

การละเมิดลิขสิทธิ์ที่ปรากฏในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงของประเทศไทย

Copyright Infringement in Virtual Museums in Thailand

วชิรารวรรณ พรพิมลเทพ¹, พีรพงษ์ ต้วงาม^{2*}, วิชญ กาญจนะวสี³

Wachirawan Ponpimontep¹, Peerapong Tua-Ngam^{2*}, Widchaya Kanchanavasita³

¹ สำนักงานคณบดี คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ประเทศไทย; Office of the Dean, Faculty of Dentistry, Mahidol University, Thailand.

² สำนักงานการวิจัย คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ประเทศไทย; Research Office, Faculty of Dentistry, Mahidol University, Thailand.

³ ภาควิชาทันตกรรมประดิษฐ์ คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ประเทศไทย; Department of Prosthodontics, Faculty of Dentistry, Mahidol University, Thailand.

* Corresponding author email: peerapong.tua@mahidol.edu

บทคัดย่อ

จากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ส่งผลต่อบริบททั่วโลก ทำให้การใช้ชีวิตรวมไปถึงรูปแบบการศึกษาหาความรู้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ซึ่งพิพิธภัณฑ์เป็นหนึ่งในสถานที่ที่ได้รับผลกระทบอย่างรุนแรง และนับเป็นการสร้างอัตราเร่งในการเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital transformation) ของ “วงการพิพิธภัณฑ์” ทั่วโลก โดยเฉพาะการนำเทคโนโลยีมาใช้ร่วมกับงานด้านพิพิธภัณฑ์ ทั้งในการจัดแสดงและการบริหารรูปแบบองค์กรเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ยังคงมีบทบาทเป็นแหล่งเรียนรู้ในสังคม พร้อมส่งต่อการเรียนรู้และประสบการณ์ต่อไป พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่จึงได้ปรับตัวจากเดิมที่ต้องเข้าชมในสถานที่จริง เปลี่ยนเป็นเข้าชมในรูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงผ่านระบบออนไลน์ที่สามารถเข้าชมได้ทุกสถานที่และตลอดเวลา เมื่อผลงานอยู่ในรูปแบบออนไลน์ทำให้การคัดลอก ทำซ้ำ ดัดแปลง และแจกจ่ายในผลงานหรือสิ่งจัดแสดงที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลกลายเป็นเรื่องง่าย ดังนั้นการขาดความรู้ความเข้าใจและความตระหนักเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา อาจนำไปสู่การละเมิดลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมของเจ้าของลิขสิทธิ์ จนนำไปสู่การละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ ที่อาจเกิดขึ้นจากการดำเนินการของพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง การสร้างความรู้และความตระหนักถึงรูปแบบ ลักษณะ นิยาม ประเภท ขอบเขตที่ต้องพึงระวังตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อผู้พัฒนาและจัดทำพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง เพื่อป้องกันการละเมิดที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่เจตนา จนนำไปสู่การฟ้องร้องและเรียกร้องค่าเสียหาย โดยบทความมุ่งนำเสนอความสำคัญของประเภททรัพย์สินทางปัญญา ลักษณะการละเมิด สิ่งที่ต้องพิจารณาและแนวทางการบริหารจัดการเพื่อป้องกันการละเมิด รวมถึงแนวทางในการเลือกใช้สื่อสารสนเทศให้เหมาะสมและถูกต้องตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

คำสำคัญ: พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง การนำเสนอ ทรัพย์สินทางปัญญา

Abstract

The COVID-19 pandemic affects the global context and changes way of life, including the form of learning. Museums around the world are also impacted. Transformation from analogue to digital technology in both exhibition and organizational management of museum is mandatory, so that the museum continues to play a role as a source of learning in society. For example, people can now visit the virtual museum through an online system instead of visiting the actual site. However, when exhibits are available online, it is easy to copy, reproduce, modify and distribute them in digital formats. Therefore, the lack of awareness about intellectual property may lead to the impact on the legitimate rights of the copyright owner and to the copyright infringement. It is necessary to develop a virtual museum in a way that make people aware of the Copyright Act to prevent unintentional infringements leading to lawsuits and claims. The article aimed to highlight the importance of intellectual property types, violation nature considerations and management guidelines to prevent abuse including guidelines for choosing appropriate and accurate information media according to the Copyright Act.

Keywords: Copyright act, Virtual museum, Presentation, Intellectual property

1. บทนำ

พิพิธภัณฑสถานเป็นสถานที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sang Si., 2005) ให้นิยามว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตราที่ 25 กำหนดให้รัฐมีหน้าที่ส่งเสริมการดำเนินงานการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งพิพิธภัณฑมีบทบาทในการเป็นสถานที่ที่รวบรวมวัตถุที่มีคุณค่า เป็นศูนย์รวมจิตใจในระดับชาติ นานาชาติหรือเป็นมรดกโลก โดยหน้าที่หลักของพิพิธภัณฑจะประกอบไปด้วย การตรวจสอบ จัดประเภท การศึกษาวิจัย ทำการบันทึก จัดทำทะเบียน ซ่อมแซมในกรณีมีการชำรุดเสียหาย รักษาความปลอดภัยของสิ่งจัดแสดง ทำการเสนอหรือจัดแสดงให้ความรู้แก่ผู้เข้าชม (Youthongchui, 2011) สอดคล้องกับสภาการพิพิธภัณฑระหว่างชาติ (ICOM, 2010) ที่ได้ให้นิยาม พิพิธภัณฑเป็นสถาบันถาวรที่ไม่แสวงหากำไรในการให้บริการของสังคมและการพัฒนา โดยเปิดให้สาธารณชนเข้าชม มีหน้าที่รวบรวม อนุรักษ์ วิจัย สื่อสาร และจัดแสดงมรดกที่เป็นรูปธรรมและจับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติและสิ่งแวดล้อม

เพื่อวัตถุประสงค์ในการศึกษา การศึกษาและความเพลิดเพลิน โดยสภาการพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ได้จัดแบ่งจำแนกประเภทของพิพิธภัณฑสถานออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ โดยพิจารณาจากรูปแบบของการนำเสนอสิ่งจัดแสดงในพิพิธภัณฑสถาน ได้แก่ 1) พิพิธภัณฑสถานศิลปะ โบราณคดี และประวัติศาสตร์ 2) พิพิธภัณฑสถานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และพิพิธภัณฑสถานชาติพันธุ์วิทยา 3) พิพิธภัณฑสถานผสมผสาน

ผู้พัฒนาพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริงในประเทศไทยมีการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการดำเนินกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑสถานอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ การนำเสนอ สี เสียง หรือสิ่งจำลองเพื่อให้เกิดความเข้าใจ รวมไปถึงรูปแบบการจัดวางเพื่อดึงดูดผู้เข้าชม เช่น พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร ในส่วนของจัดแสดงการทำยุทธหัตถีในอดีต มีการทำสื่อแสดงโดยย่อส่วนการจัดกองทัพในอดีตที่ประกอบไปด้วยเสียง แสงที่ส่องในแต่ละตำแหน่ง ควบคู่ไปกับมัลติมีเดียผ่านทางหน้าจอเพื่อแสดงรูปแบบการจัดกองทัพในแต่ละกลยุทธ์ หรือส่วนจัดแสดงเกี่ยวกับหัวโขนและเครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงละครรามเกียรติ์ ที่จะมีการแสดงรูปแบบการวางตำแหน่งของหัวโขน เสียงเครื่องดนตรีที่ต้องใช้หูฟังในรูปแบบเสียงความละเอียดสูง หรือมีวีซีดีแสดงพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ ที่เลือกนำเสนอสิ่งจัดแสดงโดยการใช้ลูกเล่นแบบผสมผสานผ่านทางจบบังคับการใช้แสง สี เสียง และบรรยากาศเพื่อดึงดูดผู้เข้าชมเสมือนว่า ได้เข้าไปอยู่ในยุคของสิ่งจัดแสดงนั้น ๆ และมีกิจกรรมภายหลังจากเข้าชมเสร็จ โดยมีวีซีดีแสดงมีแนวคิดในการหมุนเวียนกิจกรรมตามยุคตามสมัย การเลือกหัวข้อสิ่งจัดแสดงที่เป็นที่น่าสนใจ เช่น เรื่องหอย เรื่องความเชื่อ ผีสงฆ์ ให้ได้รับความแปลกใหม่ เกิดการเข้าชมซ้ำ จนนำไปสู่การประชาสัมพันธ์แบบปากต่อปาก และทางสื่อออนไลน์ด้วย ในด้านการจัดบรรยากาศเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ มีวีซีดีแสดงมีการเปิดให้เข้าชมในช่วงเวลากลางวันเพื่อไม่ให้เกิดความจำเจของสิ่งจัดแสดง อีกหนึ่งรูปแบบของการใช้เทคโนโลยีในการดำเนินการกิจกรรมและสิ่งจัดแสดง คือ การจัดแสดงในลักษณะรวมกลุ่มพิพิธภัณฑสถานในพื้นที่ใกล้เคียงกัน เช่น การจัดกิจกรรมท่องเที่ยวชมรอบเกาะรัตนโกสินทร์ เทียว 3 แพร่ง เดิน 4 ท่า ชม 6 หอศิลป์ ไหว้พระ 9 วัด เป็นต้น

ปัจจุบันผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ซึ่งเป็นโรคติดต่อที่เกิดจากเชื้อไวรัส SARS-CoV-2 ในระดับโลก ส่งผลทำให้การดำเนินชีวิตของผู้คนเปลี่ยนแปลงไป เกิดเป็นคำใหม่ว่า ความปกติใหม่ (New normal) ทำให้พฤติกรรมของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เกิดการเว้นระยะห่างทางสังคม หรือหลีกเลี่ยงพื้นที่แออัด รวมไปถึงการรักษาความสะอาดเพื่อระวังและป้องกันตนเองจากการติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Organisations, 2021) และผลกระทบดังกล่าวได้ส่งผลถึงพิพิธภัณฑสถานอย่างรุนแรง นับได้ว่าเป็นการสร้างอัตราเร่งในการเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลของ “วงการพิพิธภัณฑสถาน” ทั่วโลก โดยทาง ICOM ได้มีการจัดการสัมมนาผ่านเว็บในหัวข้อ ICOM Webinar | Keeping in Touch: Digital Transformation for Museums in The Time of COVID-19 ในวันที่ 21 ตุลาคม 2020 หรือแนวทางในการดำเนินการเพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบของการจัดกิจกรรมและออกแบบสิ่งจัดแสดงให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลเพื่อให้มีความสอดคล้องสถานการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลง ไปรวมถึงสอดคล้องกับมาตรการต่าง ๆ เพื่อป้องกันการติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 เช่น การรักษาความสะอาด

โดยการจำกัดจำนวนผู้เข้าชมในแต่ละรอบ การกำหนดระยะห่างของผู้เข้าชม การทำความสะอาดพื้นที่จัดแสดง การมีจุดให้บริการทำความสะอาดมือ หรือจุดเสี่ยงสัมผัส การมีจุดคัดกรอง วัดอุณหภูมิผู้เข้าชมก่อนเข้าชม จากมาตรการดังกล่าวที่ออกมาในบางสถานที่ยังพบการติดเชื้ออยู่ การนำเทคโนโลยีเข้ามาปรับใช้ในการจัดแสดงหรือนำเสนอของพิพิธภัณฑ์เป็นแนวทางหนึ่งที่ถูกเลือกมาใช้งานเพื่อป้องกันการติดเชื้อ และสนับสนุนการดำเนินการกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และเพื่อความเพลิดเพลิน อันเป็นไปตามวัตถุประสงค์หลักของพิพิธภัณฑ์ และเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ยังคงบทบาทและดำเนินการตามวัตถุประสงค์ต่อไป การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมเข้ามาปรับใช้ในพิพิธภัณฑ์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ในยุคความปกติใหม่ (New Normal) โดยพิพิธภัณฑ์สามารถนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาปรับใช้ในการดำเนินงานด้านต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม เช่น ด้านการจัดการพื้นที่ การลงทะเบียนเข้าชมเพื่อกำหนดจำนวนผู้เข้าชม ด้านการจัดแสดงชิ้นงาน เพื่อกระตุ้นความสนใจแก่ผู้เข้าชมให้ได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน จะเห็นได้ว่าหนึ่งในกลไกหลักที่ถูกนำมาใช้ในการบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์ให้มีประสิทธิภาพ คือ การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาปรับใช้ในการบริหารจัดการ การนำเสนอสิ่งจัดแสดง การบำรุงรักษาเนื่องจากสิ่งจัดแสดงบางชิ้นมีมูลค่าสูงหรือประเมินค่ามิได้ และการเก็บรักษาที่ต้องมีความเฉพาะเพื่อลดการเสื่อมสลายหรือความเสียหายของชิ้นงานจัดแสดงที่อาจเกิดจากเวลา หรือสิ่งแวดล้อมรอบข้างแต่ยังคงรูปแบบที่กระตุ้นความสนใจของผู้เข้าชม ฉะนั้นการเลือกนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้จะต้องเลือกใช้ให้มีความเหมาะสมและเกิดความพึงพอใจต่อผู้เข้าชมไปพร้อมกัน

พิพิธภัณฑ์หลายแห่งมองว่าการปรับการบริหารจัดการเพียงบางส่วน อาจไม่เพียงพอต่อสถานการณ์ดังกล่าว ในทัศนะของผู้เขียนเห็นว่า พิพิธภัณฑ์เหล่านั้นจึงเลือกที่จะเปลี่ยนแปลงและปรับตัวทั้งองค์กร จนนำไปสู่ดิจิทัลทรานส์ฟอร์เมชัน (Digital transformation) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงแนวทางหรือกลยุทธ์ รวมไปถึงวิธีคิดใหม่ ๆ ในการบริหารพิพิธภัณฑ์ โดยสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงมาจากรูปแบบลักษณะพฤติกรรมของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งการปรับตัวจะไม่ใช่เพียงการทำการตลาดดิจิทัล แต่เป็นการศึกษาประสบการณ์ของผู้ใช้ เพื่อสนองตอบความต้องการของลูกค้าที่เปลี่ยนแปลงไป (Thanyarattakun, 2020) ปัจจัยที่จะทำให้การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล ประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลัก คือ 1) New efficiencies คือ องค์กรหรือบริษัทต้องมีประสิทธิภาพหรือความสามารถใหม่ ๆ ที่ไม่ใช่แค่การลดต้นทุนหรือการผลิตและส่งมอบบริการที่เร็วขึ้นเท่านั้น 2) Enhance customer experiences คือ การทำให้ลูกค้าหรือผู้ใช้บริการเกิดประสบการณ์ใหม่ที่ดีกว่าเดิม พร้อมทั้งตอบสนองต่อลูกค้าแต่ละรายแบบเฉพาะบุคคล และ 3) Build new business models คือ โมเดลธุรกิจต้องสามารถสร้างรูปแบบโมเดลทางธุรกิจหรือโมเดลการหารายได้ใหม่ ๆ ได้ ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบเดิมที่เคยทำมาก่อน

การปรับตัวดังกล่าว จะมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพ ทั้งในการให้บริการ การบริหารจัดการ การลดต้นทุน พร้อมทั้งมอบประสบการณ์บริการรูปแบบใหม่ ๆ ที่ดีกว่าการให้บริการในรูปแบบเดิม ๆ (Kaeobucha, 1999) ที่มีรูปแบบน่าเบื่อหน่ายจนทำให้เกิดภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์

ที่หยุดนิ่ง (Dead museum) เนื่องจากขาดความเคลื่อนไหวในกิจกรรมที่จะสร้างความแปลกใหม่ และความเข้าใจในงานพิพิธภัณฑ์ให้กับผู้ชม การจัดทำพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบเสมือนจริง (Virtual museum) มีลักษณะเป็นการก้าวกระโดดในการนำเสนอการจัดแสดงแบบใหม่ จากพิพิธภัณฑ์ดั้งเดิมให้สามารถดึงดูดความสนใจและมีผู้เข้าชมพร้อมศึกษาเรียนรู้ ซึ่งความแตกต่างในเทคโนโลยีพิพิธภัณฑ์ดั้งเดิมกับพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบเสมือนจริง จะพบว่า พิพิธภัณฑ์ดั้งเดิมมีจุดเด่นคือสามารถสัมผัสสิ่งจัดแสดงหรือชมได้ในระยะใกล้ได้อยู่ในสถานที่หรือบรรยากาศจริง ยิ่งเป็นพิพิธภัณฑ์ในลักษณะสถานที่เก่าจะช่วยทำให้รู้สึกตื่นเต้นและเกิดการเรียนรู้ ทั้งยังสามารถเข้าชมเป็นหมู่คณะหรือครอบครัวได้ ทำให้เกิดกิจกรรมการมีส่วนร่วมในลักษณะเป็นหมู่คณะ ตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร ที่มีการจัดแสดงสิ่งของที่มีประวัติอย่างยาวนานของประเทศที่รวบรวมมาจากทั่วประเทศไทย บางชิ้นได้รับค้ำมาจากต่างประเทศ หรือจากผู้บริจาค โดยสิ่งจัดแสดงดังกล่าวจัดเป็นสมบัติของชาติที่ประเมินค่ามิได้ หรือพิพิธภัณฑ์การแพทย์ศิริราช ที่รวบรวมความรู้ทางการแพทย์ของไทย โรคที่พบในประชากรไทยที่เก็บรวบรวมไว้อย่างยาวนานเพื่อใช้ในการศึกษา แต่จะพบว่าพิพิธภัณฑ์ดังกล่าวมีจุดด้อย เนื่องจากเป็นสถานที่ที่การเข้าชมต้องมาตามรอบเวลาเปิดปิดที่กำหนด การเดินทางรวมไปถึงระยะทางในการเดินทางไปพิพิธภัณฑ์ที่อาจไม่สะดวก มีระยะทางไกลซึ่งเป็นข้อจำกัดในการเข้าชม อีกทั้งบางพิพิธภัณฑ์มีสถานที่จอดรถที่จำกัด ในด้านสิ่งจัดแสดงพบว่าบางชิ้นไม่สามารถนำออกมาแสดงได้ เนื่องจากข้อจำกัดเรื่องความเสียหายที่อาจเกิดระหว่างจัดแสดง สภาพแวดล้อมและความปลอดภัยของสิ่งจัดแสดง โดยเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมจะเกี่ยวข้องกับการลิขสิทธิ์ในด้านเสียงดนตรีประกอบ ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ในสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งจะแตกต่างจากพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบเสมือนจริงที่มีจุดเด่นในด้านที่ผู้เข้าชมสามารถเข้าชมได้จากทุกที่และตลอดเวลา ประหยัดเวลาในการเดินทางเนื่องจากไม่ต้องเดินทางมาในสถานที่จริง แต่จุดด้อยพบว่าผู้ชมอาจไม่เกิดความรู้สึกร่วม เนื่องจากไม่ได้ชมหรือสัมผัสของจริงและยังไม่มีระบบสนับสนุนในลักษณะเป็นหมู่คณะ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในลักษณะเป็นหมู่คณะ โดยเทคโนโลยีหรือนวัตกรรม จะเกี่ยวข้องกับการลิขสิทธิ์ในด้านเสียงดนตรีประกอบ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ในสื่อมัลติมีเดีย แต่เพิ่มเติมในส่วนของงานวรรณกรรมที่เป็นโปรแกรมในการดำเนินการเสมือนจริงและระบบวิเคราะห์จำนวนหรือระยะเวลาผู้เข้าชมในแต่ละส่วน

