



# จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ Ethics in Information Technology



## ความหมายของ จริยธรรม (ethics)

- หลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหรือควบคุมการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ
- หลักของความถูกต้องและความผิดที่บุคคลใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ
- สรุปล เป็นหลักเกณฑ์ที่ประชาชนตกลงร่วมกันเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกันในสังคม

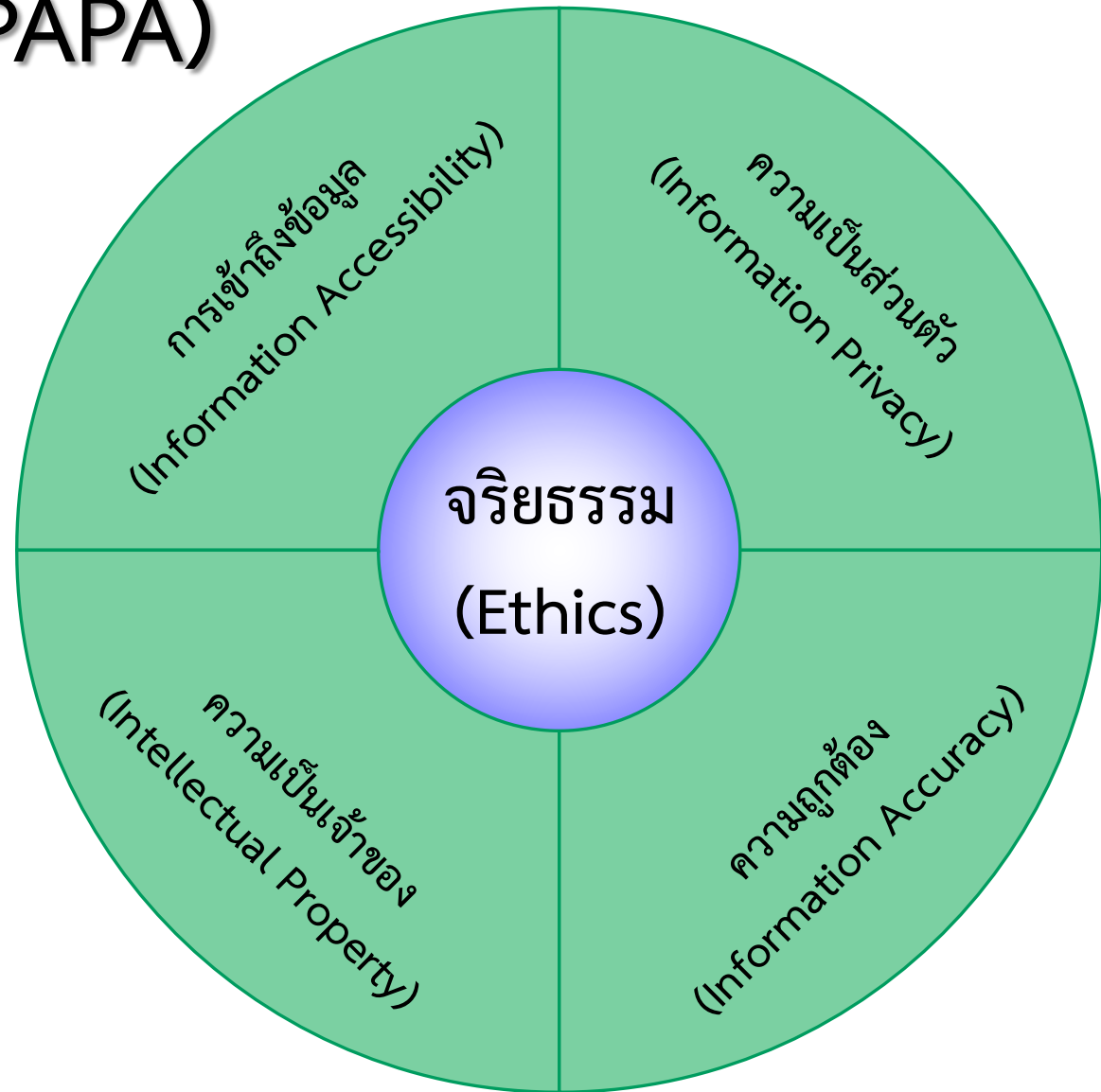
# จริยธรรมในการใช้งานคอมพิวเตอร์



จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี  
คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ จะกล่าวถึงใน  
4 ประเด็น ในลักษณะตัวย่อว่า PAPA

- 1.ความเป็นส่วนตัว (Privacy)
- 2.ความถูกต้อง (Accuracy)
- 3.ความเป็นเจ้าของ (Property)
- 4.การเข้าถึงข้อมูล (Data accessibility)

# ประเด็นของจริยธรรม (PAPA)



# ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy)

- สิทธิในการควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น
- การละเมิดความเป็นส่วนตัว
  - เข้าไปอ่าน e-mail , ใช้คอมพิวเตอร์ตรวจจับการทำงานของพนักงาน, รวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลสร้างเป็นฐานข้อมูลแล้วเอาไปขาย
  - ทำธุรกิจผ่านเว็บไซต์เพื่อรวบรวมข้อมูลไปขาย เช่น บริษัท doubleclick , enage
  - ใช้โปรแกรม sniffer วิเคราะห์การใช้ internet ติดตามผู้ใช้เพื่อทำการส่ง e-mail ขายนินค้ำ ทำให้เกิด อีเมลขยะ (junk mail) ที่ผู้รับไม่ต้องการ เรียกว่า สแปม



# ความถูกต้อง information accuracy



- ความถูกต้องขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบันทึกข้อมูล
- ต้องมีผู้รับผิดชอบในเรื่องความถูกต้อง
- ต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องก่อนการบันทึก
- เช่น ถ้าให้ลูกค้าป้อนข้อมูลเอง ต้องให้สิทธิในการเข้าไปตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง
- ข้อมูลต้องมีความทันสมัยอยู่เสมอ

