrechtliche Haftung ist generell nicht harmonisiert und unterliegt nationalem Recht. Das Unionsrecht beschränkt sich auf speziellere Regelungen wie die zivilrechtliche Haftung für fehlerhafte Produkte. Für eine Person, die aufgrund eines per 3D-Druck angefertigten Gegenstands Schaden erlitten hat, kann es schwierig sein, den Verantwortlichen ausfindig zu machen. Anhand der Vorschriften über die allgemeine Haftpflicht kann jedoch der Hersteller des 3D-Druckers, der Hersteller der Software des 3D-Druckers oder auch die Person, die den Gegenstand angefertigt hat, ermittelt werden. Die Kommission wird daher ersucht, der Haftungskette und der Ermittlung der Verantwortlichen besondere Aufmerksamkeit zu schenken, damit festgestellt werden kann, ob die allgemeinen Haftvorschriften weiter gelten oder überarbeitet werden sollten.

Es versteht sich von selbst, dass im Bereich des 3D-Drucks Vorsicht geboten ist. Es bedarf auf jeden Fall noch vieler Jahre und vieler Gutachten, bevor ein hochwertiges Produkt hergestellt werden kann, das keine Gefahr für seinen Nutzer oder den Verbraucher darstellt. Um den mit der Haftung bei Unfällen oder mit Verstößen gegen die Rechte des geistigen Eigentums verbundenen Problemen vorzugreifen, sollten neue EU-weit geltende

Rechtsnormen beschlossen oder die bestehenden an die Besonderheiten des 3D-Drucks angepasst werden.

Heute bieten sich viele Lösungswege für die Regelung der Fragen des geistigen Eigentums und der zivilrechtlichen Haftung: der Aufbau einer weltweiten Datenbank für druckbare Gegenstände, damit die Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter dreidimensionaler Gegenstände kontrolliert werden kann, die Ausrichtung auf eine gesetzliche Beschränkung der Zahl der Privatkopien dreidimensionaler Gegenstände, um rechtswidrige Vervielfältigungen zu verhindern, oder auch die Einführung einer Abgabe auf 3D-Drucke für den Ausgleich des Schadens, der den Inhabern der Rechte des geistigen Eigentums durch Privatkopien von 3D-Gegenständen entsteht. Jedoch ist keine dieser Lösungen an sich wirklich befriedigend.

Auf jeden Fall muss der Gesetzgeber eine Doppelung bestehender Vorschriften vermeiden und bereits laufende Vorhaben berücksichtigen. Die Innovation muss von rechtlichen Regelungen begleitet werden, ohne dass sich das Recht bremsend oder einschränkend auswirkt.