



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

เรื่อง ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป

จัดทำโดย

นางสาวเขาวรินทร์ ยะโหนด	รหัสนิสิต 61101010311
นายพนพนธ์ โคยามา	รหัสนิสิต 61101010321
นางสาวนันท์วัน สนั่นไพร	รหัสนิสิต 61101010322
นายภัทรภณ เทศดี	รหัสนิสิต 61101010330
นางสาววรกานต์ สุรศิริพงษ์	รหัสนิสิต 61101010333
นายวิจิตรรงค์ จันทร์เทียน	รหัสนิสิต 61101010334
นางสาวศิรินภรณ์ ร่มลำดวน	รหัสนิสิต 61101010335
นายศุภณัฐ ดาบุตร	รหัสนิสิต 61101010336
นายอิสรา มหาราช	รหัสนิสิต 61101010340
นายวริศ อนันต์ธโนดม	รหัสนิสิต 61101010733

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร

รายงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา

สศ 301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

เรื่อง ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป

จัดทำโดย

นางสาวเขาวรินทร์ ยะโหนด	รหัสนิสิต 61101010311
นายพนพนธ์ โคยามา	รหัสนิสิต 61101010321
นางสาวนันทวัน สนั่นไพร	รหัสนิสิต 61101010322
นายภัทรภณ เทศดี	รหัสนิสิต 61101010330
นางสาววรกานต์ สุรศิริพงษ์	รหัสนิสิต 61101010333
นายวิสิทธ์จรงค์ จันทร์เทียน	รหัสนิสิต 61101010334
นางสาวศิรินภรณ์ รมล่ำดวน	รหัสนิสิต 61101010335
นายศุภณัฐ ดาบุตร	รหัสนิสิต 61101010336
นายอิสรา มหาราช	รหัสนิสิต 61101010340
นายวิรัช อนันต์ธโนดม	รหัสนิสิต 61101010733

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร

รายงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา

สศ 301 การวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจในเรื่องของลิขสิทธิ์ของนักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 37 คน กลุ่มนิสิต นักศึกษา จำนวน 50 คน และกลุ่มบุคคลทั่วไป จำนวน 24 คน รวมทั้งสิ้น 111 คน ใช้แบบทดสอบ เป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เคยเข้ารับการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์มีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลางมากที่สุด และมีความรู้ความเข้าใจในระดับดีและระดับพอใช้เท่ากัน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเข้ารับการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์มีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลางมากที่สุด รองลงมาคือมีความรู้ความเข้าใจในระดับพอใช้ และสุดท้ายคือมีความรู้ความเข้าใจในระดับดี จากการสังเกตจะเห็นได้ว่าค่าความรู้ความเข้าใจทั้งของกลุ่มตัวอย่างที่เคยเข้ารับการอบรมและไม่เคยเข้ารับการอบรมนั้น ระดับความรู้ความเข้าใจส่วนใหญ่จะอยู่ในระดับปานกลาง แต่เปอร์เซ็นต์ความรู้ความเข้าใจในระดับดีของคนที่เคยอบรมนั้นดีกว่า และเปอร์เซ็นต์ในระดับพอใช้น้อยกว่า ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่าการเข้ารับการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์นั้นส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับที่ดีกว่าผู้ที่ไม่เคยเข้ารับการอบรม แต่หากผู้ที่ไม่เคยเข้ารับการอบรมมีการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ก็สามารถมีความรู้ความเข้าใจในระดับที่เทียบเท่าหรือเหนือกว่าผู้ที่เคยเข้ารับการอบรมได้เช่นเดียวกัน

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ศศิพิมล ประพินพงศกร อาจารย์ผู้สอนในรายวิชา สศ301 และเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่ได้ให้ข้อเสนอแนะ แนวคิด ให้กำลังใจ รวมไปถึงการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอดจนกระทั่งโครงการนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ และผู้ปกครองที่ให้คำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ และเป็นผู้ให้กำลังใจเสมอมา

ขอบคุณเพื่อน ๆ ที่คอยสนับสนุน ร่วมมือกัน ช่วยกันแก้ไขข้อผิดพลาด ให้กำลังใจที่ดีซึ่งกันละกัน

และในส่วนของผู้ที่ให้ความร่วมมือช่วยเหลืออีกหลายท่าน ซึ่งผู้เขียนไม่สามารถกล่าวนามได้หมด จึงขอขอบคุณทุกท่านเหล่านั้นไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ไม่มากนักน้อย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ และพร้อมจะรับคำแนะนำเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการทำวิจัยในครั้งต่อไป

คณะผู้วิจัย

ธันวาคม 2563

สารบัญ

สารบัญ	หน้า
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
1.3 ความสำคัญของงานวิจัย	1
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	1
1.5 กรอบแนวคิดเชิงความสัมพันธ์ของตัวแปร	2
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
บทที่ 2	
การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	3
บทที่ 3	
วิธีการดำเนินการวิจัย	31
3.1 การกำหนดประชากรที่ใช้ในการศึกษา	31
3.2 ประเภทของข้อมูล	32
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32
3.4 การตรวจสอบข้อมูล	32
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	33
3.6 การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	33

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	35
----------------------	----

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	42
5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	42
5.2 การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	42
5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	43
5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	43
5.5 การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	43
5.6 สรุปผลการวิจัย	45
5.7 อภิปรายผล	47
5.8 ข้อเสนอแนะ	52
บรรณานุกรม	54
ภาคผนวก แบบฟอร์มแบบทดสอบ	57
ภาคผนวก ตารางแสดงผล	67

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจากบนอินเทอร์เน็ตนั้นมีแนวโน้มอย่างมากที่บุคคลทั่วไปจะมีการเผยแพร่ผลงานของตนเองลงบนอินเทอร์เน็ต อาจเผยแพร่โดยไม่มีความรู้ในการใช้ลิขสิทธิ์จึงไม่ได้ปกป้องสิทธิ์ของตนเอง รวมไปถึงการนำผลงานของผู้อื่นมาปรับใช้ในกรณีต่าง ๆ ก็อาจทำไปโดยไม่ทราบว่าตนเองได้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ ด้วยเหตุนี้งานวิจัยครั้งนี้จึงมีจุดมุ่งหมายในการศึกษาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของนักเรียน นิสิตนักศึกษา และบุคคลทั่วไป เพื่อสร้างความเข้าใจและการใช้งานที่ถูกต้องตามกฎหมายให้กับทุกคน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจในเรื่องการใช้ลิขสิทธิ์ของนักเรียน นิสิตนักศึกษา และบุคคลทั่วไป

1.3 ความสำคัญของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงงานอันเป็นวัตถุประสงค์ของลิขสิทธิ์ การละเมิดลิขสิทธิ์ และแนวคิดในการใช้งานลิขสิทธิ์ ซึ่งผลการวิจัยนี้จะทำให้ทุกคนได้รับรู้ว่าตนเองนั้นมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องลิขสิทธิ์มากน้อยเพียงใด รวมไปถึงการนำแนวทางในการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องไปปรับใช้ เพื่อให้ทุกคนสามารถสร้างสรรค์และใช้ผลงานต่าง ๆ ได้ โดยไม่ต้องกังวลว่าจะผิดลิขสิทธิ์

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

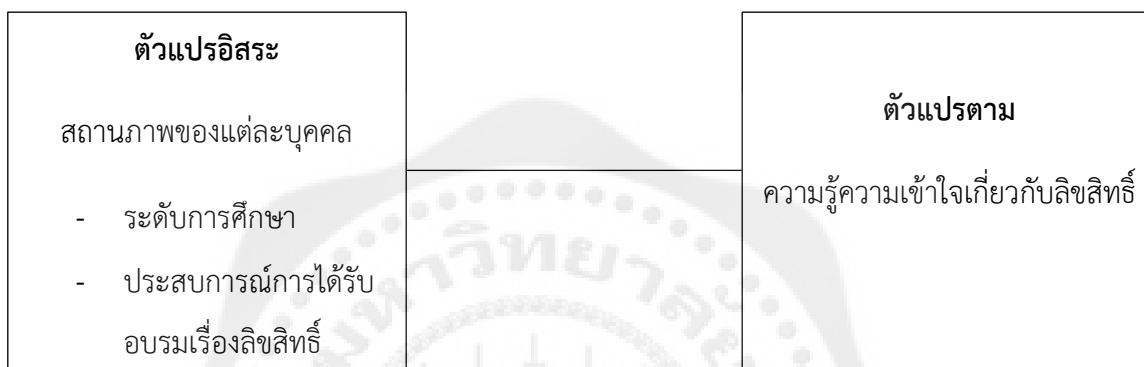
กลุ่มตัวอย่าง

- นักเรียน 37 คน
 - นิสิต นักศึกษา 50 คน
 - บุคคลทั่วไป 24 คน
- รวมจำนวน 111 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น : สถานภาพของแต่ละบุคคล (ระดับการศึกษา ประสบการณ์การได้รับอบรมเรื่องลิขสิทธิ์)
- ตัวแปรตาม : ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

1.5 กรอบแนวคิดเชิงความสัมพันธ์ของตัวแปร



1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 ลิขสิทธิ์ หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่กฎหมายรับรองให้ผู้สร้างสรรค์กระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ตนได้ทำขึ้น อันได้แก่ สิทธิที่จะทำซ้ำ ดัดแปลง หรือนำออกโฆษณา ไม่ว่าในรูปลักษณะอย่างไร หรือวิธีใด รวมทั้งอนุญาตให้ผู้อื่นนำงานนั้นไปกระทำด้วย

1.6.2 งานอันเป็นวัตถุของลิขสิทธิ์ หมายถึง งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้นด้วยความทุ่มเททั้งกายและใจ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์จะทำการให้ความคุ้มครองทั้งในงานวรรณกรรม งานศิลปกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม ฯลฯ

1.6.3 การละเมิดลิขสิทธิ์ หมายถึง การนำผลงานของผู้อื่นมาใช้ เผยแพร่ ดัดแปลง ทำซ้ำ โดยที่เจ้าของผลงานไม่รับรู้หรือไม่อนุญาต

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยการแบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรวิจัยที่จะศึกษา ดังนี้

2.1 ความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์

- 2.1.1 ความหมายและประเภทของลิขสิทธิ์
- 2.1.2 การคุ้มครองงานอันเป็นวัตถุของลิขสิทธิ์

2.2 ความรู้เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ์

- 2.2.1 ความหมายของการละเมิดลิขสิทธิ์
- 2.2.2 การดัดแปลงผลงานของผู้อื่น
- 2.2.3 การละเมิดลิขสิทธิ์โดยไม่ตั้งใจ
- 2.2.4 การละเมิดลิขสิทธิ์ทางวิชาการ

2.3 แนวคิดการใช้งานลิขสิทธิ์

- 2.3.1 ปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานลิขสิทธิ์
- 2.3.2 แนวทางในการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง
- 2.3.3 แนวทางในการเผยแพร่งานลิขสิทธิ์
- 2.3.4 กฎหมายการใช้งานลิขสิทธิ์

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.4.1 ลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิในการแปล และการทำซ้ำซึ่งหนังสือ
- 2.4.2 การคุ้มครองงานแปลงรูป (Transformative Works) ศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและต่างประเทศ
- 2.4.3 งานอันเป็นวัตถุแห่งลิขสิทธิ์
- 2.4.4 งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์
- 2.4.5 ปัญหาหลักการสิ้นสิทธิ: ศึกษาเปรียบเทียบ กรณีกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร

- 2.4.6 ปัญหาการวินิจฉัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537
- 2.4.7 ลิขสิทธิ์ในงานวิชาการยุคเทคโนโลยีดิจิทัล
- 2.4.8 งานลิขสิทธิ์ในยุคไร้ขอบเขต ไขข้อมุลอย่างปลอดภัย

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. ความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์

ความหมายและประเภทของลิขสิทธิ์

ความหมายและประเภทของลิขสิทธิ์ และงานอันเป็นวัตถุของลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์หมายถึง สิทธิ์ที่ผู้ใดที่ใช้ความรู้ ความสามารถที่มีของตน โดยไม่ได้มีการลอกเลียนผลงานของผู้อื่นสร้างสรรค์ผลงานอย่างหนึ่งขึ้นมาสามารถกระทำการใด ๆ ต่อผลงานชิ้นนั้น โดยผลงานชิ้นนั้นต้องถูกต้องตามกฎหมาย ถือเป็นสินทรัพย์ทางปัญญา ซึ่งผู้สร้างนั้นจะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่จำเป็นต้องจดทะเบียนก่อน และประเภทของลิขสิทธิ์มีตามที่ได้ศึกษาดังนี้

1. งานวรรณกรรม หมายถึง งานนิพนธ์ที่ถูกแต่งขึ้นไม่ว่าจะแสดงทางลายลักษณ์อักษร เช่น สิ่งพิมพ์ บทประพันธ์ วารสาร หรือแสดงออกมาทางคำพูด เช่น สุนทรพจน์ คำปราศรัย สิ่งบันทึกเสียง หรือแสดงออกด้วยภาพ เช่น แผนที่ หนังสือการ์ตูน เป็นต้น
2. งานนาฏกรรม หมายถึง งานที่เกี่ยวกับการรำ หรือเป็นแบบของท่ารำหรือท่าเต้น และทำในบทละครต่าง ๆ รวมไปถึงการแสดงออกด้วยวิธีใบ้
3. งานศิลปกรรม ว่าด้วยเรื่องงานที่เกี่ยวข้องกับการทำสิ่งหนึ่งทีมาจากความรู้สึก เพื่อสื่อสารและอธิบายความหมายของชิ้นงานผ่านการกระทำนั้น ๆ และงานศิลปกรรมสามารถแยกประเภทออกได้ดังนี้
 - 3.1) งานจิตรกรรม หมายถึง งานที่ถูกสร้างสรรค์ของรูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น เป็นผลจากการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ยกตัวอย่าง เช่น ภาพวาดคน ภาพวาดทิวทัศน์
 - 3.2) งานประติมากรรม หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์รูปทรงต่าง ๆ ที่สามารถจับจ้องได้ เช่น การหล่อ การปั้น การแกะสลัก โดยอุปกรณ์และวัสดุในการสร้างสรรค์อาจประกอบไปด้วยอะไรก็ได้
 - 3.3) งานสถาปัตยกรรม ซึ่งรวมทั้ง งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในและงานการสร้างหุ่นจำลองของอาคาร

3.4 งานภาพถ่าย หมายถึง ชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากการใช้เครื่องบันทึกภาพ หรือโดยวิธีการอื่นก็ได้

3.5 งานศิลปะประยุกต์ หมายถึง งานที่สร้างสรรค์โดยการนำเอางานจากประเภทก่อนหน้าทั้งหมด อย่างใดอย่างหนึ่งหรือมากกว่า มารวมกันเพื่อให้เกิดเป็นผลงานชิ้นใหม่ขึ้น

4. งานดนตรีกรรม หมายถึง ผลงานที่สร้างสรรค์ เพื่อบรรเลงหรือขับร้อง จะมีทำนองหรือไม่มีก็ได้ หรือจะมีคำร้องหรือไม่มีก็ได้
5. งานโสตทัศนวัสดุ หมายถึง งานที่สร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการได้ยิน เช่น แผ่นเสียง เทป แผ่นวีซีดี เป็นต้น โดยสามารถนำออกมาเล่นซ้ำได้
6. งานภาพยนตร์ หมายถึง ผลงานโสตทัศนวัสดุที่ประกอบด้วยลำดับของภาพ ทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวขึ้น จะมีเสียงหรือไม่มีก็ตาม และต้องถูกบันทึกลงในสิ่งบันทึกอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้
7. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หมายถึงงานสร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดออกสู่สาธารณะ ผ่านสื่อทางใดทางหนึ่ง เช่น วิทยุ อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ เป็นต้น

การคุ้มครองงานอันเป็นวัตถุของลิขสิทธิ์

บทความฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อทำการวิจัยถึงหลักการคุ้มครองงานแปลงรูป (Transformative Works) โดยศึกษาถึงประเด็นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หลักเกณฑ์การพิจารณาว่างานใดเป็นงานแปลงรูป การคุ้มครองสิทธิอันเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ (Moral Rights) จากงานแปลงรูป และหลักการใช้งานโดยธรรม (Fair use) เพื่อช้อยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ดัดแปลงงาน โดยใช้วิธีการศึกษาเปรียบเทียบจากหลักกฎหมายและแนวคำพิพากษาทั้งของศาลไทยและศาลต่างประเทศ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา แนวคิด หลักเกณฑ์และการคุ้มครองงานแปลงรูป ของประเทศไทยและต่างประเทศ
2. เพื่อวิเคราะห์ประเด็นการให้ความคุ้มครองงานแปลงรูปภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและต่างประเทศ
3. เพื่อนำเสนอหลักเกณฑ์ประกอบการพิจารณาให้ความคุ้มครองงานแปลงรูปในประเทศไทย

ขั้นตอนในการวิจัยข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ดำเนินการค้นหาและรวบรวมรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับงานแปลงรูป อันได้แก่ หลักเกณฑ์การพิจารณาว่างานใดเป็นงานแปลงรูป การคุ้มครองสิทธิอันเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ (Moral Rights) จากงานแปลงรูปและหลักการใช้งานโดยธรรม (Fair use) เพื่อขอยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ดัดแปลงงาน
2. เมื่อได้เปรียบเทียบความแตกต่างในเรื่องการคุ้มครองงานแปลงรูปในกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศและของประเทศไทยแล้วทำการแสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของการคุ้มครองงานแปลงรูป
3. ในท้ายสุดจะได้นำข้อมูลที่ทำการวิจัยได้ทั้งหมดมาทำการนำเสนอว่าหลักการคุ้มครองงานแปลงรูปควรนำมาบัญญัติไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยในลักษณะใดมีเนื้อหาและรายละเอียดความคุ้มครองอย่างไรบ้าง

หลักการใช้งานโดยธรรม (Fair use) เพื่อขอยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ดัดแปลงงาน

การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ในลักษณะของการแปลงรูปงาน นำมาใช้เป็นส่วนประกอบเพื่อสร้างสรรค์งานใหม่ โดยไม่ได้รับอนุญาต โดยหลักถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แต่ใน ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ และประเทศไทยมีแนวทางการยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์แตกต่างกันออกไป

ในประเทศสหรัฐอเมริกางานแปลงรูป ถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์ที่ศาลให้ความคุ้มครองในบริบทที่ถือว่าการใช้งานโดยธรรมศาลมองว่าการดัดแปลงที่มีการนำไปใช้ในวัตถุประสงค์ที่แตกต่างจากงานเดิม

ในประเทศอังกฤษ มีหลัก “Sweat of the Brow” กล่าวคือ หากการแปลงรูปงาน (Transformation) ดังกล่าวเป็นการใช้ทักษะ ใช้ความรู้ความสามารถของตนเองใช้การพิเคราะห์หรือพินิจ พิจารณา หรือใช้แรงงานในการสร้างสรรค์งานนั้นอย่างเพียงพอ ในระดับหนึ่งแม้ว่างานที่หยิบยืมมาใช้ในการสร้างสรรค์งาน จะไม่ได้ขออนุญาตเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ก็ตาม งานแปลงรูป ก็อาจได้รับความคุ้มครองในฐานะงานสร้างสรรค์ใหม่ตาม หลัก “Sweat of the Brow” ได้

ในส่วนของประเทศไทยนั้นอย่างที่ได้อธิบายมาแล้วว่า ไม่ปรากฏว่าการให้ความคุ้มครองงานแปลงรูป ในบริบทที่ถือว่าการใช้งานโดยธรรม จึงทำให้การแปลงรูปงานโดยไม่ได้รับอนุญาตมีแนวโน้มที่จะเป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ ของประเทศไทย

เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ และแนวทางการพิจารณาคดีของศาลในประเทศไทย ในคดีที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ผู้เขียนเห็นว่าจากการที่ประเทศไทย ไม่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับเรื่องการคุ้มครองงานแปลงรูป ทั้งในแง่ของบทนิยาม การคุ้มครอง การใช้ประโยชน์ทำให้เกิดช่องโหว่ในการใช้และตีความกฎหมายและทำให้การพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทยเกิดความล่าช้าลง ผู้เขียนจึงจัดทำแนวปฏิบัติที่กำหนดบทนิยามศัพท์รวมถึงหลักเกณฑ์

