

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่องการส่งเสริมการรับรู้กฎหมายลิขสิทธิ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้

- 1.1 ความหมายของการรับรู้
- 1.2 ขั้นตอนการรับรู้
- 1.3 การรับรู้กฎหมาย

#### 2. แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์

- 2.1 ความหมายของลิขสิทธิ์
- 2.2 ลักษณะทั่วไปของลิขสิทธิ์
- 2.3 เงื่อนไขการคุ้มครองและการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์
- 2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา

#### 3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย

- 3.1 ความหมายและความสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย
- 3.2 คุณสมบัติและองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย

#### 4. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้

การรับรู้เป็นจุดเริ่มต้นในการเปิดรับข้อมูลต่างๆ ในการส่งเสริมการรับรู้ในเรื่องต่างๆ การเข้าใจความหมายและขั้นตอนของการรับรู้ย่อมเป็นประโยชน์อย่างมาก

#### 1.1 ความหมายของการรับรู้

Schiffman & Kanuk (2000 : 146) เสนอความเห็นไว้ว่า การรับรู้คือ กระบวนการที่บุคคลแต่ละคนมีการเลือก การประมวลผลและการตีความเกี่ยวกับตัวกระตุ้นออกมา ให้ความหมาย และได้ภาพของโลกที่มีเนื้อหา

สิทธิโชค วรรณสุนติกุล (2546 : 84) เสนอความคิดเห็นไว้ว่า การรับรู้ คือ กระบวนการที่อินทรีย์หรือสิ่งมีชีวิตพยายามทำความเข้าใจสิ่งแวดล้อม โดยผ่านทางประสาทสัมผัส กระบวนการนี้เริ่มต้นจากการใช้วัยวะสัมผัสจากสิ่งเร้า และจัดระบบสิ่งเร้าใหม่ภายในระบบการคิดในสมอง จากนั้นจะแปลสิ่งเร้าที่สัมผัสว่าสิ่งเร้านั้นคืออะไร ขึ้นแปลความหมายนี้เป็นขั้นที่มีประสบการณ์เก่าเป็นพื้นฐานของการแปลความหมาย

บรรยงค์ โตจินดา (2543 : 287) เสนอความคิดเห็นไว้ว่า การรับรู้ หมายถึง การที่บุคคลได้รับการตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้น การรับรู้แบ่งได้เป็น 2 กิจกรรม คือ การรับข้อมูล และการแปลข้อมูลให้เป็นข้อความตามความเข้าใจ การรับรู้จะต้องคำนึงถึงความรู้ความเข้าใจในข้อมูลข่าวสาร ความสนใจและประสบการณ์ จึงสามารถทำให้แปลความถูกต้อง

ปรมะ สตะเวทิน (2546 : 75) ได้อธิบายถึงการรับรู้โดยมีใจความสำคัญว่า การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการตีความหมายต่อสิ่งที่ได้พบเห็นจากสิ่งแวดล้อมส่วนความหมาย (Meaning) คือ สิ่งที่เกิดจากกระบวนการตีความหมายหรือการรับรู้หรืออีกนัยหนึ่งคือความหมายที่ได้จากสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นมักจะขึ้นอยู่กับกรรับรู้และตีความหมายต่อสิ่งนั้นซึ่งในการรับรู้และตีความหมายในสิ่งที่เราได้พบเห็น ต่างต้องอาศัยประสบการณ์เพราะประสบการณ์ของแต่ละคนมีอิทธิพลต่อการรับรู้และการตีความหมายต่อสิ่งที่ได้พบได้เห็นแตกต่างกันออกไป

พีชนี เขยจรรยา และคนอื่น (2543 : 113) กล่าวถึงกระบวนการรับรู้ไว้ว่าเป็นกระบวนการทางจิตที่ทำการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ได้รับเป็นกระบวนการเลือกรับสารกระบวนการจัดสรรสารเข้าด้วยกันและตีความหมายของสารที่ได้รับจากความเข้าใจและความรู้สึกของตนซึ่งการตีความของผู้รับสารจะอาศัยประสบการณ์ความเชื่อทัศนคติและสิ่งแวดล้อมเป็นกรอบสำหรับการรับรู้โดยทั่วไปการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเองโดยไม่รู้ตัวหรือตั้งใจและมักเกิดตามประสบการณ์การรับรู้ในแต่ละคนมีความสนใจที่จะรับรู้ข่าวสารแตกต่างกันฉะนั้นโดยทั่วไปการรับรู้ที่แตกต่างกันเกิดจากอิทธิพลหรือตัวกรอง (Filter) ข่าวสารบางอย่าง ได้แก่

1. แรงผลักดันหรือจูงใจ (Motive) คนเรามักเห็นในสิ่งที่ต้องการเห็นและได้ยินในสิ่งที่ต้องการได้ยินเพื่อนำมาตอบสนองความต้องการของตัวเอง
2. ประสบการณ์เดิม (Past Experience) คนเราต่างเติบโตขึ้นในสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกันทั้งวิธีการเลี้ยงดูการคบหาสมาคมกับบุคคลที่ได้ประสบพบเจอยอมให้ประสบการณ์ที่แตกต่างกัน
3. กรอบอ้างอิง (Frame of Reference) กรอบของแต่ละคนเกิดจากการอบรมสั่งสอนจากครอบครัวสังคมส่งผลให้มีความเชื่อและทัศนคติที่แตกต่างกัน
4. สภาพแวดล้อม (Environment) ผู้ที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นบรรยากาศสถานที่อุณหภูมิยอม ฯลฯ ส่งผลให้มีการตีความสารที่รับต่างกันออกไป
5. สภาวะจิตใจและอารมณ์ (Mood) ได้แก่ ความรัก ความโกรธความกลัวความเศร้า ฯลฯ เช่นในบางคนมองความผิดเล็กน้อย เป็นความผิดที่ใหญ่โตเป็นต้น

เสรี วงษ์มณฑา (2542 : 95) กล่าวว่ากรรับรู้เป็นกระบวนการที่มนุษย์ที่มีการเลือกรับรู้ทำการสรุปและตีความจากการรับรู้ในสิ่งใดก็ตามที่ได้สัมผัสแล้วนำสิ่งที่ได้รับรู้ไปทำการสร้างให้เกิดภาพขึ้นในสมองซึ่งเป็นภาพที่มีความกลมเกลียวและมีความหมาย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการรับรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลตอบสนองต่อสิ่งที่เข้ามากระทบโดยมีความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่เคยได้รับมา และเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกความสนใจในขณะนั้นด้วย

## 1.2 ขั้นตอนการรับรู้

โจเซฟ ที แคลปเปอร์ (Klapper, 1960 : 19-25) ได้กล่าวว่ากระบวนการเลือกรับข่าวสารหรือเปิดรับข่าวสารนั้นเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ซึ่งเครื่องกรองข่าวสารของมนุษย์ประกอบด้วยกรกลั่นกรอง 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) เป็นขั้นแรกในการเลือกช่องทางการสื่อสารผู้รับสารสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง ที่มีอยู่ด้วยกันหลายแห่ง เช่น การเลือก

อ่านหนังสือ หรือเลือกฟังวิทยุกระจายเสียงจากสถานีใดสถานีหนึ่ง ตามความสนใจและความต้องการของผู้รับสารเองเป็นหลัก

ผู้รับสารมักหลีกเลี่ยงข้อมูลข่าวสารที่ไม่สอดคล้องกับความคิดเห็นของตนอีกทั้งทักษะและความชำนาญก็มีความแตกต่างกันไปเช่นบางคนชอบฟังวิทยุมากกว่าการดูโทรทัศน์

2. การเลือกให้ความสนใจ (Selective attention) ผู้รับข่าวสารมีแนวโน้มที่จะเลือกให้ความสนใจจากแหล่งข่าวแหล่งใดแหล่งหนึ่งซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของตนและหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่สอดคล้องหรือต่อต้านหรือตรงข้ามกับความคิดเห็นของตนเมื่อได้ข้อมูลข่าวสารจากแหล่งที่ตนให้ความเชื่อถือก็จะนำมาสนับสนุนทิศทางของตนที่มีอยู่เดิมตามความเข้าใจเพื่อให้เกิดความสบายใจ

3. การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective perception and Interpretation) การที่ผู้รับสารเปิดรับและได้รับข้อมูลข่าวสารแล้วมิได้หมายความว่าข่าวสารทั้งหมดจะเป็นตามเจตนาของผู้ส่งสารได้อย่างครบถ้วนเพราะผู้รับสารจะเลือกรับรู้และตีความหมายแตกต่างกันไปตามความสนใจทัศนคติประสบการณ์ความเชื่อ ความต้องการแรงจูงใจ ความคาดหวัง อีกทั้งสภาวะทางร่างกาย ทางจิตใจและทางอารมณ์ของแต่ละบุคคลดังนั้นแต่ละคนอ่านเรื่องตีความเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับลักษณะส่วนบุคคลดังที่กล่าวมาแล้วนี้

4. การเลือกจำ (Selective Retention) ผู้รับสารจะทำการเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะที่สอดคล้องกับความสนใจ ทัศนคติความต้องการของตน ข่าวสารที่ไม่ตรงกับความสนใจมักจะถูกลืมหรือไม่นำส่วนที่ตนไม่สนใจหรือสิ่งที่ขัดแย้งกับสิ่งที่ตนคิดไปถ่ายทอดต่อแต่สำหรับข่าวสารที่คนเราเลือกจำมักมีเนื้อหาที่นำมาช่วยส่งเสริม หรือสนับสนุน ความรู้สึกนึกคิด ทัศนคติค่านิยม หรือความเชื่อที่ตนมีอยู่แล้วแต่เดิมให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้นและสามารถนำไปเป็นประโยชน์ต่อไป

จากการศึกษาจึงกล่าวได้ว่าขั้นตอนการรับรู้ เริ่มจากการเริ่มเปิดรับ การให้ความสนใจเลือกรับรู้และตีความหมาย เป็นกระบวนการที่บุคคลตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้นและแปลความหมายตามความเข้าใจของตนเองต่อสิ่งนั้นขึ้นมา การรับรู้จึงขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่ามีความรู้และประสบการณ์ ต่อสิ่งนั้นอย่างไร

### 1.3 การรับรู้กฎหมาย

Duncan Kennedy (1980 : 23) ให้ความหมาย “การรับรู้” (consciousness) ว่าเป็นการรับรู้ของจิตใจการจินตนาการต่อสิ่งที่อยู่รอบตัว การอธิบายตัวเองอารมณ์เป้าหมายและการให้คุณค่าต่อสิ่งต่างๆรวมถึงให้ความหมาย “การรับรู้กฎหมาย” (Legal consciousness) ว่าเป็นการตระหนักรู้เกี่ยวกับกฎหมายรูปแบบและลักษณะของกฎหมายซึ่งประกอบไปด้วยกฎเกณฑ์ข้อโต้แย้งและทฤษฎีต่างๆรวมถึงกระบวนการทางกฎหมาย

Elizabeth A. Hoffmann (2003 : 693) กล่าวว่า การรับรู้กฎหมายของนักวิจัยเรื่องการรับรู้กฎหมายในปัจจุบันมุ่งวิจัยเกี่ยวกับความหมายของกฎหมายในชีวิตประจำวัน โดยใช้วิธีการตั้งคำถามเกี่ยวกับความรู้และทัศนคติของผู้คนที่มิต่อระบบกฎหมาย การวิจัยเช่นนี้จะทำให้ทราบถึงแง่มุมที่สำคัญของการรับรู้กฎหมายนั้นขึ้นอยู่กับเชื้อชาติชนชั้นและเพศนอกจากนี้ก็ยังมีการศึกษาเรื่อง การรับรู้กฎหมายเฉพาะต่างๆ

Susan S. Silbey (2005 : 323) อธิบายว่าการรับรู้กฎหมายหมายความว่า “แนวความคิดทางทฤษฎีและการวิจัยเชิงประจักษ์ที่สร้างความเชื่อมโยงระหว่างกฎหมายกับสังคม และแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการใช้กฎหมายในสถานะที่มีความขัดแย้งกันระหว่างบทบัญญัติ ภายลักษณ์อักษรและสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในทางปฏิบัติ” โดยที่การรับรู้เป็นสิ่งที่ถูกผลักดันออกมาจาก จิตใจของแต่ละบุคคลผ่านกระบวนการต่อสู้การถกเถียงกันในทางความคิดและผ่านระบบความคิดใน เรื่องความสัมพันธ์ทางอำนาจ

ทศพร ทิพย์นม (2562 : 48) กล่าวว่า การรับรู้กฎหมายเป็นทฤษฎีหรือแนวความคิดที่ มุ่งศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างกฎหมายที่มีอยู่ในสังคมหนึ่งว่ามีความเกี่ยวข้องหรือเชื่อมโยงอย่างไร กับบุคคลที่อยู่ในสังคมที่มีกฎหมายนั้นๆอยู่โดยศึกษาว่าประชาชนเหล่านั้นมีการรับรู้มีความรู้สึก ความคิดอย่างไรเกี่ยวกับกฎหมายการประพฤติปฏิบัติตนในความเป็นจริงมีความสอดคล้องกับ กฎหมายหรือกฎหมายได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการตัดสินใจหรือในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นใน ชีวิตประจำวันหรือไม่อย่างไรรวมถึงมุมมองในการมองกฎหมายว่ามีอยู่อย่างไร

มงคล เจริญจิตต์ (2551 :12-14) มีแนวคิดในการศึกษาเรื่องการรับรู้กฎหมายโดยเป็น การศึกษาว่ากฎหมายเข้าไปมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตในแต่ละวันของประชาชนอย่างไรกฎหมายใน เรื่องใดบ้างที่ประชาชนให้ความสำคัญและสามารถเข้าถึงประชาชนได้ ซึ่งสามารถค้นหาได้จากสิ่งที่ ประชาชนแสดงออกและจากการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตและประสบการณ์ที่ผ่านมาของ พวกเขา อาจจะสะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อความคิดทัศนคติและมุมมองในการมองตนเอง ว่าพวกเขามองว่าตนเองเป็นใครมีฐานะอย่างไรในแต่ละเรื่องและมองว่าตนเองเป็นผู้มีสิทธิ์หรือไม่ อย่างไร และได้สรุปลักษณะสำคัญของการศึกษาการรับรู้กฎหมายไว้ดังนี้

1. เป็นการศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของกฎหมายว่ากฎหมายที่รัฐได้บัญญัติขึ้นมีอิทธิพล และมีบทบาทอย่างไรต่อการดำเนินชีวิตของประชาชน ในแต่ละวันกฎหมายสามารถเข้าถึงประชาชน หรือไม่ หรือสังเกตได้จากสิ่งที่ประชาชนให้ความสนใจหรือให้ความสำคัญ หากประชาชนให้ ความสำคัญ กับเรื่องใดมากกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นก็มีความเป็นไปได้ที่จะสามารถเข้าถึง ประชาชนได้มากไปด้วยซึ่งจะแสดงให้เห็นว่ากฎหมายดังกล่าวนั้นเป็นเรื่องที่ประชาชนคิดว่าจะมีความ เกี่ยวข้องกับตนเอง อันจะทำให้ค้นพบข้อเท็จจริงว่าการดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชนมีกฎหมาย เข้ามาเกี่ยวข้องหรือไม่มากนักเพียงใด

2. การศึกษาเรื่องการรับรู้กฎหมายต้องการศึกษาถึงทัศนคติมุมมองของประชาชนใน การมองกฎหมายว่ามีอยู่อย่างไร รวมถึงมุมมองในการมองตนเองของแต่ละคนซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้จะ สะท้อนความเป็นตัวตนหรือ อัตลักษณ์ของบุคคลเหล่านั้น โดยพยายามค้นหาว่ามีปัจจัยอะไรบ้างที่ ส่งผลต่อมุมมองในการมองตนเองและการมองกฎหมายของประชาชนโดยการให้ประชาชนเล่าถึง ประสบการณ์ที่ผ่านมาและการดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสังเกตจาก วิธีการคิด การพูดการแสดงออกและการกระทำของพวกเขาผ่านการเล่าเรื่อง

3. เป็นการศึกษาในรูปแบบวิธีการและลักษณะในการรับรู้กฎหมายของประชาชน กล่าวคือกฎหมายเข้าถึงประชาชนได้อย่างไรหรือประชาชนสามารถเข้าใจและมีส่วนร่วมและความรับรู้ กฎหมายอย่างไรอาศัยรูปแบบการรับรู้กฎหมายที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ

4. หากกฎหมายมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนและประชาชนมีความรับรู้กฎหมายแล้วพวกเขาเหล่านั้นมีวิธีการในการแสดงออกซึ่งสิทธิของตนอย่างไรเมื่อเกิดปัญหา หรือข้อพิพาทต่างๆจะมีวิธีการในการเรียกร้องหรือแก้ไขข้อพิพาท จะปรากฏในรูปแบบใดโดยวิธีการที่เป็นทางการหรือวิธีการที่ไม่เป็นทางการ และมีปัจจัยใดที่สนับสนุนหรือเป็นอุปสรรคในการเลือกใช้กฎหมายหรือเลือกใช้วิธีการที่เป็นทางการเพื่อเรียกร้องหรือแก้ไขข้อพิพาท กล่าวคือถึงแม้ประชาชนจะมีการรับรู้กฎหมายและวิธีการในการแสดงออกหรือการเรียกร้องสิทธิของตนเองอาจไม่จำเป็นต้องปรากฏในรูปแบบ ที่เป็นทางการหรือจะต้องใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือในการเรียกร้องเสมอไปซึ่งจำเป็นต้องค้นหาว่าเพราะเหตุใดประชาชนจึงไม่ใช้กฎหมายในการเรียกร้องสิทธิของตนเองอันเป็นเป้าหมายหนึ่งของการศึกษาเรื่องการเรียนรู้กฎหมาย

5. วิธีการสำคัญในการศึกษาเรื่องการเรียนรู้กฎหมายเป็นการศึกษาและการวิจัยเชิงประจักษ์กล่าวคือเป็นการศึกษาประสบการณ์ทางกฎหมายที่เกิดขึ้นในความเป็นจริงว่ามีอยู่อย่างไรวิธีการศึกษาโดยมากจะใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในแต่ละวันของตนเองซึ่งจะปล่อยให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เล่าประสบการณ์ที่ผ่านมาเอง และผู้วิจัยจะเป็นผู้ควบคุมให้การเล่าเรื่องและการสัมภาษณ์อยู่ในกรอบของการศึกษาที่ต้นตอการตั้งคำถามที่ใช้ถามจะไม่กล่าวถึงบทบัญญัติของกฎหมายโดยตรงหรือกำหนดกรอบของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาให้แคบจนเกินไปแต่ผู้วิจัยจะต้องพยายามค้นหาประเด็นทางกฎหมายที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้กล่าวถึงในระหว่างที่เล่าเรื่องเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไรบ้างซึ่งจะทำให้ค้นพบบทบาทของกฎหมายและสิ่ง que ผู้ถูกสัมภาษณ์ให้ความสำคัญ

6. ลักษณะสำคัญของการศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้กฎหมายที่แตกต่างจากการศึกษากฎหมายส่วนใหญ่และการศึกษาด้านกฎหมายกับสังคมคือเป็นการศึกษาเชิงประจักษ์ที่มุ่งศึกษาถึงการดำเนินชีวิตในแต่ละวันและประสบการณ์ในเรื่องต่างๆที่ผ่านมาของประชาชนว่ากฎหมายเข้าไปมีบทบาทและอิทธิพลมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตประจำวันอย่างไรบ้างและพยายามอธิบายถึงปัจจัยที่มีผลต่อมุมมองในการมองตนเองการมองกฎหมายและความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ของพวกเขาแต่ละคนในขณะที่การศึกษากฎหมายส่วนใหญ่จะศึกษาถึงปัญหาทางทฤษฎีเกี่ยวกับกฎหมายที่รัฐบัญญัติขึ้นส่วนการศึกษากฎหมายกับสังคมแม้จะเป็นการศึกษาวิจัยเชิงประจักษ์แต่ก็ให้ความสำคัญกับเรื่อง การดำเนินชีวิตประจำวันในแต่ละวันและประสบการณ์ที่ผ่านมาของประชาชนแต่ละคนน้อยกว่าที่ปรากฏในการศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้กฎหมาย

จากที่กล่าวมาแล้วนั้น การรับรู้กฎหมายจึงหมายถึงการตระหนักรู้ในเชิงเนื้อหาของกฎหมายและความสัมพันธ์ที่กฎหมายเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของตน

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่ง ที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ ทั้งความหมาย ลักษณะทั่วไปของลิขสิทธิ์ อีกทั้งการได้มาของลิขสิทธิ์ ทฤษฎีที่เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่ง

## 2.1 ความหมายของลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์นั้นมิใช่ให้ความหมายและอธิบายไว้ดังนี้

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 3 ได้บัญญัติถึงความหมายของลิขสิทธิ์ไว้ว่า “ลิขสิทธิ์หมายถึงสิทธิผู้เดียวที่จะกระทำการอย่างใดๆตามพระราชบัญญัตินี้ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น”

ไชยยศ เหมะรัชตะ (2562 : 48-49) อธิบายว่า ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิประเภทหนึ่งของทรัพย์สินทางปัญญาและเป็นสิทธิทางทรัพย์สินประเภทหนึ่งดังเช่นสิทธิอื่นๆในทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งคุ้มครองผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของผู้สร้างสรรค์ลิขสิทธิ์จึงหมายถึงความถึงสิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive Right) ของผู้สร้างสรรค์งานที่จะทำการใดๆอันเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ที่กำหนดไว้เช่นสิทธิในงานออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนและอนุญาตให้ผู้อื่นใช้ประโยชน์จากงานนั้นเป็นต้นโดยการที่ต้องกำหนดกฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อสนองหน้าที่หลักการในการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์การแสวงหาประโยชน์อันมิชอบโดยบุคคลอื่นทั้งนี้เพื่อที่ผู้สร้างสรรค์จะได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่จากการที่ตนต้องใช้ปัญญากำลังแรงงานทักษะและความอดสาหะตลอดจนระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานในรูปแบบต่างๆขึ้นมา (White and Jacob , 1986:117) อย่างไรก็ตามลิขสิทธิ์จะมีอยู่แต่เฉพาะงานสร้างสรรค์ที่บัพัญญัติแห่งกฎหมายลิขสิทธิ์ได้รับรองไว้เท่านั้นตลอดจนหลักเกณฑ์และขอบเขตของการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์จะต้องเป็นไปตามที่กฎหมายลิขสิทธิ์ได้กำหนดไว้เช่นเดียวกับทรัพย์สินประเภทอื่นๆอันต้องอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ของบัพัญญัติแห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

