ADDITIV-GENERATIVE FERTIGUNG

Produktsicherheitsrecht



In Kooperation mit:









INHALT

Einleitung

Das Produktsicherheitsrecht

- 03 Akteure des Produktsicherheitsrechts
- 06 Produkt / Verbraucherprodukt
- 09 Inverkehrgabehandlung
- 11 Allgemeine Anforderungen an Produkte
- 14 Anforderungen an Verbraucherprodukte
- 15 Technische Normen
- 16 CE-Kennzeichnung
- 18 Ablauf der CE-Kennzeichnung
- 19 Marktüberwachungsmaßnahmen
- 22 Rechtsfolgen

Das Projekt AGENT-3D_Basis

Einleitung

Die **additiv-generative Fertigung (AgF)** als Industrie 4.0-Technologie stellt einen Paradigmenwechsel in der Fertigung individualisierter Produkte dar. Die Vorteile der AgF sind zahlreich: z. B. Rückverlagerung der Produktion nach Deutschland; funktionsangepasste, individualisierte Produkte, die nachfrageorientiert, zentral oder dezentral hergestellt werden können; Ressourceneffizienz und eine neue Designfreiheit.

Damit diese Vorteile nutzbar gemacht werden können und Deutschland als Leitanbieter der additiv-generativen Fertigung im Weltmarkt positioniert werden kann, müssen die rechtlichen Rahmenbedingungen stimmen. Als Zukunftstechnologie berührt die AgF viele Rechtsbereiche, wobei insbesondere das Urheber- und Patentrecht, aber auch das Vertrags- und Wettbewerbsrecht, Produkthaftungs- und Produktsicherheitsrecht sowie das Datenrecht vor neue Herausforderungen gestellt werden.

Diese Broschüre soll einen Einblick in die Forschungsergebnisse zum Produktsicherheitsrecht geben und darstellen, welche Regelungen für Unternehmen aus dem Bereich der AgF maßgeblich sind.

Stand: November 2017



Vertrags- und Wettbewerbsrecht Urheber- und Patentrecht



AgF



Produkthaftung und -sicherheit

Datenschutz und IT-Sicherheit



Das Produktsicherheitsrecht

Das Produktsicherheitsrecht regelt die allgemeinen Anforderungen für Produkte, die diese aufweisen müssen, um in den Verkehr gegeben werden zu dürfen. Die Gewährleistung eines hohen Schutzniveaus war Motiv als mit New Legislative Framework vor über ca. 25 Jahren der europäische Rechtsrahmen für den Warenverkehr novelliert wurde. Im europäischen Binnenmarkt dürfen nur solche Produkte in den Verkehr gebracht werden, die den allgemeinen Anforderungen des Produktsicherheitsrechts entsprechen. Die Feststellung, welche Anforderungen konkret zu erfüllen sind, ist dabei meist bereits die erste Hürde. Dargestellt werden soll auch, für welche Produkte und Handlungsformen das Produktsicherheitsrecht überhaupt gilt bzw. ob und wo sich Besonderheiten für die additiv-generative Fertigung ergeben.

Akteure des Produktsicherheitsrechts

Hersteller Bevollmächtiger Händler

= jede natürliche oder juristische Person, die ein Produkt herstellt oder entwickeln lässt und dieses Produkt unter ihrem eigenen Namen oder ihrer eigenen Marke vermarktet = jede im europäischen Wirtschaftsraum ansässige natürliche oder juristische Person, die der Hersteller schriftlich beauftragt hat, in seinem Namen bestimmte Aufgaben wahrzunehmen, um seine Verpflichtungen nach der einschlägigen Gesetzgebung der Europäischen Union zu erfüllen

 jeder Gewerbetreibende der Absatzkette, dessen T\u00e4tigkeit die Sicherheitseigenschaften des Produkts nicht beeinflusst

Pflichten

- Sicherstellung der Anforderungen bei Produkten und Verbraucherprodukten
- behördliche Notifikations- und Meldepflicht