การพิจารณางานแปลงรูป ดังต่อไปนี้

ประการแรก เพิ่มเติมข้อยกเว้นการดัดแปลงงานในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ มาตรา 11

ประการที่สอง เพิ่มเติมงานแปลงรูปเป็นส่วนหนึ่งของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ฯ ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ มาตรา 32

ประการที่สาม พิจารณาจากวัตถุประสงค์ในการแปลงรูปงาน และระดับของการสร้างสรรค์งานแปลงรูป (transformative quality and creativity) งานแปลงรูปต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานต้นฉบับ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ มาตรา 32 วรรคแรก

2. ความรู้เกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์

ความหมายของการละเมิดลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ คือ สิ่งที่คุ้มครองผลงานของผู้สร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เช่น สิ่งประดิษฐ์ วรรณกรรม ศิลปะ ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เรียกว่าทรัพย์สินทางปัญญาถือว่าเป็นสิ่งที่มีคุณทางเศรษฐกิจ เจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้นที่จะสามารถกระทำต่าง ๆ กับผลงานได้

ลักษณะปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์

1. การทำซ้ำหรือดัดแปลง คือ มีการแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหาของ วรรณกรรมหรือศิลปกรรมของผู้อื่น โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานชิ้นใหม่
2. การโอนสิทธิหรือให้ใช้สิทธิ คือ การลงนามทำสัญญาในการอนุมัติให้ใช้สิทธิ ของผลงานนั้น ๆ โดยทำเป็นหนังสือบนพื้นฐานความเป็นธรรม

3. งานศิลปกรรม คือ การที่นางานศิลปกรรมของคนอื่นมาดัดแปลงเพื่อหาผลกำไรเข้ากับตัวเอง เช่น เจ้าของตัวการ์ตูน แมวการ์ฟิลด์ โดนผู้อื่นคัดลอกผลงานไปดัดแปลงให้มีความคล้ายกับ แมวการ์ฟิลด์ เพื่อนำไปขาย
4. ดนตรีกรรม คือ การที่ผู้ที่ต้องการแสวงหากำไรนำเพลงที่ดัดแปลงไปอัดใส่แผ่นเสียงแล้วนำมาขายโดยที่ไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือจะเป็นการนำเพลงของผู้อื่นมาดัดแปลงเนื้อร้องหรือทำนองมาเป็นของตัวเองเพื่อแสวงหาเงิน ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทางดนตรีกรรม
5. ภาพยนตร์ต้องพิจารณาอนุสัญญาต่างประเทศ คือ การที่ผู้ละเมิดสิทธินำวีดีโอของผู้ที่เป็นเจ้าของภาพยนตร์มาเผยแพร่โดยที่ไม่ได้รับอนุญาต โดยผู้ละเมิดสิทธิได้ปล่อยเช่าเทปวีดีโอ
6. การสื่อสารโดยระบบสารสนเทศ อินเทอร์เน็ต เว็บเพจ/เว็บไซต์ คือ การที่นำข้อมูลบนเว็บมาศึกษาและทำการเปลี่ยนแปลงหรือจัดทำใหม่ ถึงแม้ว่าจะเป็นการสามารถโหลดฟรีได้ แต่ก็ต้องดูด้วยว่าข้อมูลนั้นเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์หรือไม่ แต่การที่นำมาดัดแปลงหรือจัดทำใหม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อยู่ดี

การดัดแปลงผลงานผู้อื่น

การนางานอันมีลิขสิทธิ์อื่นมาดัดแปลง คือการที่บุคคลมีความคิดที่จะเอางานที่มีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายอยู่แล้วมาดัดแปลง โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ว่าการดัดแปลงผลงานนี้จะต้องไม่กระทบต่อสิทธิของเจ้าของงานและไม่กระทบต่อผลงานอันเป็นลิขสิทธิ์ที่ถูกนำมาดัดแปลง โดยงานที่นำมาดัดแปลงใหม่นั้นจะต้องเป็นงานที่มีความคิด ความรู้ ความสามารถหรือความชำนาญของผู้ที่ดัดแปลงอย่างเห็นได้ชัดว่าเป็นการคิดขึ้นมาใหม่

- ดัดแปลง หมายความว่า การทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่ ปรับปรุง แก้ไข เพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนที่สำคัญโดยไม่ใช่การเป็นการทำขึ้นมาใหม่ ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นทั้งหมดหรือบางส่วนของผลงาน
- ส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรม หมายถึง การแปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรม หรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่
- ส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่ใช่เป็นการจัดทำขึ้นมาใหม่
- ส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรม หมายถึง การเปลี่ยนงานที่ไม่ใช่ นาฏกรรมให้เป็นนาฏกรรม หรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่ไม่ใช่ นาฏกรรม โดยทั้งหมดนี้ไม่ว่าในภาษาเดิมหรือต่างภาษา
- ส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรม หมายถึง เปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติให้เป็นสามมิติ หรือรูปสามมิติให้เป็นสองมิติ หรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ
- ส่วนที่เกี่ยวกับดนตรีกรรม หมายถึง การจัดลำดับเรียบเรียงเสียงประสาน หรือเปลี่ยนคำร้องหรือทำนองใหม่

การละเมิดลิขสิทธิ์โดยไม่ตั้งใจ

ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ถูกต้องตามกฎหมายยกกฎหมายให้ความคุ้มครองสิทธิทางกฎหมายที่มอบให้ผู้สร้างสรรค์งานแต่เพียงผู้เดียวในการเผยแพร่ ทำซ้ำ หรือดัดแปลงงานที่สร้างสรรค์ โดยทั่วไปแล้ว งานที่ได้รับ ความคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นงานสร้างสรรค์ทางปัญญาทุกรูปแบบ เช่น งานเขียน งานดนตรี งานศิลปะ ภาพถ่าย การ ใช้อย่างไม่ระมัดระวังอาจสุ่มเสี่ยงที่จะมีความเป็นไปได้ที่คุณอาจละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นแม้ว่าคุณไม่ได้ตั้งใจก็ตาม ยิ่งในปัจจุบันโลกโซเชียลเข้ามามีบทบาทในสังคมมากการละเมิดลิขสิทธิ์ในโลกโซเชียลคุณอาจโดนฟ้องร้องในคดี หมิ่นประมาทหรือคดีละเมิดลิขสิทธิ์ได้ ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจหลัก ๆ ที่เกิดจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตโดย ไม่เกี่ยวกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ถ้าหากผู้ใช้ร่วมมือกับเจ้าของลิขสิทธิ์นั้นบทลงโทษก็อาจจะเบาลงอย่างไรก็ตามการ ละเมิดลิขสิทธิ์นี้เกิดขึ้นโดยการทำซ้ำขึ้นจากผู้ให้บริการเองก็ได้ตั้งใจให้เกิดและเกิดขึ้นเนื่องจากเป็นกระบวนการที่ จำเป็นต่อเทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ผู้ให้บริการควรศึกษากฎหมายบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537กฎหมายดังกล่าวกำหนดความรับผิดของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตไว้อย่างไม่เหมาะสม และด้วยกฎหมายนี้ควร กำหนดมาตรการการแจ้งเตือนให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทราบถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ด้วยเพื่อให้ผู้บริการได้ทราบอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

วิธีป้องกันไม่ให้ตนเองไปละเมิดลิขสิทธิ์

- ให้เครดิตกับเจ้าของลิขสิทธิ์ ที่มาของเนื้อหา
- แสดงความบริสุทธิ์ใจว่าคุณไม่ได้ตั้งใจที่จะหาผลประโยชน์จากสิ่งนั้นจริง ๆ
- ชื่อผลงานนั้น หรือดาวโหลด เช่น แผ่นซีดี
- แกะไขผลงานแล้วสอดแทรกความคิดของตนเองลงไป

การละเมิดลิขสิทธิ์ทางวิชาการ

งานวิชาการได้รับการคุ้มครองเสมือนกับงานอันมีลิขสิทธิ์ทั่วไป แต่ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้มีข้อยกเว้น บางส่วน สอดคล้องกับ สมหมาย จันทรเรือง (2563 : 3) กล่าวไว้ว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ลิขสิทธิ์ คือ ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานหรือเจ้าของผลงานมีสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในงานที่ริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเอง เป็นผู้ ที่สามารถกำหนดการกระทำต่าง ๆ ของผลงานตนเอง ซึ่งกฎหมายนี้ได้รับการคุ้มครองของวัตถุอันเป็นลิขสิทธิ์ทุก อย่างตามที่กฎหมายร่างขึ้น แต่มีข้อยกเว้นกับงานสร้างสรรค์ที่นำไปใช้ในเชิงทางการศึกษา การเรียนการสอน โดย ที่ต้องไม่ละเมิดกฎหมาย พิจารณาได้ดังนี้

1. ตำราและเอกสารประกอบการสอน เป็นวรรณกรรมตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 และลิขสิทธิ์ตามมาตรา 6 มีการพิจารณา 2 อย่าง คือ

1. เป็นงานสร้างสรรค์ด้วยตนเอง มีการคัดลอกวรรณกรรมมาจากบุคคลอื่นหรือไม่
2. ต้องใช้ความริเริ่มของตนเอง ความรู้และประสบการณ์เชิงปฏิบัติและทักษะของตนเองในงานนั้น ๆ
2. วิทยานิพนธ์และสารนิพนธ์ เป็นการวิจัย งานวิชาการ ที่อยู่ในหลักสูตรมหาบัณฑิตและดุษฎีบัณฑิตของสถาบันอุดมศึกษา ความเป็นเจ้าของในงานลิขสิทธิ์นั้นมีความเห็นเป็นสองฝ่าย คือ
 1. วิทยานิพนธ์และสารนิพนธ์เป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันอุดมศึกษา
 2. วิทยานิพนธ์และสารนิพนธ์เป็นลิขสิทธิ์ของนิสิต นักศึกษา
 พิจารณาจากผู้ริเริ่มจัดทำวิทยานิพนธ์และสารนิพนธ์หรือมีการว่าจ้างของทางสถาบัน
3. งานที่ใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการศึกษา เป็นระบบออนไลน์อย่าง อินเทอร์เน็ตหรือเว็บไซต์ โดยสามารถใช้งานได้เลยหากไม่ติดลิขสิทธิ์ หรือไม่มีเจ้าของ หรือเป็นสมบัติสาธารณะ แต่อีกกรณีที่ติดลิขสิทธิ์หรือมีเจ้าของ จะต้องทำการขออนุญาตเสียก่อนจะถือว่าเป็นการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์
4. การถ่ายเอกสารจากหนังสือต้นฉบับ เป็นการใช้เพื่อประโยชน์การศึกษาเท่านั้น หากมีการหากำไร สิทธิประโยชน์เข้าส่วนตัว และขัดต่อวัตถุประสงค์ของเจ้าของผลงานเมื่อไหร่ นั้น จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทันที
5. บทความและงานวิจัย เป็นลักษณะคล้ายกับหนังสือ วารสาร นิตยสารที่สามารถซื้อหรือโอนลิขสิทธิ์เปลี่ยนเจ้าของผลงานได้ด้วยการเสียค่าตอบแทน ซึ่งต้องได้รับการยินยอมจากผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของผลงานเสียก่อน หากไม่มีการยินยอมบทความและงานวิจัยนั้นลิขสิทธิ์จะเป็นของผู้เขียนหรือผู้ที่ริเริ่มขึ้นมาทันที ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 10

สรุปจากดังกล่าว ลิขสิทธิ์งานวิชาการอยู่ใต้กฎหมายพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ซึ่งในทางวิชาการนั้นมีผลงานด้านต่าง ๆ ที่หลากหลาย ทำให้สามารถเกิดปัญหาหรือข้อโต้แย้งเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิ์ผลงานกันได้ ทางกฎหมายจึงได้มีการพิจารณาแยกไปตามประเภทของงาน ทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับผลงานและขั้นตอนการกระทำของผู้ใช้งาน ว่าหากได้รับการพิจารณาตามกระบวนการแล้วถ้ามีการขัดต่อวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์เมื่อไหร่ นั่นคือการละเมิดสิทธิ์ทางวิชาการอย่างทันที เพราะผู้สร้างสรรค์ถือเป็นผู้มีอำนาจเหนือสุดของผลงานทางวิชาการของตนเอง

3 . แนวคิดการใช้งานลิขสิทธิ์

ปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานลิขสิทธิ์

ในปัจจุบันเทคโนโลยีนั้นมีประสิทธิภาพและมีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น จึงทำให้ข้อมูลต่าง ๆ ถูกบันทึกให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์มากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นการเก็บข้อมูลในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ง่ายต่อการเก็บข้อมูลและสามารถนำไปทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ได้อย่างง่ายดาย ซึ่งการที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนั้นผลเสียที่ตามมาก็คือการเกิดปัญหาในด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ จากปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้มีการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ ที่เรียกว่า มาตรการทางเทคโนโลยี (Technological Protection Measures :TPM) หลังจากนั้นทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์หันมาให้ความสนใจเกี่ยวกับมาตรการทางเทคโนโลยี ที่จะช่วยให้การคุ้มครองแก่ผลงานต่าง ๆ ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ดังนั้นผู้ใช้ลิขสิทธิ์ทุกคนจะต้องเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายและมาตราข้อบังคับต่าง ๆ ต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อเจ้าของผลงาน ซึ่งปัจจุบันผู้ใช้ลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับการใช้ลิขสิทธิ์ อีกทั้งยังนำผลงานที่มีลิขสิทธิ์นั้นไปใช้โดยที่ไม่ได้ขออนุญาตเจ้าของผลงาน ทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ขึ้นได้ เพราะปัจจุบันการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้งานลิขสิทธิ์นั้นยังไม่เป็นที่สนใจมากนักสำหรับคนในปัจจุบัน ไม่มีการรณรงค์หรือการอบรมเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทำให้เกิดปัญหามากมายเกี่ยวกับการใช้ลิขสิทธิ์ อีกทั้งประเทศไทยยังไม่เข้มงวดมากพอเกี่ยวกับการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ จึงทำให้เกิดปัญหามากยิ่งขึ้น

แนวทางการนำลิขสิทธิ์มาใช้อย่างถูกต้อง

ในปัจจุบันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่พบได้บ่อย เนื่องจากผู้คนยังมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ลิขสิทธิ์ยังไม่มากพอ ซึ่งงานที่มาจากความคิดและความสามารถของผู้สร้างสรรค์ผลงาน หากมีการนำมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ก็จะไม่เป็นธรรมต่อเจ้าของผลงาน มากไปกว่านั้นคือ เป็นสิ่งผิดกฎหมาย เจ้าของผลงานสามารถฟ้องร้องได้ เพราะเหตุนี้ คณะผู้จัดทำได้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง เป็นสิ่งที่ควรรู้ ซึ่งมีประโยชน์ต่อเจ้าของผลงานเองและต่อผู้ใช้งานทั่วไปอีกด้วย

โดยส่วนมาก การนำงานลิขสิทธิ์ไปใช้ในการศึกษา การเรียน การสอนของครู อาจารย์หรือตัวนิสิต นักศึกษาเอง จะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่การกระทำทั้งหมดจะต้องไม่มีการแสวงหาผลกำไร ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 32 เช่น การถ่ายสำเนาเอกสารจากหนังสือเรียน ใช้ในการวิจัยหรือศึกษางาน หรือนำงานนั้น ๆ มาเป็นส่วนหนึ่งในการสอบ รวมไปถึงผลงานนาฏกรรมหรือดนตรีกรรมและศิลปกรรมใด ๆ ก็ตามที่กระทำโดยไม่แสวงหาผลกำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 งานนาฏกรรมหรือดนตรีกรรมจะต้องจัดขึ้นเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยไม่ได้จัดขึ้นเพื่อเชิงพาณิชย์ ไม่มีการเก็บค่าเข้าชมและนักแสดงไม่ได้รับ

คำตอบแทน จะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ส่วนงานศิลปกรรม จะต้องจัดแสดงอยู่ในที่สาธารณะ การกระทำทั้งหมดที่กล่าวมาจะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

สรุปคือ การนำงานลิขสิทธิ์ไปใช้ในการศึกษา การวิจารณ์งานโดยกล่าวถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ และการจัดแสดงงานนาฏกรรมหรือศิลปกรรมใด ๆ โดยไม่มีการแสวงหาผลประโยชน์ทางการค้า สามารถกระทำได้ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

แนวทางในการเผยแพร่ผลงานลิขสิทธิ์

การเผยแพร่ผลงานลิขสิทธิ์ให้ถูกกฎหมายถูกกฎหมาย

การเผยแพร่ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ให้ถูกกฎหมายได้นั้นต้องได้รับการอนุญาตจากเจ้าของผลงาน ข้อละเว้นทางกฎหมายหรือมีเงื่อนไขที่จะใช้ในการเผยแพร่หรือผลงานพิเศษที่ไม่มีลิขสิทธิ์ เช่น ข่าวประจำวัน กฎหมาย ระเบียบข้อบังคับ ประกาศ คำพิพากษา คำแปลหรือการรวบรวมคำต่าง ๆ หรืองานอื่น ๆ ที่ภาครัฐได้จัดทำขึ้น จะถือเป็นข้อยกเว้นจากลิขสิทธิ์ โดยในแต่ละผลงานต่างมีแนวทางในการเผยแพร่ที่ต่างกัน ดังนี้

การเผยแพร่ผลงานลิขสิทธิ์ในการเรียนการสอน

การเผยแพร่จำเป็นต้องไม่แสวงหาผลกำไรหรือผลประโยชน์ของบุคลากรและไม่ผิดกฎที่ถูกระบุไว้ก่อนด้วย โดยมีหลายรูปแบบดังนี้

- รูปแบบภาพยนตร์และโสตทัศนวัตถุ อาทิ วีดิทัศน์ ดีวีดี ซีดีรอม สารานุกรม เป็นต้น
 - การนำออกฉาย สามารถเปิดในชั้นเรียนได้ ไม่จำกัดความยาวหรือจำนวนครั้งแต่สำเนาต้องถูกลิขสิทธิ์ ไม่แสวงหาผลกำไร และฉายเพื่อการเรียนการสอนโดยตรง
 - การทำสำเนา หากมีความจำเป็นในการสอนและไม่สามารถหาซื้อผลงานที่ถูกต้องตามกฎหมายได้ สามารถทำสำเนาได้ไม่เกิน 10 นาทีและผลงานจะต้องถูกลิขสิทธิ์
- งานแพร่ภาพแพร่เสียง อาทิ รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์
 - ผู้สอนสามารถทำสำเนาและฉายผลงาน การบันทึกเทปเพื่อการเรียนการสอนได้ โดยให้สถาบันการศึกษาเป็นผู้บันทึกภาพ โดยมีระยะเวลาการใช้งานอยู่ที่ 1 ปี หรือ 3 ภาคเรียน
- ดนตรีกรรม
 - การทำสำเนา
 1. ผู้สอนสามารถทำสำเนาได้วนได้ เนื่องจากไม่สามารถหาผลงานที่มีลิขสิทธิ์ได้ทันที กรณีที่เจอผลงานที่เป็นลิขสิทธิ์ให้ซื้อไว้ทันที
 2. หากผู้สอนต้องการทำสำเนาเป็นจำนวนมาก จากก่อนใดก่อนหนึ่งของผลงานเพื่อใช้

ในการศึกษา โดยให้เผยแพร่ต่อ บังคับให้ไม่เกินร้อยละ 10 ของผลงานและไม่เกิน 1 สำเนาต่อ 1 ผู้เรียน

3. ผู้สอนทำสำเนาสิ่งบันทึกเสียงงานเพลง เช่น แดบบันทึกเสียง โดยสำเนาจะต้องถูกบันทึกผ่านผลงานที่ถูกต้องตามลิขสิทธิ์ ซึ่งผู้สอนหรือสถานศึกษาจะเป็นเจ้าของการบันทึกนั้น โดยใช้จัดทำแบบฝึกหัดสำหรับ ร้อง ฟัง หรือใช้ในการเรียนรู้เท่านั้น

