

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. บทนำ (Introduction)

คณะวิจัยมีความสนใจในเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ทางคอมพิวเตอร์ ประกอบกับสถานการณ์ทำงานของคณะผู้วิจัยมีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ และได้เห็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทางคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะลิขสิทธิ์เพลง จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาระบบเพื่อป้องกันการคัดลอกไฟล์เพลงลงคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงได้

### 2. หลักการและเหตุผล

ปัญหาทรัพย์สินทางปัญญาที่สำคัญของประเทศไทย เกิดจากการไม่เข้าใจในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาอย่างถูกต้องทั้งในระดับประชาชนทั่วไป ไปจนถึงระดับบัณฑิตศึกษา ตลอดจนนักวิชาการทั่วไป ตัวอย่างที่พบมากที่สุดได้แก่ การไม่เข้าใจในความแตกต่างระหว่างทรัพย์สินทางปัญญาประเภทสิทธิบัตร กับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทลิขสิทธิ์ มีการใช้สับสนระหว่างคำว่าสิทธิบัตรและคำว่าลิขสิทธิ์ค่อนข้างมากหลายครั้งที่สื่อมวลชนนำเสนอผลงานสิ่งประดิษฐ์ทางวิทยุ โทรทัศน์และรายงานว่าสิ่งประดิษฐ์นั้นได้ยื่นขอรับลิขสิทธิ์แล้ว ทั้งๆ ที่สิ่งประดิษฐ์ที่เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือกรรมวิธีการผลิตใหม่ หรือการใช้งานใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏ หรือมีการใช้งานที่โดมาก่อน และไม่เคยเปิดเผยสาระสำคัญของการประดิษฐ์มาก่อน ต้องยื่นขอรับการคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ.2522 ขณะที่ลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผลงานทางวรรณกรรม ได้แก่ งานศิลปะ หนังสือ เพลง สื่อบันทึกภาพ สื่อบันทึกเสียง ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เจ้าของผลงานจะได้รับสิทธิคุ้มครองนานาชาติทันที ตามอนุสัญญากรุงเบิร์น

การคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายไทยจะกำหนดให้มีอายุการคุ้มครอง 50 ปี นับตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานเสียชีวิต กรณี เจ้าของ เป็น นิติบุคคล จะเริ่มนับอายุ ตั้งแต่ ผลงานถูกสร้างขึ้นมานับไปอีก 50 ปี หรือ เริ่มนับเมื่อมีการ โฆษณาเป็นครั้งแรก แล้วแต่ว่าอย่างไรจะเกิดทีหลัง แต่การโฆษณาครั้งแรกนั้นจะต้องเกิดขึ้นภายใน 50 ปี นับตั้งแต่มีการสร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมา ถ้าพ้น 50 ปีไปแล้ว โดยที่ยังไม่ได้มีการโฆษณา ถือว่าลิขสิทธิ์หมดอายุ โดยที่การโฆษณาในภายหลัง จะไม่มีผลต่อการนับต่ออายุลิขสิทธิ์อีก การโฆษณานี้จะต้องเป็นการโฆษณาโดยความยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วย จึงจะนับเป็นการโฆษณาครั้งแรก ที่ให้เริ่มนับอายุลิขสิทธิ์ได้

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย จะมีข้อยกเว้นในงานบางประเภท ที่จะมีอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ต่างออกไป ได้แก่ ศิลปประยุกต์ จะมีอายุคุ้มครองเพียง 25 ปี งานบางชนิดที่สร้างสรรค์โดยบุคคลธรรมดาที่ไม่ใช่นิติบุคคล ก็จะมีข้อยกเว้นให้เริ่มนับอายุ เช่นเดียวกับ กรณีนิติบุคคล คือ เริ่มนับตั้งแต่ได้มีการสร้างงานขึ้น หรือ ตั้งแต่โฆษณาครั้งแรก (แทนที่จะนับตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต) งานเหล่านั้น ได้แก่ ภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียงหรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ งานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้างหรือตามคำสั่ง รวมถึงศิลปประยุกต์ งานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝงหรือไม่ปรากฏชื่อผู้สร้าง สรรค์ และ ไม่รู้ตัวผู้สร้างสรรค์ ก็ให้เริ่มนับอายุลิขสิทธิ์ในลักษณะเดียวกับนิติบุคคล

การละเมิดลิขสิทธิ์ถือเป็นปัญหาที่สำคัญอีกปัญหาหนึ่ง สินค้าละเมิดลิขสิทธิ์สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป ไม่ว่าจะเป็น ซีดีเพลง (มักเป็นซีดีรวมไฟล์เพลงประเภท MP3) วีซีดีและดีวีดี ภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศ รวมไปถึง ซอฟต์แวร์ เกม และ โปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ โดยสถานที่ที่มีปัญหาเรื่องการจำหน่ายสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์มาก ได้แก่ พัทยา ภูเก็ต ภูเก็ต ภูเก็ต, เชียงราย, เชียงราย, เชียงราย เป็นต้น ซึ่งสามารถพบเห็นและหาซื้อสินค้า ละเมิดลิขสิทธิ์ได้โดยง่าย สะท้อนให้เห็นถึงการไม่เอาใจริงเอางัง ในการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ และการที่ผู้ซื้อไม่เห็นความสำคัญของการละเมิดลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา

ประเทศไทยอยู่ในอันดับต้น ๆ ของประเทศที่มีปัญหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยในปี พ.ศ. 2550 นั้น ประเทศไทยมีการละเมิดลิขสิทธิ์สูงสุดเป็นอันดับ 4 ในเอเชียแปซิฟิก ส่งผลเสียต่อชื่อเสียงและอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ

### 3. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 3.1. เพื่อศึกษาวิธีป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จากแผ่น CD หรือDVD
- 3.2. เพื่อศึกษาวิธีป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จากพอร์ต USB
- 3.3. เพื่อศึกษาวิธีป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จาก Floppy Disk
- 3.4. เพื่อศึกษาวิธีป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จาก Flash Drive
- 3.5. เพื่อศึกษาวิธีป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จากระบบ Internet

3.6. เพื่อสร้างระบบป้องกันการละเมิดไฟล์ลิขสิทธิ์ ซึ่งมีนามสกุล ดังนี้ .mp3 .dat  
.wmv .3GP

#### 4. คำถามการวิจัย (Research question)

สามารถป้องกันการคัดลอกไฟล์ที่อาจจะละเมิดลิขสิทธิ์ได้หรือไม่

#### 5. นิยามศัพท์เฉพาะ

ลิขสิทธิ์ (Copyright) หมายถึง สิทธิแต่ผู้เดียวที่กฎหมายรับรองให้ผู้สร้างสรรค์กระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ตนได้ทำขึ้น อันได้แก่ สิทธิที่จะทำซ้ำ ดัดแปลง หรือนำออกโฆษณา

เพลง(Music) คือ เสียงและโครงสร้างที่จัดเรียงอย่างเป็นระเบียบแบบแผน ซึ่งถูกจัดเก็บอยู่ในรูปแบบสื่อดิจิทัล

Identify and MP3 (ID3) เป็นฟอร์แมตสำหรับเพิ่มข้อมูล ให้กับไฟล์ MP3

#### 6. ขอบเขตของการวิจัย

6.1. ศึกษาและพัฒนาระบบให้สามารถป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy เพลงจากสื่อ CD หรือDVD

6.2. ศึกษาและพัฒนาระบบให้สามารถป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy เพลงจาก Flash Drive

6.3. สามารถป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จากระบบ Internet

6.4. พัฒนาระบบให้สามารถป้องกันการละเมิดไฟล์ลิขสิทธิ์ เพลงจากไฟล์ประเภทต่างๆ ซึ่งมีนามสกุล ดังนี้ .mp3, .dat, .wmv, .3GP

#### 7. ผลการวิจัยที่คาดว่าจะได้รับ (output)

7.1. สามารถป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆจากแผ่น CD หรือDVD ได้ร้อยละ 80 จากจำนวนไฟล์ที่ทำการ Copy เป็นผลสำเร็จ

7.2. สามารถป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จากพอร์ต USB ได้ร้อยละ 80 จากจำนวนไฟล์ที่ทำการ Copy เป็นผลสำเร็จ

7.3. สามารถป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จาก Floppy Disk ได้ร้อยละ 80 จากจำนวนไฟล์ที่ทำการ Copy เป็นผลสำเร็จ

7.4. สามารถป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จาก Flash Drive ได้ร้อยละ 80 จากจำนวนไฟล์ที่ทำการ Copy เป็นผลสำเร็จ

7.5. สามารถป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์จากการ Copy ข้อมูลของไฟล์ต่างๆ จากระบบ Internet ได้ร้อยละ 80 จากจำนวนไฟล์ที่ทำการ Copy เป็นผลสำเร็จ

7.6. สามารถป้องกันการละเมิดไฟล์ลิขสิทธิ์ ซึ่งมีนามสกุล ดังนี้ .mp3, .dat, .wmv, .3GP ได้ร้อยละ 80 จากจำนวนไฟล์ที่ทำการ Copy เป็นผลสำเร็จ

## 8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ (outcomes)

### 8.1. เจริญองค์ความรู้

8.1.1. ทำให้ทราบผลกระทบต่อการใช้คำสั่ง copy ไฟล์เพลงที่มีต่อส่วนหัวของไฟล์ (Header)

8.1.2. ทำให้ทราบกระบวนการอ่านไฟล์ และ copy ไฟล์ เพลงตามฟอร์แมตของ .mp3 .dat .wmv .3GP

### 8.2. เจริญสาธารณะ

8.2.1. สามารถนำโปรแกรมไปใช้ได้กับหน่วยงานอื่นๆ ภายใน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

### 8.3. เจริญพาณิชย์

8.3.1. สามารถพัฒนาให้เป็นโปรแกรมที่สามารถใช้ในเชิงธุรกิจได้ โดยเฉพาะกับร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่

## 9. แนวทางในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

9.1. เผยแพร่ผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 ที่

9.2. นำเสนอผลงานให้กับหน่วยงานราชการหรือเอกชนอย่างน้อย 1 ที่

## 10. สรุป

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นคณะผู้วิจัยจึงทำการพัฒนาโปรแกรมป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์เพลง เพื่อเป็นช่องทางหนึ่งเพื่อป้องกันการคัดลอกไฟล์เพลงลงคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงได้