

ลิขสิทธิ์ในงานวิชาการยุคเทคโนโลยีดิจิทัล
COPYRIGHT OF ACADEMIC WORK AT DIGITAL AGE

สุวิมล พิชญไพบูลย์^{1*}

Suwimol Pichayapaiboon^{1*}

¹ นักวิจัยอิสระ

¹ Independent researcher

(Received: April 12, 2020; Revised: June 5, 2020; Accepted: July 1, 2020)

บทคัดย่อ

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันไม่ว่าในด้านใด การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นกลไกในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจและสังคมให้รุดหน้ายิ่งขึ้น ยังมีผู้ใช้งานมากขึ้นจึงจำเป็นต้องมีมาตรการเพิ่มขึ้น สร้างความท้าทายต่อการคุ้มครองและส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ลิขสิทธิ์ที่มีกฎหมายกำหนดความคุ้มครองงานของผู้สร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์งาน

ด้วยเหตุที่ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ยังไม่มีขีดจำกัด ย่อมส่งผลต่อทุกด้านในสังคมทั้งด้านบวก และด้านลบ ทว่าผลกระทบทางลบ คือ ทำให้มีโอกาสนในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือถ่ายโอนข้อมูลสามารถกระทำได้ง่าย จึงก่อให้เกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในลักษณะเช่นนี้จึงทำให้มีมาตรการทางเทคโนโลยี (Technological Protection Measures : TPM) มาใช้เป็นเครื่องมือในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ ทว่า มาตรการนี้กลับก่อให้เกิดปัญหาในการเข้าถึงข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้อยู่ในแวดวงวิชาการ การใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์โดยชอบด้วยกฎหมายต้องถูกจำกัดลงจากการใช้มาตรการทางเทคโนโลยีเนื่องจากผู้ใช้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นไม่สามารถเข้าถึงงานได้ หรือไม่สามารถใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นโดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แม้การใช้งานนั้นจะเป็นไปโดยชอบด้วยกฎหมายก็ตาม

คำสำคัญ: เทคโนโลยีดิจิทัล, มาตรการทางเทคโนโลยี, ลิขสิทธิ์

¹ นักวิจัยอิสระ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., 14 พัฒนเวศม์ 2 ปรีดี พนมยงค์ 26 วัดนา, กรุงเทพฯ

Independent researcher, Asst. Prof. Dr., 14 Pattanawet 2 Preedee Phanomyong 26 Wattana, Bangkok.

* Corresponding author, E-mail address: saisawasdi@gmail.com

ABSTRACT

Currently, digital technology influences all aspects of society. The rapid development of digital technology has created a system that drives social economics. Therefore, an increase in users creates challenges related to intellectual property and copyright issues. This leads to new laws being implemented to keep pace with changes in technology.

As technology progresses over time, this situation could have both positive and negative impacts to society. However, the negative impacts could have a greater effect than the positive impacts. Technological Protection Measures (TPM) were implemented to protect against copyright infringement. Nevertheless, these measures could limit the use of copyright material without the permission from the owner even if utilized lawfully.

