

论 3D 打印产品设计图作品的使用者利益 ——以美国判例为启示

瞿昊晖

(中南大学法学院, 湖南长沙, 410083)

摘要: 数字技术以及网络技术所带动的 3D 打印技术的发展, 可能使 3D 打印产品设计图作品的使用为著作权人所垄断。因此, 如何明确设计图作品使用者的权益, 成为一个值得探讨的问题。从著作权法的实践可知, 认定使用者权益的实质在于使用行为的分析与使用者身份的区分。结合 3D 打印使用行为的内容以及使用者的身份可知, 默示许可、首次销售规则、合理使用构成了三种不同的路径, 默示许可着重于许可协议的补充, 首次销售规则关注使用权的转让, 而合理使用则是对使用行为的兜底性考量。

关键词: 3D 打印; 产品设计图; 默示许可; 首次销售; 合理使用; 使用者利益

中图分类号: D923.41

文献标识码: A

文章编号: 1672-3104(2015)05-0065-07

三维(以下简称3D)打印技术, 亦称增材制造技术, 是指基于离散材料逐层堆积的成形原理, 依据产品 CAD 模型, 通过软件与数控系统将特制材料逐层堆积固化, 制造出实体产品的数字化制造技术。^[1] 3D 打印技术系融合了计算机软件、材料、机械、控制、网络信息等多学科知识的系统性和综合性技术^[2], 具有如下特点: 第一, 在实施环节中, 所使用的数字模型图纸、相关软件以及打印出来的成品都有可能是著作权法所保护的客体; 第二, 可以实现从创意、设计到制造阶段的融合, 极大地缩减了以往多种分工的制造环节并集于一身, 可以使设计者成为制造者; 第三, 其能够使产品制造从封闭的专业化向社会化发展, 个人或者小型企业也可以提供专业化的产品以及服务, 消费者也可以成为制造者。^[3] 因此, 3D 打印技术不仅缩减制造流程, 还混同了参与主体的身份, 即个人不仅可以是消费者, 也可以是生产者。3D 打印设备使得个人使用者能够脱离专业产品、服务提供商, 而直接通过其所有的设备获得相关产品或者服务。在可预见的未来, 3D 打印不仅能够服务于企业的专业化制造, 也能服务于家庭的个人化使用。

然而, 当前数字技术与互联网的发展, 将可能出现以下两种可能态势: 第一, 由于 3D 打印设计图纸的传播和复制都将以互联网为渠道^[4], 互联网的全球性对著作权的地域性产生冲击; 第二, 设计人可以通

过数字内容封装等技术实现对设计图的完全控制。这两种趋势都有可能对设计图的使用行为都为权利人所控制, 而这并不符合著作权法的立法目的。

尽管当前 3D 打印侵权典型案例尚不存在, 裁判规则也尚未形成, 不过与 3D 打印产品设计图^①使用的类似行为所涉及的著作权案件却屡见不鲜。因此, 本文将介绍较为丰富的相关美国判例规则, 并结合我国当前司法实践, 探讨 3D 打印技术环境下, 符合著作权法立法目的以及法律规定的设计图纸使用者正当利益的认定路径。

一、3D 打印产品设计图作品使用者利益的正当性路径

从 3D 打印的技术现状与著作权法交叉的问题而言, 有关使用行为正当性的论证分为两步: 第一, 分析 3D 打印的技术实现方式, 提炼出作为著作权法法律事实的行为。3D 打印对于设计图纸的使用一般涉及两个方面, 其一, 对设计图的二维(以下简称 2D)复制行为; 其二, 使用设计图的 3D 制造行为。

第二, 结合 3D 打印所涉及的使用行为, 对设计图使用者的身份进行分析, 提出使用者利益正当性的认定路径。对作为 3D 打印产品设计图的消费者、所

收稿日期: 2015-01-27; 修回日期: 2015-04-10

基金项目: 国家社会科学基金一般项目“3D 打印知识产权法律问题研究”(14BFX087); 国家社会科学基金重大项目“3D 打印产业发展与知识产权制度变革研究”(14ZDB146)