# ความเป็นเจ้าของ Intellectual Property (IP)



- กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน โดยทรัพย์สินแบ่งเป็น
  - จับต้องได้ คอมพิวเตอร์ รถยนต์
  - จับต้องไม่ได้แต่บันทึกลงในสื่อต่างๆ ได้ (ทรัพย์สินทางปัญญา) บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ได้รับความคุ้มครองสิทธิภายใต้กฎหมาย
  - ความลับทางการค้า เกี่ยวกับสูตร กรรมวิธีการผลิต รูปแบบสินค้า
  - ลิขสิทธิ์ สิทธิในการกระทำใดๆ เกี่ยวกับ งานเขียน ดนตรี ศิลปะ คุ้มครองในเรื่องการคัดลอกผลงานหรือทำซ้ำ โดยคุ้มครอง 50 ปี หลังจากได้แสดงผลงานครั้งแรก
  - สิทธิบัตร หนังสือที่คุ้มครองเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ หรือ ออกแบบผลิตภัณฑ์ มีอายุ 20 ปี นับตั้งแต่วันที่ขอรับสิทธิ

# ความเป็นเจ้าของ Intellectual Property (IP) ต่อ



- สิทธิความเป็นเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน ที่จับต้องได้ หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญา
- ความเป็นเจ้าของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มักจะหมายถึง ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์

ประเภท Software	สิทธิในการใช้งาน
software license	-ผู้ใช้งานต้องซื้อสิทธิ์มา จึงจะมีสิทธิ์ใช้ได้
shareware	-ผู้ใช้งานสามารถทดลองใช้ก่อนที่จะซื้อ
freeware	-ใช้งานได้ฟรี และเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้



# การเข้าถึงข้อมูล Data Accessibility



- กำหนดสิทธิตามระดับผู้ใช้งาน
- ป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่างๆ กับข้อมูลของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง
- ต้องมีการออกแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้

# การเข้าถึงข้อมูล Data accessibility



The image shows a screenshot of the Starbucks Wireless Broadband login page. At the top left is the Starbucks logo. To its right, the text reads "Wireless Broadband Powered by KSC". Below this is a navigation bar with links: "Starbucks", "About KSC Hotspot", "International Roaming", "Coverage Area", and "Online Shopping". The main content area is divided into two columns. The left column features a large image of a tree in a field under a blue sky, with a small "KSC" logo to its right. Below the image, it says "Wireless Broadband powered by KSC" and "Your new connection at Starbucks Introducing wireless broadband". There are two small images: one of a Starbucks coffee cup and one of the "KSC HOT SPOT" logo. The right column is titled "Account Login" and contains a login form with fields for "Username" (with a dropdown menu showing "@kschotspot") and "Password". There is a "Remember Me!" checkbox and a "Cookies must be enabled and not blocked!" warning. Below the form are "Login" and "Reset" buttons. At the bottom of the form, there is a note: "\* Please select the service of which you are subscriber. If you use other KSC services, please select kscothers. \*If you have a problem with prepaid card login, click here." The footer of the page contains the copyright notice: "Copyright 2008 KSC Commercial Internet Co., Ltd. All Rights Reserved."

Starbucks [About KSC Hotspot](#) [International Roaming](#) [Coverage Area](#) [Online Shopping](#)

Account Login

## Account Login

Username  @ kschotspot

Password   Remember Me!

**Login** **Reset**

\* Please select the service of which you are subscriber. If you use other KSC services, please select kscothers. \*If you have a problem with prepaid card login, [click here](#).

Copyright 2008 KSC Commercial Internet Co., Ltd. All Rights Reserved.

# บัญญัติ 10 ประการ ของการใช้อินเทอร์เน็ต

1. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือ ละเมิดผู้อื่น
2. ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
3. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือ เปิดดู แพ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรม ข้อมูลข่าวสาร
5. ต้องไม่ใช่คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐาน ที่เป็นเท็จ
6. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
7. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
8. ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคม ที่เกิดจากการกระทำของท่าน
10. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท

อาจารย์ยืน ภู่วรรณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

1. "รูปของเรา คลิปของเรา ลิขสิทธิ์ของใคร?"
2. "ขาก๊อป ของฝากนักก๊อป ขอซ็อกแพร์พพ"
3. "เว็บท่า เว็บปรสิต ....คุณจะต้องไม่เชื่อแน่ๆ.....ว่าต่อไปนี่ติดคุกเท่านั้น"
4. "ข่าวไม่มีลิขสิทธิ์ จริงหรือเปล่า?"
5. "ก็ชอบเขานี่นา ติดตามแฟนคลับ เซฟรูปดารา ในไอจี ผิดไหม?"
6. "ฉันทคอกาหลี ซีรีส์ต่างประเทศ ดูที่บ้านอย่างเดียว ผิดหรือเปล่า?"
7. "ภาพข่าว รายงานข่าวต่างประเทศ ทำอย่างไรให้ถูก?"
8. "ถ่ายคลิปในโรงหนัง เอาไว้ดูเอง เอาไปฝากเพื่อน ผิดไหม?"
9. "อยากช่วยคนพิการเข้าถึงสื่อ เอาคลิปมาใส่ซับ ภาษามือ ผิดกฎหมายไหม?"
10. "ขายซีดีหนัง เป็นของมือสอง สำเนาเก็บสำรองเอาไว้ดูกลัวแผ่นเป็นรอยทำได้ไหม?"
11. "อาจารย์ นักศึกษา สำเนาข้อมูล ใช้ในการศึกษา เพื่อการค้นคว้า วิจัยผิดไหม?"
12. "ใส่รหัสป้องกันละเมิดสิทธิ์ได้ไหม?"

