

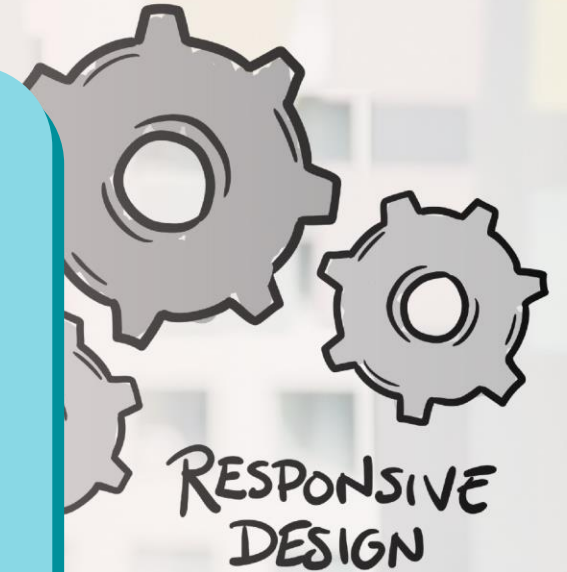
รายวิชา วิทยาการคำนวณ

รหัสวิชา ว23104 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

ครูผู้สอน ครูเจนจิรา โคตรวงศ์

ครูอลงกรณ์ สุวรรณเพชร



เรื่อง

การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



?

คำถามชวนคิด

นักเรียนเคยมีพฤติกรรมแบบนี้หรือไม่

1. ดาวน์โหลดเพลงของศิลปินที่ชื่นชอบ
2. Copy ภาพหรือบทความจากอินเทอร์เน็ตมาจัดทำรายงาน



?

คำถามชวนคิด

นักเรียนเคยมีพฤติกรรมแบบนี้หรือไม่

- นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมที่นักเรียนเคยทำนั้น ผิด พบ.ลิขสิทธิ์หรือไม่ อย่างไร
- นักเรียนรู้จัก ลิขสิทธิ์ หรือไม่



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
2. ใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



ลิขสิทธิ์ คือ

สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงาน
ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญา ความรู้
ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเอง
ในการสร้างสรรค์



ลิขสิทธิ์ คือ

โดยไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์
ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง
โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันที
ที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน





ประเภทของงานที่มีลิขสิทธิ์

ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ 9 ประเภท
ตามที่กฎหมายกำหนด ได้แก่



ประเภทของงานที่มีลิขสิทธิ์

1. **งานวรรณกรรม** เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ คำปราศรัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. **งานนาฏกรรม** เช่น งานที่เกี่ยวข้องกับการรำ การเต้น การแสดง ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว รวมถึงการแสดงโดยวิธีใบ้ด้วย



ประเภทของงานที่มีลิขสิทธิ์

3. **งานศิลปกรรม** เช่น งานจิตรกรรม งานประติมากรรม
ภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม ภาพถ่าย
4. **งานดนตรีกรรม** เช่น คำร้อง ทำนอง การเรียบเรียง



ประเภทของงานที่มีลิขสิทธิ์

5. งานสิ่งบันทึกเสียง เช่น เทปเพลง ที่บันทึกข้อมูลเสียงเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น
6. งานโสตทัศนวัสดุ เช่น วิดีโอเทป วีซีดี ดีวีดี



ประเภทของงานที่มีลิขสิทธิ์

7. **งานภาพยนตร์** เช่น ภาพยนตร์ รวมทั้งเสียงประกอบของภาพยนตร์นั้นด้วย
8. **งานแพร่เสียงแพร่ภาพ** เช่น การกระจายเสียงวิทยุ การแพร่เสียง หรือภาพทางโทรทัศน์



ประเภทของงานที่มีลิขสิทธิ์

9. **งานอื่นๆ** ในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์
หรือแผนกศิลปะ

ผลงานที่ไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์

ยกตัวอย่าง เช่น

1. ข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสาร เช่น วัน เวลา สถานที่ ชื่อบุคคล จำนวนคน ปริมาณ เป็นต้น



