



รายงานวิจัย

ความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์

ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เสนอ

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

จัดทำโดย

นางสาวนิลาวัลย์	อ่ำบุญชู	รหัสนิสิต 62101010247
นางสาวพรินทร์ทิพย์	หลักปัญญา	รหัสนิสิต 62101010249
นางสาวศกลวรรณ	จักรเพ็ชร	รหัสนิสิต 62101010252
นายกฤษกร	ดีเดช	รหัสนิสิต 62101010657
นายชวิศ	จันบำรุง	รหัสนิสิต 62101010659
นางสาวธัญญา	ดีสะเมาะ	รหัสนิสิต 62101010662
นางสาววิศรา	ผาชัยภูมิ	รหัสนิสิต 62101010675
นางสาวอิฐอร	แสนกว้าง	รหัสนิสิต 62101010678

รายงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา สศ301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



รายงานวิจัย

ความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์

ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เสนอ

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

จัดทำโดย

นางสาวนิลาวัลย์	อ่ำบุญชู	รหัสนิสิต 62101010247
นางสาวพรินทร์ทิพย์	หลักปัญญา	รหัสนิสิต 62101010249
นางสาวศกลวรรณ	จักรเพ็ชร	รหัสนิสิต 62101010252
นายกฤษกร	ดีเดช	รหัสนิสิต 62101010657
นายชวิศ	จันบำรุง	รหัสนิสิต 62101010659
นางสาวธัญญา	ดีสะเมาะ	รหัสนิสิต 62101010662
นางสาววิศรา	ผาชัยภูมิ	รหัสนิสิต 62101010675
นางสาวอิฐอร	แสนกว้าง	รหัสนิสิต 62101010678

รายงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา สศ301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

ในยุคปัจจุบันที่สื่อและเทคโนโลยีมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วทำให้การเข้าถึงข้อมูลและสื่อต่าง ๆ ง่ายขึ้น ส่งผลให้มีกฎหมายและลิขสิทธิ์เกี่ยวกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องลิขสิทธิ์จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะนิสิตสาขาสารสนเทศศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับเรื่องลิขสิทธิ์โดยตรง เพื่อให้เกิดการตระหนักและการเล็งไม่ให้เกิดความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานของผู้สร้างสรรค์

คณะผู้จัดทำได้จัดทำงานวิจัยเรื่องความรู้ความเข้าใจกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะมนุษยศาสตร์สาขาสารสนเทศศึกษาทั้ง 4 ชั้นปี รวม 75 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลคือแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจจำนวน 30 ข้อ (วิธีวิเคราะห์ข้อมูล)

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจะพบว่า (ผลการวิเคราะห์ข้อมูล) ในส่วนของค่าเฉลี่ยคะแนนของผู้เข้าทำแบบทดสอบอยู่ที่ 14 คะแนน โดยที่มีค่าส่วนเบี่ยงเบนอยู่ที่ 4.78 ซึ่งจะหมายความว่าอยู่ในเกณฑ์พอใช้ นั้นจะหมายความว่าระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องลิขสิทธิ์นั้นอยู่ในเกณฑ์ที่ยังต่ำอยู่



กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องด้วยได้รับความช่วยเหลือจาก ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร อาจารย์ประจำวิชาการวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศที่ช่วยอบรม ดูแล แนะนำแนวทางการทำวิจัย ตลอดจนเสนอแนวทางการแก้ไขให้ทางคณะผู้วิจัยจนสำเร็จลุล่วง คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกชั้นปีที่ให้ความร่วมมือช่วยทำแบบทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องของลิขสิทธิ์ทำให้คณะผู้จัดทำได้รับข้อมูลมาจัดทำกรวิจัย

และขอขอบคุณ ดร.สรียา โชติธรรม อาจารย์พิเศษผู้สอนการทำวิจัยให้นิสิตสามารถทำการวิจัยได้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น คณะผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัย



สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	จ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	1
ความสำคัญของงานวิจัย.....	2
ขอบเขตการวิจัย.....	2
กรอบแนวคิดเชิงความสัมพันธ์ของตัวแปร.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	2
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ทั่วไป.....	4
ความหมายของงานลิขสิทธิ์.....	4
ประเภทและลักษณะงานลิขสิทธิ์.....	4
กฎหมายลิขสิทธิ์ทั่วไป.....	5
อายุลิขสิทธิ์.....	5
พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์.....	7
ครีเอทีฟคอมมอนส์.....	10
สิทธิบัตร.....	12
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ห้องสมุด.....	12
ลิขสิทธิ์ของงานห้องสมุด.....	12
กฎหมายลิขสิทธิ์กับงานห้องสมุด.....	12
การใช้งานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด.....	12
การจัดหางานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด.....	15

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 2 (ต่อ)	
การเผยแพร่งานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด.....	17
ข้อยกเว้นงานห้องสมุด.....	18
การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์.....	20
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	23
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	23
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	23
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	23
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	23
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	25
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	25
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	25
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	31
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	31
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	31
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
วิธีการดำเนินงาน.....	32
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
สรุปผลการวิจัย.....	33
อภิปรายผล.....	34
ข้อเสนอแนะ.....	36
บรรณานุกรม.....	37

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก.....	39
ภาคผนวก ก เครื่องมือแบบทดสอบเพื่อทำการวิจัย.....	40
ภาคผนวก ข ภาพกิจกรรมในการทำวิจัย.....	52
ภาคผนวก ค ความรับผิดชอบของคณะผู้จัดทำ.....	54



สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา โดยแบ่งแต่ละชั้นปี.....	26
2 พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา แบ่งตามจำนวนคนที่มีพฤติกรรม.....	26
3 พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา แบ่งตามข้อพฤติกรรมที่เข้าข่าย.....	27
4 เกณฑ์การให้คะแนนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1- 4.....	28
5 จำนวนข้อถูกของการทำแบบทดสอบของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1- 4.....	29
6 เกณฑ์คะแนนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1- 4.....	30

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ	
1 กรอบแนวคิดเชิงความสัมพันธ์ของตัวแปร.....	2
2 ภาพการสร้างแบบทดสอบเพื่อใช้ในการทำวิจัย.....	52
3 ภาพการเปิดรับแบบทดสอบจากกลุ่มตัวอย่าง.....	52
4 ภาพการรวบรวมรายงานวิจัย.....	53
5 ภาพการวิเคราะห์ผลวิจัย.....	53



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันที่สื่อและเทคโนโลยีมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลทำให้ประชาชนที่ใช้เทคโนโลยีในปัจจุบันสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารรวมถึงสื่อได้สะดวกและง่ายขึ้น โดยการเข้าใช้ข้อมูลนั้นไม่ได้มีเพียงแค่กลุ่มคนประเภทเดียว แต่ยังมีกลุ่มคนที่หลากหลาย ทั้งอาชีพ สัญชาติ อายุ ความสนใจ เป็นต้น ซึ่งเมื่อมีกลุ่มคนการใช้ข้อมูลที่หลากหลาย ทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์หลายรูปแบบ ทั้งตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจก็ตาม ส่งผลให้มีกฎหมายและลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับงานหลากหลายสาขาและสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพิ่มตามไปด้วย และในความเป็นจริงลิขสิทธิ์ด้านต่าง ๆ อยู่ใกล้ตัวอย่างมาก แต่บางคนอาจจะไม่รู้ จึงทำให้ไม่ทันได้ระวัง หรือกลุ่มคนบางกลุ่มไม่ได้มีความรู้เรื่องนี้มากพอ ทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้น

ข่าวการละเมิดลิขสิทธิ์ในประเทศไทยมีให้เห็นกันมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยในข่าวสารจะมีทั้งคนที่ทำไปโดยไม่รู้หรือบางกลุ่มคนที่รู้แต่ก็ยังทำ เนื่องด้วยในประเทศไทยกฎหมายที่มีความเกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ไม่ได้แข็งแรงและเข้มงวดมากพอ ซึ่งถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีคนออกมาพูดถึงเรื่องลิขสิทธิ์มากขึ้นว่าเราควรให้ความสำคัญ แต่ไม่ได้แปลว่าทุกคนจะสามารถเข้าใจและมีความรู้เรื่องลิขสิทธิ์ที่มากพอ ซึ่งกลุ่มคนส่วนใหญ่มีแนวคิดไปในทิศทางเดียวกันว่าประเทศไทยควรให้ความรู้และความสำคัญในเรื่องลิขสิทธิ์มากกว่าเดิม

ด้วยเหตุนี้ทางกลุ่มนิสิตจึงทำการจัดทำรายงานและแบบทดสอบนี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ทดสอบได้ทราบถึงความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ทั้ง 4 ชั้นปีของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อศึกษาความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์

ความสำคัญของงานวิจัย

- ได้ทราบถึงความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- เพื่อให้ผู้ทดสอบได้ทราบถึงความรู้เรื่องลิขสิทธิ์ของตนเอง
- เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนเรื่องลิขสิทธิ์ ของอาจารย์สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 120 คน

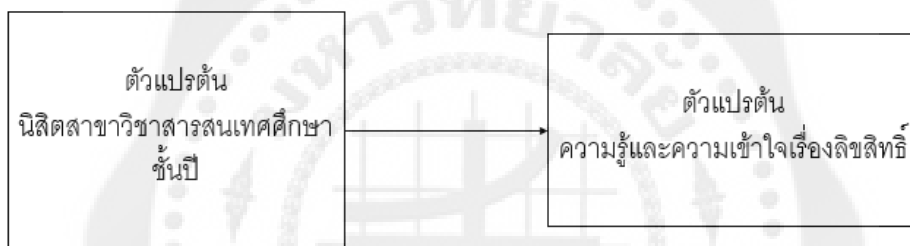
กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 75 คน
ใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก

ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา / ชั้นปี

ตัวแปรตาม คือ ความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์

กรอบแนวคิดเชิงความสัมพันธ์ของตัวแปร



นิยามศัพท์เฉพาะ

ทรัพยากรสารสนเทศ หมายถึง วัสดุที่เป็นรูปธรรมสัมผัสได้ ที่บันทึกข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ความคิด ประสพการณ์ ที่เป็นแก่น หรือเนื้อหาสำคัญ ที่ได้จำแนก ชี้แจง แสดงออกให้ปรากฏ โดยมีการกลั่นกรอง เรียบเรียง และประมวลโดยใช้ภาษา สัญลักษณ์ ภาพ รหัสและอื่นๆ (ศิริพร ศรีเชลียง, 2551 : 10)

ทรัพยากรสารสนเทศ หมายถึง สารนิเทศ หรือสารสนเทศ เป็นศัพท์บัญญัติของคำว่า Information ราชบัณฑิตยสถานกำหนดให้ใช้ได้ทั้งสองคำ ในวงการคอมพิวเตอร์ การสื่อสาร และธุรกิจ นิยมใช้คำว่า “สารสนเทศ” ส่วนในวงการบรรณารักษศาสตร์ สารนิเทศศาสตร์ ใช้คำว่า “สารนิเทศ” ซึ่งมีความหมายกว้าง ๆ หมายถึง ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ที่มีการบันทึกอย่างเป็นระบบตามหลักวิชาการ เพื่อนำมาเผยแพร่และใช้ในงานต่าง ๆ ทุกสาขา (วิทยาลัยเทคนิคสุพรรณบุรี, 2563)

บรรณารักษ์ หมายถึง บุคคลที่มีความเป็นมืออาชีพในการจัดการข้อมูลในด้านบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ โดยส่วนใหญ่แล้วบรรณารักษ์มักจะทำงานในห้องสมุดสาธารณะ ห้องสมุดโรงเรียน ห้องสมุดมหาวิทยาลัย หรือแม้กระทั่งห้องสมุดในบริษัทต่างๆ รวมไปถึงโรงพยาบาล (วิกิพีเดีย, 2561)

สารสนเทศศึกษา หมายถึง หลักสูตรการเรียนศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา เป็นหลักสูตรการเรียนการสอนเกี่ยวกับข้อมูล สารสนเทศ เทคโนโลยี รวมไปถึงห้องสมุด

นามบัญญัติ หมายถึง การวัดขึ้นพื้นฐานสำหรับการจัดประเภทหรือกำหนดชื่อให้กับวัตถุ หรือสิ่งของด้วยลักษณะ

ทำซ้ำ หมายถึง การคัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพจากต้นฉบับ หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายความว่า คัดลอกหรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใดไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานชิ้นใหม่ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน (พจนานุกรมไทย-ออนไลน์, 2557)



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ลิขสิทธิ์ทั่วไป

1.1 ความหมายของงานลิขสิทธิ์

ความหมายของคำว่า ลิขสิทธิ์ (Copyright) หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของที่จะกระทำการใด ๆ ในงานอันมีลิขสิทธิ์ เช่น ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือทำสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น และอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชนหรือให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง (วิมาน กฤตพิมาน, 2545, หน้า 28)

ลิขสิทธิ์ เป็นทรัพย์สินทางปัญญาอย่างหนึ่งซึ่งไม่มีรูปร่างแต่สามารถถือเอาไว้ได้ และกฎหมายให้ความคุ้มครองโดยให้เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (exclusive right) ที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ที่ได้ทำขึ้น (มหาวิทยาลัยสยาม, ศูนย์เทคโนโลยีอุตสาหกรรมและการบริการทางวิชาการ, 2547, หน้า 3)

ตามมาตรา 4 แห่ง พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ลิขสิทธิ์หมายความว่า สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น (สมพร พรหมพิตร, 2540, หน้า 27)

ลิขสิทธิ์จัดเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่สำคัญประเภทหนึ่งที่กฎหมายให้ความคุ้มครอง โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะคุ้มครองงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทุ่มเททำขึ้นด้วยแรงกายสติปัญญาและความสามารถมิให้ถูกบุคคลอื่นนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตอันเป็นผลให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับความเสื่อมเสีย ตลอดจนมุ่งคุ้มครองผลประโยชน์เชิงเศรษฐกิจที่ผู้สร้างสรรค์พึงมีพึงได้จากงานสร้างสรรค์ของตน (สรวิศ ลิ้มปริงซี่, 2546, หน้า 95)

ความหมายของคำว่า ลิขสิทธิ์ คือ เป็นการคุ้มครองการสร้างสรรค์ผลงานของเจ้าของผลงานที่อาจจะถูกบุคคลอื่นทำการใด ๆ (Cornish, 2001b, p.13)

จากความหมายของลิขสิทธิ์ดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ลิขสิทธิ์ หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในการที่จะกระทำการใด ๆ ในงานดังกล่าว

1.2 ประเภทและลักษณะงานลิขสิทธิ์

งานอันมีลิขสิทธิ์ หมายถึง งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนก

วิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะเป็นการแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 6)

งานลิขสิทธิ์จำแนกได้ 9 ประเภทดังนี้

1. วรรณกรรม ได้แก่ หนังสือ สิ่งพิมพ์ คำปราศรัย จุลสาร สิ่งเขียน ปาฐกถา เทศนา สุนทรพจน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และงานนิพนธ์
2. นาฏกรรม ได้แก่ ท่ารำ ท่าเต้น การแสดงใบ้ และการทำท่าหรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว
3. ศิลปกรรม ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม ภาพถ่าย ภาพประกอบ แผนที่ และศิลปประยุกต์
4. สิ่งบันทึกเสียง
5. โสตทัศนวัสดุ
6. ภาพยนตร์
7. ดนตรีกรรม ได้แก่ ทำนอง ทำนองและคำร้อง คำร้องที่แต่งเพื่อประกอบทำนอง โน้ตเพลง และแผนภูมิเพลง
8. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ ได้แก่ งานแพร่เสียง งานแพร่ภาพ และงานแพร่เสียงและภาพ
9. งานอื่นใดอันเป็นงานในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ ได้แก่ ลายลัก ลายปัก และอื่น ๆ

1.3 กฎหมายลิขสิทธิ์ทั่วไป

1.3.1 อายุลิขสิทธิ์

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา (2537:7) ได้ระบุถึงอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 19 ภายใต้บังคับมาตรา 21 และมาตรา 22 ว่า ลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ให้มีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมีอยู่ต่อไปอีกเป็นเวลา 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย

สามารถแบ่งอายุแห่งการคุ้มครองออกเป็น 6 กรณีได้ดังต่อไปนี้

1) อายุลิขสิทธิ์ทั่วไป เป็นไปตามมาตรา 19 กล่าวคือ

ก) กรณีผู้สร้างสรรค์คนเดียว ลิขสิทธิ์มีอายุตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และมีอยู่ต่อไปอีก 50 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ ความตาย (วรรคแรก)

ข) กรณีหากผู้สร้างสรรค์ตายก่อนที่ได้มีการโฆษณางาน ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก (วรรคสาม)

ค) กรณีมีผู้สร้างสรรค์ร่วม ลิขสิทธิ์มีอายุตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ร่วม และมีอยู่ต่อไปอีก 50 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตาย (วรรคสอง)

ง) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ร่วมทุกคนถึงแก่ความตายก่อนที่ได้มีการโฆษณา ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก (วรรคสี่)

2) อายุของลิขสิทธิ์ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล (มาตรา 19 วรรคท้าย) กล่าวคือ

ก) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล และมีได้มีการนำงานนี้ออกโฆษณา ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานขึ้น

ข) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล และได้มีการโฆษณางานภายใน 50 ปี นับแต่มีการสร้างสรรค์งาน ให้ลิขสิทธิ์มีอายุต่อไปอีก 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณางานครั้งแรก

3) อายุของลิขสิทธิ์ของงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝงหรือไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์เป็นไปตาม มาตรา 20 กล่าวคือ

ก) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝงหรือไม่ปรากฏชื่อ ผู้สร้างสรรค์ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น

ข) ในกรณีที่มีการโฆษณางานสร้างสรรค์ดังกล่าวภายใน 50 ปี นับแต่มีการสร้างสรรค์งานขึ้น ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก

ค) ในงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง หรือไม่ปรากฏตัวผู้สร้างสรรค์นี้ หากต่อมาทราบตัวผู้สร้างสรรค์ให้กลับไปใช้อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามข้อ 1) (อายุลิขสิทธิ์ทั่วไป)

4) อายุลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานเผยแพร่เสียงแพร่ภาพ เป็นไปตามมาตรา 21 กล่าวคือ

ก) ลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานเผยแพร่เสียงแพร่ภาพ ที่ไม่ได้มีการโฆษณาให้มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น

ข) ถ้างานดังกล่าวได้มีการโฆษณาภายใน 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์ขึ้นให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก

5) อายุลิขสิทธิ์ในงานศิลปประยุกต์ เป็นไปตามมาตรา 22 กล่าวคือ

ก) ลิขสิทธิ์ในงานศิลปประยุกต์ ถ้ามิได้มีการโฆษณางานให้มีอายุ 25 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น

ข) หากงานดังกล่าวได้มีการโฆษณาภายใน 25 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 25 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก

6) อายุลิขสิทธิ์ในงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้าง หรือตามคำสั่ง หรือในความควบคุม เป็นไปตาม มาตรา 23 กล่าวคือ

ก) ลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้าง หรือตาม คำสั่ง หรือความควบคุมของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงาน อื่นใดของรัฐ หรือของท้องถิ่นที่มีได้มีการโฆษณา ให้มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น

ข) หากงานดังกล่าวได้มีการโฆษณาภายใน 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้นให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก

ผลเมื่อลิขสิทธิ์หมดอายุการคุ้มครอง

1) งานนั้นตกเป็นสาธารณสมบัติผู้ใดจะนำมาใช้ประโยชน์ก็ได้ทั้งสิ้น โดยไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทน และไม่ต้องขออนุญาตผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อีก

2) การนำงานอันมีลิขสิทธิ์ออกโฆษณาภายหลังจากที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์สิ้นสุดลงการ โฆษณานั้น จะไม่ก่อให้เกิดลิขสิทธิ์ขึ้นใหม่ (มาตรา 26) (ลักษมีเพ็ญ สารชวณะกิจ, 2559, หน้า 27)

1.3.2 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไปภูมิพลอดุลยเดช ป.ร. ให้ไว้ ณ วันที่ 9 ธันวาคม พ.ศ. 2537 เป็นปีที่ 49 ในรัชกาลปัจจุบัน พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้ประกาศว่าโดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้นไว้โดยคำแนะนำและยินยอมของรัฐสภา ดังต่อไปนี้

มาตรา 1 พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537

มาตรา 2⁽¹⁾ พระราชบัญญัตินี้ให้ใช้บังคับเมื่อพ้นกำหนดเก้าสิบวันนับแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

มาตรา 3 ให้ยกเลิกพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.521

มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้

ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

ลิขสิทธิ์ หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น

วรรณกรรม หมายความว่างานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายความว่า คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานหรือเพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็น ภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด

นาฏกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใดด้วย

ศิลปกรรม หมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้

(1) งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่น อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

(2) งานประติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้

(3) งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และให้หมายความรวมถึงแม่พิมพ์หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

(4) งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอกตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

(5) งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพ โดยให้แสงผ่านเลนส์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใด ๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือวิธีการอย่างอื่น

(6) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

(7) งานศิลปประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานตาม (1) ถึง (6) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้ หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่างานตาม (1) ถึง (7) จะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ และให้หมายความรวมถึงภาพถ่ายและแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

ดนตรีกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้อง ไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว และให้หมายความรวมถึงโน้ตเพลงหรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

โสตทัศนวัสดุ หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างใดอันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ถ้ามี

ภาพยนตร์ หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงบน วัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

สิ่งบันทึกเสียง หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้ มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

นักแสดง หมายความว่า ผู้แสดง นักดนตรี นักร้อง นักเต้น นักรำและผู้ซึ่งแสดงท่าทาง ร้อง กล่าว พากย์ แสดงตามบทหรือในลักษณะอื่นใด

งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หมายความว่า งานที่นำออกสู่สาธารณชน โดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุ โทรทัศน์ หรือโดยวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน

ทำซ้ำ หมายความว่ารวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความถึง คัดลอกหรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

ดัดแปลง หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(1) ในส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรม ให้หมายความรวมถึง แปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรม หรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่

(2) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้หมายความรวมถึง ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่

(3) ในส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่มีใช้นาฏกรรมให้เป็นนาฏกรรม หรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่มีใช้นาฏกรรม ทั้งนี้ ไม่ว่าในภาษาเดิมหรือต่างภาษา

(4) ในส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติหรือสามมิติ ให้เป็นรูปสามมิติหรือสองมิติ หรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ

(5) ในส่วนที่เกี่ยวกับดนตรีกรรม ให้หมายความรวมถึง จัดลำดับเรียบเรียงเสียงประสาน หรือ เปลี่ยนคำร้องหรือทำนองใหม่

เผยแพร่ต่อสาธารณชน หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน โดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น

การโฆษณา หมายความว่า การนำเสนอจำลองของงานไม่ว่าในรูปหรือลักษณะอย่างใดที่สร้างขึ้น โดยความยินยอมของผู้สร้างสรรค์ออกจำหน่ายโดยสำเนาจำลองนั้นมีปรากฏต่อสาธารณชนเป็นจำนวนมากพอสมควรตามสภาพของงานนั้น แต่ทั้งนี้ไม่หมายความรวมถึง การแสดงหรือการทำให้ปรากฏซึ่งนาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือภาพยนตร์ การบรรยายหรือการปาฐกถาซึ่งวรรณกรรม การแพร่เสียงแพร่ภาพเกี่ยวกับงาน ใด การนำศิลปกรรมออกแสดงและการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม

พนักงานเจ้าหน้าที่ หมายความว่า ผู้ซึ่งรัฐมนตรีแต่งตั้งให้ปฏิบัติราชการตามพระราชบัญญัตินี้

อธิบดี หมายความว่า อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา และให้หมายความรวมถึงผู้ซึ่งอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญามอบหมายด้วย

คณะกรรมการ หมายความว่า คณะกรรมการลิขสิทธิ์

รัฐมนตรี หมายความว่า รัฐมนตรีผู้รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้

มาตรา 5 ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ กับออกกฎกระทรวงเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้

กฎกระทรวงนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้

1.4 ครีเอทีฟคอมมอนส์

ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons, 2019) คือ องค์กรไม่แสวงหา ผลกำไร และสัญญาอนุญาตแบบเปิดชนิดหนึ่งในชื่อเดียวกันริเริ่มขึ้น โดย ศาสตราจารย์ลอว์เรนซ์ เลสสิก (Lawrence Lessig) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกฎหมายแห่งวิทยาลัยกฎหมายฮาร์วาร์ด ภายใต้การสนับสนุนของศูนย์เพื่อสาธารณะสมบัติ (The Center for the Public Domain) และความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญสาขาต่าง ๆ อาทิ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกฎหมาย อินเทอร์เน็ตและทรัพย์สินทางปัญญา อาจารย์ทางด้าน วิทยาการคอมพิวเตอร์ นักธุรกิจ เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขยายขอบเขตของการใช้สื่อต่าง ๆ เช่น ข้อมูล ภาพและเสียงให้กว้างขวางขึ้น เพื่อนำไปสู่การต่อยอดแนวคิด ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองโดยไม่ต้องอุทิศผลงานเป็นสมบัติสาธารณะ แต่เป็น

การให้สิทธิ์บางประการหรือสงวนสิทธิ์บางประการ ด้วยการระบุเงื่อนไขให้คนทั่วไปทราบถึงวิธีการนำผลงานนั้นไปใช้ เผยแพร่ ดัดแปลงทำซ้ำ ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตและไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งเว็บไซต์ Creative Commons ได้กล่าวถึง สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ ประกอบด้วย 4 เงื่อนไขหลัก แสดงรายละเอียดดังนี้

เงื่อนไข	สัญลักษณ์
แสดงที่มา/อ้างอิงที่มา (Attribution - BY)	
ไม่ใช่เพื่อการค้า (Non - Commercial-NC)	
อนุญาตแบบเดียวกัน (Share Alike-SA)	
ไม่ดัดแปลง (No Derivative Works-ND)	

เมื่อนำทั้ง 4 เงื่อนไขหลักมาการกำหนดสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์โดยการระบุเงื่อนไขร่วมกัน สามารถทำได้ 6 แบบ ดังนี้

เงื่อนไข	สัญลักษณ์
อนุญาตให้เผยแพร่ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา	
อนุญาตให้เผยแพร่ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มาและต้องเผยแพร่งานดัดแปลงโดยใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน	
อนุญาตให้เผยแพร่ โดยต้องระบุที่มา แต่ห้ามดัดแปลง	
อนุญาตให้เผยแพร่ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มาแต่ห้ามใช้เพื่อการค้า	
อนุญาตให้เผยแพร่ โดยต้องระบุที่มาแต่ห้ามดัดแปลงและห้ามใช้เพื่อการค้า	
อนุญาตให้เผยแพร่ ดัดแปลง โดยต้องระบุที่มาแต่ห้ามใช้เพื่อการค้าและต้องเผยแพร่งานดัดแปลงโดยใช้สัญญาอนุญาตชนิดเดียวกัน	

1.5 สิทธิบัตร

สิทธิบัตร (patent) หมายถึง หนังสือสำคัญที่รัฐออกให้ เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์ คิดค้น หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะตามที่กำหนดในกฎหมาย กฎกระทรวง และระเบียบว่าด้วยสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการประดิษฐ์คิดค้นหรือการออกแบบ เพื่อให้ได้สิ่งของ เครื่องใช้ หรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่เราใช้กันอยู่ในประจำวัน เช่น การประดิษฐ์รถยนต์ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ หรือการออกแบบขวดบรรจุน้ำดื่มขวดบรรจุน้ำอัดลม หรือการออกแบบลวดลายบนจานข้าว ถ้วยกาแฟไม่ให้เหมือนของคนอื่น เป็นต้น (กรมทรัพย์สินทางปัญญา : 2552)

กริขฎก บัญเพื่อง (2551 : 17) กล่าวว่า บุคคลที่เป็นเจ้าของสิทธิบัตรเท่านั้นจึงจะมีสิทธิในทางกฎหมายที่จะบริหารจัดการและแสวงหาประโยชน์เชิงพาณิชย์ และมีสิทธิฟ้องร้องบังคับคดีกับบุคคลที่มาล่วงละเมิดในสิทธิบัตรนั้น เพื่อปกป้องผลประโยชน์

2. ลิขสิทธิ์ห้องสมุด

2.1 ลิขสิทธิ์ของงานห้องสมุด

การใช้งานลิขสิทธิ์ หมายถึง การมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ในงานลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานในห้องสมุด

การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ หมายถึง การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบต่าง ๆ ที่เห็นว่าเหมาะสมและสอดคล้องกับหลักสูตรในมหาวิทยาลัย โดยการจัดซื้อ รับบริจาค ทำสำเนา

การบริการการเผยแพร่ หมายถึง การจัดการทรัพยากรสารสนเทศในงานที่ตนปฏิบัติอยู่เผยแพร่ให้กับสังคมโดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

2.2 กฎหมายลิขสิทธิ์กับงานห้องสมุด

2.2.1 การใช้งานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด

ห้องสมุดเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาการเรียนรู้ที่ให้การสนับสนุนการเรียนการสอนและเสริมสร้างการเรียนรู้ของคณาจารย์ นักศึกษาและบุคลากรในสถาบันการศึกษาทุกระดับของสังคมในประเทศ งานลิขสิทธิ์มีผลกระทบโดยตรงต่อผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดและผู้ใช้ห้องสมุดในการให้บริการสารสนเทศนั้น ๆ บรรณารักษ์ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้งานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด

เมื่อพิจารณาถึงความหมายคำว่า “ลิขสิทธิ์” จะเห็นได้ว่า กฎหมายลิขสิทธิ์มีการระบุไว้ชัดเจนว่าการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการกระทำการบางอย่างกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของตน จากข้อกำหนดดังกล่าว ถ้าได้มีการศึกษาเกี่ยวกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ให้ชัดเจนก็ย่อมเป็นปัญหาและ

อุปสรรคประการหนึ่งต่อผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด โดยเฉพาะบรรณารักษ์ที่ต้องทำงานเกี่ยวข้องกับงานลิขสิทธิ์ ในการให้บริการข้อมูล สารสนเทศได้

ธัชชัย ศุภผลศิริ (2543 : 1) ได้กล่าว ในงานสัมมนาลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดและศูนย์ สารสนเทศ ณ ห้องประชุม ดร.สุข พุคยาภรณ์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ในหัวข้อกฎหมายลิขสิทธิ์กับงานห้องสมุด มีความว่า ห้องสมุดเป็นที่เก็บและรวบรวมสิ่งที่เป็นงานลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ จำนวนมาก ส่วนใหญ่มักจะอยู่ในรูปของ หนังสือ วารสาร สิ่งพิมพ์อื่น ๆ ไมโครฟิล์ม ไมโครฟิช นอกจากนั้นอาจจะเป็นสื่อทัศนวัสดุ เช่น สไลด์ วิดีโอเทป คอมแพคดิสก์ หรือสิ่งบันทึกเสียงใน รูปแบบต่าง ๆ รวมถึงงานลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ เช่น งาน ศิลปกรรม เป็นต้น นอกจากการเก็บ รักษาสื่อต่าง ๆ เหล่านั้นและให้บริการปกติแล้ว ห้องสมุดยังมีการกิจการ ส่งเสริมการค้นคว้าหรือการแสวงหาความรู้จากห้องสมุดนั้น ๆ ด้วย ห้องสมุดจึงอาจจะกระทำการ บางอย่างหรือประสงค์จะกระทำการบางอย่างกับสื่อต่าง ๆ เหล่านั้น เพื่อปฏิบัติการกิจข้างต้น ทำให้มี ข้อพิจารณาว่าห้องสมุดสามารถกระทำการเหล่านั้นได้หรือไม่เพียงใดในขอบเขตของกฎหมายลิขสิทธิ์

