คู่มือ
การใช้งาน**ลิขสิทธิ์**
ที่เป็นธรรม



กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์

คู่มือ
การใช้งาน**ลิขสิทธิ์**
ที่เป็นธรรม



กรมทรัพย์สินทางปัญญา
กระทรวงพาณิชย์

สารบัญ

หน้า

การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมเบื้องต้น

1. วัตถุประสงค์การจัดทำคู่มือ 7
2. สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ 8
3. สิ่งที่ไม่มีลิขสิทธิ์ 8
4. องค์ประกอบข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ 9
5. เกณฑ์การพิจารณาในการใช้งานลิขสิทธิ์ 10

การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการเรียนการสอน

1. ลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์ในการเรียนการสอน 12
2. ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ 13
3. เกณฑ์การพิจารณา 13
4. ปริมาณการใช้งานลิขสิทธิ์ 14
5. การรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ 17

การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการรายงานข่าว

1. ลักษะการใช้งานลิขสิทธิ์ในการรายงานข่าว 18
2. ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ 19
3. เกณฑ์การพิจารณา 19
4. ปริมาณการใช้งานลิขสิทธิ์ 20
5. การรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ 20

การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมสำหรับงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1. ลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 22
2. ประเภทของโปรแกรมคอมพิวเตอร์และการนำมาใช้งาน 23
3. ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ 26
4. เกณฑ์การพิจารณา 27
5. การรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ 29

คำถามและคำตอบเกี่ยวกับลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 32


BEACH

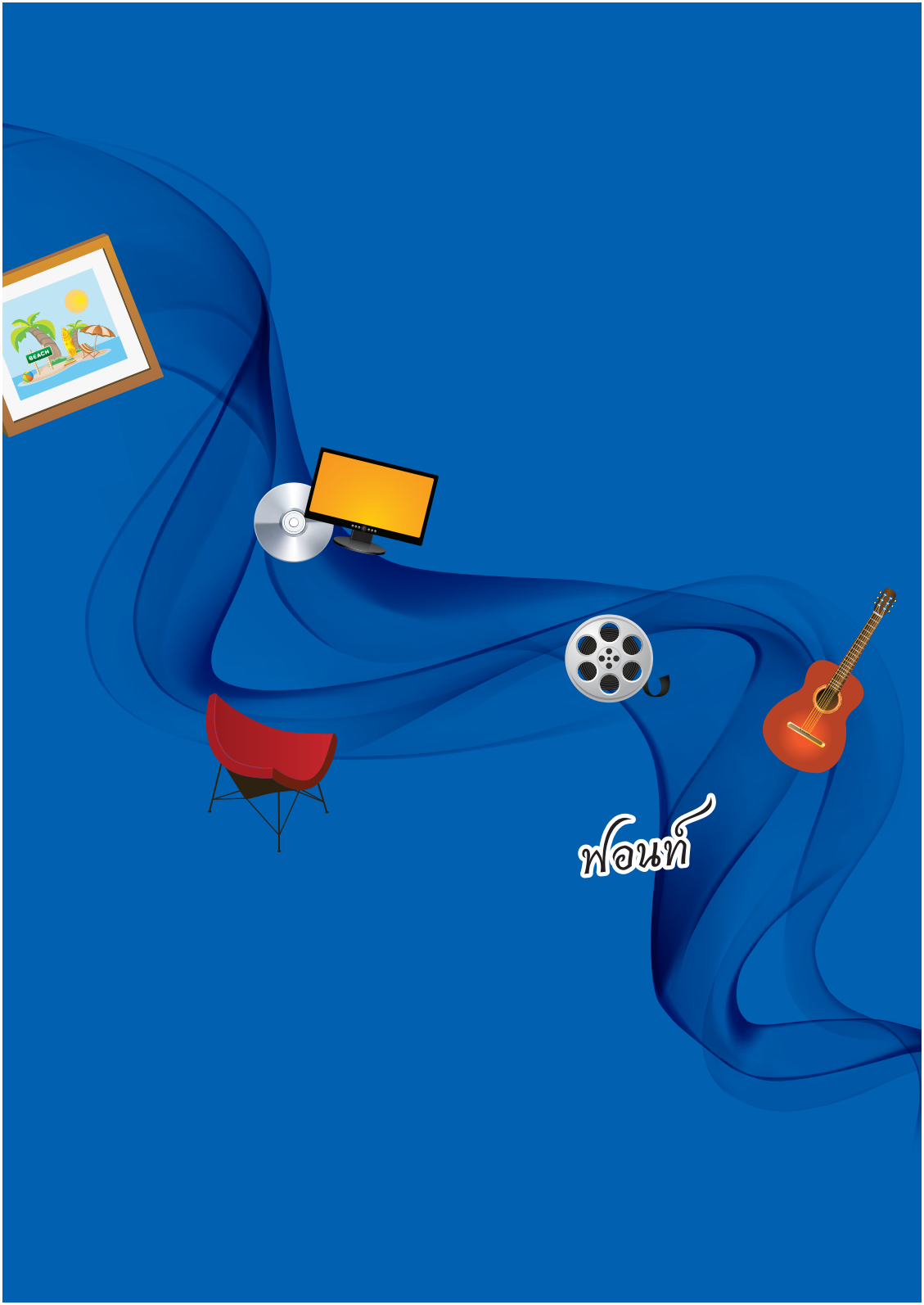





คู่มือ
การใช้งาน**ลิขสิทธิ์**
ที่เป็นธรรม



กรมทรัพย์สินทางปัญญา
กระทรวงพาณิชย์


SEACH
ฟอนท์



การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมเบื้องต้น

1. วัตถุประสงค์การจัดทำคู่มือ

โดยที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้ความคุ้มครองแก่งานลิขสิทธิ์โดยกำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการแสวงหาประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ทางสติปัญญาของตน เพื่อเป็นการตอบแทนความคิดสร้างสรรค์ของเจ้าของลิขสิทธิ์และก่อให้เกิดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานใหม่ๆ ต่อไป ขณะเดียวกันกฎหมายก็ต้องการให้สังคมได้ใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นๆ ด้วย เพื่อให้มีการเผยแพร่ความรู้อย่างกว้างขวาง ดังนั้นกฎหมายจึงกำหนดให้มีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้เพื่อเป็นการสร้างสมดุลระหว่างประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์และผู้ใช้งานลิขสิทธิ์ โดยให้บุคคลอื่นสามารถที่จะใช้งานลิขสิทธิ์ได้ตามความเหมาะสมโดยไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

เพื่อให้เกิดความชัดเจนและความสะดวกแก่ผู้ใช้งานลิขสิทธิ์ กรมทรัพย์สินทางปัญญาจึงได้จัดทำคู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม โดยแยกเป็นประเภทของการใช้งานในลักษณะต่างๆ เพื่อเพิ่มความชัดเจนและความสะดวกให้กับผู้ใช้ได้พิจารณาเป็นแนวทางในการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรม

แนวทางการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมตามที่กำหนดไว้ในคู่มือฉบับนี้ เป็นเพียงพื้นฐานในการพิจารณานำงานลิขสิทธิ์มาใช้ ซึ่งขอบเขตของการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมจะแตกต่างกันไปตามประเภทของงานลิขสิทธิ์และลักษณะของการใช้งาน ผู้ใช้จึงควรระลึกอยู่เสมอว่าแนวทางที่ปรากฏในคู่มือฉบับนี้เป็นเพียงหลักเกณฑ์การใช้งานลิขสิทธิ์เบื้องต้นเท่านั้น ดังนั้น ในการใช้งานลิขสิทธิ์แต่ละงานผู้ใช้จะต้องเลือกใช้งานเท่าที่จำเป็นและคำนึงถึงหลักเกณฑ์การพิจารณาในการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัด

2.สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 และมาตรา 15 กำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้ คือ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนต์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำ ดัดแปลงหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน รวมทั้งการอนุญาตให้บุคคลอื่นใช้งานลิขสิทธิ์โดยการกระทำดังกล่าว และหากเป็นงานประเภทโสตทัศนวัสดุ สิ่งบันทึกเสียง ภาพยนตร์ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เจ้าของลิขสิทธิ์ก็จะมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการให้บุคคลอื่นเช่าต้นฉบับหรือสำเนางานเหล่านั้นด้วย ดังนั้น หากบุคคลอื่นต้องการจะใช้สิทธิดังกล่าวจะต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อนเสมอ

3.สิ่งที่ไม่มีลิขสิทธิ์

แม้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์จะให้ความคุ้มครองแรงงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ ตามมาตรา 6 แต่ก็มีบางสิ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ให้ความคุ้มครอง ได้แก่ ขั้นตอน ความคิด วิธีการ กรรมวิธี แนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิศาสตร์ นอกจากนั้นตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 7 ยังกำหนดให้งานดังต่อไปนี้ไม่ถือเป็นงานลิขสิทธิ์ คือ

1) ข่าวประจำวัน และข้อเท็จจริงต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสาร อันมิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ

2) รัฐธรรมนูญและกฎหมาย

3) ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของหน่วยงานของรัฐ

4) คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ

5) คำแปลและการรวบรวมคำสั่งต่างๆ ตาม (1) ถึง (4) ที่กระทรวง ทบวง กรม หรืองานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น

