



22.2.2018

# **PROJETO DE RELATÓRIO**

sobre a impressão tridimensional, um desafio nos domínios dos direitos de propriedade intelectual e da responsabilidade civil  
2017/2007(INI).

Comissão dos Assuntos Jurídicos

Relatora: Joëlle Bergeron

## ÍNDICE

	<b>Página</b>
PROPOSTA DE RESOLUÇÃO DO PARLAMENTO EUROPEU.....	3
EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS .....	7

## PROPOSTA DE RESOLUÇÃO DO PARLAMENTO EUROPEU

### **A impressão tridimensional, um desafio nos domínios dos direitos de propriedade intelectual e da responsabilidade civil (2017/2007(INI))**

O Parlamento Europeu,

- Tendo em conta o artigo 52.º do seu Regimento,
- Tendo em conta o relatório da Comissão dos Assuntos Jurídicos (A8-0000/2018),
- A. Considerando que a impressão tridimensional (3D) se tornou acessível ao público com a comercialização de impressoras 3D destinadas a particulares; que este mercado deverá, no entanto, permanecer marginal a médio prazo, tendo em conta o custo das impressoras e dos materiais, a capacidade limitada das impressoras tridimensionais destinadas ao grande público, bem como o número e a natureza limitados dos materiais acessíveis aos consumidores;
- B. Considerando que a execução de protótipos ainda hoje representa a maior parte das produções realizadas em impressão 3D;
- C. Considerando que há grandes expectativas em diversos domínios, como sejam a medicina, a aeronáutica, a indústria aeroespacial, a indústria automóvel, a construção, a arquitetura ou o design;
- D. Considerando que a diminuição do número de intermediários daria às empresas a possibilidade de repatriar atividades de produção deslocalizadas; que a recolocação pode ajudar a manter o valor acrescentado dessa produção a nível local; que, por outro lado, ao reduzir a circulação das mercadorias, a impressão 3D diminuiria os custos de transporte e as emissões de CO<sub>2</sub>;
- E. Considerando que a tecnologia de impressão 3D poderia ter um efeito positivo na criação de novos empregos, menos difíceis e menos perigosos (técnicos de manutenção, engenheiros, criadores, etc.), bem como reduzir os custos de produção e de armazenamento (fabrico em pequenas quantidades e personalizado);
- F. Considerando que a tecnologia de impressão tridimensional levanta questões específicas de ordem jurídica ou ética relacionadas com a propriedade intelectual e a responsabilidade civil, e que estas questões são da competência da Comissão dos Assuntos Jurídicos;
- G. Considerando que a tecnologia de impressão tridimensional levanta igualmente questões de segurança, nomeadamente no que respeita ao fabrico de armas, explosivos ou droga, e que convém estar particularmente atento a este tipo de produções;
- H. Considerando que nem toda a produção de objetos por impressão 3D é sistematicamente ilícita e que nem todos os operadores do setor são infratores;

- I. Considerando que, do ponto de vista dos direitos de autor, há distinções pertinentes a fazer, nomeadamente, que convém realmente distinguir entre impressão em casa, para uso privado, e impressão para fins comerciais, assim como entre impressão entre profissionais e entre profissionais e consumidores;
- J. Considerando que o Conselho Superior da Propriedade Literária e Artística de França considerou, num relatório sobre a impressão tridimensional e os direitos de autor, que «a democratização da impressão em 3D não parece, à data atual, criar problemas graves de violação dos direitos de autor», embora admita que «o risco de contrafação incide principalmente nas obras de arte plástica»;
- K. Considerando que a impressão 3D, pelos processos que utiliza, implica o que a indústria descreveu como uma espécie de «desmembramento do ato de criação», na medida em que a obra pode circular em estado digital antes de assumir uma forma física, o que facilita a sua cópia e dificulta consideravelmente a luta contra a contrafação;
- L. Considerando, em conclusão, que embora a impressão tridimensional não tenha alterado fundamentalmente os direitos de autor, o ficheiro criado pode ser considerado uma obra e que, se assim for, deve ser protegido como tal; que, a curto e médio prazo, e para lutar contra a contrafação, o principal desafio está em associar de forma mais estreita os intermediários profissionais à proteção dos direitos de autor;
- M. Considerando que a questão da responsabilidade pelos produtos e pelos danos causados por um ficheiro defeituoso poderia ser resolvida, no que se refere aos consumidores, com base nos artigos 10.º e 14.º da proposta da Comissão Europeia relativa a certos aspetos relativos aos contratos de fornecimento de conteúdos digitais;
- N. Considerando que a Diretiva 85/374/CEE relativa à responsabilidade decorrente dos produtos defeituosos abrange todos os contratos; que importa salientar que é devido aos desenvolvimentos no domínio da impressão tridimensional que a Comissão Europeia procedeu a uma revisão desta diretiva para determinar se ainda satisfaz as necessidades atuais;
- O. Considerando que as regras sobre a responsabilidade geral também se aplicam à impressão 3D; que se poderia, no entanto, ponderar um regime específico de responsabilidade pelos danos causados por um objeto criado utilizando a tecnologia de impressão 3D, pois a multiplicidade de intervenientes torna difícil, para a vítima, identificar a pessoa responsável; que essas regras poderiam, assim, designar como responsável o criador ou vendedor do ficheiro 3D, o produtor das impressoras 3D, o produtor do software de impressora 3D, o fornecedor do material utilizado ou, ainda, a própria pessoa que que cria o objeto, em função da origem da deficiência;
- P. Considerando que, no que se refere à utilização específica da impressão 3D no âmbito comercial, as regras de responsabilidade são normalmente fixadas pelas relações contratuais entre as partes interessadas;
- 1. Salienta que, para prevenir os problemas relacionados com a responsabilidade em caso de acidente ou com a violação da propriedade intelectual, a UE terá indubitavelmente de dotar-se de novas normas jurídicas ou adaptar as normas existentes ao caso específico

da tecnologia 3D; salienta que, de qualquer modo, a resposta legislativa deverá evitar a duplicação de regras e ter em conta os projetos já em curso; declara ainda que é necessário que o direito acompanhe a inovação, sem a travar ou condicionar;

2. Salienta, por isso, a necessidade de permanecer vigilante em relação a determinadas questões, como a encriptação e a proteção dos ficheiros, a fim de evitar o telecarregamento e a reprodução ilegais desses ficheiros ou materiais protegidos, bem como a reprodução de objetos ilícitos;
3. Considera que é, obviamente, recomendável a prudência no setor da impressão 3D, nomeadamente no que diz respeito à qualidade do produto impresso e aos eventuais riscos que podem representar para os utilizadores ou consumidores, e que seria desejável considerar a inclusão de meios de identificação que permitam diferenciar os objetos produzidos pelas vias tradicionais dos objetos fabricados por impressão 3D;
4. Salienta que o controlo da reprodução legal de objetos tridimensionais protegidos ao abrigo dos direitos de autor pode ser facilitado por soluções de ordem jurídica, tais como a afixação sistemática de um aviso apelando pedagogicamente para o respeito da propriedade intelectual nos prestadores de serviços de digitalização e de impressão tridimensional, a limitação legal do número de cópias privadas de objetos tridimensionais a fim de evitar as reproduções ilegais ou, mesmo, a criação de um imposto sobre a impressão tridimensional destinado a compensar os titulares dos direitos de propriedade intelectual pelo prejuízo causado pela realização de cópias privadas em 3D;
5. Salienta, contudo, que não devem ser negligenciadas as soluções técnicas ainda pouco desenvolvidas, como a criação de bases de dados de ficheiros cifrados e protegidos ou a conceção de impressoras ligadas e equipadas com um sistema capaz de gerir os direitos de propriedade intelectual;
6. Lamenta que, atualmente, nenhuma destas opções seja, por si só, verdadeiramente satisfatória;
7. Lamenta que a Comissão não tenha revisto a Diretiva 2004/48/CE durante o presente mandato, tal como anunciara, limitando-se a apresentar orientações não vinculativas sem apresentar esclarecimentos sobre questões específicas relacionadas com a tecnologia de impressão 3D; congratula-se, no entanto, com as medidas anunciadas pela Comissão em 29 de novembro de 2017 destinadas a reforçar a proteção da propriedade intelectual;
8. Insta, por conseguinte, a Comissão a ter em conta, em termos globais, todos os aspetos da tecnologia de impressão 3D na implementação das medidas enunciadas na sua comunicação (COM(2017)0707); frisa a importância de envolver os agentes profissionais neste trabalho;
9. Exorta a Comissão a examinar atentamente as questões de responsabilidade civil relativas à tecnologia de impressão 3D, nomeadamente por ocasião da avaliação do funcionamento da Diretiva 85/374/CEE do Conselho, de 25 de julho de 1985, relativa à

aproximação das disposições legislativas, regulamentares e administrativas dos Estados-Membros em matéria de responsabilidade decorrente dos produtos defeituosos;

10. Convida a Comissão a estudar a possibilidade de elaborar um regime de responsabilidade civil para os danos não abrangidos pela Diretiva 85/374/CEE;
11. Encarrega o seu Presidente de transmitir a presente resolução ao Conselho, à Comissão e aos Estados-Membros.

## EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS

A impressão tridimensional (ou «impressão 3D») surgiu, numa fase experimental, na década de 1960. Proveniente dos Estados Unidos, esta tecnologia começou a penetrar o mundo industrial no início da década de 1980.

O desenvolvimento da impressão tridimensional ocorreu ao mesmo tempo que a colocação no mercado de impressoras em 3D e a chegada de intervenientes que propunham tanto modelos digitais como serviços de impressão em 3D.

A impressão tridimensional é, na realidade, um termo genérico que compreende vários tipos de tecnologias que permitem, partindo de um ficheiro digital e com a ajuda de uma impressora 3D, fabricar objetos físicos em diferentes materiais. Inicialmente concebida para realizar protótipos, esta finalidade continua a representar a maior parte do mercado da tecnologia 3D.

Este mercado, que se tornou acessível ao grande público com a introdução das impressoras 3D para particulares, continua, porém, a ser marginal e provavelmente assim permanecerá a médio prazo, atendendo às limitações dos materiais acessíveis aos consumidores. Com efeito, atualmente 99 % das peças impressas são produzidas com os mesmos materiais: plástico, resina e metal. Um dos grandes desafios do setor 3D será a acumulação de vários materiais.

Em contrapartida, o desenvolvimento dos serviços de impressão à distância, associados por vezes a uma plataforma de intercâmbio de ficheiros 3D em linha, permite a cada pessoa imprimir um objeto tridimensional com uma qualidade muito superior à que seria possível alcançar com uma máquina de pouca qualidade. A difusão das impressoras tridimensionais nos estabelecimentos de ensino e nos espaços de trabalho colaborativos («fablabs») também favorece o acesso generalizado a esta tecnologia. Atualmente, a maioria das indústrias de ponta recorre a esta tecnologia, pois a sua utilização tem um impacto positivo na inovação e, muitas vezes, no ambiente.

As expectativas são grandes no setor médico, em que esta tecnologia poderia ter aplicações na produção de próteses, implantes dentários, pele humana e até órgãos («bio printing»), como um rim, etc., bem como na indústria aeroespacial, setor onde a criação de componentes mais leves permitiria reduzir o consumo de combustível e, por conseguinte, fazer economias e respeitar o ambiente: a Airbus tem atualmente em fase de experimentação um avião que contém mais de 1000 componentes impressas em 3D. A indústria das peças sobressalentes para automóveis e a indústria dos brinquedos e dos eletrodomésticos também estão muito interessadas na evolução desta tecnologia. Por último, a impressão 3D e os scanners 3D são também cada vez mais utilizados nos museus, para o restauro de objetos históricos e a investigação, designadamente na arqueologia.