ปภาศรี บัวสุวรรณ (2558 : 21) อธิบายว่า สิทธิตามกฎหมายลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่ผู้เดียวหรือเรียกว่าสิทธิเด็ดขาดตาม มาตรา 15 ของผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของงานลิขสิทธิ์ที่จะกระทำการใดๆ แก่งานประเภทต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในมาตรา 6

จรัสศักดิ์ รอดจันทร์ (2555 : 33) อธิบายว่า ความหมายของลิขสิทธิ์ตามที่บุคคลทั่วไปเข้าใจจะหมายถึง ผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากสติปัญญาของมนุษย์ซึ่งแสดงออกมาในรูปงานวรรณกรรมและศิลปกรรม และผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าวจะได้รับการคุ้มครองสิทธิในการแสวงหาผลประโยชน์จากงานดังกล่าวตามกฎหมาย

ลิขสิทธิ์ตามความหมายที่คณะกรรมการ Gregory ได้เสนอไว้ก่อนออก พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1956 ของอังกฤษ หมายถึง สิทธิมอบให้หรือได้รับมาจากงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ไม่ใช่มอบให้กับความคิดใหม่ ๆ ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิของนักประพันธ์ จิตรกร หรือผู้เขียนบทเพลงที่จะขัดขวางไม่ให้ผู้อื่นมาทำซ้ำงานต้นฉบับของตน ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของหนังสือ ท่วงทำนองเพลงหรือภาพวาด ซึ่งพวกเขาได้สร้างสรรค์ขึ้น (Michael F. Flint, 1990 : 6-7) นอกจากนี้นักวิชาการชาวอังกฤษกล่าวว่า ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิที่จะห้ามหรือขัดขวางบุคคลใด ๆ จากการทำสำเนาหรือทำซ้ำงานของตน และ ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติทันทีที่ได้สร้างสรรค์งานที่มีลักษณะที่จะได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ (Tina Hart, Linda Fazzani and Simon Clark, 2006 : 161 - 162) ส่วนความหมายของลิขสิทธิ์ตามที่กฎหมายไทยได้กำหนดไว้ หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Rights) ที่จะกระทำการใด ๆ ตามที่ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กำหนดเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวดังกล่าว หมายถึง สิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมี

ลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ออกเผยแพร่ต่อสาธารณะ ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนาของงานอันมีลิขสิทธิ์ ให้ประโยชน์อันเกิดจากงานอันมีลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น รวมทั้งอนุญาตให้ผู้อื่นใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของตนได้ ตัวอย่างเช่น เจ้าของบทประพันธ์นวนิยายมีสิทธินำนวนิยายเรื่องนั้นไปตีพิมพ์ไม่จำกัดจำนวนครั้ง เพื่อนำออกจำหน่าย หรือดัดแปลงนวนิยายของตนไปสู่อีกภาษาหนึ่งได้ผู้ที่จะได้รับสิทธิแต่เพียงผู้เดียวจากลิขสิทธิ์ คือ ผู้สร้างสรรค์

รัชชัย ศุภผลศิริ (2547 : 444) กล่าวว่า “ในทางทฤษฎีอธิบายว่าลิขสิทธิ์นั้นเป็นสิ่งที่ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีอำนาจหากันไม่ให้ผู้อื่นมาใช้สิทธิอย่างที่ถูกกฎหมายกำหนดให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ต่างหากเพราะคนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อยู่ก็ย่อมมีสิทธิที่จะทำอะไรกับงานของตนก็ได้ตามธรรมดาโดยกฎหมายไม่จำเป็นต้องบัญญัติให้มากความตรงกันข้ามการจะไปหว่านการห้ามปรามคนอื่นนั้นต้องมีกฎหมายบัญญัติให้อำนาจไว้เพราะเป็นเรื่องบังคับคนอื่นประชาชนทั่วไปย่อมไม่มีสิทธิจะไปบังคับคนอื่นเขาเองได้แต่ถ้ากฎหมายเขียนตามทฤษฎีนั้นโดยเคร่งครัดอาจทำให้คนทั่วไปอ่านไม่เข้าใจก็เลยเลือกที่จะเขียนกฎหมายให้ประชาชนเข้าใจได้ง่ายและในขณะที่เขียนก็ให้ผลตรงกับเขียนตามทฤษฎีเช่นเดียวกันเพราะการที่บอกว่าเจ้าของลิขสิทธิ์มีแต่เพียงสิทธิผู้เดียวที่จะทำก็ย่อมหมายความว่าคนอื่นไม่มีสิทธิและเมื่อไม่มีสิทธิแล้วยังมาทำก็ต้องถือว่าผิดซึ่งในกฎหมายลิขสิทธิ์เรียกว่าละเมิดลิขสิทธิ์ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีอำนาจดำเนินการทางกฎหมายต่อผู้ละเมิดให้หยุดยั้งการละเมิดหรือขอใช้ความเสียหายหรือแม้แต่ให้ถูกลงโทษทางอาญาได้ ”

ปริญญา ตีผดุง (2563 : 3) อธิบายว่า ลิขสิทธิ์มีลักษณะเป็นสิทธิไม่มีรูปร่างกล่าวคือเป็นสิทธิหากันของผู้เป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์หรือผู้สร้างสรรค์งานที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายในลักษณะที่เป็นสิทธิที่จะห้ามไม่ให้ผู้อื่นนำผลงานของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ หรือผู้สร้างสรรค์งานนั้นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตเมื่อเป็นเช่นนี้แล้วผู้เป็นเจ้าของหรือมีกรรมสิทธิ์ในวัตถุที่มีรูปร่างซึ่งเป็นบันทึกของงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์นั้นกับผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อาจเป็นคนละคนกันก็ได้

กล่าวโดยรวมลิขสิทธิ์จึง หมายถึง สิทธิแต่ผู้เดียว ที่กฎหมายรับรองคุ้มครองให้บุคคลที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์สามารถดำเนินการตามที่กฎหมายกำหนด แก่ประเภทงานที่กฎหมายให้ความคุ้มครอง ซึ่งหากบุคคลอื่นที่มีได้มีลิขสิทธิ์ไปดำเนินการตามที่กฎหมายกำหนดคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ ก็อาจเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นได้

การพิจารณาความหมายของ “ลิขสิทธิ์” ไม่สามารถพิจารณาเฉพาะความหมายตาม มาตรา 3 ของลิขสิทธิ์เท่านั้น แต่ยังต้องพิจารณา ความหมายของ “ผู้สร้างสรรค์ ” และ งานที่กฎหมายให้การคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ด้วยซึ่งผู้สร้างสรรค์นั้น ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 3 บัญญัติว่า “ผู้สร้างสรรค์ หมายถึง ความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์”

สำหรับงานอันมีลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่ วรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะงานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร” และในวรรคสองของมาตราเดียวกัน ยังบัญญัติว่า “การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่คลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน

กรรมวิธี หรือระบบหรือวิธีใช้ หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์”

วีส ดิงสมิตร (2546 : 3) ได้ให้ข้อสังเกตในประเด็นผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ไว้ว่า การทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์จะต้องเป็นการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) โดยความคิดริเริ่มของตนเอง (Originality) ข้อความที่มีใช้กันเกร่อไม่ใช่ข้อความที่ตนทำหรือก่อให้เกิดขึ้นด้วยความริเริ่มของตนเองเช่นคำโฆษณาขายยาไม่อาจมีลิขสิทธิ์ได้คุณภาพและความใหม่ (Novelty) ของงานไม่ใช่สิ่งสำคัญงานจัดทำพจนานุกรมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ดังแนวคำพิพากษาของศาลฎีกา ดังนี้

เทียบเคียงคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 876/2497 โจทก์ใช้เครื่องหมายการค้ารูปนกยูงในวงกลมสองชั้น ภายนอกมีรัศมี ภายในวงกลมมีตัวอักษรว่า "แม่เลื่อน" และใช้ชื่อว่า "ห้างขายยาตรา นกยูงแม่เลื่อน" ฝ่ายจำเลยใช้เครื่องหมายการค้าหรือภาพแม่เลื่อน ภายในวงกลมรัศมี และใช้ชื่อว่า "ห้างขายยาตราแม่เลื่อน" ดังนี้ เห็นได้ว่าฝ่ายโจทก์ใช้ตรานกยูงเป็นเครื่องหมายการค้าฝ่ายจำเลยใช้ตราเป็นรูปตัวแม่เลื่อน ตราชนกกับตราคน ผู้ใดเห็นก็รู้ได้ทันทีว่าเป็นตราคนละอย่างแตกต่างกันไกลมาก จะว่าเลียนแบบของโจทก์ไม่ได้ส่วนสลากรูปตัวอักษรก็ดี แผ่นพิมพ์ฉลากสรรพคุณยา ก็ดีแม่จะมีข้อความเหมือนกับฉลากของโจทก์ ก็เห็นว่าข้อความเช่นนี้ ไม่เป็นลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรมโจทก์จึงไม่มีอำนาจที่จะห้ามจำเลย หรือว่าจำเลยละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ได้

เทียบเคียงคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19305/2555 การจะเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นความสำคัญไม่ได้อยู่ที่งานที่อ้างว่าได้สร้างสรรค์นั้นเป็นงานใหม่หรือไม่ก็อยู่ที่ว่าบุคคลนั้นได้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์และงานดังกล่าวมีที่มาหรือต้นกำเนิดจากบุคคลนั้นมิได้คัดลอกหรือทำซ้ำตัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์อื่นเมื่อพิจารณาตุ๊กตารูปช้างของโจทก์ร่วมเปรียบเทียบกับภาพพระราชานาวีไทยและธงชาติไทยในอดีตที่มีรูปช้างทรงเครื่องอยู่กลางธงซึ่งมีมาช้านานแล้วมีการตกแต่งเครื่องทรงตัวช้างที่คล้ายคลึงกันแสดงว่างานที่โจทก์ร่วมอ้างว่าโจทก์ร่วมมีลิขสิทธิ์ตามฟ้องนั้นเป็นการปรับปรุงเล็กน้อยโดยลอกเลียนแบบมาจากรูปช้างทรงเครื่องที่มีมาตั้งแต่โบราณเช่นที่ปรากฏอยู่ในธงราชานาวีไทยและธงชาติไทยในอดีตงานของโจทก์ร่วมจึงถือไม่ได้ว่าเป็นงานที่โจทก์ร่วมได้ทำขึ้นใหม่โดยใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ของโจทก์ร่วมเองโจทก์ร่วมจึงมิใช่ผู้สร้างสรรค์ตามความหมายแห่งมาตรา 4 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 การรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ของกรมทรัพย์สินทางปัญญามีใช่เป็นการจดทะเบียนรับรองสิทธิ์หรือยืนยันสิทธิ์ของผู้แจ้งแต่เป็นเพียงหลักฐานเบื้องต้นของผู้แจ้งว่าเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้นหากมีการโต้แย้งว่าผู้ใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่ต้องมีการพิสูจน์

เทียบเคียงคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 973/2551 ผู้สร้างสรรค์คือผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์รายการสร้างสรรค์ดังกล่าวต้องเป็นการสร้างสรรค์ด้วยตนเองดังนั้นงานที่จะมีลิขสิทธิ์นั้นเพียงปรากฏว่าเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์โดยผู้ใช้ความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญระดับหนึ่งในงานนั้นและไม่ได้ทำซ้ำหรือตัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตก็ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์แล้วโดยไม่จำเป็นต้องเป็นงานที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนดังนั้นหากผู้สร้างสรรค์สองคนต่างสร้างสรรค์งานโดยมิได้ลอกเลียนงานซึ่งกันและกันแม้ว่าผลงานที่สร้างสรรค์



ของทั้งสองคนจะออกมามีความเหมือนหรือคล้ายกันผู้สร้างสรรค์ทั้งสองต่างคนต่างก็ได้ลิขสิทธิ์ในงานที่ตนสร้างสรรค์ขึ้นแยกต่างหากจากกัน

## 2.2 ลักษณะทั่วไปของลิขสิทธิ์

ตามที่ได้อธิบายไว้แล้วในเบื้องต้นว่าลิขสิทธิ์มีลักษณะเป็นสิทธิเฉพาะตัว(Exclusive Right)ของผู้สร้างสรรค์ ทั้งนี้ลิขสิทธิ์ยังมีลักษณะอื่น ๆ ดังนี้

รัชชัย ศุภผลศิริ (2544 : 20) อธิบายว่า

1) ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive Right) กล่าวคือผู้ทรงสิทธิ์นั้นจะมีอำนาจห้ามมิให้บุคคลอื่นใดลอกเลียนผลงานของเขาได้หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือผู้ทรงสิทธิ์นั้นมีสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำบางอย่างเกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์ที่ตนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อยู่ได้บางครั้งจึงมีผู้ใช้คำว่าสิทธิเด็ดขาดหรือสิทธิผูกขาดโมโนโพลีในการสร้างสรรค์งานอย่างใดอย่างหนึ่งหากบุคคลอื่นมากระทำต่องานนั้นโดยไม่ได้รับอนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมห้ามปรามฟ้องร้องดำเนินคดีได้

2) ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิทางทรัพย์สิน (Property Right) เพราะลิขสิทธิ์นั้นได้มาเมื่องานชิ้นหนึ่งได้ถูกสร้างขึ้นจากการใช้สติปัญญาความรู้ความสามารถพลังของผู้สร้างสรรค์ซึ่งถือว่าสิ่งเหล่านี้ล้วนมีค่ามีราคาในตัวมันเองเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์สิ่งที่มีค่ามีราคาเช่นนี้ขึ้นมาแล้วสิ่งที่เขาได้รับตอบแทนมาคือลิขสิทธิ์ในงานนั้นจึงเป็นที่ยอมรับว่าลิขสิทธิ์นั้นก็คือสิทธิที่เป็นทรัพย์สินรูปหนึ่งโดยมีวัตถุแห่งสิทธิ์เป็นอำนาจหวังกันมิให้ผู้อื่นมาละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งหลายที่ตนมีอยู่โดยลิขสิทธิ์ สอนได้ว่าเป็นทรัพย์สินนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์จึงสามารถโอนสิทธิของตนให้ผู้อื่นไปทั้งหมดบางส่วนก็ได้หรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์ของตนก็ได้

3) ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่มีจำกัดเวลาเนื่องจากลิขสิทธิ์เป็นสิทธิในทางการที่เจ้าของลิขสิทธิ์ได้มาเป็นการตอบแทนแก่การทุ่มเทกำลังกายกำลังสติปัญญาสร้างสรรค์งานขึ้นมาเป็นประโยชน์แก่สังคมและในขณะเดียวกันก็คำนึงถึงประโยชน์ของสังคมที่จะได้ใช้งานนั้นด้วยอายุลิขสิทธิ์จึงถูกกำหนดไว้ด้วยเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าน่าจะเป็นการตอบแทนที่พอสมควรแก่ผู้สร้างสรรค์งานนั้น โดยอายุของลิขสิทธิ์ที่สิ้นสุดลงแล้วก็ถือว่างานที่เคยมีลิขสิทธิ์นั้นเป็นสมบัติสาธารณะที่ผู้อื่นก็สามารถใช้ประโยชน์ได้และจะไม่มีใครมีอำนาจหวังกันการใช้งานอีกต่อไป

4) ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิ (Multiple Right) หมายความว่า เจ้าของลิขสิทธิ์นั้นจะมีสิทธิ์อยู่หลายประการในงานชิ้นหนึ่งเช่นการทำซ้ำตัดแปลงการเผยแพร่ต่อสาธารณชนดังนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์อาจจะโอนหรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์นั้นทั้งหมดหรือรวมกันหรือแยกก็ได้

5) ลิขสิทธิ์แยกต่างหากจากกรรมสิทธิ์ (Independent of Ownership) แม้ผู้ที่ได้รับกรรมสิทธิ์ในตัวงานที่มีลิขสิทธิ์นั้นเช่นในตัวสิ่งบันทึกงานก็ไม่ได้ลิขสิทธิ์ในงานนั้นไปด้วยแต่ผู้นั้นย่อมมีสิทธิ์ใช้สิทธิ์ในตัวทรัพย์สินนั้นได้เสมอเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมไม่อาจแทรกแซงการใช้ประโยชน์

กล่าวโดยรวมลิขสิทธิ์จึงมีลักษณะเป็นสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะห้ามหรือหวังกันมิให้บุคคลอื่นมาทำกระทำการเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของตน สิทธิสามารถโอนหรือเปลี่ยนมือผู้เป็นเจ้าของได้ ทั้งทางมรดกหรือจำหน่ายออกไปแบบมีค่าตอบแทนที่เรียกกันว่าการซื้อลิขสิทธิ์ย่อมสามารถทำได้ เพราะลิขสิทธิ์เป็นสิทธิในทางทรัพย์สินคือเสมือนเป็นทรัพย์สินอีกตัวหนึ่งที่แยกต่างหากออกมาจากตัวทรัพย์สินนั้น อีกทั้งการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ยังมีกำหนดระยะเวลา มิได้คงอยู่ตลอดไป

### 2.3 เงื่อนไขการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์และการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

เงื่อนไขการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์และการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ มีความแตกต่างกัน โดยเงื่อนไขการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ หมายถึงการกำหนดว่า งานสร้างสรรค์งานใดงานหนึ่งจะได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์จะต้องมีองค์ประกอบใดบ้าง ส่วนกรณีการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์นั้น หมายถึงตัวบุคคลที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ลิขสิทธิ์มาโดยวิธีทางใด อธิบายได้ดังนี้

ปริญญา ตีพิมพ์ (2563 : 12) กล่าวถึงระบบการคุ้มครองของลิขสิทธิ์ไว้ว่า “การให้ความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นการให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ทันทีที่สร้างงานนั้นเสร็จหรือเป็นการให้ความคุ้มครองโดยอัตโนมัติ (Automatic Protection) ไม่มีแบบพิธี (non-formality) ใด ๆ ไม่ต้องนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปขอจดทะเบียนอย่างการให้ความคุ้มครองแก่การประดิษฐ์ตามกฎหมายสิทธิบัตร ไม่ต้องแสดงการสงวนลิขสิทธิ์บนตัวงาน (Copyright Reserved) แม้จะมีระบบการเปิดโอกาสให้เจ้าของลิขสิทธิ์แจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญาได้ แต่การไม่แจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์นั้นก็ไม่มีผลทางกฎหมายให้งานนั้นไม่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 การแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์งานซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่แจ้งสามารถใช้หลักฐานในการแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์เป็นพยานหลักฐานอย่างหนึ่งในการพิสูจน์ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวว่าตนได้สร้างขึ้นเมื่อใด มีการโฆษณางานนั้นครั้งแรกเมื่อใด หรือเป็นผู้รับโอนสิทธิในลิขสิทธิ์นั้นมาเมื่อใดได้”

เงื่อนไขการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์

งานที่ทำหรือก่อให้เกิดขึ้นจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ก็ต่อเมื่อเป็นงานได้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้เงื่อนไขดังนี้ คือ

#### 1) เงื่อนไขทั่วไป

แม้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 จะมีได้บัญญัติถึงเงื่อนไขหลักในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ทั้งหมดแต่หลักการพื้นฐานซึ่งเป็นที่ยอมรับในการให้ความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ มีเงื่อนไขดังต่อไปนี้

1.1 ต้องมีการแสดงออกทางความคิด (Expression of Idea หรือ Form of Expression) ลำพังความคิดเพียงอย่างเดียวนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์ยังมิได้ให้ความคุ้มครอง ดังที่บัญญัติไว้ในมาตรา 6 วรรคสองว่า “ลิขสิทธิ์นั้นไม่ครอบคลุมถึงความคิด...” เพราะความคิดเป็นสิ่งที่อยู่ในจิตใจ ยากที่จะพิสูจน์ได้ จึงต้องมีการแสดงออกมาเสียก่อน เช่น นางสาวฟ้าใสไปท่องเที่ยวที่ประเทศญี่ปุ่นแล้วมีความประทับใจจึงตั้งใจว่าจะเขียนนิยาย แต่นางสาวฟ้าใสได้เพียงแต่คิดมิได้เขียนนิยายออกมาจริง ความคิดที่ตั้งใจว่าจะเขียนนิยาย เกี่ยวกับการไปท่องเที่ยวที่ประเทศญี่ปุ่นจึงไม่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และหากต่อมาฟ้าใสได้เล่าเรื่องราวที่ไปท่องเที่ยวที่ประเทศญี่ปุ่นให้นางสาวสายใจเพื่อนสนิทฟัง นางสาวสายใจจึงเกิดแรงบันดาลใจในการเขียนนิยายที่มีฉากหลังหรือเรื่องราวเกิดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น ดังนี้ไม่ถือว่านางสาวสายใจละเมิดลิขสิทธิ์ของนางสาวฟ้าใส เพราะการเล่าเรื่องราวสู่กันฟังระหว่างเพื่อนเป็นเพียงความคิด แต่มิได้ก่อให้เกิดงานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้น ในทางกลับกันนางสาวสายใจที่เขียนเรื่องราวออกมาเป็นนิยายนั้น ได้ใช้ความวิริยะอุสาหะ สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ออกมา นางสาวสายใจจึงเป็นผู้สร้างสิทธิ์และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในนิยายเล่มดังกล่าว

1.2 ต้องเป็นงานที่เกิดจากการริเริ่มขึ้นเอง (Originality) ของผู้สร้างสรรค์โดยไม่ได้ทำลอกเลียนทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยมิได้รับอนุญาตซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นงานที่มีความใหม่ (Novelty) ที่ยังไม่เคยมีผู้ใดทำมาก่อนหรือยังไม่เคยเป็นงานที่ปรากฏมาก่อน (Prior Art) หากสร้างขึ้นโดยเข้าเงื่อนไขข้อนี้แม้งานจะเหมือนหรือคล้ายกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นที่ได้ทำไว้ก่อนแล้วงานดังกล่าวก็ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์แต่งานที่สร้างสรรค์นั้นจะต้องเป็นงานใน 9 ประเภทตามที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคแรก อันได้แก่

1. งานวรรณกรรม
2. งานนาฏกรรม
3. งานศิลปกรรม
4. งานดนตรีกรรม
5. งานโสตทัศนวัสดุ
6. งานภาพยนตร์
7. งานสิ่งบันทึกเสียง
8. งานแพร่เสียงภาพแพร่ภาพ
9. งานอื่นใดในแผนกวรรณคดีแผนกวิทยาศาสตร์แผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์

ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร

ตัวอย่างการริเริ่มขึ้นเองโดยไม่จำเป็นต้องเป็นที่มีความใหม่ เช่น นางสาวใบปอ รักในการถ่ายภาพธรรมชาติเมื่อไปเที่ยวที่จุดชมวิวนางพญาจึงตั้งกล้องถ่ายภาพพระอาทิตย์ตกดิน และได้ภาพถ่ายที่สวยงาม 1 ใบ ภาพที่นางสาวใบปอตั้งใจถ่ายนั้นมีความริเริ่มในการสร้างสรรค์ แต่มีช่างภาพใหม่ที่เพิ่งปรากฏเป็นครั้งแรกเพราะมีผู้อื่นเคยถ่ายภาพ ณ สถานที่แห่งนี้เป็นจำนวนมาก ภาพถ่ายของนางสาวใบปอโดย มิได้ทำการลอกเลียนทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยมิได้รับอนุญาต จึงได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ และหากภาพที่นางสาวใบปอถ่ายขึ้นนั้นเหมือนหรือคล้ายกับภาพที่นายชัชพงษ์ ได้ถ่ายไว้ก่อนแล้ว ก็ไม่ถือว่านางสาวใบปอละเมิดลิขสิทธิ์ของนายชัชพงษ์แต่ประการใด

1.3 ต้องเป็นงานที่ใช้ความวิริยะอุตสาหะ (Creative Effort) ของผู้สร้างงานซึ่งได้ทุ่มเทกำลังสติปัญญา ความรู้ ความเชี่ยวชาญ หรือวิจารณญาณ (labour, skill and judgment) จากประสบการณ์ลงไปในงานพอสมควรด้วย มิใช่งานที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ หรือทำไปโดยไม่สนใจดี ซึ่งหากมีการใช้ความวิริยะอุตสาหะแล้ว ก็ต้องมีจำนึกถึงความสวยงามหรือคุณค่าทางศิลปะแต่ประการใด เหตุที่กฎหมายไม่ถือเอาคุณค่าของงานหรือคุณค่าทางศิลปะมาเป็นเงื่อนไขของงานอันมีลิขสิทธิ์ก็เพราะคุณค่าของงานหรือคุณค่าทางศิลปะของงานเป็นเรื่องความรู้สึกนึกคิดของแต่ละคนแต่ละยุคสมัย (ปริญญา ตีผลดง, 2563 : 21) ได้ตั้งข้อสังเกตในเรื่องนี้ว่า งานภาพถ่ายที่เกิดจากความเร็วของช่างภาพ เช่น ภาพถ่ายอาชญากรรมภาพถ่ายการแข่งขันกีฬา แม้ช่างภาพจะมีได้ใช้เวลาจัดมุมกล้องอย่างประณีตงานภาพถ่ายดังกล่าวก็ยังถือว่าผู้ถ่ายได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะแล้ว เพราะก่อนจะถ่ายเช่นนั้นได้ ผู้ถ่ายก็ต้องเลือกชนิดของกล้องถ่ายรูปให้เหมาะสมการใช้ความเร็วในการถ่ายย่อม

ถือได้ว่าผู้ถ่ายได้ใช้ความชำนาญจากประสบการณ์ที่ฝึกฝนมาดีแล้ว งานภาพถ่ายดังกล่าวจึงเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

เทียบเคียงตามแนวคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2750/2537 ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 มาตรา 4 ได้ให้บทนิยามคำว่า "ผู้สร้างสรรค์" ไว้ว่า ผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยความคิดริเริ่มของตนเองซึ่งมีความหมายว่า การจะเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ความสำคัญมิได้อยู่ที่ว่างานที่อ้างว่าได้สร้างสรรค์ขึ้นเป็นงานใหม่หรือไม่ แต่อยู่ที่ว่าบุคคลผู้นั้นได้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์และงานดังกล่าวมีที่มาหรือต้นกำเนิดจากบุคคลผู้นั้นโดยบุคคลผู้นั้นมิได้คัดลอกหรือทำซ้ำ หรือดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์อื่น ดังนั้น แม้การจัดทำพจนานุกรมจะมีวิธีจัดทำแบบเดียวกับวิธีที่ใช้มาแต่โบราณ นายดำ โจทก์ก็อาจเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในพจนานุกรมนั้นได้ หากการจัดทำพจนานุกรมของนายดำ โจทก์เป็นงานที่ได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ด้วยการให้บทนิยามหรือความหมายของคำต่าง ๆ พร้อมภาพประกอบความหมายของคำบางคำโดยการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มตามลีลาของ นายดำ โจทก์เองและโดยมิได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยมิได้รับอนุญาต งานจัดทำพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 เป็นงานที่นายดำ โจทก์ได้ทำขึ้นโดยใช้ความอุตสาหะวิริยะในการสร้างสรรค์และมีที่มาจากนายดำ โจทก์เอง ถือว่านายดำ โจทก์เป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยความคิดริเริ่มของตนเอง และเป็น "ผู้สร้างสรรค์" ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 มาตรา 4

## 2) เงื่อนไขเฉพาะ

เงื่อนไขเฉพาะถูกกำหนดไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 8 ที่ให้ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

2.1 ในกรณีที่ยังไม่ได้มีการโฆษณางาน ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทยหรืออยู่ในราชอาณาจักร หรือเป็นผู้มีสัญชาติหรืออยู่ในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วยตลอดระยะเวลาหรือเป็นส่วนใหญ่ในการสร้างสรรค์งานนั้นในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทยถ้าผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคลนั้นต้องเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย

2.2 ในกรณีที่ได้มีการโฆษณางานแล้ว การโฆษณางานนั้นในครั้งแรกได้กระทำขึ้นในราชอาณาจักรหรือในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หรือในกรณีที่การโฆษณาครั้งแรกได้กระทำนอกราชอาณาจักรหรือในประเทศอื่นที่ไม่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หากได้มีการโฆษณางานดังกล่าวในราชอาณาจักรหรือในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วยภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก หรือผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลักษณะตามที่กำหนดไว้ในข้อ 2.1 ในขณะที่มีการโฆษณางานครั้งแรก

## 3) เงื่อนไขที่สร้างขึ้นโดยคำพิพากษาของศาล

เป็นหลักที่ศาลฎีกาของประเทศไทยได้สร้างขึ้นสำหรับการให้ความคุ้มครองแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายไทยเงื่อนไขการได้รับความคุ้มครองข้อนี้ คือ งานอันมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

เทียบเคียงแนวคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3705/2530 ลิขสิทธิ์ที่บุคคลสามารถเป็นเจ้าของได้ จะต้องเป็นลิขสิทธิ์ในงานที่ตน สร้างสรรค์ โดยชอบด้วยกฎหมาย แต่เมื่อปรากฏว่า วิชาโอเทปของกลาง 1 ที่นางแดงโจทก์อ้างว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ มีบทแสดงการร่วมเพศระหว่างหญิง และชายบางตอนอันเป็นภาพลามก อนาจาร ซึ่งผู้ใดทำหรือมีไว้หรือมีส่วนเกี่ยวข้องในการค้า เป็น ความผิดตาม ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 งานของนายแดง โจทก์ดังกล่าวจึงมิใช่ในงาน สร้างสรรค์ ตามความหมายแห่ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 นายแดงโจทก์จึงไม่ใช่เจ้าของ ลิขสิทธิ์

ดังนั้นจึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า การที่งานสร้างสรรค์ชิ้นหนึ่งจะได้รับการคุ้มครองตาม หลักกฎหมายลิขสิทธิ์นั้น จะต้องเข้าเงื่อนไขทั่วไปคือต้องมีการแสดงออกทางความคิดเป็นงานที่เกิด จากการริเริ่มขึ้นเอง โดยใช้ความวิริยะอุตสาหะ อีกทั้งต้องเข้าเงื่อนไขเฉพาะเรื่องการโฆษณา งาน แล้วแต่กรณี และเป็นไปตามเงื่อนไขที่สร้างขึ้นโดยคำพิพากษาของศาลคือจะต้องสร้างสรรค์ขึ้นโดย ชอบด้วยกฎหมายไม่ขัดต่อความความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนหากขาดเงื่อนไข ข้อใดข้อหนึ่งไปงานนั้นก็จะมีได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

#### การคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 15 ได้กำหนดให้ความคุ้มครองไว้ดังนี้ ว่า ภายใต้งบบังคับมาตรา 9 มาตรา 10 มาตรา 14 เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์โสตทัศนวัสดุภาพยนตร์และสิ่ง บันทึกเสียง
- (4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
- (5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) ,(2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างไรหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้การพิจารณา ว่าเงื่อนไขตามวรรคหนึ่ง จะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมหรือไม่ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

เมื่อสร้างสรรค์งานครบเงื่อนไขแล้วก็จะได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งดังที่ได้ กล่าวไปแล้วว่าลิขสิทธิ์นั้นมีลักษณะเป็นสิทธิผู้เดียวดังนั้น หากผู้อื่นที่มีเจ้าของลิขสิทธิ์หรือมิได้รับ อนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์มาทำการทำซ้ำ ดัดแปลงเผยแพร่ต่อสาธารณชนให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์โสตทัศนวัสดุภาพยนตร์และสิ่งบันทึกเสียง หรือให้บุคคลอื่นนำงานไปใช้ โดยตนเองไม่มีสิทธิ ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ผู้ใดได้มาซึ่งความเป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามหลักเกณฑ์ที่ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กำหนดผู้นั้นจะได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ทันที โดยไม่จำเป็นต้องไปยื่นคำขอจดทะเบียน เพื่อรับความคุ้มครองเหมือนอย่างสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้า (จรัสศักดิ์ รอดจันทร์, 2555 : 36)

ผู้เป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ อาจมิใช่ผู้ที่สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้นก็ได้ การได้มาซึ่ง ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์มี 7 กรณี ดังนี้

กรณีที่ 1 การได้มาโดยการสร้างสรรค์

- กรณีที่ 2 การได้มาโดยการดัดแปลง
- กรณีที่ 3 การได้มาโดยการรวบรวมงานหรือประกอบเข้ากัน
- กรณีที่ 4 การได้มาโดยการเป็นลูกจ้างตามสัญญาจ้างแรงงาน
- กรณีที่ 5 การได้มาโดยการเป็นผู้ว่าจ้างตามสัญญาจ้างทำของ
- กรณีที่ 6 การได้มาโดยการจ้างหรือตามคำสั่งหรือความควบคุมของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น
- กรณีที่ 7 การได้มาโดยการโอนทางนิติกรรมหรือการรับมรดกตามกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

#### 2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา

ลิขสิทธิ์จัดเป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งดังนั้นในการศึกษาทำความเข้าใจในลิขสิทธิ์จึงควรศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ดังนี้

1) ทฤษฎีเสรีนิยม (Liberal Theory) ตามทฤษฎีนี้ ความนึกคิดในการสร้างสรรค์ของมวลมนุษยชาติเกิดจาก ความคิดริเริ่มของเหล่าบรรพบุรุษ ซึ่งเกิดจากผลผลิตทางความคิดที่ตกผลึกทางความคิดและสร้างสรรค์งาน มีน่าจะเกิดขึ้นเป็นเอกเทศ นักกฎหมายจึงมีความเห็นในแนวคิดนี้ว่าเป็นผลผลิต ที่เกิดจากความคิดริเริ่มของสังคม ให้ถือว่าเป็นทรัพย์สินของมวลมนุษยชาติ เมื่อมีการคิดและ สร้างสรรค์ขึ้นมา ทรัพย์สินเหล่านั้นควรตกเป็นสมบัติสาธารณะประโยชน์โดยเสรี เพื่อเป็นกระแสแห่งการขับเคลื่อนก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาทางศิลปวัฒนธรรม

2) ทฤษฎีคุ้มครองป้องกัน (Protection Theory) เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นจากความคิดในการสร้างสรรค์งานในทรัพย์สินทางปัญญา เมื่อก่อให้เกิดงานการแสดงออกมาซึ่งความคิดแล้วถือเป็นสิทธิประเภทหนึ่งอันอาจถือ ได้ว่าเป็นวัตถุแห่งสิทธิ เป็นทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่าง และสิทธิดังกล่าวก็เป็นทรัพย์สิน และเมื่อเป็นทรัพย์สินเจ้าของสิทธิควรได้รับความคุ้มครอง เช่นเดียวกับสิทธิทางแพ่งโดยทั่วไป (ไชยยศ เหมะรัชตะ, 2543 : 8)

3) ทฤษฎีตามธรรมชาติ (Natural Right Theory) ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาตินั้นเป็นแนวคิดที่มีการต่อการเคารพสิทธิมนุษยชนและแนวคิดที่ว่าด้วยสิทธิตามธรรมชาตินี้ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายโดยในระบบการคุ้มครองลิขสิทธิ์ก็จะเห็นได้ว่ามีการรับรองสิทธิ (Moral Right) ที่ให้รับต้องรับรู้ถึงสิทธิทางศิลปกรรมที่เจ้าของมีอยู่เหนือผลงานทางปัญญาของตน

4) ทฤษฎีของผู้เป็นเจ้าของ (Exclusive Right Theory) เป็นการให้ความสำคัญแก่ตัวผู้เป็นเจ้าของงานโดยหลักการที่บุคคลใดได้ทุ่มเทศิปัญญาความรู้เวลาและค่าใช้จ่ายไปในการคิดค้นผลงานใดผลงานอย่างนั้นบุคคลนั้นย่อมมีสิทธิโดยชอบธรรมที่จะได้รับเอกลิทธิในการที่จะแสวงประโยชน์จากงานของตนซึ่งเป็นผลมาจากความเหนื่อยยากและการลงน้ำพักน้ำแรงนั้น

5) ทฤษฎีทางเศรษฐกิจ (Social Theory) ทฤษฎีทางเศรษฐกิจเป็นการมุ่งเน้นผลประโยชน์ของสังคมเป็นสำคัญคือผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ จะได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายก็ต่อเมื่องานอันมีลิขสิทธิ์ของเขานั้นเป็นประโยชน์ต่อสังคมและสังคมจะได้รับผลประโยชน์ตอบแทนอย่างคุ้มค่าต่อการให้ความคุ้มครองซึ่งก็เปรียบเสมือนหลักต่างตอบแทนซึ่งกันและกันนั่นเอง

6) ทฤษฎีการเป็นเครื่องจูงใจ (Incentive to Invent Theory) การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาจะส่งเสริมให้เกิดการคิดค้นและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆและก่อให้เกิดการ

สร้างสรรค์ที่มีคุณค่าขึ้นถ้ามีการคุ้มครองที่เหมาะสมก็จะเป็นเครื่องมือจูงใจให้บุคคลลงทุนลงแรงสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

7) ทฤษฎีการเปิดเผยข้อมูลความรู้ต่อสังคม (Theory of Disclosure of Information) หากไม่มีการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาก็จะทำให้เจ้าของผลงาน เก็บข้อมูลความรู้ไว้กับตนเป็นความลับ การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาจึงเป็นลักษณะการแลกเปลี่ยนระหว่างเจ้าของผลงานกับสังคม

8) ทฤษฎีว่าด้วยการป้องกันการแข่งขันทางการค้าที่ไม่เป็นธรรม (Prevention of Unfair commission of Competition and Consumer Protection Theory) เป็นการป้องกันการเอารัดเอาเปรียบในทางธุรกิจเพราะบุคคลใดที่ลงทุนลงแรงในการสร้างสรรค์งานใดๆขึ้นถ้ามีบุคคลอื่นนำไปใช้โดยเสรีก็จะเป็นธรรมกับผู้สร้างสรรค์งาน (จักรกฤษณ์ ควรพจน์ และนันทน์ อินทนนท์, 2559 : 126-127)

ซึ่งในการศึกษาวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาตามแนวทางของทฤษฎีคุ้มครองป้องกันภัยทฤษฎีตามธรรมชาติทฤษฎีของผู้เป็นเจ้าของทฤษฎีการเปิดเผยข้อมูลความรู้ต่อสังคม และทฤษฎีว่าด้วยการป้องกันการแข่งขันทางการค้าที่ไม่เป็นธรรม เพื่อประสานประโยชน์การคุ้มครองประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์และประโยชน์ของสังคมในการใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรม

นอกจากความสำคัญในด้านคุณค่าของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาโดยตรงแล้วแนวคิดในการคุ้มครองกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญายังถูกนำมาเชื่อมโยงกับหลักการในทางการค้าด้วย เหตุได้จากความตกลงระหว่างประเทศอันเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา เช่น ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Trade – Related Aspects of Intellectual Property Rights, including Trade in Counterfeit Goods) หรือ TRIPs ซึ่งเป็นความตกลงที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดหลักการอันเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่มีผลต่อการค้าทั้งภายในและระหว่างประเทศของนานาประเทศ ซึ่งประเทศไทยเองก็ได้เข้าร่วมเป็นภาคีในความตกลงนี้ด้วย (ไชยยศ เหมะรัชตะ, 2565 : 17)

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดียมีความหมาย ความสำคัญ คุณสมบัติ องค์ประกอบดังนี้

#### 3.1 ความหมายและความสำคัญของสื่อมัลติมีเดีย

ความหมายของมัลติมีเดีย

Jeffcoate (1995 : 24) ได้กล่าวถึง ความหมายของมัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิดโดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วยข้อความฐานข้อมูลตัวเลขกราฟิกภาพเสียงและ วิดีทัศน์

กิดานันท์ มลิทอง (2540 : 257) ให้ความหมายของสื่อมัลติมีเดียคือสื่อประสมโดยสรุปแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือกลุ่มสื่อหลายประเภทที่ใช้ร่วมกันในการเรียนการสอนและกลุ่มที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นพื้นฐานในกลุ่มที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นพื้นฐานในการเสนอสารสนเทศหรือการผลิตเพื่อเสนอข้อมูลต่างๆเช่นภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวตัวอักษรและเสียงในลักษณะสื่อหลายมิติโดยผู้ใช้งานโต้ตอบกับสื่อโดยตรง

พรเทพ เมืองแมน (2544 : 18) ได้ให้ความหมายเรื่องสื่อมัลติมีเดียคือการอาศัย ศักยภาพของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอทางข้อความครบอีกภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวและเสียงโดย ผู้เรียนสามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนพร้อมทั้งได้ผลย้อนกลับอย่างทันทีรวมทั้งสามารถ ประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา

มนต์ชัย เทียนทอง (2545 : 24) ได้กล่าวถึงความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่าเป็น การรวบรวมเทคโนโลยี หลายอย่างเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ในการออกแบบและใช้งาน มัลติมีเดียเกี่ยวข้องกับสื่อและวิธีการจำนวน 5 ส่วนดังนี้ ข้อความ (Text) เสียง (Sound) ภาพ (Picture) ภาพวีดิทัศน์ (Video) การปฏิสัมพันธ์ (Interaction)

ครรชิต มาลัยวงศ์ (2549 : 37) ได้กล่าวถึง ความหมายของมัลติมีเดียไว้ว่าเป็น เทคโนโลยีที่ทำให้ คอมพิวเตอร์สามารถแสดงข้อความเสียง และภาพ ซึ่งอาจจะเป็นภาพนิ่งหรือ ภาพเคลื่อนไหวได้พร้อมๆ กัน โดยผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับข้อความ ภาพ และเสียงที่เห็นและได้ยิน

ธีรพร วันพุธ (2561 : 11) ได้กล่าวถึงสื่อมัลติมีเดียว่า หมายถึงการนำสื่อหลายแบบมา ประสมกันประกอบด้วยภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวข้อความเสียงผ่านกระบวนการผลิตทางคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์สามารถควบคุมสื่อต่างๆได้ตามความต้องการเพื่อให้เกิด การบรรลุวัตถุประสงค์การใช้งาน

มัลติมีเดีย (Multimedia) หรือสื่อประสม หมายถึง การใช้สื่อหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ซึ่งอยู่ในรูปของไฟล์เอกสาร ไฟล์ภาพและไฟล์เพลง ที่บันทึกอยู่ในสื่อบันทึกข้อมูลชนิดต่างๆมาประกอบรวมกัน เพื่อนำเสนอข้อมูลหรือข่าวสารให้ผู้ใช้ ผู้ชมหรือผู้ฟังเกิดความรู้ความเข้าใจในข่าวสารหรือข้อมูลที่นำเสนอ และได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินไปด้วย ตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียที่พบเห็นกันทั่วไป เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CA) เกมคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ มิวสิควิดีโอ สื่อมัลติมีเดียใช้คอมพิวเตอร์แสดงผลในลักษณะผสมสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน ทั้งตัวอักษรรูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ โดยเน้นการโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้

### 3.2 คุณสมบัติและองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดียมีคุณสมบัติและมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

คุณสมบัติของสื่อมัลติมีเดีย

1. Multiple Media หรือ สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อชนิดต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ภาพ เสียง และวิดีโอ เป็นต้น มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อนำเสนอข้อมูลในรูปแบบ มัลติมีเดีย ซึ่งสามารถใช้สื่อหลากหลายรูปแบบเพื่อแทนข้อมูลได้ โดยจะต้องอาศัยฮาร์ดแวร์และ ซอฟต์แวร์ที่มีประสิทธิภาพสำหรับสร้างและแสดงผลมัลติมีเดีย

2. Non-Linearity เป็นการนำเสนอมัลติมีเดียที่ผู้ใช้สามารถควบคุมการนำเสนอได้ ด้วยการ Jumping หรือ Navigating จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งที่มีการเชื่อมโยงอย่างอิสระที่ไม่ใช่ ลำดับเป็นเส้นตรง โดยสามารถเข้าถึงข้อมูลในตำแหน่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว และสามารถเลือก รูปแบบการแสดงผลด้วยการป้อนคำสั่ง จากนั้นระบบจะทำหน้าที่สืบค้นและเข้าถึงข้อมูลให้ อย่างรวดเร็ว