มีการศึกษาของ Chun et al. (2021) ที่ศึกษาผลของการใช้สิ่งแวดล้อมเสมือนที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักศึกษาในวิทยาลัยครูไต้หวัน พบว่าการใช้ความเป็นจริงเสมือนทำให้ผู้เรียนเข้าใจดีกว่าการเรียนจากภาพนิ่งธรรมดา การควบคุมการเคลื่อนไหวอย่างอิสระเพื่อสำรวจสิ่งแวดล้อมเสมือนนั้นกระตุ้นให้เกิดการคิดในขณะนั้นได้ดี และสอดคล้อง Yodsinsin (2004) เกี่ยวกับผลของการใช้ภาพพาโนรามาเสมือนกับภาพนิ่งในการศึกษานอกสถานที่บนเว็บไซต์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนจากการศึกษานอกสถานที่บนเว็บไซต์ โดยใช้ภาพพาโนรามาเสมือน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการศึกษานอกสถานที่บนเว็บไซต์ โดยใช้ภาพนิ่งและเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในหลายสาขา เพื่อใช้ในการจัดทำสื่อจัดแสดง เพื่อนำเสนอสิ่งที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์

เสมือนว่าผู้รับชมได้เข้าไปอยู่ในสถานที่จริงทั้งในรูปแบบ 2 หรือ 3 มิติ โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ระบบการสื่อสารและอินเทอร์เน็ตไร้สายความเร็วสูง เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียหรือสื่อผสมให้เป็นรูปแบบเสมือนจริงเพิ่มขีดจำกัดในการรับชมสามารถสัมผัส และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งจัดแสดงในระยะใกล้ในทุกมุมมอง อาจมีเสียงคำบรรยายประกอบหรือเป็นวิดิทัศน์สั้น ๆ โดยเทคโนโลยีที่เลือกใช้จะเป็นการผสมผสานสื่อหลายรูปแบบเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เช่น การเลือกใช้ระดับแสง สี เสียง จังหวะดนตรีประกอบ ภาพเคลื่อนไหว อักษร รูปภาพ และข้อมูลอ้างอิง ตามวัตถุประสงค์ของการนำเสนอสิ่งจัดแสดงนั้น ๆ และสอดคล้องกับนิยาม Trirat et al. (2017) ที่กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง หมายถึง พิพิธภัณฑ์ 3 มิติเสมือนจริงที่นำเสนอเพื่อตอบสนองความต้องการแก่ผู้ที่ไม่สามารถเดินทางมาพิพิธภัณฑ์ได้ เพื่อลดระยะเวลาเดินทางและค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้น ผ่านระบบดิจิทัลโดยการบันทึกสื่อและทำการเชื่อมโยงหลายรูปแบบ และมีวิธีการจัดทำที่หลากหลายตามเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศที่เลือกนำมาใช้ โดยอาจใช้ชื่อตามลักษณะของเทคโนโลยีที่นำมาใช้ เช่น ศิลปะดิจิทัล (Digital art) หรือศิลปะคอมพิวเตอร์ ในรูปความจริงเสมือน เป็นต้น ซึ่งสื่อแอนิเมชันดังกล่าวสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนรู้ทำให้เข้าใจได้ง่าย และเข้าใจได้ตรงกัน (Aueragsakul, 2004) เนื่องจากเป็นการแสดงเนื้อหาที่ต้องการสื่อผ่านทางภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเอื้อต่อการแสดงรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจนมากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือเป็นภาพนิ่ง โดยการสร้างงานแอนิเมชันเป็นการรวมองค์ความรู้และประสบการณ์ทั้งศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน และมีบทบาทในสื่อการศึกษาทุกศาสตร์ทุกแขนง ซึ่งองค์ประกอบที่ใช้ในการสร้างแอนิเมชันจะต้องมีความเหมาะสมในการให้รายละเอียด และแสดงข้อมูลหรือสารที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้หรือผู้รับสารเข้าใจได้ตรงกันในฐานะของสื่อที่ดี

จากที่กล่าวมาการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศหลายรูปแบบ เพื่อจัดทำสื่อแสดงพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงมีความเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ เนื่องจากข้อมูลและรูปแบบสื่อที่ใช้จัดเป็นสารสนเทศซึ่งนับเป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่ง (Sukpongthai, 2014)

ทรัพย์สินทางปัญญา มีหลากหลายประเภทขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การนำไปใช้และขอบเขตการคุ้มครองตามลักษณะของงานนั้นๆ ซึ่งกรมทรัพย์สินทางปัญญา ได้ให้นิยามของคำว่า ทรัพย์สินทางปัญญา (Department of Intellectual Property, 2001) คือ ผลงานอันเกิดจากการประดิษฐ์ คิดค้น หรือการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งเน้นที่ผลผลิตของสติปัญญาและความชำนาญ โดยไม่จำกัดชนิดของการสร้างสรรค์ วิธีการแสดงออกในรูปแบบของสิ่งที่จับต้องได้ เช่น สินค้าต่าง ๆ หรือในรูปแบบของสิ่งที่จับต้องไม่ได้ เช่น บริการ แนวคิดในการดำเนินธุรกิจ กรรมวิธีการผลิตในอุตสาหกรรม เป็นต้น โดยทรัพย์สินทางปัญญาจะมีความมุ่งเน้นความคุ้มครองที่แตกต่างกันตามวัตถุประสงค์การนำไปใช้ เช่น สิทธิบัตรจะมุ่งเน้นให้ความคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์ การประดิษฐ์คิดค้น โดยต้องไม่เคยมีการเผยแพร่สาระสำคัญและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในทางอุตสาหกรรมได้ สิทธิบัตรการออกแบบมุ่งเน้นคุ้มครองงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ลวดลาย รวมไปถึงรูปทรง เครื่องหมายการค้ามุ่งเน้นเพื่อทำให้เกิดการแยกแยะ

ความแตกต่างของสินค้าของบุคคลอื่น เพื่อป้องกันความสับสนของผู้บริโภคที่อาจเข้าใจผิดในสินค้าหรือบริการนั้น ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่เครื่องหมาย ตราสัญลักษณ์ทางการค้า การให้บริการ การรับรอง ความลับทางการค้า มุ่งเน้นคุ้มครองข้อมูลทางธุรกิจที่ไม่เปิดเผยต่อสาธารณชน และไม่สามารถเข้าถึงได้โดยบุคคลที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับข้อมูลดังกล่าว ซึ่งมีมาตรการที่เหมาะสมในการรักษาความลับดังกล่าวเพื่อใช้ในกิจการทางธุรกิจ และลิขสิทธิ์เป็นสิทธิ์ที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับสุนทรียภาพทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด โดยในผลิตภัณฑ์หนึ่งชิ้นอาจประกอบไปด้วยทรัพย์สินทางปัญญามากกว่าหนึ่งประเภท เช่น ปากกาหนึ่งด้าม อาจประกอบไปด้วยสูตรของน้ำหมึกซึ่งมีลักษณะเฉพาะ มีสีหรือกลิ่นที่เป็นเอกลักษณ์จึงอาจเป็นอนุสิทธิบัตร สิทธิบัตรหรือความลับทางการค้า รูปร่างรูปทรงการออกแบบลักษณะของปากกา อาจเป็นสิทธิบัตรการออกแบบ ตราเครื่องหมายยี่ห้ออาจเป็นเครื่องหมายการค้า และลวดลายการ์ตูนที่ปรากฏบนตัวปากกาอาจเป็นลิขสิทธิ์