ไชยยศ เหมะรัชตะ (2543 : 95-96) ได้กล่าวในงานสัมมนาเรื่องลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุด และศูนย์ สารสนเทศ ในหัวข้อกฎหมายลิขสิทธิ์กับหลักการใช้งานโดยธรรมในงานของบรรณารักษ์และนักสารนิเทศ มีความว่าการใช้งานโดยธรรม (fair use) เป็นถ้อยคำซึ่งใช้อยู่ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา อัน หมายถึงการกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์อย่างชอบด้วยเหตุผลและไม่เป็นการกระทบกระเทือนประโยชน์ของ เจ้าของลิขสิทธิ์อันเกินควร โดยถือว่าการใช้งานโดยธรรม เป็นการอันไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามที่ กฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดไว้ กล่าวคือกฎหมายลิขสิทธิ์ได้บัญญัติหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการกระทำต่าง ๆ อันเป็น การใช้งานโดยธรรมไว้ในบทบัญญัติของส่วนที่ว่าด้วยข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังที่พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย ได้กำหนด หลักเกณฑ์ดังกล่าวไว้ใน หมวด 1 ส่วนที่ 6 ข้อยกเว้นการ ละเมิดลิขสิทธิ์

ส่วนลักษณะของการใช้งานโดยธรรมอันเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์นั้น ได้แก่ การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามกฎหมายลิขสิทธิ์ซึ่งไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ จากงานอันมีลิขสิทธิ์ ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

การนำหลักการใช้งานโดยชอบธรรม มาใช้ในงานของบรรณารักษ์และนักสารนิเทศนั้น บรรณารักษ์ และนักสารนิเทศมักจะมีการทำสำเนาหนังสือ และเอกสารต่าง ๆ หรือ สื่อทัศนวัสดุ และสิ่งบันทึกเสียงจาก ต้นฉบับ หรือสำเนางานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์ได้นำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน ทั้งนี้เพื่อบริการ ให้แก่ผู้ใช้บริการของหน่วยงานสารนิเทศ เนื่องจากผู้ใช้บริการอาจต้องการสำเนาของงาน เพื่อใช้ประโยชน์ใน การวิจัยหรือการศึกษา และในบางกรณีหนังสือเอกสารบางฉบับ หรือสื่อทัศนวัสดุและสิ่งบันทึกเสียงบางชิ้น

เป็นสิ่งที่มีความแพง หรือเป็นสิ่งที่หายาก หรือต้นทุนมีอยู่น้อย หรือมีการทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกต่าง ๆ เพื่อใช้ในการ ปฏิบัติงานในหน่วยงานสารสนเทศนั้น จึงอาจมีปัญหาดังกล่าวว่าการกระทำดังกล่าวเป็นการฝ่าฝืนบทบัญญัติแห่งกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ และหากว่าการกระทำดังกล่าวนั้นเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ บรรณารักษ์และนักสารสนเทศผู้กระทำการนั้นจะทราบหรือไม่ว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ด้วยภารกิจของผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดที่ต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับสถาบันการศึกษาการใช้สิทธิ ของบรรณารักษ์ในการคัดลอก เลียน ทำซ้ำ หรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ต้องมีการ พิจารณาถึงสิทธิอันควรและเหมาะสมไม่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิของเจ้าของจนเกินควรอันอาจเกิด คดีฟ้องร้องได้ดังที่ มานิตย์ จุมปา (2549 : 4) เขียนไว้ในหนังสือเรื่องเขียนผลงานทางวิชาการ อย่างไรไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ขอยกเป็นกรณีศึกษา เรื่อง การถ่ายหนังสือต่างประเทศให้ผู้เรียน โดย คิดค่าถ่ายเอกสารรวมอยู่ในค่าศึกษาเล่าเรียน การกระทำเช่นนี้หลักสูตรนั้นย่อมเป็นผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ เวลาที่มีการฟ้องร้องจะไม่มี การฟ้องหลักสูตรโดยตรง เพราะไม่มีสภาพบุคคล แต่จะฟ้องผู้รับผิดชอบ หลักสูตรและอาจฟ้องเลยไปถึงสถาบันการศึกษาแห่งนั้นด้วยเพราะมีสถานะเป็นนิติบุคคล

ในกรณีเดียวกันถ้าห้องสมุดจะทำการถ่ายหนังสือที่ซื้อและเข้าปกเป็นจำนวนมากหลายเล่ม เพื่อให้มีจำนวนหนังสือเพิ่มขึ้นโดยไม่ต้องซื้อการกระทำในลักษณะนี้ถือเป็นการล่วงละเมิดลิขสิทธิ์ ดังที่ รัชชัย ศุภผลศิริ (2551 : 5-25) ได้เขียนไว้ใน เรื่อง การกระทำของห้องสมุดเกี่ยวกับงาน ลิขสิทธิ์ในฐานะเจ้าของทรัพย์สินห้องสมุดมีวิธีการได้มาซึ่งทรัพยากรสารสนเทศเข้ามาในห้องสมุด นั้น ด้วยวิธีการซื้อ การรับบริจาค การแลกเปลี่ยน เป็นต้น แต่ไม่ว่าการมีกรรมสิทธิ์จะได้มาอย่างไร การเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ไม่ได้หมายความว่า เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วยเสมอไป สิทธิของเจ้าของ กรรมสิทธิ์จึงจำกัดอยู่ที่การใช้สอย การจำหน่าย การได้รับดอกผล และติดตามเอาคืนจากผู้ที่ไม่ได้ สิทธิยึดถือไว้ เช่น เมื่อห้องสมุดซื้อหนังสือมา ก็อาจนำมาไว้ในห้องสมุดเพื่อให้ผู้ใช้บริการได้อ่าน ภายในสถานที่หรือขอยืมไปอ่าน หากผู้ขอยืมไม่เอามาคืน ก็สามารถ ใช้สิทธิทวงถามเอาคืนได้ หรือต่อมาอาจขายหนังสือนั้นไป เป็นต้น

ห้องสมุดไม่มีสิทธิอย่างเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะทำซ้ำหรือดัดแปลง หรือเผยแพร่งานนั้น ๆ ต่อสาธารณชนได้ หากไม่ได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ตัวอย่างเช่น ห้องสมุดจะนำหนังสือที่ ซื้อมาถ่ายเอกสารเข้าปกเป็นจำนวนมากหลายเล่ม เพื่อให้มีจำนวนหนังสือเพิ่มขึ้นโดยไม่ต้องซื้อไม่ได้ เป็นต้น

บุญนิศากร เมฆฉาย (บทคัดย่อ : 2548) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมกับงานบริการวิชาการของบรรณารักษ์ห้องสมุด กล่าวว่าสิ่งสำคัญที่เราจะต้องนึกถึงอยู่เสมอในการตีความ การใช้สิทธิที่เป็นธรรมนั้นคือหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์ แม้กฎหมายจะให้ สิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive right) แก่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิทธิในทาง เศรษฐกิจ (Economic right) เพื่อเป็นการตอบแทนความคิดสร้างสรรค์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ และเพื่อ ก่อให้เกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ แต่

ในขณะเดียวกันกฎหมายลิขสิทธิ์ ครอบคลุมถึงผลประโยชน์หรือสิทธิของสาธารณชนในการเข้าถึงความรู้ เพื่อให้สังคมได้มีโอกาสใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์พยายามประสานผลประโยชน์ของทั้งสองฝ่ายไว้ด้วยกัน เช่น การกำหนดระยะเวลาในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ การสร้างข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อเป็นการรักษาสมดุลระหว่างประโยชน์ของเจ้าของสิทธิกับประโยชน์ของสังคม เพราะเป้าหมายสุดท้ายของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ คือการกระจายผลงานที่สร้างสรรค์ไปสู่ สาธารณชนให้มากที่สุด หาใช่เพื่อประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์แต่เพียงฝ่ายเดียวไม่ ทั้งนี้เพื่อให้สังคมได้มีโอกาสใช้ประโยชน์จากงานลิขสิทธิ์ได้ตามสมควร เพื่อสร้างดุลยภาพระหว่างสิทธิของเจ้าของสิทธิกับสิทธิของสาธารณชน

ฉะนั้นการใช้งานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดจะต้องคำนึงถึงคุณธรรม และการกระทำนั้นของผู้ปฏิบัติงานหรือผู้ใช้งานลิขสิทธิ์ จะต้องไม่เกินขอบเขตของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่กล่าวถึงการกระทำแก่งานอันมี ลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น ตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์เกินควรจากงาน อันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของงาน ลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของ เจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดต้องเรียนรู้และแสวงหาทำการศึกษาเพิ่มเติมอยู่เสมอเพื่อจะได้นำแนวทางไปปฏิบัติต่อข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

2.2.2 การจัดหางานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด

การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ (Acquisition) หมายถึง วิธีการในการจัดหาเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพยากรสารสนเทศที่ใหม่ และทันสมัยสำหรับไว้บริการในห้องสมุด การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศเข้าห้องสมุดโดยทั่วไปมี 2 ลักษณะ คือ การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศประเภททั่วไป และการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศสาขาวิชาต่าง ๆ ตามหลักสูตรที่เปิดสอนในสถาบันการศึกษาให้ทันสมัยอยู่เสมอ วิธีการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศเข้าห้องสมุด เพื่อให้บริการแก่ผู้ใช้ ส่วนใหญ่ มี 5 วิธี ได้แก่ การจัดซื้อ การขอรับบริจาค การแลกเปลี่ยนการบอกรับ และการผลิตหรือจัดทำขึ้นเอง โดยบรรณารักษ์ที่ทำหน้าที่จัดหาต้องติดตามความเคลื่อนไหวของทรัพยากรสารสนเทศที่ผลิตขึ้นมาใหม่อยู่เสมอ และต้องมีความกว้างขวางในการแสวงหาแหล่งที่มาของการพัฒนา ทรัพยากรสารสนเทศ และมีความสามารถในการเจรจาติดต่อขอรับบริจาคทรัพยากรสารสนเทศจากหน่วยงานหรือสถาบันการผลิตแหล่งวิชาการที่น่าสนใจได้ ซึ่งผู้ปฏิบัติงานด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ควรมีความรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทุกรูปแบบสื่อสารสนเทศให้ทันกับยุคสมัยของการเปลี่ยนแปลง เพื่อความพร้อมในการใช้เครื่องมือในการปฏิบัติงาน และการผลิตหรือจัดทำทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด

ด้วยการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศต่าง ๆ เป็นปัจจัยที่สำคัญงานหนึ่งในการบริหารจัดการของห้องสมุด เพื่อเป็นการสนับสนุนการพัฒนาการเรียนรู้ และเพื่อเป็นการพัฒนางานและสนองความต้องการการเปลี่ยนแปลงของสังคมให้ทันกับความก้าวหน้าทางวิทยาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีพัฒนาการไปอย่างรวดเร็ว ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดย่อมมีโอกาสเข้าไปเกี่ยวข้องกับงานลิขสิทธิ์ การคุ้มครองสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ได้เสมอและอาจจะทำล่วงละเมิดได้โดยมิได้เจตนาด้วยภาระงานของบรรณารักษ์ ผู้ปฏิบัติงานที่จะอำนวยความสะดวก และช่วยค้นหาหาความรู้เกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้ใช้บริการต้องการ

ดังนั้นในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศเพื่อไว้บริการในงานห้องสมุดในสถาบันการศึกษาสำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดทั่วไป เพื่อความสะดวกในการปฏิบัติงานของบรรณารักษ์ห้องสมุด ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 34 ได้ให้สิทธิสำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดในการทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัตินี้มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการทำซ้ำนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไรและในการทำซ้ำ เพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่นตามสมควร หรือการทำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษา

เชเมศิริ นิซชากร (2550 : 1) กล่าวว่า การคุ้มครองลิขสิทธิ์ทางปัญญาจะไม่คุ้มครองความคิด แต่จะคุ้มครองการแสดงออกของความคิด ต้องมีระดับของความคิดสร้างสรรค์ และต้องเป็นงานตามที่กฎหมายกำหนด 9 ประเภท

สิ่งที่ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ คือ

- (1) ข่าวประจำวัน และข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ
- (2) รัฐธรรมนูญ และกฎหมาย
- (3) ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น
- (4) คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ
- (5) คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ตาม (1) ถึง (4) ที่กระทรวง ทบวง กรม หรือ หน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น

ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่งของมาตร 32 ได้กล่าวถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ที่ว่าการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำโดย

- 1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

2) ใช้เพื่อ ประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัว หรือญาติสนิท

3) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

4) เสนอ รายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงาน ซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออก แสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อการ หากำไร

7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบัน ศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการ กระทำเพื่อหากำไร

8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

จากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในมาตรา 32, 33, 34 ดังกล่าวเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อเป็นการผ่อนคลายเป็นสำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด ได้มีแนวทางการยึดปฏิบัติ เมื่อพิจารณาให้ตีพระราชบัญญัตินี้ ได้เปิดโอกาสให้ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดหรือบรรณารักษ์ห้องสมุด สามารถสู่ขบวนการในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศได้ในขอบเขตที่ไม่ล่วงละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยการปฏิบัติงานนั้นต้องตระหนักถึงผลประโยชน์ หรือสิทธิของสาธารณชน ในการเข้าถึงความรู้เพื่อเป็นการต่อยอดทางความคิด ทำให้สังคมได้มีโอกาสใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์

2.2.3 การเผยแพร่งานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด

การบริหารการเผยแพร่งานลิขสิทธิ์ในห้องสมุด จำเป็นจะต้องมีนโยบายในการบริหารจัดการที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม เพื่อให้บุคคลที่เกี่ยวข้องทราบและเข้าใจถึงบทบาท หน้าที่ของตน ซึ่งจะช่วยให้การบริหารจัดการงานลิขสิทธิ์ในรูปแบบต่าง ๆ ของห้องสมุดเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์แก่ทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็นผู้ปฏิบัติงานหรือผู้ใช้บริการ

ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการบริหารการเผยแพร่งานลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดขอบเขตการปฏิบัติงานของบรรณารักษ์ห้องสมุดและข้อยกเว้นให้การกระทำเกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์ได้โดยต้องคำนึงถึงการกระทำที่ไม่หวังผลกำไรตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32, 33, 34 ที่กล่าวถึงมี 3 ข้อดังนี้

1. ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

2. การอ้างอิงงานอันมีลิขสิทธิ์

3. การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 ได้กล่าวถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อเป็นการเปิดโอกาสสำหรับการต่อยอดทางปัญญาในการทำวิจัยศึกษางาน ให้สิทธิสำหรับการกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามสมควรตามพระราชบัญญัตินี้ หากการกระทำนั้นไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่เป็นการกระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

2.3 ข้อยกเว้นงานห้องสมุด

ไชยยศ เหมะรัชตะ (2543 : 102-103) ได้กล่าวในงานสัมมนา เรื่อง ลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดและศูนย์สารสนเทศ ในหัวข้อเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์กับหลักการใช้งานโดยธรรมในงานของบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ มีสาระสำคัญที่ควรพิจารณาอันเกี่ยวกับการใช้งานโดยธรรมของบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ ดังนี้

1. หลักเกณฑ์เกี่ยวกับการใช้งานโดยธรรม หลักในการพิจารณาว่าการกระทำใด ๆ แก่งานอันมีลิขสิทธิ์จะถือว่าเป็นการใช้งานโดยธรรมหรือไม่นั้น การกระทำดังกล่าวเป็นการอันเจ้าของลิขสิทธิ์คาดหมายไว้ว่าการกระทำนั้นไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ส่วนวิธีการทดสอบว่าการกระทำใดจะเข้าหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวกับการใช้งานโดยธรรมดังกล่าวหรือไม่นั้น ขึ้นอยู่กับการพิจารณาองค์ประกอบสี่ประการได้แก่