作者简介: 瞿昊晖(1986-), 男, 湖南醴陵人, 法学博士, 中南大学法学院讲师, 主要研究方向: 知识产权法

有人以及新设计图的创作者或者设计图的简单使用者,这三种身份的使用者利益合法性探讨。

(一) 3D 打印产品设计图使用行为的探讨

3D 打印作品使用行为表现在对享有著作权的 3D 打印图纸的复制、传播、演绎等使用行为之中。对 2D 的产品设计图纸而言,通过 3D 打印实现产品制造的过程可以分为两个步骤:第一,在计算机中运行数字化的 3D 打印图纸,将其转化成 3D 打印机所能识别的 STL 文件格式;第二,依照 STL 文件由打印机打印出 3D 立体物件。从平面与立体的角度来看,复制可以是 2D 到 2D 的复制,也可以是从 2D 到 3D,以及 3D 到 3D 等复制行为。当前 3D 打印所涉及的复制形式主要为从 2D 到 3D 之间的复制,也有可能随着技术的发展包含 3D 到 3D 之间的复制。

我国著作权法所规定的复制行为基本都是 2D 与 2D 之间的复制形式。对于从平面到立体的复制,即 2D 到 3D 的转换,如设计图转换为实物,一般被认为是 2D 作品的复制。不过这种 2D 到 3D 之间的转化曾不被认为是著作权法上的复制。我国在 1990 年《著作权法》第 52 条规定,按照工程设计、产品设计图及其说明所进行的施工、生产工业品,不属于著作权法所称的复制。这似乎表明,如果施工或者所产生的工业品不是著作权法上的作品,将图纸的作品在现实中实施或者生产的行为不是复制行为。^[5]在王小蕙与石家庄市引水入市工程指挥部办公室、曲阳县建来石材雕刻有限公司著作权纠纷案中,其争议焦点就是 2D 图纸转换为 3D 雕塑的行为是否侵犯复制权。由于该案发生在我国 2001 年著作权法修改之前,法院适用了 1990 年著作权法,认定被告的行为不侵犯著作权。^②

在 2001 年著作权法修订中,上述条款的被删除表明从平面到立体复制的物件也可以构成作品复制。尽管立法者未明确 2D 设计图到 3D 物品的制造是否构成复制,但法院已经通过判决认可了这种复制行为。^[6]在佛山市康福尔电器有限公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司侵犯著作权纠纷案中,北京市第二中级人民法院指出,本案的争议焦点在于被控侵权产品造型是否是对被上诉人腾讯公司涉案作品的复制。经比较,被控侵权产品造型与涉案作品的独创性部分表达形式相同,因此涉案两款加湿器的外观造型是对涉案作品的使用,其使用形式属于从平面到立体的复制,从而构成对著作权的侵犯。^③

对于 3D 打印所涉及的作品复制问题,前提为认定作品的范围。由于 3D 打印涉及的图纸和产品都可能受著作权的保护,因此,可从如下两个维度进行分析:图纸是作品而产品不是;图纸与产品都是作品。

第一种情况,设计图纸是作品,而产品本身并不是受著作权保护的雕塑、建筑、模型、实用艺术作品等作品。在这种情况下,在图纸中享有著作权的元素仅为平面图纸中关于视角、角度以及艺术家、设计者描绘产品所涉及的独创性元素。假设仅以 3D 形式复制图纸中不享有著作权的元素,如建筑、玩具或者其他物件的结构以及外表本身,而非那些享有著作权的元素,如在 2D 形式中描绘物品的特殊的视角,则不构成侵权。

第二种情况,设计图纸与产品皆受著作权法的保护。在这种情况下,独创性元素不仅包括以 2D 形式描绘物件的方式,还包括物件的外形和构造本身,如果将其包含在受著作权法保护的图纸中且为 3D 形式的物件所使用,将产生著作权侵权。在早年美国关于复制有著作权卡通图纸的 Spark Plug, The Horse 以及 Betty Boop 的 3D 玩具案件中,该复制行为就被法院认定属于侵权。^[7]不过,对实用艺术作品从 2D 到 3D 的复制,由于著作权法所秉持的是“功能与审美相分离”的规则,因此,使用者将实用艺术作品的享有著作权的元素去除的 3D 打印不构成侵权。