Pflichten

• administrative Pflichten

Pflichten

- liefert Beitrag zum Inverkehrbringen ausschließlich sicherer Produkte
- darf nicht wissentlich schädliche Verbraucherprodukte in Verkehr bringen
- behördliche Notifikations- und Meldepflichten

O3 AGENT3D



Beispiel für die additiv-generative Fertigung

Verbraucher V möchte sich einen Stift drucken lassen. Er lädt sich eine CAD-Datei eines besonderen Stifts von der Plattform des Betreibers P herunter. Die CAD-Datei wurde von C erstellt und auf die Plattform des P geladen. V gibt diese CAD-Datei weiter an den D, der diese für ihn ausdrucken und das finale Produkt noch mit einer komplexen Gravur versehen soll, für welche ein Know-How erforderlich ist. Das Material für den Druck bezieht D von M. D hat seinen 3D-Drucker von dem Hersteller H erworben.

Plattformbetreiber als Adressat der Norm:

Nimmt selbst keinen Einfluss auf die CAD-Datei oder das finale Produkt. Er ist demnach kein Hersteller.

Auslöser des Druckvorgangs als Adressat der Norm:

Derjenige, der den Drucker in Gang setzt und das Druckwerk letztendlich herstellt, ist nach dem Umfang seiner Einflussnahme auf das fertige Produkt zu beurteilen. Lädt er sich nur die CAD-Datei aus dem Internet runter oder kauft diese auf anderem Wege und gibt nur noch den Befehl zum Ausdruck, kann er nicht als Hersteller qualifiziert werden. Jedoch könnte auch auf die Einflussnahme auf das Produkt nach dem Druck abgestellt werden. Verfügt er über ein technisches Know-How und hat nach dem Druck noch selbst komplexere Einwirkungen auf das Produkt vorgenommen, so könnte er letztendlich als Hersteller des finalen Produkts qualifiziert werden.

Ersteller der CAD-Datei als Adressat der Norm:

Zu differenzieren ist hier die Erstellung der CAD-Datei an sich sowie die Erstellung des Endproduktes über die CAD-Datei. Sollte die CAD-Datei ein Produkt im Sinne des ProdSG sein, so wäre der Ersteller als Hersteller zu qualifizieren (Die Produktqualität der CAD-Datei wird im Folgenden noch diskutiert.).

Darüber hinaus ist fraglich, ob der Ersteller der CAD-Datei Hersteller des Endproduktes sein kann, wenn z.B. durch die CAD-Datei der später ablaufende Herstellungsprozess nahezu vollständig durch die CAD-Datei vorgegeben ist. Dies ist dann abzulehnen, wenn der Ersteller der CAD-Datei keinen ausreichenden unmittelbaren Einfluss auf den Herstellungsvorgang hat (Auswahl der Maschine, Auswahl und Kontrolle des Materials, ...).

Druckhersteller als Adressat der Norm:

Hersteller des Druckers, jedoch nimmt er selbst keinen Einfluss auf das finale Produkt.

Materialhersteller als Adressat der Norm:

Nimmt selbst keinen Einfluss auf den kompletten Prozess, aber seine Materialien selbst müssen die Anforderungen des ProdSG erfüllen.

Produkt/Verbraucherprodukt

Das ProdSG unterscheidet zwischen Produkten und Verbraucherprodukten. Produkte sind alle Waren, Stoffe oder Zubereitungen, die durch einen Fertigungsprozess hergestellt worden sind (§ 2 Nr. 22 ProdSG).

Verbraucherprodukte sind alle neuen, gebrauchte oder wiederaufgearbeitete Produkte, die für Verbraucher bestimmt sind oder unter Bedingungen, die nach vernünftigem Ermessen vorhersehbar sind, von Verbrauchern benutzt werden könnten, selbst wenn sie nicht für diese bestimmt sind; als Verbraucherprodukte gelten auch Produkte, die dem Verbraucher im Rahmen einer Dienstleistung zur Verfügung gestellt werden (§ 2 Nr. 26 ProdSG). Während für Produkte die allgemeinen Anforderungen gem. § 3 ProdSG statuiert sind, stellt das Gesetz für Verbraucherprodukte besondere Anforderungen gem. § 6 ProdSG auf.