ประการแรก พิจารณาว่าการกระทำดังกล่าวมีวัตถุประสงค์ของการใช้งานอย่างไร หากเป็นการใช้เพื่อการศึกษา หรือประโยชน์ส่วนตัว มิใช่เพื่อการหากำไร หรือเป็นการใช้เพื่อการตีพิมพ์ หรือการวิจารณ์จึงจะถือว่าเป็นใช้งานโดยธรรม

ประการที่สอง พิจารณาลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์ ที่นำมาใช้ หากเป็นเพียงการนำเอาข้อเท็จจริงต่างๆ ของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ หรือชีวประวัติมาใช้ในการสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่ ก็ไม่ใช่การกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากข้อเท็จจริงเป็นความจริง อันเป็นสาธารณประโยชน์ ซึ่งทุกคนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ จึงย่อมเข้าองค์ประกอบเป็นการใช้งานโดยธรรม แต่ถ้าเป็นการนำเอกสารสาระสำคัญหรือข้อมูลจากส่วนของงานจำพวกนวนิยาย ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ การกระทำนั้นจึงไม่ใช่การใช้งานโดยธรรม

ประการที่สาม พิจารณาจำนวนและเนื้อหาของงานอันมีลิขสิทธิ์ทั้งหมด เปรียบเทียบกับงานที่นำมาใช้ว่า มีการนำออกมาใช้เป็นจำนวนมาก และเป็นการนำเอาส่วนสาระสำคัญของงานมาใช้เกินสมควรหรือไม่

ประการสุดท้าย พิจารณาผลของการนำส่วนของงานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้ว่า มีผลกระทบต่อการแสวงหาประโยชน์ตามปกติ จากงานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่

2. การใช้งานโดยธรรมในงานของบรรณารักษ์และนักสารนิเทศ ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดบทบัญญัติซึ่งถือว่าเป็นการใช้งานโดยธรรมของบรรณารักษ์ และนักสารนิเทศ ผู้ต้องปฏิบัติงานซึ่งเกี่ยวข้องกับงานสารนิเทศไว้ ได้แก่

มาตรา 34 บัญญัติว่า “การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุด ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิได้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการทำซ้ำนั้น มิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

1. การทำซ้ำ เพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น
2. การทำซ้ำงานบางตอนตามสมควร ให้แก่บุคคลอื่น เพื่อประโยชน์ในการวิจัย หรือการศึกษา

บทบัญญัติมาตรา 34 ได้กำหนดหลักเกณฑ์ของการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดอันเป็นการกระทำโดยชอบธรรม ซึ่งถือว่าเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้

ประการแรก การกระทำตามมาตรา 34 นี้ ต้องเป็นการทำซ้ำ และกระทำต่องานทุกประเภทที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมห้องสมุด ไม่ว่าจะเป็นงานวรรณกรรม เช่นการถ่ายเอกสาร หนังสือ ตำรา และบทความ เป็นต้น งานสิ่งบันทึกเสียง เช่น การอัดเทป การสอนภาษาฝรั่งเศสจากม้วนหนึ่งไปยังอีกม้วนหนึ่ง เป็นต้น แต่ถ้าเป็นงานประเภทที่ไม่เกี่ยวกับกิจการห้องสมุด ดังเช่น งานแพร่เสียงแพร่ภาพ ก็ไม่น่าจะเป็นงานภายใต้มาตรา 34 นี้

ประการที่สอง การทำซ้ำแก่งานนั้น ต้องกระทำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุด ส่วนความหมายของห้องสมุดในที่นี้ หมายถึงห้องสมุดสาธารณะและห้องสมุดของสถาบันการศึกษาของเอกชนและราชการ ส่วนห้องสมุดส่วนตัว ซึ่งจำกัดการใช้งานเฉพาะของหน่วยงานหรือกลุ่มเอกชน ย่อมไม่อยู่ในความหมายของห้องสมุดตามมาตรา 34

ประการที่สาม ต้องเป็นการทำซ้ำ โดยมีได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และเป็นการทำซ้ำ เพื่อใช้ในห้องสมุดนั่นเอง หรือทำให้แก่ห้องสมุดอื่น เช่น การถ่ายเอกสารตำราหายาก ให้แก่ผู้ใช้ห้องสมุดยืม เป็นต้น หรือเป็นการทำซ้ำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่น เพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษาค้นคว้าเป็นบริการทางวิชาการอย่างหนึ่ง ให้แก่ผู้มาใช้ห้องสมุดเพื่อการวิจัยหรือศึกษา

ประการสุดท้าย การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์จะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขของมาตรา 32 วรรคหนึ่งอันได้แก่ ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของ ลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร เช่น การถ่ายเอกสารตรา

กฎหมายอาญา ที่ยังมีจำหน่ายในท้องตลาดจำนวน 10 เล่ม และการถ่ายสำเนา บทความลิขสิทธิ์ จากจำนวน สิทธิบัตร ในวารสารการแพทย์ฉบับหนึ่ง ย่อมเป็นการกระทำอันเกินสมควร

2.3.1 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 34 ได้ให้สิทธิกับบรรณารักษ์ผู้ปฏิบัติงานในห้องสมุดโดยกล่าวถึงการซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมีได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

- 1) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น
- 2) การทำซ้ำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษา

รัชชัย ศุภผลศิริ (2544 : 15-17) กล่าวถึงกรณีตัวอย่างการทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ภายใต้เงื่อนไขของห้องสมุด ดังนี้

กรณีตัวอย่าง

1. สำนักพิมพ์ส่งหนังสือมาให้พิจารณาสั่งซื้อ ห้องสมุดได้ถ่ายเอกสารไว้แล้วส่งหนังสือคืนพร้อมกับแจ้งว่าไม่ประสงค์จะสั่งซื้อ
2. ห้องสมุดซื้อหนังสือไว้ 1 เล่ม แล้วถ่ายเอกสารไว้อีก 1 สำเนา (copy) โดยอ้างว่าเป็นหนังสือเพื่อใช้ในห้องสมุดเท่านั้น

แนวพิจารณา

ในกรณีที่ 1 และ 2 นี้ อาจจะอ้างประโยชน์จากข้อยกเว้นได้ยาก เพราะการกระทำดังกล่าวมีผลให้สำนักพิมพ์สูญเสียประโยชน์ทางการค้าอย่างชัดเจน ทั้งห้องสมุดก็ไม่จำเป็นที่จะต้องทำซ้ำเพราะสามารถจัดซื้อได้อยู่แล้ว

3. หนังสือไม่ตีพิมพ์อีก (out of print) และไม่มีจำหน่ายแล้ว ห้องสมุดไปยืมต้นฉบับมาจากที่อื่น แล้วถ่ายสำเนา หรือห้องสมุดมีต้นฉบับอยู่ แล้วถ่ายสำเนาเป็นชุดเพิ่มเติม ใช้สำหรับห้องสมุด

4. กรณีตามข้อ 3 แต่เป็นการถ่ายสำเนาจากต้นฉบับที่ห้องสมุดมีอยู่ แล้วส่งไปให้ห้องสมุดหรือบุคคลอื่น

แนวพิจารณา

กรณี 3 และ 4 นี้ อาจจะพิจารณาลำบากกว่ากรณีที่ 1 และ 2 เพราะการที่หนังสือ out of print นั้น ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสือนั้นก็ยังคงอยู่ ผู้ที่ต้องการใช้ อาจจะติดต่อขออนุญาตทำซ้ำหรือสั่งซื้อสำเนาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ ดังนั้น ในกรณีนี้ ห้องสมุดน่าจะลองติดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน เพื่อขออนุญาต

ทำซ้ำหรือขอรับสำเนา ต่อเมื่อไม่ได้รับการติดต่อกลับหรือปฏิเสธจึงค่อยพิจารณาว่าจำเป็นต้องทำซ้ำเองหรือไม่ การติดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อนนี้เป็น การแสดงเจตนาที่บริสุทธิ์ของผู้ใช้งานประการหนึ่งที่กฎหมายยอมรับอยู่ และอาจใช้เป็นข้อต่อสู้เพื่อปกป้องความรับผิดได้

5. บอกรับวารสารบางรายการ แล้วถ่ายสำเนาหนึ่งชุดหรือมากกว่า ส่งไปให้ห้องสมุดอื่นแลกกับสำเนาวารสารที่ห้องสมุดอื่นบอกรับแล้วถ่ายสำเนาส่งมาให้

แนวพิจารณา

กรณี 5 นี้ น่าจะล่อแหลมต่อการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นอย่างยิ่ง และไม่ควรกระทำ

6. ถ่ายโอน (download) ข้อมูลหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์จาก Internet มาใช้ในห้องสมุด

แนวพิจารณา

กรณี 6 นี้ ห้องสมุดน่าจะกระทำได้ภายในขอบเขตที่กฎหมายลิขสิทธิ์อนุญาตไว้ดังกล่าวข้างต้น โดยคำนึงถึงปริมาณและวัตถุประสงค์ของการใช้เป็นสำคัญ

7. ทำสำเนาหนังสือหรือบทความ (จาก hard copy หรือจาก Internet) เป็นจำนวนหลายชุดให้เป็นเอกสาร reserve ในห้องสมุดเพื่อให้นักศึกษาใช้ทำการบ้าน รายงาน หรืออ่านก่อนเข้าห้องเรียน

แนวพิจารณา

ในกรณี 7 นี้ ประเด็นสำคัญน่าจะอยู่ที่ปริมาณของการทำซ้ำ จำนวนการทำซ้ำจนครบจำนวนนักศึกษาอาจจะไม่เป็นที่ยอมรับได้ แต่ก็ไม่มีใครชี้ชัดได้ว่าอัตราส่วนการทำซ้ำต่อนักศึกษาควรเป็นเท่าไรจึงจะชอบด้วยกฎหมาย การทำซ้ำเพื่อประโยชน์ทางการศึกษากรณีนี้น่าจะเข้าข่ายข้อยกเว้นได้ หากมีข้อเท็จจริงว่า การทำซ้ำนั้นจำเป็น เพราะไม่สามารถซื้อหาหนังสือ หรือบทความนั้นได้อีก ส่วนในประเด็นเรื่องปริมาณนี้ ห้องสมุดอาจทำสำเนาไว้ในห้องสมุดแต่เพียงน้อยชุด หากนักศึกษานำไปทำซ้ำต่อก็จะเป็นกรณีที่นักศึกษาเห็นว่าจำเป็นต้องกระทำและอยู่นอกเหนือการกระทำและความรับผิดชอบของห้องสมุด

8. ถ่ายสำเนาหนังสือทั้งเล่ม เพื่อทดแทนหนังสือเล่มเดิมของห้องสมุด ซึ่งเสียหายหรือสูญหาย

แนวพิจารณา

กรณี 8 วิธีที่ชอบด้วยกฎหมายที่สุดสำหรับกรณีนี้คือสั่งซื้อมาทดแทน เพราะเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่น่าจะต้องรับผิดชอบกับการที่หนังสือของห้องสมุดหนึ่งสูญหายหรือเสียหายไป ถึงขนาดที่ห้องสมุดจะใช้วิธีถ่ายเอกสารเอาเอง และไม่ให้ความสำคัญกับลิขสิทธิ์ในหนังสือนั้น แต่อย่างไรก็ดี หากข้อเท็จจริงปรากฏว่าหนังสือนั้นไม่มีขายอีกต่อไปแล้ว (out of print) หรือไม่ สามารถซื้อได้ในราคาที่เป็นธรรมตามปกติ ห้องสมุดอาจพิจารณาถ่ายเอกสารหนังสือนั้นเฉพาะเพื่อเป็นทดแทน (replacement) เท่านั้น อาจเป็นไปได้ว่าการกระทำนี้จะต้องด้วยข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามหลักเกณฑ์ข้างต้น เพราะห้องสมุดทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดโดยตรงและไม่ได้กระทำเพื่อหากำไร และไม่น่าจะกระทบต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

เพราะเป็นกรณีที่ไม่เกิดขึ้นบ่อย (rare case) อย่งไรก็ดี มีข้อที่ควรใส่ใจเพื่อป้องกันปัญหาในอนาคต คือ ห้องสมุดควรเก็บหลักฐานบันทึกการสูญหายของหนังสือนั้นไว้ และควรมีคำจดแจ้งไว้ที่สำเนาหนังสือที่ถ่ายเอกสารไว้ด้วยว่า สำเนา (copy) นี้จำเป็นต้องทำขึ้นเพื่อทดแทนหนังสือที่สูญหายหรือเสียหายไป เนื่องจากไม่สามารถจัดหาต้นฉบับมาทดแทนได้ เหตุผลที่ควรมีคำจดแจ้งนี้ไว้เปิดเผย เพื่อแสดงถึงความสุจริตของห้องสมุดในการทำซ้ำ และเพื่อเป็นหลักฐานป้องกันตนในอนาคต เพราะเมื่อเวลาผ่านไปอาจไม่มีหลักฐานว่าเป็นการทำซ้ำด้วยเหตุผลใด ซึ่งถ้าไม่มีเหตุผลความจำเป็นพิเศษ อาจถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 120 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 75 คน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จัดทำแบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งข้อคำถามออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรสารสนเทศ และด้านกฎหมายทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนน ข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 30 คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากที่ได้จัดทำแบบทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์แล้วทางกลุ่มได้ทำการเผยแพร่และส่งต่อแบบทดสอบนี้ให้กับกลุ่มตัวอย่างผ่านหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นทางนิสิตในสาขาชั้นปีเดียวกัน ต่างชั้นปี และรวมไปถึงได้มีการขอความกรุณาจากอาจารย์ภายในสาขาในการส่งแบบทดสอบในกับนิสิตชั้นปีอื่น

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากได้รับผลแบบทดสอบจากกลุ่มตัวอย่างคณะผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel ในการจัดกระทำข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ทำแบบทดสอบ

นำข้อมูลผู้ทำแบบทดสอบที่ได้มาจัดแยกข้อมูลตามชั้นปี และวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกรรมการกระทำสิ่งที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยคิดเป็นค่าร้อยละ

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบ

เป็นแบบทดสอบโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 3 ระดับ กำหนดค่าน้ำหนักคะแนน ดังนี้

ระดับดี	24-30	คะแนน
ระดับปานกลาง	16-23	คะแนน
ระดับพอใช้ ต่ำกว่า	16	คะแนน

หลังจากนั้นนำคะแนนของผู้ทดสอบที่ได้มาหาค่าร้อยละ แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ทำแบบทดสอบในด้านของชั้นปี พฤติกรรมการกระทำสิ่งที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ และคะแนนของผู้ทดสอบที่ได้ทำแบบทดสอบ ส่วนการสรุปผลรวมคะแนนมีการแสดงค่าร้อยละ ค่า MIN ค่า MAX และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ ทำการรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 75 คน และการวิเคราะห์ใช้การวิเคราะห์รูปแบบของสถิติบรรยายในการวิเคราะห์และแสดงผล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
Min	แทน	คะแนนต่ำสุดของกลุ่มตัวอย่าง
Max	แทน	คะแนนสูงสุดของกลุ่มตัวอย่าง

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. จำนวนนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา โดยแบ่งแต่ละชั้นปี
2. พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา แบ่งตามจำนวนคนที่มีพฤติกรรม
3. พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา แบ่งตามข้อพฤติกรรมที่เข้าข่าย
4. เกณฑ์การให้คะแนนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษาชั้นปีที่ 1- 4
5. จำนวนข้อถูกของการทำแบบทดสอบของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1- 4
6. เกณฑ์คะแนนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษาชั้นปีที่ 1- 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. จำนวนนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา โดยแบ่งแต่ละชั้นปี ปรากฏดังตาราง 1

ตาราง 1 จำนวนนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา โดยแบ่งแต่ละชั้นปี

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1	13	17.33
ชั้นปีที่ 2	15	20.00
ชั้นปีที่ 3	30	40.00
ชั้นปีที่ 4	17	22.67
รวม	75	100.00