此外,在 3D 打印视角下,对产品独创性元素的使用还包括如下情形,第一,使用者对产品进行扫描,进行立体到立体的复制。这种行为可能构成侵权。^[8]第二,使用者对产品进行扫描并从立体到平面予以复制,这与“临摹”近似。如果平面的图纸包含立体产品的独创性内容,则构成侵权。

(二) 3D 打印产品设计图使用者身份的分析

对于使用行为的正当性分析,应当基于类型化判别其行为的性质。

第一,作为消费者的使用者利益。从我国现行消费者权益保护法对于消费者主体范围的界定可知,消费者是指为生活消费目的而购买商品或接受服务的自然人。在本文对消费者的界定中,对此概念进行了主体的扩张和行为的限缩。原因有二:其一,消费者权益保护法强调对自然人的保护,而不及于法人。从著作权法上对于自然人作品与法人作品并举,法人也可以是作品的创作者,同理,其也可以是作品的使用者。由于当前对作品进行利用的主体多为公司等法人组织,如果将其排除在外,既不利于著作权人利益的实现,也不利于使用者权益的实施。其二,消费者权益保护法所认定的消费行为仅指购买产品或接受服务,其立法价值在于概括消费行为的内容,从而给予自然人消费者以最大的保护范围。不过,本文中的作品消费行为是为了单纯使用为目的而购买作品,限缩适用的原因主要基于著作权的权利客体和权利类型的特殊

性。基于著作权“以用设权”的特点，作品复制件或者相应服务的购买者需要按照合同的约定使用作品，超出合同约定的范围，则可能会被认定是侵权行为。就本文而言，合同明确规定的设计图使用行为理所当然为行为者的利益，不过对于未曾规定的行为，则可以通过默示许可考量其正当性。

第二，作为所有者的使用者利益。尽管著作权人能够决定作品的使用方式、时间、地点等内容，但当著作权与作品物质载体的物权相冲突时，必然有一种权利会受到限制。根据首次销售规则，当作品的物质载体被销售，著作权人不能控制其再次流转。^[9]作为物权所有人的转让行为是合法行为，不受著作权人的限制。3D 打印产品设计图作品使用者面临的问题为，其可能是设计图物质载体的合法所有者，但不一定是设计图数字载体的合法使用者。因此，如何认定 3D 打印产品设计图的首次销售规则适用条件，具有理论和实践的必要性。

第三，作为创作者或简单使用者的使用者利益。3D 打印产品设计图纸的创作呈现层层累积的态势，即在后作品的产生需要借助在先作品的思想或是表达。对思想的使用合法，对于表达的使用则可能侵权。而 3D 打印所表现的社会化发展趋势表明，开放式创新的创客将大量涌现。由于思想和表达难以截然二分，创作行为难以避免对前人表达的使用，存在侵权的风险。因此，设计图创作者、简单使用者的正当性使用行为，亦可以通过合理使用规则进行判断。

由于著作权法的首要目标为权利的保护，而非限制，因此，默示许可、首次销售规则及合理使用等限制制度也具有其局限，仅在符合法律规定或理论逻辑的情况下，才能适用，故下文将分析这三种路径的既有规则，提出可行的适用条件。

二、3D 打印产品设计图作品使用者利益的默示许可路径

默示许可对知识产权制度的影响表现在两个方面：专利用尽和首次销售规则。^[10]使用者对作品载体的占有或所有，可以推定其某些使用行为不受知识产权的约束。不过，在具体应用上，著作权默示许可是通过当事人与权利人的约定、行为等因素而推定权利人做出了著作权许可。通过对 3D 打印产业发展趋势的预测，3D 打印图纸的设计者的性质表现为大众性，图纸所涉及产品的种类将表现为多样性。对于众多设计者的种类各异的图纸使用，在缺乏专业且精确的合同规制时，未为合同所明确规定的使用行为正当

性就需要通过默示许可进行补充解释。此外，由于美国著作权判例中的默示许可适用往往涉及建筑设计、实用艺术作品等 3D 形态作品，因此对于其默示许可司法规则的研究，可以为设计图纸使用的默示许可提供思考路径。从美国法院对于著作权默示许可的判例可知，其认定路径表现为如下内容。

第一，对著作权默示许可意图的认定。

著作权人的意图是默示许可判断中的决定性因素。在意图的确定中，MacLean Associates, Inc. v. Wm. M. Mercer-Meidigner-Hansen, Inc. 案的判决明确使用了学者 Nimmer 就“著作权非排他许可可以通过口头授予，或者可以通过行为默示授予”的采纳，突出了对交付行为的分析，并为其后法院审判所沿用。^④因此，对默示许可意图的认定主要是考量著作权人与被许可人之间约定和行为等因素。典型案例就是 I.A.E., Inc. v. Shaver 案(以下简称 Shaver 案)以及 Johnson v. Jones 案(以下简称 Johnson 案)。两案案情相近：建筑设计图作品作者为雇佣者所解雇，而作品却交由他人继续进行创作并为作者的原雇主所使用而引起的纠纷。两案法院采取的判断路径也是大致相同，但是结果却不同。究其原因，还是在于对表现著作权人意图的行为判断上。在 Shaver 案中，被告在获知其不会参与后续设计时，表达了其作品中的思想可以在工程中实现的意思；而在 Johnson 案中，原告曾经两次向被告递交合同书，其中明确规定，享有著作权的设计图不能为所有人或者其他用于其他的建筑上，或者为其他人所用来完成本建筑，除非由于本建筑师被法院判决违约，或者对本建筑师进行了合适的补偿，因此，对于默示许可的是否存在，Shaver 案结合报酬等因素，做出了肯定的答复，而 Johnson 案法院则做出否定的回应。^⑤

Nelson-Salabes, Inc. v. Morningside Development, LLC 案则对 Shaver 案和 Johnson 案等案件中，著作权人的许可意图的判断因素进行了归纳。法院提出了确认著作权人意图三种参考依据，即，第一，双方是否在进行短期不连续的交易，而不是保持持续的关系；第二，作品创作者是否使用了书面合同；第三，著作权人在创作或交付享有著作权材料时的行为是否表明，可以在不用著作权人介入或允许的情况下，使用材料。^⑥本案所归纳的参考依据，第一种是确定当事人之间是否通过持续的交易形成了习惯性做法，第二个和第三个则是确定著作权人是否在缔约时或缔约后就当事人对著作权的使用做出肯定或否定的表示。

因此，从前述各案对著作权默示许可的判决可知，意图的判断因素主要有如下几种：第一，当事人之间的约定以及履行情况；第二，著作权人对相关使用行

为的表示;第三,当事人之间就交易的习惯性做法,三者的重要性依次递减。

第二,对著作权默示许可范围的确定。

默示许可范围与意图的判断因素基本一致,两者却发挥着不同的功能。Atkins v. Fischer 案认定范围应当局限在特定的使用行为,本案中,原告为被告所雇用为被告的啤酒进行外观设计以及六瓶装的包装设计,双方达成了两个协议,第一个涉及提供草图,第二个则涉及最终的设计。原告在提交设计草图后,被告就使用这些作品参加了啤酒节。此后,被告拒绝履行第二个协议,但在其产品上,还是使用了原告的作品。法院在对默示许可进行认定时认为原告所提交的设计是为了让被告在啤酒节营销中使用,而不是在商业生产中进一步使用。因此,法院认定原告所作出的默示许可仅适用于啤酒大会,而非商业生产。^⑦Foad Consulting Group, Inc. v. MusilGovanAzzalino 案对此进行了拓展。本案法院认为在确定默示许可的范围时,应当考量产业的性质等因素,具体到本案,由于建筑工程的需要、市政规划部门的要求以及经济状况等因素,对享有著作权的设计图进行复制、修改等行为是必须的,这些行为也应当纳入默示许可的范围。^⑧因此,默示许可范围的确定应当结合意图、法律规定、行业习惯等因素而认定许可的权利类型和使用方式。

