

ใบความรู้ที่ 5 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ความฉลาดรู้ดิจิทัล
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่อง การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม
รายวิชา วิทยาการคำนวณ รหัสวิชา ว23104 ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ลิขสิทธิ์ หมายถึง สิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่ได้สร้างขึ้นจากการใช้ความรู้ ความสามารถ สติปัญญา และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น ซึ่งผู้สร้างจะเป็นผู้ที่มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ กับงานที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้น โดยงานนั้นจะได้รับการคุ้มครองและมีสิทธิทันทีที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยไม่ต้องจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

ประเภทงานที่ลิขสิทธิ์คุ้มครอง มีดังนี้

1. หนังสือ โปรแกรมที่โปรแกรมเมอร์สร้างขึ้นเพื่อใช้งานกับคอมพิวเตอร์ และสิ่งเขียนสิ่งพิมพ์ต่างๆ
2. งานที่เกี่ยวกับการแสดงท่าทางที่นำไปแสดง เช่น การเต้นรำ การแสดงเป็นเรื่องราว เป็นต้น
3. งานที่ได้จากการถ่ายภาพ ออกแบบภาพ งานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมา
4. งานที่เกี่ยวข้องกับดนตรี เช่น เนื้อเพลงรวมถึงคำร้อง ทำนองเพลง เป็นต้น
5. งานบันทึกแผ่นเสียง
6. วิดีโอ ดีวีดีและการบันทึกที่มีเสียงและภาพเคลื่อนไหวประกอบ
7. งานภาพยนตร์รวมทั้งเสียงประกอบของภาพยนตร์ด้วย
8. งานที่เผยแพร่ทางวิทยุหรือโทรทัศน์
9. งานในแผนการวรรณคดี วิทยาศาสตร์ และศิลปะ

ประเภทงานที่ไม่ใช้งานลิขสิทธิ์

1. ข่าวสารต่างๆ ที่ระบุวันเวลา สถานที่ ชื่อบุคคล เป็นต้น แต่ถ้ามีการวิเคราะห์ หรือเขียนบทความเพิ่มเติมจะจัดอยู่ในลิขสิทธิ์ที่สามารถคุ้มครองได้
2. กฎหมาย และรัฐธรรมนูญไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์
3. ระเบียบ ประกาศ คำชี้แจง จากทางกระทรวงหรือหน่วยงานรัฐต่างๆ
4. คำพิพากษา คำสั่ง หรือรายงานของทางราชการ
5. วิธีการใช้ แนวคิด หรือหลักการ ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์

การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

ผู้ใช้งานที่มีลิขสิทธิ์ (Copyright) จะต้องขออนุญาตและได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงานก่อน แต่ก็มีข้อยกเว้นไม่ต้องขออนุญาตก่อน เพื่อให้ใช้งานบางอย่างได้ ซึ่งข้อยกเว้นนี้เรียกว่า การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) เช่น ใช้ข้อมูลนั้นสำหรับการรายงานข่าว ด้านการจัดการศึกษาหรือการเรียนการสอน ทั้งนี้ต้องไม่กระทบกับเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งมีข้อควรพิจารณาลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม ดังนี้

วัตถุประสงค์และลักษณะการใช้งานลิขสิทธิ์

ผู้นำไปใช้ต้องไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการค้าหรือหากำไร ไม่มีเจตนาทุจริต และใช้เพื่อประโยชน์แก่สังคม

ลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์

ผู้นำไปใช้ต้องพิจารณาระดับของการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้ความวิริยะอุตสาหะ หรือการใช้จินตนาการสูง เช่น นวนิยาย หรือการรายงานเหตุการณ์ที่เฉพาะ ไม่ควรนำผลงานเหล่านี้ไปใช้ เพราะหากนำไปใช้จะถือว่าไม่เป็นธรรม

ปริมาณของการนำไปใช้

การนำผลงานไปใช้ในปริมาณที่มากเกินไป หรือใช้ในปริมาณน้อยแต่เป็นส่วนสำคัญ ถือว่าเป็นการใช้งานที่ไม่เป็นธรรม เพราะกระทบต่อสิทธิทางกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์

การใช้ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ตามปกติของเจ้าของผลงาน อาจทำให้ผลงานนั้นขายไม่ได้

ที่มา: <http://www.ipthailand.go.th/th/>