Produkt im Rahmen der additiv-generativen Fertigung

Im Rahmen der additiv-generativen Fertigung sind verschiedene Produktionsszenarien denkbar:



B₂B

- Produktion durch die Industrie für die Industrie
- Ergebnis: Produkt i.S.d. § 3 ProdSG



B₂C

- Produktion durch die Industrie für den Verbraucher
- Ergebnis: Verbraucherprodukt i.S.d. § 6 ProdSG



C₂C

- Produktion durch den Verbraucher für den Verbraucher
- Ergebnis: Verbraucherprodukt i.S.d. § 6 ProdSG



Produkte im Rahmen der additiv-generativen Fertigung

Bei der AgF kommen unterschiedliche Produkte in Betracht, die in den Anwendungsbereich des ProdSG fallen können, z.B. der 3D-Drucker oder Druckmaterialien.

CAD-Datei als Produkt i.S.d. ProdSG?

Problematisch ist jedoch, ob auch die CAD-Datei, die der additiv-generativen Fertigung als wesentliches Element zu Grunde liegt, als Produkt im Sinne des § 2 ProdSG angesehen werden kann.

Mit guter Begründung kann vertreten werden, dass auch eine CAD-Datei als Produkt i.S.d. ProdSG anzusehen ist, schon allein, weil es keinen Unterschied machen kann, ob ein notwendiges Teilprodukt in verkörperter oder virtueller Form beigesteuert wird, da schließlich der Zulieferer Einfluss auf die maßgebliche physische Gestaltung des Endprodukts hat. Hierfür spricht auch der weite Produktbegriff des ProdSG, der erkennbar nicht auf eine stoffliche Verkörperung des Produkts abstellt, wenn man die Einbeziehung von "Stoffen" bedenkt. Zudem ist mit der Einbeziehung der "Ware" ebenfalls ein weiter handelsrechtlicher Begriff zugrunde gelegt. Tatsächlich ist jedoch zu konstatieren, dass diese Rechtsunsicherheit gerade von denjenigen Akteuren innerhalb der Prozesskette berücksichtigt werden muss, deren Geschäftsmodell ausschließlich darauf beruht, CAD-Dateien zu liefern.

Wie sind Teilprodukte und Materialien zu qualifizieren?

Zwar waren Teilprodukte und Materialien im früher geltenden GPSG (Geräte- und Produktsicherheitsgesetz) nicht erfasst, weil sie nicht "verwendungsfertig" sind. Jedoch wird heute überwiegend davon ausgegangen, dass Zulieferkomponenten in den Anwendungsbereich fallen. Das ProdSG stellt nur gem. § 2 Nr. 22 darauf ab, ob das Produkt durch einen Fertigungsprozess hergestellt worden ist. Soweit dies bei Zulieferprodukten und Materialien der Fall ist, unterfallen diese ebenfalls dem ProdSG.

Inverkehrgabehandlung

Die Vorgaben des Produktsicherheitsrechts müssen bei der Inverkehrgabe des Produkts auf den Markt eingehalten werden. Neben der Abgabe an Verbrauchermärkte gibt es jedoch zahlreiche Handlungsformen, bei denen fraglich ist, ob eine Inverkehrgabe vorliegt. Nach § 1 Abs.1 ProdSG sind folgende Handlungsformen erfasst:

erstmaliges Verwenden Bereitstellen Ausstellen Bereitgestellt wird ein Produkt Ausgestellt wird ein Produkt Erfasst sind hiervon nun auch dann, wenn es angeboten, aufgedie Eigenherstellung bzw. die immer schon dann, wenn es entgeltlich oder unentgeltlich stellt oder vorgeführt wird. Dies Inbetriebnahme. zum Vertrieb, Verbrauch oder zur muss zum Zwecke von Werbung Verwendung auf dem Markt der oder der Bereitstellung auf Europäischen Union im Rahmen dem Markt erfolgen. Im neuen einer Geschäftstätigkeit abgege-ProdSG wurde erstmalig auch die ben wird. Handlung des Anbietens mit einbezogen. Mit dieser Erweiterung verfolgt der Gesetzgeber das Ziel, auch den Internetvertrieb zu erfassen

09 AGENT3D



Relevanz in der additiv-generativen Fertigung

Bereitstellen

Ausstellen

erstmaliges Verwenden

Im Rahmen der additiv-generativen Fertigung kann von einem Bereitstellen gesprochen werden wenn ein 3D Drucker oder ein finales Produkt für den Verkauf angeboten wird.

Bei der AgF könnte gerade das Anbieten der CAD-Datei und somit der Internetvertrieb von Bedeutung sein. Dies wäre der Fall, wenn die CAD-Datei als Produkt im Sinne des ProdSG qualifiziert wird. Im Rahmen der AgF kann von einer erstmaligen Verwendung gesprochen werden, wenn etwa in einem Unternehmen ein defektes Originalteil einer Maschine durch ein mittels 3D-Drucks hergestellten Ersatzteils ausgetauscht wird.

Allgemeine Anforderungen an Produkte

harmonisierter Bereich

Unter den harmonisierten Bereich fallen solche Produkte, für die es eigene Binnenmarktrichtlinien gibt, in denen die Anforderungen konkretisiert sind.

- elektrische Betriebsmittel (1. ProdSV)
- Spielzeug (2. GPSGV)
- einfache Druckbehälter (6. ProdSV)
- Gasverbrauchseinrichtungen (7. ProdSV)
- persönliche Schutzeinrichtungen (8. ProdSV)
- Maschinen (9. ProdSV)
- Sportboote (10. ProdSV)
- Geräte und Schutzsysteme zur bestimmungsgemäßen Verwendung in explosionsgefährdeten Bereichen (11. ProdSV)
- Aufzüge (12. ProdSV)
- Aerosolverpackungen (12. ProdSV)
- Druckgeräte (14. ProdSV)

nicht-harmonisierter Bereich

Die Produkte, für die es noch keine Binnenmarktrichtlinie gibt, fallen unter den sogenannten nicht-harmonisierten Bereich. Diese müssen den abstrakt formulierten Sicherheitserwartungen gem. § 3 Abs. 2 ProdSG entsprechen. Insbesondere bedeutet dies:

- Nicht-Gefährdung der Sicherheit und Gesundheit von Personen bei bestimmungsgemäßer oder vorhersehbarer Verwendung des Produkts durch Personen
- insbesondere zu berücksichtigen bei: den Eigenschaften des Produkts einschließlich seiner Zusammensetzung, Verpackung, Anleitung für seinen Zusammenbau, der Installation, der Wartung und der Gebrauchsdauer bzgl. der Einwirkung auf andere Produkte bzgl. der Aufmachung des Produkts, der Warnhinweise, Gebrauchs- und Bedienungsanleitung, produktbezogene Angaben abgestimmt auf die Anwendergruppe
- Möbel
- Textilien
- Schmuck

11 AGENT3D



Beispiel für die additiv-generative Fertigung

Beispielsszenario: Druck einer Superheldenspielfigur für Kinder im Alter von 6–12 Jahren

Für Spielzeug sind besonders strenge Anforderungen zu erfüllen. Wird nun etwa die kleine Spielfigur mittels 3D-Druck hergestellt, so müssen bestimmte Voraussetzungen neben den Anforderungen aus den § 3 Abs. 1 ProdSG erfüllt sein. Voraussetzung wäre zunächst, dass die Figur ein Spielzeug im Sinne der 2. GPSGV darstellt.