3. Interactivity หรือ การโต้ตอบ คือ การสื่อสารระหว่างผู้ใช้กับมัลติมีเดียเพื่อควบคุม การนำเสนอมัลติมีเดียด้วยการป้อนคำสั่งผ่านทางหน้าจอ เช่น การป้อนชื่อเพลงเพื่อค้นหาเพลง



ที่ต้องการเปิด เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถควบคุมการเล่นผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ที่อยู่บนหน้าจอได้ เช่น ปุ่มเมนูหรือไฮเปอร์ลิงก์ เป็นต้น ดังนั้นผู้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียจึงควรสร้างการควบคุม การเล่นเกม ระบบการรับข้อมูล ค้นหาข้อมูล และการแสดงผลไว้รองรับด้วย

4. Digital Representation หรือ การแทนข้อมูลด้วยรูปแบบดิจิทัล คือ สามารถนำข้อมูลไปใช้งานและจัดเก็บบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ นอกจากนี้ยังสามารถจัดเก็บข้อมูลไว้บนอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลแบบพกพาชนิดต่าง ๆ เช่น ดิสก์ ซีดี และดีวีดี เป็นต้น ข้อมูลแบบดิจิทัลสามารถนำมาแก้ไขปรับปรุงและบีบอัดเพื่อลดขนาดไฟล์ได้อีกด้วย

5. Integrity หรือ ความสมบูรณ์ หมายถึง ความสามารถในการนำเสนอสื่อต่าง ๆ ในรูปแบบมัลติมีเดียได้อย่างครบถ้วน และสามารถควบคุมการนำเสนอได้อย่างอิสระ สิ่งประดิษฐ์และผลงานต่าง ๆ ด้านมัลติมีเดียสามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่าง ๆ ได้เป็น 5 ชนิด ประกอบด้วย ข้อความหรือตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และภาพวิดีโอ (Video) แล้วนำมาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบ (Interaction) ระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกกระทำต่อมัลติมีเดียได้ตามต้องการ เช่น ผู้ใช้ทำการเลือกรายการและตอบคำถามผ่านทางจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์จากระบบคอมพิวเตอร์จะทำการประมวลผลและแสดงผลลัพธ์ย้อนกลับผ่านทางจอภาพให้ผู้ใช้อีกครั้ง เป็นต้น นอกจากนี้การปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับเครื่องมือและรูปแบบที่จะนำมาประยุกต์ใช้งาน เช่น การสร้างปุ่มเมนูหรือข้อความที่มีสีแตกต่างจากข้อความปกติ เมื่อผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กับส่วนนี้ ระบบก็จะเชื่อมโยงไปยังส่วนอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง หรือวิดีโอ ตามที่ได้มีการออกแบบไว้ ดังนั้นจึงถือได้ว่าการปฏิสัมพันธ์ในมัลติมีเดียเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าส่วนอื่น ๆ

องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย

องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียแบ่งได้เป็น 5 ชนิด ประกอบด้วย

1. ข้อความหรือตัวอักษร (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของสื่อมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์เพราะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามต้องการและสามารถกำหนดลักษณะของการโต้ตอบในระหว่างการนำเสนอได้ ข้อความหรือตัวอักษรสามารถแบ่งประเภทได้หลายรูปแบบดังนี้ คือ

1.1 ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความที่ได้จากการพิมพ์ด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ (Word Processor) เช่น โปรแกรม Notepad, โปรแกรม Text Editor และโปรแกรม Microsoft Word เป็นต้น

1.2 ข้อความจากการสแกนด้วยเครื่องสแกนเนอร์ เป็นข้อความในลักษณะภาพหรือ Image ที่ได้จากการนำเอกสารที่พิมพ์ไว้แล้วหรือเอกสารต้นฉบับ มาทำการสแกนด้วยเครื่องสแกนเนอร์ (Scanner) ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นภาพ (Image) 1 ภาพ ซึ่งในปัจจุบันสามารถแปลงข้อความภาพที่สแกนได้เป็นข้อความปกติ โดยอาศัยโปรแกรมประเภท OCR (Optical Character Reader) เช่น โปรแกรม DocScan OCR, Cuneiform Pro OCR เป็นต้น

1.3 ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hyper Text) เป็นรูปแบบของข้อความที่ได้รับความนิยมสูงโดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บไซต์ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิคการลิงก์หรือ

เชื่อมโยงข้อความไปยังข้อความหรือจุดอื่น ๆ ได้ โดยภาษาที่ใช้ในการสร้างเอกสารไฮเปอร์เท็กซ์ คือ ภาษา HTML (Hypertext Markup Language) ในปัจจุบันหน่วยงานต่าง ๆ นิยมเผยแพร่ข้อมูลเป็นข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ผ่านเว็บไซต์ซึ่งข้อความที่เป็นไฮเปอร์เท็กซ์เมื่อผู้คลิกจะสามารถเชื่อมโยงไปหน้าต่อไปได้เรียกข้อความนี้ว่า ไฮเปอร์ลิงค์

2. ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพลายเส้น ภาพกราฟิก ภาพนิ่งมีบทบาทต่อระบบงานสื่อมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เพราะภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร เพราะข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสารวิชาการ โปสเตอร์โฆษณา แผ่นพับ บัตรอวยพร และในปัจจุบันนิยมใช้ภาพนิ่งประกอบการนำเสนอข่าวสารหรือเชื่อมโยงเรื่องราวเข้าด้วยกันในรูปแบบของมัลติมีเดียหรือสื่อประสม ภาพนิ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 ภาพบิตแมพ (Bitmap) เป็นภาพที่มีการเก็บข้อมูลแบบพิกเซลหรือจุดเล็ก ๆ ที่แสดงค่าสี ดังนั้นภาพหนึ่ง ๆ จึงเกิดจากจุดเล็ก ๆ หลาย ๆ จุดประกอบกันทำให้รูปภาพแต่ละภาพใช้หน่วยความจำในการจัดเก็บข้อมูลมาก ขนาดของไฟล์ข้อมูลจะมีขนาดใหญ่ เมื่อผู้ใช้ทำการขยายภาพบิตแมพจะทำให้ภาพนั้นไม่ชัดเจนเห็นจุดสีที่ประกอบกันแตกกระจายอยู่ ดังนั้นจึงมีเทคนิคการบีบอัดข้อมูลฟอร์แมตของภาพบิตแมพที่รู้จักกันดี ได้แก่ .BMP, .PCX, .GIF, .JPG, .TIF ส่วนโปรแกรมที่ใช้สร้างภาพบิตแมพ ได้แก่ Adobe Photoshop และ Gimp เป็นต้น

2.2 ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่สร้างจากส่วนประกอบของเส้นลักษณะต่าง ๆ และคุณสมบัติเกี่ยวกับสีของเส้นนั้น ๆ ซึ่งสร้างจากการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เช่น ภาพของคนจะถูกสร้างด้วยจุดของเส้นหลาย ๆ จุดประกอบกันเป็นลักษณะของโครงร่าง (Outline) และสีของคนก็เกิดจากสีของเส้นโครงร่างนั้น ๆ กับพื้นที่ผิวภายในนั่นเอง เมื่อมีการแก้ไขภาพหรือขยายภาพจะไม่ทำให้ภาพสูญเสียความละเอียดของภาพ ตัวอย่างภาพแบบเวกเตอร์ที่รู้จักกันดี คือ ภาพคลิปอาร์ต (Clipart) ของ Microsoft Office ภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator, Inscap และ Macromedia Freehand เป็นต้น โดยภาพเหล่านี้จะมีนามสกุล .WMF

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน การเคลื่อนที่ของนกบิน การวิ่งของสัตว์ การสร้างภาพเคลื่อนไหวมีจุดประสงค์เพื่อสร้างจินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้ซอฟต์แวร์ที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

4. เสียง (Sound) เป็นองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียที่ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปแบบสัญญาณดิจิทัลหรือสัญญาณไฟฟ้าซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้ซอฟต์แวร์ที่ออกแบบมาโดยเฉพาะเพื่อให้การนำเสนอข้อมูลข่าวสารน่าสนใจ น่าติดตาม และสอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ ซึ่งเสียงสามารถนำเข้ามาผ่านทางไมโครโฟนแล้วบันทึกลงในแถบบันทึกเสียง แผ่นซีดี และหน่วยความจำแบบแฟลชลักษณะของเสียงประกอบด้วย

4.1 คลื่นเสียงแบบออดิโอ (Audio) มีฟอร์แมตเป็น .WAV, .AU การบันทึกจะบันทึกตามลูกคลื่นเสียง โดยมีการแปลงสัญญาณเสียงที่เป็นอนาล็อกให้เป็นสัญญาณดิจิทัล ไฟล์ประเภทนี้จะใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บมากทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่ซึ่งได้จากการเล่นจากเครื่องดนตรี

4.2 MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นรูปแบบของเสียงที่ใช้แทนเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ สามารถเก็บข้อมูลและให้วงจรรีเลย์ทรอนิกส์สร้างเสียงตามตัวโน้ตเสมือนการเล่นของเครื่องเล่นดนตรีนั้น ๆ เสียงที่มีคุณภาพดีมักจะเป็นไฟล์ที่มีขนาดใหญ่ ใช้เนื้อที่ในการจัดเก็บมาก ดังนั้นจึงต้องมีการบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กลง โดยมาตรฐานการบีบอัดข้อมูลที่นิยมใช้กัน คือ MPEG และ MP3 (MPEG 1 Audio Layer 3) ซึ่งก็คือเทคโนโลยีการบีบอัดข้อมูลเสียงของมาตรฐาน MPEG 1 นั่นเอง เป็นไฟล์ที่นิยมใช้กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ CD เพลง MP3 ที่นิยมฟังกันในปัจจุบัน อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเสียง ได้แก่ ไมโครโฟน ลำโพง และการ์ดเสียง (Sound Card)

5. วิดีโอ (video) เป็นองค์ประกอบที่สามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพทั้งนิ่งและเคลื่อนไหวประกอบเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่น แต่การใช้วิดีโอในงานสื่อมัลติมีเดียจะทำให้สิ้นเปลืองพื้นที่หน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เพราะต้องนำเสนอวิดีโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที ถ้าหากประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อนการนำเสนอภาพเพียง 1 นาที อาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 เมกะไบต์ ซึ่งจะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่มาก แต่เมื่อพัฒนาเทคโนโลยีบีบอัดขนาดของภาพอย่างต่อเนื่องจึงทำให้วิดีโอมีความจุน้อยลง สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยภาพและเสียงจะมาในรูปแบบวิดีโอนามสกุล .avi, .mpeg, .wmv, .wma. รูปแบบของไฟล์วิดีโอที่ใช้ในการบันทึกภาพและเสียงที่สามารถทำงานกับคอมพิวเตอร์ได้เลยมีหลายรูปแบบ

เทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดีย

เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียเป็นเทคโนโลยีของสื่อหลากหลายสื่อ ซึ่งสามารถแบ่งเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องได้ ดังนี้

1. เทคโนโลยีเกี่ยวกับเสียง (Audio Technology) เป็นเทคโนโลยีที่รวมเสียงพูดและเสียงดนตรี ตั้งแต่การประมวลผล การแสดงผล การจัดการต่าง ๆ เช่น การบีบอัดสัญญาณ การสื่อสาร การส่งสัญญาณ