Key words: digital technology, Technological Protection Measures, copyright

1. บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันไม่ว่าในด้านใด การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลจึงเป็นกลไกในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจ และสังคมให้รุดหน้ายิ่งขึ้น ยังมีผู้ใช้งานมากขึ้นจึงทำให้ต้องมีมาตรการเพิ่มขึ้น สร้างความท้าทายต่อการคุ้มครอง และส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ลิขสิทธิ์ที่มีกฎหมายกำหนดความคุ้มครองงานของผู้สร้างสรรค์ ที่จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์งาน ด้วยเหตุที่ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ยังไม่มีขีดจำกัด ย่อมส่งผลต่อทุกด้านในสังคมทั้งด้านบวก และด้านลบ ทว่าผลกระทบทางลบ คือ ทำให้มีโอกาสในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือถ่ายโอนข้อมูล สามารถกระทำได้ง่าย จึงก่อให้เกิดปัญหาการละเมิด ลิขสิทธิ์ ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในลักษณะเช่นนี้จึงทำให้มีมาตรการทางเทคโนโลยี (Technological Protection Measures : TPM) มาใช้เป็นเครื่องมือในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ ทว่ามาตรการนี้กลับก่อให้เกิดปัญหาในการเข้าถึงข้อมูลอันมี ลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้อยู่ในแวดวงวิชาการ การใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์โดยชอบด้วยกฎหมายต้องถูกจำกัดลงไปจากการใช้มาตรการทางเทคโนโลยี เนื่องจากผู้ใช้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นไม่สามารถเข้าถึงงานได้ หรือไม่สามารถใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แม้การใช้งานนั้นจะเป็นไปโดยชอบด้วยกฎหมายก็ตาม ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ทั้งด้านการศึกษา ด้านอาชีพ และด้านอื่น ๆ ความก้าวหน้าด้านสารสนเทศทำให้ง่ายต่อการค้นหาสิ่งต่าง ๆ ทุกด้าน อาทิ การค้นหาความรู้ ค้นหาข้อมูลที่น่าสนใจมาใช้ประโยชน์ ค้นหาสถานที่ท่องเที่ยว ย่อโลกนี้ให้แคบลง และง่ายต่อการติดต่อสื่อสารถึงกัน แม้อยู่คนละซีกโลกก็ตาม ความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโลกง่ายต่อการค้นหา และค้นคว้าโดยไม่จำกัด ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่ว่าจะเป็นการจัดเก็บข้อมูลด้วยระบบดิจิทัล หรือการส่งข้อมูลผ่านดาวเทียม หรือไฟเบอร์ออปติก ย่อมช่วยส่งเสริมการเผยแพร่ข้อมูลความรู้ในทุกมุมโลก

การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกลไกในการขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจและสังคม ให้รุดหน้ายิ่งขึ้น รวมถึงพฤติกรรมของคนที่มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก จากการสำรวจของบริษัท We are Social พบว่า เดือนมกราคม 2561 ประเทศไทยมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตถึง 82% ของประชากรทั้งหมด จากการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัล ทำให้เกิดรูปแบบธุรกิจใหม่ ๆ พฤติกรรมของคนก็เปลี่ยนไป รูปแบบทรัพย์สินทางปัญญา (Copyright, Patent/ Petty Patent, Trademark, Trade Secret) ที่เปลี่ยนไป ย่อมส่งผลกระทบ และสร้างความท้าทายต่อการคุ้มครอง และส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญาไปทั่วโลก หลายประเทศจึงดำเนินการปรับปรุงมาตรการ และนโยบายด้านการคุ้มครอง และป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ให้ทันต่อบริบทของยุคสมัย (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล,

2561) แม้ว่าเทคโนโลยีจะช่วยให้ชีวิตประจำวันง่ายขึ้น ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต ภาพและเสียงถูกนำออกเผยแพร่อย่างกว้างขวาง จึงก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์แต่การนำข้อมูลจากเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้ประโยชน์ย่อมมีข้อจำกัดด้วยหลักกฎหมาย และหลักศีลธรรม รวมถึงจรรยาบรรณ และจริยธรรม

กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นไปตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 คือเป็นประเภทหนึ่งของทรัพย์สินทางปัญญาที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ ไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น งานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง ผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน

ดังนั้นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่กฎหมายคุ้มครอง จะต้องมีการคุ้มครองการแสดงออกของความคิด (expressions of idea) และเป็นงานสร้างสรรค์ ซึ่งผลงานสร้างสรรค์นั้นต้องเกิดจากการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์โดยไม่ทำซ้ำ ลอกเลียน หรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยมิได้รับอนุญาต แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นงานใหม่ที่ไม่มีใครเคยทำมาก่อน หรือเป็นงานที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน และผลงานสร้างสรรค์ต้องเกิดจากความวิริยะอุตสาหะของผู้สร้างงานโดยทุ่มเทกำลัง สติปัญญา ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ลงในงานพอสมควร มิใช่งานอันเกิดขึ้นโดยบังเอิญ

สำหรับเจตนารมณ์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ การส่งเสริมการสร้างสรรคงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม ทว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์มีข้อจำกัด 3 ประการ คือ

- 1) มิให้สิทธิเหนือความคิด แต่ให้สิทธิที่จะป้องกันการลอกเลียนผลงาน ดังนั้น การสร้างสรรคงานโดยอิสระมิได้ลอกเลียนงานของผู้อื่นจึงไม่ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์
- 2) มิได้คุ้มครองความคิด แต่คุ้มครองการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) ซึ่งจำต้องมีการจำแนกความแตกต่างระหว่างความคิดกับการแสดงออกซึ่งความคิด (Idea/Expression Dichotomy) เพื่อมิให้มีการผูกขาดทางความคิด และส่งเสริมให้มีการถ่ายทอดความคิดสู่สังคมในรูปแบบต่าง ๆ
- 3) ไม่คุ้มครองข้อเท็จจริง (Facts) ระบบ วิธีการ และขั้นตอนต่าง ๆ เช่น ผู้ประพันธ์หนังสือจะไม่มีลิขสิทธิ์ในข้อเท็จจริงที่กล่าวไว้ในหนังสือ ข้อเท็จจริงถือเป็นสมบัติสาธารณะ (Public Domain) ที่ไม่มีข้อจำกัดในการใช้ โดยไม่คำนึงว่าการได้มาซึ่งข้อเท็จจริงนั้นจะเป็นไปด้วยความยากลำบาก หรือมีค่าใช้จ่ายมากน้อยเพียงใด เช่น นายเอกเขียนหนังสือเกี่ยวกับภูเขาไฟในประเทศอินโดนีเซีย โดยใช้เวลาในการรวบรวมข้อเท็จจริงเป็นระยะเวลานานหลายปี นายเอกมีลิขสิทธิ์ในถ้อยคำและรูปแบบของหนังสือนั้นเท่านั้น ส่วนข้อเท็จจริงเกี่ยวกับภูเขาไฟในประเทศอินโดนีเซียไม่ถือเป็นลิขสิทธิ์ของนายเอก บุคคลอื่นสามารถนำข้อเท็จจริงเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ได้

สำหรับงานอันมีลิขสิทธิ์ กฎหมายให้การคุ้มครองงานสร้างสรรค์ 9 ประเภท ได้แก่

- 1) งานวรรณกรรม (หนังสือ จุลสาร สิ่งพิมพ์ คำปราศรัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ)
- 2) งานนาฏกรรม (ท่ารำ ท่าเต้น ฯลฯ)
- 3) งานศิลปกรรม (จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ศิลปะประยุกต์ ฯลฯ)
- 4) งานดนตรีกรรม (ทำนอง ทำนองและเนื้อร้อง ฯลฯ)
- 5) งานสิ่งบันทึกเสียง (เทป ซีดี)
- 6) งานโสตทัศนวัสดุ (วีซีดี ดีวีดี ที่มีภาพ หรือมีทั้งภาพและเสียง)
- 7) งานภาพยนตร์
- 8) งานแพร่เสียงแพร่ภาพ
- 9) งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ

แต่ปัจจุบันได้ขยายไปยังสื่อและเทคโนโลยีประเภทอื่น รวมทั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีโทรคมนาคม ภาพยนตร์ และดนตรี ฯลฯ

นอกจากนี้ประเด็นเรื่องความเป็นเจ้าของ หากเป็นกรณีทรัพย์สินทั่วไป ความเป็นเจ้าของถูกกำหนดด้วยการครอบครอง หรือกรรมสิทธิ์ในทะเบียน เช่น ที่ดิน หรือสิ่งปลูกสร้าง แต่ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่าง ดังนั้น ความเป็นเจ้าของจึงไม่อาจกำหนดได้จากการครอบครอง หรือการจดทะเบียนเสมอไป ทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ จึงมีการกำหนดความเป็นเจ้าของด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน อาทิ ทรัพย์สินทางปัญญาประเภท “สิทธิบัตร” กำหนดความเป็นเจ้าของสำหรับผู้ที่ยื่นขอรับความคุ้มครองรายแรก (First to file) ด้วยการประดิษฐ์ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งต้องมีลักษณะตามเงื่อนไขที่ระบุไว้ในกฎหมาย หรือทรัพย์สินทางปัญญาประเภท “เครื่องหมายการค้า” การกำหนดความเป็นเจ้าของจะใช้ระบบสมรหว่างการจดทะเบียน และการใช้ โดยหลัก คือ ผู้ที่จดทะเบียนเครื่องหมายการค้าเป็นรายแรกจะเป็นผู้มีสิทธิในเครื่องหมายการค้า นั้น ยกเว้นจะมีผู้ใช้เครื่องหมายการค้า นั้นก่อนวันที่จดทะเบียน ส่วนทรัพย์สินทางปัญญาที่มีปัญหาในการกำหนดความเป็นเจ้าของมากที่สุด คือ “ลิขสิทธิ์” เพราะกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานได้ลิขสิทธิ์ทันทีโดยมิต้องจดทะเบียน ลิขสิทธิ์ตามลิขสิทธิ์จะเกิดขึ้นเฉพาะในส่วนงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยมิได้ลอกเลียนผู้อื่น หรือการสร้างสรรค์งานโดยตนเอง (Originality) การสร้างสรรค์โดยตนเองจึงมีความสำคัญต่อการกำหนดความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่การพิสูจน์ถึงการสร้างสรรค์โดยตนเองนั้น มิใช่เป็นสิ่งที่พิสูจน์ได้ง่าย (จักรกฤษณ์ ควรพจน์ และนันทน์ อินทนนท์, 2550)

ด้วยงานอันมีลิขสิทธิ์นี้สามารถนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ใน 4 วิธี ได้แก่ การเผยแพร่ด้วยการจำหน่าย การเผยแพร่ด้วยการคิดค่าบริการเพื่อเข้าถึงข้อมูล การเผยแพร่เนื้อหาของงานโดยไม่คิดค่าตอบแทน และการเผยแพร่ในระบบดิจิทัลออนไลน์ ด้วยเหตุนี้เองเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเข้ามามีบทบาท และมีความสำคัญเกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ เนื่องจากการต้องมีการคุ้มครองลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต (จักรกฤษณ์ ควรพจน์ และนันทน์ อินทนนท์, 2550)

การเผยแพร่ด้วยการจำหน่าย เป็นการจำหน่ายโอนกรรมสิทธิ์วัตถุที่บรรจุนงานอันมีลิขสิทธิ์ เช่น หนังสือ ภาพวาด แผ่นซีดี ฯลฯ ผู้ที่เสียค่าตอบแทนเพื่อเข้าถึงงานลักษณะนี้จะมีสิทธิโดยการที่จะใช้ประโยชน์จากงานนั้น เช่น ซื้อหนังสือยืมมีสิทธิอ่าน หรือใช้ประโยชน์จากเนื้อหาในหนังสือนั้นได้ตลอดไป สำหรับการเผยแพร่ด้วยการคิดค่าบริการเพื่อเข้าถึงข้อมูล มีลักษณะที่มีความถาวรน้อยกว่าลักษณะแรก เพราะเป็นกรณีที่ผู้ประสงค์จะเข้าถึงข้อมูลยอมจ่ายเพื่อแลกกับสิทธิที่จะเข้าไปใช้ประโยชน์จากงานในชั่วเวลาจำกัด เช่น การเป็นสมาชิกฐานข้อมูลออนไลน์ เช่าดีวีดี เคเบิลทีวี เป็นต้น ค่าตอบแทนที่ให้แก่ลักษณะเป็นการตอบแทนการเข้าถึงข้อมูล ซึ่งจะมีลักษณะจำกัดเรื่องเวลา เมื่อกำหนดเวลาดังกล่าวสิ้นสุดลง สิทธิในการเข้าถึงงานย่อมถูกระงับ สำหรับการเผยแพร่เนื้อหาของงานโดยไม่คิดค่าตอบแทน เนื่องจากเจ้าของงานประสงค์จะเผยแพร่งานนั้นสู่สาธารณชนในวงกว้างอยู่แล้ว เช่น การเผยแพร่งานโฆษณาประชาสัมพันธ์ โฆษณาโดยใช้แผ่นป้ายโฆษณา วิทยู โทรทัศน์ การเผยแพร่งานลักษณะนี้เป็นที่ต้องการของสาธารณชนน้อยกว่าการเผยแพร่ในสองลักษณะแรก เพราะมีวัตถุประสงค์ที่จะชักจูงสาธารณชนเพื่อความประสงค์บางอย่าง เช่น เพื่อให้บริโภคสินค้า เป็นต้น ส่วนการเผยแพร่ในระบบดิจิทัลออนไลน์ คือ การเผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งแตกต่างจากสองลักษณะแรกที่ไม่มีการค่าตอบแทน (นอกจากค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุอุปกรณ์ และค่าธรรมเนียมการใช้อินเทอร์เน็ต) และแตกต่างจากลักษณะที่สาม ที่มีได้มีเป้าหมายเพื่อชักจูงโฆษณาประชาสัมพันธ์

ด้วยเหตุที่ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ยังไม่มีขีดจำกัด ย่อมส่งผลต่อทุกด้านในสังคมทั้งด้านบวก และด้านลบ ส่วนด้านวิชาการผลกระทบด้านบวก คือ ข้อมูลต่าง ๆ ถูกบันทึกในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์มากยิ่งขึ้น การค้นคว้าสะดวก และรวดเร็วขึ้นเช่นกัน ทว่าผลกระทบทางลบ คือ ทำให้มีโอกาสในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือถ่ายโอนข้อมูลสามารถกระทำได้โดยง่าย จึงก่อให้เกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยเช่นกัน เพราะการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นสามารถกระทำได้โดยสะดวก รวดเร็ว และคุณภาพของข้อมูลก็ไม่แตกต่างไปจากงานต้นฉบับ

ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในลักษณะเช่นนี้ จึงมีความพยายามที่จะสร้างอุปกรณ์ หรือเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือที่เรียกว่า “มาตรการทางเทคโนโลยี” (Technological Protection Measures : TPM) การใช้มาตรการทางเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ได้รับความนิยมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์มากขึ้น

เนื่องจากมาตรการทางเทคโนโลยีสามารถป้องกันการทำซ้ำ หรือการเข้าถึงข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ให้ความยินยอมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในขณะที่มาตรการทางเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ ทว่ามาตรการเช่นนี้ก็กลับก่อให้เกิดปัญหาในการเข้าถึงข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์นั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้อยู่ในแวดวงวิชาการ การใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์โดยชอบด้วยกฎหมายต้องถูกจำกัดลงไป จากการใช้มาตรการทางเทคโนโลยี เนื่องจากผู้ใช้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นไม่สามารถเข้าถึงงานนั้นได้ หรือไม่สามารถใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นโดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แม้การใช้งานนั้นจะเป็นไปโดยชอบด้วยกฎหมายก็ตาม จากการศึกษากฎหมายระหว่างประเทศฉบับต่าง ๆ ที่ให้ความคุ้มครองมาตรการทางเทคโนโลยี ได้แก่ กฎหมาย WCT และ WPPT ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลกกฎหมาย EU-Directive ของสหภาพยุโรป กฎหมาย DMCA 1998 ของประเทศสหรัฐอเมริกา และกฎหมายต่างประเทศที่อยู่ในภูมิภาคยุโรปและเอเชีย รวมถึงร่างพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่..) พ.ศ. ของประเทศไทย ตลอดจนคดีตัวอย่างที่เกิดขึ้นในต่างประเทศ ทำให้ทราบว่าแม้มาตรการทางเทคโนโลยีจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยเจ้าของลิขสิทธิ์ในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ในขณะเดียวกันมาตรการทางเทคโนโลยีดังกล่าวก็ได้สร้างอุปสรรคต่อสาธารณชนในการเข้าถึง และใช้งานสร้างสรรค์โดยชอบธรรม (Fair Use) และยิ่งไปกว่านั้นในทางตรงกันข้ามกลับทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถหาประโยชน์จากการใช้มาตรการทางเทคโนโลยีไปในทางมิชอบอีกด้วย การให้ความคุ้มครองทางกฎหมายแก่มาตรการทางเทคโนโลยีอย่างไม่มีข้อจำกัด ย่อมส่งผลกระทบต่อการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม ดังนั้นกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองแก่มาตรการทางเทคโนโลยีในลักษณะที่สาธารณชนสามารถนำงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นไปใช้ได้ตรงเท่าที่ไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อให้เป็นไปตามหลักการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม และการบังคับใช้กฎหมายเพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการปกป้องเจ้าของลิขสิทธิ์จากการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถคุ้มครองสิทธิของสาธารณชนในการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมต่อไปได้อย่างแท้จริง (กฤตภาส ตั้งสมบูรณ์, 2552)

ดังนั้น จึงต้องสร้างความตระหนักให้ประชาชนทุกฝ่ายมีความเข้าใจในทรัพย์สินทางปัญญา และความสำคัญของการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา การไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาโดยเฉพาะลิขสิทธิ์ที่มีการคัดลอกกันอย่างง่ายดายในยุคปัจจุบันที่ผู้คนนิยมใช้โซเชียลมีเดีย

การออกกฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เข้มแข็ง รัดกุม และมีการบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ก็เป็นอีกหนึ่งแนวทางที่จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศนั้น ๆ ได้ เพื่อให้เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญามั่นใจในระบบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศนั้น ๆ ว่าการจดทะเบียน หรือการสร้างสรรค่นวัตกรรม หรือผลงานใด ๆ จะได้รับความคุ้มครองอย่างเป็นธรรม รวมถึงทำให้คนทั่วไปมีความตระหนัก เห็นถึงคุณค่าของทรัพย์สินทางปัญญา เข้าใจถึงผลกระทบที่จะเกิด หากตนเองละเมิดกฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ส่งผลให้การละเมิดกฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาลดลง เช่น ประเทศญี่ปุ่นมีการแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายลิขสิทธิ์ (Copyright Act) ปี 1985 ทำให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ ครอบคลุมไปถึงการคุ้มครองคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ หรือในประเทศอังกฤษมีการเพิ่มบทลงโทษผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ โดยมีโทษจำคุกสูงสุดจาก 2 ปี เป็น 10 ปี และมีการแก้ไขปรับปรุง ยกเลิก กฎหมายที่ล้าสมัย ไม่ทันเทคโนโลยี และสังคม เช่น การแก้กฎหมายเกี่ยวกับการทำ data mining ซึ่งมีขั้นตอนที่ต้องมีการทำซ้ำข้อมูล ให้ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือการล้อเลียน (parody) ที่มีการนำเพลงต้นฉบับมาดัดแปลงเพื่อความบันเทิง ให้ถือเป็นข้อยกเว้นที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของไฟล์ต้นฉบับ โดยถือเป็นการให้คุณค่าแก่เรื่องวัฒนธรรม และอารมณ์ขัน เป็นต้น นอกจากนี้ประเทศออสเตรเลียได้มีการปรับกฎหมายทางด้านลิขสิทธิ์ให้เข้ากับประเด็นในเศรษฐกิจดิจิทัล โดยได้มีการเปิดให้ผู้เกี่ยวข้องได้ส่งประเด็นต่าง ๆ ด้านลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลในหัวข้อ เช่น การเก็บ cache การทำ index และฟังก์ชันอื่น ๆ ของอินเทอร์เน็ต ระบบคลาวด์ การแปลงข้อมูล และเอกสารให้อยู่ในรูปดิจิทัล การทำ data mining เป็นต้น เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับกฎหมายทางด้านลิขสิทธิ์ให้เหมาะสมต่อไป (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561)

ประเทศที่มีการบังคับใช้กฎหมายคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ จากการจัดอันดับของ U.S. Chamber International IP Index ในปี 2018 ได้แก่ ประเทศ อเมริกา อังกฤษ ฝรั่งเศส สวีเดน เยอรมัน และญี่ปุ่น (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561)

การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์โดยการใช้เทคโนโลยีช่วยในการจำกัดการใช้งานของทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบดิจิทัล เช่น การจัดการสิทธิดิจิทัล Digital Rights Management หรือ DRM ซึ่งเป็นเทคโนโลยีในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญาด้านดิจิทัล โดยที่ผู้ผลิตฮาร์ดแวร์ ผู้เผยแพร่ ผู้ถือลิขสิทธิ์ ทำการจำกัดสิทธิ์ในการเข้าถึง ใช้งาน ทำซ้ำ หรือดัดแปลง ซอฟต์แวร์ ไฟล์เพลง ไฟล์ภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่นไฟล์เพลงที่ซื้อจาก iTunes Store ที่กำหนดให้ผู้ซื้อสามารถฟังได้จากอุปกรณ์ iPod, iPhone เท่านั้น เป็นต้น หรือการใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) เพื่อช่วยป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ เช่นบริษัท Custos Media ซึ่งเป็น Startup ที่นำเทคโนโลยีบล็อกเชนมาช่วยติดตามการใช้งานทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบดิจิทัล เช่น ภาพยนตร์ eBook หรือเพลง เพื่อป้องกันการใช้งานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ได้ เป็นต้น (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561)

สำหรับประเทศไทย มีการพัฒนากฎหมายลิขสิทธิ์ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมยุคเทคโนโลยีดิจิทัลที่ก้าวล้ำ โดยมีการจัดทำร่างพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่.....) พ.ศ.....และได้นำออกเผยแพร่เพื่อรับฟังความคิดเห็นผ่านเว็บไซต์ ระหว่างวันที่ 31 มกราคม – 28 กุมภาพันธ์ 2561 ซึ่งมีการแก้ไขเพิ่มเติมในหลายมาตรา เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลดังกล่าว อาทิ “มาตรการทางเทคโนโลยี” หมายถึง มาตรการทางเทคโนโลยีสำหรับควบคุมการเข้าถึง ได้แก่ เทคโนโลยีซึ่งมีประสิทธิภาพที่ออกแบบมา เพื่อควบคุมการเข้าถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ หรือสิ่งบันทึกการแสดง หรือมาตรการทางเทคโนโลยีสำหรับคุ้มครองสิทธิ ได้แก่ เทคโนโลยีซึ่งมีประสิทธิภาพที่ออกแบบมาเพื่อคุ้มครองสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง นอกจากนี้มีการเพิ่มบทนิยามคำว่า “ผู้ให้บริการ” “ผู้ใช้บริการ” ซึ่งมีรายละเอียดเพิ่มเติมอีกหลายมาตรา ทั้งนี้การแก้ไข เพิ่มเติมกฎหมายลิขสิทธิ์ดังกล่าวก็เพื่อให้สอดคล้อง และทันต่อสถานการณ์ทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2562). ร่างพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ ..) พ.ศ. สืบค้นจาก:

[https://www.ipthailand.go.th/images/CP2\(1\).pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/CP2(1).pdf) (วันที่สืบค้น 15 พฤศจิกายน 2562).

กฤตภาส ตั้งสมบูรณ์. (2552). ผลกระทบของการคุ้มครองมาตรการทางเทคโนโลยีต่อการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์โดยชอบ

ธรรม. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

จักรกฤษณ์ ควรวจน์ และนันทน์ อินทนนท์. (2550). ลิขสิทธิ์ยุคเทคโนโลยีดิจิทัล มาตรการทางเทคโนโลยีและทางเลือก

สำหรับประเทศไทย. โครงการ WTO Watch (จับกระแสองค์การการค้าโลก). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2561). แนวปฏิบัติการส่งเสริมทรัพย์สินทางปัญญาด้านดิจิทัล

(IP Series: Best Practices on Digital IP Promotion). สืบค้นจาก: <https://www.depa.or.th/th/article-view/ip-series-best-practices-digital-ip-promotion> (วันที่สืบค้น 25 ธันวาคม 2562).