Als Spielzeug definiert § 2 Nr. 24a 2.GPSGV alle Produkte, die ausschließlich oder nicht ausschließlich dazu bestimmt oder gestaltet sind, von Personen unter 14 Jahren zum Spielen verwendet zu werden. Die Figur soll für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren zum Spielen verwendet werden. Demnach liegt ein Spielzeug vor. Dieses Spielzeug darf nur in den Verkehr gebracht werden, wenn es den in Anhang II der Richtlinie 88/378/EWG angegebenen wesentlichen Sicherheitsanforderungen entspricht. Dabei wird die Dauer seines vorhersehbaren und normalen Gebrauchs berücksichtigt.

Damit Spielzeug auf dem Markt bereitgestellt werden darf, darf es gem. § 19 Abs. 2 der 2. GPSGV einschließlich der verwendeten chemischen Stoffe die Sicherheit und Gesundheit der Benutzer oder Dritter nicht gefährden.

Ferner dürfen gem. § 19 Abs. 3 der 2. GPSGV bestimmte Grenzwerte für die Aufnahme von Schwermetallen nicht überschritten werden, wenn diese bei der Herstellung verwendet werden. Zudem darf Spielzeug nur auf den Markt gebracht werden, wenn eine umfassende Sicherheitsüberprüfung auf Entflammbarkeit sowie andere Gefahren durchgeführt wurde und es zu keinen Auffälligkeiten gekommen ist.

Die Figur muss mit einer CE-Kennzeichnung versehen werden und für das Spielzeug müssen vom Hersteller oder seinem in der EG oder EWG niedergelassenen Bevollmächtigten oder von demjenigen, der das Spielzeug erstmals in Verkehr bringt, folgende Angaben verfügbar gehalten werden:

- · Anschriften der Herstellungs- und Lagerorte des Spielzeugs,
- · Angaben über Entwurf und Herstellung des Spielzeugs,
- Angaben über die Mittel, durch welche die Übereinstimmung mit den europäischen harmonisierten Normen bei der Herstellung des Spielzeugs sichergestellt wird, und
- gegebenenfalls die Baumusterprüfbescheinigung.

Anforderungen an Verbraucherprodukte

Laut §6 ProdSG bestehen vor Inverkehrgabe von Verbraucherprodukten sogenannter Vor-Markt-Pflichten:

- Informationspflicht
- Produktkennzeichnungspflicht
- Bereithaltung eines Rückrufmanagements

Nach Inverkehrbringen des Verbraucherprodukts bestehen sogenannten Nach-Markt-Pflichten:

- Stichproben
- Beschwerdemanagement
- · Unterrichtungspflicht an Händler
- Behördliche Notifikation

Technische Normen

Im Bereich der additiven Fertigung gibt es bereits einige Normen, die die Sicherheitsvoraussetzungen regeln. Die Anwendung von Normen ist grundsätzlich freiwillig. Normen sind nicht bindend, das unterscheidet sie von Gesetzen. Rechtsverbindlichkeit erlangen Normen, wenn Gesetze oder Rechtsverordnungen wie zum Beispiel EU-Richtlinien auf sie verweisen. Daneben können Vertragspartner die Anwendung von Normen auch in Vereinbarungen verbindlich festlegen.

Einschlägige technische Normen im Kontext der additiv-generativen Fertigung (Auszug):

- ISO/ASTM 52915:2013, Standard specification for additive manufacturing file format (AMF) Version 1.1
- ISO 17296-2:2015, Additive manufacturing General principles Part 2: Overview of process categories and feedstock
- ISO 17296-3:2014, Additive manufacturing General principles Part 3: Main characteristics and corresponding test methods
- ISO/ASTM DIS 52901, Additive manufacturing General principles Requirements for purchased AM parts [previously ISO 20194] (WG 3)
- VDI 3405- Additive Fertigungsverfahren- Konstruktionsempfehlungen für die Bauteilfertigung mit Laser-Sintern und Laser-Strahlschmelzen
- DIN EN ISO 17296-4: Additive Fertigung Grundlagen Teil 4: Überblick über die Datenverarbeitung

15 AGENT3D

CE-Kennzeichnung

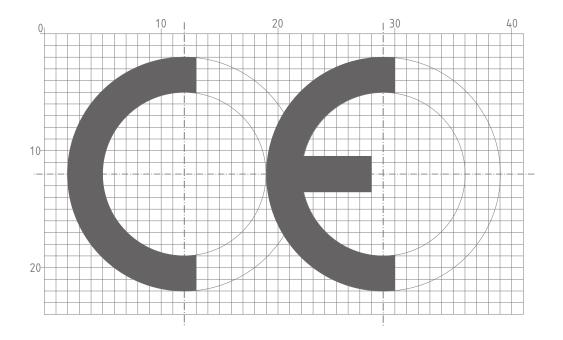
Allgemeines

Bestimmte Produkte wie etwa Medizinprodukte oder auch Spielzeug dürfen in der Europäischen Union und den EFTA-Staaten nur dann in den Verkehr gebracht werden, wenn sie mit der CE-Kennzeichen versehen wurden. Welche Produkte Kennzeichnungspflichtig sind und welchen Anforderungen sie genügen müssen, damit sie die CE-Kennzeichnung tragen dürfen, ist in über 20 verschiedenen EU-Richtlinien und nationalen Gesetzen sowie Verordnungen geregelt, die zu ihrer Umsetzung ergangen sind. Bevor die Kennzeichnung auf dem Produkt angebracht werden darf, muss es einer Konformitätsprüfung unterzogen werden.

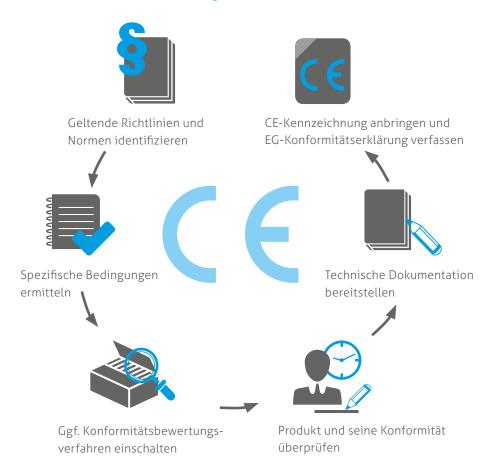
Rechtliche Wirkung

Die CE-Kennzeichnung dient im grenzüberschreitenden Warenverkehr den Marktüberwachungsbehörden als Hinweis der Herstellerseite, dass die binnenmarktrechtlichen Vorgaben eingehalten worden sind. Das CE-Kennzeichen kann nicht als ein Gütesiegel eines unabhängigen Dritten gesehen werden, da das Anbringen eines CE-Kennzeichens keinen Hinweis auf die tatsächliche Sicherheit eines Produkts liefert.

AGENT3D 16



Ablauf der CE-Kennzeichnung



Marktüberwachungsmaßnahmen

Zentrale Norm für die Bestimmungen der Marktüberwachung ist § 26 ProdSG. Darin werden Produktkontrollen und Marktüberwachungsmaßnahmen der zuständigen Marktüberwachungsbehörde festgeschrieben.

Standardmaßnahmen für die Marktüberwachung:

- Ausstellungsuntersagung (Nr. 1)
- Bereitstellungsverbot mit auflösender Bedingung (Nr. 2)
- Anordnung zur Produktüberprüfung (Nr. 3)
- Vorübergehendes Bereitstellungs- und Ausstellungsverbot (Nr. 4)
- Anordnung, Hinweise zu Produktrisiken anzubringen (Nr. 5)
- Endgültiges Bereitstellungsverbot (Nr. 6)
- Rücknahme und Rückruf (Nr. 7)
- Sicherstellung und Unbrauchbarmachung (Nr. 8)
- Warnung (Nr. 9)



Relevanz bei der additiv-generativen Fertigung

Im Rahmen der agF zeigen sich besondere Schwierigkeiten, ob auch der Rückruf der – soweit überhaupt öffentlich zugänglich gemachten – CAD-Datei erfasst ist und wie ein solch "digitaler Rückruf" praktisch durchführbar ist. Gemäß § 2 Nr. 25 ProdSG ist ein Rückruf zunächst jede Maßnahme, die darauf abzielt, die Rückgabe eines dem Endverbraucher bereitgestellten Produkts zu erwirken.

Als geeignete Maßnahme scheint es, die CAD-Datei von der Internetplattform zu löschen, damit kein weiterer Zugriff darauf möglich ist. Beim Vertrieb über Internetseiten wird die Datei heruntergeladen und befindet sich auf den Computern der Verwender, selbst wenn die fehlerhafte CAD-Datei vom Hersteller auf der ursprünglichen Vertriebsseite gelöscht und/oder ersetzt wurde. Der Verwender kann die fehlerhafte Datei trotz Rückruf weiterverbreiten, da der Hersteller auf diese Dateien i.d.R. keinen Zugriff hat. Die Datei wäre demnach immer noch zugänglich und wäre somit für den Hersteller gar nicht mehr rückrufbar. Dies scheint jedoch unverhältnismäßig, da es für ihn nicht möglich wäre das Produkt erfolgreich zurückzurufen. Der CAD-Datei Ersteller hätte somit nie die Möglichkeit die Datei zurückzurufen. Demnach scheint es angemessen, wenn er das für ihn realisierbarste tut, dies wäre in diesem Fall die Löschung der Datei von den Plattformen und ein öffentlicher Rückruf an den Endverbraucher.



Rechtsfolgen

Folgen aus dem ProdSG

§ 39 ProdSG regelt nicht abschließend produktsicherheitsrechtliche Ordnungswidrigkeitentatbestände. In den Verordnungen zum ProdSG sind ebenfalls Ordnungswidrigkeiten geregelt, wie z.B. § 8 der 9. ProdSV, die über § 39 Nr. 7 ProdSG wieder in der ProdSG überführt werden. Daneben kennen auch Gesetze aus dem besonderen Produktsicherheitsrecht außerhalb des ProdSG mit seinen Verordnungen Ordnungswidrigkeiten.

Folgen aus anderen Rechtsgebieten

Vertragsrecht

Ein Vertrag über Gegenstände, die nicht § 3 ProdSG entsprechen, ist rechtswirksam und nicht wegen § 134 BGB nichtig. Trotz der vermeintlich ge- bzw. verbietenden Diktion ist die Vorschrift kein Verbotsgesetz i. S. d. § 134 BGB – wie ohnehin die Diktion eines Gesetzes nicht über den Charakter als Verbotsnorm entscheidet. Dies obliegt vielmehr der Ermittlung durch eine am Sinn und Zweck der Norm orientierte Auslegung. § 3 ProdSG ist eine öffentlich-rechtliche Vorschrift wirtschaftsverwaltungsrechtlicher Couleur; sie dient einerseits der binnenmarktrechtlichen Harmonisierung, andererseits einem dabei aus staatlicher Sicht geförderten Verbraucherschutz. Für ein Verbotsgesetz i. S. d. § 134 BGB reicht dies nicht aus.

Deliktsrecht: ProdSG als Schutzgesetz im Sinne des § 823 II BGB

Anspruchsteller können gegen Unternehmen, die fahrlässig oder vorsätzlich gegen produktsicherheitsrechtliche Vorgaben verstoßen, einen Schadenersatzanspruch auf Grundlage des allgemeinen Deliktsrechts geltend machen.