从前述案例以及通行规则来看,传统的著作权默示许可是主要针对建筑设计、外观设计等受委托创作作品的许可使用,而建筑设计图与外观设计图的实现可以说是前3D打印时代的3D使用行为。在3D打印的场景下,著作权默示许可的意义在于,在3D打印时代中,个性化定制将成为流行趋势,当出现3D打印设计图纸的著作权人与使用者的协议所没有规定的情形时,默示许可作为合同的补充解释,通过推定当事人之间许可意图的存在,可以认定对作品复制行为的正当性。不过,其适用范围具有限制,通常要进行如下步骤的认定:第一,确定当事人之间存在特定的合同关系,即许可人是否按照被许可人的要求创作3D打印设计图纸并交付给被许可人,被许可人是否支付了酬金或者其他对价(consideration);第二,确认当事人之间就争议的作品使用行为没有做出约定,且不是有意地不加约定;第三,对当事人的意思进行推断,这种推断首先是按照当事人的预期进行推断,这需要采用客观解释的方法进行补充,即合理之人(reasonable person)的理解。^⑨这就要考虑如下因素:当事人之间预备性磋商的内容;当事人在合同订立前后的行为;合同的性质和目的;当事人之间的习惯性做法;交易习惯等因素。^[11]

三、3D打印产品设计图作品使用者利益的首次销售规则路径

作品首次销售规则是协调著作权人、作品使用者以及社会公众之间利益关系的重要规则,经著作权人许可首次向公众销售或以其他方式转移所有权后,合法获得作品原件或者复制件所有权的人有权不经著作权人同意对作品原件或者复制件进行处分。^[12]尽管我国当前著作权法没有对此做出明确规定,但其功能可以通过对著作权法、物权法等法律法规条文的解释得到实现。^⑩当前3D打印产品所涉及的数字形式设计图或存储在物质载体上,以物权转让的形式发行,或表现为电子数据,通过互联网进行传播。尽管没有相应纠纷,但可以参考软件首次销售,对此进行思考。原因在于,两者皆可以固定在物质载体上,也可以仅通过网络进行传播;两者的价值都不在于其内容的欣赏,而在于功能的实现;两者都需要通过电子设备的运行才能实现其功能,可以说,软件首次销售规则所面临的问题与3D打印产品设计图所涉及的实质相同。

在软件发行中,软件复制件占有的转移一般表现为销售、出借或者出租,软件著作权的授权使用则被称为许可。^[13]不过当前大多数软件著作权人通常不会明示软件发行的具体内容、明确软件复制件所有权的归属,而是通过模糊的软件许可合同,从而混淆前述两种不同类型的法律行为,试图回避是否销售的问题,以避免软件首次销售规则的适用。^⑪因此,近年来,美国法院所裁判的典型案件大多通过对软件许可合同的分析,确认软件使用者是否拥有软件复制件的所有权。

从美国判例可知,软件首次销售规则的司法政策表现为两大趋势,合同决定说(the agreement control approach)以及永久占有说(the perpetual possession approach)。^[14]这两种司法政策围绕着软件许可合同的性质进行讨论,试图通过对合同内容的分析,确定软件复制件所有权的归属,进而认定是否适用软件首次销售规则。

其一,合同决定说。当软件点击合同中言明或者能够推定为许可而非销售的,则认定不适用首次销售原则。在MAI Systems Corp. v. Peak Computer, Inc.案中,法院认为,既然MAI公司仅是许可其软件被使用,那么Peak公司的客户就不能视为软件复制件的所有权人。^⑫不过,该案的司法观点因过于倾向著作权人而受到广泛的批判。在其后的Wall Data Inc. v. L.A. County Sheriff's Department案中,法院采取了较为缓

和的观点，其认为，如果当事人仅被约定为软件复制件的被许可使用者，以及其转让该复制件的权利受到明确的限制，那么该当事人则应被视为被许可人，而非所有权人。^⑮*Novell, Inc. v. Unicom Sales, Inc.*案相比前两案更为缓和，法院认为，在合同中，如有条款限制了软件的使用者、要求支付一定的软件使用年费以及在合同终止后，归还软件的义务，则该合同应该视为许可合同，而非买卖合同。^⑯从前述案例来看，合同决定论主要依据的判定因素为以下几种：是否存在一定的授权使用期；是否要求归还软件复制件；使用费是否一次性或是分期支付；当作品复制件灭失时，由哪一方承担风险。总而言之，只要具有前述部分要素，法院就倾向于认定交易的性质为许可，软件复制件所有权属于著作权人。