ดังนั้น สาธารณชนสามารถใช้งานดังกล่าวเหล่านี้ได้อย่างเสรี โดยไม่ต้องขออนุญาตผู้ใด แม้สิ่งดังกล่าวนั้นจะปรากฏอยู่ในงานลิขสิทธิ์ของผู้อื่น หากผู้ใช้งานไม่ได้ลอกเลียนถ้อยคำใดในการนำเสนอผลงานของบุคคลอื่น เช่น สำนักข่าวไทยไม่มีลิขสิทธิ์ในข้อเท็จจริง หรือข่าวพม่าจับคนไทยเป็นตัวประกัน เป็นต้น เนื่องจากไม่อยู่ภายใต้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย

นอกจากนั้น ชื่อผลงาน ชื่อต่างๆ (เช่น ชื่อคน ชื่อหนังสือ ชื่อเรื่อง เป็นต้น) ถ้อยคำสั้นๆ คำขวัญ รายชื่อส่วนประกอบหรือส่วนผสมต่างๆ ของอาหาร เครื่องดื่ม ไม่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ เนื่องจากไม่มีการสร้างสรรค์ที่เพียงพอ แต่พึงระวังว่าสิ่งเหล่านี้อาจได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายอื่น เช่น กฎหมายเครื่องหมายการค้ากฎหมายว่าด้วยการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรม เป็นต้น

4.องค์ประกอบข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้บัญญัติ เรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา 32 โดยกำหนดให้การใช้งานลิขสิทธิ์ในบางลักษณะสามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะถือว่าเป็นการใช้ที่เป็นธรรม เช่น การใช้ในการเรียนการสอน การรายงานข่าว หรือการใช้งานโดยบรรณารักษ์ห้องสมุด เป็นต้น แต่การใช้งานดังกล่าวต้องอยู่ภายใต้หลักการสำคัญ 2 ประการ ประกอบกัน คือ

1) ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์

2) ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

ตัวอย่าง

ในการรายงานข่าวภาพยนต์เรื่องหนึ่ง ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับฆาตกรรมและสืบหาตัวคนร้าย ได้มีการเปิดเผยว่าคนร้ายคือใคร ซึ่งถือว่าเป็นสาระสำคัญของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว การรายงานข่าวเช่นนี้ แม้ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ถือว่าเป็นการกระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร เพราะอาจทำให้คนที่ทราบเรื่องแล้วไม่ต้องการไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นอีก เพราะทราบตอนสำคัญแล้ว การกระทำดังกล่าวจึงไม่เข้าหลักเกณฑ์ของการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

5. เกณฑ์การพิจารณาในการใช้งานลิขสิทธิ์

เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดหลักเกณฑ์ทั่วไปเกี่ยวกับการกระทำที่เป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ โดยการกระทำดังกล่าวจะต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิ์อันชอบด้วยกฎมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ดังนั้น จึงอาจพิจารณาเกณฑ์ในการพิจารณาว่าการกระทำใดๆ แก่งานอันมีลิขสิทธิ์จะเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ โดยอาจพิจารณาได้จากหลักเกณฑ์ 4 ประการดังนี้

5.1 วัตถุประสงค์และลักษณะของการใช้งานลิขสิทธิ์

(1) การใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องไม่มีลักษณะเป็นการกระทำเพื่อการค้าหรือหากำไร โดยปกติการใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น เพื่อการค้าหรือหากำไร ผู้ใช้จะต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์ให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ ตัวอย่างการใช้งานลิขสิทธิ์เพื่อการค้าหรือหากำไร เช่น การนำเพลงของบุคคลอื่นไปทำเทปเพลง หรือขายแก่บุคคลทั่วไปเป็นการกระทำเพื่อการค้า หรืออาจารย์ผู้สอนถ่ายสำเนาตำราเรียนบางตอน เพื่อขายนักศึกษาในชั้นเรียนในราคาเกินกว่าต้นทุน ค่าถ่ายเอกสารเป็นการกระทำเพื่อหากำไร เป็นต้น เช่นนี้ไม่ถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

(2) การใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องไม่มีเจตนาทุจริต เช่น การนำงานลิขสิทธิ์มาใช้โดยไม่อ้างอิงถึงที่มา หรือใช้ในลักษณะที่ทำให้คนเข้าใจว่าเป็นงานของผู้ใช้งานลิขสิทธิ์นั้นเองเป็นต้น

(3) เป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคม โดยนำงานลิขสิทธิ์มาใช้โดยปรับเปลี่ยน (transform) ให้ต่างไปจากงานลิขสิทธิ์เดิมหรือมีการเพิ่มเติมสิ่งใหม่เข้าไปหรือไม่ ซึ่งหากการปรับเปลี่ยนดังกล่าวให้เกิดประโยชน์แก่สังคม ก็เป็นการใช้สิทธิ์ที่เป็นธรรม เช่น การคัดลอกอ้างอิง (quote) ในงานวิจัยเพื่ออธิบายความคิดเห็นของผู้เขียน หรือการรายงานข่าวที่ย่อคำกล่าว (speech) ของนายกรัฐมนตรีหรือย่อบทความโดยการคัดลอกอ้างอิงมาเพียงสั้นๆ เป็นต้น

5.2 ลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์

(1) พิจารณาระดับของการสร้างสรรค์งาน เช่น ถ้าเป็นงานที่มีระดับของการสร้างสรรค์งานหรือใช้จินตนาการมาก เช่น นวนิยาย หรือเรื่องเล่าอัตชีวประวัติบุคคล หากผู้อื่นนำงานไปใช้ โอกาสที่จะถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่ไม่เป็นธรรมจะมากกว่างานลิขสิทธิ์ที่ประกอบด้วยข้อเท็จจริงจำนวนมาก เช่น รายงานการเกิดเหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 2 ของหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่ง เป็นต้น

(2) พิจารณาว่าเป็นงานที่มีการโฆษณาแล้วหรือไม่ หากงานที่นำมาใช้เป็นงานที่ยังไม่มีการโฆษณาจะอ้างว่าเป็นการใช้ที่เป็นธรรมไม่ได้ เนื่องจากงานดังกล่าวผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้นที่มีสิทธิเลือกว่าจะโฆษณางานของตนเมื่อใดก็ได้ แต่หากการใช้งานลิขสิทธิ์เป็นการใช้ที่มีโฆษณาแล้ว อาจเป็นการใช้ที่เป็นธรรมได้

5.3 ปริมาณและเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญที่ถูกนำไปใช้เมื่อเปรียบเทียบกับเนื้อหาทั้งหมด

หากการนำงานลิขสิทธิ์ของคนอื่นมาใช้ในปริมาณมาก ก็ถือว่าเป็นการใช้ที่ไม่เป็นธรรม หรือในกรณีที่นำงานลิขสิทธิ์ของคนอื่นมาใช้ แม้ปริมาณน้อยก็อาจเป็นการละเมิดได้ หากส่วนนั้นเป็นส่วนที่เป็นสาระสำคัญหรือหัวใจของงานชิ้นนั้น

5.4 ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์

การใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องไม่มีผลให้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นดังกล่าวขายไม่ได้ แต่ถ้าไม่มีผลกระทบหรือกระทบเพียงเล็กน้อย ก็อาจถือว่าเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมได้ หรือในกรณีที่เป็นงานวรรณกรรมที่ไม่ได้พิมพ์จำหน่ายมาเป็นเวลานานแล้วการใช้งานดังกล่าวก็จะไม่กระทบตลาดของเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะไม่ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์ดังกล่าวขายงานของตนเองไม่ได้ เนื่องจากหนังสือไม่มีขายในท้องตลาดแล้วก็อาจถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมได้





การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการเรียนการสอน

1. ลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์ในการเรียนการสอน

ในการวิจัยหรือศึกษางาน อาจมีการทำซ้ำงานวรรณกรรม เช่น บทความ ข้อความจากหนังสือ หรืองานศิลปกรรม (เช่น รูปภาพ) จากงานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดให้การกระทำในลักษณะต่างๆ ดังกล่าว เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ และเพื่อส่งเสริมความก้าวหน้าทางการศึกษา กฎหมายจึงกำหนดข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนได้ตามสมควร เช่น การทำซ้ำดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอน หรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษา เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน หรือนำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในถามและตอบในการสอบ

อย่างไรก็ตาม ร่างคู่มือดังกล่าวมีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เฉพาะผู้สอนและผู้เรียนตามมาตรา 32 และมาตรา 33 ไม่รวมถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่กฎหมายอนุญาตให้บรรณารักษ์ห้องสมุดการกระทำการแก่งานอันมีลิขสิทธิ์โดยไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 34

2. ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 มาตรา 33 และมาตรา 34 กำหนดข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้หลายประการ เช่น

- การวิจัยหรือศึกษางาน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร เช่น ผู้เรียนนำบทความมาทำสำเนาเพื่อทำแบบฝึกหัดในการศึกษา
- การทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร เช่น ผู้สอนทำสำเนาขยายภาพแผนภูมิและนำออกแสดงเพื่อประกอบการสอนหน้าชั้นเรียน
- การทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอน หรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษาโดยแจกจ่ายแก่นักศึกษาจำนวนจำกัด เพื่อใช้อ่านเตรียมการสอน
- การนำงานลิขสิทธิ์มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ เช่น ผู้สอนยกบทกวีนิพนธ์หนึ่งบทมาเป็นข้อสอบเพื่อให้นักศึกษาวิจารณ์ หรือนักศึกษาทำข้อสอบโดยอ้างข้อความจากตำราที่ได้ศึกษามาเป็นคำตอบ
- การกล่าว คัด ลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนจากงานลิขสิทธิ์ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือกล่าวถึงที่มาของงานลิขสิทธิ์ เช่น นักศึกษาจัดทำวิทยานิพนธ์โดยคัดลอกข้อความจากงานวิจัยของบุคคลอื่น โดยมีการอ้างที่มาในเชิงอรรถหรือในเชิงอรรถและบรรณานุกรม

การกระทำตามตัวอย่างเหล่านี้ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตามการกระทำดังกล่าวจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของการใช้สิทธิที่เป็นธรรม 2 ประการ คือ ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

3. เกณฑ์การพิจารณา

เกณฑ์การใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการเรียนการสอน ต้องคำนึงถึงวัตุประสงค์ในการใช้งานลิขสิทธิ์ทั้งหมด 4 ประการประกอบกัน ดังนี้

1. คำนึงถึงวัตถุประสงค์และความเหมาะสมในการใช้งานลิขสิทธิ์
2. คำนึงถึงลักษณะของงานลิขสิทธิ์
3. คำนึงถึงปริมาณการใช้งานและสัดส่วนของงาน โดยอาจพิจารณาจากเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 4
4. คำนึงถึงผลกระทบต่อการตลาดหรือมูลค่าของงานลิขสิทธิ์

4.ปริมาณการใช้งานลิขสิทธิ์



4.1 ภาพยนตร์และโสตทัศนวัสดุ เช่น วีดีทัศน์ ดีวีดี เลเซอร์ดิสก์ และซีดีรอม สารานุกรม เป็นต้น

4.1.1 การนำออกฉาย

ผู้นำสอนนำออกให้ผู้เรียนในชั้นเรียนชมได้ ไม่จำกัดความยาวและจำนวนครั้ง ภายใต้เงื่อนไขดังนี้

- สำเนางานที่นำออกฉายต้องเป็นสำเนาที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง
- เป็นการนำออกฉายในชั้นเรียนโดยไม่แสวงหากำไร
- เป็นการนำออกฉายเพื่อประโยชน์ในการเรียการสอนโดยตรง

4.1.2 การทำสำเนา

- ผู้สอนทำสำเนาทั้งเรื่องที่จำเป็นต้องใช้เพื่อประโยชน์ในการสอน ณ ขณะนั้นได้หากพยายามใช้วิธีการและมีระยะเวลาอันสมควรแล้ว แต่ไม่สามารถจัดซื้อจัดหาสำเนาภาพยนตร์หรือโสตทัศนวัสดุที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมายได้
- ผู้เรียนทำสำเนาภาพยนตร์หรือโสตทัศนวัสดุเพื่อใช้ในการศึกษาได้ไม่เกินร้อยละ 10 หรือ 3 นาที ของแต่ละผลงาน (แล้วแต่ว่าจำนวนใดน้อยกว่ากัน) ทั้งนี้ภาพยนตร์หรือ โสตทัศนวัสดุที่ใช้ในการจัดทำสำเนานั้นต้องมีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย



4.2 งานแพร่เสียงแพร่ภาพ เช่น รายการวิทยุ/โทรทัศน์ เป็นต้น

ผู้สอนทำสำเนาและฉายงานแพร่เสียงแพร่ภาพหรือเทปบันทึกภาพงานเพื่อการเรียนการสอนได้ โดยสถาบันการศึกษาใช้เทปบันทึกภาพงานดังกล่าวได้ในระยะเวลาหนึ่งปีการศึกษาหรือสามภาคเรียน



4.3 ดนตรีกรรม

4.3.1 การทำสำเนา

ก. ผู้สอน ทำสำเนาในกรณีเร่งด่วน เนื่องจากไม่สามารถซื้อสำเนางานที่มีลิขสิทธิ์มาใช้ทันทีที่ทำได้ทันการแสดงที่จะมีขึ้น ทั้งนี้ จะต้องจัดซื้อสำเนางานที่มีลิขสิทธิ์มาใช้ทันทีที่ทำได้

ข. ผู้สอน ทำสำเนาหนึ่งชุดหรือหลายชุด จากท่อนใดท่อนหนึ่งของงาน (excerpts of works) เพื่อการศึกษา ไม่ใช่เพื่อนำออกแสดง ทั้งนี้ ต้องไม่เกินร้อยละ 10 ของแต่ละงานและไม่เกิน 1 สำเนา ต่อผู้เรียน 1 คน

ค. ผู้สอนทำสำเนาสิ่งบันทึกเสียงงานเพลง เช่น แถบบันทึกเสียง หรือซีดีจำนวน 1 ชุด โดยสำเนาจากสิ่งบันทึกเสียงที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย ซึ่งผู้สอนหรือสถาบันศึกษานั้นเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์งานสิ่งบันทึกเสียงดังกล่าว เพื่อจัดทำเป็นแบบฝึกหัดสำหรับการร้องการฟัง หรือเพื่อใช้ในการเรียนการสอน

4.3.2 การดัดแปลง

ดัดแปลงสำเนางานเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนได้ แต่จะดัดแปลงคุณลักษณะสำคัญของงาน รวมถึงเนื้อร้องไม่ได้

4.3.3 การบันทึกงาน

บันทึกการแสดงของผู้ร้องเรียน ซึ่งใช้ดนตรีกรรมจำนวน 1 ชุดได้ เพื่อการฝึกซ้อมหรือการประเมินผล โดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษาเก็บรักษาบันทึกการแสดงนั้นไว้ได้

4.4 รูปภาพและภาพถ่าย



4.4.1 ใช้ได้อย่างน้อย 1 ภาพแต่ไม่เกิน 5 ภาพ ต่อผู้สร้างสรรค์ 1 ราย หรือ ร้อยละ 10 ของจำนวนภาพของผู้สร้างสรรค์ 1 ราย (แล้วแต่ว่าจำนวนใดน้อยกว่ากัน)

4.4.2 ผู้สอนและผู้เรียนดาวน์โหลดภาพจากอินเตอร์เน็ต เพื่อใช้ในการศึกษาได้ในปริมาณเท่ากับ (4.4.1) แต่จะอัพโหลดงานนั้นกลับขึ้นบนอินเตอร์เน็ตไม่ได้ หากไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของสิทธิ์

4.5 วรรณกรรม/สิ่งพิมพ์



4.5.1 การทำสำเนา 1 ชุด สำหรับผู้สอนเพื่อใช้ในการสอนหรือเตรียมการสอน หรือ เพื่อใช้ในการวิจัย

ก. 1 บท (chapter) จากหนังสือ 1 เล่ม

ข. บทความ (article) 1 บท จากนิตยสาร/วารสาร หรือหนังสือพิมพ์

ค. เรื่องสั้น (short story) หรือเรียงความขนาดสั้น (short essay) 1 เรื่อง บทกวีขนาดสั้น (short poem) 1 บท ไม่ว่าจะนำมาจากงานรวบรวมหรือไม่ก็ตาม

ง. แผนภูมิ (chart) กราฟ (graph) แผนผัง (diagram) ภาพวาด (painting) ภาพลายเส้น (drawing) การ์ตูน (cartoon) รูปภาพ (picture) หรือภาพประกอบหนังสือ (illustration) จากหนังสือนิตยสาร วารสาร หรือหนังสือพิมพ์ จำนวน 1 ภาพ

4.5.2 การทำสำเนาจำนวนมากเพื่อใช้ในห้องเรียน

ทำได้ไม่เกิน 1 ชุดต่อนักเรียน 1 คน โดยผู้สอน เพื่อใช้ในการสอนหรือการอภิปรายในห้องเรียน โดยสำเนาที่ทำขึ้นจะต้องไม่ยาวจนเกินไป และต้องมีการระบุรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ไว้ในสำเนาทุกฉบับด้วย ดังนี้

ก. ร้อยกรอง[1]

(1) บทกวี (poem) ที่ไม่เกิน 250 คำ และเมื่อพิมพ์แล้วไม่เกิน 2 หน้า (หน้าละ 2,000 ตัวอักษร (character) ตัวอักษรขนาด 16) หรือ

(2) บทกวีขนาดยาว ตัดตอนมาได้ไม่เกิน 250 คำ

ข. ร้อยแก้ว[2]

(1) บทความ (article) 1 บท เรื่อง (story) 1 เรื่องหรือเรียงความ (essay) 1 เรื่อง หรือไม่เกิน 2,500 คำ

(2) ตอนใดตอนหนึ่ง (excerpt) ของร้อยแก้วซึ่งไม่เกิน 1,000 คำ หรือร้อยละ 10 ของงานนั้น (แล้วแต่ว่าจำนวนใดน้อยกว่ากัน) แต่ได้อย่างน้อย 500 คำ

อย่างไรก็ดี จำนวนที่ระบุไว้นี้ ยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม เช่น อาจมีความยาวเกินมาเพื่อให้ได้ข้อความของบทกวีจบบทหรือร้อยแก้วจบย่อหน้า เป็นต้น

(3) แผนภูมิ (chart) กราฟ (graph) แผนผัง (diagram) ภาพวาด (painting) ภาพลายเส้น (drawing) การ์ตูน (cartoon) รูปภาพ (picture) หรือภาพประกอบหนังสือ (illustration) จากหนังสือ นิตยาสาร วารสาร หรือหนังสือพิมพ์ จำนวน 1 ภาพ

(4) งานที่มีลักษณะเฉพาะงานที่อยู่ในรูปของร้อยกรองหรือร้อยแก้ว หรือผสมผสานกัน ซึ่งมักจะมีภาพประกอบ อาทิ หนังสือเด็ก ทำทั้งฉบับไม่ได้ แต่ใช้ได้ไม่เกิน 2,500 คำ และทำสำเนาตอนใดตอนหนึ่ง (excerpt) ของงานได้ไม่เกิน 2 หน้าพิมพ์ของงานนั้นหรือไม่เกินร้อยละ 10 ของคำที่ปรากฏในงานนั้น

(5) งานของผู้สร้างสรรค์คนเดียวกัน ทำสำเนาบทกวี (poem) บทความ (article) เรื่อง (story) หรือเรียงความ (essay) ได้ไม่เกิน 1 เรื่อง หรือสามารถตัดตอนมาจากผลงานของผู้สร้างสรรค์คนเดียวกันได้ไม่เกิน 2 ตอน (two excerpts) หรือทำสำเนาผลงานได้ไม่เกิน 3 เรื่อง จากงานรวบรวมเล่มเดียวกัน หรือจากนิตยสาร /วารสารรวมเล่มในเวลา 1 ภาคการศึกษา

หมายเหตุ

1. ร้อยกรอง หมายถึง คำประพันธ์ ถ้อยคำที่เรียบเรียงในรูปแบบฉันทลักษณ์
2. ร้อยแก้ว หมายถึง ความเรียงที่ไม่มีลักษณะเป็นร้อยกรอง

5. การรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

การนำงานลิขสิทธิ์มาใช้ในการเรียนการสอนจะต้องแสดงความรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยต้องแจ้งให้ทราบชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ และ/หรือผู้สร้างสรรค์ ชื่อผลงาน(ถ้ามี) และ/หรือแหล่งที่มาด้วย (ถ้ามี)

ตัวอย่าง

- **ภาพยนตร์และโสตทัศนวัสดุ**

ชื่อผู้สร้างสรรค์.....

ภาพจากภาพยนตร์หรือจากโสตทัศนวัสดุเรื่อง.....

ปีที่ผลิต.....

- **ดนตรีกรรม**

ผู้แต่งคำร้อง/ทำนอง/ผู้เรียบเรียงเสียงประสาน.....

ชื่อเพลง.....

- **รูปภาพและภาพถ่าย**

ชื่อผู้สร้างสรรค์.....ชื่อภาพ.....

จากหนังสือ.....หรือจากเว็บไซต์.....

ดาวน์โหลดวันที่.....

- **วรรณกรรม**

ชื่อผู้แต่งหรือนามแฝง, ชื่อบรรณาธิการ (ถ้ามี), (ปีที่พิมพ์), ชื่อหนังสือ, ครั้งที่พิมพ์, สถานที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์/เจ้าของลิขสิทธิ์.

- **วรรณกรรมแปล**

ชื่อผู้แต่ง, ชื่อหนังสือไทย, ชื่อหนังสือภาษาอังกฤษ, ชื่อผู้แปลหรือนามแฝง, (ปีที่พิมพ์), ครั้งที่พิมพ์, สถานที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์/เจ้าของลิขสิทธิ์.

- **ข้อมูล/ตัวเลข/สถิติ**

ชื่อผู้แต่ง, (ปีที่พิมพ์), ชื่อหนังสือ, สถานที่พิมพ์ : สำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์/เจ้าของลิขสิทธิ์.



การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการรายงานข่าว

1.ลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์ในการรายงานข่าว

ในการรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชน เช่น สถานีวิทยุโทรทัศน์ หรือหนังสือพิมพ์อาจมีการทำซ้ำ งานวรรณกรรม เช่น บทความ ข้อความจากหนังสือ หรืองานศิลปกรรม (เช่น รูปภาพ) หรือมีการเผยแพร่งานลิขสิทธิ์ เช่น ภาพ เสียง หรือข้อความจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดให้การกระทำในลักษณะต่างๆ ดังกล่าว เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของสิทธิ ดังนั้น ผู้รายงานข่าวจะต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อนเสมอ แต่หากเป็นการรายงานข่าวสิ่งที่มีลักษณะเป็นเพียงข้อเท็จจริงหรือข่าวสารประจำวันที่ไม่ใช่งานสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ผู้รายงานข่าวสามารถนำข้อเท็จจริงเหล่านั้นมาใช้ได้อย่างเสรีโดยไม่ต้องขออนุญาตผู้ใดก่อน

2.ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 และมาตรา 33 กำหนดให้การรายงานข่าวทางสื่อมวลชน เช่น การเผยแพร่เสียง รูปภาพ หรือข้อความจากงาน ลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น เป็นต้น และการกล่าว คัด ลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนจากงานอันมีลิขสิทธิ์ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ทั้งนี้จะต้องมีการรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือกล่าวถึงที่มาของงานลิขสิทธิ์ดังกล่าวด้วยทุกครั้ง

อย่างไรก็ตาม การกระทำดังกล่าวจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของการใช้สิทธิเป็นธรรม 2 ประการ คือ ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

3.เกณฑ์การพิจารณา

เกณฑ์การใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการรายงานข่าว ต้องพิจารณาถึงหลัก 4 ประการ ดังนี้

1) เป็นการรายงานข่าวทางสื่อมวลชนตามปกติ โดยจะต้องมีการรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยอาจดูรายละเอียดการแสดงความรับรู้ในข้อ 5

2) พิจารณาลักษณะของงานลิขสิทธิ์

3) คำนึงถึงปริมาณการใช้งานและสัดส่วนของงาน โดยอาจพิจารณาจากเกณฑ์ที่กำหนดในข้อ 4

4) มีผลกระทบต่อการตลาดหรือมูลค่าของงานลิขสิทธิ์นั้นหรือไม่

ตัวอย่าง

1) การรายงานข่าวภาพยนตร์เรื่องหนึ่งซึ่งกำลังออกฉายในโรง จะต้องมีภาพไม่เกิน 10% หรือ 3 นาที โดยต้องแสดงการรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่ใช่เป็นการเปิดเผยสาระสำคัญของภาพยนตร์จนถึงขนาดที่จะทำให้ผู้ชมไม่มีความจำเป็นต้องไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นอีก ซึ่งอาจมีผลทำให้รายได้ของภาพยนตร์ลดลง

2) การรายงานข่าวงานวรรณกรรมที่ตีพิมพ์วางจำหน่าย สามารถรายงานได้ไม่เกิน 10% หรือ 1000 คำ และใช้ภาพได้ไม่เกิน 5 ภาพ มิฉะนั้น ผู้อ่านจะทราบและคาดเดาสาระสำคัญของหนังสือเล่มนั้นได้หมด จนไม่จำเป็นต้องไปซื้อเล่มดังกล่าวมาอ่านอีก

3) การเผยแพร่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำเพื่อการเสนอรายงานหรือติชมวิจารณ์แนะนำ โดยมีการรับรู้ผลงานความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในปริมาณพอสมควร ถือว่าเป็นการใช้งานที่เป็นธรรม

4.ปริมาณการใช้งานลิขสิทธิ์

1. ภาพเคลื่อนไหว

- ทำซ้ำและหรือเผยแพร่ได้ไม่เกิน 10% หรือ 3 วินาที ของแต่ละเรื่อง (แล้วแต่ว่าจำนวนใดน้อยกว่ากัน)

2. ดนตรีกรรม และมิวสิควีดีโอ

- สามารถทำซ้ำและหรือในสำเนางานได้ไม่เกิน 10% แต่ต้องไม่มากกว่า 30 วินาทีของแต่ละงานและจะดัดแปลงทำนองหรือส่วนอันเป็นสาระสำคัญไม่ได้

3. รูปภาพและภาพถ่าย

- ใช้ได้ไม่เกิน 5 ภาพ ต่อผู้สร้างสรรค์ 1 ราย หากเป็นการใช้ภาพจากงานวารสารหรือสิ่งพิมพ์ สามารถใช้ได้ไม่เกิน 10% หรือ 15 ภาพ ของจำนวนภาพทั้งหมดที่ปรากฏในวาสารหรือสิ่งพิมพ์นั้น (แล้วแต่ว่าจำนวนใดน้อยกว่ากัน)

4.ข้อความ

- ทำซ้ำหรือเผยแพร่ได้ไม่เกิน 10% หรือ 1,000 คำ ของแต่ละเรื่องหรือแต่ละบทความ (แล้วแต่ว่าจำนวนใดน้อยกว่ากัน)

5.ข้อมูลจากงานรวบรวมอันมีลิขสิทธิ์

- ไม่เกิน 10% หรือ 2,500 รายการ/ข้อมูล (แล้วแต่ว่าจำนวนใดน้อยกว่ากัน)

5.การรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

การนำงานลิขสิทธิ์มาใช้ประกอบการรายงานข่าว จะต้องมีการแสดงความรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยต้องแจ้งให้ทราบถึงชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ และ/หรือผู้สร้างสรรค์ชื่อผลงาน (ถ้ามี) หรือแหล่งที่มา (ถ้ามี) ด้วย

ตัวอย่าง

- **ภาพวาด**

ชื่อภาพ.....ผู้สร้างสรรค์.....จากหนังสือ.....

- **ภาพยนตร์**

ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง.....ผู้สร้าง.....

- **ภาพเหตุการณ์**

ได้รับการสนับสนุนภาพจาก.....

Courtesy of.....

- **ดนตรีกรรม**

ชื่อเพลง.....

ผู้แต่งคำร้อง/ทำนอง/ผู้เรียบเรียงเสียงประสาน.....

- **วรรณกรรม**

ข้อความจากหนังสือ.....ผู้ประพันธ์.....