A UE designou esta tecnologia como um dos domínios tecnológicos prioritários e a Comissão referiu-a no seu recente documento de reflexão sobre «Controlar a globalização» (COM(2017)240) como um dos principais fatores de transformação industrial.

Ao possibilitar a produção a pedido, a impressão tridimensional poderia trazer grandes benefícios às empresas: uma simplificação da sua cadeia de logística, uma redução das operações de armazenagem e de transporte, mas também do impacto ambiental e das despesas

com os seguros das mercadorias, sem esquecer o interesse que tal pode revestir para a realocação de empregos.

### **Propriedade intelectual**

Os especialistas jurídicos consideram que a impressão tridimensional não afetou radicalmente os direitos de autor. O ficheiro criado seria considerado uma obra e, por conseguinte, protegido enquanto tal. No entanto, é razoável prever o aparecimento de problemas relacionados com os direitos de autor quando a impressão 3D passar à fase industrial. A futura revisão da Diretiva 2004/48/CE relativa ao respeito dos direitos de propriedade intelectual, anunciada pela Comissão para o presente mandato, será particularmente importante neste contexto, sobretudo se for acompanhada de medidas jurídicas não vinculativas relativamente à transmissão de informações sobre esta matéria.

Afigura-se, todavia, entanto conveniente distinguir entre a impressão em casa, para uso privado, e a impressão para fins comerciais, assim como entre serviços de impressão entre profissionais e entre profissionais e consumidores.

### **Responsabilidade civil**

Há distinções que também se afigura pertinente fazer no âmbito da reflexão sobre os aspetos da responsabilidade civil. A questão da responsabilidade pelos produtos e pelos danos devidos a um ficheiro defeituoso, por exemplo, poderia ser resolvida — no que se refere aos consumidores — recorrendo aos artigos 10.º e 14.º da proposta da Comissão relativa a «certos aspetos relativos aos contratos de fornecimento de conteúdos digitais». Em contrapartida, a Diretiva 85/374/CEE relativa à responsabilidade decorrente dos produtos defeituosos poderá abranger todos os contratos.

A responsabilidade civil é geralmente uma questão não harmonizada, sujeita à legislação nacional. A legislação da União limita-se às regras mais específicas, como a responsabilidade civil decorrente dos produtos defeituosos. Pode ser difícil para o lesado, no caso de um objeto em 3 D, identificar a pessoa responsável. As regras de responsabilidade geral podem, de facto, permitir identificar o produtor das impressoras 3D, o produtor do software de impressoras 3D ou o fabricante do objeto. A relatora insta a Comissão a estar particularmente atenta à cadeia de responsabilidades e à identificação dos seus autores, a fim de determinar se o regime de responsabilidade geral pode ser aplicável.

É óbvio que é necessário ter prudência no setor da impressão 3D. Com efeito, serão ainda necessários muitos anos e muita experiência para conseguir fabricar um produto de qualidade que não constitua um perigo para um utilizador ou consumidor. A fim de prevenir os problemas relacionados com a responsabilidade em caso de acidente ou violação da propriedade intelectual, será obviamente necessário adotar novas normas jurídicas a nível da UE ou adaptar as normas existentes ao caso específico da tecnologia 3D.

São várias as soluções que hoje se apresentam para abordar as questões da propriedade intelectual e da responsabilidade civil: criar uma base de dados global para os objetos imprimíveis tendo em vista controlar as reproduções de objetos tridimensionais protegidos por direitos de autor, caminhar para uma limitação legal do número de cópias privadas de objetos tridimensionais de modo a evitar as reproduções ilegais ou, ainda, criar um imposto

sobre a impressão tridimensional destinado a compensar o prejuízo incorrido pelos titulares de direitos de propriedade intelectual pelo facto de serem feitas cópias privadas de objetos em 3D. Nenhuma destas soluções é, em si mesma, satisfatória.

Seja como for, a resposta legislativa deverá evitar a duplicação de regras e ter em conta os projetos já em curso. É necessário que o direito acompanhe a inovação, sem a travar ou condicionar.