ผลงานที่ไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์

ยกตัวอย่าง เช่น

2. ความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้

หรือทำงาน แนวความคิด หลักการ การค้นพบ

หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์





กิจกรรมที่ 5.1

ลิขสิทธิ์เป็นธรรม

คำชี้แจง

ศึกษาใบความรู้ที่ 5.1 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) และสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย แล้วพิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ในแต่ละประเด็น แล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม” พร้อมระบุเหตุผลประกอบ



ดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th

ใบกิจกรรมที่ 5.1 ลิขสิทธิ์เป็นธรรม

สมาชิกกลุ่มที่

1. 2.
3. 4.

คำชี้แจง ศึกษาใบความรู้ที่ 5.1 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) และสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย แล้วพิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ในแต่ละประเด็น แล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม” พร้อมระบุเหตุผลประกอบ

1. บัตรสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย คือ

.....

.....

ประเด็นพิจารณา	ผลการพิจารณา		เหตุผล
	เป็นธรรม	ไม่เป็นธรรม	
วัตถุประสงค์และการใช้งานลิขสิทธิ์		
ลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์		
ปริมาณของการนำไปใช้		
ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์		



กิจกรรมที่ 5.1

ลิขสิทธิ์เป็นธรรม

คำชี้แจง

ศึกษาใบความรู้ที่ 5.1 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) และสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย แล้วพิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นกรใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ ในแต่ละประเด็น แล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม” พร้อมระบุเหตุผลประกอบ



ดาวนโหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th

บัตรสถานการณ์ ประกอบการทำใบกิจกรรมที่ 5.1



นักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำรายงาน เรื่อง งานศิลปะร่วมสมัย นักเรียนจึงดาวน์โหลดไฟล์รูปภาพ จากศิลปินที่นักเรียนชื่นชอบมาทำรายงานจำนวน 5 รูป ส่งคุณครู เมื่อทำรายงานเสร็จ แล้วนักเรียน ต้องการอวดผลงานให้เพื่อน ๆ และผู้ที่ชื่นชอบ ศิลปินคนนี้ได้ดู จึงโพสต์รูปภาพลงเฟซบุ๊ก แต่ไม่ได้ ใส่เครดิตว่าเป็นผลงานของศิลปินเจ้าของผลงาน



คุณครูนำคลิปวิดีโอ จากยูทูบมาเป็นตัวอย่างสอน นักเรียน แล้วทำการอ้างอิง แหล่งที่มาของคลิป



คณะกรรมการสถานักเรียนนำแผ่นดีวีดี ภาพยนตร์จากร้าน แล้วมาจัดฉายภาพยนตร์ โดยเก็บเงินค่าฉายจากนักเรียนที่ต้องการดู เพื่อหารายได้มาบำรุงโรงเรียน



กิจกรรมที่ 5.1

ลิขสิทธิ์เป็นธรรม

คำชี้แจง

ศึกษาใบความรู้ที่ 5.1 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) และสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย แล้วพิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นการทำงานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ ในแต่ละประเด็น แล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม” พร้อมระบุเหตุผลประกอบ



ดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th





กิจกรรมที่ 5.1

ลิขสิทธิ์เป็นธรรม

คำชี้แจง

ศึกษาใบความรู้ที่ 5.1 เรื่อง ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) และสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย แล้วพิจารณาว่าสถานการณ์ดังกล่าวมีความเป็นกรใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ ในแต่ละประเด็น แล้วให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง “เป็นธรรม” หรือ “ไม่เป็นธรรม” พร้อมระบุเหตุผลประกอบ



ดาวน์โหลดใบกิจกรรมได้จาก www.dltv.ac.th

นักข่าวเขียนข่าวเกี่ยวกับการแข่งขันของการทำการตลาดของร้านกาแฟจึงนำภาพโลโก้ของร้านกาแฟมาประกอบข่าว



ดีวีเตอร์นำหนังสือที่มีลิขสิทธิ์มาถ่ายเอกสารขายให้นักเรียนไปอ่านเพื่อเตรียมตัวสอบ



นักเรียนทำคลิปวิดีโอเพื่อเผยแพร่ลงในยูทูบ โดยใช้เพลงที่มีลิขสิทธิ์ของศิลปินมาประกอบคลิปของแต่ละเพลงใช้เวลาไม่เกินเวลา 10% ของเวลาเพลงต้นฉบับ



การทำซ้ำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เจ้าของไม่แสวงหามลกำไรและเปิดโอกาสให้ประชาชนทำซ้ำโดยไม่คิดมูลค่า



ยกตัวอย่าง กิจกรรมที่ 5.1

1. บัตรสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย คือ

นักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำรายงานเรื่องงานศิลปะร่วมสมัย นักเรียนจึงดาวโหลดไฟล์รูปภาพจากศิลปินที่นักเรียนชื่นชอบมาทำรายงานจำนวน 5 รูป ส่งคุณครู เมื่อทำรายงานเสร็จแล้วนักเรียนอยากอวดผลงานให้เพื่อน ๆ และผู้ที่ชื่นชอบศิลปินคนนี้ได้ดู จึงโพสต์รูปภาพลงเฟซบุ๊ก แต่ไม่ได้ใส่เครดิตว่าเป็นผลงานของศิลปินเจ้าของผลงาน

ประเด็นพิจารณา	ผลการพิจารณา		เหตุผล
	เป็นธรรม	ไม่เป็นธรรม	
วัตถุประสงค์และการใช้งานลิขสิทธิ์	✓		มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานโดยไม่แสวงหาผลกำไร
ลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์		✓	ผลงานภาพศิลปะที่นำมาใช้นั้น เป็นผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ความวิริยะอุตสาหะมาก จึงไม่ควรนำมาใช้โดยไม่ขออนุญาตเจ้าของผลงาน
ปริมาณของการนำไปใช้	✓		ปริมาณที่นำมาใช้งานจำนวนน้อย ไม่ถึง 10% ของภาพศิลปินทั้งหมด (สมมติว่าศิลปินมีภาพทั้งหมด 100 ภาพ) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุผลของนักเรียนด้วย
ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์		✓	การนำรูปผลงานอัปโหลดขึ้นไปเผยแพร่อีกครั้งนั้น อาจจะทำให้เกิดผลกระทบต่อมูลค่าการตลาดได้ อาจทำให้เจ้าของขายผลงานนั้นไม่ได้

สถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย



นักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำรายงาน เรื่องงานศิลปะร่วมสมัย นักเรียนจึงดาวโหลดไฟล์รูปภาพจากศิลปินที่นักเรียนชื่นชอบมาทำรายงานจำนวน 5 รูป ส่งคุณครู เมื่อทำรายงานเสร็จ แล้วนักเรียนต้องการอวดผลงานให้เพื่อน ๆ และผู้ที่ชื่นชอบศิลปินคนนี้ได้ดู จึงโพสต์รูปภาพลงเฟซบุ๊ก แต่ไม่ได้ใส่เครดิตว่าเป็นผลงานของศิลปินเจ้าของผลงาน

ข้อสรุป ไม่เป็นธรรม ถึงแม้ว่ามีวัตถุประสงค์ในการใช้งานโดยไม่แสวงหาผลกำไร นำมาใช้ในปริมาณน้อย แต่การนำรูปผลงานอัปโหลดขึ้นไป อาจจะทำให้เกิดผลกระทบต่อมูลค่าการตลาดได้ ทำให้เจ้าของผลงานขายภาพไม่ได้



นำเสนอ กิจกรรมที่ 5.1

สรุป หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความฉลาดทางดิจิทัล

- การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล
- เหตุผลวิบัติ
- รู้เท่าทันสื่ออย่างปลอดภัย
- กฎหมายที่ควรรู้
- การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



สรุป หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ความฉลาดทางดิจิทัล

นักเรียนจะนำความรู้ในหน่วยที่ 3
เรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล มาประยุกต์ใช้
หรือปฏิบัติต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ได้อย่างไร