2. เนื้อหา

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานด้านพิพธิภัณฑ์เสมือนจริง คือ กฎหมายด้านทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เป็นผลผลิตหรือผลงานอันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ภูมิปัญญา และความเชี่ยวชาญ การประพันธ์ ที่ก่อประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งกฎหมายให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive right) (Loet Tham Thewi, 2018) แก่เจ้าของในการกระทำเพื่อแสวงหาผลประโยชน์และดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในงานที่ตนเองได้พยายามและสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิในการแสวงหาผลตอบแทนในสิ่งที่ตนเองสร้างสรรค์ และเป็นการสร้างแรงจูงใจเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ต่อยอดองค์ความรู้และสิ่งใหม่ต่อไป อีกทั้งยังมีสิทธิในการป้องกันมิให้ผู้อื่นมากระทำการใด ๆ อันเป็นการละเมิดสิทธิตามกฎหมาย ทำให้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในเชิงพาณิชย์ ถือเป็นสินทรัพย์ประเภทหนึ่งที่ใช้ในการดำเนินกิจการทางธุรกิจ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมแก่กลุ่มลูกค้าหรือองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน ที่ขับเคลื่อนกิจกรรมขององค์กรโดยใช้นวัตกรรม ทรัพย์สินทางปัญญามีคุณสมบัติพิเศษ 4 ประการ (Protection, 2014) คือ ประการที่หนึ่ง ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ (Intangible property) ด้วยเหตุนี้ การปกป้องทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้จึงต้องใช้วิธีการจดทะเบียนคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ประการที่สอง ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive right) ประการที่สาม ทรัพย์สินทางปัญญา มีอายุความคุ้มครองที่จำกัด ซึ่งเป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด และประการที่สี่ ทรัพย์สินทางปัญญาสามารถบังคับใช้สิทธิได้เฉพาะภายในประเทศที่จดทะเบียนเท่านั้น ยกเว้นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทลิขสิทธิ์ โดยแนวคิดในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญามีเหตุผลสนับสนุน (Hemmaratchata, 1993) 5 ประการ คือ 1) ด้านความยุติธรรม 2) ด้านความก้าวหน้าทางวัฒนธรรม 3) ด้านเศรษฐกิจ 4) ด้านศีลธรรม และ 5) ด้านชื่อเสียงของประเทศ และเมื่อแบ่งทรัพย์สินทางปัญญาตามลักษณะการนำไปใช้จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ดังต่อไปนี้

2.1. ทฤษฎีสินทางอุตสาหกรรม

คุ้มครองความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรมที่ได้มาจากการประดิษฐ์ การวิจัยและพัฒนา จนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ รวมทั้งเครื่องหมายการค้าหรือยี่ห้อ ชื่อและถิ่นที่อยู่ทางการค้า เช่น สิทธิบัตร การประดิษฐ์ สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ เครื่องหมายการค้า เครื่องหมายบริการ เครื่องหมายรับรอง เครื่องหมายร่วม ความลับทางการค้า สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ แบบผังภูมิของวงจรรวม คุ้มครองพันธุ์พืช ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยในประเทศไทยประเภทของทรัพย์สินทางปัญญาที่ยื่นขอรับความคุ้มครองมากที่สุด คือ ทฤษฎีสินทางปัญญาประเภทสิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า ซึ่งตามความหมายสิทธิบัตรตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ได้ให้ความหมายว่า สิทธิบัตรจะต้องเป็นการประดิษฐ์ โดยเป็นการคิดค้นหรือคิดทำขึ้น อันเป็นผลให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธีใดชิ้นใหม่หรือการกระทำใด ๆ ที่ทำให้ดีขึ้นซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธี โดยจะต้องไม่ใช่กรณีการค้นพบสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ โดยการขอรับสิทธิบัตรจะต้องมีลักษณะตามที่ปรากฏในมาตรา 5 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 คือ 1) เป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ 2) เป็นการประดิษฐ์ที่มีขั้นการประดิษฐ์สูงขึ้น และ 3) เป็นการประดิษฐ์ที่สามารถประยุกต์ในทางอุตสาหกรรม โดยจะขาดคุณสมบัติข้อใดข้อหนึ่งมิได้ และเครื่องหมายการค้า ซึ่งหมายถึง เครื่องหมายที่ใช้หรือจะใช้เป็นเครื่องหมายเกี่ยวข้องกับสินค้า เพื่อแสดงว่าสินค้าที่ใช้เครื่องหมายดังกล่าวแตกต่างจากสินค้าที่ใช้เครื่องหมายของบุคคลอื่น โดยจะครอบคลุมถึงเครื่องหมายบริการ เครื่องหมายรับรอง และเครื่องหมายร่วมด้วย โดยการขอจดทะเบียนต้องประกอบไปด้วยลักษณะที่ปรากฏในมาตรา 6 ดังต่อไปนี้ 1) เป็นเครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะบ่งเฉพาะ 2) เป็นเครื่องหมายการค้าที่ไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัตินี้ 3) ไม่เป็นเครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้าที่บุคคลอื่นได้จดทะเบียนไว้แล้ว

2.2. ทฤษฎีสินทางปัญญาประเภทลิขสิทธิ์เป็นสิทธิทางกฎหมาย

สิทธิที่มอบให้ผู้สร้างสรรค์งานแต่เพียงผู้เดียวในการเผยแพร่ ทำซ้ำ หรือดัดแปลงงานที่สร้างสรรค์ ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (Copyright Act Volume 11 C.F.R., 1994) ใช้แนวทางและปฏิบัติตามภายใต้ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาเกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade-related Aspects of Intellectual Property Rights: TRIPs Agreement) อนุสัญญากรุงเบิร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและงานศิลปกรรม (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works: Berne Convention) อนุสัญญาลิขสิทธิ์สากล (Universal Copyright Convention: UCC) และสนธิสัญญาลิขสิทธิ์แห่งองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty: WCT) ได้ให้สิทธิแก่ผู้ทรงสิทธิไว้ 5 ข้อ คือ 1) ทำซ้ำผลงานสร้างสรรค์ 2) การดัดแปลงผลงานสร้างสรรค์ 3) การจัดจำหน่ายหรือเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณชน 4) การจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชนและ 5) การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อสาธารณชน ซึ่งเป็นสิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive right) (Organization, 1996) โดยงานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน

แบ่งเป็น 9 ประเภท ตามที่ปรากฏในมาตรา 6 ได้แก่ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ และงานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ (Department of Intellectual Property, 2001; NetSupha & ARI Wit YaLoet, 2013)

พิพธิภัณฑ์เสมือนจริงแต่ละแห่งอาจประกอบไปด้วยทรัพย์สินทางปัญญาหลายประเภทที่มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับรูปแบบของการนำเสนอสิ่งจัดแสดง รวมไปถึงลักษณะเทคโนโลยีที่เลือกนำมาใช้เพื่อดึงดูดกลุ่มผู้เข้าชม และการจัดทำให้เหมาะสมกับช่วงวัย เพศของผู้เข้าชมที่อาจมีความแตกต่างกัน โดยในพิพธิภัณฑ์อาจประกอบไปด้วยทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ โดยอ้างอิงการจัดประเภทตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับพิพธิภัณฑ์เสมือนจริง

สิทธิบัตร	ลิขสิทธิ์	ความลับทางการค้า	เครื่องหมายการค้า
- ส่วนประกอบและการออกแบบสิ่งจัดแสดงที่มีความใหม่ และมีขั้นการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น	- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในพิพธิภัณฑ์เสมือนจริงบนระบบปฏิบัติการ เช่น android, IOS หรือ Window	- รายชื่อผู้เข้าชม - ข้อมูลส่วนตัวผู้เข้าชม - อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการพัฒนาพิพธิภัณฑ์เสมือนจริง	- ชื่อพิพธิภัณฑ์/บริษัท - โลโก้พิพธิภัณฑ์ - ตัวละครที่ปรากฏในเนื้อหา
- ส่วนประกอบของซอฟต์แวร์ที่เชื่อมต่อกับฮาร์ดแวร์ในสิ่งจัดแสดง	- ดนตรี เสียง จังหวะประกอบเรื่องราว เนื้อหา รูปแบบการเล่าเรื่องในพิพธิภัณฑ์เสมือนจริง	- รายได้ที่เกิดจากผู้เข้าชม - ต้นทุน/รายได้ที่เกิดจากการจำหน่ายสินค้า	- รายการที่มีการเก็บเงินผู้เข้าชม
- การออกแบบรูปร่างรูปทรงสิ่งจัดแสดง	- ภาพประกอบ รูปถ่าย ภาพร่าง ภาพวาด ที่ใช้ในการนำเสนอ - ตัวละครที่ปรากฏในเนื้อหา - วิดีโอ คลิป ภาพเคลื่อนไหว - การออกแบบโครงสร้างการนำเสนอพิพธิภัณฑ์เสมือนจริง	- รายรับ รายจ่ายของพิพธิภัณฑ์	
	- โปรแกรมระบบชำระเงินผู้เข้าชม - โปรแกรมจำหน่ายของที่ระลึก		

ที่มา: ดัดแปลงมาจาก Department of intellectual property (2001)

จากการจัดประเภทกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพิพัตถ์สิทธิ์เสมือนจริงจะพบว่ากฎหมายที่เกี่ยวข้องมากที่สุดคือ กฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ ที่ปรากฏตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ โดยคำว่าลิขสิทธิ์ มาจากคำว่า สิทธิ ในการคัดลอก (Right to copy) ลิขสิทธิ์มีความหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ChanRueang, 2012; Copyright Act Volume 11 C.F.R, 1994) คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงาน ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเอง อย่างเพียงพอในการสร้างสรรค์ โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นต้องเป็นงาน ที่เกิดจากมนุษย์ หรือบุคคลซึ่งหมายถึงผู้ทรงสิทธิและหน้าที่ได้ตามกฎหมาย คือ บุคคลธรรมดา หรือนิติบุคคล เท่านั้น (Srithammavut & Puasiri, 2016) โดยสิทธิที่เจ้าของลิขสิทธิ์จะได้รับคือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียว ในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน รวมไปถึงการอนุญาตให้บุคคลอื่นใช้งานดังกล่าว รวมถึง การเช่าต้นฉบับ หรือสำเนาเหล่านั้นด้วย โดยสิทธิดังกล่าวได้เกิดขึ้น เมื่อครบองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ ใน 4 ข้อหลัก ได้แก่ การสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง (originality) ซึ่งการสร้างสรรค์งานจะต้องแสดงถึง ความรู้ความชำนาญ (Skill) และความมีอุตสาหะพยายาม (Labor) ตลอดจนวิจารณ์ญาณ (Judgment) ของผู้สร้างสรรค์ด้วยตนเอง เป็นงานที่เกิดจากการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of idea) โดยการแสดงออกไม่ครอบคลุมถึงความคิด การปฏิบัติ กรรมวิธี วิธีการดำเนินการ รูปแบบความคิด หลักการ หรือการค้นพบ เป็นประเภทของงานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง (Type of work) ที่ให้ความคุ้มครอง ทั้ง 9 ประเภท และเป็นงานที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย (Non-illegal work) ที่มีลักษณะการแสดงออกที่เป็น สิ่งต้องห้ามหรือขัดต่อกฎหมาย รวมไปถึงงานที่ขัดต่อศีลธรรมอันดี เช่น งานลามกอนาจาร งานวรรณกรรม ที่มีเนื้อหาหมิ่นประมาทหรือว่าร้าย (Department of Intellectual Property, 2001) ตามภาพที่ 1 อย่างไร ก็ตาม มีข้อยกเว้นที่ไม่จัดเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ตามมาตรา 7 คือ 1) ข่าวประจำวัน และข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะ 2) รัฐธรรมนูญ และกฎหมาย 3) ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น 4) คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ 5) คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ตาม (1) ถึง (4) ที่กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น และนอกจาก มาตรา 7 แล้วในกรณีผลงานสร้างสรรค์ ลักษณะ ชื่อผลงาน ชื่อต่าง ๆ ถ้อยคำสั้น ๆ รายชื่อส่วนประกอบ ส่วนผสมของอาหารหรือเครื่องดื่มจะไม่ได้ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์เนื่องจากการไม่มีการสร้างสรรค์ที่เพียงพอ แต่อาจพิจารณาความเหมาะสมในการยื่นขอรับความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่นแทน



ภาพที่ 1 แสดงองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์
ดัดแปลงมาจาก Srithammavut and Puasiri (2016)

3. ความหลากหลายของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ปรากฏในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง

พิพิธภัณฑ์เสมือนจริงมีลักษณะเป็นการจัดแสดงผ่านช่องทางออนไลน์ โดยผ่านสมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง โดยการจัดแสดงสิ่งจัดแสดง เกม กิจกรรม รวมไปถึงบรรยากาศภายในพิพิธภัณฑ์ จะเป็นรูปแบบผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) หรือแอปพลิเคชัน (Application) โดยสามารถเข้าชมได้ทันที หรือเป็นลักษณะที่ต้องใช้อุปกรณ์เสริม เช่น แว่นตา 3 มิติ หรือการต้องใช้คู่กับสมาร์ทโฟนที่มีระบบไจโร (Gyro sensor) สำหรับตรวจจับการหมุนของสมาร์ทโฟนในรูปแบบ 3 แกน (3-Axes) เพื่อปรับมุมมองการเคลื่อนไหวและการมองเห็นได้ 360 องศา เสมือนรับชมในสถานที่จริง พิพิธภัณฑ์ที่เปิดให้บริการผ่านระบบ Virtual reality tour เช่น พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ พิพิธภัณฑ์เดอะวาทีกัน หรือองค์การนาซ่าและศูนย์วิจัยเกลนน ที่ให้บริการผ่านแอปพลิเคชัน The space center houston ในส่วนของประเทศไทยมีการให้บริการพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร (กรุงเทพฯ) หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (กรุงเทพฯ) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ สมเด็จพระนารายณ์ (ลพบุรี) หอฝิ่น อุทยานสามเหลี่ยมทองคำ (เชียงราย) พิพิธภัณฑ์ไดโนเสาร์ภูเวียง (ขอนแก่น) สิริธรทัศน์พิพิธภัณฑ์ (กรุงเทพฯ) เป็นต้น

4. ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับงานวรรณกรรม

ลักษณะงานที่พบได้บ่อยในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง และมีความสำคัญ คือ งานวรรณกรรมประเภทซอฟต์แวร์ที่ใช้แสดงผลพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงบนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนครในช่องทาง www.virtualmuseum.finearts.go.th/bangkoknationalmuseums/index.php/th/virtual-museum.html หรือ มิวเซียมสยาม ในช่องทาง www.museumsiam.org/virtualexhibition/De

codeThai_4/ โดยจัดเป็นงานวรรณกรรมโดยเป็นลักษณะงานเขียนประเภทหนึ่ง ให้ความคุ้มครองชุดคำสั่งในการเขียนชุดโปรแกรม (Source code) เพื่อออกคำสั่งให้ผู้ชมงานพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงสามารถเดินชมขยายสิ่งจัดแสดง หรืออ่านข้อความได้ ซึ่งความคุ้มครองดังกล่าวจะมีผลทันทีโดยไม่ต้องจดทะเบียนภายหลังจากที่ผู้สร้างสรรค์มีการเผยแพร่ผลงานดังกล่าวสู่สาธารณะ โดยปัญหาที่พบในงานซอฟต์แวร์พบว่า ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นมา อาจมีการทำงานร่วมกับอุปกรณ์หรือสิ่งประดิษฐ์ที่พัฒนาขึ้นมา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและความน่าสนใจ เช่น ซอฟต์แวร์ถูกใช้งานร่วมกับอุปกรณ์ที่จับต้องได้ แวนตา 3 มิติ หรือหน้าจอสัมผัสที่ใช้งานเฉพาะ ทำให้การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวต้องมีการพิจารณาเลือกความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่นประกอบ เพื่อให้เกิดความเหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุดในการรับความคุ้มครอง เนื่องจากสิ่งประดิษฐ์ดังกล่าวอาจสามารถตีความได้ว่าจัดเป็นงานประเภทยุติบัตรได้ ซึ่งต้องพิจารณาจากวิธีการการควบคุมหรือสั่งการ ลักษณะการเชื่อมต่อไปยังอุปกรณ์ในระบบด้วย ซึ่งต้องพิจารณาเป็นกรณีไป

ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ในพิพิธภัณฑ์อีกรูปแบบที่พบได้บ่อย ที่ต้องมีการตีความการละเมิดคือ เกมหรือสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ ที่ทำหน้าที่ควบคุมพื้นฐานเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว การระบุขั้นพื้นฐาน การคำนวณการเคลื่อนไหวทางฟิสิกส์ มุมมองของภาพที่อาจเกิดจากปัญญาประดิษฐ์ การเคลื่อนไหว และการเชื่อมโยงวัตถุ วัตถุมุมมองของภาพ แสงและมุมมองของแสงตกกระทบ การเคลื่อนไหวเข้าออกตามทางเดินที่กำหนด การหาวัตถุ และจับต้อง ย่อขยายสิ่งจัดแสดง รวมไปถึงการเลือกวัตถุเสมือนจริงเพื่อเข้าชมในรายละเอียดหรือข้อมูลเพิ่มเติมของสิ่งจัดแสดงนั้น ๆ นอกเหนือจากที่กล่าวมา ยังมีการสร้างสรรค์อื่น ๆ ประกอบอีก เช่น เนื้อหาพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ตัวละคร ตัวดำเนินเรื่องในกรณีมีแอนิเมชันการ์ตูน นำชม เส้นทาง การนำชม ทิศทางการเข้าชม รูปแบบการเข้าชม สิ่งจัดแสดงที่ปรากฏ และรายละเอียดของสิ่งจัดแสดง ทั้งในรูปแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ดนตรีประกอบในแต่ละฉาก

ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการทำคอนเทนต์ (Content) ในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงบางแห่งนิยมใส่เนื้อหา รายละเอียดของสิ่งจัดแสดงหรือประวัติความเป็นมาโดยใช้ยูทูบ (Youtube) หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นอีกหนึ่งรูปแบบของการนำเสนอที่ได้รับความนิยม เนื่องจากปัจจุบันมีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก โดยในวิดีโอที่เผยแพร่อาจประกอบไปด้วยลิขสิทธิ์หลากหลายประเภท ยกตัวอย่าง ลิขสิทธิ์ประเภทดนตรีกรรม เช่น เพลง ทำนอง จังหวะประกอบ เสียงเอฟเฟกต์ ลิขสิทธิ์ประเภทศิลปกรรม เช่น ภาพวาดที่ใช้ อุปกรณ์ประกอบฉากที่ใช้ ภาพถ่าย แผนที่ สถาปัตยกรรม ลิขสิทธิ์ประเภทวรรณกรรม เช่น คำปราศรัย ปาฐกถา เทศนา สุนทรพจน์ เป็นต้น เพราะถ้านำไฟล์ดังกล่าวมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อาจถูกเจ้าของลิขสิทธิ์ฟ้องร้องได้ในภายหลัง ซึ่งแนวทางแนะนำ คือ การเลือกใช้ไฟล์เสียงจากเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีการอนุญาตให้ใช้ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย บนเงื่อนไขหรือขอบเขตที่ตกลงกันไว้ เช่น Youtube Audio Library หรือในเว็บไซต์ผู้ให้บริการไฟล์เสียงที่ไม่มีค่าใช้จ่ายอื่น ๆ โดยเงื่อนไขการนำไปใช้งานจะขึ้นอยู่กับการกำหนดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งผู้นำไปใช้จะต้องยอมรับและปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด ตามหลักการของงานสร้างสรรค์เสรี

(Creative commons) โดยสิ่งที่ต้องพึงระวังคือการเกิดรายได้ที่เกิดจากการเข้าชมวิดีโอในรูปแบบโฆษณาหรือผู้สนับสนุน รวมไปถึงการบริจาค ซึ่งอาจทำให้เกิดสิทธิที่ผู้อนุญาตได้มีการอนุญาตไว้

ลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องหรือเล่าเรื่องจากตำราเก่า เอกสาร ในรูปแบบหนังสือเสียง เป็นหนึ่งในสื่อที่ได้รับความนิยมจากการพัฒนาของ Podcast online ที่มีรูปแบบการให้บริการผ่านทางเว็บไซต์ของพพิธภัณฑ์เสมือนจริงในช่องทางเอกสารเผยแพร่หรือความรู้ ประเภทของลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ลิขสิทธิ์ประเภทดนตรีกรรม เช่น เพลง ทำนอง จังหวะประกอบ เสียงเอฟเฟกต์ประกอบการเล่าเรื่อง ลิขสิทธิ์ประเภทสิ่งบันทึกเสียง หรือประเภทงานแพร่เสียงแพร่ภาพ เช่น บันทึกเสียงการเล่าเรื่องของผู้เล่า เป็นต้น การพิจารณาว่าเป็นลิขสิทธิ์หรือไม่ เป็นสิ่งที่ต้องพิจารณาเป็นอันดับแรก และพิจารณาเกี่ยวกับอายุของลิขสิทธิ์ว่าได้สิ้นสุดและตกเป็นสาธารณะแล้วหรือไม่ ซึ่งเอกสารเก่าหลายชิ้นถือเป็นสาธารณะสามารถทำซ้ำ ดัดแปลง โดยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ในกรณีเอกสารหรือตำราดังกล่าวยังไม่สิ้นสุดอายุคุ้มครอง การขออนุญาตใช้สิทธิ์ดังกล่าวจึงมีความจำเป็น โดยการนำมาใช้จะต้องคำนึงถึงการกระทำที่ไม่ขัดกับผลประโยชน์ของเจ้าของผลงาน ลิขสิทธิ์จึงเกินไป นอกเหนือจากการอ่านเพื่อใช้ในกิจกรรมของพพิธภัณฑ์แล้ว การวิจารณ์หรือแนะนำหนังสือเป็นสิทธิ์ที่พึงกระทำได้ โดยการวิจารณ์หรือรีวิวหนังสืออันเป็นงานลิขสิทธิ์ดังกล่าว ต้องกระทำไปในแนวทางที่ไม่เป็นการโจมตีว่าร้าย หรือกระทำให้อำนาจของลิขสิทธิ์เกิดความเสียหาย หรือเสื่อมเสียชื่อเสียง รวมไปถึงการอ้างอิงผลงานที่นำมาวิจารณ์หรือวิจารณ์ด้วยตาม พรบ.ลิขสิทธิ์ มาตรา 32 วรรคสอง ได้กล่าวไว้ว่า “การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ ตีพิมพ์ วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์” แต่การทำแบบนั้นก็ต้องระวังไม่ให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์เป็นไปในเชิงโจมตีให้ผู้เขียนผลงานเสื่อมเสียชื่อเสียง และควรมีการอ้างอิงผลงานที่นำมาวิจารณ์หรือวิจารณ์เพื่อเป็นการให้เครดิตเจ้าของผลงานด้วย

ลิขสิทธิ์ในงานที่ไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ (Chum Pa, 2006) เป็นปัญหาหนึ่งที่พบได้บ่อยในพพิธภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ เอกสารเก่า ที่ได้รับการถ่ายทอดหรือตกทอดกันมาซึ่งบางชิ้นไม่สามารถระบุผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริงได้เป็นเพียงแต่การกล่าวอ้างในลักษณะปากต่อปาก หรือในรูปแบบมีนามปากกาที่ไม่เป็นที่รู้จัก หรือสืบหาผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ ในการพิจารณางานที่ปรากฏดังกล่าวจัดเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่สามารถระบุตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งไม่สามารถระบุตัวตนหรือติดตามผู้สร้างสรรค์ได้หรืองานดังกล่าวเป็นงานที่ไม่มีเจ้าของและได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย แต่ได้สิ้นสุดอายุความคุ้มครองและได้ตกเป็นสาธารณะแล้ว (Public Domain) ทำให้ประชาชนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในงานดังกล่าวโดยไม่ละเมิดได้ รวมไปถึงกรณีที่ผู้สร้างสรรค์แสดงเจตนาสละการถือครองสิทธิในงานสร้างสรรค์ดังกล่าวให้ตกเป็นสาธารณะด้วย

สรุปได้ว่าลิขสิทธิ์ในพพิธภัณฑ์เสมือนจริงหมายถึงงานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย ฉะนั้นการใช้ซอฟต์แวร์ในการบริหารจัดการพพิธภัณฑ์เสมือนจริงที่ละเมิดโดยเกิดจากการเจตนา รวมไปถึงซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนาระบบพพิธภัณฑ์เสมือนจริง เช่น การใช้ซอฟต์แวร์เถื่อน ถึงแม้ว่าจะเป็น

การทำสำเนาจากซอฟต์แวร์ต้นฉบับของแท้ ก็จัดว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ รวมไปถึงการทำสำเนาเกินสิทธิที่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในสัญญาสิทธิการใช้งาน (License agreement) ซึ่งปัจจุบันงานลิขสิทธิ์ประเภทงานวรรณกรรม เช่น หนังสือ และงานเขียนต่าง ๆ ปัจจุบันไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในกระดาศรูปเล่มอีกต่อไป แต่ยังรวมไปถึงรูปแบบดิจิทัลที่คนจำนวนมากสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและเข้าถึงได้พร้อมกันจากต่างสถานที่ เช่น การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ในโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ บนแอปพลิเคชัน ฯลฯ งานวรรณกรรมเป็นลิขสิทธิ์ที่มีความเก่าแก่และมีการถูกนำมาใช้อย่างยาวนาน โดยงานวรรณกรรมอาจมีการดัดแปลงต่อยอดไปสู่ลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ ได้ในหลายรูปแบบ เช่น งานแปล โดยงานวรรณกรรมเป็นภาษาต่าง ๆ จากภาษาหนึ่งไปยังภาษาหนึ่ง ทำให้แต่ละชนชาติเข้าถึงงานวรรณกรรมได้เป็นการขยายตลาดงานวรรณกรรมจากเดิมที่เคยมีปรากฏโดยเป็นการใช้ความรู้ความชำนาญ และความมีอุตสาหะพยายามตลอดจนวิจารณ์ญาณความทุ่มเทของผู้แปลในการสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวไปสู่ผลงานต่างประเทศ รวมไปถึงในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือหนังสือเสียง และบันทึกลงในสื่อบันทึกในรูปแบบดิจิทัล และการปรับเปลี่ยนวรรณกรรมในรูปแบบบทละครสำหรับการแสดง เพื่อนำไปสร้างเป็นละครโทรทัศน์ ละครเวที งานแสดงจริง ภาพยนตร์ แอนิเมชัน และการเลือกใช้ตัวละครหรือคาแรคเตอร์ที่มีลักษณะหรือเอกลักษณ์เฉพาะมากเพียงพอมาสร้างเป็นเกมร้อยเรียงเป็นเรื่องราวในเกม หรือนำตัวละครจากงานวรรณกรรมบางส่วนมาเป็นตัวดำเนินเรื่องในเกม (Khao Saeng, 2020; Office, 2021) ซึ่งจากที่กล่าวมา อาจต่อยอดวรรณกรรมในรูปแบบงานแพร่เสียงแพร่ภาพโดยการดัดแปลงงานวรรณกรรมในรูปแบบสื่อดิจิทัล แล้วนำออกเผยแพร่ผ่านสื่อช่องทางต่าง ๆ วิทยุ โทรทัศน์ สื่อมัลติมีเดีย

5. การละเมิดพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ที่พบได้ในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง

การกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลัก (Uiphanit, 2007) คือ 1) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง (Primary infringement) ถ้าบุคคลอื่นไปกระทำต่องานของผู้สร้างสรรค์ โดยที่บุคคลนั้นไม่มีสิทธิ ก็จะถือว่าเป็นละเมิดลิขสิทธิ์ 2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยทางอ้อม (Secondary infringement) ไม่ได้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์จากงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์หรือผู้สร้างสรรค์โดยตรงดังที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 27 มาตรา 28 และมาตรา 30 แต่เป็นการกระทำละเมิดต่องานที่ได้กระทำละเมิดลิขสิทธิ์โดยบุคคลอื่นอยู่แล้ว โดยกฎหมายมุ่งหมายที่จะลงโทษบุคคลที่ทำการส่งเสริมหรือสนับสนุนให้มีการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ การกระทำลักษณะใดถือว่าเป็นละเมิดลิขสิทธิ์โดยทางอ้อม ซึ่งการละเมิดพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์จะต้องเข้าองค์ประกอบต่อไปนี้ ทำซ้ำหรือดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน แบ่งเป็นกรณีตามมาตรา 28 29 30 และ 31 ดังนี้

กรณีการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทงานโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์หรือสิ่งบันทึกเสียง โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์โดยลักษณะการกระทำที่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 28 ดังนี้ 1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง 2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน 3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา

กรณีการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ในงานแพร่เสียงแพร่ภาพ โดยลักษณะการกระทำที่ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 29 ดังนี้ 1) จัดทำโสตทัศนวัสดุ ภาพยนต์หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ 2) แพร่เสียงแพร่ภาพซ้ำ 3) ให้ประชาชนฟังหรือชม โดยเรียกเก็บเงินหรือประโยชน์อย่างอื่นในทางการค้า

กรณีการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ในงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยลักษณะการกระทำที่ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 30 ดังนี้ 1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง 2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน 3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา

กรณีมีเจตนาละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์เพื่อนำไปใช้ในการการค้าหรือประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ จะเข้าข่ายตามมาตรา 31 ซึ่งจะได้รับโทษที่หนักขึ้นโดยขอบเขตการละเมิดจะพิจารณา ดังนี้ 1) ขยาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า หรือเสนอให้เช่าซื้อ 2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน 3) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ 4) นำหรือ ส่งเข้ามาในราชอาณาจักร

6. ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ (Exception to copyright infringement) เพื่อเปิดโอกาสให้สาธารณชนสามารถนำงานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้ได้บางกรณี โดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาต เป็นการสร้างความสมดุลระหว่างสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์และประโยชน์สาธารณะดังที่บัญญัติไว้ในข้อ 7 ของข้อตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการค้าขององค์การการค้าโลก (World trade organization) ว่า “การคุ้มครองและบังคับกฎหมายในทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ จะต้องเป็นไปเพื่อการส่งเสริมความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการถ่ายทอดและการเผยแพร่ เทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ที่เท่าเทียมกันของผู้สร้างสรรค์งานและผู้ใช้งานนั้นและในลักษณะที่จะสร้างประโยชน์ต่อสังคมและระบบเศรษฐกิจและเพื่อถ่วงดุลระหว่างสิทธิและหน้าที่ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง” ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกันกับอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม (Berne convention for the protection of literary and artistic works) ว่าประเทศสมาชิกสามารถตรากฎหมายภายในประเทศเพื่อให้บุคคลอื่น สามารถนำงานอันมีลิขสิทธิ์มาทำซ้ำได้ โดยเป็นการยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่การนำงานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้นั้นจะต้องกำหนดไว้เป็นการเฉพาะ นอกจากนั้น การกระทำดังกล่าว จะต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ตามปกติจากงานดังกล่าวโดยเจ้าของลิขสิทธิ์และจะต้องไม่ส่งผลกระทบต่อประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์โดยไม่มีเหตุผลอันสมควร เพื่อมิให้เกิดผลกระทบต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ด้วยเหตุนี้แต่ละประเทศจึงได้บัญญัติให้มีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ในกรณีต่าง ๆ เช่น การใช้ประโยชน์ในงานอันมีลิขสิทธิ์เพื่อการส่วนตัวหรือการศึกษาและวิจัย เป็นต้น โดยเป็นการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่โดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่จะต้องคำนึงถึงประโยชน์ของทั้งสองฝ่ายควบคู่กันไป (Tingsamitara, 2003) ในประเทศไทยมีเกณฑ์การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในการใช้เป็นข้อยกเว้นเพื่อการใช้

งานอย่างเป็นธรรมตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 (Chum Pa, 2006, 2015; Detpiratmongkol et al., 2020) ซึ่งการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้จะต้องเข้าลักษณะดังต่อไปนี้

1) การใช้งานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้งานจะต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของสิทธิบัตร

2) การใช้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องไม่กระทบกระเทือนต่อสิทธิอันชอบธรรมด้วยกฎหมายของเจ้าของสิทธิบัตรเกินสมควร

โดยลักษณะการนำมาใช้จะต้องเป็นการกระทำลักษณะใดลักษณะหนึ่งดังต่อไปนี้ 1) วิจัยหรือเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษา 2) ประโยชน์ตนเองหรือของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัว 3) ดิจม วิจัยหรือแนะนำผลงาน โดยรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ 4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชน โดยรับรู้เจ้าของลิขสิทธิ์ 5) รายงานเสนอต่อศาลหรือกระบวนการยุติธรรม 6) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงานหรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอน/สถาบันการศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนโดยไม่แสวงหาผลกำไร 7) นำงานมาใช้ในการถามและการตอบในการสอบ

กรณีข้อยกเว้นสำหรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นจะเข้าข่ายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 35 โดยมีให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 บรรคหนึ่งในกรณีดังต่อไปนี้ 1) วิจัยหรือเพื่อการศึกษา 2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง 3) ดิจม วิจัยหรือแนะนำผลงาน 4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์รับรู้ในงานนั้น 5) ทำสำเนาในจำนวนที่สมควรและได้มาโดยชอบธรรม 6) ใช้ในกระบวนการพิจารณาของศาล 7) ใช้ในการสอบหรือถามตอบทางการศึกษา 8) ดัดแปลงในกรณีที่เป็นแก่การใช้ 9) จัดทำสำเนาไว้อ้างอิงเพื่อประโยชน์แก่สาธารณชน

พบว่าการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ซึ่งไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ตามปกติของเจ้าของสิทธิบัตรและไม่กระทบกระเทือนต่อสิทธิอันชอบธรรมด้วยกฎหมายของเจ้าของสิทธิบัตรเกินสมควรพิจารณาเบื้องต้นจากเกณฑ์ปริมาณการใช้งานที่เหมาะสม เช่น ประเภทคลิปจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ปริมาณที่เหมาะสมคือ 1) ข้อมูลไม่เกิน 10% หรือ 2,500 รายการ/ข้อมูล 2) เสียงไม่เกิน 10% หรือ 30 วินาที และห้ามดัดแปลงส่วนสำคัญ 3) VDO/FOOTAGE ไม่เกิน 10% หรือ 3 วินาที และต้องแสดงความรับรู้ความเป็นเจ้าของ โดยแจ้งให้ทราบถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ ชื่อผลงาน แหล่งที่มา

7. แนวทางการป้องกันการละเมิดและข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

งานอันมีลิขสิทธิ์เมื่อมีบุคคลหรือนิติบุคคลประสงค์นำไปทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน หรือขอใช้ประโยชน์งานนั้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของตนเองหรือองค์กร ผู้มีความประสงค์ใช้ผลงานลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะต้องดำเนินการขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างเป็นลายลักษณ์อักษรเสมอ หากเป็นการทำซ้ำ การดัดแปลง หรือการเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ (Department of

Intellectual Property, 2019) โดยต้องมีข้อตกลงเป็นลายลักษณ์อักษรให้ชัดเจนข้อกำหนดโอนสิทธิ ทั้งรูปแบบทั้งหมดหรือบางส่วน รวมไปถึงระบุสาระสำคัญวัตถุประสงค์การนำไปใช้ รูปแบบการนำไปใช้ ลักษณะการเผยแพร่หรือการใช้งาน ระยะเวลาของการนำไปใช้ และการจัดสรรผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นกลับมา ตอบแทนแก่ผู้สร้างสรรค์ ยกเว้นจะมีการตกลงกันเป็นอื่น โดยการนำไปใช้ผู้รับโอนสิทธิจะต้องปฏิบัติตาม ที่ผู้สร้างสรรค์กำหนด ห้ามทำการดัดแปลง ที่เป็นลักษณะบิดเบือน ตัดทอนหรือทำการอย่างหนึ่งอย่างใด ที่ส่งผลทำให้เกิดความเสียหายแก่ผู้สร้างสรรค์ ทั้งชื่อเสียงและเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ซึ่งปรากฏ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 18 ในกรณีผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไม่สามารถตามหา เจ้าของหรือระบุแหล่งที่มาไม่ได้ สามารถแสดงเจตนากรณีในการใช้งานลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องโดยให้กรมทรัพย์สิน ทางปัญญาประกาศตามหาเจ้าของลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์กรมทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อเพิ่มโอกาสในการตาม หาเจ้าของลิขสิทธิ์ รวมไปถึงรูปแบบตัวอย่างสัญญาอนุญาตให้ใช้งานลิขสิทธิ์รูปแบบต่าง ๆ ที่ชัดเจนและรัดกุม ตามประเภทของลิขสิทธิ์และวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ (Department of Intellectual Property, 2016)