Produkthaftungsrecht

Wird durch den Fehler eines Produkts eine Person getötet, ihr Körper oder ihre Gesundheit verletzt oder eine Sache beschädigt, so ist der Hersteller des Produkts dem Geschädigten grundsätzlich – verschuldensunabhängig – zum Schadenersatz verpflichtet (§ 1 I S. 1 Prod-HaftG). Ein Produkt ist fehlerhaft im Sinne des ProdHaftG, wenn es nicht die Sicherheit bietet, die unter Berücksichtigung aller Umstände berechtigterweise erwartet werden kann. Die Einhaltung der relevanten produktsicherheitsrechtlichen Vorgaben ist hierbei von zentraler Bedeutung. Wichtig ist in diesem Zusammenhang jedoch auch, dass ein Produkt nicht bereits deshalb fehlerhaft ist, weil ein Unternehmen zu einem späteren Zeitpunkt ein besseres bzw. sichereres Produkt in Verkehr bringt.

Wettbewerbsrecht: §§ 11, 3 UWG

Wettbewerbsrechtlich können Verstöße gegen § 3 Abs. 1 oder 2 ProdSG zugleich bei entsprechender Bewerbung auch den Tatbestand des § 11 UWG erfüllen, da die Vorschrift auch eine zumindest sekundäre marktbezogene Schutzfunktion beinhaltet. Unlauter i.S.d. § 3 UWG handelt danach nämlich insbesondere, wer "einer gesetzlichen Vorschrift zuwiderhandelt, die auch dazu bestimmt ist, im Interesse der Marktteilnehmer das Marktverhalten zu regeln".

23 AGENT3D

Das Projekt AGENT-3D_Basis

Das Konsortium Agent-3D ist eine strategische Allianz für Forschung, Innovation und Wachstum führender Forschungseinrichtungen, Industrie und KMUs. Gemeinsames Ziel ist es, die additiv-generative Fertigung zur Schlüsseltechnologie der Industrie 4.0 zu entwickeln. Gefördert wird das Konsortium vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.

Das Projekt AGENT-3D_Basis stellt eine wichtige Brückenfunktion zwischen Strategie- und Technologievorhaben dar. Dabei erarbeitet AGENT-3D_Basis wichtige Grundlagen mit interdisziplinärem Charakter, die nachfolgend in den weiteren Verbundvorhaben Anwendung finden. Fünf Themenfelder werden dabei adressiert:

- Auswirkungen sozio-ökonomischer Faktoren auf die Entwicklungschancen der AgF
- $\bullet \ Urheber-/patentrechtlicher \ Schutz, \ Produkthaftung, \ wettbewerbsrechtliche \ Anforderungen$
- Neue Wege in Konstruktion und Design
- Prozesssicherheit, Materialien und Qualitätssicherung
- Schnittstellen und Standardisierung.

Das Team der TU Berlin arbeitet seit Herbst 2015 als Teil eines interdisziplinären Forschungskonsortiums im Projektbereich AGENT-3D_Basis. Dieser erarbeitet Grundlagenerkenntnisse hinsichtlich bestehender gesellschaftlicher, politischer, volks- und betriebswirtschaftlicher sowie technologischer und rechtlicher Rahmenbedingungen. Dabei verlangt der Gesetzgeber nur eine relative – und keine absolute – Sicherheit, die sich an den konkreten Risikoanforderungen und den Sicherheitsstandards im Einzelfall orientiert.

Aktuelles: www.recht3d.tu-berlin.de und www.agent3d.de

Start: 1. Dezember 2015

Laufzeit: 36 Monate

Impressum

Verantwortliche:

Prof. Dr. Jürgen Ensthaler
Dr. Martin S. Haase
Jessica S. Mihalyi
Merve Oberneyer
Lehrstuhl für Wirtschafts-, Unternehmensund Technikrecht
Technische Universität Berlin
Straße des 17. Juni 135
10623 Berlin

Redaktion:

Forschungsstelle 3D-Druck und Recht Online unter http://www.recht3d.tu-berlin.de

Design:

Anne Gärtner, Alexander Slavny AGENT-3D e.V.

GEFÖRDERT VOM





Bildnachweise:
Titelbild: Philipp Manager und Fraunhofer IWU
Einleitung: Marc Dietrich/stock.adobe.com

S. 18: Europäische Komission, Icons designed by Omalapics - Freepik.con

S. 21: Fraunhofer IWS