其二，永久占有说。该论说起源于 *United States v. Wise* 案。在对涉案电影拷贝及其合同进行了分析后，该案上诉法院认为，存在许可人对所有印刷品、录像带保留所有权的条款的许可都不能视为销售。如果合同约定了对作品复制件无期限占有，并且不需要返还，该许可可视为销售，即可适用首次销售规则。^⑰自该案后，2008 年的 *UMG Recordings, Inc. v. Augusto* 案进一步简化永久占有要素内容。该案上诉法院认为，地区法院确定了认定所有权的两个重要因素：占有和价款。具体而言，即占有的永久性和所支付价款与占有期间的不相关性。^⑱基于这两点就可认定作品复制件所有权的归属。

当前，永久占有论已成为美国法院通行的司法政策，并对软件首次销售规则的判定也产生影响。一般而言，即应当结合交易的具体情形，而不仅仅依靠外包装的标签等商业惯例。^[15]如果有关交易赋予购买者以无期限的占有，那么就应当认为是购买，而非被许可。^⑲

从两种路径所代表的裁判规则可知，美国法院一直在试图解决软件发行究竟仅是使用许可(license)，还是又包括产品销售(sale)的定性问题。^[16]这也是以数字为内容的 3D 打印产品设计图发行可能所面临的问题。一般而言，当设计图发行仅存在使用许可时，著作权人提供的是服务，使用者仅占有设计图复制件，享有有限期的使用权。当设计图发行不仅存在使用许可，还包括物质载体的销售时，著作权人提供的是产品，使用者拥有设计图的复制件，享有无限期的使用权。因此，设计图首次销售规则适用的关键在于，设计图复制件投放商业渠道后，需要参考许可协议的约定判断软件作品复制件所有权的归属。

参照前述软件首次销售的裁判规则，当前 3D 打

印设计图纸的首次销售规则的适用可以考量如下因素：设计图纸著作权人是否明示为许可；使用者是否能够无期限地占有设计图纸的复制件；合同是否规定著作权人对复制件的所有权保留，或合同期限届满后，使用者返还或销毁图纸复制件的义务；合同中，图纸使用费的支付是一次性还是分期支付；分期支付的使用费是否和设计图纸能否使用直接相关等；图纸复制件的再次销售是否被禁止或需要得到著作权人的许可。在网络环境下，不具有物质载体的设计图纸首次销售规则的适用，由于网络传播涉及复制行为，通说对此表示否定态度。^[17]不过，当前数字加密技术已经可以实现软件等数字信息只存在一个使用者，BT 币就是一例。因此，参照前述裁判规则，3D 打印产品设计图纸未来可能实现网络环境下首次销售规则的适用。

四、3D 打印产品设计图作品使用者利益的合理使用路径

3D 打印产品设计图的使用行为可以分为基于新作品的创作使用和对作品的消费使用。对于前者，其使用目的就是符合著作权法的立法目标，对其合理使用的分析无需多言；对于后者，则需要通过合理使用规范性目的和后果的双重检验，即分析消费使用的目的以及消费使用的影响。面对 3D 打印机成为继复印机之后，可以快速复制作品的设备的现实，如何认定多种身份使用者打印行为的合理范围自然成为著作权法的重要任务。对于这一个问题，可以借助对复印行为的合理认定案例进行分析，原因在于 3D 打印机与复印机本质都是对设计图的复制，效果都在于混同了作品制造者与使用者的身份。因此，本节试图通过分析涉及复印行为的经典案例 *American Geophysical Union v. Texaco, Inc.*案，指明设计图使用行为的合理使用认定路径。

该案涉及 *Texco* 公司研发人员对学术期刊论文未经授权复印行为。对这一行为的性质和目的，判决回顾了创造性使用(productive use)的概念以及最高法院在 *Sony Corp. of America v. Universal City* 案的判决，最高法院的判决对于第一个因素认定采取了双轨模式：在后使用需要符合以下两种条件的一种，即(1)转换性或创作性的没有取代原作品的使用；或者(2)非商业性使用，为了社会利益或者广泛接受的目的。由此可知，*Texaco* 公司的使用被认定既不是转换性的，也不是创作性的。相反 *Texaco* 公司简单地对相关文章的全部进行复印，其主要目的就是为取代原作品并且保存副本，这种行为并不符合合理使用的立法目的。

®判决同时将 Texaco 的复印归类为商业性的,所涉及的研究目的是为 Texaco 创造新的产品和过程,并且增进企业的竞争力和营利能力。®在上诉审中,第二巡回上诉法院维持了初审裁判。