- การดัดแปลง ดัดแปลงเพื่อประโยชน์ในการเรียนได้ แต่ดัดแปลงคุณลักษณะสำคัญของงาน รวมไปถึงเนื้อร้องไม่ได้
- การบันทึกงาน การบันทึกเพื่อฝึกซ้อมหรือประเมินผลซึ่งใช้ดนตรีกรรมเป็นจำนวน 1 ชุด ซึ่งผู้รับผิดชอบคือผู้สอนหรือสถาบันการศึกษาเพื่อเก็บรักษาไว้ได้
- รูปถ่ายและภาพถ่าย
 - สามารถใช้ได้อย่างน้อย 1 ภาพแต่ไม่เกิน 5 ภาพต่อ 1 เจ้าของผลงานหรือนับเป็นร้อยละ 10 ของผลงานของเจ้าของผลงาน
 - ผู้สอนสามารถดาวน์โหลดภาพจากอินเทอร์เน็ตได้ด้วยเงื่อนไขเดียวกับข้อด้านบนแต่ไม่สามารถอัปโหลดสู่อินเทอร์เน็ตได้ หากไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน
- วรรณกรรม/สิ่งพิมพ์
 - การทำสำเนา 1 ชุดสำหรับการสอน การเตรียมการสอนหรือเพื่อใช้ในการวิจัยเท่านั้น โดยมีเงื่อนไขดังนี้
 1. 1 บทได้จากหนังสือ 1 เล่มเท่านั้น
 2. บทความ 1 บทได้จากนิตยสาร วารสาร หรือหนังสือพิมพ์นั้น
 3. เรื่องสั้น เรียงความขนาดสั้น 1 เรื่อง บทกวีขนาดสั้น 1 บท ไม่ว่าจะนำมาจากงานรวบรวมหรือไม่ก็ตาม
 4. แผนภูมิ กราฟ แผนผัง ภาพวาด ภาพลายเส้น การ์ตูน รูปภาพ ภาพประกอบหนังสือได้จากนิตยสาร วารสารหรือหนังสือพิมพ์ จำนวน 1 ภาพเท่านั้น
 - การทำสำเนาจำนวนมากเพื่อใช้ในห้องเรียน ทำได้ไม่เกิน 1 ชุดต่อ 1 ผู้เรียน ใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ตัวสำเนาจะต้องไม่ยาวเกินไปและมีการระบุการรับรู้ของเจ้าของผลงาน
 1. ประเภทร้อยกรอง เช่น บทกวีต้องไม่เกิน 250 คำ และเมื่อพิมพ์ต้องไม่เกิน 2 หน้า กำหนดขนาดตัวอักษรเป็น 16 และกวีขนาดยาวต้องไม่เกิน 250 คำเช่นกัน
 2. ประเภทร้อยแก้ว เช่น บทความจำนวน 1 บท เรื่อง 1 เรื่องหรือเรียงความ 1 เรื่อง ไม่เกิน 2,500 คำ ถ้าเป็นตอน 1 ตอนต้องไม่เกิน 1,000 คำ หรือร้อยละ 10 ของงานบาง

บทสามารถยืดหยุ่นได้เนื่องจากเนื้อหา

3. แผนภูมิ กราฟ แผนผัง ภาพวาด ภาพลายเส้น การ์ตูน รูปภาพ ภาพประกอบหนังสือ
ได้จากนิตยสาร วารสารหรือหนังสือพิมพ์ จำนวน 1 ภาพเท่านั้น

4. งานที่มีลักษณะเฉพาะงานที่อยู่ในรูปแบบร้อยแก้วหรือร้อยกรอง หรือผสมผสานกัน
มักมีภาพประกอบ เช่นหนังสือเด็ก ไม่สามารถทำสำเนาทั้งฉบับได้ และใช้ได้ไม่เกิน
2,500 คำ ไม่เกิน 2 หน้า หรือร้อยละ 10 ของผลงาน

5. งานของเจ้าของผลงานเดียวกัน ทำสำเนาบทกวี บทความ เรื่องสั้น หรือเรียงความได้
ไม่เกิน 1 เรื่อง หรือสามารถตัดตอนมาได้ไม่เกิน 2 ตอน หรือทำสำเนาได้ไม่เกิน 3 เรื่อง
ในสำเนาเดียวกัน จากนิตยสาร วารสารต้องอยู่ภายใต้ภาคเรียนเดียวกัน

การเผยแพร่ผลงานลิขสิทธิ์กับการรายงานข่าว

ผลงานที่ถูกนำเสนอขึ้นต้องถูกขออนุญาตก่อนจะเผยแพร่เสมอ เช่น ภาพ เสียง ข้อความต่าง ๆ แต่หากเป็นการรายงานข้อเท็จจริงหรือข่าวสารประจำวันที่ไม่ใช่ผลงานสร้างสรรค์สามารถนำมาใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต ซึ่งมีหลายรูปแบบดังนี้

- ภาพเคลื่อนไหว
 - สามารถทำซ้ำหรือเผยแพร่ได้ไม่เกิน 3 วินาทีหรือประมาณร้อยละ 10 ของผลงาน
- ดนตรีกรรมและมิวสิควีดิโอ
 - สามารถทำซ้ำหรือเผยแพร่ได้ไม่เกิน 30 วินาทีหรือร้อยละ 10 ของผลงานและดัดแปลงทำนอง สาระสำคัญไม่ได้
- รูปภาพและภาพถ่าย
 - สามารถใช้ได้น้อย 5 ภาพต่อ 1 เจ้าของผลงานหรือนับเป็นร้อยละ 10 ของผลงานของเจ้าของผลงานหรือร้อยละ 10 หรือ 15 ภาพจากที่ปรากฏทั้งหมดในวารสาร หรือสิ่งพิมพ์นั้น ๆ
- ข้อความ
 - ทำซ้ำหรือเผยแพร่ได้ไม่เกินร้อยละ 10 หรือ 1,000 คำของเรื่องแต่ละเรื่อง
- ข้อมูลจากงานรวบรวมอันมีลิขสิทธิ์
 - ไม่เกินร้อยละ 10 หรือ 2,500 รายการ/ข้อมูล

การเผยแพร่ผลงานลิขสิทธิ์กับงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ด้วยตัวโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นจะได้รับการคุ้มครองในรูปแบบของวรรณกรรม เป็นการคุ้มครองแบบอัตโนมัติโดยไม่ต้องจดทะเบียน มีข้อความ หรือสัญลักษณ์ทำให้สามารถชื่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้ได้แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าสามารถเผยแพร่ซ้ำได้เนื่องจากมีลิขสิทธิ์การซื้อขายมาเป็นข้อตกลงแทน มีอยู่หลายประเภท ดังนี้

- โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการจำหน่าย และแสวงหาผลกำไร เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์มุ่งเน้นทางด้านพาณิชย์และผลประโยชน์จากผู้ใช้
 - โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อวางจำหน่าย – ผู้ทำการซื้อที่สามารถใช้งานได้เท่านั้นและมีเงื่อนไขในการใช้ที่แตกต่างกันออกไป ทำให้ต้องอ่านสัญญาให้ละเอียดก่อนเสมอ
 - โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบทดลองใช้ – มีโอกาสให้ทดลองใช้ก่อนซื้อจริง ช่วยในการตัดสินใจโดยมีระยะเวลาในการใช้ที่จำกัด แต่ทั้งนี้ก็ไม่ให้ผู้ทดลองนำไปจำหน่าย หรือแสวงหาผลประโยชน์ทางการค้า โดยผู้ทดลองสามารถโหลดจากอินเทอร์เน็ต หรือทำซ้ำจากโปรแกรมของบุคคลอื่นได้ เมื่อผู้ซื้อตัดสินใจในการซื้อจะมีเพียงผู้ซื้อเท่านั้นที่สามารถใช้ได้ ซึ่งจะได้โปรแกรมในรูปแบบที่ดีกว่าตอนทดลองมาใช้ด้วย เป็นรูปแบบการตลาดอย่างหนึ่ง สิ่งที่ไม่ควรทำคือ เมื่อถึงกำหนดที่ระยะเวลาทดลองจะหมดลงกลับโหลดรูปแบบทดลองมาใช้ต่อ เป็นการละเมิดจากการใช้ประโยชน์เกินสมควร
 - ผู้ใช้ไม่สามารถทำซ้ำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นี้ได้ ยกเว้นกรณีที่ทำสำเนาเก็บไว้เพื่อสุญหาย ไม่สามารถต่อยอดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ยกเว้นได้รับอนุญาตแล้ว ไม่สามารถจำหน่าย หรือโอนถ่ายโปรแกรมฯ ที่ซื้อมาได้ แต่จะได้รับการอนุญาตแล้วและต้องโอนทั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์และคู่มือการใช้
- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถให้ใช้โดยไม่แสวงหาผลกำไร เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์เปิดโอกาสให้สาธารณชนสามารถทำซ้ำได้โดยไม่คิดมูลค่า
 - โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบใช้ได้เสรี – เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์โดยเจ้าของเป็นผู้กำหนดเงื่อนไขในการใช้งานแต่มีเงื่อนไขน้อยกว่าโปรแกรมแบบแสวงหาผลกำไร เช่นสามารถทำซ้ำได้ฟรี ห้ามจำหน่าย สามารถแก้ไข ดัดแปลงโค้ดข้อมูลได้ สามารถพัฒนาต่อยอดโดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของแต่ต้องได้รับการยินยอมว่าจะต่อยอดโดยไม่หวังผลกำไร ไม่อ้างลิขสิทธิ์ เป็นเสรีโดยแท้จริง
 - โปรแกรมคอมพิวเตอร์สาธารณะ – เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สาธารณชนสามารถใช้งานได้โดยไม่มีข้อจำกัด เช่นโปรแกรมที่ผู้พัฒนาสละสิทธิ์การครอบครองแล้ว หรือโปรแกรมที่หมดอายุการคุ้มครองแล้ว แต่บางโปรแกรมก็ไม่มีมาให้โค้ดโปรแกรมแต่ผู้ใช้

สามารถดัดแปลงได้ สามารถต่อยอดโปรแกรมและไม่มีเงื่อนไขในการใช้ และเผยแพร่ได้อย่างอิสระ

- โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบรหัสเปิด – เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มักจะพัฒนาโดยกลุ่มพัฒนามากกว่าจะทำเพียงคนเดียว ผู้พัฒนาจะแจกโค้ดที่เขียนโปรแกรมไปพร้อมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภายใต้เงื่อนไขการอนุญาต มักเปิดให้ดาวน์โหลดฟรีผ่านทางอินเทอร์เน็ต เมื่อพัฒนาต่อยอดแล้วต้องระบุที่มาของโปรแกรม เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ต่อยอดบ้าง เมื่อพัฒนาแล้วสามารถจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ได้ และมีเงื่อนไขในการใช้ เช่น ระบุชื่อผู้สร้างสรรค์กลุ่มแรก ระบุเงื่อนไขการได้รับโค้ด เป็นต้น และยังสามารถทำสำเนาเก็บรักษาไว้กันกรณีสูญหาย

แนวคิดว่าด้วยการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์

โดยหลักกฎหมายสากล เจ้าของลิขสิทธิ์จะเป็นผู้ที่มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการต่าง ๆ กับผลงานที่มีลิขสิทธิ์ของตน เพราะเจ้าของลิขสิทธิ์สามารถใช้อำนาจทางกฎหมายลิขสิทธิ์ในการห้ามไม่ให้ผู้อื่นทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือการใช้อำนาจเพื่อเรียกเก็บค่าชดเชยหรือค่าเสียหายจากการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์ หากมีการกระทำต่าง ๆ ต่อผลงานที่มีลิขสิทธิ์ที่ไม่ได้ขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ การกระทำนั้นจะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เนื่องด้วยการที่เจ้าของลิขสิทธิ์ที่เป็นผู้ที่มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวทำให้สามารถหาประโยชน์จากผลงานลิขสิทธิ์ของตนได้

ในการที่ผู้อื่นจะขอใช้สิทธิในผลงานที่มีลิขสิทธิ์จะต้องมีการเสีย "ค่าใช้สิทธิ" ซึ่งเป็นจำนวนเงินโดยจะระบุไว้ในสัญญาเมื่อมีการทำข้อตกลงกันกับเจ้าของลิขสิทธิ์ หากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ว่าจะเป็นวิธีใด ๆ เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถฟ้องร้องต่อศาลให้มีการเรียกค่าเสียหายได้แต่เนื่องจากการฟ้องร้องนั้นทำให้เสียเวลาและเสียค่าใช้จ่ายประเทศต่าง ๆ จึงมีการกำหนดประเภทงานที่มีการอนุญาตเชิงบังคับไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยผลงานดังกล่าวจะต้องเป็นผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ โดยจะสามารถใช้ผลงานนั้นได้โดยไม่ต้องมีการขออนุญาตแต่จะต้องมีการจ่ายค่าใช้สิทธิให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์

4 . งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ ว่าด้วยสิทธิในการแปลและการทำซ้ำซึ่งหนังสือ

ลิขสิทธิ์ เป็นทรัพย์สินทางปัญญา ในด้านของการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างที่แต่ละประเทศได้ทำการคุ้มครองไว้โดยกฎหมาย โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะคุ้มครองลิขสิทธิ์ในขอบเขตของงานวรรณกรรมและศิลปกรรม

ลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ เป็นการขยายขอบเขตการคุ้มครองสิทธิออกไปยังประเทศที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน ซึ่งในปัจจุบันจะเป็นไปตามอนุสัญญาระหว่างประเทศ ซึ่งก็คือ อนุสัญญาเบิร์นเพื่อการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม และ อนุสัญญาสิทธิบัตรสากล

อนุสัญญาระหว่างประเทศทั้ง 2 ฉบับ ได้รับการให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ ในรูปแบบที่คล้ายกัน โดยให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิต่าง ๆ ดังนี้

1. สิทธิในการแปล
2. สิทธิในการทำซ้ำ
3. สิทธิในการเล่นแสดงนาฏกรรม ดนตรีกรรม ต่อสาธารณชน
4. สิทธิในการเผยแพร่เสียงและภาพ

สิทธิในการแปลซึ่งหนังสือ

เป็นสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ชนิดหนึ่งที่ได้รับการรับรองโดยกฎหมายระหว่างประเทศจากทั้งอนุสัญญาเบิร์น และ อนุสัญญาสิทธิบัตรสากล ว่าให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะแปลหรือมอบอำนาจให้ผู้อื่นทำการแปลงานของตนในประเทศอื่น และในขณะเดียวกันผู้ทำการแปลที่ได้รับการคุ้มครองโดยกฎหมายก็จะได้รับการคุ้มครองให้มีลิขสิทธิ์ในงานแปลของตน

สิทธิในการทำซ้ำซึ่งหนังสือ

สิทธิในการทำซ้ำซึ่งหนังสือถือได้ว่าเป็นสิทธิพื้นฐานของลิขสิทธิ์ ซึ่งสิทธิในการทำซ้ำซึ่งหนังสือ หมายถึง การทำหนังสือต้นฉบับอีกหนึ่งฉบับขึ้นไป โดยไม่ว่าจะเป็นทำซ้ำบางส่วน หรือทำซ้ำทั้งหมด โดยวิธีการพิมพ์หรือวิธีการอื่น ๆ โดยสิทธิในการทำซ้ำซึ่งหนังสือตามอนุสัญญาระหว่างประเทศจะไม่มีการบัญญัติรับรองสิทธิในการทำซ้ำไว้โดยตรง เพราะจะถือว่าเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์

ซึ่งกฎหมายจะรับรองไว้ต่างหาก แต่ตามอนุสัญญาระหว่างประเทศจะบัญญัติรับรองไว้เฉพาะบางกรณี เช่น สิทธิในการทำซ้ำเรื่องที่ลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร เป็นต้น

สิทธิในการแปลและทำซ้ำซึ่งหนังสือต่างประเทศของไทย

การคุ้มครองสิทธิในการแปลและการทำซ้ำซึ่งหนังสือต่างประเทศของไทย ได้มีการรับรองการให้ความคุ้มครองเป็นกฎหมายภายใน ซึ่งในปัจจุบันก็คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2526

การให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศซึ่งรวมไปถึงสิทธิในการแปลและการทำซ้ำซึ่งหนังสือต่างประเทศของไทยมีความสืบเนื่องหรือหลักกฎหมายระหว่างประเทศอยู่เบื้องหลัง ซึ่งนั่นก็คือ อนุสัญญาเบิร์นเพื่อการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1886

การบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศของไทย

ประเทศไทยได้ให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศด้วยการบัญญัติเป็นกฎหมายภายใน โดยการบัญญัติกฎหมายภายในได้มีการคำนึงถึงพันธกรณีระหว่างประเทศ ซึ่งพันธกรณีระหว่างประเทศก็คือ อนุสัญญาเบิร์น ฉบับ berlin Act, ค.ศ. 1908 พร้อมกับข้อสงวน 6 ข้อ และสนธิสัญญาทางไมตรีและความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจระหว่างราชอาณาจักรไทยกับสหรัฐอเมริกา แต่ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ภายในประเทศของไทย จะมีเฉพาะพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 และพระราชกฤษฎีกากำหนดเงื่อนไขเพื่อคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ พ.ศ. 2526 โดยมาตรา 42 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ 2521 ที่ได้บัญญัติให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศในงานของประเทศที่ประเทศไทยมีความสัมพันธ์กฤษฎีกาอันดีต่อกัน ให้ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 แต่ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

การคุ้มครองงานแปลงรูป (Transformative Works) ศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและต่างประเทศ

บทความฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อทำการวิจัยถึงหลักการคุ้มครองงานแปลงรูป (Transformative Works) โดยศึกษาถึงประเด็นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หลักเกณฑ์การพิจารณาว่างานใดเป็นงานแปลงรูป การคุ้มครองสิทธิอันเกี่ยวข้องกับผู้สร้างสรรค์ (Moral Rights) จากงานแปลงรูป และหลักการใช้งานโดยธรรม (Fair use) เพื่อช้อยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ดัดแปลงงาน โดยใช้วิธีการศึกษาเปรียบเทียบจากหลักกฎหมายและแนวคำพิพากษาทั้งของศาลไทยและศาลต่างประเทศ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา แนวคิด หลักเกณฑ์และการคุ้มครองงานแปลงรูป ของประเทศไทยและต่างประเทศ
2. เพื่อวิเคราะห์ประเด็นการให้ความคุ้มครองงานแปลงรูปภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและต่างประเทศ
3. เพื่อนำเสนอหลักเกณฑ์ประกอบการพิจารณาให้ความคุ้มครองงานแปลงรูปในประเทศไทย

ขั้นตอนในการวิจัยข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ดำเนินการค้นหาและรวบรวมรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับงานแปลงรูป อันได้แก่ หลักเกณฑ์การพิจารณาว่างานใดเป็นงานแปลงรูป การคุ้มครองสิทธิอันเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ (Moral Rights) จากงานแปลงรูปและหลักการใช้งานโดยธรรม (Fair use) เพื่อขอยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ดัดแปลงงาน
2. เมื่อได้เปรียบเทียบความแตกต่างในเรื่องการคุ้มครองงานแปลงรูปในกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศและของประเทศไทยแล้วทำการแสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของการคุ้มครองงานแปลงรูป
3. ในท้ายสุดจะได้นำข้อมูลที่ทำการศึกษาได้ทั้งหมดมาทำการนำเสนอว่าหลักการคุ้มครองงานแปลงรูปควรนำมาบัญญัติไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยในลักษณะใดมีเนื้อหาและรายละเอียดความคุ้มครองอย่างไรบ้าง

หลักการใช้งานโดยธรรม (Fair use) เพื่อขอยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ดัดแปลงงาน

การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ในลักษณะของการแปลงรูปงาน นำมาใช้เป็นส่วนประกอบเพื่อสร้างสรรค์งานใหม่ โดยไม่ได้รับอนุญาต โดยหลักถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แต่ใน ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ และประเทศไทยมีแนวทางการยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์แตกต่างกันออกไป

ในประเทศสหรัฐอเมริกา งานแปลงรูป ถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์ที่ศาลให้ความคุ้มครองในบริบทที่ถือว่าการใช้งานโดยธรรมศาลมองว่าการดัดแปลงที่มีการนำไปใช้ในวัตถุประสงค์ที่แตกต่างจากงานเดิม

ในประเทศอังกฤษ มีหลัก “Sweat of the Brow” กล่าวคือ หากการแปลงรูปงาน (Transformation) ดังกล่าวเป็นการใช้ทักษะ ใช้ความรู้ความสามารถของตนเองใช้การพิเคราะห์หรือพินิจ พิจารณา หรือใช้แรงงานในการสร้างสรรค์งานนั้นอย่างเพียงพอ ในระดับหนึ่งแม้ว่างานที่หยิบยืมมาใช้ในการสร้างสรรค์งาน จะไม่ได้ขอ อนุญาตเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ก็ตาม งานแปลงรูป ก็อาจได้รับความคุ้มครองในฐานะงานสร้างสรรค์ใหม่ตาม หลัก “Sweat of the Brow” ได้

ในส่วนของประเทศไทยนั้นอย่างที่ได้กล่าวมาแล้วว่า ไม่ปรากฏว่าการให้ความคุ้มครองงานแปลงรูป ในบริบทที่ ถือว่าเป็นการใช้งานโดยธรรม จึงทำให้การแปลงรูปงานโดยไม่ได้รับอนุญาตมีแนวโน้มที่จะเป็นการกระทำ ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ ของประเทศไทย

เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ และแนวทางการพิจารณาคดีของศาลในประเทศไทย ในคดีที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตผู้เขียนเห็นว่าจากการที่ประเทศไทย ไม่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับเรื่องการคุ้มครองงานแปลงรูปทั้งในแง่ของบทนิยาม การคุ้มครอง การใช้ประโยชน์ทำให้เกิด ช่องโหว่ในการใช้และตีความกฎหมายและทำให้การพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศเกิดความล่าช้าลง ผู้เขียนจึงจัดทำแนวปฏิบัติที่กำหนดบทนิยามศัพท์รวมถึงหลักเกณฑ์

การพิจารณางานแปลงรูป ดังต่อไปนี้

ประการแรก เพิ่มเติมข้อยกเว้นการดัดแปลงงานในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ มาตรา 11

ประการที่สอง เพิ่มเติมงานแปลงรูปเป็นส่วนหนึ่งของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ มาตรา 32 ประการที่สามพิจารณาจาก วัตถุประสงค์ในการแปลงรูปงาน และระดับของการสร้างสรรค์งานแปลงรูป (transformative quality and creativity) งานแปลงรูปต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานต้นฉบับ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของ ลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ มาตรา 32 วรรคแรก

งานอันเป็นวัตถุประสงค์แห่งลิขสิทธิ์

กฎหมายด้านลิขสิทธิ์มีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานและผลงานจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้ สร้างไว้ด้วยความทุ่มเททางสติปัญญา ความพยายาม ความขยัน ในการสร้างเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้คนมนุษยชาติ ในการใช้ประโยชน์จากงานนั้น “งาน” จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งทางกฎหมายเรียกว่า วัตถุประสงค์แห่งลิขสิทธิ์ วิวัฒนาการ ในการให้ความคุ้มครองงานอันเป็นวัตถุประสงค์แห่งลิขสิทธิ์ขึ้นอยู่กับพัฒนาของสังคมทางด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจ และวิทยาการด้านต่าง ๆ แต่แรกเริ่มนั้นกฎหมายลิขสิทธิ์เน้นคุ้มครองงานวรรณกรรมเป็นส่วนมาก

ต่อมาจึงให้ความคุ้มครองของงานศิลปกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม ฯลฯ ถึงแม้ว่าประเทศไทยจะมีการพัฒนาการทางด้านกฎหมายลิขสิทธิ์เหมือนกับประเทศอื่น ๆ แต่ก็มีกฎหมายออกมาขยายการคุ้มครองประเภทงานต่าง ๆ เพราะว่าแต่ละประเทศจะมองความสำคัญแตกต่างกันออกไปและถ้าเห็นว่าเหมาะสมสำหรับสังคมของตนก็จะให้ความคุ้มครองแก่งานเหล่านั้น สิ่งเหล่านี้จึงทำให้กฎหมายทางด้านคุ้มครองลิขสิทธิ์จะแตกต่างกันออกไปของแต่ละประเทศ งานบางประเภทอาจได้รับความคุ้มครองจากประเทศหนึ่ง แต่อีกประเทศหนึ่งอาจจะไม่ได้ให้ความคุ้มครองก็ได้ วิทยานิพนธ์ได้พยายามที่จะวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับงานอันเป็นวัตถุแห่งลิขสิทธิ์ในสาระสำคัญ

ประการแรก ปัญหาเกี่ยวกับคุณสมบัติหรือลักษณะพิเศษเป็นองค์ประกอบของอันมีลิขสิทธิ์ มีลักษณะสากลโดยมี 5 ประการ คือ 1. การจดทะเบียน 2. การโฆษณา 3. หลักการบันทึกงานให้ปรากฏ (fixation) 4. หลัก originality 5. หลักที่ว่างานอันขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ไม่ควรได้รับความคุ้มครองโดยกฎหมายลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตามคุณสมบัติเหล่านี้กฎหมายลิขสิทธิ์ของในแต่ละประเทศจึงไม่เหมือนกัน บางประเทศต้องการมากบางประเภท น้อยบางประเภท สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยในปัจจุบันต้องการเพียงบางประการเท่านั้น จะเน้นคุณสมบัติที่สำคัญและต้องการเท่านั้น ได้แก่ การโฆษณา งานและหลัก originality ส่วนหลักที่ว่างานที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนไม่ควรได้รับความคุ้มครองโดยกฎหมายลิขสิทธิ์นั้น โดยเหตุผลต่าง ๆ ได้จากการวิจัยควรถือว่าเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยในปัจจุบันต้องการด้วย ปัญหาที่น่าสนใจคือ หลักการบันทึกงานให้ปรากฏ และหลักที่ว่างานที่ขัดต่อความสงบของประชาชนไม่ควรได้รับการคุ้มครองโดยกฎหมายลิขสิทธิ์ ในปัจจุบันได้มีการถกเถียงกันเป็นอย่างมาก

ประการที่สอง ปัญหาเกี่ยวกับประเภทของงานซึ่งจำแนกได้ดังนี้

ก. ปัญหาเกี่ยวกับลักษณะของงานประเภทต่าง ๆ ตามที่มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 บัญญัติรับรองไว้ทั้งสิ้น 8 ประเภท วิทยานิพนธ์นี้ได้วิจัยถึงความหมายและขอบเขตของงานแต่ละประเภทว่ามีขอบเขตแค่ไหน เพียงใด ปัญหาที่น่าสนใจได้แก่ งานศิลปะประยุกต์ และงานอื่นใดอันเป็นงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ โดยเฉพาะงานในแผนกวิทยาศาสตร์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ และส่งผลถึงการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ของต่างประเทศด้วย

ข. ปัญหาเกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์บางอย่างว่าสมควรจะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2521 หรือไม่ ได้แก่ 1. คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ 2. แผนแบบทางด้านอุตสาหกรรม 3. เครื่องหมายการค้า 4. แบบตัวพิมพ์ 5. งานจัดรูปเล่ม และเรียบเรียงตัวอักษร

ในประเด็นปัญหาแรกเกี่ยวกับคุณสมบัติ หรือลักษณะพิเศษซึ่งเป็นองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้พบว่ากฎหมายของไทยได้มีการวิวัฒนาการมาจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ รวมถึงการสร้างความเข้าใจกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยจึงมีความจำเป็นที่จะศึกษารูปแบบระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ ดังนั้นการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศจึงมีความจำเป็นต่อการตีความกฎหมายของลิขสิทธิ์ของไทยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ในประเด็นที่สองเกี่ยวกับประเภทของงาน พบว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ยังบัญญัติไว้ไม่ชัดเจนพอ เช่น ปัญหาเรื่องความหมายงานบางอย่างได้แก่ งานศิลปะประยุกต์ งานอื่นใดอันเป็นงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือ แผนกศิลปะ นอกจากนั้นยังมีปัญหาในงานบางอย่างว่าจะได้รับความคุ้มครองหรือไม่ เช่น คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ ซึ่งในการตีความปัญหาเหล่านี้ควรจะอิงอยู่กับแนวความคิดพื้นฐานที่ว่า การคุ้มครองลิขสิทธิ์มุ่งคุ้มครองงานอันเกิดจากการสร้างสรรค์ทางปัญญา ด้วยความวิริยะอุตสาหะ ในกรณีที่ตัวบทกฎหมายบัญญัติประเภทของงานไว้ไม่ชัดเจนก็ควรจะคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ด้วย เพื่อนำมาวินิจฉัยว่าอย่างใดอย่างหนึ่งควรจัดเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ และการที่เทคโนโลยีได้มีความก้าวหน้ามากขึ้นย่อมมีความเป็นไปได้ว่าสิ่งสร้างสรรค์ทางปัญญาของมนุษย์ก็จะเพิ่มขึ้นด้วยเช่นกัน กฎหมายควรที่จะพัฒนาเพื่อคุ้มครองให้กับสิ่งเหล่านั้นในฐานะงานอันมีลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน

แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. แนวทางแก้ปัญหากับความไม่ชัดเจนของบัญญัติ

1.1 ควรมีการแก้ไขบทนิยาม คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ให้นิยามไว้ว่า “ผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยความคิดริเริ่มของตนเอง” เป็น “ผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยการริเริ่มของตนเอง”

1.2 หากมีปัญหาในเรื่องนี้ขึ้นสู่ศาล ศาลน่าจะตีความข้อความดังกล่าวไปในแนวทางแห่งหลักตามเจตนารมณ์แห่งกฎหมายไทยไม่ควรถือเคร่งครัดตามตัวอักษร แต่แนวทางแก้ไขอาจจะไม่แน่นอน หนทางแก้ไขที่ถูกต้องจึงถูกแก้ไขในเรื่องถ้อยคำเพื่อมิให้เกิดปัญหาในเรื่องราวการตีความโดยเห็นควรบัญญัติ ว่า “และกฎหมายของประเทศนั้นได้ให้ความคุ้มครอง เช่นเดียวกันแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายไทย”

1.3 น่าจะได้มีการทบทวนเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ขององค์การระหว่างประเทศ เพราะบัญญัติกฎหมายในมาตรา 42 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 เป็นการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ต่างประเทศมากเกินไปเกินความเหมาะสม จึงทำให้ประเทศไทยตกอยู่ในสถานะเสียเปรียบเป็นอย่างมาก

2. แนวทางแก้ไขปัญหากับความหมายของประเภทของงาน

2.1 ควรจะได้มีการแก้ไขมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ในบทนิยามว่า “งานศิลปะประยุกต์” โดยมีบทบัญญัติอธิบาย กำหนดขอบเขตและตัวอย่างให้ชัดเจนกว่าบัญญัติในปัจจุบัน

2.2 ควรจะได้มีการบัญญัติเพิ่มเติมคำนิยามว่า “งานอื่นใดอันเป็นงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลป์” ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 โดยควรที่จะบัญญัติคำนิยามงานประเภทนี้ให้ชัดเจนกว่านี้โดยคำนึงถึงความมุ่งหมายหรือจุดประสงค์ที่จะจัดสิ่งใดให้เป็นงานประเภทนี้ เช่น ในด้านเนื้อหาของงาน เป็นต้น สำหรับงานในแผนกวิทยาศาสตร์ ปัจจุบันมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะเกี่ยวข้องกับเรื่อง คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ ซึ่งมีผลถึงการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ และได้กล่าวว่างานในแผนกวิทยาศาสตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยฉบับปัจจุบัน มีแนวทางตีความได้ 2 ทาง ปัญหาในเรื่องการตีความว่าควรจะเป็นไปในแนวทางใดนั้นเห็นว่าหากมีปัญหารื่องนี้ขึ้นสู่ศาล ศาลไทยน่าจะเลือกการตีความในแนวทางที่สอง

3. แนวทางแก้ปัญหากับคุณสมบัติหรือลักษณะพิเศษซึ่งเป็นองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์

3.1 มีแนวความคิดเกี่ยวกับหลักการบันทึกงานให้ปรากฏอยู่ 2 แนวคิดคือ

ก. กลุ่มประเทศซึ่งใช้ระบบกฎหมายแองโกล ซึ่งถือหลักว่าการบันทึกงานให้ปรากฏเป็นเงื่อนไขการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ประการหนึ่ง

ข. กลุ่มประเทศภาคพื้นยุโรป ซึ่งถือหลักว่าการบันทึกงานให้ปรากฏมิใช่เงื่อนไขการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ (ยกเว้นฝรั่งเศสในงาน 2 ประเภท คือ งานเกี่ยวกับการรำ และการแสดงโดยวิธีใบ้)

3.2 เห็นควรให้มีการบัญญัติให้ชัดเจนในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย ว่า งานที่ขัดต่อความเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนไม่ควรได้รับการคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

4. แนวทางแก้ไขปัญหากับงานบางอย่างว่ามีลิขสิทธิ์หรือไม่

4.1 ปัญหาเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์นั้น ผู้เขียนเห็นว่าไม่จำเป็นต้องแก้ไขแต่อย่างใด เพราะสามารถตีความโดยจัดให้คอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ เป็นงานประเภทใด ประเภทหนึ่งใน 4 ประเภท คือ

1. งานวรรณกรรม
2. งานศิลปกรรมประเภทจิตรกรรม
3. งานโสตทัศนวัสดุ

4. งานอื่นใดอันเป็นงานในแผนกวิทยาศาสตร์

ผู้เขียนเห็นว่า การตีความโดยจัดให้เป็นงานประเภทโสตทัศนวัสดุเป็นสิ่งที่เหมาะสมที่สุด สำหรับประเทศไทยซึ่งเป็นประเทศที่กำลังพัฒนา

4.2 ปัญหาเกี่ยวกับแบบตัวพิมพ์ และการจัดรูปเล่มและเรียบเรียงตัวอักษร

ก. การให้ความคุ้มครองแบบตัวพิมพ์ ในปัจจุบันแยกเป็น 2 กรณี คือ

1. แบบตัวพิมพ์ที่มีลักษณะ เป็น 2 มิติ

2. แบบตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ

ข. การจัดรูปเล่มและเรียบเรียงตัวอักษร

5. แนวทางการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการจัดลิขสิทธิ์ให้เป็นสิทธิประเภทใด

การแก้ไขปัญหามีหลายวิธี จึงต้องดูความเหมาะสมในการใช้แต่ละวิธี ข้อที่น่าสังเกต คือ ทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น ได้แก่ สิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้า ได้แก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยการจดทะเบียน ส่วนกฎหมายลิขสิทธิ์ในบางประเทศ ได้พยายามแก้ไขปัญหามาโดยการสร้างระบบจดทะเบียนขึ้นมา เป็นการได้มาโดยอัตโนมัติ ฉะนั้นปัญหาดังกล่าวจึงมิได้มีการแก้ไขอะไร ซึ่งแนวทางแก้ไขปัญหามิใช่เรื่องง่าย เพราะระบบของไทยการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติในกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ถูกฝังลึกลงมาแล้ว เหตุผลที่สำคัญก็คือการเปลี่ยนไปใช้ระบบจดทะเบียนนั้น ต้องเสียค่าใช้จ่ายสูง ทั้งทางด้านกำลังคน และทางด้านงบประมาณของแผ่นดินเพื่อการนี้ ทางแก้ไขที่พอจะเป็นไปได้ในปัจจุบัน เรื่องนี้เห็นควรที่จะใช้วิธี Notification of Transfer or Licensing คือ การโอนลิขสิทธิ์ หรือ การอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ จะต้องแจ้งโอนต่อเจ้าหน้าที่ของส่วนราชการที่รับผิดชอบในเรื่องนี้โดยตรง

งานอันเป็นลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์

งานวิจัยขึ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาและข้อคิดเห็นทางกฎหมายเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ ซึ่งจะทำการวิเคราะห์โดยการนำมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ และได้ทำการเสนอร่างมาตรการกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ ซึ่งรูปแบบที่ผู้วิจัยใช้คือ รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล อีกทั้งยังมีการวิจัยเอกสาร การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกสำหรับผู้ให้ข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาและการเปรียบเทียบ จากผลการวิจัยพบว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และฉบับแก้ไข

ในปัจจุบันไม่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ ซึ่งทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ง่าย และทำให้เกิดข้อจำกัดในการเข้าถึงลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าว

งานอันเป็นลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์นั้น เป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้รับการคุ้มครองให้มีลิขสิทธิ์ด้วยสภาพบังคับของกฎหมายที่มีอยู่ ทำให้การคุ้มครองสิทธิเกิดขึ้นได้ทันทีโดยไม่ต้องจดทะเบียน และทำให้การคุ้มครองนั้นเกิดขึ้นได้ง่าย เมื่อกฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2558 ได้พบว่าในมาตราที่ 62 วรรคสาม ซึ่งพูดถึงข้อสันนิษฐานความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ใช้นามแฝงหรือนามปากกา และไม่มีสภาพการบังคับไปถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ สำหรับประเด็นที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับการอนุญาตให้ใช้สิทธิ ได้พบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้

กำหนดการอนุรักษ์ให้สิทธิได้ 2 ประการ ได้แก่ สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่เด็ดขาด และสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิเชิงบังคับ เฉพาะด้านการจัดทำคำแปลหรือการทำซ้ำสำเนา นอกจากนี้มาตรา 60(3) ยังให้อำนาจกรรมการส่งเสริมหรือสนับสนุนสมาคมหรือองค์กรของผู้สร้างสรรค์หรือนักแสดงที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการเพื่อจัดเก็บค่าตอบแทนจากบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้งานอันมีลิขสิทธิ์หรือสิทธิแสดงของนักแสดง ทั้งนี้การคุ้มครองหรือปกป้องสิทธิประโยชน์ตามพระราชบัญญัตินี้ยังไม่ครอบคลุมมากนัก ทำให้สภาพการณ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยในปัจจุบัน ไม่สามารถให้ความคุ้มครองผู้ขออนุญาตใช้สิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ได้อย่างครอบคลุมยิ่งนัก

นิยามศัพท์

- งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการคุ้มครองเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ แต่งานดังกล่าวไม่สามารถระบุหรือติดตามตัวตนของผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น ๆ ได้
- งานที่ไม่มีเจ้าของ หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่หมดอายุการคุ้มครองและตกเป็นของสาธารณะ
- ไม่สามารถระบุผู้สร้างสรรค์ หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการคุ้มครองแต่ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้แสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือเป็นผลงานที่ไม่รู้ตัวว่าใครเป็นผู้สร้างสรรค์
- ไม่สามารถติดตามผู้สร้างสรรค์ หมายถึง งานสร้างสรรค์ที่มีลิขสิทธิ์สามารถระบุตัวตนได้ หรือกรณีที่ผู้สร้างนั้นใช้ป็นนามแฝงแต่ไม่สามารถติดตามตัวผู้สร้างสรรค์ได้

พื้นฐานแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. มาตรการอนุมัติให้ใช้สิทธิ

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 16 มีการบังคับให้การอนุญาตใช้สิทธิโดยความสมัครใจ ที่มีลักษณะไม่สอดคล้องกับบริบทของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์หรือการเป็นเจ้าของรวมไปถึงงานที่ไม่สามารถระบุตัวตนของผู้สร้างสรรค์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการคุ้มครองสิทธิในเชิงนิติเศรษฐศาสตร์ของ Landes and Posner (1989) ที่กล่าวไว้ว่า ถ้าระดับการคุ้มครองสูงขึ้นย่อมทำให้มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่จะนำออกสู่สาธารณะมากขึ้น

2. การจัดเก็บค่าตอบแทนสิทธิ

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 พบว่ากำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะเรียกร้องค่าตอบแทนที่เป็นธรรมจากการอนุมัติให้ใช้สิทธิ และยังมอบหน้าที่ให้กับกรรมการลิขสิทธิ์ในการส่งเสริมหรือสนับสนุนการดำเนินการเพื่อการตอบแทนจากบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์นั้น ๆ