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่าผู้ทบทวนทดสอบทั้งหมดมีจำนวน 75 คน เมื่อทำการแบ่งตามระดับชั้นปี จะแบ่งได้ดังนี้ นิสิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 13 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 15 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 คน และชั้นปีที่ 4 จำนวน 17 คน โดยคิดเป็นร้อยละได้ 17.33, 20.00, 40.00 และ 22.67 ตามลำดับ

2. พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา แบ่งตามจำนวนคนที่มีพฤติกรรม ปรากฏดังตาราง 2

ตาราง 2 พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา แบ่งตามจำนวนคนที่มีพฤติกรรม

พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์	จำนวน	ร้อยละ
เคย	56	74.66
ไม่เคย	19	25.33
รวม	75	100

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่าผู้ทำแบบทดสอบจำนวนถึง 56 คนเคยกระทำพฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งกล่าวเป็นร้อยละ 74.66 จากทั้งหมด ในส่วนของผู้ไม่เคยกระทำพฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นอยู่ที่ 19 คน คิดเป็นร้อยละ 25.33 จากทั้งหมด

3. พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา แบ่งตามข้อพฤติกรรมที่เข้าข่าย ปรากฏดังตาราง 3

ตาราง 3 พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา แบ่งตามข้อพฤติกรรมที่เข้าข่าย

พฤติกรรม	จำนวน	ร้อยละ
การรับชมสื่อบันเทิงไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ซีรีส์ หรือการ์ตูนจากช่องทางที่ไม่ใช่ช่องทางลิขสิทธิ์	47	62.66
การโหลดไฟล์การ์ตูน นิยาย เพลง หรือวิดีโอมาใช้งานเถื่อนโดยไม่ได้เสียเงินซื้อ	37	49.33
การนำเอาภาพหรือผลงานของผู้อื่นมาโดยไม่ได้ออกอนุญาต	33	44.00
การติดตั้งแอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ หรือโปรแกรมจากแหล่งละเมิดลิขสิทธิ์	28	37.33
การซื้อแผ่นเพลง แผ่นหนัง หรือแผ่นการ์ตูนที่ไม่ถูกลิขสิทธิ์	26	34.66
การเข้าอ่านการ์ตูน หรือนิยายบนเว็บไซต์ที่ไม่ถูกลิขสิทธิ์แม้ว่าเรื่องนั้นจะมีการตีพิมพ์อยู่	25	33.33
การคัดลอกบทความจากหนังสือหรือรายงานวิชาการ มาประกอบการทำงานของตนโดยไม่อ้างอิงถึงแหล่งที่มา	20	26.66
การนำผลงานของผู้อื่นมาใช้เชิงพาณิชย์หารายได้ให้แก่ตนเอง	3	4.00

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการเข้าข่ายที่ผู้ทำแบบทดสอบได้ตอบคำถาม โดยจากพฤติกรรมทั้ง 8 ข้อ พบว่าพฤติกรรมที่ผู้ทำแบบทดสอบส่วนใหญ่เคยกระทำมากที่สุดได้แก่ การรับชมสื่อบันเทิงไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ซีรีส์หรือการ์ตูนจากช่องทางที่ไม่ใช่ช่องทางลิขสิทธิ์ 47 คำตอบ คิดเป็นร้อยละ 62.66 พฤติกรรมที่เคยกระทำมากรองลงมาเป็นอันดับ 2 คือ การโหลดไฟล์การ์ตูน นิยาย เพลง หรือวิดีโอมาใช้งานเถื่อนโดยไม่ได้เสียเงินซื้อ 37 คำตอบ คิดเป็นร้อยละ 49.33 และพฤติกรรมที่เคยกระทำมากรองลงมาเป็นอันดับ 3 คือ การนำเอาภาพหรือผลงานของผู้อื่นมาโดยไม่ได้ออกอนุญาต 33 คำตอบ คิดเป็นร้อยละ 44.00

4. เกณฑ์การให้คะแนนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษาชั้นปีที่ 1 – 4
ปรากฏดังตาราง 4

ตาราง 4 เกณฑ์การให้คะแนนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษาชั้นปีที่ 1- 4

ระดับการศึกษา	ระดับเกณฑ์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1	ดี	0	0
	ปานกลาง	4	5.33
	พอใช้	9	12.00
ชั้นปีที่ 2	ดี	0	0
	ปานกลาง	4	5.33
	พอใช้	11	14.67
ชั้นปีที่ 3	ดี	3	4.00
	ปานกลาง	9	12.00
	พอใช้	18	24.00
ชั้นปีที่ 4	ดี	0	0
	ปานกลาง	6	8.00
	พอใช้	11	14.67
รวม	ดี	3	4.00
	ปานกลาง	23	30.67
	พอใช้	49	65.33

จากตาราง 4 แสดงถึงระดับเกณฑ์การให้คะแนนของนิสิตชั้นปีที่ 1- 4 โดยรายงานจากเกณฑ์การวัดจากระดับเกณฑ์ที่นิสิตในแต่ละชั้นปีมีมากที่สุด ได้ผลดังนี้ นิสิตชั้นปีที่ 1 เกณฑ์ที่มีจำนวนเยอะที่สุดคือ พอใช้ คิดเป็นร้อยละ 12.00 ชั้นปีที่ 2 เกณฑ์ที่มีจำนวนเยอะที่สุดคือ พอใช้ คิดเป็นร้อยละ 14.67 นิสิตชั้นปีที่ 3 เกณฑ์ที่มีจำนวนเยอะที่สุดคือ พอใช้ คิดเป็นร้อยละ 24.00 นิสิตชั้นปีที่ 4 เกณฑ์ที่มีจำนวนเยอะที่สุดคือ พอใช้ คิดเป็นร้อยละ 14.67 โดยรวมจากทั้งปีทั้ง 4 เกณฑ์ที่มีจำนวนเยอะที่สุดคือ พอใช้ คิดเป็นร้อยละ 65.33

5. จำนวนข้อถูกของการทำแบบทดสอบของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษาชั้นปีที่ 1 - 4 ปรากฏดังตาราง 5

ตาราง 5 จำนวนข้อถูกของการทำแบบทดสอบของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา
ชั้นปีที่ 1- 4

ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ทั่วไป	จำนวนที่ถูกต้อง (ข้อ)	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1	117	45.00
ชั้นปีที่ 2	129	43.00
ชั้นปีที่ 3	305	50.83
ชั้นปีที่ 4	165	48.53
ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรสารสนเทศ	จำนวนที่ถูกต้อง (ข้อ)	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1	56	43.08
ชั้นปีที่ 2	54	36.00
ชั้นปีที่ 3	139	46.33
ชั้นปีที่ 4	76	44.71
รวม	1,041	46.27

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นจำนวนข้อถูกของการทำแบบทดสอบของนิสิตแต่ละชั้นปีซึ่งแบ่งส่วนตามหัวข้อด้านกฎหมายโดยอิงจากแบบทดสอบ ส่วนแรกคือจำนวนข้อถูกของด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ทั่วไป ระดับชั้นปีที่ 1 ได้ 117 ข้อ คิดเป็นร้อยละคือ 45.00 ระดับชั้นปีที่ 2 ได้ 129 ข้อ คิดเป็นร้อยละคือ 43.00 ระดับชั้นปีที่ 3 ได้ 305 ข้อ คิดเป็นร้อยละคือ 50.83 และระดับชั้นปีที่ 4 ได้ 165 ข้อ คิดเป็นร้อยละคือ 48.53 ส่วนที่สองคือจำนวนข้อถูกของด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรสารสนเทศ ระดับชั้นปีที่ 1 ได้ 56 ข้อ คิดเป็นร้อยละคือ 43.08 ระดับชั้นปีที่ 2 ได้ 54 ข้อ คิดเป็นร้อยละคือ 36.00 ระดับชั้นปีที่ 3 ได้ 139 ข้อ คิดเป็นร้อยละคือ 46.33 ระดับชั้นปีที่ 4 ได้ 76 ข้อ คิดเป็นร้อยละ 44.71 และจากจำนวนทั้งหมดของทั้งสองส่วนคิดเป็นร้อยละคือ 46.27

6. ผลรวมและเกณฑ์คะแนนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4
ปรากฏดังตาราง 6

ตาราง 6 เกณฑ์คะแนนของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4

ระดับการศึกษา	N	Min	Max	S.D.	$\bar{X}$	เกณฑ์คะแนน
ชั้นปีที่ 1	13	9	17	2.39	13	พอใช้
ชั้นปีที่ 2	15	4	20	4.35	12	พอใช้
ชั้นปีที่ 3	30	3	25	6.36	15	พอใช้
ชั้นปีที่ 4	17	10	18	2.65	14	พอใช้
รวม	75	3	25	4.78	14	พอใช้

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่าผลรวมและเกณฑ์ของกลุ่มตัวอย่างในชั้นปี 1 มีจำนวนผู้ทำแบบทดสอบ 13 คน ค่าต่ำสุด (MIN) คือ 9 ค่าสูงสุด (MAX) คือ 17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คือ 2.39 และค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) คือ 13 นิสิตชั้นปีที่ 2 มีจำนวนผู้ทำแบบทดสอบ 15 คน ค่าต่ำสุด (MIN) คือ 4 ค่าสูงสุด (MAX) คือ 20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คือ 4.35 และค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) คือ 12 นิสิตชั้นปีที่ 3 มีจำนวนผู้ทำแบบทดสอบ 30 คน ค่าต่ำสุด (MIN) คือ 3 ค่าสูงสุด (MAX) คือ 25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คือ 6.36 และค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) คือ 15 นิสิตชั้นปีที่ 4 มีจำนวนผู้ทำแบบทดสอบ 17 คน ค่าต่ำสุด (MIN) คือ 10 ค่าสูงสุด (MAX) คือ 18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คือ 2.65 และค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) คือ 14 และเกณฑ์คะแนนของแต่ละชั้นปีได้มีการอิงจากคะแนนเฉลี่ย ซึ่งพบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 มีเกณฑ์คะแนนออกมาเหมือนกันทุกระดับชั้นคือ อยู่ในเกณฑ์พอใช้

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเรื่องความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1- 4 จำนวน 75 คน โดยทางผู้วิจัยทำการนำเสนอผลของการวิจัยครั้งนี้ตามลำดับดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการดำเนินวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
7. สรุปผลการวิจัย
8. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อศึกษาความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1- 4 จำนวน 120 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1- 4 จำนวน 75 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จัดทำแบบทดสอบจำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งข้อคำถามออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรสารสนเทศ และด้านกฎหมายทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนน ข้อละ 1 คะแนน คะแนนเต็ม 30 คะแนน

วิธีการดำเนินวิจัย

1. ประชากร คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4

จำนวน 120 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 1-4

จำนวน 75 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบ เป็นออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับสถานภาพและพฤติกรรมของผู้ทดสอบ เป็นคำถามเบื้องต้นที่มีการถามถึงตัวของผู้ทำแบบทดสอบ เป็นแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบเกี่ยวกับเรื่องลิขสิทธิ์ ซึ่งมีการแบ่งข้อคำถามออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรสารสนเทศ และด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ทั่วไป โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะทราบถึงความรู้และความเข้าใจในเรื่องลิขสิทธิ์ของผู้ทำแบบทดสอบ เป็นแบบเลือกตอบ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากที่ได้จัดทำแบบทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์แล้วทางกลุ่มได้ทำการเผยแพร่และส่งต่อแบบทดสอบนี้ให้กับกลุ่มตัวอย่างผ่านหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นทางนิสิตในสาขาชั้นปีเดียวกัน ต่างชั้นปี และรวมไปถึงได้มีการขอความกรุณาจากอาจารย์ภายในสาขาในการส่งแบบทดสอบในกับนิสิตชั้นปีอื่น

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากได้รับผลแบบทดสอบจากกลุ่มตัวอย่างคณะผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel ในการจัดกระทำข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ทำแบบทดสอบ

นำข้อมูลผู้ทำแบบทดสอบที่ได้มาจัดแยกข้อมูลตามชั้นปี และวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกรรมการกระทำสิ่งที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยคิดเป็นค่าร้อยละ

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบ

เป็นแบบทดสอบโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 3 ระดับ กำหนดค่าน้ำหนักคะแนน ดังนี้

ระดับดี	24-30	คะแนน
ระดับปานกลาง	16-23	คะแนน
ระดับพอใช้ ต่ำกว่า	16	คะแนน

หลังจากนั้นนำคะแนนของผู้ทดสอบที่ได้มาหาค่าร้อยละ แล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ทำแบบทดสอบในด้านของชั้นปี พฤติกรรมการกระทำสิ่งที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ และคะแนนของผู้ทดสอบที่ได้ทำแบบทดสอบ ส่วนการสรุปผลรวมคะแนนมีการแสดงค่าร้อยละ ค่า MIN ค่า MAX และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการสำรวจพฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ทำแบบทดสอบ

จากผลสำรวจพฤติกรรมมีผู้ที่เคยกระทำพฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ 56 คน และผู้ที่ไม่เคยกระทำพฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ 19 คน และจากผลสำรวจพฤติกรรมที่เข้าข่ายนั้นได้ว่า พฤติกรรมที่ผู้ทำแบบสอบถามเคยกระทำเยอะที่สุดคือ การรับชมสื่อบันเทิงไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ซีรีส์ หรือการ์ตูนจากช่องทางที่ไม่ใช่ช่องทางลิขสิทธิ์ 47 คำตอบ พฤติกรรมเข้าข่ายอันดับสองคือ การโหลดไฟล์การ์ตูน นิยาย เพลง หรือวิดีโอมาใช้งานเถื่อนโดยไม่ได้เสียเงินซื้อ 37 คำตอบ และพฤติกรรมที่เข้าข่ายที่ผู้ทำแบบทดสอบตอบน้อยที่สุดคือ การนำผลงานของผู้อื่นมาใช้เชิงพาณิชย์หารายได้ให้แก่ตนเอง 3 คำตอบของการตอบผลสำรวจพฤติกรรม

ส่วนที่ 2 จำนวนข้อถูกของการทำแบบทดสอบของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4

โดยมีการแบ่งจำนวนข้อถูกจากทำแบบทดสอบตามด้านของกฎหมาย 2 ด้าน คือ ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ทั่วไป และ ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรสารสนเทศ ซึ่งผลจำนวนข้อถูกของด้านกฎหมายทั่วไปเรียงตามชั้นปีคือ นิสิตระดับชั้นปีที่ 1 ได้ 117 ข้อ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 ได้ 129 ข้อ นิสิตระดับชั้นปีที่ 3 ได้ 305 ข้อ และนิสิตระดับชั้นปีที่ 4 ได้ 165 ข้อ ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรสารสนเทศโดยรายงานตามระดับชั้นปีคือ นิสิตระดับชั้นปีที่ 1 ได้ 56 ข้อ นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 ได้ 54 ข้อ นิสิตระดับชั้นปีที่ 3 ได้ 139 ข้อ นิสิตระดับชั้นปีที่ 4 ได้ 76 ข้อ ซึ่งนับตามจำนวนข้อถูกทั้งหมดของกลุ่มเป้าหมายได้ทั้งหมด 1,041 ข้อ

ซึ่งจากด้านกฎหมายทั้งสองที่ได้ทำการแบ่งโดยอิงจากแบบทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์นั้นพบว่า ระดับชั้นปีที่มีจำนวนข้อถูกเยอะที่สุดจากทั้ง 4 ระดับคือ นิสิตระดับชั้นปีที่ 3 ที่ได้จำนวนข้อถูกรวมกันจากกฎหมายทั้งสองด้านได้ 444 ข้อ

ส่วนที่ 3 เกณฑ์การให้คะแนนโดยอิงจากจำนวนข้อถูกของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 1-4

โดยผลสรุปจากเกณฑ์ที่ได้ของนิสิตชั้นปีที่ 1-4 มีผลเกณฑ์ดังนี้ นิสิตระดับชั้นปีที่ 1 ระดับปานกลาง 4 คน และระดับพอใช้ 9 คน นิสิตระดับชั้นปีที่ 2 ระดับปานกลาง 4 คน และระดับพอใช้ 11 คน นิสิตระดับชั้นปีที่

3 ระดับดี 3 คน ระดับปานกลาง 9 คน และระดับพอใช้ 18 คน นิสิตระดับชั้นปีที่ 4 ระดับปานกลาง 6 คน และระดับพอใช้ 11 คน

ซึ่งจากระดับเกณฑ์ทั้งหมดของนิสิตชั้นปีที่ 1-4 มีผลคือ ระดับดี 3 คน ระดับปานกลาง 23 คน และระดับพอใช้ 49 คน จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าจากการทำแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ นิสิตทั้ง 4 ชั้นปีมีระดับเกณฑ์ที่ไปทิศทางเดียวกันคือ อยู่ในระดับพอใช้เป็นส่วนใหญ่

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สามารถอภิปรายได้ดังนี้

จากคะแนนการทำแบบทดสอบของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มีข้อที่มักตอบผิดทั้งหมด 19 ข้อจาก 30 ข้อ โดยข้อที่ตอบผิดมากที่สุดคือคำถามที่ถามว่า “บริษัทที่ได้ทำการจดทะเบียนการค้ามากกว่า 10 ปีได้รับการร้องเรียนมาว่าผลิตภัณฑ์ของตนเองมีปัญหาจึงทำการตรวจสอบสินค้าและหาสาเหตุถึงสิ่งที่เกิดขึ้น หากว่าเมื่อตรวจสอบไปตรวจสอบมากกลับพบว่าสินค้านั้นเป็นของบริษัทอื่นที่ทำการเลียนแบบชื่อบริษัทและลักษณะการตั้งชื่อผลิตภัณฑ์ให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับของตนเองในภายหลัง ในสถานการณ์เช่นนี้ ทางบริษัทสามารถทำการฟ้องร้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้หรือไม่เพราะเหตุใด” มีคนตอบคำถามข้อนี้ถูกแค่ 9 คน

สาเหตุที่ตอบคำถามข้อนี้ได้มีน้อยมีหลายปัจจัย เช่น

- คำถามซับซ้อนเกินไปอ่านแล้วทำความเข้าใจยาก
- คำถามยาวเกินไปอ่านไม่ละเอียดทำให้ทำความเข้าใจความหมายของคำถามไม่ได้
- คำตอบอาจใกล้เคียงกันมากเกินไป

เกณฑ์ความรู้ความเข้าใจของนิสิตในเรื่องลิขสิทธิ์ นิสิตชั้นปีที่ 1 วิเคราะห์เกณฑ์ความรู้ความเข้าใจออกมาเป็นพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 12.00 นิสิตชั้นปีที่ 2 วิเคราะห์เกณฑ์ความรู้ความเข้าใจออกมาเป็นพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 14.67 นิสิตชั้นปีที่ 3 วิเคราะห์เกณฑ์ความรู้ความเข้าใจออกมาเป็นพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 24.00 นิสิตชั้นปีที่ 4 วิเคราะห์เกณฑ์ความรู้ความเข้าใจออกมาเป็นพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 14.67 โดยรวมนิสิตทั้ง 4 ชั้นปีของสาขาวิชาสารสนเทศศึกษามีความรู้ความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์อยู่ในเกณฑ์พอใช้ เป็นเกณฑ์ที่ต่ำที่สุดซึ่งถือว่าต่ำกว่าที่ควรจะเป็นสำหรับนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เกิดขึ้นได้หลายปัจจัย

ปัจจัยเกี่ยวกับความรู้และการศึกษา

เนื่องจากตอนินิตแต่ละคนจะมีความรู้เรื่องลิขสิทธิ์แต่ก็เป็นเพียงความรู้เบื้องต้น ไม่ใช่ข้อมูลเชิงลึกทำให้เมื่อเจอคำถามกรณีตัวอย่างที่ซับซ้อนก็อาจไม่สามารถวิเคราะห์คำตอบออกมาได้อย่างถูกต้องถึงแม้ว่าสาขาวิชาสารสนเทศศึกษาจะมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องลิขสิทธิ์แต่เนื้อหาที่มีสอนก็จะเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ห้องสมุดเป็นส่วนใหญ่ ไม่ได้มีวิชาที่สอนลิขสิทธิ์ทั้งหมดอย่างละเอียด ทำให้นิสิตไม่มีความรู้มากพอในการทำแบบทดสอบ และอีกทั้งในแต่ละชั้นปียังมีการเรียนที่เจาะลึกในเรื่องของลิขสิทธิ์ยังไม่ละเอียดเท่ากันทุกชั้นปี จึงทำให้ความแตกต่างของแต่ละปีมีความรู้ความเข้าใจไม่เท่ากัน จึงส่งผลต่อคะแนนในการทำแบบทดสอบ

ปัจจัยเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เนื่องจากคำถามของแบบสอบถามจะแบ่งเนื้อหาเป็นด้านลิขสิทธิ์ทั่วไป 20 ข้อและด้านองค์กรสารสนเทศ 10 ข้อ จะเห็นได้ว่าสัดส่วนของคำถามไม่เท่ากัน ทำให้การอภิปรายผลที่เป็นไปได้เกี่ยวกับปัจจัยความรู้และการศึกษาขัดแย้งกับผลสรุปการวิจัย โดยสัดส่วนคะแนนที่ผู้ทำแบบทดสอบทำได้คือด้านลิขสิทธิ์ทั่วไปตอบถูกร้อยละ 47.67 ด้านองค์กรสารสนเทศตอบถูกร้อยละ 43.33 ผู้ทำแบบทดสอบตอบคำถามด้านลิขสิทธิ์ทั่วไปได้มากกว่าด้านองค์กรสารสนเทศ

คำถามในแบบทดสอบมีความเข้าใจยาก เนื้อหาซับซ้อนต้องใช้สมาธิในการอ่านอาจจะทำให้รู้สึกไม่อยากอ่านไม่อยากทำ ถ้านิสิตไม่ได้ตั้งใจทำอย่างเต็มที่ก็เป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ทำให้ได้คะแนนน้อย ทั้งนี้เนื่องจากจำนวนผู้ทำแบบสอบถามของแต่ละชั้นปีมีจำนวนไม่เท่ากันอาจจะให้เกณฑ์ที่วิเคราะห์ออกมาเป็นดังนี้

พฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ จากนิสิตที่ทำแบบสอบถามทั้งหมด 75 คน มีคนที่เคยกระทำพฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์จำนวน 56 คน คนที่ไม่เคยกระทำพฤติกรรมที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์จำนวน 19 คนโดยพฤติกรรมที่ทำมากที่สุด คือการรับชมสื่อบันเทิงไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ซีรีส์หรือการ์ตูนจากช่องทางที่ไม่ใช่ช่องทางลิขสิทธิ์ ทำให้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์กับคะแนนแบบทดสอบของกลุ่มเป้าหมาย ได้ว่า เนื่องจากคะแนนของนิสิตแต่ละคนที่ทำแบบทดสอบมีผลออกมาไม่ต่างกันมากจึงวิเคราะห์ได้ว่า การเคยหรือไม่เคยกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่มีผลต่อคะแนนแบบทดสอบ คนที่ไม่เคยกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ได้มีคะแนนต่างจากผู้ที่เคยกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์มาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะแบบสอบถาม

1. ข้อคำถามควรปรับให้อ่านแล้วเข้าใจง่ายมากขึ้นเนื่องจากข้อที่มีความยาวและมีการกำหนดระยะเวลาในการทำอย่างจำกัดทำให้ผู้ทำแบบทดสอบอาจจะไม่ได้มีเวลามากพอที่จะมีการวิเคราะห์ที่มากพอสำหรับการทำแบบทดสอบ
2. ควรปรับคำถามของแบบสอบถามให้คำถามทั้งสองด้านมีจำนวนข้อที่ไม่ต่างกันมากและไม่ให้มีคำถามประเภทใช่เพราะไม่ใช่เพราะมากเกินไป
3. ควรกำหนดจำนวนผู้ทำแบบสอบถามแต่ละชั้นปีให้เท่ากันเพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ข้อมูลมากขึ้น
4. เรื่องการเผยแพร่ฟอร์มแบบสอบถามเนื่องจากมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่แต่การเก็บข้อมูลยังล่าช้ากว่าที่กำหนดควรมีการกระตุ้นกลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่ทำให้ทราบระดับความรู้ความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของกลุ่มเป้าหมายมีข้อเสนอแนะคือ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตมหาวิทยาลัย สาขาสารสนเทศศึกษาระดับของเกณฑ์การทำแบบทดสอบเห็นควรว่าต้องมีระดับที่มากกว่าระดับพอใช้เพื่อที่จะสามารถมีความเข้าใจและถือเป็นการ ป้องกันการกระทำที่เข้าข่ายการลิขสิทธิ์ในปัจจุบันและอนาคต

บรรณานุกรม

- จตุพงศ์ อาจหาญ. (2558). ปัญหาจากการให้ความคุ้มครองคาบเกี่ยวหรือซ้ำซ้อนระหว่างกฎหมาย ลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์ และเครื่องหมายการค้า ที่มีผลต่อคำพิพากษาของศาล. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2564, จาก https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=253370&query=%A1%AE%CB%C1%D2%C2%C5%D4%A2%CA%D4%B7%B8%D4%EC&s_mode=any&d_field=&d_start=0000-00-00&d_end=2564-10-16&limit_lang=&limited_lang_code=&order=&order_by=&order_type=&result_id=21&maxid=69
- ชนิสรา ร้อยเที่ยง. (2558). มาตรการทางกฎหมายในการดำเนินคดีลิขสิทธิ์. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2564, จาก https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=253370&query=%A1%AE%CB%C1%D2%C2%C5%D4%A2%CA%D4%B7%B8%D4%EC&s_mode=any&d_field=&d_start=0000-00-00&d_end=2564-10-16&limit_lang=&limited_lang_code=&order=&order_by=&order_type=&result_id=21&maxid=69
- ปารเมศ บุญญานันต์. (2563). กฎหมายคุ้มครองข้อมูลในฐานะข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2564, จาก https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=443618&query=%A1%AE%CB%C1%D2%C2%C5%D4%A2%CA%D4%B7%B8%D4%EC&s_mode=any&d_field=&d_start=0000-00-00&d_end=2564-10-16&limit_lang=&limited_lang_code=&order=&order_by=&order_type=&result_id=38&maxid=69
- พงษ์ศักดิ์ กิตติสมเกียรติ. (2527). ลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิในการแปล และการทำซ้ำซึ่งหนังสือ. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2564, จาก https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=362443&query=%A1%AE%CB%C1%D2%C2%C5%D4%A2%CA%D4%B7%B8%D4%EC&s_mode=any&d_field=&d_start=0000-00-00&d_end=2564-10-16&limit_lang=&limited_lang_code=&order=&order_by=&order_type=&result_id=30&maxid=69
- ปัญญาพัชญ์ ญาณะคำ; และ วรราชพร อารยะพันธ์. (2563). ความรู้ความเข้าใจและปัญหาการใช้กฎหมาย ลิขสิทธิ์ ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2564, จาก <https://so03.tcithaijo.org/index.php/JHUMANS/article/download/244113/168826/>

ฝ่ายวิจัย มหาวิทยาลัยคริสเตียน. (2555). ระบบและกลไกเพื่อช่วยในการคุ้มครองสิทธิ ของงานวิจัย

นวัตกรรมและงานสร้างสรรค์. สืบค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2564, จาก

<https://service.christian.ac.th/rdc/man->

[ual/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B9%89%E0%B8%A1%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%B4%E0%B9%8C%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%A2.pdf](https://service.christian.ac.th/rdc/man-ual/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B9%89%E0%B8%A1%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%B4%E0%B9%8C%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%A2.pdf)

รศสุคนธ์ โกกุล. (2550). ความรู้และการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานด้านวรรณกรรมสำหรับบรรณารักษ์

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2564,

จาก https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=43281&query=%A1%AE%CB%C1%D2%C2%C5%D4%A2%CA%D4%B7%B8%D4%EC&s_mode=any&d_field=&d_start=0000-00-00&d_end=2564-10-16&limit_lang=&limited_lang_code=&order=&order_by=&order_type=&result_id=9&maxid=69

ภัคฐ์ชอร วนกรกุล. (2552). การใช้งานลิขสิทธิ์สำหรับผู้ปฏิบัติงานห้องสมุด มหาวิทยาลัยเอกชน

กรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2564, จาก

<http://dspace.spu.ac.th/bit->

[stream/123456789/2113/1/52%20%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B8%93%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8%84%E0%B8%90%E0%B9%8C%E0%B8%A9%E0%B8%AD%E0%B8%A3](http://dspace.spu.ac.th/bit-stream/123456789/2113/1/52%20%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B8%93%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8%84%E0%B8%90%E0%B9%8C%E0%B8%A9%E0%B8%AD%E0%B8%A3)

อำนาจ เนตยสุภา. (2552). กฎหมายลิขสิทธิ์เปรียบเทียบ : กรณี Moral Rights. สืบค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน

2564, จาก https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=239676&query=%A1%AE%CB%C1%D2%C2%C5%D4%A2%CA%D4%B7%B8%D4%EC&s_mode=any&d_field=&d_start=0000-00-00&d_end=2564-10-16&limit_lang=&limited_lang_code=&order=&order_by=&order_type=&result_id=19&maxid=69



เครื่องมือแบบทดสอบเพื่อทำการวิจัย

เรื่อง ความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบทดสอบนี้จัดทำขึ้นเพื่อทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 ข้อ

เพื่อนำผลการทดสอบมาใช้ในการหาคำอธิบายความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รายวิชา IS301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ทำแบบทดสอบ

เนื่องจากแบบทดสอบเป็นการเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการทำวิจัย ผู้จัดทำจึงจำเป็นต้องขออนุญาตเก็บข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ชั้นปี

2. คุณเคยกระทำการที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่

กรณีตอบ ไม่เคย ให้เข้าไปสู่หน้าทำแบบทดสอบ

กรณีตอบ เคย ให้ตอบว่าเคยกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ในข้อใดบ้าง (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- การโหลดไฟล์การ์ตูน นิยาย เพลง หรือวิดีโอมาใช้งานโดยไม่เสียเงินซื้อ
- การซื้อแผ่นเพลง แผ่นหนัง หรือแผ่นการ์ตูนที่ไม่ถูกลิขสิทธิ์
- การนำเอาภาพหรือผลงานของผู้อื่นมาโดยไม่ได้อุญาต
- การรับชมสื่อบันเทิงไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ซีรีส์ หรือการ์ตูนจากช่องทางที่ไม่ใช่ช่องทางลิขสิทธิ์
- การติดตั้งแอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ หรือโปรแกรมจากแหล่งละเมิดลิขสิทธิ์
- การเข้าอ่านการ์ตูน หรือนิยายบนเว็บไซต์ที่ไม่ถูกลิขสิทธิ์แม้ว่าเรื่องนั้นจะมีการตีพิมพ์อยู่
- การนำผลงานของผู้อื่นมาใช้เชิงพาณิชย์หารายได้ให้แก่ตนเอง
- การคัดลอกบทความจากหนังสือหรือรายงานวิชาการ มาประกอบการทำงานของตนโดยไม่อ้างอิงถึงแหล่งที่มา
- อื่นๆ :

ส่วนที่ 2 แบบทดสอบ คำถาม 30 ข้อ ในรูปแบบ 4 ตัวเลือก

คำชี้แจง : แบบทดสอบนี้เป็นการจัดทำแบบทดสอบที่เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา IS301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศของนิสิตชั้นปีที่ 3

คำสั่ง : จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดตามความเข้าใจของตนโดยที่ไม่ได้มีการค้นหาข้อมูลคำตอบ จากแหล่งข้อมูลอื่นในการตอบ และผู้ทำแบบทดสอบมีระยะเวลาการทำแบบทดสอบทั้งหมด 40 นาที โดยแบบทดสอบแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรสารสนเทศ จำนวน 10 ข้อ
2. ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ทั่วไป จำนวน 20 ข้อ

ข้อ	คำถาม	หัวข้อ
1	สำนักพิมพ์นำหนังสือมาให้ห้องสมุดพิจารณาจัดซื้อ แต่ห้องสมุดได้นำหนังสือไปถ่ายสำเนาเพื่อให้บริการภายในห้องสมุด แล้วส่งหนังสือเล่มนั้นคืนสำนักพิมพ์ ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์หรือไม่ 1. ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะสำนักพิมพ์เป็นเจ้าของหนังสือและทางห้องสมุดเองยังไม่มี การจัดซื้อหนังสือเล่มนี้ ห้องสมุดจึงไม่มีสิทธิ์ที่จะถ่ายสำเนาไปให้บริการได้ 2. ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะห้องสมุดไม่มีสิทธิทำสำเนาหนังสือที่ไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์แม้จะทำการจัดซื้อแล้ว 3. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะ สำเนาที่ห้องสมุดทำขึ้นไม่ได้นำไปซื้อขายให้เกิดผลกำไร 4. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะ หนังสือที่ห้องสมุดทำสำเนาขึ้นเป็นหนังสือที่ทางสำนักพิมพ์ส่งมาให้ห้องสมุดพิจารณาจัดซื้อ	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ
2	ห้องสมุดนำทรัพยากรที่ไม่ใช้ในห้องสมุดแล้ว เช่น งานสิ่งบันทึกเสียง งานโสตทัศนวัสดุ ไปจำหน่าย ถือว่าห้องสมุดละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ 1. ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะเป็นการกระทำที่หวังผลกำไร โดยไม่ได้รับการยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ 2. ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะห้องสมุดนำทรัพยากรไปจำหน่าย โดยไม่ได้รับการยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ 3. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะห้องสมุดเป็นเจ้าของทรัพย์สิน มีกรรมสิทธิ์ในการจำหน่าย 4. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะห้องสมุดทำเพื่อหาทุนทรัพยากรในการจัดซื้อทรัพยากรใหม่ ๆ	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ

3	กรณีร้านรับจ้างถ่ายเอกสารซึ่งเช่าพื้นที่ของห้องสมุดทำการละเมิดลิขสิทธิ์ห้องสมุดต้องรับผิดชอบร่วมกับร้านถ่ายเอกสารหรือไม่ 1. ต้อง เพราะห้องสมุดเป็นคนอนุญาตให้ร้านถ่ายเอกสารเช่าพื้นที่ของตนเอง 2. ไม่ เพราะห้องสมุดไม่ได้รับรายได้จากร้านรับจ้างถ่ายเอกสาร 3. ต้อง เพราะมีการใช้ทรัพยากรของห้องสมุดในการสร้างรายได้ให้กับร้านรับจ้างถ่ายเอกสาร 4. ไม่ เพราะห้องสมุดไม่ได้มีส่วนได้ส่วนเสียกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ
4	อาจารย์เสียค่าใช้จ่ายในการจ้างห้องสมุดผลิตสื่อการสอน ซึ่งห้องสมุดได้มอบหมายให้บุคลากรเป็นผู้จัดทำโดยอาจารย์เป็นผู้ให้ข้อมูล ใครคือเจ้าของลิขสิทธิ์สื่อการสอน 1. อาจารย์ 2. ห้องสมุด 3. บุคลากร 4. ถูกทุกข้อ	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ
5	ห้องสมุดทำเว็บไซต์และทำการลิงก์ข้อมูลไปที่เว็บไซต์อื่นโดยไม่ขออนุญาตถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ 1. ผิด เพราะไม่ได้ขออนุญาตเจ้าของเว็บไซต์ก่อน 2. ผิด เพราะถือเป็นการเผยแพร่เว็บไซต์ของผู้อื่น 3. ไม่ผิด เพราะการลิงก์เว็บไซต์ไม่ได้เป็นการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่งานที่มีลิขสิทธิ์ 4. ไม่ผิด เพราะเว็บไซต์ไม่ถือเป็นงานลิขสิทธิ์เพราะฉะนั้นการลิงก์จึงไม่ถือเป็นการผิดลิขสิทธิ์	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ
6	ข้อใดไม่ใช่ยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับห้องสมุด 1. นาย ก ทำการคัดลอกและอ้างอิงงานต้นฉบับบางจุด และทำการอ้างอิงงานถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ 2. นาย ข ทำการเผยแพร่งานต้นฉบับต่อสาธารณะในนามของหอจดหมายเหตุ โดยไม่ได้มีเจตนาจะทำการแสวงหากำไร	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ

	3. นาย ค ทำการทำให้งานต้นฉบับในนามของบรรณารักษ์เพื่อนำมาใช้ในห้องสมุดที่ตนทำงานอยู่ 4. นาย ง ทำการตัดแปลงข้อมูลจากงานต้นฉบับ และนำมาจำหน่ายในราคาถูกให้แก่พนักงานที่อยู่ในหน่วยงานของตน	
7	กรณีที่ต้องการนำเอาบทความวารสารที่อยู่ในอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการสอน แต่วารสารอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้ถูกกำกับโดยมาตรการทางเทคโนโลยีที่ป้องกันไม่ให้มีการตัดทอนข้อมูลบางส่วน และอนุญาตให้มีการทำซ้ำบางส่วน ของงานเพื่อแจกจ่ายแก่นักศึกษา จากกรณีดังกล่าว เราสามารถทำการทำซ้ำงานบางส่วนออกมาเพื่อใช้เป็นส่วนประกอบในการสอนได้หรือไม่ ข้อใดให้เหตุผลชัดเจนมากที่สุด 1. ทำได้ เพราะการทำซ้ำเป็นการทำซ้ำด้วยเหตุผลว่า ทำซ้ำเพื่อไปใช้ในการประกอบการเรียนการสอน 2. ทำได้ เพราะการที่นำไปทำซ้ำนั้นไม่ได้เป็นการทำซ้ำเพื่อให้เกิดผลกำไรส่วนตัวหรือมีการจำหน่ายงานที่ทำซ้ำไป 3. ไม่ได้ เพราะไม่ว่าจะเป็นการทำด้วยเหตุผลอะไรจะได้ผลกำไรหรือไม่ แต่ถ้าผลงานนั้นได้ถูกกำกับโดยมาตรการทางเทคโนโลยีแล้วไม่สามารถทำได้ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำเพื่อการเรียนการสอนก็ไม่สามารถทำได้ 4. ไม่ได้ เพราะการที่กล่าวว่ามีการทำซ้ำบางส่วนอาจจะเป็นส่วนสำคัญของเนื้อหาหรือเป็นการทำซ้ำที่มีจำนวนเนื้อหามากเกินไปทำให้เข้าข่ายเป็นการละเมิดได้	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ
8	ข้อใดถือว่าเป็นการกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทางห้องสมุด<u>ชัดเจนที่สุด</u> 1. นางสาวริญาเจหงษ์หนังสือที่ตนชอบและหาซื้อไม่ได้แล้วในห้องสมุดเลยทำการทำสำเนาของหนังสือเล่มนั้นเก็บไว้ให้ตัวเองอ่านบางตอน 2. นายอัศนัยชอบฉากความรักของพระเอกนางเอกในหนังสือของห้องสมุด จึงถ่ายรูปหน้ากระดาษนั้นไว้เพื่อนำไปอ่านซ้ำในภายหลัง 3. นางนวมลทำสำเนานวนิยายที่ตนเองชอบของห้องสมุดทั้งเล่ม 4. อาจารย์ทำสำเนาจากหนังสือของห้องสมุด 1 บทจากทั้งหมดมาให้นักเรียนใช้ในการเรียนและทำการเก็บเงินเด็กนักเรียน	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ

9	การทำสำเนาทรัพยากรของห้องสมุด ถือว่าเป็นการทำซ้ำต่องานอันมีลิขสิทธิ์ แต่มีข้อยกเว้นทางกฎหมายที่อนุญาตให้ทำโดยไม่ต้องขออนุญาตหรือจ่ายค่าตอบแทน การกระทำใดต่อไปนี้ ไม่ถือว่า อยู่ภายใต้กฎหมายที่กำหนดและถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ 1. นายไก่อส่งต่อไฟล์เอกสารที่ดาวน์โหลดมาจากเว็บไซต์ของห้องสมุด เพื่อให้เพื่อนศึกษาต่อ 2. อาจารย์ไปถ่ายเอกสารหนังสือเล่มหนึ่งแจกนิสิตที่เรียนวิชาของตน 3. นางกุกดาวน์โหลดเอกสารในห้องสมุดมาเล่าต่อให้กับผู้พิการทางสายตา 4. นางกีกสแกนหนังสือเล่มหนึ่งในห้องสมุดมาสอนเด็กที่เรียนพิเศษกับตน	
10	ในกรณีที่ผู้ใช้บริการของห้องสมุดแห่งหนึ่ง ทำการยืมหนังสือของห้องสมุดไป แล้วทำการจัดทำสำเนาหนังสือเล่มนั้นไว้จนก่อให้เกิดคดีความละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าห้องสมุดต้องมีส่วนรับผิดชอบกับคดีความนี้ จะเป็นเพราะเหตุผลใด 1. เหตุเพราะ ห้องสมุดถือว่าเป็นเจ้าของทรัพยากรนั้น 2. เหตุเพราะ ห้องสมุดเป็นผู้อนุญาตให้ผู้ใช้ทำการยืมทรัพยากรนั้นเอง 3. เหตุเพราะ ห้องสมุดอาจจะมีส่วนรู้เห็นแต่เพิกเฉยต่อการกระทำนั้น 4. ทุกเหตุผลสามารถใช้เป็นเหตุผลในการรับผิดชอบได้ทั้งหมด	กฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับองค์กร สารสนเทศ
11	พฤติกรรมในข้อใดถือเป็นการละเมิดสิทธิของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ 1. แต่งแฟนฟิกันยายให้ตัวละครที่ชอบเป็นพระเอกแทน โดยมีการดัดแปลงเนื้อเรื่องจากต้นฉบับ 2. จัดทำหน้าปกอัลบั้มเพลง ใช้รูปตลกแต่งที่มาจากเว็บแจกรูป โดยไม่ได้ให้เครดิต เพราะตัวเองสมัครสมาชิกแบบเสียเงินให้เว็บในนามบริษัทอยู่แล้ว 3. จ้างนักออกแบบภาพโดยให้ข้อมูลภาพแก่ผู้ออกแบบ เพื่อนำภาพไปสกรีนเสื้อขาย 4. แต่งเพลงของตัวเอง มีการคิดเนื้อร้องและทำนองด้วยตัวเอง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเพลงต่าง ๆ	กฎหมายทั่วไป

12	การคัดลอกเครื่องหมายการค้าจากสินค้าอื่นมาเป็นเครื่องหมายการค้าของตัวเอง ข้อใดอธิบายเหตุผลการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ชัดเจนที่สุด 1. เป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากการคัดลอกรูปแบบเครื่องหมายการค้าของผู้อื่นมาใช้ทางการค้าของตัวเอง 2. เป็นการละเมิดทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม เนื่องจากการเครื่องหมายการค้าถือว่าเป็นทรัพย์สินทางอุตสาหกรรมที่ได้รับการคุ้มครอง และถือเป็นการละเมิดโดยนำเอาเครื่องหมายการค้าของผู้อื่นมาใช้ให้เกิดผลกำไรกับตัวเอง 3. เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากการกระทำโดยตั้งใจ ทำให้ผู้บริโภคเกิดความเข้าใจผิด ส่งผลกระทบให้เกิดความเสียหายทางด้านชื่อเสียงของบริษัท 4. เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากการคัดลอกเครื่องหมายทางการค้าจากบริษัทอื่น	กฎหมายทั่วไป
13	หากลูกจ้างบริษัทอนิเมชันชื่อดังแห่งหนึ่ง ทำการเผยแพร่ภาพต้นฉบับของเรื่อง โดยที่ลูกจ้างคนนั้นเป็นผู้วาดฉากนั้นขึ้นมาเอง แต่ไม่ได้ผ่านการยินยอมของบริษัท บริษัทจะสามารถฟ้องร้องลูกจ้างคนนั้นได้หรือไม่ เพราะเหตุใด 1. ฟ้องได้ เพราะลูกจ้างเอาความลับของบริษัทมาเปิดเผย 2. ฟ้องได้ เพราะลูกจ้างไม่ได้เป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ 3. ไม่สามารถฟ้องได้ เพราะลูกจ้างเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน จึงมีสิทธิ์ในการเปิดเผยข้อมูล 4. ถูกทั้งข้อ 1 และ 2	กฎหมายทั่วไป
14	ในกรณีของการจัดคอนเสิร์ต whitehaus ที่เป็นคอนเสิร์ตรวมศิลปินของค่าย White Music ซึ่งเป็นค่ายย่อยของแกรมมี่ โดยภายในคอนเสิร์ตมีการให้ศิลปินร้องเพลงของศิลปินที่อยู่สังกัดของแกรมมี่เหมือนกัน จากกรณีในการจัดคอนเสิร์ตนี้การที่เอาเพลงของค่ายย่อยค่ายอื่นในแกรมมี่มาร้องทางผู้จัดคอนเสิร์ตนี้ต้องทำการจ่ายค่าลิขสิทธิ์หรือไม่เพราะเหตุใด 1. ต้องจ่ายลิขสิทธิ์ เพราะถือว่าเป็นนำเพลงไปร้องเพื่อก่อให้เกิดรายได้จากงานนั้น และคนร้องไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์	กฎหมายทั่วไป

	2. ต้องจ่ายลิขสิทธิ์ เพราะถึงจะเป็นค่ายเดียวกัน แต่คนร้องไม่ใช่เจ้าของเพลง ก็ต้องจ่ายเพื่อเป็นค่าเพลง 3. ไม่ต้องจ่าย เพราะคอนเสิร์ตและศิลปินที่นำไปร้องเป็นศิลปินที่อยู่ภายใต้สังกัดแกรมมี่เหมือนกัน 4. ไม่ต้องจ่าย เพราะถือว่าเป็นการโปรโมทเพลงของศิลปินค่ายเดียวกัน	
15	การคัดลอกรูปภาพหรือบทความจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในลักษณะใด ไม่ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ 1. การนำภาพหรือบทความไปคัดลอก ทำซ้ำ 2. การนำภาพหรือบทความไปวิจารณ์ ตีชม 3. การนำภาพหรือบทความไปตัดต่อ ตัดแปลง 4. การนำภาพหรือบทความไปใช้ในเชิงพาณิชย์	กฎหมายทั่วไป
16	การรวบรวมเรื่องสั้นที่เกี่ยวกับผีเสื้อ ลิขสิทธิ์งานรวบรวมเรื่องสั้นจะถือเป็นของผู้รวบรวมเรื่องสั้นหรือไม่ เพราะอะไร 1. ผู้รวบรวมเรื่องสั้นไม่ถือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะเจ้าของลิขสิทธิ์คือเจ้าของผลงานเรื่องสั้นแต่ละเรื่อง 2. ผู้รวบรวมเรื่องสั้นไม่ถือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะต้องไปจดทะเบียนลิขสิทธิ์ก่อน 3. ผู้รวบรวมเรื่องสั้นถือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะการรวบรวมเรื่องสั้นถือเป็นผลงานใหม่ของผู้รวบรวมเรื่องสั้น โดยลิขสิทธิ์เรื่องสั้นแต่ละเรื่องยังถือว่าเป็นของผู้แต่งอยู่ 4. ผู้รวบรวมเรื่องสั้นถือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะการรวบรวมเรื่องสั้นถือเป็นผลงานใหม่ของผู้รวบรวมเรื่องสั้น โดยลิขสิทธิ์เรื่องสั้นแต่ละเรื่องก็ไม่ถือว่าเป็นของผู้แต่งแล้ว	กฎหมายทั่วไป
17	โปรแกรมเมอร์ของบริษัทผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งหนึ่ง ได้สร้างโปรแกรมวาดรูปขึ้นมาตามการจ้างงานของบริษัทซึ่งทั้งสองฝ่ายยังไม่ได้มีการทำหนังสือตกลงระหว่างกัน ลิขสิทธิ์ของโปรแกรมวาดรูปนี้จะเป็นของใคร 1. เป็นของบริษัทแต่เพียงผู้เดียวโดยอัตโนมัติ เพราะบริษัทเป็นผู้จ้างงาน	กฎหมายทั่วไป

	2. เป็นของโปรแกรมเมอร์ผู้สร้างเพียงผู้เดียวไม่ว่ากรณีใดก็ตาม 3. เป็นของโปรแกรมเมอร์ผู้สร้างเพียงผู้เดียว เพราะเป็นผู้สร้างผลงานชิ้นนั้น บริษัทไม่มีสิทธิ์นำมาใช้ยกเว้นมีการทำสัญญาระหว่างกันก่อน 4. เป็นลิขสิทธิ์ร่วมกันระหว่างบริษัทกับโปรแกรมเมอร์	
18	สิทธิบัตร คืออะไร 1. หนังสือสำคัญที่ให้ความรู้ในเรื่องของลิขสิทธิ์ 2. หนังสือสำคัญที่ออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3. หนังสือสำคัญที่กำหนดมาตรา กฎหมายต่าง ๆ ของลิขสิทธิ์ 4. ถูกทุกข้อ	กฎหมายทั่วไป
19	กรณีของการที่เราเป็นเจ้าของแอ็กเคานต์เผยแพร่ข่าวสารลงสื่อออนไลน์ได้ทำการนำเอาข่าวสารประจำวันของรายการช่องอื่นมาใส่พิมพ์ใส่และโพสต์ลงสื่อของตนเองถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างไร 1. ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะเป็นการนำเอาข่าวที่เผยแพร่จากช่องอื่นนำมาโพสต์ลงสื่อออนไลน์ของตัวเองโดยไม่ได้รับอนุญาตจากช่องที่เผยแพร่ข่าวนั้น 2. ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะเจ้าของแอ็กเคานต์ไม่ใช่เจ้าของข้อมูลข่าวสารที่นำมาลง 3. ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะถือเป็นการคัดลอกข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้ 4. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะ ข่าวสารประจำวันไม่ถือว่าเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์	กฎหมายทั่วไป
20	บริษัท A ที่ได้ทำการจดทะเบียนการค้ามานานกว่า 10 ปีได้รับการร้องเรียนมาว่าผลิตภัณฑ์ของตนเองมีปัญหาจึงทำการตรวจสอบสินค้าและหาสาเหตุถึงสิ่งที่เกิดขึ้น หากว่าเมื่อตรวจสอบไปตรวจสอบมากกลับพบว่าสินค้าที่มีปัญหานั้นเป็นของบริษัทอื่นที่ทำการเลียนแบบชื่อบริษัทและลักษณะการตั้งชื่อผลิตภัณฑ์ให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับของตนเองในภายหลัง ในสถานการณ์	กฎหมายทั่วไป

	เช่นนี้ ทางบริษัทสามารถทำการฟ้องร้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ เพราะเหตุใด 1. สามารถฟ้องร้องได้ ภายใต้กฎหมายพรบ.เครื่องหมายการค้า 2. สามารถฟ้องร้องได้ เนื่องด้วยบริษัท A นั้นทำการจดทะเบียนการค้ามานานกว่าบริษัทคู่กรณี และด้วยเหตุผลที่บริษัทคู่กรณีทำให้บริษัท A เสียหายทางด้านชื่อเสียง 3. ไม่สามารถฟ้องร้องได้ เพราะชื่อแบรนด์และสินค้าไม่ได้รับการคุ้มครองตามพรบ. ลิขสิทธิ์ หากบริษัท A ต้องการจะฟ้องร้อง จำเป็นต้องใช้กฎหมายอื่นในการดำเนินคดี 4. ไม่สามารถฟ้องร้องได้ เพราะเป็นเพียงความเข้าใจผิดของผู้บริโภคที่มีต่อผู้ผลิตผลิตภัณฑ์	กฎหมายทั่วไป
21	นายก.ได้ทำการดาวน์โหลดการ์ตูน แอนิเมชันจากเว็บไซต์โดยที่มีเจ้าของลิขสิทธิ์ ให้ดาวน์โหลดได้ฟรี แล้วนำไปแชร์ต่อให้กับเพื่อนในห้องเรียน ส่วนนายข.ได้ทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์จากเว็บไซต์ที่ตัวเองได้มีการเสียค่าบริการและค่าใช้จ่ายในการดาวน์โหลด แล้วนำมาแชร์ต่อให้เพื่อนในห้องดู เช่นเดียวกัน โดยทั้งสองคนไม่ได้รับการอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ คำถามสองคนนี้ใครเป็นคนละเมิดลิขสิทธิ์ 1. นายก. เพราะนายก.มีการดาวน์โหลดการ์ตูน แอนิเมชันที่ได้มาฟรี และนำมาเผยแพร่ให้ผู้อื่น 2. นายข. เพราะนายข.ไม่ได้รับการอนุญาตจากเจ้าของผลงานในการแชร์ต่อ ถึงแม้จะมีการเสียเงินแล้วก็ตาม 3. มีแค่นายก.ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ 4. ทั้งนายก. และนายข.ละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งคู่ เพราะมีการนำมาแชร์ต่อให้ผู้อื่น	กฎหมายทั่วไป
22	ข้อใดถือว่าเป็นการกระทำที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ 1. โพรเซสซิ่ง Microsoft Windows ถูกลิขสิทธิ์มาติดตั้งในคอมพิวเตอร์ของตน และนำไปติดตั้งให้กับห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนโดยไม่หวังผลกำไร	

	2. สมหญิงใช้กล้องดิจิทัลของสมชายถ่ายรูปเขาแห่งหนึ่ง และนำรูปถ่ายนั้นไปลงคอลัมน์หนังสือพิมพ์โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพถ่ายคือสมหญิง 3. เกียรติกองเป็นช่างภาพอิสระ ได้จ้างนายแบบมาถ่ายรูปโดยไม่ทำใบอนุญาต Model release จากนั้นจึงจัดทำนิตรรศการภาพถ่ายโดยใช้รูปถ่ายของนายแบบ 4. อัคนิใช้ผลิตภัณฑ์ตัวหนึ่งแล้วอยากบอกต่อให้กับผู้อื่นผ่านทางโซเชียล จึงดูคลิปวิดีโอของ Beauty blogger แล้วนำมารวบรวมเป็นข้อความของตน โดยไม่ได้อ้างอิงถึงคลิปวิดีโอของ Beauty blogger	กฎหมายทั่วไป
23	ข้อใดเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ชัดเจนที่สุด 1. เอาบทความความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ประกอบในเนื้อหาภายในหนังสือที่กำลังจัดพิมพ์ 2. เอารูปภาพไปใช้ทำสื่อการเรียนรู้ โดยไม่ได้ขออนุญาตเจ้าของ แต่ให้แหล่งที่มาของรูปภาพที่นำไปใช้ 3. เอาทำนองเพลงของคนอื่นไปใช้ในการประกอบทำคลิปวิดีโอ โดยใช้เพียงแค่บางส่วนของทำนองเพลง 4. เอาข่าวกีฬารายวันไปตัดต่อ ดัดแปลง แล้วนำไปโพสต์ลงสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อเผยแพร่ข้อมูลต่อสาธารณชน	กฎหมายทั่วไป
24	พฤติกรรมในข้อใด ไม่ถือเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ แม้จะไม่ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ก็ตาม 1. ข้าวต้มนำบทกลอนในวรรณคดีเรื่องหนึ่ง มาใช้เป็นตัวเลือกในข้อสอบวิชาภาษาไทย 2. ข้าวเหนียวเปิดเพลงประกอบการซ้อมเต้น เพื่อให้ตัวเองเต้นได้ตามจังหวะเพลง 3. ข้าวสวยทำคลิปรีแอคชั่นละครเรื่องหนึ่ง เพื่อวิจารณ์การแสดงของนักแสดงในเรื่อง 4. ข้าวเจ้านำภาพถ่ายจากในอินเทอร์เน็ตมาประกอบทำสไลด์นำเสนองานกับคุณครู	กฎหมายทั่วไป

25	การกระทำในข้อใดคือการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ชัดเจนที่สุด 1. การวาดรูปแฟนอาร์ตกับการ์ตูนที่ชอบ 2. การลอกเลียนแบบรูปภาพที่ชอบแล้วนำมาโพสต์ใหม่ โดยอ้างว่าตัวเองเป็นคนวาดรูปเอง แล้วนำรูปภาพดังกล่าวไปขายบนเว็บไซต์ 3. การบันทึกรูปภาพที่ชอบแล้วนำไปโพสต์ที่อื่นโดยไม่ให้เครดิตคนวาด 4. การแต่งแฟนฟิกโดยอ้างอิงจากศิลปินที่ชอบแล้วภายหลังนำไปดัดแปลงเป็นนิยายต้นฉบับแล้วส่งตีพิมพ์กับสำนักพิมพ์	กฎหมายทั่วไป
26	นาง ก เปิดเพลง sticker ของวง NCT127 ในขณะที่กำลังอัดสตริมถ่ายทอดสดบนเฟซบุ๊กการกระทำดังกล่าวถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ 1. เป็น เพราะเผยแพร่สู่สาธารณชนโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์และเป็นการแสวงหาผลประโยชน์เข้าตัวเอง 2. เป็น เพราะว่าเป็นการทำให้เพลงลงบนหน้าสื่อของตนเอง 3. ไม่เป็น เพราะนาง ก ทำการเปิดเพลงในพื้นที่ส่วนตัวของตัวเอง 4. ไม่เป็น เพราะนาง ก แค่นำเพลงไปเปิดเพื่อฟังเท่านั้น	กฎหมายทั่วไป
27	ซีรีส์เรื่องหนึ่งได้มีการนำมาออกอากาศซ้ำหลังจากที่ออกอากาศครั้งแรกไปแล้วทางช่องทางออนไลน์ แล้วไม่มีการจ่ายค่าตอบแทนให้นักแสดงในเรื่อง กรณีนี้นักแสดงสามารถเอาผิดได้หรือไม่ 1. ได้ เพราะตัวนักแสดงถือเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมโดยตรงกับซีรีส์เรื่องนี้ 2. ได้ เฉพาะในกรณีที่มีการตกลงกันและระบุไว้ในสัญญาจ้างก่อนหน้าแล้วเท่านั้น 3. ไม่ได้ เพราะเจ้าของลิขสิทธิ์ถือลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวแล้วมีสิทธิ์ใช้ผลงานในอย่างไรก็ได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงเรื่องอื่น 4. ไม่ได้ เพราะเป็นการนำมาออกอากาศซ้ำ ข้อตกลงทุกอย่างจะสิ้นสุดตั้งแต่การออกอากาศครั้งแรกจบลง	กฎหมายทั่วไป
28	ลิขสิทธิ์ หมายถึง 1. สิทธิที่มีการถือหลายคนที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่สร้างขึ้น	

	2. สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น 3. สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ โดยที่ลอกเลียนงานของผู้อื่นมา 4. สิทธิที่มีคนเดียวที่ถือเป็นเจ้าของ แต่มีหลายคนที่สามารถแก้ไขผลงานชิ้นนั้นได้	กฎหมายทั่วไป
29	ลิขสิทธิ์ ต้องจดทะเบียนหรือไม่ 1. ไม่ต้องจดทะเบียน เพราะลิขสิทธิ์มีหน่วยงานจดลิขสิทธิ์ให้อัตโนมัติ 2. ไม่ต้องจดทะเบียน เพราะ ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่กฎหมายให้ความคุ้มครองโดยอัตโนมัติ 3. ต้องจดทะเบียน เพราะลิขสิทธิ์มีกฎหมายบังคับในการจดลิขสิทธิ์ 4. ต้องจดทะเบียน เพราะลิขสิทธิ์ต้องได้รับการจดทะเบียนก่อนถึงสามารถให้ความคุ้มครองได้	กฎหมายทั่วไป
30	อนุสัญญาใดที่อนุญาตให้เผยแพร่ ดัดแปลงโดยต้องระบุที่มาและต้องเผยแพร่งานดัดแปลงโดยใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน จำเป็นต้องใช้สัญลักษณ์ใดบ้าง 1.  2.  3. 	

	4. 	
--	--	--

ภาพกิจกรรมในการทำวิจัย


แบบทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์






ส่ง

คำถาม
การตอบกลับ 75
การตั้งค่า
คะแนนรวม 30

ส่วนที่ 1 จาก 4

แบบทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์

แบบทดสอบนี้จัดทำขึ้นเพื่อทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 ข้อ
เพื่อนำผลการทดสอบมาใช้ในหัวข้อวิจัยความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รายวิชา IS301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

ต่อจากส่วนที่ 1
ไปที่ส่วน 2 (ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ทำแบบทดสอบ (1))

ภาพการสร้างแบบทดสอบเพื่อใช้ในการทำวิจัย

แบบทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์

ขอบคุณที่เข้ามากันช่วยกันนะคะ (๑•๒•)๖

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นนอกโดเมนของคุณ [รายงานการละเมิด](#) - [ข้อกำหนดในการให้บริการ](#) - [นโยบายความเป็นส่วนตัว](#)

Google ฟอร์ม

ภาพการเปิดรับแบบทดสอบจากกลุ่มตัวอย่าง

Word งานวิจัยฉบับสมบูรณ์ กลุ่ม 2 ภา - Saved

Search (Alt + Q)

File Home Insert Layout References Review View Help Editing

Calibri (Body) 11 B I U ...

Also here: 7

- Aidtaon Sandkwang On page 36
- Chawit Janboomrung On page 35
- Kritsakorn Deedej On page 42
- Nilawan Ambunchu Has this document open
- Sakonwan Jakpdech On page 35
- Thananya Deesamoh On page 34
- Warisara Fachaiyaphum Has this document open

รายงานวิจัย
เรื่อง
ความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์
ภาพการรวบรวมรายงานวิจัย

Excel แบบทดสอบความรู้และความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ (... ภา - Saved

Search (Alt + Q)

File Home Insert Draw Page Layout Formulas Data Review View Automate

Also here: 5

- Aidtaon Sandkwang Editing S7
- Chawit Janboomrung Editing M15
- Kritsakorn Deedej Editing P14
- Sakonwan Jakpdech Editing P13
- Thananya Deesamoh Editing P28

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2		ทั้งหมด	คะแนน			ละเมิดลิขสิทธิ์			แบบทดสอบ
3			ค่าเฉลี่ยคะแนน	14 / 30		เคย	56		ข้อ 1
4			MIN	3 / 30		ไม่เคย	19		ข้อ 2
5			MAX	25 / 30					ข้อ 3
6			S.D.	4.78		0 ได้	19		ข้อ 4
						1 ไม่	27		ข้อ 5

ทั้งหมด ปี 1 ปี 2 ปี 3 ปี 4 สรุป +

ภาพการวิเคราะห์ผลวิจัย

ความรับผิดชอบในการทำวิจัย

นางสาวนิลาวัลย์	อำนวยการ	รับผิดชอบเผยแพร่แบบทดสอบ และรวมเล่มรายงาน
นางสาวพรินทร์ทิพย์	หลักปัญญา	รับผิดชอบเผยแพร่แบบทดสอบ และรวมเล่มรายงาน
นางสาวศกกลวรรณ	จักรเพชร	รับผิดชอบเผยแพร่แบบทดสอบ รวมเล่มรายงาน และติดต่อ ประสานงาน
นายกฤษกร	ดีเดช	รับผิดชอบสร้างแบบทดสอบ เผยแพร่แบบทดสอบ รวมเล่มรายงาน และติดต่อประสานงาน
นายชวิศ	จันทารุง	รับผิดชอบเผยแพร่แบบทดสอบ และรวมเล่มรายงาน
นางสาวธัญญา	ดีสะเมาะ	รับผิดชอบสร้างแบบทดสอบ เผยแพร่แบบทดสอบ รวมเล่มรายงาน และติดต่อประสานงาน
นางสาววิศรา	ผาชัยภูมิ	รับผิดชอบเผยแพร่แบบทดสอบ รวมเล่มรายงาน และติดต่อ ประสานงาน
นางสาวอิฐฐอร	แสนกว้าง	รับผิดชอบเผยแพร่แบบทดสอบ รวมเล่มรายงาน และติดต่อ ประสานงาน

นิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