- **ข้อมูล/ตัวเลข**

ข้อมูลจัดทำโดย.....จากหนังสือ.....





การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมสำหรับงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1.ลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์

โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นงานลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่ง ซึ่งได้รับความคุ้มครองในฐานะงานวรรณกรรม การคุ้มครองงานลิขสิทธิ์เป็นไปโดยอัตโนมัติไม่ต้องจดทะเบียนหรือต้องมีข้อความ (เช่น สงวนสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537) หรือสัญลักษณ์ (เช่น สัญลักษณ์ ©) แสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ปรากฏอยู่กับผลงานลิขสิทธิ์ และโดยทั่วไปการซื้อโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากผู้จำหน่ายไม่ได้หมายความว่าผู้ซื้อสามารถกระทำการใดๆ แก่โปรแกรมนั้นได้โดยเสรีเนื่องจากการได้มาซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ไม่ได้เป็นการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์จากผู้จำหน่าย แต่เป็นการได้มาซึ่งสิทธิในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามสัญญาอนุญาตที่ได้มาพร้อมกับการตกลงซื้อขายโปรแกรมคอมพิวเตอร์เท่านั้น ผู้ใช้จึงพึงระวังว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมีลิขสิทธิ์และไม่อาจทำซ้ำ ดัดแปลง หรือกระทำการใดๆ แก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยไม่ต้องขออนุญาต

จากเจ้าของลิขสิทธิ์ แม้การทำซ้ำหรือดัดแปลงดังกล่าวจะเป็นการกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้มาอย่างถูกต้องตามกฎหมาย นอกจากจะเข้าข้อยกเว้นตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ

อย่างไรก็ดี เพื่อมิให้เจ้าของลิขสิทธิ์ผูกขาดงานลิขสิทธิ์ของตน อันเป็นการขัดขวางพัฒนาการทางการศึกษา และการใช้ประโยชน์โดยสาธารณชนตามสมควรอย่างเป็นธรรม กฎหมายจึงกำหนดให้ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นได้เฉพาะบางกรณี เช่น วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้ โดยจะต้องไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร เป็นต้น



2.ประเภทของโปรแกรมคอมพิวเตอร์และการนำมาใช้งาน

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีใช้อยู่ในปัจจุบัน มีหลากหลายประเภทและมีการนำมาใช้งานที่แตกต่างกัน เนื่องจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ฉะนั้นประเภทและการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้งานจึงเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ตัวอย่างประเภทของโปรแกรมคอมพิวเตอร์และการนำมาใช้งาน มีดังต่อไปนี้

2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการจำหน่าย และแสวงหากำไร เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์มุ่งเน้นผลประโยชน์หรือค่าตอบแทนในเชิงพาณิชย์จากผู้ใช้ เช่น

2.1.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการจำหน่าย (Commercial Software)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้เป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบและพัฒนาขึ้นมาเพื่อจำหน่ายและหากำไร โปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ที่มีในท้องตลาดผู้ซื้อได้สิทธิในการใช้เท่านั้น โดยเจ้าของลิขสิทธิ์จะกำหนดเงื่อนไขหรือข้อจำกัดการใช้แตกต่างกันไป ดังนั้น ผู้ใช้จึงต้องอ่านสัญญาอนุญาต (License Agreement) อย่างละเอียดอ่อนก่อนใช้เสมอ เจ้าของลิขสิทธิ์บางรายอาจจะอนุญาตผู้ใช้ เช่น สถาบันการศึกษาให้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้เพื่อการศึกษาได้ในราคาพิเศษ อย่างไรก็ดีขึ้นอยู่กับเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะกำหนดราคา

2.1.2 โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบทดลองใช้ (Shareware Software **หรือ** Trialware)

เจ้าของลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้ อนุญาตให้ผู้ใช้ทดลองใช้ได้ก่อนตัดสินใจซื้อโดยกำหนดระยะเวลาของการทดลองใช้ไว้ อันเป็นมาตรการทางการตลาดอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ ไม่อนุญาตให้ผู้ทดลองใช้นำไปจำหน่าย หรือแสวงหาประโยชน์ทางการค้า หรือหากำไร ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้ได้จากอินเตอร์เน็ต หรือทำซ้ำจากแผ่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นได้ และเมื่อตัดสินใจซื้อ ผู้ซื้อได้รับสิทธิในการใช้เท่านั้น

โดยผู้ซื้ออาจจะได้รับการบริการด้านเทคนิคหลังการขาย รวมถึงอาจได้รับเอกสารเกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพิ่มเติมและอาจมีการอัพเกรด (upgrade) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ภายหลังด้วย

กรณีการทดลองใช้อย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ กรณีที่ครบกำหนดระยะเวลาทดลองใช้แล้วผู้ใช้ดาวน์โหลดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใหม่อีกครั้งเพื่อทดลองใช้ต่อไปเรื่อยๆ โดยไม่ซื้อเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ เพราะอาจขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และกระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ทั้งนี้ ผู้ใช้ควรจะต้องศึกษารายละเอียดของเงื่อนไขในการอนุญาตให้ทดลองใช้อย่างละเอียด

- ลักษณะของสัญญาอนุญาตให้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกลุ่มนี้ (แต่ไม่ได้เป็นข้อกำหนดตามกฎหมาย) โดยทั่วไปมี ดังนี้
- ผู้ใช้อาจไม่สามารถทำซ้ำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ ยกเว้นกรณีการทำสำเนาเพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย และจะใช้สำเนาที่ทำสำรอง (backup copy) ไว้ได้เฉพาะเมื่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้นฉบับสูญหาย หรือเสียหายจนไม่สามารถใช้งานได้เท่านั้น



- ผู้ใช้ไม่สามารถพัฒนาต่อยอดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์
- ผู้ใช้ไม่สามารถจำหน่ายหรือโอนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อมาได้ เว้นแต่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ และการโอนต้องโอนไปทั้งหมด ทั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์และคู่มือการใช้

2.2 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ให้ใช้โดยไม่แสวงหากำไร เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์เปิดโอกาสให้สาธารณชนทำซ้ำได้โดยไม่คิดมูลค่า เช่น

2.2.1 โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบใช้ได้เสรี (Freeware Software)

- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้มีลิขสิทธิ์โดยเจ้าของลิขสิทธิ์จะเป็นผู้กำหนดเงื่อนไขการอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ ซึ่งจะมีข้อจำกัดการใช้น้อยกว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการจำหน่ายและโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบทดลองใช้ เช่น อาจกำหนดเงื่อนไขให้ผู้ใช้สามารถทำซ้ำได้ฟรี แต่ห้ามจำหน่ายหรืออาจอนุญาตให้บุคคลทั่วไปใช้ได้ ยกเว้นหน่วยราชการ เป็นต้น
- อาจมีการส่งมอบซอร์สโค้ดพร้อมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถดัดแปลงหรือทำวิศวกรรมย้อนกลับได้
- สามารถพัฒนาต่อยอดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์

แต่ทั้งนี้ผู้พัฒนาต่อยอดจะต้องยินยอมให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาต่อยอดขึ้นนั้นเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบใช้ได้เสรีเช่นกัน กล่าวคือ ไม่สามารถอ้างลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาต่อยอดขึ้นมา หรือนำไปจำหน่ายในลักษณะที่เป็นโปรแกรมคอมพวเตอร์เพื่อการจำหน่าย หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบทดลองใช้ได้ อย่างไรก็ดีเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้ที่ได้พัฒนาออกมาใหม่ให้เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการจำหน่ายได้

2.2.2 โปรแกรมคอมพิวเตอร์สาธารณะ (Public Domain Software)

- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สาธารณชนสามารถใช้ได้โดยไม่มีข้อจำกัด เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ผู้พัฒนาสละสิทธิ์แล้ว หรือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่หมดอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์แล้ว เป็นต้น
- อาจไม่มีการส่งมอบซอร์สโค้ดพร้อมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่ผู้ใช้สามารถดัดแปลงหรือทำวิศวกรรมย้อนกลับได้
- สามารถพัฒนาต่อยอดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตและไม่มีเงื่อนไขในการใช้และจำหน่ายจ่ายแจกโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้มีการพัฒนาต่อยอดขึ้นมานั้น

2.2.3 โปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบรหัสเปิด (Open-source Software)

- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้มักพัฒนาขึ้นโดยกลุ่มผู้พัฒนา (Community) มากกว่าผู้พัฒนาเพียงคนเดียว ผู้พัฒนาจะแจกจ่ายรหัสต้นฉบับหรือซอร์สโค้ด (Source Code) ไปพร้อมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภายใต้เงื่อนไขของสัญญาอนุญาต เช่น GNU/GPL (GNU General Public License) หรือ BSD Licese (Berkeley Sofeware Distribution License) เป็นต้น ส่วนใหญ่แล้วโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบรหัสเปิดมักให้ดาวน์โหลดได้ฟรีทางอินเตอร์เน็ต หรืออาจคิดราคาจำหน่ายแผ่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์กรณีการซื้อจากผู้จัดจำหน่ายทั่วไป ซึ่งราคาจำหน่ายนี้รวมถึงซอร์สโค้ด บริการด้านเทคนิค และการพัฒนาหลังการจำหน่ายด้วย
- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้จะมีซอร์สโค้ดให้เสมอ ผู้ใช้สามารถดัดแปลงหรือทำวิศวกรรมย้อนกลับได้
- สามารถพัฒนาต่อยอดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตแต่เมื่อพัฒนาต่อยอดแล้ว จะต้องระบุที่มาของโปรแกรมคอมพิวเตอร์เดิมที่ได้ถูกพัฒนาต่อยอดขึ้นเพื่อที่ผู้ใช้คนหลังสามารถทราบที่มาของโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นและพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นต่อไปได้