# 12 ข้อ

ที่ชาวเน็ตควรรู้  
เกี่ยวกับ  
P.S.B. ลิขสิทธิ์

# กฎหมายลิขสิทธิ์

พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2558 มีผลบังคับใช้  
ตั้งแต่วันที่ 4 ส.ค.2558 เป็นต้นไป



กราฟิกมติชนรายวัน  
Matichon Daily Graphic(04.08.15)

- ผู้กระทำผิดใหม่ มีโทษปรับ 10,000-100,000 บาท
- หากกระทำเพื่อการค้า มีโทษจำคุก 3 เดือน-2 ปี หรือปรับ 50,000-400,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มีโทษปรับ 10,000-100,000 บาท

กรณีทำเพื่อการค้า  
จะมีโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือน-2 ปี หรือ  
ปรับตั้งแต่ 50,000-400,000 บาท หรือ  
ทั้งจำทั้งปรับ และให้รับสิ่งของละเมิดลิขสิทธิ์  
หรือศาลสั่งให้ทำลาย  
โดยผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ต้องเป็น  
ผู้ออกค่าใช้จ่ายในการทำลาย

บทลงโทษผู้กระทำความผิดฐานละเมิด  
พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558



## จำไว้ 3 ข้อ “พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์”

- หลัก 3 ประการของการไม่ละเมิด  
กฎหมายลิขสิทธิ์ คือ  
หนึ่ง... “ขออนุญาต”  
สอง... “ให้เครดิต” และ  
สาม... “ห้ามดัดแปลง”
- สำหรับผู้ใช้ทั่วไปเน้นที่สองข้อหลัง

# พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

(ฉบับที่ 2 และ 3) พ.ศ.2558

มีผลบังคับใช้ 4 สิงหาคม 2558

เนื้อหาสำคัญโดยย่อ

แก้ไขเพิ่มเติม พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ฉบับเดิม เพื่อคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานทุกประเภทที่เผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อที่เปลี่ยนแปลงไป

- 1 เพิ่มพินัยกรรมคำว่า "ข้อมูลการบริหารสิทธิ" (ข้อมูล เช่น ชื่อ ลายน้ำ รหัส ตัวเลขต่างๆ ที่บ่งชี้ว่าใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์) การลบ หรือเปลี่ยนแปลงแก้ไขข้อมูลการบริหารสิทธิ ถือว่ามีความผิด

มีโทษปรับตั้งแต่

**10,000-100,000** บาท

และถ้าการกระทำนั้นเป็นการกระทำเพื่อการค้า

ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือน ถึง 2 ปี หรือปรับตั้งแต่

**50,000-400,000** บาท

หรือทั้งจำทั้งปรับ

- 2 เพิ่มเดิมการคุ้มครองสิทธินักแสดง

- 3 เพิ่มโทษการลักลอบบันทึกภาพและเสียงในโรงภาพยนตร์ ถือเป็นการผิดทุกกรณีจะอ้างว่าเพื่อเอาไว้ดูส่วนตัวไม่ได้ โดยมีโทษจำคุกตั้งแต่ 6 เดือน ถึง 4 ปี

หรือปรับตั้งแต่

**100,000-800,000** บาท

หรือทั้งจำทั้งปรับ

## ข้อควรระวัง

กรณีการใช้ข้อมูลจากโซเชียลมีเดีย ข้อมูลจากโซเชียลมีเดีย เช่น ภาพ วิดีโอคลิป ข้อความ หากเจ้าของ ตั้งค่าการเผยแพร่ เป็นสาธารณะ คนทั่วไปสามารถนำมาเผยแพร่ ต่อได้ แต่ต้องไม่ใช่เพื่อการค้า อนุโลมให้สื่อมวลชน นำไปเผยแพร่ต่อได้ เพื่อประโยชน์ในการสื่อข่าว ตามหลัก fair use

ห้ามลบ หรือเปลี่ยนแปลง แก้ไขข้อมูลการบริหารสิทธิ เช่น ภาพจากเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ฯลฯ ต้องคงชื่อ user เอาไว้ วิดีโอต้องใส่เครดิต

# 10 คำถามลิขสิทธิ์สุดฮิต


## พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ฉบับใหม่


ที่มา: กลุ่มประชาสัมพันธ์และวิเทศสัมพันธ์ กรมทรัพย์สินทางปัญญา

<http://hitech.sanook.com/1398105/>

# 10


## คำถามลิขสิทธิ์สุดฮิต



- 


### 1

**ลิขสิทธิ์คุ้มครองอะไรบ้าง มีอะไรที่เราสามารถเอาไปใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตหรือไม่**

ลิขสิทธิ์คุ้มครองงานสร้างสรรค์ เช่น บทกวีบทกวี หนังสือ ซอฟต์แวร์ เพลง รูปภาพ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพยนตร์ สคริปต์ เป็นต้น แต่ข้อเท็จจริงต่างๆ ระบุกับข้อประจำวันทั่วไป ในส่วนของข้อเท็จจริงที่รายงานเพียงแต่ ใครทำอะไร ใคร อย่างไร ไม่เข้าข่ายงานอันมีลิขสิทธิ์ เราจึงสามารถเอาไปใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต
- 


### 2

**เราสามารถดาวน์โหลดภาพยนตร์หรือเพลงจากอินเทอร์เน็ตมาฟังและแชร์ต่อให้เพื่อนได้ไหม**

การดาวน์โหลดถือเป็นการทำซ้ำที่ถือได้ว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ กรณีเว็บไซต์ที่ให้บริการดาวน์โหลดลิขสิทธิ์อนุญาตให้ดาวน์โหลดได้ฟรี ก็สามารถดาวน์โหลดได้ แต่ไม่สามารถแชร์ต่อได้ ส่วนกรณีเว็บไซต์ที่ให้บริการโดยเก็บค่าใช้จ่าในการดาวน์โหลด เมื่อผู้ใช้ใช้ใช้บริการแล้ว จึงจะดาวน์โหลดเพื่อรับชมหรือฟังได้ แต่ไม่สามารถแชร์ต่อได้เช่นกัน
- 


### 3

**การก๊อปปี้บทความหรือรูปภาพจากเว็บไซต์มาใส่เฟสบุ๊คของเราหรือแชร์ต่อทางโลกทำได้หรือไม่**

บทความหรือรูปภาพเป็นงานลิขสิทธิ์ การนำมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นการก๊อปปี้หรือแชร์ต่อ ควรพิจารณาประกอบด้วยเงื่อนไขการอนุญาตให้ใช้เนื้อหาออนไลน์ เช่น ว่าหากทำได้บ้างเพียงใด อย่างไรบ้าง ถ้าหากใช้ในปริมาณน้อย เช่น 1 ถึง 2 ภาพที่ไม่ได้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ (economic value) อย่างน้อยที่สุดก็ให้และไม่ได้เป็นการใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าหรือหากทำไปโดยมีกระแสตอบรับชมบทความหรือรูปภาพ ก็อาจถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เกินสมควร (fair use) ไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
- 

### 4

**การนำงานมาใช้และเผยแพร่โดยอ้างที่มาหรือให้เครดิตผู้สร้างสรรค์เพียงพอหรือไม่ก็ยังไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์**

การนำงานมาใช้และเผยแพร่ ต้องอ้างที่มาหรือให้เครดิตเสมอ จึงจะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และต้องเป็นกรณีที่ไม่ขัดต่อกระแสหรือประเพณีของงานลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ รวมถึงต้องไม่กระทำการที่ก่อให้เกิดข้อเสียหายของลิขสิทธิ์เกินสมควรด้วย
- 

### 5

**การเอ็กหรือแอบเทียบมาตรฐานทางเทคโนโลยีเพื่อเข้าทำงานลิขสิทธิ์ เช่น รูปภาพหรือคลิปวีดิโอบนอินเทอร์เน็ต และลบลายน้ำดิจิทัลออก และปรับแต่งรูปภาพหรือคลิปวีดิโอและโพสต์ไว้บนเว็บไซต์ของเรา มีความผิดอย่างไร และมีโทษเท่าใด**

  - การเอ็กหรือแอบเทียบมาตรฐานทางเทคโนโลยี มีความผิดฐานละเมิดมาตรฐานทางเทคโนโลยี อัตราโทษปรับหรือค่าเสียหายกรณีละเมิดลิขสิทธิ์
  - การลบลายน้ำดิจิทัล ถือเป็นกระทำความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ มีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ อัตราโทษปรับหรือค่าเสียหายกรณีละเมิดลิขสิทธิ์
  - การปรับแต่งรูปภาพหรือคลิปวีดิโอของผู้อื่นและโพสต์ไว้บนเว็บไซต์ของเราถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ มีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ โดยการดัดแปลงและเผยแพร่ลิขสิทธิ์นั้นต่อสาธารณชน

โทษฐานละเมิดลิขสิทธิ์ ปรับ 20,000 บาท ถึง 200,000 บาท เมื่อกระทำ ปรับ 100,000 บาท ถึง 800,000 บาท หรือจำคุก 6 เดือน ถึง 4 ปี หรือปรับจำคุกปรับ

โทษฐานละเมิดข้อมูลการบริการลิขสิทธิ์และมาตรฐานทางเทคโนโลยี ปรับ 10,000 บาท ถึง 100,000 บาท เมื่อกระทำปรับ 50,000 บาท ถึง 400,000 บาท หรือจำคุก 3 เดือน ถึง 2 ปี หรือปรับจำคุกปรับ



# 10 คำถามลิขสิทธิ์สุดฮิต พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ฉบับใหม่

ที่มา: กลุ่มประชาสัมพันธ์และวิเทศสัมพันธ์ กรมทรัพย์สินทางปัญญา  
<http://hitech.sanook.com/1398105/>

## การก๊อปปี้ภาพหรือบทความจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ในลักษณะอย่างไร จึงจะถือว่าอนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ และอย่างไรจึงไม่ถือว่าอนุญาต

6



กรณีที่ต้องการอนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น การนำภาพหรือบทความนี้ไปใช้ในเชิงพาณิชย์ เป็นต้น กรณีที่ไม่ต้องการอนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ ต้องเป็นการใช้ในปริมาณพอสมควร เช่น นำมาใช้ในการวิจัยหรือศึกษานานาชาติที่ไม่เพื่อการค้า ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเองหรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท ใช้ในการตีพิมพ์ วิทยานิพนธ์ หรือเผยแพร่ผลงานโดยมีการรับรู้ว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในบางกรณี ใช้ในการเสนอข่าวทางสื่อมวลชนโดยมีการรับรู้ว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในบางกรณี และใช้ในการเรียนการสอน เป็นต้น

## การก๊อปปี้ (Blog) แล้วนำคลิปวิดีโอของยูทูปมาเผยแพร่บนสื่อของเวบ (embed) ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่

7



ถ้าเจ้าของคลิปวิดีโอของยูทูปเผยแพร่คลิปวิดีโอในลักษณะ Public จะถือว่าเจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้สาธารณชนทั่วไปเข้าถึงงานดังกล่าวได้ เพราะฉะนั้น การทำ blog แล้วนำคลิปวิดีโอซึ่งเผยแพร่ในลักษณะ Public ของเราไปยูทูปบนของเรามีก็ก๊อปปี้ (embed) ก็อาจไม่ใช่การละเมิดส่วนที่เกี่ยวกับ share link ของคลิปวิดีโอดังกล่าว เนื่องจากทาง embed หรือการ share link เป็นการอ้างสิทธิ์ในคลิปวิดีโอของเจ้าของลิขสิทธิ์ สำหรับการดาวน์โหลด (download) คลิปวิดีโอจะอัปโหลด (upload) ขึ้นใหม่ใน blog เป็นการก๊อปปี้และเผยแพร่บนสื่อสิทธิใน blog จึงจำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน

## หากซื้อซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลง หรือรูปภาพมาอย่างถูกต้อง เมื่อใช้แล้ว จะนำออกขายต่อได้หรือไม่ กรณีซื้อโดยดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ ภาพยนตร์ เพลงจากเว็บไซต์ จะขายต่อได้หรือไม่

8\*



การซื้อซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลงหรือรูปภาพ ผู้ซื้อได้มาซึ่งกรรมสิทธิ์ในแผ่นซีดีภาพยนตร์ ซีดีเพลงหรือรูปภาพนั้น จึงสามารถนำออกขายต่อได้ (กรณีซื้อซีดีภาพยนตร์ จะต้องได้รับใบอนุญาตตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551) แต่ผู้ซื้อไม่สามารถทำสำเนาเพื่อออกขายต่อได้ เนื่องจากสิทธิในการทำซ้ำและการนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ สำหรับการซื้อมาโดยวิธีดาวน์โหลดนั้น เป็นการนำเจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ใช้สิทธิ (License) ดังนั้น ไม่สามารถนำไฟล์งานดังกล่าวออกขายต่อได้

## ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) เช่น YouTube Google True DTAC จะมีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยหรือไม่ หากผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตอัพโหลด หนักหรือเพลงละเมิดลิขสิทธิ์

9\*



ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) ไม่ต้องรับผิดชอบละเมิดลิขสิทธิ์หากให้ความร่วมมือกับเจ้าของลิขสิทธิ์ในการนำและเปิดออกจากเว็บไซต์ตามที่ส่งมา

## จะทำอย่างไรเมื่อมีคนนำงานลิขสิทธิ์ของเราไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต

10



เมื่อพบว่ามีการละเมิดเกิดขึ้น เจ้าของลิขสิทธิ์อาจยื่นฟ้องให้ผู้กระทำความผิดหยุดการกระทำดังกล่าว หรือฟ้องขอคำสั่งศาลไปบังคับความคุ้มครองต่อพิพาทนั้นตามตราจรรยาหรือฟ้องร้องเป็นคดีต่อศาล หรืออาจขอให้กรมการค้าระหว่างประเทศช่วยพิจารณาใช้มาตรการกีดกันการค้าของกรมทรัพย์สินทางปัญญาหรือศาลกรณีพิพาทระหว่างประเทศ

# ลิขสิทธิ์และบริการด้านสารสนเทศ



## Industrial Property (ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม)

- Inventions (Patents), Trademarks, Industrial Designs, and Geographic indications

## Copyright (ลิขสิทธิ์)

- Literary and artistic works such as novels, poems and plays, films, musical works, artistic works such as drawings, paintings, photographs and sculptures, and architectural designs.

ที่มา : ผศ.ดร.อัศววิทย์ กาญจนโอภาษ  
ศูนย์ทรัพย์สินทางปัญญา มอ.

# ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา

สิทธิบัตร/ อนุสิทธิบัตร	ลิขสิทธิ์	เครื่องหมายการค้า	ความลับทางการค้า	สิ่งบ่งชี้ทาง ภูมิศาสตร์	ภูมิปัญญา ท้องถิ่นไทย
ต้องยื่นขอรับการ คุ้มครอง	ไม่จำเป็นต้องยื่นขอรับการ คุ้มครอง(จดแจ้ง)	ต้องยื่นขอรับการ คุ้มครอง	ไม่จำเป็นต้องยื่นขอรับ การคุ้มครอง	ต้องยื่นขอรับการ คุ้มครอง	จดแจ้ง
อายุการคุ้มครอง 20/10 ปี	อายุการคุ้มครอง ตลอดอายุ ของผู้สร้างสรรค์ + 50 ปีนับ จากที่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต	ต่ออายุได้ทุกๆ 10 ปี	ตราบเท่าที่ยังคงเป็น ความลับอยู่	ตลอดไป (หากไม่ ถูกระงับการใช้ งาน)	ตลอดไป
คุ้มครองการ ประดิษฐ์ (ผลิตภัณฑ์ กรรมวิธี และการใช้ งาน)	คุ้มครองผลงาน วรรณกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย ศิลปประยุกต์ นาฏกรรม โปรแกรมคอมพิวเตอร์	คุ้มครอง สัญลักษณ์ เครื่องหมาย สี กลุ่ม ของสี ตัวอักษร	คุ้มครองข้อมูล ความลับทางการค้า เช่น สูตรการผลิต ฐานข้อมูลลูกค้า	คุ้มครองผลผลิตที่มี ความเกี่ยวข้องกับ ลักษณะทาง ภูมิศาสตร์	องค์ความรู้ของ กลุ่มบุคคลท้องถิ่น และ ศิลปวัฒนธรรม

# สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา

## (Intellectual Property Right, IPR)

- เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right)

ผู้ทรงสิทธิหรือเจ้าของมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในทรัพย์สินทางปัญญานั้น ผู้ใดต้องการนำ IP ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ ต้องได้รับอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิก่อน

- มีอายุการคุ้มครองจำกัดตามกฎหมาย
- บังคับสิทธิได้ในประเทศที่จดทะเบียน (ยกเว้นลิขสิทธิ์)

# ลิขสิทธิ์คืออะไร

- สิทธิแต่ผู้เดียว(Exclusive rights)
- คุ้มครองเฉพาะรูปแบบของการแสดงออกของความคิด (expression of ideas) ไม่คุ้มครองถึงตัวความคิดซึ่งยังไม่ได้ถ่ายทอดปรากฏออกมา
- งานลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องมีความใหม่ (novelty) ขอเพียงแต่ให้เกิดจากความคิดริเริ่มของตนเอง (original) ไม่ลอกเลียนแบบใคร
- กฎหมายคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์มิให้ผู้อื่นลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำ ตลอดจนห้ามมิให้มีการใช้ประโยชน์จากรูปแบบของการแสดงออกของความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยมิได้รับอนุญาต
- อายุการคุ้มครองของลิขสิทธิ์จึงมีระยะเวลายาวนานกว่าการคุ้มครองการประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร

# ลิขสิทธิ์ (Copyright)

- กฎหมายลิขสิทธิ์มีวัตถุประสงค์ให้ความคุ้มครองป้องกันผลประโยชน์ทั้งทางเศรษฐกิจและทางศีลธรรม ซึ่งบุคคลพึงได้รับจากผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากความนึกคิดและสติปัญญาของตน **แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่ากฎหมายลิขสิทธิ์จะปิดกั้นสาธารณชนที่จะใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์** ในทางตรงกันข้ามกฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งที่จะสร้าง**ดุลยภาพ** ในการ**คุ้มครอง**เจ้าของลิขสิทธิ์และ**การแสวงหาผลประโยชน์**จากงานสร้างสรรค์โดยสาธารณะชนหรือบุคคลอื่นในสังคม
- ตัวอย่างการแสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

© 2015 Akkharawit Kanjana-Opas

# งานใดบ้างที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

- งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรมและศิลปกรรม 9 ประเภท
  - (1) วรรณกรรม เช่น หนังสือหรือสิ่งพิมพ์ต่างๆ สุนทรพจน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (software) ฯลฯ
  - (2) นาฏกรรม เช่น ท่ารำ ท่าเต้น การแสดงโดยวิธีใบ้ ฯลฯ
  - (3) ศิลปกรรม เช่น ภาพเขียน ภาพวาด ภาพถ่าย รูปปั้น สิ่งปลูกสร้าง เป็นต้น
  - (4) ดนตรีกรรม ได้แก่ งานเพลงต่างๆ คำร้อง ทำนอง และการเรียบเรียงเสียงประสาน
  - (5) โสตทัศนวัสดุ เช่น วิดีโอเทป
  - (6) ภาพยนตร์และเสียงประกอบของภาพยนตร์
  - (7) สิ่งบันทึกเสียง เช่น แผ่นเสียง เทป แผ่นซีดี เป็นต้น
  - (8) งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หมายถึงการกระจายเสียงทางวิทยุกระจายเสียง และการกระจายภาพและเสียงทางวิทยุโทรทัศน์
  - (9) งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะ

# สิ่งใดบ้างที่ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

- การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือวิธีทำงาน แนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์
- ข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสาร ไม่ใช่ลักษณะของงานริเริ่มสร้างสรรค์ในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ
- รัฐธรรมนูญและกฎหมาย
- ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานของรัฐหรือของท้องถิ่น
- คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัยและรายงานของทางราชการ
- คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่างๆ ข้างต้น ที่กระทรวง ทบวง กรมหรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น
- ตัวอย่างของสิ่งที่ไม่ถือเป็นงานลิขสิทธิ์ เช่น รายชื่อของผู้ใช้โทรศัพท์(จาก ก-ฮ)ในสมุดโทรศัพท์ ชื่อทั่วไป ชื่อเรื่อง วลีสั้นๆ คำขวัญ เป็นต้น



# สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

- กลุ่มของสิทธิ (bundle of rights) ซึ่งประกอบด้วยสิทธิใหญ่สองประการคือ
  - สิทธิทางเศรษฐกิจ (economic rights) และ
  - สิทธิทางศีลธรรม (moral rights)

# สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Rights)

เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการแก่งานของตนดังต่อไปนี้

1. ทำซ้ำ คือการคัดลอก เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ ไม่ว่าโดยวิธีใด ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าทั้งหมด หรือบางส่วน และดัดแปลงคือการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน
2. เผยแพร่ต่อสาธารณชน คือการนำงานสร้างสรรค์ออกเผยแพร่ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนโดยวิธีต่างๆ เช่นการแสดง การบรรยาย การทำให้ปรากฏด้วยเสียง ด้วยภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย เป็นต้น
3. ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์และสิ่งบันทึกเสียง
4. ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
5. อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ โดยจะกำหนดเป็นเงื่อนไขหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขที่กำหนดจะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

# สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

สิทธิในทางศีลธรรม (moral rights) หรือธรรมสิทธิ

ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และห้ามมิให้มีการบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลง หรือกระทำการให้เกิดความเสียหาย ต่อชื่อเสียงของผู้สร้างสรรค์

# อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์

- กฎหมายให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานทั่วไปตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และต่อไปอีก 50 ปี หลังจากผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต
- งานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ จะมีอายุการคุ้มครอง 50 ปี นับตั้งแต่วันที่สร้างสรรค์
- หากมีการนำงานออกโฆษณา โดยความยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์จะมีอายุ 50 ปี นับตั้งแต่งานออกโฆษณาครั้งแรก ซึ่งนับในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง หรือกรณีของงานภาพถ่ายโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ งานศิลปะประยุคต์ หรืองานสร้างสรรค์โดยการจ้างหรือตามคำสั่งของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ หรือท้องถิ่น หรือกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายก่อนที่จะได้มีการโฆษณานั้น

# การละเมิดลิขสิทธิ์

ความหมาย: การที่บุคคลใดกระทำการใดแก่งานลิขสิทธิ์ซึ่งกฎหมายกำหนดว่าเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะกระทำได้ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน แบ่งออกได้เป็น

## (1) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง

- (1) การทำซ้ำ ดัดแปลง
- (2) การเผยแพร่ต่อสาธารณชนซึ่งในกรณีของสื่อทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึง
- (3) การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าวโดยไม่ได้รับอนุญาตด้วย

## (2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม ได้แก่ การที่รู้หรือมีเหตุอันควรรู้อยู่แล้วว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่ยังคงกระทำการเพื่อกำไรจากงานนั้น การกระทำดังกล่าว ได้แก่

- (1) การขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ
- (2) การเผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์
- (4) การนำเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อการใดๆ นอกจากเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว

# การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์และการโอนสิทธิ์

- การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชนหรือให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์
- อาจอนุญาตบุคคลมากกว่าหนึ่งคนให้ใช้สิทธิได้ในเวลาเดียวกัน เว้นแต่จะมีการกำหนดเป็นหนังสือระบุเป็นข้อห้ามไว้
- การโอนสิทธิ เจ้าของสิทธิ์อาจโอนสิทธิ์ทั้งหมดหรือบางส่วน โดยอาจมีกำหนดระยะเวลาหรือไม่ก็ได้ ทั้งนี้ หากการโอนมิใช่เป็นทางมรดก เจ้าของสิทธิ์ต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน และหากในสัญญาโอนไม่ได้กำหนดระยะเวลาโอนไว้ ก็จะถือว่าการโอนนั้นมีกำหนดระยะเวลา 10 ปี

# ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

## หลักการ

- ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์
- ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

# มาตรา 32

การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่งมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

- (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท
- (3) ตีชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์การสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันการศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันการศึกษา ทั้งนี้ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร
- (8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ



# ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

- มาตรา ๓๓ การกล่าว คัดลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง
- มาตรา ๓๔ การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้
  - (๑) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น
  - (๒) การทำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษา

# ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

มาตรา ๓๕ การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

- (๑) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (๒) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (๓) ตีพิมพ์ วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (๔) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

# ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

มาตรา ๓๕ การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

- (๕) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรโดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย
- (๖) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (๗) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ
- (๘) ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้
- (๙) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิง หรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน

# ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

นอกจากนี้ กฎหมายยังมีให้ถือว่าการกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลต่างๆ ดังต่อไปนี้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

(1) การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ห้องสมุด

(2) การนำเอางานนาฏกรรม หรือดนตรีกรรมออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยมีได้หากำไร ไม่เก็บค่าชม ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม ไม่ได้ให้ค่าตอบแทนแก่นักแสดง และมีวัตถุประสงค์เพื่อการสาธารณกุศล การศาสนา หรือการสังคมสงเคราะห์

(3) การวาดเขียน การเขียนระบายสี การก่อสร้าง การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ การแพร่ภาพศิลปกรรมที่ตั้งเปิดเผยประจำอยู่ในที่สาธารณะนอกจากงานสถาปัตยกรรม

(4) การวาดเขียน การเขียนระบายสี การแกะลายเส้น การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ หรือการแพร่ภาพงานสถาปัตยกรรม

(5) การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ หรือการแพร่ภาพงานใดๆ ซึ่งศิลปกรรมใดรวมเป็นส่วนประกอบอยู่ด้วย

# ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

นอกจากนี้ กฎหมายยังมีให้ถือว่าการกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลต่างๆ ดังต่อไปนี้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

(6) การทำซ้ำบางส่วนของงานศิลปกรรมโดยผู้สร้างสรรค์ร่วม(ในกรณีมีผู้สร้างสรรค์หลายคน) หรือการใช้แบบพิมพ์ภาพร่าง แผนผัง แบบจำลอง หรือข้อมูลที่ได้จากการศึกษาที่ใช้ในการทำศิลปกรรมเดิมโดยมิได้ทำซ้ำ หรือลอกแบบในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ

(7) การบูรณะสถาปัตยกรรมในรูปแบบเดิม

(8) การนำภาพยนตร์ที่อายุการคุ้มครองสิ้นสุดลงแล้วออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานที่ใช้จัดทำภาพยนตร์นั้น

(9) การทำซ้ำงานลิขสิทธิ์ที่อยู่ในความครอบครองของทางราชการเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการโดยเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมายหรือตามคำสั่งของเจ้าพนักงาน ทั้งนี้การกระทำทั้ง 9 ประการต้องตั้งอยู่บนหลักการสำคัญ 2 ประการของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวมาแล้ว

# หลักการการพิจารณาในการใช้งานลิขสิทธิ์

- ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์
- ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

# Workshop 1

รู้จักข้อตกลงการใช้ซอฟต์แวร์ End User License Agreement (EULA)

หลายคนที่เคยทำการติดตั้ง (install) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยตัวเอง บ่อยครั้งที่มีมักจะละเลยในการสังเกตรายละเอียด บางประการในขณะที่ทำการติดตั้ง – ซึ่งแรกๆ ก็ยอมรับว่าไม่เคยสนใจเช่นกัน (อือิ) – หนึ่งในขั้นตอนแรกๆ ก่อนที่เรา มักจะเคยชินกับการกด Next / OK. / Yes ...อะไรทำนองนี้ไปเรื่อยๆ เพื่อให้มันเสร็จๆ ไป

คุณจะพบว่า มีขั้นตอนหนึ่งที่ทำให้คุณได้อ่านอะไรก็ไม่รู้เพื่อให้คุณทำการยอมรับโดยกด Accept

ตรงนี้คุณลองกลับไปดูใหม่ก็ได้ มันเรียกว่า End User License Agreement หรือบางทีก็ย่อว่า EULA

**มันคืออะไร??? สำคัญยังไง?**

# Workshop 2

- **Digital Footprint** ทุกร่องรอยมีความหมาย  
แล้วคำว่า “Digital Footprint” มันมีความหมาย  
รวมถึงพฤติกรรมอย่างไรบ้าง?

ร่องรอยหลักฐานเกี่ยวกับตัวเราทั้งหมดที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งร่องรอยเหล่านั้นเกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเราเองไม่ว่าจะเป็นโซเชียลเน็ตเวิร์คอย่าง facebook, twitter, instagram หรือการกรอกข้อมูลส่วนตัวบนเว็บไซต์ต่างๆ เช่น check-in ตามสถานที่ต่างๆ การโพสรูปหรือตั้งสเตตัส เหล่านี้ล้วนแต่เป็นข้อมูลที่ทำให้คนอื่นรู้ว่าเราทำอะไรอยู่ที่ไหนและสามารถค้นดูย้อนหลังได้เหมือนกรณีนางงามที่กล่าวไปข้างต้น

<http://www.thaisecurityawareness.com/infographic/howweleaveourdigitalfootprints/>



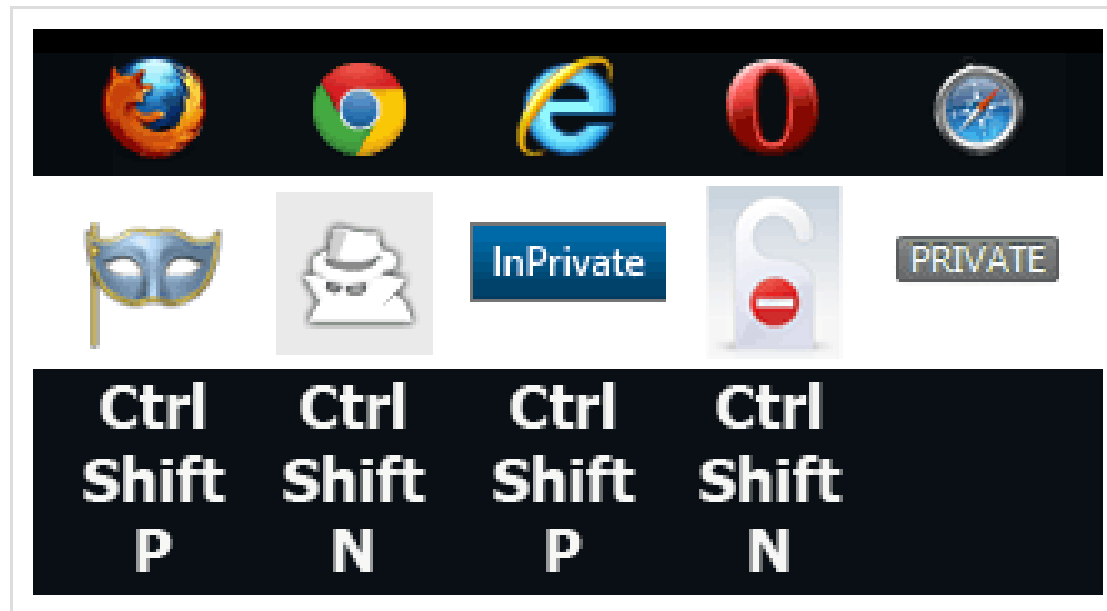
# How could we leave our footprints on the Internet ?



# Workshop 3

- การใช้งานเบราว์เซอร์แบบไม่ระบุตัวตน (Private / Incognito)

ท่องเว็บในโหมดส่วนตัวส่วนตัว!!



# สรุป เบราว์เซอร์และความเป็นส่วนตัว

หากคุณเลือกที่จะปกป้องความเป็นส่วนตัวของคุณในเบราว์เซอร์ เบราว์เซอร์จะคล้ายกับการรักษาความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน เช่น : การล็อคประตูและติดตั้งสัญญาณเตือนจะช่วยป้องกันคุณจากขโมย

ในการรักษาความปลอดภัยเบราว์เซอร์จะช่วยปกป้องคุณจากมัลแวร์ (ซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตรายต่อคอมพิวเตอร์), ฟิชชิง(การปลอมแปลงอีเมลหรือเว็บไซต์รูปแบบหนึ่ง)และการโจมตีทางออนไลน์อื่น ๆ จะช่วยให้การเรียกดูข้อมูลของคุณเป็นส่วนตัวมากขึ้น

นอกจากนั้น **เบราว์เซอร์สามารถสร้างไดอารี่ "ความเป็นส่วนตัว" หรือโหมด "ไม่ระบุตัวตน" ที่จะถูกจัดเก็บไว้บนคอมพิวเตอร์ของคุณ:** ประวัติในเว็บไซต์ที่คุณคลิกที่ส่งไปยังเบราว์เซอร์ของคุณและไฟล์ใด ๆ ที่คุณส่ง เบราว์เซอร์จะจำกัดหรือข้อมูลในรูปแบบฟอร์มของคุณและเก็บไว้บนคอมพิวเตอร์ ที่จะไม่ปรากฏข้อมูลใดใดเมื่อคุณเข้าใช้งาน

- ความรู้ลิขสิทธิ์:ลิขสิทธิ์คืออะไร กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ พ.ศ. 2547
- คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์
- ลิขสิทธิ์และบริการด้านสารสนเทศ, ผศ.ดร.อัศววิทย์ กาญจนโอภาส ศูนย์ทรัพย์สินทางปัญญา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- บัญญัติ 10 ประการ ของการใช้อินเทอร์เน็ต, อาจารย์ยืน ภู่วรรณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- 12 ข้อที่ชาวเน็ตควรรู้เกี่ยวกับพรบ.ลิขสิทธิ์, <http://www.posttoday.com/social/think/380364>, เฟซบุ๊ก Time Chuastapanasiri
- กลุ่มประชาสัมพันธ์และวิเทศสัมพันธ์ กรมทรัพย์สินทางปัญญา, <http://hitech.sanook.com/1398105/>
- กฎหมายลิขสิทธิ์ใหม่, [http://www.matichon.co.th/news\\_detail.php?newsid=1438661619](http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1438661619)
- พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ฉบับที่ 2 และ 3 ปี 2558, <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9580000088118>

## เอกสารอ้างอิง

# ALL DIGITAL CITIZENS

## PROTECT PRIVATE INFORMATION

for themselves  
and others.

RESPECT  
THEMSELVES  
AND OTHERS  
in online communities.

STAY SAFE  
ONLINE  
by listening to  
their gut feelings.

STAND UP TO  
CYBERBULLYING  
when they  
see it happening.

BALANCE  
THE TIME  
they spend using  
media and doing  
other activities.

For information and resources about digital citizenship,  
visit [www.common sense.org/educators](http://www.common sense.org/educators).



## การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี

ที่มา: common sense