8. บทสรุป

การละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับพิพาทähnlichkeitเสมือนจริงมีความเป็นไปได้ที่จะเพิ่มสูงขึ้นเนื่องจากเทคโนโลยี ที่ใช้ประกอบในการจัดทำพิพาทähnlichkeitเสมือนจริงมีความหลากหลายและสามารถหาได้ง่ายผ่านเสิร์ชเอนจิน ในอินเทอร์เน็ต จึงเป็นเรื่องง่ายในการคัดลอก ทำซ้ำ หรือดัดแปลงผลงานดังกล่าว ซึ่งงานสร้างสรรค์ที่ปรากฏ ในเสิร์ชเอนจินบางอย่างไม่ระบุที่มาของผู้สร้างสรรค์หรือไม่มีการอ้างอิงที่มา ฉะนั้นการนำการสร้างสรรค์มาใช้ จะต้องระมัดระวังและต้องพึงระลึกเสมอว่างานสร้างสรรค์ทุกชิ้นมีเจ้าของ เพื่อป้องกันเหตุอันนำไปสู่ การละเมิดและถูกดำเนินคดีทั้งในส่วนคดีแพ่ง ซึ่งเป็นการเรียกร้องให้ชดเชยค่าเสียหายตามที่เห็นสมควร และคดีอาญาซึ่งเป็นการขอให้ศาลลงโทษโดยมีทั้งจำคุกและปรับ โดยผู้ปฏิบัติงานหรือเกี่ยวข้องกับการจัดทำ พิพาทähnlichkeitเสมือนจริง จะต้องตระหนักเกี่ยวกับการนำผลงานหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของผลงานจากแหล่งต่าง ๆ หรือข้อมูลอ้างอิงมาใช้เพื่อป้องกันการละเมิดที่อาจเกิดขึ้นได้ การพิจารณาว่าละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ จะต้องพิจารณาเป็นประเด็น ๆ คือ พิจารณางานที่นำมาใช้เข้าข่ายงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ และเป็นประเภท ใด ถ้าไม่ใช่งานอันมีลิขสิทธิ์การนำมาใช้ก็ไม่เป็นการละเมิด แต่ถ้าพิจารณาแล้วพบว่างานสร้างสรรค์ดังกล่าว เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ จะพิจารณาต่อว่างานดังกล่าวอายุความคุ้มครองได้สิ้นสุดไปแล้วหรือไม่ ถ้าสิ้นสุดไปแล้ว งานดังกล่าวก็จะไม่เข้าเงื่อนไขการละเมิดเช่นเดียวกันเนื่องจากงานสร้างสรรค์ดังกล่าวให้ตกเป็นสาธารณะ แล้วและสุดท้ายในกรณีพิจารณาแล้วพบว่างานลิขสิทธิ์ดังกล่าวยังมีอายุความคุ้มครอง จะต้องพิจารณาต่อว่า วัตถุประสงค์การนำมาใช้เข้าข่ายข้อยกเว้นในการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ ถ้าไม่เข้าข่ายข้อยกเว้นในการละเมิด ผู้ปฏิบัติงานหรือเกี่ยวข้องกับการจัดทำพิพาทähnlichkeitเสมือนจริงจะต้องดำเนินการขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยจัดทำเป็นเอกสารสัญญาโดยระบุวัตถุประสงค์การนำไปใช้ ลักษณะขอบเขตการใช้งาน การทำซ้ำ ดัดแปลง

หรือดัดแปลงส่วนหนึ่งส่วนใด ระยะเวลาที่ใช้จนบรรลุวัตถุประสงค์ รวมไปถึงการจัดสรรหรือแบ่งปันผลประโยชน์ในการใช้งานดังกล่าวก่อให้เกิดรายได้ตามที่เห็นสมควรกับทั้งสองฝ่าย

การดำเนินการอย่างถูกต้องและเป็นธรรมในการนำผลงานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้ของผู้ขอใช้ลิขสิทธิ์จะเป็นกลไกที่สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคผลงาน กล่าวคือ เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้รับผลตอบแทนจากการสติปัญญาและทุนทรัพย์ของตน ก็ย่อมจะเกิดกำลังใจที่จะคิดค้นสร้างสรรค์ พัฒนาหรือต่อยอดออกไปมากยิ่งขึ้น อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติในทุก ๆ มิติ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดที่จะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Aueragsakul, T. (2004). **How to Make 2D Animation**. (In Thai). Bangkok: Media intelligence technology.
- ChanRueang, S. (2012). **Tamra kotmai sapsin thang panya [Intellectual property law textbook]**. (In Thai). Bangkok: Thai Bar Association under the Royal Patronage.
- Chum Pa, M. (2006). **Khian phonngan thang wicha ka yang rai mai lamoet likhasit [How to write academic without infringing copyright]**. (In Thai). Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
- Chum Pa, M. (2015). **Khian phonngan thang wichakan yangrai mai lamoetlikhasit lae mai laklop phonngan (plagiarism) [How to write academic without infringing copyright and not stealing academic]**. (In Thai). (3 ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.
- Chun, L. F., Ching, J., Fang, H. L., & Lin. (2021). **Create virtual reality of rivers to enhance student learning of national Taiwan teachers college**. in Earth Science. Retrieved 19 February 2021, from National Tainan Teacher University: Copyright Act Volume 11 C.F.R. (1994).
- Department of Intellectual Property. (2001). **Khwanru likhasit likhasit khue arai [What is copyright?]**. (In Thai). Bangkok: Teachers Council of Thailand Printing House.
- Department of Intellectual Property. (2016). **Tam ha chao khong likhasit phleng [Find the copyright owner of the song]**. (In Thai). Retrieved 12 October 2021, from <https://www.ipthailand.go.th/th/copyright-012.html>.
- Department of Intellectual Property. (2019). **Tuayang kan to yot ngan wannakam [Examples of literary extensions]**. (In Thai). Retrieved 4 September 2021, from <http://www.ipthailand.go.th/th/copyright-011>.
- Detpiratmongkol, T., Wongwitit, S., Phitayaphorn, T., & Thammapiatagkul, S. (2020). Orphan works. (In Thai). **Social Sciences Journal**, 10(1), 30-42.
- Hemmaratchata, C. (1993). **Principle of copyrights law**. (In Thai). Bangkok: Nitithamlawbooks.
- ICOM. (2010). **ICOM the world museum community**. Retrieved 11 March 2022, from <http://icom.museum>.
- Kaeobucha, M. (1999). **Kan wangphaen khongkan samrap ngan phiphitthaphan phuea kan chat kitchakam na phiphitthaphan ban yi sa amphoe amphawa changwat samutsongkhram [Project planning for**

- museum work for activities at Baan Yisa Museum, Amphawa District, Samut Songkhram Province]. (In Thai). Bangkok. (Unpublished manuscript).
- Khao Saeng, K. (2020). Copyright infringement in video game content in the united states of America. **Thammasat Law Journal**, 49(4), 754-787.
- Loet Tham Thewi, P. (2018). Khwamru kiaokap kotmai sapsin thang panya [Knowledge of Intellectual Property Laws]. (In Thai). (2 ed.). Bangkok: Samnak Phim winyuchon.
- NetSupha, U., & ARI Wit YaLoet, C. (2013). Kabathibai kotmai likhasit [Explanation of copyright law]. (In Thai). Bangkok: Samnak Phim winyuchon.
- Office, t. U. S. C. (2021). **Copyright law of the United States and related laws contained in title 17 of the United States code**. (In Thai). Retrieved 4 September 2021, from <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf>.
- Organisations. (2021). **Museums during COVID-19**. Retrieved 4 September 2021, from <https://www.nemo.org/advocacy/our-advocacy-work/museums-during-covid-19.html>.
- Organization, W. I. P. (1996). **Summary of the Wipo copyright treaty**. Retrieved 12 October 2021, from https://www.wipo.int/treaties/en/ip/wct/summary_wct.html.
- Protection. (2014). **The introduction of intellectual property protection**. (In Thai). Retrieved 4 September 2021, from <http://www.ipthailand.go.th>.
- Sang Si., S. (2005). Rai ngan kan wichai kan chat kan rianru khong laeng kan rianru talot chiwit: phiphitthaphan [Research Report on Learning Management of Lifelong Learning Resources : Museum]. (In Thai). Bangkok: Office of the Education Council.
- Srithammavut, D., & Puasiri, W. (2016). Copyright works relating to animals. (In Thai). **Naresuan University Law Journal**, 9(2), 167-186. doi: 110.14456/nulj.12016.14419.
- Sukpongthai, C. P. K. (2014). Information: to study its prorer usage. (In Thai). **Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University**, 8(15), 119-125.
- Thanyarattakun, T. (2020). **Digital transformation canvas**. (In Thai). Bangkok: Wish Books Self-Publishing.
- Tingsamitara, W. (2003). Likkhasit: Tuabot phrom khosangket riang mattrra lae khamphiphaksa [Copyright : text with infringement lines and Supreme Court judgment]. (In Thai). Bangkok: Nitithamlaw books.
- Trirat, P., Sornkhieo, W., Songcharoen, S., Songcharoen, V., Charoenphao, P., & Lerdchamchongkuln, T. (2017). A study of virtual museums on the internet. (In Thai). **Art and Architecture Journal Naresuan University**, 8(2), 174-185.
- Uiphanit, T. (2007). The regulated fair use on the 34th section in Copyright Law of Thailand which issued under the National Act B.E.2537 : Compare the duplicated copyright works by librarians with printed materials downloading via the Internet - online databases and electronics book.. (In Thai). **Library & Information Science, KKU**, 25(1-3), 76-86.

- Yodsin, N. (2004). **Effects of virtual panorama image in educational field trips on web upon learning achievement of Mathayom Suksa four students** (In Thai). Master Thesis in Faculty of Education, Chulalongkorn University.
- Youthongchui, W. (2011). A management of the storage room for archaeological artifacts: museum Siam, Bangkok. (In Thai). **Damrong Journal of The Faculty Of Archaeology Silpakorn University**, 10(1), 202-223.