3. การระงับข้อพิพาทในงานลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่มีสภาพบังคับเกี่ยวกับการระงับข้อพิพาทในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ อีกทั้งกฎหมายไม่ได้เปิดให้มีการอุทธรณ์คำสั่งทนายบริหารของคณะกรรมการลิขสิทธิ์ จึงต้องนำพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2539 มาตรา 44 มาใช้สิทธิอุทธรณ์คำสั่งต่อเจ้าหน้าที่ผู้ทำคำสั่งภายใน 15 วัน ซึ่งจะมีสิทธิอุทธรณ์คำสั่งในชั้นต่อไปก็ต่อเมื่อได้รับแจ้งคำสั่งดังกล่าว

4. การนำหลักการใช้ที่เป็นธรรมมาแก้ไขปัญหางานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดข้อยกเว้นเกี่ยวกับการใช้งานลิขสิทธิ์ไว้ในขอบเขตที่จำกัดเพียงบางประการ เพราะข้อจำกัดบางประการไม่ครอบคลุมการใช้เชิงพาณิชย์ ซึ่งอาจจะไม่ครอบคลุมลักษณะการขออนุญาตใช้งานลิขสิทธิ์ที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของ

ปัญหาหลักการสันนิษฐาน: ศึกษาเปรียบเทียบ กรณีกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร

เนื่องด้วยในปัจจุบันกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเป็นเรื่องที่หลายประเทศให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงหลักการสันนิษฐานโดยเป็นการศึกษาโดยการเปรียบเทียบระหว่างกฎหมายลิขสิทธิ์และกฎหมายสิทธิบัตร โดยมีวัตถุประสงค์ของงานวิจัยคือ เพื่อศึกษาความเป็นมาและแนวคิดของหลักการสันนิษฐานและกฎหมายสิทธิบัตร

ผู้วิจัยมีการศึกษาตัวบทกฎหมาย คำสั่ง แนวปฏิบัติคำพิพากษาและคำวินิจฉัยของศาลตลอดจนถึงข้อตกลงระหว่างประเทศต่าง ๆ เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์

ในการทำวิจัยผู้วิจัยใช้วิธีเก็บข้อมูลจากเอกสารที่เป็นบทบัญญัติของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติสิทธิบัตร คำพิพากษาของศาลของประเทศไทยและต่างประเทศ กฎหมายสิทธิบัตรและหนังสือ บทความ ตำราวิชาการต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากแหล่งข้อมูลดังกล่าว และได้นำข้อมูลทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์และสรุปออกเป็นหัวข้อ

จากการเก็บข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการสรุปงานวิจัยไว้ว่า โดยการนำหลักการสันนิษฐานมาใช้ในแต่ละประเทศจะมีการปรับใช้ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปเนื่องด้วยสภาพทางเศรษฐกิจ ความเหมาะสมและกฎหมายต่าง ๆ ในประเทศนั้น และเมื่อนำหลักการสันนิษฐานของต่างประเทศมาเปรียบเทียบกับกฎหมายลิขสิทธิ์และกฎหมายสิทธิบัตรของไทย พบว่าในกฎหมายสิทธิบัตรของไทยได้มีการนำบทบัญญัติของกฎหมายสันนิษฐานของต่างประเทศมาบัญญัติไว้

จากการทำวิจัยเรื่องดังกล่าวผู้วิจัยได้มีข้อเสนอแนะไว้ว่า การที่ประเทศไทยที่ยังไม่มีการบัญญัติการสันนิษฐานไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์จะทำให้เกิดช่องโหว่ทางกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ และหากมีการนำหลักการสันนิษฐานมาใช้จะต้องมีการคำนึงถึงประโยชน์ของสาธารณะต่อผู้บริโภคและผู้นำเข้า

สรุปผลการวิจัยเรื่อง ปัญหาการวินิจฉัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ความเป็นมาและปัญหาของการวิจัย

เมื่อประเทศไทยได้เริ่มให้ความสำคัญในเรื่องกฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา และได้เข้าร่วมภาคีอนุสัญญาหลายแห่งด้วยกัน ทำให้พบว่ามีความหรือหนังสือที่เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาอยู่จำนวนน้อยมาก และโดยประชากรเองนั้นก็มีความรู้เรื่องดังกล่าวน้อยเช่นเดียวกัน ซึ่งข้อมูลที่มีอยู่ในเวลานั้นเป็นข้อมูลที่ขาดความลึกซึ้งหรือข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เป็นเพราะว่าในเวลานั้นกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเป็นเรื่องที่ใหม่สำหรับประชาชนในตอนนั้น

ด้วยปัญหาที่กล่าวไปข้างต้น จึงทำให้เกิดการตัดแปลงและทำซ้ำเกิดขึ้นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน และยังไม่มีหน่วยงานใดให้ความสำคัญปราบปรามกับปัญหาที่เกิดขึ้นในเวลานั้นเพราะถึงจะเกิดการห้ามปรามขึ้นแต่ก็ไม่ได้รับโทษหรือผลของการกระทำดังกล่าว ทำให้เกิดเป็นการปลุกฝังสิ่งผิด ๆ เกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

และเมื่อมีการฟ้องร้องคดีกันในชั้นศาลเกิดขึ้น ก็ได้เกิดคำถามขึ้นว่า ศาลที่ตัดสินคดีการตัดแปลงวรรณกรรมนั้น มีวิธีการหรือมีแนวทางในการวินิจฉัยคดีความอย่างไร และวิธีหรือแนวทางดังกล่าวนั้นสามารถนำมาใช้เพื่อตัดสินคดีการตัดแปลงที่เกิดขึ้นในอนาคตได้ด้วยหรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อการศึกษาความเป็นมาของกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศไทย และหลักการทฤษฎีการให้ความคุ้มครองวรรณกรรม

ศึกษาคำพิพากษาของศาลไทยและประเทศสหรัฐอเมริกาในการพิจารณาคดีการตัดแปลงงานวรรณกรรม และนำคำพิพากษาและแนวทางของทั้งสองประเทศมาเปรียบเทียบกัน

วิธีการในการวิจัย

ผู้วิจัยนั้นได้ใช้การศึกษาเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์โดยการศึกษาจาก หนังสือกฎหมาย คำพิพากษาศาล วิทยานิพนธ์ทางกฎหมาย การสัมภาษณ์นักกฎหมายหรือนักวิชาการกฎหมาย เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ วิจัย และหาทางแก้ไขหาบทสรุปของปัญหา

บทสรุปการวิจัย

ประเด็นเรื่องแนวทางการวิจัยการตัดแปลงวรรณกรรมของประเทศไทยตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ผลที่ได้จากการวิจัยสรุปได้พบว่า แนวทางที่นำมาใช้ในการวิจัยคดีการตัดแปลงงานวรรณกรรมของศาลไทยในเวลาที่พบนั้นมี การวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมโดยแยกส่วนพิจารณาและการวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมโดยพิจารณารวมทุกส่วน ซึ่งการวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมโดยแยกส่วนและการวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมโดยพิจารณารวมทุกส่วนนั้น มีมีแนวทางการวิจัยคดีที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งทางผู้วิจัยมีความเห็นด้วยกับแนวทางวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมแบบรวมทุกส่วน เนื่องจากการที่ศาลแยกองค์ประกอบของงานวรรณกรรมออกเป็นส่วน ๆ นั้น ทำให้สูญเสียเจตนารมณ์ที่แท้จริงของผู้เขียนวรรณกรรม

ประเด็นที่ได้จากเรื่อง แนวทางการวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมของประเศสหรัฐอเมริกา ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเศสหรัฐอเมริกา ผลที่ได้จากการวิจัยสรุปได้พบว่า ศาลในคดีที่ศึกษาได้ใช้แนวทางวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมของสองเรื่องมาทำการเปรียบเทียบเพื่อวินิจฉัยว่ามีความเหมือนกันมากน้อยเพียงใด โดยศาลไม่แยกองค์ประกอบของงานวรรณกรรม โดยแนวทางวิจัยคดีที่ศึกษานี้ คือการวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมโดยพิจารณารวมทุกส่วนซึ่งได้ถูกนำไปใช้ต่อในอีกหลายคดีที่เกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้นเมื่อมีการฟ้องร้องคดีกันในชั้นศาล ผู้เป็นศาลในคดีนั้น ๆ ก็จะทำกรวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมโดยการวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมโดยพิจารณารวมทุกส่วน

ผู้วิจัยได้สรุปว่าแนวทางการวิจัยการตัดแปลงวรรณกรรมที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสรุปแนวทางการวิจัยการตัดแปลงวรรณกรรมในประเทศไทยที่เหมาะสมนั้น คือการวิจัยการตัดแปลงวรรณกรรมโดยพิจารณาพิจารณารวมทุกส่วน เพราะมีความซับซ้อนมากเนื่องจากงานวรรณกรรมนั้นมีหลายประเภทด้วยกันและการหาแนวทางในการวิจัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมแต่ละประเภะนั้นเป็นเรื่องยาก และสามารถทำให้เกิดข้อบกพร่องในการตรวจสอบข้อเท็จจริงได้มากขึ้น การการวิจัยการตัดแปลงวรรณกรรมโดยพิจารณาพิจารณารวมทุกส่วนจึงเป็นแนวทางการวิจัยที่สามารถนำมาปรับใช้ในการพิจารณาการตัดแปลงได้กับงานวรรณกรรมทุกประเภท จึงทำให้มีความเหมาะสมในการนำมาใช้ในประเทศไทยมากที่สุด

ลิขสิทธิ์ในงานวิชาการเทคโนโลยียุคดิจิทัล

สุวิมล พิชญไพบุลย์ (2563) ได้ศึกษาลิขสิทธิ์ในงานวิชาการยุคเทคโนโลยีดิจิทัล การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญา และความสำคัญของการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา การไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาโดยเฉพาะลิขสิทธิ์ที่มีการคัดลอกกันอย่างง่ายดายในปัจจุบันที่ผู้คนนิยมใช้โซเชียลมีเดีย ผลการวิจัยพบว่า ด้วยความที่ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีนั้นไม่มีขีดจำกัด ย่อมส่งผลทั้งด้านบวกและด้านลบ ในส่วนด้านบวกทางวิชาการ คือ ข้อมูลต่าง ๆ ถูกจัดเก็บระบบอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ทำให้สะดวกต่อการค้นหาค้นหาข้อมูลยิ่งขึ้นเช่นกัน ในขณะที่ผลกระทบทางลบคือ มีโอกาสทำซ้ำ ดัดแปลง หรือถ่ายโอนข้อมูลที่สามารถกระทำได้ง่าย จึงก่อให้เกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ขึ้นด้วยเช่นกัน เมื่อมีการปัญหาเช่นนี้แล้ว จึงได้มีการพยายามที่จะสร้างอุปกรณ์หรือเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือที่เรียกว่า “มาตรการทางเทคโนโลยี” (Technological Protection Measure : TPM) เป็นเครื่องมือในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ได้รับความนิยมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เนื่องจากสามารถป้องกันการทำซ้ำ หรือการเข้าถึงข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์โดยเจ้าของไม่ได้ให้ความยินยอมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ในขณะเดียวกันนั้นมาตรการนี้ก็กลับก่อให้เกิดปัญหาในการเข้าถึงข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะกับแวดวงวิชาการ เนื่องจากผู้ใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ไม่สามารถใช้ประโยชน์จากงานที่มีลิขสิทธิ์ได้โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แม้การใช้งานนั้นจะเป็นไปโดยชอบตามกฎหมายก็ตาม ดังนั้น แม้มาตรการทางเทคโนโลยีจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยเจ้าของลิขสิทธิ์ป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้สร้างอุปสรรคต่อสาธารณชนในการเข้าถึงและใช้งานสร้างสรรค์โดยชอบธรรม (Fair Use) ในด้านการออกกฎหมายที่เข้มแข็ง รัดกุม และมีการบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศนั้น ๆ ได้ อีกทั้งยังสร้างความมั่นใจให้แก่เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาว่าจะได้รับความคุ้มครองอย่างเป็นธรรม รวมไปถึงสร้างความตระหนักให้บุคคลทั่วไปเห็นคุณค่าของทรัพย์สินทางปัญญา และทำความเข้าใจในเรื่องของโทษของการละเมิดลิขสิทธิ์อีกด้วย ประเทศที่มีการบังคับใช้กฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ จากการจัดอันดับของ U.S. Chamber International IP Index ในปี 2018 ได้แก่ ประเทศอังกฤษ ฝรั่งเศส สวีเดน เยอรมัน และญี่ปุ่น ซึ่งในประเทศไทย ได้มีการพัฒนากฎหมายลิขสิทธิ์ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำ ทันสมัย โดยมีการจัดทำร่างพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่.....) พ.ศ..... และได้มีการเผยแพร่เพื่อรับฟังความคิดเห็นผ่านทางเว็บไซต์ ซึ่งมีการแก้ไขเพิ่มเติมหลายมาตรา ทั้งนี้การแก้ไข เพิ่มเติมกฎหมายลิขสิทธิ์ก็เพื่อให้สอดคล้องและทันต่อสถานการณ์เทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนตามลำดับต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรที่ใช้ในการศึกษา
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การกำหนดประชากรที่ใช้ในการศึกษา

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป จำนวน 111 คน

3.1.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป จำนวน 111 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเกี่ยวกับการเลือกตัวอย่างจากการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling) ตามความสนใจในการทำแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่างและความเหมาะสมกับรูปแบบของการวิจัยที่กำหนดไว้ โดยกำหนดคุณสมบัติและจำนวนของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา แบ่งตามสัดส่วน ดังนี้

1. นักเรียน จำนวน 37 คน
2. นิสิต นักศึกษา จำนวน 50 คน
3. บุคคลทั่วไป จำนวน 24 คน

รวมทั้งหมด 111 คน

3.2 ประเภทของข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในกระบวนการศึกษา ได้แก่ การจัดทำข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การแปลความและการสรุปผล ประกอบด้วย

1. ข้อมูลปฐมภูมิ เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเองโดยอาศัยเครื่องมือที่มีความเหมาะสมสำหรับการรวบรวม คือ การใช้แบบทดสอบ
2. ข้อมูลทุติยภูมิ เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมจากแหล่งที่สามารถอ้างอิงได้และมีความน่าเชื่อถือ ได้แก่ เอกสารเกี่ยวกับงานวิจัยที่ผ่านมาแต่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ อย่างต่อมาคือ วารสารและสิ่งพิมพ์ทางวิชาการระบบออนไลน์

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบ (test) เป็นเครื่องมือเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้ในการทดสอบวัดความรู้เฉพาะในเรื่องของลิขสิทธิ์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบเป็นรายละเอียดดังนี้

1. ทำการศึกษาค้นคว้าวิธีการสร้างแบบทดสอบจากงานวิจัย เอกสาร และผลงานที่เกี่ยวข้องกันต่าง ๆ
2. จัดสร้างแบบทดสอบเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในเรื่องของลิขสิทธิ์
3. นำแบบทดสอบที่ได้สร้างขึ้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบเนื้อหาและเสนอแนะข้อปรับปรุงแก้ไข
4. ทำการปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจึงนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเนื้อหาอีกครั้ง
5. ทำการแก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบตามที่ได้รับคำแนะนำให้ถูกต้อง
6. ปรับปรุงแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์รวมถึงนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาอนุมัติก่อนดำเนินการแจกแบบทดสอบ
7. ทำการแจกแบบทดสอบให้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 การตรวจสอบข้อมูล

การตรวจสอบเนื้อหา ผู้วิจัยได้นำเสนอแบบทดสอบที่ได้สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องและความครบถ้วนด้านเนื้อหาข้อแบบทดสอบที่ตรงกับเรื่องที่จะดำเนินการวิจัย

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้กระทำการเก็บข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้ ได้แก่

1. ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดข้อมูลของเนื้อหาภายในแบบทดสอบและอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบแก่ทีมของผู้วิจัย
2. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปให้กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน นิสิตและนักศึกษา และบุคคลทั่วไป เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้ลงมือทำแบบทดสอบ โดยใช้ Google form ในการบันทึกคำตอบและตรวจคำตอบ

3.6 การจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้กระทำและดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.6.1 การจัดการข้อมูล

1. การตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบ จำนวน ความถูกต้อง และความสมบูรณ์ในการตอบแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่าง
2. การประมวลผลข้อมูล ผู้วิจัยได้นำผลของแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบโดย Google form มาลงบันทึกผลลงคอมพิวเตอร์

3.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ทางผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจในการใช้ลิขสิทธิ์ของนักเรียน นิสิตนักศึกษา และบุคคลทั่วไป โดยแบบทดสอบจะมี 2 ส่วน จำนวน 20 ข้อ แบ่งได้ ดังนี้ ส่วนที่ 1 Case study จำนวน 5 ข้อ ส่วนที่ 2 การถามตอบเพื่อเลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบเป็นเวลาทั้งหมด 30 นาที และไม่ให้กลุ่มตัวอย่างทำการสืบค้นข้อมูลระหว่างทำการทดสอบ

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบ มีขั้นตอนดังนี้

1. การตรวจสอบพิจารณาแบบทดสอบที่ได้นำไปเก็บข้อมูลว่ามีความถูกต้อง ครบถ้วน ของคำตอบหรือไม่ หากครบถ้วนจะทำการเก็บรวบรวมผล หากไม่ครบถ้วนจะถือว่าไม่สมบูรณ์
2. การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่คำตอบสมบูรณ์ โดยเลือกจากผู้ตอบแบบสอบถามในเวลาการเปิดฟอร์มแบบทดสอบ 29 ตุลาคม 2563 – 2 พฤศจิกายน 2563 เป็นเวลา 5 วัน เลือกตามขอบเขตของการวิจัย นักเรียน นิสิต นักศึกษา บุคคลทั่วไป รวมทั้งสิ้น 111 คน
3. การประมวลผลโดยการตรวจข้อสอบจากโปรแกรม Google form แล้วจึงบันทึกผลลงคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบเกณฑ์คะแนน

4. การเปรียบเทียบเกณฑ์ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ มีการเก็บคะแนน ออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 Case study จำนวน 5 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน ส่วนที่ 2 โจทย์ถามตอบ จำนวน 15 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวมทั้งสิ้น 20 ข้อ 20 คะแนน ซึ่งทาง ผู้วิจัยได้แบ่งระดับ เกณฑ์ออกเป็น 3 ระดับ

เกณฑ์ที่ใช้วัดมี 3 ระดับ ดังนี้

คะแนน 0 – 10	ระดับพอใช้
คะแนน 11 – 15	ระดับปานกลาง
คะแนน 16 – 20	ระดับดี

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยข้อมูลการวิจัย เรื่อง ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป ได้วิเคราะห์ออกมาโดยรวบรวมข้อมูลและผลคำตอบของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้คำนวณคะแนนเปรียบเทียบกับเกณฑ์วัดระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ดังนี้

ข้อมูลเบื้องต้น

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ร่วมทำแบบทดสอบ

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
สถานะ		
นักเรียน	37	33.33
นิสิต นักศึกษา	50	45.05
บุคคลทั่วไป	24	21.62
รวม	111	100 %
ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาตอนปลาย	38	34.23
ปริญญาตรี	70	63.06
สูงกว่าปริญญาตรีขึ้นไป	3	2.71
รวม	111	100 %
การอบรมเรื่องลิขสิทธิ์		
เคยเข้าอบรม	23	20.72
ไม่เคยเข้าอบรม	88	79.28
รวม	111	100 %

จากข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ร่วมทำแบบทดสอบ จำนวนทั้งหมด 111 คน แสดงให้เห็นว่า สถานะที่ร่วมทำแบบทดสอบมากที่สุด คือ นิสิตนักศึกษา จำนวน 50 คน (ร้อยละ 45.05) ระดับการศึกษาของกลุ่มคนส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรี จำนวน 70 คน (ร้อยละ 63.06) และไม่เคยมีประสบการณ์ในการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์ จำนวน 88 คน (ร้อยละ 79.28)

ข้อมูลข้อคำถามแบบทดสอบ

ตารางที่ 2 จำนวนคนที่ตอบถูกข้อแบบทดสอบ

ข้อคำถาม	จำนวนคนที่ตอบถูก			รวม	ร้อยละ
	นักเรียน	นิสิต นักศึกษา	บุคคล ทั่วไป		
Case study					
1. นางสาว ก นำเค้าโครงนิยายของผู้แต่งท่านหนึ่งมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยมีได้เพิ่มเติมความคิดสร้างสรรค์ของตนเองลงไปเลย การกระทำนี้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่	49	34	22	105	94.59
2. นายเอ แต่งรูปดอกไม้สวยสวีตวันจันทร์ขึ้นมาเอง แล้วส่งให้นายบี ต่อมานายบีแชร์รูปของนายเอลงกลุ่มครอบครัวและแชร์ให้กับคนอื่น ๆ ด้วย จากกรณีดังกล่าว การกระทำของนายบี ถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิ์หรือไม่	36	28	17	81	72.97
3. ค่ายเกม A ได้ผลิตเกมยิงปืนออนไลน์และสามารถเล่นได้ฟรี แต่ค่ายเกม B ได้เห็นเกมยิงปืนออนไลน์ของค่ายเกม A กำลังโด่งดังในช่วงนี้ ค่ายเกม B จึงนำระบบการเล่นและตัวละครมา ทำให้คล้ายกับค่ายเกม A และวางจำหน่ายแบบเสียเงิน ค่ายเกม A สามารถฟ้องร้องค่ายเกม B ได้หรือไม่	26	38	13	77	69.37
4. นางสาวเอ ได้ทำการเดินทางไปสเก็ตซ์ภาพอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เมื่อเสร็จแล้วจึงเผยแพร่ และพอมมีคนสนใจมากจึงเปิดขายภาพด้วย การกระทำนี้ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่	35	42	22	99	89.19

5. ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รับ “ลิขสิทธิ์” ในผลงานนั้น ๆ ทันที โดยที่ไม่ต้องจดทะเบียน ไซ้หรือไม่	15	25	7	47	42.34
---	----	----	---	----	-------

ข้อความ	จำนวนคนที่ตอบถูก			รวม	ร้อยละ
	นักเรียน	นิสิต นักศึกษา า	บุคคล ทั่วไป		
โจทย์คำถาม					
6. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของลิขสิทธิ์	37	32	21	90	81.08
7. หากเจย์ได้ทำการเขียนบทความขึ้นมาบทความหนึ่ง จากกรณีนี้บุคคลใดที่นำบทความของเจย์ ไปใช้ได้ไม่ถูกต้อง	33	24	17	74	66.67
8. ข้อใดจัดว่าเป็นการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair use)	26	32	17	75	67.57
9. สิทธิบัตรเหมือนหรือต่างจากลิขสิทธิ์อย่างไร	25	17	10	52	46.85
10. ข้อใดจัดเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา	36	24	18	78	70.27
11. นายเอ แต่งนิยายลงแอปพลิเคชันหนึ่งแล้วเผยแพร่แบบสาธารณะ ต่อมานายบี ได้จัดทำหนังสือรวมประโยคเด็ดจากนิยายชื่อดังไว้ที่หนังสือของตนเองแต่เพียงผู้เดียวแล้ววางจำหน่าย จากกรณีนี้ นายบี มีความผิดหรือไม่	27	34	14	75	67.57
12. หากช่างภาพได้ทำการถ่ายภาพเขียนของจิตรกรชื่อดังที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ ภาพถ่ายนั้นจะมีลิขสิทธิ์เป็นของใคร	9	25	5	39	35.14
13. ถ้าซื้อซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลง หรือรูปภาพมาอย่างถูกต้องแล้ว ผู้ซื้อจะสามารถนำไปขายต่อได้หรือไม่	19	11	10	40	36.04

14. กฎหมายกำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ข้อใดต่อไปนี้ผิด	26	26	14	66	59.46
15. สัญลักษณ์ต่อไปนี้แสดงเงื่อนไขของ Creative Commons ในด้านใด	38	30	18	86	77.48
16. นายเอ ได้ซื้อหนังสือเก่าอายุ 60 ปี มาจากร้านหนังสือ เมื่อนายเอได้อ่านหนังสือจึงเกิดความสุขและอยากแบ่งปันหนังสือลงในเว็บไซต์ นายเอสามารถคัดลอกสำเนาและเผยแพร่ลงในเว็บไซต์ได้หรือไม่	11	12	7	30	27.03
17. นายเอเป็น Youtuber ที่ลงคลิปเกี่ยวกับการ Reaction (การแสดงท่าทาง) โดยการนั่งดูวิดีโอต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตและอัดคลิปหน้าตัวเองใส่เข้าไปในวิดีโอสิ่งที่นายเอทำเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่	16	19	8	43	38.74
18. หากได้รับอนุญาตให้ดัดแปลงผลงานอันมีลิขสิทธิ์ ผู้ใดจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกต้องแล้ว	27	18	12	57	51.35
19. นายเอได้คิดค้นสูตรทางคณิตศาสตร์ขึ้นและได้นำไปเล่าให้นายบีฟัง แต่นายบีได้จดจำและนำสูตรนั้นไปเผยแพร่แล้วให้เครดิตว่าตัวเองเป็นผู้คิดค้นขึ้นเอง จากเหตุการณ์ดังกล่าว นายบีได้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่	8	6	5	19	17.12
20. เราสามารถเผยแพร่ผลงานทางด้านดนตรีได้ด้วยวิธีใด	28	22	16	66	59.46

จากการทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 111 คน เมื่อพิจารณาจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ตอบในแต่ละข้อ พบว่ามีคำถาม 3 ข้อ ที่กลุ่มตัวอย่างตอบถูกมากที่สุด นั่นคือ ลำดับที่ 1 Case study ข้อ 1 จำนวน 105 คน (ร้อยละ 94.59) ลำดับที่ 2 Case study ข้อ 4 จำนวน 99 คน (ร้อยละ 89.19) และลำดับที่ 3 โจทย์ถามตอบ ข้อ 6 จำนวน 90 คน (ร้อยละ 81.08)

ข้อมูลคะแนนและการเทียบเกณฑ์

ตารางที่ 3 ระดับความรู้ความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

กลุ่มตัวอย่าง	ระดับความรู้ความเข้าใจ			
	ดี	ปานกลาง	พอใช้	รวม
นักเรียน	3	22	12	37
นิสิต นักศึกษา	4	31	15	50
บุคคลทั่วไป	3	12	9	24
รวม (จำนวนคน)	10	65	36	111
ร้อยละ	9.01	58.56	32.43	100 %

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำนวน 111 คน เมื่อพิจารณาคะแนนและเทียบเกณฑ์นั้นจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับปานกลางจำนวน 65 คน (ร้อยละ 58.56) รองลงมาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับพอใช้ จำนวน 36 คน (ร้อยละ 32.43) และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับดี จำนวน 10 คน (ร้อยละ 9.01)

ตารางที่ 4 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียน

กลุ่มตัวอย่าง	ระดับความรู้ความเข้าใจ			
	ดี	ปานกลาง	พอใช้	รวม
นักเรียน	3	22	12	37
ร้อยละ	8.11	59.46	32.43	100 %

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของนักเรียน จำนวน 37 คน เมื่อพิจารณาคะแนนและเทียบเกณฑ์นั้น จะเห็นได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับปานกลาง จำนวน 22 คน (ร้อยละ 59.46) รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับพอใช้ จำนวน 12 คน (ร้อยละ 32.43) และ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับดี จำนวน 3 คน (ร้อยละ 8.11)

ตารางที่ 5 กลุ่มตัวอย่าง นิสิตนักศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง	ระดับความรู้ความเข้าใจ			
	ดี	ปานกลาง	พอใช้	รวม
นิสิตนักศึกษา	4	31	15	50
ร้อยละ	8	62	30	100 %

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของนิสิต นักศึกษา จำนวน 50 คน เมื่อพิจารณาคะแนนและเทียบเกณฑ์ นั้นจะเห็นได้ว่า นิสิต นักศึกษาส่วนใหญ่ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ในระดับปานกลาง จำนวน 31 คน (ร้อยละ 62) รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ในระดับพอใช้ จำนวน 15 คน (ร้อยละ 30) และมีความ เข้าใจมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ในระดับดี จำนวน 4 คน (ร้อยละ 8)

ตารางที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง บุคคลทั่วไป

กลุ่มตัวอย่าง	ระดับความรู้ความเข้าใจ			
	ดี	ปานกลาง	พอใช้	รวม
บุคคลทั่วไป	3	12	9	50
ร้อยละ	12.5	50	37.5	100 %

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของบุคคลทั่วไป จำนวน 24 คน เมื่อพิจารณาคะแนนและเทียบเกณฑ์นั้นจะเห็นได้ว่า บุคคลทั่วไปส่วนใหญ่ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับปานกลาง จำนวน 12 คน (ร้อยละ 50) รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับพอใช้ จำนวน 9 คน (ร้อยละ 37.5) และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับดี จำนวน 3 คน (ร้อยละ 12.5)



ส่วนที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจในเรื่องการใช้ลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป ด้วยการให้กลุ่มตัวอย่างได้ทำแบบทดสอบเพื่อวัดผลเป็นจำนวน 20 ข้อ โดยจะแบ่งเป็น ส่วนที่ 1 case study จำนวน 5 ข้อ และ ส่วนที่ 2 โจทย์ถามตอบ เป็นการเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว จำนวน 15 ข้อ และให้ทำแบบทดสอบภายในระยะเวลาที่ผู้วิจัยกำหนดไว้คือ 30 นาที ซึ่งผลจากการวิจัยนี้ จะทำให้ทุกคนได้รับรู้ว่าตนเองนั้นมีความรู้ความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์มากเพียงใด รวมไปถึงการนำแนวทางในการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องไปปรับใช้ เพื่อให้ทุกคนสามารถสร้างสรรค์และใช้ผลงานต่าง ๆ ได้ โดยไม่ต้องกังวลว่าจะผิดลิขสิทธิ์

5.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจในเรื่องการใช้ลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป

5.2 การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

5.2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป จำนวน 111 คน

5.2.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป จำนวน 111 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเกี่ยวกับการเลือกตัวอย่างจากการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling) ตามความสนใจในการทำแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่างและความเหมาะสมกับรูปแบบของการวิจัยที่กำหนดไว้ โดยกำหนดคุณสมบัติและจำนวนของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา แบ่งตามสัดส่วน ดังนี้

1. นักเรียน จำนวน 37 คน
 2. นิสิต นักศึกษา จำนวน 50 คน
 3. บุคคลทั่วไป จำนวน 24 คน
- รวมทั้งหมด 111 คน

5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบ (test) เป็นเครื่องมือเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้ในการทดสอบวัดความรู้เฉพาะในเรื่องของลิขสิทธิ์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบเป็นรายละเอียด ดังนี้

1. ทำการศึกษาค้นคว้าวิธีการสร้างแบบทดสอบจากงานวิจัย เอกสาร และผลงานที่เกี่ยวข้องกันต่าง ๆ
2. จัดสร้างแบบทดสอบเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจในเรื่องของลิขสิทธิ์
3. นำแบบทดสอบที่ได้สร้างขึ้นนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบเนื้อหาและเสนอแนะข้อปรับปรุงแก้ไข
4. ทำการปรับปรุงแก้ไข จากนั้นจึงนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเนื้อหาอีกครั้ง
5. ทำการแก้ไขปรับปรุงแบบทดสอบตามที่ได้รับคำแนะนำให้ถูกต้อง
6. ปรับปรุงแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์รวมถึงนำเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาอนุมัติก่อนดำเนินการแจกแบบทดสอบ
7. ทำการแจกแบบทดสอบให้กับกลุ่มตัวอย่าง

5.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้กระทำการเก็บข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้ ได้แก่

1. ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดข้อมูลของเนื้อหาภายในแบบทดสอบและอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบแก่ทีมของผู้วิจัย
2. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปให้กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียน นิสิตและนักศึกษา และบุคคลทั่วไป เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้ลงมือทำแบบทดสอบ โดยใช้ Google form ในการบันทึกคำตอบและตรวจคำตอบ

5.5 การจัดการข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้กระทำและดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.5.1 การจัดการข้อมูล

1. การตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบ จำนวน ความถูกต้อง และความสมบูรณ์ในการตอบแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่าง
2. การประมวลผลข้อมูล ผู้วิจัยได้นำผลของแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบโดย Google form มาลงบันทึกผลลงคอมพิวเตอร์

5.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ทางผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจในการใช้ลิขสิทธิ์ของนักเรียน นิสิตนักศึกษา และบุคคลทั่วไป โดยแบบทดสอบจะมี 2 ส่วน จำนวน 20 ข้อ แบ่งได้ ดังนี้ ส่วนที่ 1 Case study จำนวน 5 ข้อ ส่วนที่ 2 การถามตอบเพื่อเลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบเป็นเวลาทั้งหมด 30 นาที และไม่ให้กลุ่มตัวอย่างทำการสืบค้นข้อมูลระหว่างทำการทดสอบ

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบ มีขั้นตอนดังนี้

1. การตรวจสอบพิจารณาแบบทดสอบที่ได้นำไปเก็บข้อมูลว่ามีความถูกต้อง ครบถ้วน ของคำตอบหรือไม่ หากครบถ้วนจะทำการเก็บรวบรวมผล หากไม่ครบถ้วนจะถือว่าไม่สมบูรณ์
2. การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่คำตอบสมบูรณ์ โดยเลือกจากผู้ตอบแบบสอบถามในเวลาการเปิดฟอร์มแบบทดสอบ 29 ตุลาคม 2563 – 2 พฤศจิกายน 2563 เป็นเวลา 5 วัน เลือกตามขอบเขตของการวิจัย นักเรียน นิสิต นักศึกษา บุคคลทั่วไป รวมทั้งสิ้น 111 คน
3. การประมวลผลโดยการตรวจสอบจากโปรแกรม Google form แล้วจึงบันทึกผลลง คอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบเกณฑ์คะแนน
4. การเปรียบเทียบเกณฑ์ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ มีการเก็บ คะแนนออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 Case study จำนวน 5 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน ส่วนที่ 2 โจทย์ถามตอบ จำนวน 15 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวมทั้งสิ้น 20 ข้อ 20 คะแนน ซึ่งทาง ผู้วิจัยได้แบ่งระดับเกณฑ์ออกเป็น 3 ระดับ

เกณฑ์ที่ใช้วัดมี 3 ระดับ ดังนี้

คะแนน 0 – 10	ระดับพอใช้
คะแนน 11 – 15	ระดับปานกลาง
คะแนน 16 – 20	ระดับดี

5.6 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ทั้งหมด 3 กลุ่ม จำนวน 111 คน มีผลการวิจัย ดังนี้

1. สถานภาพของผู้ทำแบบทดสอบ

- นักเรียน จำนวน 37 คน (ร้อยละ 33.33)
- นิสิต นักศึกษา จำนวน 50 คน (ร้อยละ 45.05)
- บุคคลทั่วไป จำนวน 24 คน (ร้อยละ 21.62)

2. ระดับการศึกษา

- มัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 38 คน (ร้อยละ 34.23)
- ปริญญาตรี จำนวน 70 คน (ร้อยละ 63.06)
- สูงกว่าปริญญาตรีขึ้นไป จำนวน 3 คน (ร้อยละ 2.71)

3. ประสบการณ์ในการเข้าร่วมอบรมเรื่องลิขสิทธิ์

- เคยเข้าร่วมการอบรม จำนวน 23 คน (ร้อยละ 20.72)
- ไม่เคยเข้าร่วมการอบรม จำนวน 88 คน (ร้อยละ 79.28)

4. จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 111 คน พบว่ามีคำถาม 3 ข้อ ที่กลุ่มตัวอย่างตอบถูกมากที่สุด คือ

- Case study ข้อ 1 จำนวน 105 คน (ร้อยละ 94.59)
- Case study ข้อ 4 จำนวน 99 คน (ร้อยละ 89.19)
- โจทย์ถามตอบ ข้อ 6 จำนวน 90 คน (ร้อยละ 81.08)

5. จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 111 คน พบว่ามีคำถาม 7 ข้อ ที่ส่วนใหญ่จะตอบผิด คือ

- โจทย์ถามตอบ ข้อ 9 จำนวน 58 คน (ร้อยละ 52.25)
- Case study ข้อ 5 จำนวน 64 คน (ร้อยละ 57.65)
- โจทย์ถามตอบ ข้อ 17 จำนวน 68 คน (ร้อยละ 61.26)
- โจทย์ถามตอบ ข้อ 13 จำนวน 71 คน (ร้อยละ 63.96)
- โจทย์ถามตอบ ข้อ 12 จำนวน 72 คน (ร้อยละ 64.86)
- โจทย์ถามตอบ ข้อ 16 จำนวน 81 คน (ร้อยละ 72.97)
- โจทย์ถามตอบ ข้อ 19 จำนวน 92 คน (ร้อยละ 82.88)

5.6.1 สรุประดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 111 คน

เมื่อพิจารณาคะแนนและนำไปเทียบกับเกณฑ์นั้น สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับปานกลางจำนวน 65 คน (ร้อยละ 58.56) รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับพอใช้ จำนวน 36 คน (ร้อยละ 32.43) และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับดี จำนวน 10 คน (ร้อยละ 9.01)

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียน จำนวน 37 คน

เมื่อพิจารณาคะแนนและนำไปเทียบกับเกณฑ์นั้น สรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับปานกลาง จำนวน 22 คน (ร้อยละ 59.46) รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับพอใช้ จำนวน 12 คน (ร้อยละ 32.43) และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับดี จำนวน 3 คน (ร้อยละ 8.11)

กลุ่มตัวอย่าง นิสิต นักศึกษา จำนวน 50 คน

เมื่อพิจารณาคะแนนและนำไปเทียบกับเกณฑ์นั้น สรุปได้ว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับปานกลาง จำนวน 31 คน (ร้อยละ 62) รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับ พอใช้ จำนวน 15 คน (ร้อยละ 30) และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับดี จำนวน 4 คน (ร้อยละ 8)

กลุ่มตัวอย่าง บุคคลทั่วไป จำนวน 24 คน

เมื่อพิจารณาคะแนนและเทียบเกณฑ์นั้นจะเห็นได้ว่า บุคคลทั่วไปที่ส่วนใหญ่ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับปานกลาง จำนวน 12 คน (ร้อยละ 50) รองลงมา มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับ พอใช้ จำนวน 9 คน (ร้อยละ 37.5) และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ในระดับดี จำนวน 3 คน (ร้อยละ 12.5)

5.7 อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาผลลัพธ์จากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำแบบทดสอบวัดระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องลิขสิทธิ์ มีประเด็นที่จะนำมาอภิปรายผล ดังนี้

5.7.1 ระดับความรู้ความเข้าใจระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เคยเข้าร่วมการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเข้าร่วมการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์

1. กลุ่มตัวอย่างที่เคยเข้าร่วมการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์ จำนวน 23 คน จาก 111 คน มีระดับความรู้ความเข้าใจ ดังนี้

- ระดับดี 3 คน (ร้อยละ 13.04)
- ระดับปานกลาง 17 คน (ร้อยละ 73.91)
- ระดับพอใช้ 3 คน (ร้อยละ 13.04)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเข้าร่วมการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์ จำนวน 88 คน จาก 111 คน มีระดับความรู้ความเข้าใจ ดังนี้

- ระดับดี 6 คน (ร้อยละ 6.82)
- ระดับปานกลาง 50 คน (ร้อยละ 56.82)
- ระดับพอใช้ 32 คน (ร้อยละ 36.36)

พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เคยเข้าร่วมการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์มีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลางมากที่สุด และมีความรู้ความเข้าใจในระดับดีและระดับพอใช้เท่ากัน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเข้าร่วมการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์มีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลางมากที่สุด รองลงมาคือมีความรู้ความเข้าใจในระดับพอใช้ และสุดท้ายคือมีความรู้ความเข้าใจในระดับดี จากการสังเกตจะเห็นได้ว่าค่าความรู้ความเข้าใจทั้งของกลุ่มตัวอย่างที่เคยเข้าร่วมการอบรมและไม่เคยเข้าร่วมการอบรมนั้น ระดับความรู้ความเข้าใจส่วนใหญ่จะอยู่ในระดับปานกลาง แต่เปอร์เซ็นต์ความรู้ความเข้าใจในระดับดีของคนที่เคยอบรมนั้นดีกว่า และเปอร์เซ็นต์ในระดับพอใช้น้อยกว่า ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่าการเข้าร่วมการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์นั้นส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับที่ดีกว่าผู้ที่ไม่เคยเข้าร่วมการอบรม แต่หากผู้ที่ไม่เคยเข้าร่วมการอบรมมีการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ก็อาจมีความรู้ความเข้าใจในระดับที่เทียบเท่าหรือเหนือกว่าผู้ที่เคยเข้าร่วมการอบรมได้เช่นเดียวกัน

5.7.2 คำถามที่ตอบพลาดบ่อย

พบว่าคำถามที่ตอบผิดบ่อยเพียง 7 ข้อ จากทั้งหมด 20 ข้อ ในที่นี้ผู้วิจัยจึงขออภิปรายถึงรายละเอียดของโจทย์ทั้ง 7 ข้อ เรียงลำดับจากคำถามที่กลุ่มตัวอย่างตอบผิดมากที่สุดไปยังคำถามที่ตอบผิดน้อยที่สุด ดังนี้

โจทย์ถามตอบ ข้อ 19 มีคนที่ตอบผิด จำนวน 92 คน (ร้อยละ 82.88)

นายเอได้คิดค้นสูตรทางคณิตศาสตร์ขึ้นและได้นำไปเล่าให้นายบีฟัง แต่นายบีได้จดจำและนำสูตรนั้นไปเผยแพร่แล้วให้เครดิตว่าตัวเองเป็นผู้คิดค้นขึ้นเอง จากเหตุการณ์ดังกล่าวนายบีได้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่

จากการวิเคราะห์คำตอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (จำนวน 37 คน ร้อยละ 33.9) เลือกตอบว่าเป็นการละเมิด เพราะสูตรเกิดจากความคิดนายเอเมื่อคิดขึ้นแล้วจึงมีลิขสิทธิ์ทันที จากหลักทั่วไปของกฎหมายลิขสิทธิ์ ประการที่สาม “ลิขสิทธิ์ไม่คุ้มครองข้อเท็จจริง ระบบวิธีการ และขั้นตอนต่าง ๆ โดยไม่คำนึงถึงการได้มาซึ่งข้อเท็จจริงนั้นจะเป็นไปด้วยความยากลำบากหรือค่าใช้จ่ายมากน้อยเพียงใด” (ทวิศ ศรีเกตุ, 2561, น. 9) ทำให้คำตอบข้อนี้เป็นคำตอบที่ผิด ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องสิ่งที่มีลิขสิทธิ์และสิ่งที่ไม่มีการลิขสิทธิ์ และอาจจะคิดว่าผลงานทุกอย่างที่ถูกคิดขึ้นมาจะต้องมีลิขสิทธิ์ในตัวเองเสมอ

โจทย์ถามตอบ ข้อ 16 มีคนที่ตอบผิด จำนวน 81 คน (ร้อยละ 72.97)

นายเอ ได้ซื้อหนังสือเก่าอายุ 60 ปี มาจากร้านหนังสือ เมื่อนายเอได้อ่านหนังสือจึงเกิดความสนุกและอยากแบ่งปันหนังสือลงในเว็บไซต์ นายเอสามารถคัดลอกสำเนาและเผยแพร่ลงในเว็บไซต์ได้หรือไม่

จากการวิเคราะห์คำตอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (จำนวน 30 คน ร้อยละ 27.3) เลือกตอบว่า ไม่ได้ เพราะต้องขออนุญาตจากผู้แต่งก่อน จากขอบเขตของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่ระงับสิ้นไป “ตามหลักการสิ้นสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาเกิดขึ้นเมื่อสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาโดยอยู่ในรูปแบบผลิตภัณฑ์สินค้าที่มีลิขสิทธิ์ หรือสิทธิบัตร หรือเครื่องหมายการค้า ได้มีการออกจำหน่ายและเมื่อได้จำหน่ายแล้ว มีผลทำให้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาของสินค้านั้นระงับสิ้นไป โดยผู้ทรงสิทธิไม่มีสิทธิหวงกัน ห้ามไม่ให้ผู้ซื้อสินค้าดังกล่าวนำออกจำหน่ายต่อไป และไม่มีสิทธิหวงกันไม่ให้ผู้อื่นนำเข้าสินค้าอันมีสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวด้วย และการนำออกจำหน่ายดังกล่าวไม่ถือว่าเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา” (ณัชพล สุวรรณเวช, 2557, น. 17) และ “ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับตั้งแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น” (ทวิศ ศรีเกตุ, 2561, น. 9) ทำให้คำตอบข้อนี้เป็นคำตอบที่ผิด ผู้วิจัยจึง

สันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องอายุของลิขสิทธิ์ และยังคงมีความคิดที่ว่าหากจะกระทำการใด ๆ กับผลงานก็จะต้องมีการขออนุญาตเจ้าของผลงานก่อน ถึงแม้ว่าเราจะซื้อทรัพย์สินทางปัญญานั้นมาและเป็นเจ้าของสิทธิ์แทนเจ้าของผลงานแล้วก็ตาม

โจทย์ถามตอบ ข้อ 12 มีคนที่ตอบผิด จำนวน 72 คน (ร้อยละ 64.86)

หากช่างภาพได้ทำการถ่ายภาพเขียนของจิตรกรชื่อดังที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ ภาพถ่ายนั้นจะมีลิขสิทธิ์เป็นของใคร

จากการวิเคราะห์คำตอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (จำนวน 46 คน ร้อยละ 41.8) เลือกตอบว่า จิตรกรผู้วาดภาพ จากลิขสิทธิ์ภาพถ่าย “ไม่ว่าจะถ่ายภาพจากกล้อง DSLR หรือกล้องมือถือ เมื่อคุณหรือใครก็ตามกดชัตเตอร์ นั่นก็หมายความว่า สิทธิ์นั้นจะเป็นของคุณหรือคน ๆ นั้นทันที แม้ว่ากล้องนั้นจะไม่ใช่ของคุณก็ตาม” (กัญชลี ราชสาร, 2020) และ “ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานขึ้น อันเป็นผลงานที่มีรูปร่างปรากฏขึ้น โดยการคิดค้นใหม่ด้วยตนเองทั้งหมด” (ทวิศ ศรีเกตุ, 2561, น. 4) ทำให้คำตอบนี้เป็นคำตอบที่ผิด ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่มีความเข้าใจในเรื่องของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ และคิดว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ที่แท้จริงจะต้องเป็นเจ้าของผลงานแรกเริ่มก่อนจะถูกระทำการใด ๆ เท่านั้น

โจทย์ถามตอบ ข้อ 13 มีคนที่ตอบผิด จำนวน 71 คน (ร้อยละ 63.96)

ถ้าซื้อซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลง หรือรูปภาพมาอย่างถูกต้องแล้ว ผู้ซื้อจะสามารถนำไปขายต่อได้หรือไม่

จากการวิเคราะห์คำตอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (จำนวน 48 คน ร้อยละ 43.6) เลือกตอบว่า ได้ เพราะซื้อตัวสินค้ามาครอบครองแล้ว จากขอบเขตของสิทธิตามลิขสิทธิ์ที่ระงับสิ้นไป “ในกรณีของลิขสิทธิ์นั้น เมื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ได้จำหน่ายงานอันมีลิขสิทธิ์แล้ว สิทธิในการจำหน่ายงานอันมีลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชนก็สิ้นไป เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถห้ามมิให้ผู้ซื้องานอันมีลิขสิทธิ์นั้นออกจำหน่ายต่อไปได้ แต่สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชนประเภทอื่น เช่น สิทธิในการแสดง หรือสิทธิในการแพร่เสียงแพร่ภาพ ซึ่งมีใช้การจำหน่ายงานอันมีลิขสิทธิ์ สิทธิในการทำซ้ำ สิทธิในการให้เช่า และสิทธิทางศีลธรรมของผู้สร้างสรรค์ ไม่ได้ระงับสิ้นไปด้วย” (ณัชพล สุวรรณเวช, 2557, น. 17) ทำให้คำตอบนี้เป็นคำตอบที่ผิด ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าใจว่าหากซื้อผลงานใด ๆ มาแล้วก็มีสิทธิ์ที่จะกระทำการใด ๆ ก็ได้ ซึ่งผลงานบางอย่างอาจจะมีข้อจำกัดและยังอยู่ในอำนาจการควบคุมของผู้ทรงสิทธิ จำเป็นต้องรอให้เจ้าของโอนกรรมสิทธิ์มาให้ก่อน

โจทย์ถามตอบ ข้อ 17 มีคนที่ตอบผิด จำนวน 68 คน (ร้อยละ 61.26)

นายเอเป็น Youtuber ที่ลงคลิปเกี่ยวกับการ Reaction (การแสดงท่าทาง) โดยการนั่งดูวิดีโอต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตและอัปคลิปหน้าตัวเองใส่เข้าไปในวิดีโอ สิ่งที่นายเอทำเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่

จากการวิเคราะห์คำตอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (จำนวน 37 คน ร้อยละ 33.6) เลือกตอบว่า ไม่เป็น เพราะวิดีโอที่นายเอนำมาเป็นวิดีโอที่ไม่เป็นทางการ เลยไม่มีลิขสิทธิ์ จากประโยชน์ของลิขสิทธิ์ “เจ้าของลิขสิทธิ์จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์และมีสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น ดังนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์จะมีสิทธิ์ทำซ้ำ หรือดัดแปลง จำหน่าย ให้เช่า คัดลอก เลียนแบบ ทำสำเนา การทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน หรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์ของตนทั้งหมด หรือแค่บางส่วนก็ได้ โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมได้รับคำตอบแทนที่เป็นธรรม” (ทวิศ ศรีเกตุ, 2561, น. 9) ทำให้คำตอบนี้เป็นคำตอบที่ผิด ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าใจว่าวิดีโอที่นายเอนำมาเป็นวิดีโอที่ไม่เป็นทางการจึงไม่มีลิขสิทธิ์ ซึ่งไม่ว่าจะเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ผลงานที่ถูกสร้างสรรค์และเผยแพร่แล้วนั้นย่อมมีลิขสิทธิ์

Case study ข้อ 5 มีคนที่ตอบผิด จำนวน 64 คน (ร้อยละ 57.65)

ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รับ “ลิขสิทธิ์” ในผลงานนั้น ๆ ทั้งนี้ โดยที่ไม่ต้องจดทะเบียนในหรือไม่

จากการวิเคราะห์คำตอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (จำนวน 64 คน ร้อยละ 57.7) เลือกตอบว่า ไม่ใช่ จากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 “งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ ไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น งานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง ผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน” ทำให้คำตอบนี้เป็นคำตอบที่ผิด ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังเข้าใจผิดเรื่องการได้มาถึงลิขสิทธิ์ และยังไม่เข้าใจว่าหากจะทำให้ผลงานใดมีลิขสิทธิ์ เจ้าของผลงานจะต้องไปจดทะเบียนก่อน

โจทย์ถามตอบ ข้อ 9 มีคนที่ตอบผิด จำนวน 58 คน (ร้อยละ 52.25)

สิทธิบัตรเหมือนหรือต่างจากลิขสิทธิ์อย่างไร

จากการวิเคราะห์คำตอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (จำนวน 30 คน ร้อยละ 27.3) เลือกตอบว่า ต่างกัน เพราะว่าลิขสิทธิ์จะต้องจดทะเบียนก่อนจึงจะได้รับการคุ้มครองและสามารถนำไปใช้ในกิจการของตนเองได้ แต่สิทธิบัตรไม่ต้องจดทะเบียนก็สามารถนำไปใช้ได้เลย จาก Department of Intellectual Property ความรู้เบื้องต้นด้านทรัพย์สินทางปัญญา “ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์ที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นตามประเภทลิขสิทธิ์ที่กฎหมายกำหนด การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิดหรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ สิทธิบัตร คือ หนังสือสำคัญที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มีลักษณะตามที่กฎหมายกำหนด ผู้ทรงสิทธิบัตรหรืออนุสิทธิบัตรมีสิทธิเด็ดขาดหรือสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการแสวงหาผลประโยชน์ ภายในระยะเวลาตามที่กฎหมายกำหนด” ทำให้คำตอบนี้เป็นคำตอบที่ผิด ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าใจความหมายของลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรสลับกัน หรืออาจเข้าใจผิดว่าลิขสิทธิ์จะต้องมีการจดทะเบียนก่อนนำผลงานไปกระทำการใด ๆ เสมอ

5.7.3 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

จากการทำแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่าง ทำให้พบว่าค่าความรู้ความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 111 คน อยู่ในระดับปานกลาง โดยสังเกตได้จากสรุปค่าความรู้ความเข้าใจแต่ละระดับ ดังนี้

1. ความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับดี
 - กลุ่มนักเรียน 3 คน
 - กลุ่มนิสิต นักศึกษา 4 คน
 - กลุ่มบุคคลทั่วไป 3 คน
 รวมทั้งหมด 10 คน (ร้อยละ 9.01)
2. ความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับปานกลาง
 - กลุ่มนักเรียน 22 คน
 - กลุ่มนิสิต นักศึกษา 31 คน
 - กลุ่มบุคคลทั่วไป 12 คน
 รวมทั้งหมด 65 คน (ร้อยละ 58.56)
3. ความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับพอใช้
 - กลุ่มนักเรียน 12 คน

- กลุ่มนิสิต นักศึกษา 15 คน
 - กลุ่มบุคคลทั่วไป 9 คน
- รวมทั้งหมด 36 คน (ร้อยละ 32.43)

ผู้วิจัยจึงสันนิษฐานได้ว่า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลถึงค่าระดับ ความรู้ความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่าง และยังมีปัจจัยอื่น ๆ ของแต่ละบุคคลที่ส่งผล เช่น ระดับการศึกษา การค้นคว้าหาความรู้เรื่องลิขสิทธิ์ด้วยตนเอง หรือการตระหนักในเรื่องละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นต้น จากบทความงานลิขสิทธิ์ในยุคไร้ขอบเขต ใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย “บทบัญญัติต่าง ๆ ที่ล้าสมัย และไม่ให้ความคุ้มครองกว้างขวางเพียงพอและอัตราโทษที่กำหนดไว้เดิมต่ำมาก ทำให้มีการละเมิดเสมอ” (ทวิศ ศรีเกตุ, 2561, น. 2) เมื่อพิจารณาก็จะพบว่า เป็นปัจจัยภายนอกที่สำคัญอย่างมากที่ทำให้คนส่วนใหญ่ตระหนักถึงโทษหากกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์

5.8 ข้อเสนอแนะ

1. เนื่องจากผลการศึกษาจากคำถามที่ตอบพลาดบ่อย ทำให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังไม่มี ความรู้ความเข้าใจในเรื่องสิ่งที่มีลิขสิทธิ์และสิ่งที่ไม่มิลิขสิทธิ์ ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงควรมีการศึกษาความรู้ความเข้าใจในเรื่องลิขสิทธิ์โดยกำเนิดของผลงาน ว่าผลงานชนิดใดบ้างที่มีลิขสิทธิ์ตั้งแต่เริ่มลงมือสร้างสรรค์ และผลงานใดบ้างเป็นผลงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์
2. เนื่องจากผลการศึกษาจากคำถามที่ตอบพลาดบ่อย ทำให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่มีความเข้าใจในเรื่องของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงควรมีการศึกษาความรู้ความเข้าใจเพิ่มเติมในเรื่องของการกระทำต่อผลงานที่มีลิขสิทธิ์ว่าการกระทำในรูปแบบใดเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และการกระทำแบบใดไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์ ควรมีการกระจายตัวกันไปให้ความรู้กับบุคคลใน ทุก ๆ กลุ่ม เพื่อปลูกฝังให้ทุกคนได้มีความรู้ความเข้าใจ และตระหนักในเรื่องลิขสิทธิ์

5.8.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. เนื่องจากผู้วิจัยนั้นไม่สามารถที่จะศึกษาข้อมูลเรื่องวิจัยให้สมบูรณ์แบบได้ในทุก ๆ ด้าน ทางผู้วิจัยจึงได้มีข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยเพิ่มเติม คือ
2. ผู้วิจัยอาจเพิ่มขอบเขตของเนื้อหาวิจัยให้เฉพาะเรื่องมากขึ้น เช่น เรื่องลิขสิทธิ์ทางดนตรี เรื่องการใช้ Creative Commons บนอินเทอร์เน็ต และมาตรฐานการใช้ลิขสิทธิ์ให้สอดคล้องกัน เป็นต้น

3. การเลือกกลุ่มประชากรควรกำหนดจำนวนให้มากกว่าการวิจัยในครั้งนี้อย่างน้อย เพราะการเก็บข้อมูลจากประชากรจำนวนมากอาจเพิ่มข้อมูลที่หลากหลายให้มากขึ้นกับการวิจัยได้ และการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยอาจใช้การสุ่มแบบเจาะจง เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความแม่นยำของข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

4. การเก็บข้อมูลวิจัยควรเพิ่มข้อมูลให้มีความละเอียดมากขึ้น โดยการเก็บข้อมูลที่มากกว่าการทำแบบทดสอบ ผู้วิจัยอาจใช้วิธีการหรือเครื่องมืออื่น ๆ ในการเก็บข้อมูลวิจัย เช่น การใช้เครื่องมือแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ เป็นต้น





บรรณานุกรม

- กรณีภูฏี เตชะประเสริฐพร. (2557). ปัญหาการวินิจฉัยการตัดแปลงงานวรรณกรรมตาพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์
 พ.ศ. 2537 นิติศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สืบค้นจาก
<http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/1106/1/Koranat.tech.pdf>
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์. ม.ป.ป. การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมสำหรับงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์.
 คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม. ม.ป.ป : 23 – 26 . สืบค้นเมื่อ 26 ต.ค. 2563,จาก
https://www.ipthailand.go.th/images/781/manual_copyright.pdf
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์. ม.ป.ป. การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการรายงานข่าว. คู่มือการใช้งาน
 ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม. ม.ป.ป : 20. สืบค้นเมื่อ 26 ต.ค. 2563,จาก
https://www.ipthailand.go.th/images/781/manual_copyright.pdf
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์. ม.ป.ป. การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการเรียนการสอน. คู่มือการใช้งาน
 ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม. ม.ป.ป : 14 – 16. สืบค้นเมื่อ 26 ต.ค. 2563,จาก
https://www.ipthailand.go.th/images/781/manual_copyright.pdf
- ชมพูช ศิริสวัสดิ์. (2562). การคุ้มครองงานแปลงรูป (Transformative Works) : ศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์ของ
 ประเทศไทยและต่างประเทศ.มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. สืบค้นจาก
<https://journal.oas.psu.ac.th/index.php/asj/article/view/1402>
- ณัฐริกา นิตยาพร. (2549). แนวทางการใช้งานอย่างเป็นธรรมในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวกับการศึกษาตามพระราชบัญญัติ
 ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (วิทยานิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพมหานคร. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้น
 จาก <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/56608?mode=full&src=>
- ตะวัน เดชภักดิ์นวมงคล, สุมาลี วงษ์วิฑิต, ธรรมบุญ พิทยาภรณ์ และ สุชาติ ธรรมมาพิทักษ์กุล. (2560). งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่
 ปรากฏผู้สร้างสรรค์. วารสารดุซกัฒนทิททางสังคมศาสตร์, 10(1), 30-42. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/phdssj/article/view/131683/164456>
- ทวิศ ศรีเกต. (2561). งานลิขสิทธิ์ในยุคไร้ขอบเขต ใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย. บทความใช้เพื่อการน ออกอากาศทางสถานี
 วิทยุกระจายเสียงรัฐสภา รายการเจตนารมณ์กฎหมาย, 1-12. สืบค้นจาก
[https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw_parcy/ewt_dl_link.php?nid=1827&filename=i
 ndex](https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw_parcy/ewt_dl_link.php?nid=1827&filename=index)

พงษ์ศักดิ์ กิตติสมเกียรติ. (2527). ลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ ว่าด้วยสิทธิในการแปลและการทำซ้ำซึ่งหนังสือ (วิทยานิพนธ์)

นิติศาสตร์มหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก

https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/20919/7/Pongsak_Ki_ch1.pdf

พันธุ์สยาม ห้วยแก้ว. (2550). ความรับผิดชอบในการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (วิทยานิพนธ์) (น.ม.).

นิติศาสตร์มหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก

<https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/21188>

มนทกานติ พันธุ์ไพโรจน์. (2536). คณะกรรมการกำหนดค่าใช้สิทธิในกฎหมายลิขสิทธิ์ : ศึกษาโครงสร้างและอำนาจหน้าที่

วิทยานิพนธ์ บัณฑิตวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก

<https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/29833>

รุจาริกา วิทยาวุฒิกุล. (2563). หลักการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม เพื่อการศึกษาของมหาวิทยาลัย. สืบค้น 26 ตุลาคม 2563,

จาก <https://km.li.mahidol.ac.th/fairuse/#:~:text=>

สมพล พรพัฒน์เลิศกุล. 2529. งานอันเป็นวัตถุประสงค์แห่งลิขสิทธิ์ วิทยานิพนธ์ น.ม. บัณฑิตวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก

<https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/48520?mode=full&src=>

สุวิมล พิชญ์ไพฑูริย์. (2563). ลิขสิทธิ์ในงานวิชาการยุคเทคโนโลยี. วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ, 2, 99-104. ค้นเมื่อ 3

พฤศจิกายน 2563, จาก [https://so02.tci-thaijo.org/index.php/larts-](https://so02.tci-thaijo.org/index.php/larts-journal/article/view/244896/165856)

[journal/article/view/244896/165856](https://so02.tci-thaijo.org/index.php/larts-journal/article/view/244896/165856).



แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ลิขสิทธิ์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจในเรื่องการใช้ลิขสิทธิ์ของนักเรียน นิสิตนักศึกษา และบุคคลทั่วไป ซึ่งทางผู้วิจัยจะนำผลลัพธ์ที่ได้ไปใช้เป็นข้อมูลในการเรียนวิชาการวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพ สารสนเทศของนิสิตชั้นปีที่ 3 คณะมนุษยศาสตร์ สาขาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ขอความร่วมมือให้ผู้ทำแบบทดสอบไม่สืบค้นคำตอบจากสื่อออนไลน์ทุกรูปแบบ

เวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที

คำถามมีทั้งหมด 20 ข้อ

ส่วนที่ 1 : case study 5 ข้อ

ส่วนที่ 2 : เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว 15 ข้อ

***จำเป็น**

กรอกข้อมูลส่วนตัวก่อนเริ่มทำแบบทดสอบ

1 สถานะ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- นักเรียน
- นิสิต นักศึกษา
- บุคคลทั่วไปที่ทำงานอินเทอร์เน็ต

2 ระดับการศึกษา *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- มัธยมศึกษาตอนปลาย
- ปริญญาตรี
- สูงกว่าปริญญาตรีขึ้นไป

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

3 เคยได้รับการอบรมเรื่องลิขสิทธิ์มาก่อนหรือไม่ *

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

 เคย ไม่เคย

case study 5 ข้อ

- 4 1. นางสาว ก นำเค้าโครงนิยายของผู้แต่งท่านหนึ่งมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยมีได้เพิ่มเติมความคิดสร้างสรรค์ของตนเองลงไปเลย การกระทำนี้ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

 เป็น ไม่เป็น

- 5 2. นายเอ แต่งรูปดอกไม้สวยสดวันจันทร์ขึ้นมาเอง แล้วส่งให้นายบี ต่อมานายบี แชร่รูปของนายเอลงกลุ่มครอบครัวและแชร์ให้กับคนอื่น ๆ ด้วย จากกรณีดังกล่าว การกระทำของนายบี ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

 เป็น ไม่เป็น

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

- 6 3. ค่ายเกม A ได้ผลิตเกมยิงปืนออนไลน์และสามารถเข้าเล่นได้ฟรี แต่ค่ายเกม B ได้เห็นเกมยิงปืนออนไลน์ของค่ายเกม A กำลังโด่งดังในช่วงนี้ ค่ายเกม B จึงนำระบบการเล่นและตัวละครมา ทำให้คล้ายกับค่ายเกม A และวางจำหน่ายแบบเสียเงิน ค่ายเกม A สามารถฟ้องร้องค่ายเกม B ได้หรือไม่ 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ได้
- ไม่ได้

- 7 4. นางสาวเอ ได้ทำการเดินทางไปสเก็ตซ์ภาพอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เมื่อเสร็จแล้วจึงเผยแพร่ และพอมมีคนสนใจมากจึงเปิดขายภาพด้วย การกระทำนี้ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- เป็น
- ไม่เป็น

- 8 5. ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รับ "ลิขสิทธิ์" ในผลงานนั้น ๆ 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ใช่
- ไม่ใช่

ข้ามไปที่คำถามข้อ 9

เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

จำนวน 15 ข้อ

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

9 6. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของลิขสิทธิ์

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ผู้อื่นสามารถใช้ผลงานของเราได้โดยไม่ต้องขออนุญาต
- ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย
- มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ กับผลงาน
- เจ้าของผลงานสามารถทำซ้ำ ดัดแปลง และเผยแพร่ผลงานได้

10 7. หากเจย์ได้ทำการเขียนบทความขึ้นมาบทความหนึ่ง จากกรณีนี้บุคคลใดที่น่าบทความของ เจย์ ไปใช้ได้ไม่ต้อง

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- เทล นำบทความมาใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ของตนเอง
- ทิม นำบทความมาโปรโมทผลงานออกสื่อมวลชน
- ไทน์ นำบทความไปใช้เชิงพาณิชย์ก่อนขออนุญาต
- ทอย นำบทความมารีพาดูข่าวในคลาสเรียน

11 8. ข้อใดจัดว่าเป็นการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair use)

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- การดัดแปลงภาพยนตร์ เพื่อวางจำหน่ายใหม่
- การตัดเนื้อหาบางส่วนของหนังสือวิชาการมาสอนนักเรียน
- การคัดลอกรูปภาพจากสินค้าแบรนด์หนึ่งมาใช้ในร้านของตนเอง
- ถ่ายเอกสารหนังสือจำนวนมาก ๆ ไว้ขายให้กับนักศึกษา

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

12 9. สิทธิบัตรเหมือนหรือต่างจากลิขสิทธิ์อย่างไร

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- เหมือนกัน เพราะทั้งสองรูปแบบจะต้องมีการจดทะเบียนจึงจะได้รับการคุ้มครอง
- เหมือนกัน เพราะทั้งสองรูปแบบไม่ต้องมีการจดทะเบียน เนื่องจากจะมีการคุ้มครองทันที
- ต่างกัน เพราะลิขสิทธิ์จะต้องมีการจดทะเบียนจึงจะได้รับสิทธิบัตรเพื่อนำไปใช้ในกิจการของตนเอง แต่ลิขสิทธิ์จะมีการคุ้มครองทันที โดยไม่ต้องจดทะเบียน
- ต่างกัน เพราะลิขสิทธิ์จะต้องจดทะเบียนก่อนจึงจะได้รับการคุ้มครองและสามารถนำไปใช้ในกิจการของตนเองได้ แต่สิทธิบัตรไม่ต้องจดทะเบียน ก็สามารถนำไปใช้ได้เลย

13 10. ข้อใดจัดเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- นางสาวเอ นำรูปภาพจาก Pinterest ไปใช้ทำเคสโทรศัพท์ขาย
- ครูพิญศรีนำเนื้อหาบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง Maze runner มาเป็นส่วนหนึ่งในการสอน
- นายบี นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาเป็นส่วนหนึ่งในการถาม-ตอบในการสอบ
- การรีโนเวทวัดพระแก้ว

14 11. นายเอ แต่งนิยายลงแอปพลิเคชันหนึ่งแล้วเผยแพร่แบบสาธารณะ ต่อมานายบี ได้จัดทำหนังสือรวมประโยชน์เด็ดจากนิยายชื่อดังไว้ที่หนังสือของตนเองแต่เพียงผู้เดียวแล้ววางจำหน่าย จากกรณีนี้ นายบี มีความผิดหรือไม่

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- มี เพราะถือว่านายบีเผยแพร่ผลงานของนายเอโดยไม่ถามความคิดเห็น
- มี เพราะนายบีนำผลงานของนายเอมาผลกำไรต่อตนเอง โดยที่นายเอไม่ได้มีส่วนได้ส่วนเสียในรายได้นั้น
- ไม่มี เพราะนายเอเผยแพร่แบบสาธารณะ ทุกคนจึงสามารถนำผลงานมาใช้หาผลกำไรได้ทุกกรณี
- ไม่มี เพราะนายบีเป็นคนรวบรวมประโยชน์ไว้ในหนังสือ จึงเป็นเจ้าของผลงานแต่เพียงผู้เดียว จึงสามารถนำไปวางจำหน่ายได้

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

- 15 12. หากช่างภาพได้ทำการถ่ายภาพเขียนของจิตรกรชื่อดังที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ ภาพถ่ายนั้นจะมีลิขสิทธิ์เป็นของใคร 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ช่างภาพ
- จิตรกรผู้วาดภาพ
- พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดง
- ถือลิขสิทธิ์ร่วมกัน

- 16 13. ถ้าซื้อซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลง หรือรูปภาพมาอย่างถูกต้องแล้ว ผู้ซื้อจะสามารถนำไปขายต่อได้หรือไม่ 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ได้ เพราะซื้อตัวสินค้ามาครอบครองแล้ว
- ได้ เพราะถือว่าได้รับการโอนกรรมสิทธิ์แล้ว
- ได้ เนื่องจากเป็นสำเนา
- ได้ และไม่ต้องบอกเจ้าของผลงานด้วย

- 17 14. กฎหมายกำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ข้อใดต่อไปนี้ผิด 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ทำซ้ำ / ดัดแปลง
- เผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์
- หยิบผลงานคนอื่นมาใช้ได้เลย
- อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิของตน

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

18 15. สัญลักษณ์ต่อไปนี้แสดงเงื่อนไขของ Creative Commons ในด้านใด

1 คะแนน



ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- เจ้าของผลงานอนุญาตให้นำไปใช้ได้ในงานที่มีจุดประสงค์เดียวกัน
- เจ้าของผลงานอนุญาตให้เผยแพร่ผลงานได้ แต่ห้ามนำไปดัดแปลงเด็ดขาด
- เจ้าของผลงานอนุญาตให้นำไปคัดลอก แจกจ่าย หรือเผยแพร่ได้ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาให้เจ้าของผลงานด้วย
- เจ้าของผลงานอนุญาตให้นำไปใช้ได้ แต่ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า

19 16. นายเอ ได้ซื้อหนังสือเก่าอายุ 60 ปี มาจากร้านหนังสือ เมื่อนายเอได้อ่านหนังสือจึงเกิดความสุขและอยากแบ่งปันหนังสือลงในเว็บไซต์ นายเอสามารถคัดลอกสำเนาและเผยแพร่ลงในเว็บไซต์ได้หรือไม่

1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ไม่ได้ เพราะต้องขออนุญาตจากผู้แต่งก่อน
- ทำได้ เพราะนายเอเสียเงินตัวเองซื้อหนังสือมา จึงสามารถทำอะไรกับหนังสือก็ได้
- ไม่ได้ เพราะต้องเสียเงินซื้อลิขสิทธิ์หนังสือก่อน
- ทำได้ เพราะหนังสือมีอายุเกิน 50 ปีแล้ว ถือเป็นสาธารณสมบัติ

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

- 20 17. นายเอเป็น Youtuber ที่ลงคลิปเกี่ยวกับการ Reaction (การแสดงท่าทาง) โดยการนั่งดูวิดีโอต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตและอัปคลิปหน้าตัวเองใส่เข้าไปในวิดีโอ สิ่งที่นายเอทำเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ไม่เป็น เพราะวิดีโอที่นายเอนำมาเป็นวิดีโอที่ไม่เป็นทางการ เลยไม่มีลิขสิทธิ์
- ไม่เป็น เพราะในวิดีโอมีหน้านายเออยู่ วิดีโอจึงตกเป็นลิขสิทธิ์ของนายเอ
- เป็น เพราะวิดีโอที่นายเอนำมานั้นมีลิขสิทธิ์ทั้งหมด
- เป็น เพราะนายเอไม่ได้ซื้อวิดีโอมาจากแหล่งที่ขาย

- 21 18. หากได้รับอนุญาตให้ดัดแปลงผลงานอันมีลิขสิทธิ์ ผู้ใดจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกดัดแปลงแล้ว 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- เจ้าของลิขสิทธิ์
- ผู้ได้รับอนุญาตให้ดัดแปลง
- ไม่มีใครได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์
- ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ทั้งคู่

- 22 19. นายเอได้คิดค้นสูตรทางคณิตศาสตร์ขึ้นและได้นำไปเล่าให้นายบีฟัง แต่นายบีได้จดจำและนำสูตรนั้นไปเผยแพร่แล้วให้เครดิตว่าตัวเองเป็นผู้คิดค้นขึ้นเอง จากเหตุการณ์ดังกล่าวนายบีได้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ 1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- ละเมิด เพราะนายเอเป็นผู้คิดค้นสูตร
- ไม่ละเมิด เพราะนายเอไม่ได้จดลิขสิทธิ์
- ละเมิด เพราะสูตรเกิดจากความคิดนายเอเมื่อคิดขึ้นแล้วจึงมีลิขสิทธิ์ทันที
- ไม่ละเมิด เพราะความคิดและสูตรไม่สามารถนับเป็นลิขสิทธิ์ได้

12/5/2020

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

23 20. เราสามารถเผยแพร่ผลงานทางด้านดนตรีได้ด้วยวิธีใด

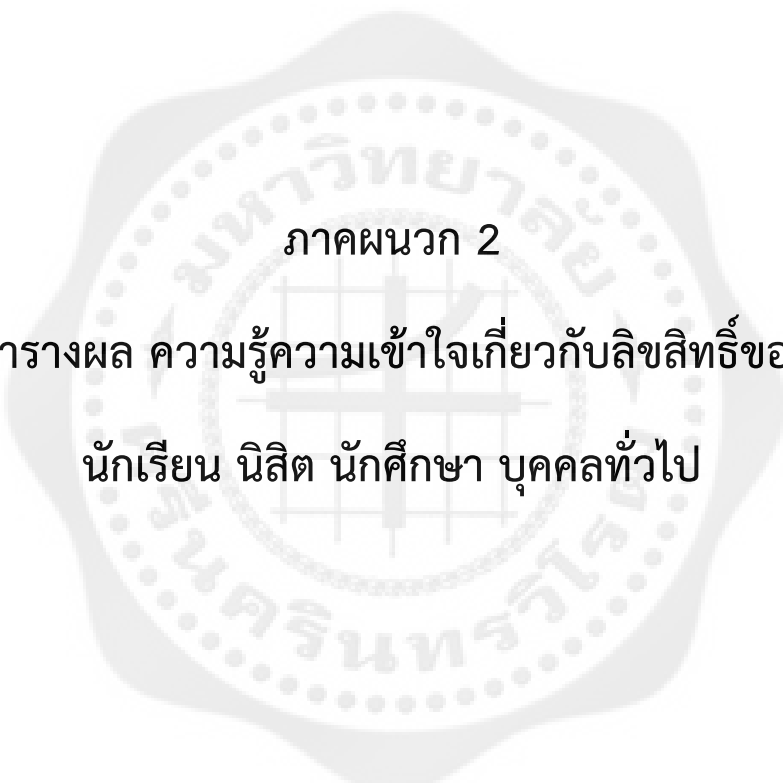
1 คะแนน

ทำเครื่องหมายเพียงหนึ่งช่อง

- การทำสำเนาและเผยแพร่โดยตรง
- ทำการซื้อกรรมสิทธิ์จากเจ้าของเพลงแล้วจึงเผยแพร่
- ทำการซื้อผลงานลิขสิทธิ์และดัดแปลงทำนองเพลง
- ไม่สามารถเผยแพร่ต่อได้อีก

เนื้อหาไม่ได้ถูกสร้างขึ้นหรือรับรองโดย Google

Google ฟอรัม



ภาคผนวก 2
ตารางผล ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของ
นักเรียน นิสิต นักศึกษา บุคคลทั่วไป

ตารางผล ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของนักเรียน จำนวน 37 คน

สถานะ	ระดับการศึกษา	การอบรมเรื่อง ลิขสิทธิ์	คะแนน	ระดับความรู้ความเข้าใจ
นักเรียน	มัธยมศึกษา ตอนปลาย	เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	16	ดี
		ไม่เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	16	ดี
		ไม่เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	6	พอใช้
		ไม่เคย	8	พอใช้
		เคย	18	ดี
		ไม่เคย	7	พอใช้
		ไม่เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	6	พอใช้
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	5	พอใช้
		ไม่เคย	7	พอใช้
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	13	ปานกลาง

นักเรียน	มัธยมศึกษา ตอนปลาย	เคย	8	พอใช้
		เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	7	พอใช้
		ไม่เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	9	พอใช้
		ไม่เคย	8	พอใช้
		ไม่เคย	10	พอใช้
		เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	12	ปานกลาง
		ไม่เคย	10	พอใช้
		เคย	15	ปานกลาง

ตารางผล ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของนิสิต นักศึกษา จำนวน 50 คน

สถานะ	ระดับการศึกษา	การอบรมเรื่อง ลิขสิทธิ์	คะแนน	ระดับความรู้ความเข้าใจ
นิสิต นักศึกษา	สูงกว่า ปริญญาตรีขึ้นไป	ไม่เคย	14	ปานกลาง
นิสิต นักศึกษา	ปริญญาตรี	เคย	19	ดี
		เคย	15	ปานกลาง
		เคย	12	ปานกลาง
		ไม่เคย	15	ปานกลาง
		เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	17	ดี
		ไม่เคย	8	พอใช้
		เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	12	ปานกลาง
		ไม่เคย	9	พอใช้
		เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	6	พอใช้
		เคย	11	ปานกลาง
ไม่เคย	12	ปานกลาง		

นิสิต นักศึกษา	ปริญญาตรี	ไม่เคย	9	พอใช้
		ไม่เคย	10	พอใช้
		ไม่เคย	12	ปานกลาง
		ไม่เคย	4	พอใช้
		ไม่เคย	9	พอใช้
		ไม่เคย	9	พอใช้
		ไม่เคย	6	พอใช้
		ไม่เคย	10	พอใช้
		ไม่เคย	9	พอใช้
		ไม่เคย	18	ดี
		เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	12	ปานกลาง
		เคย	10	พอใช้
		ไม่เคย	12	ปานกลาง
		ไม่เคย	12	ปานกลาง
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	4	พอใช้
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	17	ดี
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	8	พอใช้
		ไม่เคย	14	ปานกลาง
		ไม่เคย	10	พอใช้

ตารางผล ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของบุคคลทั่วไป จำนวน 24 คน

สถานะ	ระดับการศึกษา	การอบรมเรื่อง ลิขสิทธิ์	คะแนน	ระดับความรู้ความเข้าใจ
บุคคลทั่วไป	สูงกว่า ปริญญาตรีขึ้นไป	เคย	6	พอใช้
		ไม่เคย	12	ปานกลาง
บุคคลทั่วไป	ปริญญาตรี	ไม่เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	18	ดี
		ไม่เคย	12	ปานกลาง
		ไม่เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	10	พอใช้
		ไม่เคย	15	ปานกลาง
		ไม่เคย	10	พอใช้
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		เคย	8	พอใช้
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	16	ดี
		ไม่เคย	10	พอใช้
		เคย	16	ดี
		ไม่เคย	11	ปานกลาง
		ไม่เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	13	ปานกลาง
		ไม่เคย	8	พอใช้
		ไม่เคย	10	พอใช้
		ไม่เคย	7	พอใช้
ไม่เคย	7	พอใช้		

		เคย	13	ปานกลาง
--	--	-----	----	---------