Texaco 案的价值在于对复印行为做出了合理使用否定性的判定,从而与 Williams & Wilkins v. United States 案等有关案件对复印行为的规制划出了界限。因此,依照美国现行的法律政策,对于复印行为的法律状态可以分为如下几种情况:

其一,对于图书馆以及档案馆的复制行为。按照美国著作权法 108 条的规定,如果其复制行为满足如下几种情况,即仅制作一份复制件,且不以直接或者间接获得商业利益为目的,藏品向公众开放或者既提供给图书馆和档案馆以及此类机构的附属研究所中的研究者使用,也提供给特定领域的其他研究人员使用,且被复制作品的复制件中附有著作权声明等条件的,不构成侵权。而如果存在作品被用于一般的商业利用,或者能以合理的价格获得作品的复制件等,则构成侵权行为。

其二,对于教育性的复制行为。依照美国作家联盟等机构所拟定的《关于非营利性教育机构对教学复制的指导协议》(Agreement on Guidelines for Classroom Copying in Not-For-Profit Educational Institutions)可知,供教师使用的单份复制件,仅供学术研究、教学或者教学准备之用,且复制内容限于书籍的一章、期刊或者报纸中的一篇文章、一篇短篇小说、短篇论文或者短诗、书籍报刊中的一章图表、图形、图画或者照片等;供教学使用的多份复制件,应当仅供任课教师为了教学或者讨论的目的使用,仅能为每一课程的每一学生复印一份,符合协议所要求的简短、适时等要求,且必须具有著作权标记。

其三,对于不具有上述目的,或者具有上述目的而没有满足上述要求的使用行为则属于侵权行为。这些行为就是 Texaco 案所涉及的行为。这一类的行为需要获得著作权人的同意或者向著作权结算中心缴纳费用,才能够继续使用。

从 Texaco 案的判决以及美国当前对复制行为的规定可知,复印是对作品内容的原样复制,使用不构成创造性使用或者转换性使用,而使用的后果是产生了替代性市场的需求分散,对被使用作品的市场造成了影响,而不是开创新市场的需求创新。^[18]从 3D 打印的复制形态而言,其对设计图的使用类型难以归类到转换性使用,而使用的效果无疑也是影响原作品的市场。因此,3D 打印产品设计图的使用被认定为合理使用的可能性更多集中在个人或者家庭的使用,或者

教学的有限使用等具有公益的复制行为之上。事实上,我国著作权立法也对消费行为进行了限制。现行著作权法的“为个人学习、研究或者欣赏,使用他人已经发表的作品”在著作权法修订送审稿中已经变为“为个人学习、研究,复制他人已经发表的作品片段。”这表明单纯使用为内容的消费使用不能得到著作权立法目标的认可。随着信息技术和商业模式的发展,3D 打印产品设计图的授权许可成本将会极大减少,届时合理使用的适用对象会更多集中于创作新作品的转换性行为,而非单纯的打印行为。

五、结语

3D 打印是一个亦旧亦新的问题,其旧在于平面到立体的复制行为以及其他问题早已在以往的判例中有所体现,其新在于伴随着数字技术和网络技术发展所诞生的 3D 打印是诸多旧问题的新综合,其实质仍然是一个新问题。从默示许可、首次销售规则、合理使用三个角度所带来的设计图使用者利益正当性论证可知,这三种路径还是具有相当的局限性。不过对其探讨的意义在于,著作权法并不仅保护创作者利益,同时也保护使用者利益,两者并重才能维护著作权法的生态,促进著作权产业的发展。

注释:

- ① 下文所提及的所有设计图均默认为享有著作权的设计图作品,故不复赘述。
- ② 石家庄中级人民法院(2001)石知初字第 127 号判决书。
- ③ 北京市第二中级人民法院(2008)二中民终字第 19112 号判决书。
- ④ MacLean Associates, Inc. v. Wm. M. Mercer-Meidigner-Hansen, Inc., 952 F.2d 769, 778-779(3d Cir. 1991).
- ⑤ I.A.E., Inc. v. Shaver, 74 F.3d 768,771-772(7th Cir. 1996)以及 Johnson v. Jones, 149 F.3d 494,499-502(6th Cir. 1998).
- ⑥ Nelson-Salabes, Inc. v. Morningside Development, LLC, 284 F.3d 505,516(4th Cir. 2002).
- ⑦ Atkins v. Fischer, 331 F. 3d 988, 356 U. S. App. D. C. 403, 406-408(U.S. App.D.C. 2003).
- ⑧ Foad Consulting Group, Inc. v. Musil Govan Azzalino, 270 F.3d 821,838(9th Cir. 2001).
- ⑨ John G. Danielson, Inc. v. Winchester-Comat Properties, Inc., 322 F.3d 26, 40-42(1st Cir. 2003)
- ⑩ 如上海吉量软件科技有限公司与上海山钧实业有限公司、郑锋案(2008)沪高民三(知)终字第 26 号、渡边淳一与珠海出版社案(2009)粤高法民三终字第 223 号等案件都涉及作品首次销售规则抗辩。
- ⑪ 如微软公司在其诉 Harmony 公司一案中,就宣称其只许可,而不销售软件。参见 Microsoft Corp. v. Harmony Computers & Electronics Inc., 846 F. Supp. 208, 213 (E. D. N. Y. 1994).

- ⑫ MAI Systems Corp. v. Peak Computer, Inc., 991 F. 2d 511(9th Cir. 1993).
- ⑬ Wall Data Inc. v. L.A. County Sheriff's Department, 447 F. 3d 769, 785 (9th Cir. 2006).
- ⑭ Novell, Inc. v. Unicom Sales, Inc. No. 03-2785, 2004 U. S. Dist. LEXIS at 13.
- ⑮ United States v. Wise, 550 F. 2d 1180, 1192 (9th Cir. 1977).
- ⑯ UMG Recordings, Inc. v. Augusto 628 F. 3d 1175 (9th Cir. 2011).
- ⑰ Krause v. Titleserv, Inc., 402 F. 3d 119, 124 (2d Cir. 2005).
- ⑱ American Geophysical Union v. Texaco, Inc., 802 F. Supp. 1, aff'd 60 F.3d 913.
- Albany: Matthew Bender & Company, 2009: §2.18[H][2].
- [8] 刘强, 曾蓓. 3D 打印设计文档复制权问题研究[J]. 怀化学院学报, 2014(3): 55.
- [9] 吴汉东. 知识产权总论(第三版)[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2013: 75.
- [10] Orit Afori. Implied License: A emerging new standard in copyright law [J]. Santa Clara Computer & High Technology Law Journal, 2009(25): 275.
- [11] 朱广新. 合同法总则(第二版)[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2012: 650-653.
- [12] 吴汉东. 知识产权法学(第五版)[M]. 北京: 北京大学出版社, 2011: 97-98.
- [13] Mark A. Lemley, Peter S. Menell, Robert P. Merges, et al. Software and Internet Law (third edition) [M]. New York: Aspen Publishers, 2006: 300.
- [14] Brian W. Carver. Why license agreements do not control copy ownership: first sales and essential copies [J]. Berkeley Technology Law Journal, 2010(25): 1888-1923.
- [15] Raymond T. Nimmer. The law of computer technology: rights, licenses, liabilities (third edition) [M]. Eagan: Thomson West Group, 2005: 1-197.
- [16] 瞿昊晖. 论软件的首次销售规则[J]. 法学杂志, 2013(11): 138-139.
- [17] 王迁. 网络环境中的著作权保护研究[M]. 北京: 法律出版社, 2011: 107-110.
- [18] Shyamkrishna Balganesh. Foreseeability and Copyright Incentives [J]. Harvard Law Review, 2009(6): 1569.

参考文献:

On the users' rights of 3D printing product design: a case study of American copyright law

QU Haohui

(School of Law, Central South University, Changsha 410083, China)

Abstract: With the development of 3D printing and network technologies, the 3D printing product design may be monopolized by the copyright holder. Therefore, to identify users' rights has become a problem worthy of discussion. From the uses of 3D printing and the identities of users, there are such three different approaches as implied license, first sale rules and fair use, of which the first emphasizes the supplement provision, the second concerns the right of transfer, and the third is a miscellaneous provision for uses.

Key Words: 3D printing; product design; implied license; first sale; fair use; users' rights

[编辑: 苏慧]