- เมื่อพัฒนาต่อยอดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทนี้แล้วผู้พัฒนามีสิทธิจำหน่ายโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ ในลักษณะของคอมพิวเตอร์เพื่อการพาณิชย์ (Commercial Software)
- การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นี้อาจมีเงื่อนไข เช่น ต้องระบุชื่อผู้สร้างสรรค์ และระบุเงื่อนไขเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ไว้ในรหัส (code) ด้วยเป็นต้น
- ลักษณะของสัญญาอนุญาตให้ใช้คอมพิวเตอร์ในกลุ่มนี้ (แต่ไม่ได้เป็นข้อกำหนดตามกฎหมาย) โดยทั่วไปมี ดังนี้
- สามารถดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
- สามารถทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ ทั้งการทำเพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย และการแจกจ่ายโดยไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร

3. ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 35 กำหนด ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ไว้หลายประการ ทั้งนี้ การกระทำดังกล่าวจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม 3 ประการ คือ 1) ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ 2) ต้องไม่กระทบกระเทือนสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร และ 3) ไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีดังนี้

1) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อาจรวมถึงการทำวิศวกรรมย้อนกลับ (reverse engineering) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษาดูรูปแบบวิธีการขียนโปรแกรมโดยไม่ได้ทำประการอื่นใดแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นเพื่อหากำไร เป็นต้น

2) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้สำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาโดยถูกต้องตามกฎหมาย เช่น นำสำเนาโปรแกรมเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ได้รับมาโดยชอบด้วยกฎหมายมาใช้เล่นส่วนตัว ไม่ได้นำออกแสวงหากำไร โดยการให้ผู้อื่นเช่าหรือเรียกเก็บเงินจากการให้ผู้อื่นได้เล่นเกมส์ เป็นต้น

3) ติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น เช่น นักข่าวคอลัมน์เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (ไอที) เขียนวิจารณ์ ผลิตภัณฑ์ของซอฟต์แวร์ออกใหม่ลงในนิตยสาร โดยระบุชื่อผู้สร้างสรรค์และเจ้าของลิขสิทธิ์ไว้ด้วย เป็นต้น



4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น เช่น ผู้สื่อข่าวเสนอรายงานข่าวการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้านไวรัสชนิดใหม่ออกจำหน่าย โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น เป็นต้น

5) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรโดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย เช่น การทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องไว้สำรองใช้เฉพาะกรณีที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้นฉบับสูญหายหรือเสียหายจนไม่สามารถใช้งานได้ เป็นต้น

6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานที่มีอำนาจตามกฎหมายหรือใช้ในการรายงายผลการพิจารณาดังกล่าว เช่น พนักงานอัยการนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ออกแสดงถึงวิธีการทำงานเพื่อศาลพิจารณาในคดีละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นต้น

7) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ เช่น ในการสอบเพื่อผ่านหลักสูตรวิชาคอมพิวเตอร์ อาจารย์ผู้สอนให้นักศึกษาตอบคำถามเกี่ยวกับโครงสร้างของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามกรณีปัญหา เป็นต้น

8) ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้ เช่น ผู้ใช้สามารถดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์เท่าที่จำเป็นได้ เพื่อให้สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นกับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่นที่มีอยู่ได้ เป็นต้น

9) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับอ้างอิง หรือ ค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน เช่น ห้องสมุดเทคโนโลยีสารสนเทศ (ไอที) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จำนวนเล็กน้อยรวบรวมไว้ เพื่อเป็นข้อมูลให้สาธารณชนใช้ค้นคว้าโดยไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร เป็นต้น

4.เกณฑ์การพิจารณา

ในการพิจารณาใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมสำหรับงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ อาจไม่สามารถนำหลักในเรื่องลักษณะของงานลิขสิทธิ์และปริมาณและสัดส่วนของการใช้งานมาเป็นเกณฑ์ดังเช่นการพิจารณาการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมสำหรับงานทั่ว ๆ ไปได้ อย่างไรก็ตามหลักในเรื่องวัตถุประสงค์และความเหมาะสมในการใช้ลิขสิทธิ์ รวมถึงผลกระทบต่อการตลาดหรือมูลค่าของงานลิขสิทธิ์ ยังสามารถนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาควบคู่กับบทบัญญัติของกฎหมายตามที่กล่าวข้างต้นในข้อ 3. ข้อยกเว้นในการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ต้องพิจารณาประกอบกับสัญญา

อนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ (License Agreement) ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์แต่ละชุดที่ซื้อมาว่ามีเงื่อนไขการอนุญาตอย่างไร เช่น อนุญาตให้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 1 ชุด ต่อ 1 เครื่อง หรืออนุญาตให้ใช้สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ 20 เครื่องในระบบ LAN เป็นต้น

ตัวอย่าง

1) ผู้ได้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาโดยถูกต้องตามกฎหมายสามารถทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควร เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย แต่ไม่สามารถทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อขายหรือแจกจ่ายเพื่อนฝูงหรือญาติพี่น้องได้ เพราะการกระทำดังกล่าวจะมีผลกระทบต่อการตลาดของเจ้าของลิขสิทธิ์ทำให้รายได้ของเจ้าของลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ลดลงอย่างมีนัยสำคัญ

2) ผู้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำงานไม่สามารถ นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน แม้จะเป็นการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในเวลาที่ต่างกัน เว้นแต่กรณีที่สัญญาอนุญาตจะระบุให้สามารถทำได้

3) โรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์ไม่สามารถลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับอนุญาตให้ใช้สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว (Single License) ในเครื่องคอมพิวเตอร์ 6 เครื่อง เพื่อใช้สอนนักเรียน 6 คนในเวลาเดียวกัน เนื่องจากเป็นการทำซ้ำเกินจำนวนที่ได้รับอนุญาต

4) การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในสำนักงาน นายจ้างไม่สามารถลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับอนุญาตให้ใช้สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว ในคอมพิวเตอร์ของลูกจ้างคนอื่นๆ ได้ แม้ว่าเครื่องคอมพิวเตอร์อื่นๆ นั้นจะอยู่ในสำนักงานเดียวกันก็ตาม

5) การนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ออกให้เช่า หรือให้ยืมเพื่อผลประโยชน์ทางการค้า ไม่ว่าโดยทางตรงหรือโดยทางอ้อมไม่สามารถกระทำได้ นอกจากได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน เช่น การเช่าใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามร้านอินเตอร์เน็ตค่าเฟ่ เป็นต้น

ข้อควรปฏิบัติ

เนื่องจากเป็นการยากที่จะทราบว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใดเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์สาธารณะ หรือเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์ยังสงวนลิขสิทธิ์บางประการ ดังนั้น ผู้ใช้ควรสังเกตุ ดังนี้

1. ผู้ใช้ต้องตระหนักไว้ก่อนเสมอว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทุกชิ้นที่ได้มาเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ แม้ไม่มีข้อความหรือสัญลักษณ์ที่แสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ และต้องพิจารณาเงื่อนไข

ในสัญญาอนุญาตอย่างละเอียดเสมอก่อนทำสำเนาหรือกระทำประการอื่นใดแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

2. ผู้ใช้ควรสำรวจตรวจดูหีบห่อที่บรรจุโปรแกรมคอมพิวเตอร์ว่ามีสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ซึ่งระบุถึงการอนุญาตให้ทำซ้ำหรือไม่อย่างไร นอกจากนี้ ควรดูที่หน้าจอ แผ่นดิสก์ และเอกสารอื่นๆ ที่ระบุสถานะของลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น หากเจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ทำซ้ำได้ฟรีเจ้าของลิขสิทธิ์จะระบุไว้

3. ผู้ใช้ควรแจ้งให้ผู้เกี่ยวข้องซึ่งจะต้องใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นทราบถึงเงื่อนไขที่ระบุไว้ในสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ โดยควรทำเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ประกาศแจ้งให้พนักงานในบริษทของตนทราบถึงข้อกำหนดในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

นอกจากนี้ สถาบันการศึกษาหรือองค์กรนิติบุคคลควรสำรวจการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในองค์กร เพื่อมิให้มีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เกินกว่าสัญญาอนุญาตที่ระบุไว้หรือเกินกว่าข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่กฎหมายอนุญาตให้กระทำได้ ทั้งนี้ ในกรณีที่มีการละเมิดเกิดขึ้นในองค์กร กฎหมายกำหนดข้อสันนิษฐานไว้ว่า กรรมการหรือผู้จัดการทุกคนของนิติบุคคลนั้นเป็นผู้ร่วมกระทำผิดกับนิติบุคคลนั้น เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่านิติบุคคลนั้นได้กระทำโดยตนไม่ได้รู้เห็นหรือยินยอมด้วย

5.การรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

การนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้ ตามมาตรา 35 (3) ติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นและมาตรา 35 (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น ผู้ใช้ต้องแจ้งให้ทราบถึงชื่อผลงาน ชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ และผู้สร้างสรรค์ (ถ้ามี) ด้วย

ตัวอย่าง

ชื่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์.....

ชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์.....ผู้สร้างสรรค์.....

หมายเหตุ คู่มือฉบับนี้เป็นเพียงคำแนะนำการใชลิขสิทธิ์ หากมีกรณีพิพาทเกิดขึ้นศาลจะเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด


DVD

คำถามและคำตอบ
เกี่ยวกับ **ลิขสิทธิ์**
โปรแกรมคอมพิวเตอร์



กรมทรัพย์สินทางปัญญา
กระทรวงพาณิชย์

คำถามและคำตอบเกี่ยวกับลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์

1) การลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อมาเกินกว่าจำนวนเครื่องที่ได้รับอนุญาตในสัญญาอนุญาตให้ใช้กระทำได้หรือไม่

ตอบ ไม่ได้ เนื่องจากเงื่อนไขการใช้จะต้องเป็นไปตามสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิและสิทธิในการทำซ้ำเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ ดังนั้น หากผู้ใดลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกินกว่าที่ได้รับอนุญาตถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

2) การทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถกระทำได้หรือไม่อย่างไร

ตอบ โดยหลักการแล้ว การทำซ้ำโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ผู้ใช้สามารถทำสำเนาได้หากผู้ใช้ได้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาโดยถูกต้องตามกฎหมาย โดยสามารถทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรเพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย

3) การดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถกระทำได้หรือไม่ และผู้ดัดแปลงจะได้ลิขสิทธิ์ในงานที่ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นหรือไม่

ตอบ สิทธิการดัดแปลงเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ การดัดแปลงจะกระทำได้ก็ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ และผู้ดัดแปลงจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ได้ดัดแปลงนั้น

อย่างไรก็ดี กฎหมายได้กำหนดข้อยกเว้นในการดัดแปลงสำหรับผู้ใช้ไว้ 2 กรณี

(1) ผู้ใช้สามารถดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้ เช่น ผู้ใช้สามารถดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์เท่าที่จำเป็นได้ เพื่อให้สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นกับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่นที่มีอยู่ได้

(2) ดัดแปลงเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานที่มีอำนาจตามกฎหมายหรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว เช่น พยานผู้เชี่ยวชาญดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ศาลพิจารณาคดีละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นต้น

ทั้งนี้ จะต้องไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

4) ผู้ซื้อจะสังเกตโปรแกรมคอมพิวเตอร์ปลอมได้อย่างไร

ตอบ ในบางกรณีผู้ซื้อสามารถตรวจสอบได้ง่ายจากบรรจุภัณฑ์ภายนอกของโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น อย่างไรก็ดี ในบางกรณีการตรวจสอบทำได้ยากจึงมีข้อสังเกตสำหรับผู้ซื้อดังต่อไปนี้

- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ราคาถูกเกินความเป็นจริง
- ไม่มีบรรจุภัณฑ์ อุปกรณ์ คู่มือการใช้งาน และไม่มีใบอนุญาต
- บรรจุภัณฑ์ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะสีซีด หรือเป็นสำเนา
- เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เสนอขายในการประมูลทางอินเตอร์เน็ต
- ในแผ่นซีดีเพียงหนึ่งแผ่นมีการรวบรวมโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากผู้ผลิตหลายรายเข้าด้วยกัน ซึ่งในทางปกติมิได้รวบรวมเป็นชุดเดียวกัน เป็นต้น

5) การที่ผู้ขายเครื่องคอมพิวเตอร์ได้เสนอติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ให้โดยไม่คิดมูลค่านั้น เชื่อถือได้หรือไม่ อย่างไร

ตอบ กรณีที่ผู้ขายเสนอติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้ซื้อเพื่อเป็นการสมนาคุณแก่ลูกค้านั้น ผู้ซื้อพึงระวัง เพราะมักจะเป็นการลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ชอบด้านกฎหมาย หากผู้ขายยื่นข้อเสนอสมนาคุณดังกล่าว ผู้ซื้อควรเรียกให้ผู้ขายมอบสัญญาอนุญาตให้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (License) ให้แก่ผู้ซื้อด้วย หากผู้ขายปฏิเสธหรือไม่มีสัญญาอนุญาตส่งมอบให้แก่ผู้ซื้อ ผู้ซื้อไม่ควรรับข้อเสนอการติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวจากผู้ขาย เนื่องจากเป็นข้อสันนิษฐานเบื้องต้นได้ว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ผิดกฎหมาย

6) การดาวน์โหลดหรืออัพโหลดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทางสื่ออินเตอร์เน็ตในลักษณะ Peer-to-Peer ที่มีการแลกเปลี่ยนไฟล์โปรแกรมคอมพิวเตอร์กันทางอินเตอร์เน็ตโดยไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการแสวงหากำไร สามารถกระทำได้หรือไม่

ตอบ การแลกเปลี่ยนไฟล์โปรแกรมคอมพิวเตอร์กันทางอินเตอร์เน็ต แม้ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการแสวงหากำไรก็อาจจะเป็นการขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และกระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร เนื่องจากการอัพโหลดเพื่อแลกเปลี่ยนโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นเป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณชนซึ่งเป็นสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ ส่วนการดาวน์โหลดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะ Peer-to-Peer นั้น เป็นการทำซ้ำซึ่งก็เป็นสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิเช่นกัน ดังนั้น การอัพโหลดและดาวน์โหลดจะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน

7) การละเมิดลิขสิทธิ์ที่พบบ่อยในกรณีของบริษัท ห้างร้าน มีกรณีใดบ้าง

ตอบ มีหลายกรณี เช่น

- ติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับอนุญาตให้ใช้ สำหรับคอมพิวเตอร์เพียง 1 เครื่อง ลงในคอมพิวเตอร์หลายเครื่อง
- ทำซ้ำเพื่อติดตั้งและแจกจ่าย
- นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับสถานศึกษา หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีข้อจำกัดอื่นมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่ไม่ได้รับอนุญาต เช่น ใช้ในเชิงพาณิชย์ เป็นต้น
- แลกเปลี่ยนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในสถานที่ทำงานหรือนอกที่ทำงาน
- พนักงานดาวน์โหลดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ถูกกฎหมายมาลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของบริษัท เป็นต้น

8) การที่พนักงานบริษัทนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ถูกกฎหมายมาลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของบริษัท กรรมการบริษัทต้องรับผิดหรือไม่อย่างไร

ตอบ ในกรณีนี้ ให้ถือว่ากรรมการหรือผู้จัดการทุกคนของนิติบุคคลนั้นเป็นผู้ร่วมกระทำผิด เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าการกระทำดังกล่าวนั้น ตนไม่ได้รู้เห็นยินยอมด้วย

9) การที่ลูกจ้างในบริษัทผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นผู้สร้างสรรค์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามทางการที่จ้าง ลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะเป็นของใคร

ตอบ งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง ถ้าไม่ได้ทำเป็นหนังสือตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น ลิขสิทธิ์ในงานนั้นจะตกเป็นของผู้สร้างสรรค์ แต่นายจ้างมีสิทธินำงานนั้นออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ตามวัตถุประสงค์แห่งการจ้างงาน เช่น บริษัทที่ผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อขาย หากนายจ้างและลูกจ้างในบริษัทไม่ได้มีหนังสือตกลงกันเป็นอย่างอื่น ลิขสิทธิ์จะเป็นของลูกจ้าง แต่นายจ้างมีสิทธินำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นออกจำหน่ายได้ แต่ไม่มีสิทธินำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาดัดแปลงหรือพัฒนาต่อยอด เป็นต้น

ในทางตรงกันข้ามการที่ผู้สร้างสรรค์โดยการรับจ้างบุคคลอื่น (ไม่ได้เป็นลูกจ้างในบริษัท) ลิขสิทธิ์จะเป็นของผู้ว่าจ้าง เว้นแต่ผู้สร้างสรรค์และผู้ว่าจ้างจะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น (ไม่จำเป็นต้องทำเป็นหนังสือ) เช่น ผู้ว่าจ้างให้ผู้รับจ้างเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการวาดภาพ โดยที่ผู้รับจ้างนั้นไม่ได้เป็นลูกจ้างบริษัท และมิได้สร้างสรรค์งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นขึ้นมาก่อนการรับจ้างนั้น เป็นต้น

ในกรณีของ กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นย่อมมีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้างหรือตามคำสั่งหรือในควบคุมของตน เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ผู้ใต้บังคับบัญชาได้รับคำสั่งจากหน่วยงานราชการของตนให้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ประโยชน์ในงานราชการโดยมิได้ตกลงกันเป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร ลิขสิทธิ์จะเป็นของหน่วยงานราชการเป็นต้น

10) การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ผิดกฎหมายมีผลเสียอย่างไร

ตอบ

- ผู้ซื้ออาจได้รับซอฟต์แวร์รุ่นเก่าหรือซอฟต์แวร์ที่มีข้อบกพร่อง
- การทำซ้ำที่ไม่เหมาะสมอาจทำให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และข้อมูลที่บันทึกไว้เสียหายหรือมีไวรัสแฝงอยู่
- ผู้ซื้ออาจเสียชื่อเสียงทางธุรกิจ เสียค่าปรับ หรือถูกจำคุกได้
- ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ได้รับผลตอบแทนอันพึงมีพึงได้จากนวัตกรรมที่พวกเขาคิดขึ้น เป็นการบั่นทอนกำลังใจในการคิดสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่จะเป็นประโยชน์ เป็นต้น





กรมทรัพย์สินทางปัญญา
กระทรวงพาณิชย์

กรมทรัพย์สินทางปัญญา
44/100 ถนน นนทบุรี1 ตำบลบางกระสอ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000
โทร : 0 2547 4621 - 5
www.ipthailand.go.th



10 คำถามลิขสิทธิ์

1. **ลิขสิทธิ์คุ้มครองอะไรบ้าง มีอะไรที่เราสามารถเอามาใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตหรือไม่**

   ตอบ ลิขสิทธิ์คุ้มครองงานสร้างสรรค์ เช่น บทความ หนังสือ ซอฟต์แวร์ เพลง รูปภาพ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพข่าว ภาพยนตร์ ละคร เป็นต้น แต่ข้อเท็จจริงต่างๆ รวมทั้งข่าวประจำวันทั่วไปในส่วนของข้อเท็จจริงที่รายงานเพียงแค่ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ไม่เข้าข่ายงานอันมีลิขสิทธิ์ เราจึงสามารถเอามาใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต

2. **เราสามารถดาวน์โหลดภาพยนตร์หรือเพลงจากอินเทอร์เน็ตมาฟังและแชร์ต่อให้เพื่อนได้ไหม**

   ตอบ การดาวน์โหลดถือเป็นการทำซ้ำที่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ กรณีเว็บไซต์ลิขสิทธิ์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ดาวน์โหลดได้ฟรี ก็สามารถดาวน์โหลดได้ แต่ไม่สามารถแชร์ต่อได้ ส่วนกรณีเว็บไซต์ที่ให้บริการโดยเก็บค่าใช้จ่ายในการดาวน์โหลด เมื่อผู้ใช้เสียค่าบริการแล้ว จึงจะดาวน์โหลดมาเพื่อรับชมหรือรับฟังได้ แต่ไม่สามารถแชร์ต่อได้เช่นกัน

3. **การก๊อปปี้บทความหรือรูปภาพจากเว็บไซต์มาใส่เฟสบุ๊คของเราหรือแชร์ต่อทางไลน์ ทำได้หรือไม่**

   ตอบ บทความหรือรูปภาพเป็นงานลิขสิทธิ์ การนำมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นการก๊อปปี้หรือแชร์ต่อ ควรพิจารณาประกอบกับเงื่อนไขการอนุญาตให้ใช้เนื้อหาของเว็บไซต์นั้นๆ ว่าจะทำได้มากน้อยเพียงใด อย่างไรก็ตาม ถ้านำมาใช้ในปริมาณน้อย เช่น 1 ถึง 2 ภาพที่ไม่ได้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ (economic value) อย่างมีนัยสำคัญและไม่ได้เป็นการใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าหรือหากำไรโดยมีการแสดงที่มาของบทความหรือรูปภาพ ก็อาจถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) ไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

4. **การนำงานมาใช้และเผยแพร่โดยอ้างอิงที่มาหรือให้เครดิตผู้สร้างสรรค์เพียงพอหรือไม่ที่จะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์**

   ตอบ การนำงานมาใช้และเผยแพร่ ต้องอ้างอิงที่มาหรือให้เครดิตเสมอ จึงจะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และต้องเป็นกรณีที่ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ รวมทั้งต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรด้วย

5. **การแฮ็กหรือหลบเลี่ยงมาตรการทางเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงงานลิขสิทธิ์ เช่น รูปภาพหรือคลิปวีดิโอบนอินเทอร์เน็ต และลบลายน้ำดิจิทัลออก และปรับแต่งรูปภาพหรือคลิปวีดิโอและโพสต์ไว้บนเว็บไซต์ของเรา มีความผิดอย่างไร และมีโทษเท่าใด**

ตอบ การแฮ็กหรือหลบเลี่ยงมาตรการทางเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงงานลิขสิทธิ์โดยรู้อยู่แล้วว่าการกระทำดังกล่าวอาจจูงใจหรือก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ถือว่ามีความผิดฐานละเมิดมาตรการทางเทคโนโลยี และหากทำการลบลายน้ำดิจิทัลออกโดยรู้อยู่แล้วว่าการกระทำนั้นอาจจูงใจให้เกิด ก่อให้เกิด ให้ความสะดวก หรือปกปิดการละเมิดลิขสิทธิ์ ถือว่ามีความผิดฐานละเมิดข้อมูลการบริหารสิทธิ ส่วนการปรับแต่งรูปภาพหรือคลิปวีดิโอของผู้อื่นและโพสต์ไว้บนเว็บไซต์ของเราโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์นั้น มีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์โดยการดัดแปลงและเผยแพร่งานลิขสิทธิ์นั้นต่อสาธารณชน

โทษฐานละเมิดลิขสิทธิ์ ปรับ 20,000 บาท ถึง 200,000 บาท
เพื่อการค้า ปรับ 100,000 บาท ถึง 800,000 บาท หรือจำคุก 6 เดือน ถึง 4 ปี หรือทั้งจำทั้งปรับ

โทษฐานละเมิดข้อมูลการบริหารสิทธิและมาตรการทางเทคโนโลยี ปรับ 10,000 บาท ถึง 100,000 บาท
เพื่อการค้า ปรับ 50,000 บาท ถึง 400,000 บาท หรือจำคุก 3 เดือน ถึง 2 ปี หรือทั้งจำทั้งปรับ

6. **การก๊อปปี้ภาพหรือบทความจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในลักษณะอย่างไรจึงจะต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ และอย่างไรจึงไม่ต้องขออนุญาต**

ตอบ กรณีที่ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น การนำภาพหรือบทความนั้นไปใช้ในเชิงพาณิชย์ เป็นต้น กรณีที่ไม่ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ ต้องเป็นการใช้ในปริมาณพอสมควร เช่น นำมาใช้ในการวิจัยหรือศึกษางานซึ่งไม่ใช่เพื่อหากำไร ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเองหรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท ใช้ในการติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น ใช้ในการเสนอข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น และใช้ในการเรียนการสอน เป็นต้น

7. **การทำบล็อก (Blog) แล้วนำคลิปวีดิโอของยูทูปมาเผยแพร่ที่บล็อกของเรา (embed) ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่**

ตอบ ถ้าเจ้าของคลิปวีดิโอบนยูทูปเผยแพร่คลิปวีดิโอนั้นในลักษณะ Public จะถือว่าเจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้สาธารณชนทั่วไปเข้าถึงงานดังกล่าวได้ เพราะฉะนั้น การทำบล็อกแล้วนำคลิปวีดิโอซึ่งเผยแพร่บนยูทูปมาไว้ที่ blog ของเราในลักษณะของการฝังโค้ด (embed) จึงอาจไม่เข้าข่ายละเมิดเช่นเดียวกับการ share link ของคลิปวีดิโอดังกล่าว เนื่องจากการ embed หรือการ share link เป็นการอ้างอิงกลับไปยังคลิปวีดิโอของเจ้าของลิขสิทธิ์

สำหรับการดาวน์โหลด (download) คลิปวีดิโอและอัพโหลด (upload) ขึ้นใหม่ใน blog เป็นการทำซ้ำและเผยแพร่งานลิขสิทธิ์ใน blog จึงจำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน

8. **หากซื้อซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลง หรือรูปภาพมาอย่างถูกต้อง เมื่อใช้แล้วจะนำออกขายต่อได้หรือไม่ กรณีซื้อโดยดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ ภาพยนตร์ เพลงจากเว็บไซต์ จะขายต่อได้หรือไม่**

   ตอบ การซื้อซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลงหรือรูปภาพ ผู้ซื้อได้มาซึ่งกรรมสิทธิ์ในแผ่นซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลง หรือรูปภาพนั้น จึงสามารถนำออกขายต่อได้ (กรณีซีดีภาพยนตร์ จะต้องได้รับใบอนุญาตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551) แต่ผู้ซื้อไม่สามารถทำสำเนางานเพื่อนำออกขายได้ เนื่องจากสิทธิในการทำซ้ำและการนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ สำหรับกรณีการซื้อมาโดยวิธีการดาวน์โหลดนั้น เป็นการที่เจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ใช้สิทธิ (License) ดังนั้น ไม่สามารถนำไฟล์งานดังกล่าวออกขายต่อได้

9. **ผู้ให้บริการทางอินเทอร์เน็ต (ISPs) เช่น YouTube Google True DTAC จะมีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยหรือไม่ หากผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตอัพโหลดหนังหรือเพลงละเมิดลิขสิทธิ์**

   ตอบ ผู้ให้บริการทางอินเทอร์เน็ต (ISPs) ไม่ต้องรับผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์หากให้ความร่วมมือกับเจ้าของลิขสิทธิ์ในการนำงานละเมิดออกจากเว็บไซต์ตามคำสั่งศาล

10. **จะทำอย่างไรเมื่อมีคนนำงานลิขสิทธิ์ของเราไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต**

    ตอบ เมื่อพบว่ามีการละเมิดเกิดขึ้น เจ้าของลิขสิทธิ์อาจแจ้งเตือนให้ผู้กระทำละเมิดหยุดการกระทำดังกล่าว หรือเจ้าของลิขสิทธิ์อาจไปแจ้งความร้องทุกข์ต่อเจ้าพนักงานตำรวจหรือฟ้องร้องเป็นคดีต่อศาล หรืออาจขอให้มีการไกล่เกลี่ยระงับข้อพิพาทโดยใช้บริการไกล่เกลี่ยของกรมทรัพย์สินทางปัญญาหรือศาล