2. เทคโนโลยีเกี่ยวกับวิดีโอ (Video Technology) ได้แก่ การจัดเก็บ การประมวลผล การปรับแต่ง การใช้งาน การเรียกหา สืบค้น การส่งกระจาย มาตรฐานการบีบอัดสัญญาณ การเข้าและถอดรหัส การส่งข้อมูล การทำงานร่วมกับสื่ออื่น ๆ

3. เทคโนโลยีรูปภาพ (Image Technology) เป็นการพัฒนาและประยุกต์ใช้ภาพ การจัดการฟอร์แมต คลังภาพ การค้นหา การสร้าง และการตกแต่งภาพ

4. เทคโนโลยีข้อความ (Text Technology) เกี่ยวกับการใช้ข้อความหรือตัวอักษรและลักษณะรูปแบบของข้อความแบบต่าง ๆ

5. เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวและภาพสามมิติ (Animation & 3D Technology) เป็นเทคโนโลยีเกี่ยวกับการแสดงผลภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ รวมถึงการสร้างภาพเสมือนจริง (VR-Virtual Reality) การสร้าง ตกแต่ง ประมวลผล และการใช้งาน

6. เทคโนโลยีการพัฒนา (Authoring System Technology) คือ เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อสร้างเครื่องมือสำหรับงานพัฒนาวัสดุมีเดียในรูปของซอฟต์แวร์ช่วยในการนำข้อมูลเนื้อหา (Content) เข้าไปเก็บตามสื่อรูปแบบต่าง ๆ ที่วางไว้เพื่อนำเสนอ เช่น การใช้เครื่องมือต่าง ๆ หรือการสร้างเครื่องมือใหม่ ๆ

7. เทคโนโลยีกับระบบการศึกษา เป็นการศึกษาเพื่อนำเอาเทคโนโลยีวัสดุมีเดียมาประยุกต์ใช้กับระบบการศึกษาในรูปของ CAI-Computer Aided Instruction, CBT-Computer Based Training ตลอดจนงานประชาสัมพันธ์โฆษณา สร้างภาพยนตร์

8. เทคโนโลยีการผลิต (Publishing Technology) เป็นการศึกษาเพื่อนำเอาสื่อวัสดุมีเดียมาใช้ในงานพิมพ์เพื่อเพิ่มชีวิตชีวาให้กับงานพิมพ์ มีรูปแบบที่โดดเด่น และนำเสนอหรือพิมพ์ลงสื่อได้หลากหลายรูปแบบ เช่น งาน DTP-Desktop Publishing, CD-ROM Title & Publishing

9. เทคโนโลยีการกระจาย (Broadcasting & Conferencing) สิ่งเกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ข้อมูล เผยแพร่สัญญาณ เช่น Conference, Multicasting Backbone เป็นต้น

10. เทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูล (Storage Technology) เนื่องจากข้อมูลด้านสื่อวัสดุมีเดียมักจะมีขนาดใหญ่ทำให้ต้องเกี่ยวข้องกับสื่อบันทึกข้อมูลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อรูปแบบการบีบอัดข้อมูล รูปแบบการบันทึกข้อมูล

11. เทคโนโลยี WWW & Hypertext โดยจะช่วยให้เกิดการเผยแพร่สื่อวัสดุมีเดียในรูปแบบที่นิยมมากที่สุดและเร็วที่สุดผ่านระบบ WWW และมีระบบโต้ตอบด้วยเทคโนโลยี Hypertext & Hypermedia

12. เทคโนโลยีคลังข้อมูล (Media Archives) ซึ่งเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลปริมาณมาก ๆ และการเรียกค้นภายหลัง เช่น Photo & Image Server, AVI archives

เทคโนโลยีที่กล่าวมาข้างต้นเป็นส่วนประกอบที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้สื่อวัสดุมีเดียมีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า คุณสมบัติที่หลากหลาย มีความเอนกประสงค์ในการใช้งานส่งผลให้เทคโนโลยีสื่อวัสดุมีเดีย มีความน่าสนใจ และนำมาใช้ทั้งการเก็บข้อมูล ประมวลผลและนำเสนอข้อมูลตามความต้องการของผู้ใช้งาน

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โกเมน ดกโบราณ (2560 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อวัสดุมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องสารสนเทศสำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี พบว่าผลการเรียนรู้ด้วยสื่อวัสดุมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาวิทาลัยเทคโนโลยีสุรนารีสูงกว่าหลังเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับจุด 05 และความพึงพอใจของบุคลากรที่มีต่อสื่อวัสดุมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารีอยู่ในระดับมาก

วิณัฏฐ์อันธ์ ปาวสานต์ (2556 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเรื่อง ปัญหาการอนุญาตให้ใช้สิทธิในลิขสิทธิ์งานดนตรีกรรม : ศึกษากรณี การจัดเก็บค่าตอบแทนซ้ำซ้อนจากผู้ใช้งานลิขสิทธิ์ พบว่าประเด็นการเรียกค่าตอบแทนซ้ำซ้อนในงานดนตรีกรรม ส่วนหนึ่งเกิดจากลักษณะของการใช้งาน

ดนตรีกรรมของผู้ใช้งานการกำหนดสิทธิ์ตามกฎหมายและระบบลิขสิทธิ์ที่ไม่มีระบบของการจดทะเบียนรวมถึงการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในลิขสิทธิ์และระบบการจัดเก็บค่าตอบแทนในงานดนตรีกรรม

ทศพร ทิพย์นัม (2562 : 250-257) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การรับรู้กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยเทคนิคนครพนม ผลการวิจัยที่สำคัญพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเคยตัดต่อภาพผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตส่วนใหญ่เคยทำอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 29.51 เคยคัดลอก เพลง ภาพยนตร์ในเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่ให้กับผู้อื่น ส่วนใหญ่เคยทำอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.10 เคยติดตั้งโปรแกรมและใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย ส่วนใหญ่เคยทำอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 31.48 เคยนำผลงานของผู้อื่นที่เผยแพร่บนเว็บไซต์มาใช้ในการเรียน ส่วนใหญ่เคยทำอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 16.72 สำหรับแนวทางในการส่งเสริมการรับรู้กฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ฯ แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 1.ด้านความรู้ความเข้าใจ 1.1 ควรให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้ โซเชียลมีเดียต่างๆในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์เพื่อป้องกันการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ 1.2 ควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรับรู้การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ให้ลดน้อยลง เช่น ประชาสัมพันธ์ความรู้ความเข้าใจทั้งในรูปเอกสารและผ่านสื่ออื่นๆ 1.3 การพัฒนาสื่อวิดีโอเพื่อความรู้กับนักศึกษาเช่น ภาพนิ่งอินโฟกราฟฟิค อนิเมชันเรื่องความรู้เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชน 2. ด้านพฤติกรรมกรรมการกระทำความผิดได้แก่ 2.1 ควรสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ให้กับนักศึกษา และควรถ่ายทอดความรู้หรือแนวคิดที่สร้างสรรค์เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในทางที่ถูกต้องให้กับนักศึกษา เช่น การสร้างความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวกับฐานความผิดองค์ ประกอบความผิดและบทกำหนดโทษของพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ. ศ. 2560 สอดคล้องกับแนวทางการเผยแพร่กฎหมายเพื่อสร้างการรับรู้ให้แก่ประชาชน รัฐและหน่วยงานภาครัฐควรมีการเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมแก่ประชาชน โดยได้เสนอแนวทางการเผยแพร่กฎหมายเพื่อสร้างการรับรู้ให้แก่ประชาชน และปลูกฝังการสร้างจิตสำนึกในการเคารพและปฏิบัติตามกฎหมายแก่เด็กและเยาวชนทุกระดับ 2.2 ควรสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องเช่นการโพสต์หรือเผยแพร่ภาพลามกอนาจารทางเว็บไซต์หรือที่ผู้อื่นเข้าไปดูได้การเข้าอีเมลผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ 2.3 สร้างบทบาทสมมติให้นักศึกษาทำการแสดงโดยเลือกการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์พร้อมบทลงโทษและตัวอย่างพฤติกรรมให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็นว่าพฤติกรรมดังกล่าวถูกต้องหรือไม่และมีต้องรับลงโทษอย่างไร

ณัฐภณ สุเมธอริคม (2554 : 17 ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตวิชาการจัดแสงเพื่องานออกอากาศระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผลการวิจัยที่สำคัญพบว่า 1.สื่อคอมพิวเตอร์มีผลดีมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และมีคุณภาพสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริง เป็นสื่อคอมพิวเตอร์มีผลดีมีประสิทธิภาพ 2.สื่อคอมพิวเตอร์มีผลดีมีเดียตอบสนองความต้องการของการเรียนรายบุคคล ทั้งยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน บทเรียนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกพอใจไม่กดดันในขณะที่เรียนเมื่อเรียนไม่ทันผู้อื่น ทำให้ไม่

เครียดในระหว่างเรียน ที่สำคัญสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาส่งผลให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียน และมีข้อเสนอแนะที่สำคัญว่า ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในการเรียนอย่างมากจึงควรสนับสนุนให้มีการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในสถานศึกษาให้มากขึ้น เพื่อเป็นสื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ด้วยตนเอง และตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล

อมิณา ฉายสุวรรณ และชุมพล จันทร์ฉลอง (2565 : 195 ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ความเป็นกรดเบสทางเคมี ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยที่สำคัญพบว่า การประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องความเป็นกรดเบสทางเคมีผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญสรุปผลการประเมินคุณภาพในภาพรวมมีคุณภาพทั้ง 4 ด้านมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 ซึ่งระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมากเนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอย่างเป็นขั้นตอนตามหลักการของ ADDIE Model ที่วางแผนไว้และนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมกับการเรียนแล้วสื่อมัลติมีเดียอันนี้ได้ผ่านกระบวนการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและได้ทำการปรับปรุงให้มีเนื้อหา กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวรวมทั้งเสียงที่เหมาะสมเพื่อทำให้สื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจมากขึ้นและผู้เรียนสามารถนำไปเรียนรู้ด้วยตัวเองได้ตลอดเวลา และได้ให้ข้อเสนอแนะดังนี้ 1.ควรนำสื่อมัลติมีเดียรวมกับการเรียนการสอนในรูปแบบอื่นโดยใช้กิจกรรมหรือรูปแบบการสอนที่หลากหลายมากขึ้น 2.ควรปรับปรุงคุณภาพด้านภาพและเสียงให้พร้อมนำเสนอในช่องทางารับชมที่หลากหลายให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากการศึกษางานข้างต้นผู้วิจัยจึงนำมาประยุกต์โดยศึกษาการรับรู้กฎหมายลิขสิทธิ์และเลือกใช้สื่อมัลติมีเดียในการส่งเสริมการรับรู้กฎหมายลิขสิทธิ์ โดยการแบ่งหัวข้อในการรับรู้กฎหมายลิขสิทธิ์แต่ละด้านนำมาจากแต่ละหมวดของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ โดยมี 4 ด้านได้แก่ ด้านความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ ด้านการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ความรู้เกี่ยวกับเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้สร้างสรรค์ บุคคลอื่น การละเมิดลิขสิทธิ์ และด้านข้อยกเว้นในการละเมิดลิขสิทธิ์ และนำหลักการ ADDIE Model มาใช้ในการสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการรับรู้กฎหมายลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี