

บทที่ 7

กฎหมายทรัพย์สิน ทางปัญญาเบื้องต้น



สาระสำคัญ

ความเจริญก้าวหน้าทางด้านองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้ ทำให้มนุษย์สามารถสร้างสรรค์ ประดิษฐ์คิดค้นผลงาน เพื่อนำมาใช้อำนวยความสะดวกแก่ชีวิตในด้านต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property: IP) ของผู้สร้าง และเมื่อพัฒนาผลงานจนสามารถใช้แก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการเบื้องต้นได้แล้ว มีการเผยแพร่ให้สาธารณชนได้รับรู้ในสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนและได้ใช้ประโยชน์จากผลงานนั้น การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาจึงเกิดขึ้น เพื่อเป็นการปกป้อง คุ้มครอง และรักษาให้เจ้าของผลงานได้สามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม หากมีผู้ใดละเมิดก็จำเป็นที่จะต้องถูกลงโทษตามกฎหมาย เพื่อให้สังคมสามารถดำเนินไปได้อย่างสงบสุข



บทที่ 7

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของทรัพย์สินทางปัญญา
2. ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา
3. การคุ้มครองและระบบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา
4. กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทย



จุดประสงค์การเรียนรู้

- 01 อธิบายความหมายและประเภทของทรัพย์สินทางปัญญาได้
- 02 วิเคราะห์หลักการคุ้มครองและพฤติกรรมการณ์ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาได้ถูกต้อง
- 03 มีเจตคติที่ดีต่อกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่ช่วยคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ
- 04 ประยุกต์ใช้หลักกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในการประกอบอาชีพได้



1. ความหมายของทรัพย์สินทางปัญญา



ทรัพย์สินตามที่พจนานุกรมศัพท์เศรษฐศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสถานระบุไว้ หมายถึง วัตถุที่มีรูปร่างและไม่มีรูปร่างที่สามารถถือครองได้และมีมูลค่าเป็นเงิน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก:

1. ทรัพย์สินมีตัวตน (Tangible Assets): เช่น โรงงาน เครื่องจักร ที่ดิน และสินค้าบริโภคถาวร
2. ทรัพย์สินทางการเงิน (Financial Assets): เช่น เงินตรา ธนบัตร หุ้น และพันธบัตร
3. ทรัพย์สินไม่มีตัวตน (Intangible Assets): เช่น เครื่องหมายการค้า ค่าความนิยม (Goodwill) ของสินค้าและกิจการ รวมถึงทรัพย์สินทางปัญญา



1. ความหมายของทรัพย์สินทางปัญญา



ในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ทรัพย์สินครอบคลุมทั้งวัตถุที่มีและไม่มีรูปร่างซึ่งอาจมีราคาและ
ถือเอาได้ ทรัพย์สินทางปัญญาหมายถึง ผลงานที่เกิดจากการประดิษฐ์ คิดค้น หรือสร้างสรรค์ของมนุษย์
ซึ่งเน้นที่ผลผลิตของสติปัญญาและความชำนาญ โดยไม่คำนึงถึงชนิดของการสร้างสรรค์หรือวิธีในการ
แสดงออก เช่น สินค้า การบริการ และกรรมวิธีการผลิตทางอุตสาหกรรม กฎหมายยอมรับและคุ้มครอง
ทรัพย์สินทางปัญญาเหมือนกับทรัพย์สินอื่น ๆ ที่มีรูปร่างแม้ทรัพย์สินทางปัญญาจะไม่มีรูปร่างก็ตาม



2. ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา



ผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์หรือการประดิษฐ์คิดค้นของผู้สร้าง ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมของประเทศ **ทรัพย์สินทางปัญญาแบ่งเป็น 2 ประเภท** ได้แก่:



1. ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม



2. ลิขสิทธิ์



ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม

- สิทธิบัตร
- เครื่องหมายการค้า
- ชื่อทางการค้า
- ความลับทางการค้า
- แบบผังภูมิของวงจรรวม
- สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์

ลิขสิทธิ์

- งานวรรณกรรม
- งานนาฏกรรม
- งานศิลปกรรม
- งานดนตรีกรรม
- งานโสตทัศนวัสดุ
- งานภาพยนตร์
- งานสิ่งบันทึกเสียง
- งานแพร่เสียงแพร่ภาพ
- งานแผนกวรรณคดี/วิทยาศาสตร์/ศิลปะ

1. ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม (INDUSTRIAL PROPERTY)

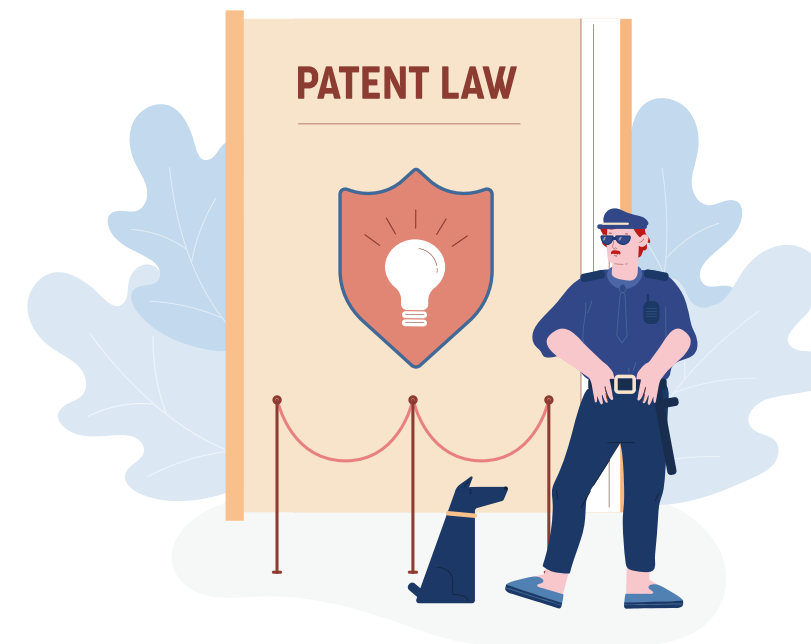
ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์
ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับสินค้าอุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับ
การพัฒนาหรือคิดค้นขึ้นใหม่ นอกจากนี้ยังรวมถึงการ
ออกแบบผลิตภัณฑ์ เครื่องหมายการค้า ชื่อและถิ่นที่อยู่ทาง
การค้า รวมถึงแหล่งกำเนิดและการป้องกันการแข่งกันทาง
การค้าที่ไม่เป็นธรรม



ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรมแบ่งออกเป็น 6 ประเภทหลัก ดังนี้:



สิทธิบัตร (Patent)



สิทธิบัตร (Patent): คือ เอกสารสำคัญที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์ (Invention) หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Industrial Design) ตามที่กฎหมายกำหนด ซึ่งการจดสิทธิบัตรเป็นการแสดงถึงการมีการออกแบบหรือประดิษฐ์สิ่งที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของหรือเครื่องใช้ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และการประกอบอาชีพ สิทธิบัตรมีบทบาทสำคัญในการทำให้ชีวิตมนุษย์สะดวกสบายและปลอดภัยมากขึ้น โดย**สิทธิบัตรแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก** ได้แก่:



สิทธิบัตรแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่:

1. สิทธิบัตรการประดิษฐ์ (Invention Patent): คุ้มครองการคิดค้นที่เกี่ยวข้องกับกลไก โครงสร้าง และส่วนประกอบของสิ่งของเครื่องใช้ เช่น กลไกนาฬิกา เครื่องยนต์ ยารักษาโรค และกรรมวิธีในการผลิตหรือเก็บรักษาสินค้า

2. สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Design Patent): คุ้มครองการออกแบบรูปร่าง ลวดลาย หรือสีสันทนของผลิตภัณฑ์ที่มองเห็นได้จากภายนอก เช่น การออกแบบแก้วน้ำหรือบรรจุภัณฑ์

3. อนุสิทธิบัตร (Petty Patent): คุ้มครองสิ่งประดิษฐ์ที่มีการปรับปรุงเล็กน้อยจากสิ่งที่มีอยู่เดิม โดยเน้นการเพิ่มประโยชน์ในการใช้สอยหรือประสิทธิภาพในการทำงาน



เงื่อนไขในการขอรับสิทธิบัตร

การประดิษฐ์ที่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้ต้องมีคุณสมบัติครบทั้ง 3 ข้อ ดังนี้:

1. เป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่: หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ที่ยังไม่เคยมีการเผยแพร่ จำหน่าย หรือแสดงมาก่อน ไม่เคยถูกเปิดเผยในสื่อใด ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ หรือวารสาร เว้นแต่การเผยแพร่เพื่อสาธารณประโยชน์โดยหน่วยงานของรัฐ

2. มีขั้นประดิษฐ์ที่สูงขึ้น: สิ่งประดิษฐ์ต้องมีความซับซ้อนและไม่สามารถทำได้โดยง่าย กล่าวคือ ไม่ใช่สิ่งที่ใครก็สามารถทำได้ด้วยตัวเองเพียงแค่นั้น

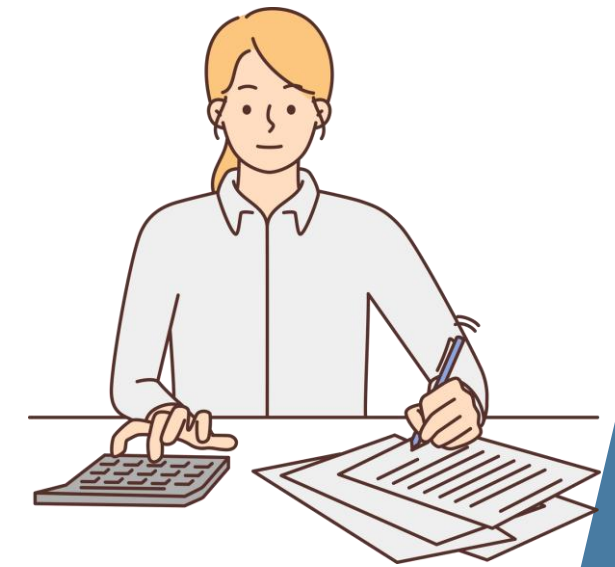
3. สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้: สิ่งประดิษฐ์ต้องสามารถเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพในการผลิต ในด้านอุตสาหกรรม หัตถกรรม เกษตรกรรม และพาณิชยกรรมได้



การประดิษฐ์ที่ไม่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้

การประดิษฐ์ที่ไม่เข้าข่ายการมีคุณสมบัติที่จะสามารถขอรับสิทธิบัตร และอนุสิทธิบัตรได้ มีดังนี้

1. จุลชีพและส่วนประกอบของจุลชีพที่มีอยู่ตามธรรมชาติ รวมถึงสัตว์ พืช หรือสารสกัดจากสัตว์หรือพืช เช่น แบคทีเรีย พืชสมุนไพร ยารักษาโรคที่สกัดจากสมุนไพร
2. กฎเกณฑ์และทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เช่น สูตรคูณ
3. ระบบข้อมูลสำหรับการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์
4. วิธีการวินิจฉัย บำบัด หรือรักษาโรคมนุษย์หรือสัตว์
5. การประดิษฐ์ที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดี อนามัย หรือสวัสดิภาพของประชาชน เช่น สุตรยาเสพติด เครื่องมือลักขโมยทรัพย์สิน หรือโปรแกรมโจรกรรมทางไซเบอร์



เงื่อนไขในการขอรับสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์



การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้ต้องมีคุณสมบัติ 2 ประการ ดังนี้:

- 1. เป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่:** หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ที่ยังไม่เคยมีการเผยแพร่ จำหน่าย หรือนำเสนอมาก่อน รวมถึงไม่เคยถูกเปิดเผยรายละเอียดในสื่อใด ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต หนังสือพิมพ์ หรือวารสาร
- 2. สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้:** สิ่งประดิษฐ์ต้องสามารถเพิ่มประสิทธิภาพหรือคุณภาพในการผลิตทางอุตสาหกรรมหรือหัตถกรรมได้

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้



ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมาแล้วขัดต่อความสงบเรียบร้อยของสังคม หรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ไม่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้ เช่น ขนมรูปพระพุทธเจ้า ผลิตภัณฑ์รูปอวัยวะเพศ สิ่งลามก หรือ ผลิตภัณฑ์ที่มีประโยชน์ไม่สุภาพและหยาบคาย

การขอรับความคุ้มครองสิทธิบัตรหรืออนุสิทธิบัตร

ผู้ประดิษฐ์สามารถยื่นขอสิทธิบัตรหรืออนุสิทธิบัตรได้ที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ โดยต้องเลือกยื่นขออย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น หน่วยงานจะตรวจสอบ หากคำขอถูกต้องจะออก หนังสือสำคัญให้ หากไม่ถูกต้องคำขอจะถูกยกเลิก



1. เครื่องหมายการค้า (Trademark)



เครื่องหมายการค้า (Trademark) คือ สัญลักษณ์ ชื่อ ข้อความ วลี หรือภาพที่ใช้กับสินค้า เพื่อระบุว่าสินค้านั้นมาจากผู้ผลิตหรือผู้ขายที่แตกต่างจากสินค้าของบุคคลอื่น โดยเครื่องหมายการค้านี้ช่วยสร้างความแตกต่างและเป็นตัวบ่งชี้ที่ชัดเจนว่าสินค้าหรือบริการนั้นเป็นของใคร

แบ่งเครื่องหมายการค้าออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. เครื่องหมายการค้า (Trademark)

เครื่องหมายการค้าหมายถึง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ หรือตราที่ใช้กับสินค้าเพื่อแสดงว่าสินค้านั้นแตกต่างจากสินค้าที่ใช้เครื่องหมายของบุคคลอื่น เช่น มาม่า กระทิงแดง อาดิดาส (adidas)



2. เครื่องหมายบริการ (Service Mark)

หมายถึง เครื่องหมายที่ใช้กับธุรกิจบริการเพื่อแสดงว่าเป็นบริการของใคร เช่น
ร้านสะดวกซื้อ 7-11 โลตัส บิ๊กซี เซ็นทรัล บี-ควิก



3. เครื่องหมายรับรอง (Certification Mark)

คือเครื่องหมายที่เจ้าของใช้หรือจะใช้กับสินค้าและบริการของบุคคลอื่น เพื่อ
รับรองคุณภาพหรือมาตรฐานด้านต่าง ๆ ของสินค้าหรือบริการนั้น ๆ เช่น
เชลล์ชวนชิม แม่ช้อยนางรำ ฮาลาล และมิชลิน



4. เครื่องหมายร่วม (Collective Mark)

เครื่องหมายที่ใช้โดยบริษัทหรือองค์กรในกลุ่มเดียวกัน หรือสมาชิกของสมาคม
หรือสหกรณ์ เช่น ตราสัญลักษณ์ของเครือข่ายพัฒนาและทรู คอร์ปอเรชั่น



3. ชื่อทางการค้า (Trade Name)



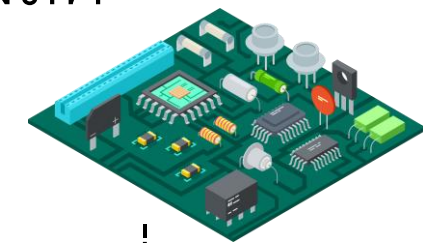
ชื่อทางการค้า (Trade Name): ชื่อที่ผู้ผลิตหรือเจ้าของกิจการตั้งขึ้นเพื่อใช้ในการประกอบกิจการ เป็นชื่อที่แยกแยะเอกลักษณ์ขององค์กรธุรกิจ เช่น บริษัท ก. ไก่ จำกัด

4. ความลับทางการค้า (Trade Secret)



ความลับทางการค้า (Trade Secret): ข้อมูลที่ยังไม่เป็นที่รู้จักหรือเผยแพร่ทั่วไป และนำไปใช้ประโยชน์ทางการค้าได้ เนื่องจากเป็นความลับ เช่น สูตรอาหาร สูตรยา กรรมวิธีการผลิต

5. แบบผังภูมิวงจรรวม (Layout-Design of Integrated Circuits)



แบบผังภูมิวงจรรวม (Layout-Design of Integrated Circuits): แบบ แผนผัง หรือภาพที่แสดงการจัดวางชิ้นส่วนทางไฟฟ้าเพื่อผลิตวงจรรวม ต้องยื่นคำขอจดทะเบียนที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา หรือสำนักงานพาณิชย์จังหวัดเพื่อรับความคุ้มครองตามกฎหมาย



3. สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indications: GI)



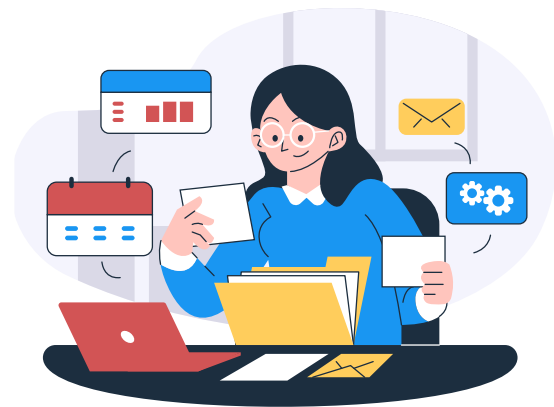
สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indications: GI): เป็นเครื่องหมาย ชื่อ หรือสัญลักษณ์ที่ใช้เรียกหรือแทนแหล่งภูมิศาสตร์ และบ่งบอกว่าสินค้าที่ผลิตจากแหล่งนั้นมีคุณภาพ ชื่อเสียง หรือคุณลักษณะเฉพาะ เช่น ข้าวสังข์หยดจังหวัดพัทลุง ทุเรียนพันธุ์ก้านยาวจังหวัดนนทบุรี หมูย่างจังหวัดตรัง

สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์แบ่งเป็น 2 ลักษณะ:

1. สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์โดยตรง (Direct Geographical Indication): เป็นชื่อทางภูมิศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสินค้านั้น ๆ โดยตรง เช่น ไซยา เพชรบูรณ์
2. สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์โดยอ้อม (Indirect Geographical Indication): เป็นสัญลักษณ์หรือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่ชื่อทางภูมิศาสตร์ แต่ใช้เพื่อบ่งบอกแหล่งที่มาของสินค้า เช่น รูปอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี (ย่าโม)



2. ลิขสิทธิ์



ลิขสิทธิ์ (Copyright): คือ สิทธิที่ผู้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์มีเพียงผู้เดียวในการกระทำเกี่ยวกับผลงานของตน เช่น การทำซ้ำ การเผยแพร่ การแสดง การบรรยาย หรือการจำหน่าย ผลงานลิขสิทธิ์ได้แก่ งานวรรณกรรม เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีสิทธิที่คล้ายคลึงกับลิขสิทธิ์ ได้แก่:

- **สิทธิข้างเคียง (Neighbouring Right):** การแสดงผลงานลิขสิทธิ์ เช่น การแสดงสด การบันทึกเสียง หรือการถ่ายทอดผ่านสื่อวิทยุโทรทัศน์
- **โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Program/Software):** ชุดคำสั่งที่ใช้กับคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์

งานฐานข้อมูล (Data Base): คือ ข้อมูลที่ได้รับการเก็บรวบรวมเพื่อใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ

งานสร้างสรรค์ที่มีลิขสิทธิ์ประกอบด้วย:

1. งานวรรณกรรม: เช่น หนังสือ บทความ บทกลอน และโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. งานนาฏกรรม: เช่น การรำ การเต้น การแสดง
3. งานศิลปกรรม: เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม
4. งานดนตรีกรรม: เช่น คำร้อง ทำนอง โน้ตเพลง
5. งานโสตทัศนวัสดุ: เช่น วีดีโอเทป แผ่นเลเซอร์ดิสก์
6. งานภาพยนตร์: เช่น ภาพยนตร์และเสียงประกอบ
7. งานสิ่งบันทึกเสียง: เช่น เทปเพลง แผ่นคอมแพ็คดิสก์
8. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ: เช่น การกระจายเสียงทางวิทยุและโทรทัศน์
9. งานอื่น ๆ: ที่เป็นงานวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ



ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์



ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ลิขสิทธิ์หมายถึงสิทธิที่ผู้สร้างสรรค์มีเพียงผู้เดียวในการทำใด ๆ เกี่ยวกับผลงานที่ตนสร้างขึ้น ดังนั้นการใช้ซอฟต์แวร์ที่ผู้อื่นสร้างขึ้น จำเป็นต้องได้รับการอนุญาตจากผู้สร้างผ่านใบอนุญาต (license) ซึ่งทำหน้าที่เป็นสัญญาระหว่างผู้สร้างและผู้ใช้ซอฟต์แวร์ เพื่อให้การใช้งานซอฟต์แวร์ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ใบอนุญาตนี้ยังเป็นเหมือนสัญญาว่าผู้สร้างจะไม่ฟ้องร้องผู้ใช้ในการใช้ซอฟต์แวร์ดังกล่าว โดยสิทธิ์นี้ถือเป็นสิทธิของผู้สร้างเพียงผู้เดียว



ผลงานที่ไม่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์



1. ข้อมูลข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงที่เป็นเพียงข่าวสาร ไม่ใช่ผลงานในด้านวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ
2. รัฐธรรมนูญและกฎหมาย
3. ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของหน่วยงานราชการหรือท้องถิ่น
4. คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ
5. คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ตามข้อ 1-4 ที่จัดทำโดยหน่วยงานราชการหรือท้องถิ่น
6. ความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือทำงาน แนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์



การไต่มาซึ่งสิทธิ



สิทธิในลิขสิทธิ์เกิดขึ้นโดยทันทีเมื่อผลงานถูกสร้างสรรค์ขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องจดทะเบียน อย่างไรก็ตาม เจ้าของลิขสิทธิ์ควรปกป้องสิทธิของตนเองโดยการเก็บรวบรวมหลักฐานที่แสดงถึงการสร้างสรรค์ผลงานนั้น เพื่อใช้เป็นหลักฐานในอนาคต เจ้าของลิขสิทธิ์อาจเป็น:

1. ผู้สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น รวมถึงผู้สร้างสรรค์งานร่วมกัน
2. ผู้สร้างสรรค์ในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง
3. ผู้ว่าจ้างในกรณีที่ว่าจ้างให้ผู้อื่นสร้างสรรค์งาน
4. ผู้ดัดแปลง รวบรวม หรือประกอบงานเข้าด้วยกัน โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์
5. กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือท้องถิ่น
6. ผู้รับโอนลิขสิทธิ์

3. การคุ้มครอง และระบบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา



การคุ้มครองลิขสิทธิ์

เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการกระทำใด ๆ ต่อผลงานของตนเอง โดยกฎหมายให้ความคุ้มครองดังนี้:

1. ทำซ้ำหรือดัดแปลงใหม่
2. เผยแพร่ต่อสาธารณชน
3. ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียง
4. ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
5. อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตามข้อ 1, 2, หรือ 3 โดยกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ที่ไม่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรม

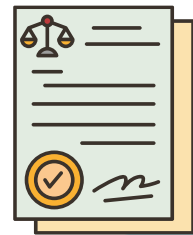


อายุการคุ้มครอง

การคุ้มครองลิขสิทธิ์จะเกิดขึ้นทันทีเมื่อมีการสร้างสรรค์ผลงาน และจะได้รับการคุ้มครองตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ดังนี้

1. อายุการคุ้มครองทั่วไป: ลิขสิทธิ์จะมีตลอดอายุผู้สร้างสรรค์และต่อไปอีก 50 ปีหลังจากเสียชีวิต
2. กรณีนิติบุคคลเป็นผู้สร้างสรรค์: ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปีนับแต่สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
3. กรณีใช้ชื่อแฝงหรือไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างสรรค์: ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปีนับแต่สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
4. งานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ: ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
5. งานที่สร้างสรรค์โดยการจ้างหรือคำสั่งของหน่วยงานรัฐ: ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปีนับแต่สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
6. งานศิลปประยุกต์: ลิขสิทธิ์มีอายุ 25 ปีนับแต่สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
7. งานที่มีการโฆษณา: ลิขสิทธิ์มีอายุ 25 ปีนับแต่โฆษณาครั้งแรก

4. กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทย



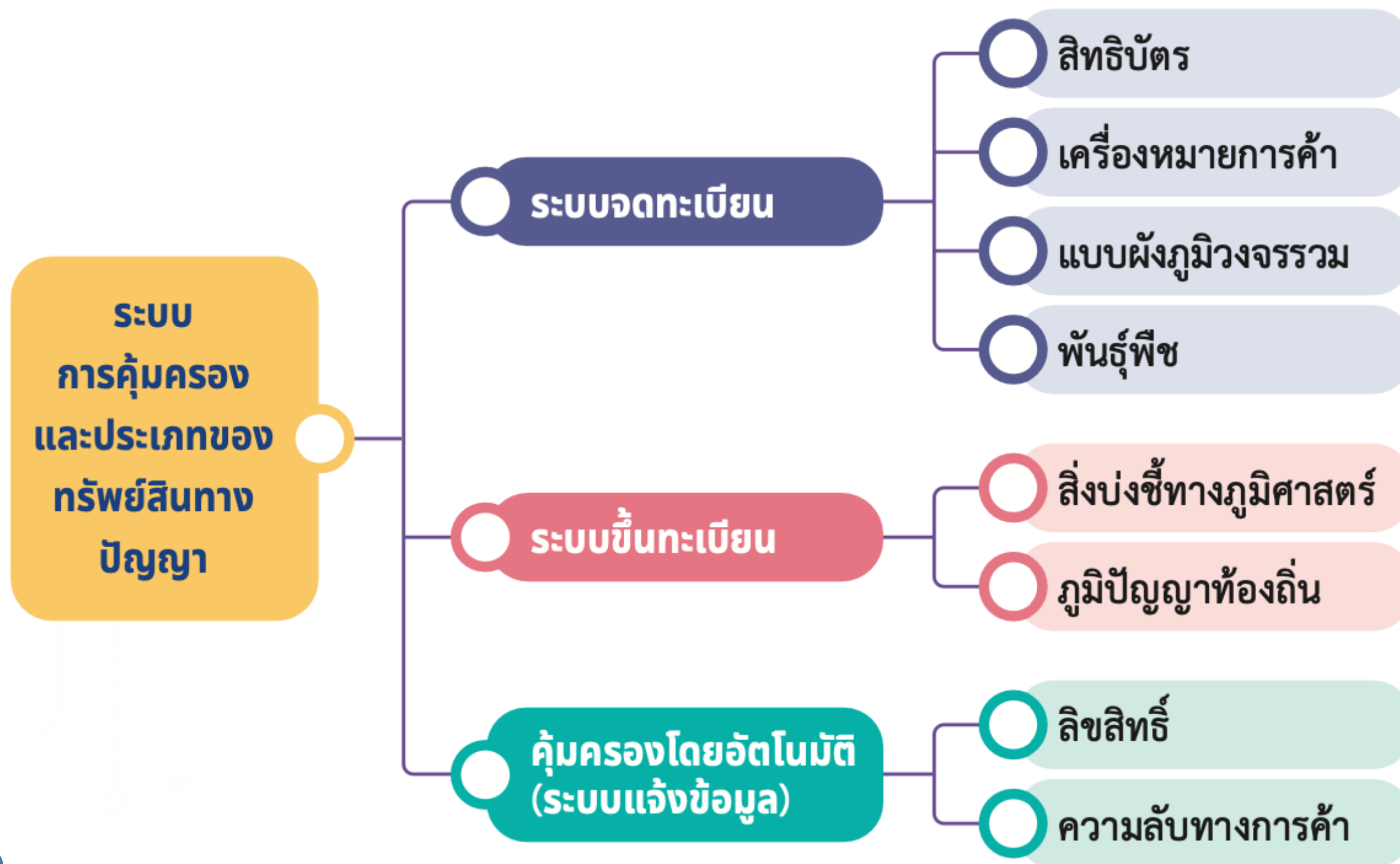
กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของไทยที่มีผลบังคับใช้ในปัจจุบัน

ปัจจุบันประเทศไทยมีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาจำนวน 7 ฉบับ ซึ่งอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของกรมทรัพย์สินทางปัญญา ดังนี้:

1. พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 และที่แก้ไขเพิ่มเติม
2. พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 และที่แก้ไขเพิ่มเติม
3. พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม
4. พระราชบัญญัติคุ้มครองแบบของผังภูมิวงจรรวม พ.ศ. 2543
5. พระราชบัญญัติความลับทางการค้า พ.ศ. 2545
6. พระราชบัญญัติคุ้มครองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ พ.ศ. 2546
7. พระราชบัญญัติการผลิตผลิตภัณฑ์ซีดี พ.ศ. 2548



ระบบการคุ้มครองและประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา



การละเมิดสิทธิในสิทธิบัตร

การละเมิดสิทธิในสิทธิบัตรสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายรูปแบบ และบทลงโทษจะแตกต่างกันไปตามความผิด ดังนี้:



1. ผลิต ใช้ ขยาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย นำเข้าสิ่งผลิตภัณฑ์ตามสิทธิบัตรหรือใช้กรรมวิธีตามสิทธิบัตร

- บทลงโทษ: จำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 400,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



2. ผลิต ใช้ ขยาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย นำเข้าสิ่งผลิตภัณฑ์ตามอนุสิทธิบัตร หรือใช้กรรมวิธีตามอนุสิทธิบัตร

- บทลงโทษ: จำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 200,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



3. ใช้แบบผลิตภัณฑ์ ขยาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย นำเข้าสิ่งผลิตภัณฑ์ที่ใช้แบบผลิตภัณฑ์ตามสิทธิบัตร

- บทลงโทษ: จำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 400,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



การละเมิดสิทธิในสิทธิบัตร

กรณีละเมิดสิทธิบัตรระหว่าง Apple กับ Samsung เกี่ยวกับระบบปฏิบัติการบนสมาร์ทโฟน

กรณีละเมิดสิทธิบัตรระหว่าง HUAWEI กับ Verizon เกี่ยวกับระบบปฏิบัติการบนสมาร์ทโฟน

กรณีการละเมิดสิทธิบัตรระหว่าง Moderna Pfizer และ BioNTech ฐานละเมิดสิทธิบัตรเกี่ยวกับวัคซีนต้านโควิด19

กรณีการละเมิดระหว่าง FUJIFILM กับ Kodak เกี่ยวกับสิทธิบัตรด้านการพิมพ์



กรณีการฟ้องร้องฐานละเมิดสิทธิบัตรของบริษัทดังระดับโลก
ที่มา <https://www.beartai.com/tech/camera/1373073>



การยกเว้นการละเมิดสิทธิบัตร

1. การกระทำเพื่อประโยชน์ในการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง หรือวิจัย โดยไม่ขัดต่อการใช้ประโยชน์ของผู้ทรงสิทธิบัตร และไม่ทำให้เสียประโยชน์เกินสมควร
2. การผลิตหรือใช้กรรมวิธีที่ผู้ผลิตได้ประกอบกิจการหรือมีเครื่องมือก่อนวันยื่นขอรับสิทธิบัตร และไม่รู้หรือมีเหตุอันควรรู้ถึงการจดทะเบียนนั้น
3. การเตรียมยาเฉพาะรายตามใบสั่งแพทย์โดยผู้ประกอบวิชาชีพเวชกรรมหรือโรคศิลปะ รวมถึงการกระทำต่อผลิตภัณฑ์ยาดังกล่าว
4. การกระทำใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการขอขึ้นทะเบียนยาที่จะผลิต จำหน่าย หรือนำเข้าผลิตภัณฑ์ยาหลังจากสิทธิบัตรสิ้นอายุ



การยกเว้นการละเมิดสิทธิบัตร

5. การใช้อุปกรณ์ที่เป็นการประดิษฐ์ตามสิทธิบัตรเกี่ยวกับตัวเรือหรืออุปกรณ์ของเรือในกรณีที่เรือเข้ามาในราชอาณาจักรชั่วคราวหรือโดยอุบัติเหตุ
6. การใช้อุปกรณ์ที่เป็นการประดิษฐ์ตามสิทธิบัตรเกี่ยวกับอากาศยานหรือยานพาหนะในกรณีที่อากาศยานหรือยานพาหนะเข้ามาในราชอาณาจักรชั่วคราวหรือโดยอุบัติเหตุ
7. การใช้ ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย หรือนำเข้าผลิตภัณฑ์ตามสิทธิบัตรที่ผู้ทรงสิทธิบัตรได้อนุญาตหรือยินยอมให้ผลิตหรือขายแล้ว



การละเมิดสิทธิในลิขสิทธิ์



1. การละเมิดลิขสิทธิ์ทั่วไป

- บทลงโทษ: ปรับตั้งแต่ 20,000 บาท ถึง 200,000 บาท



2. การกระทำเพื่อการค้า (หากกระทำเพื่อการค้า)

- บทลงโทษ: จำคุกตั้งแต่ 6 เดือน ถึง 4 ปี หรือปรับตั้งแต่ 100,000 บาท ถึง 800,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



3. การจำหน่ายสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อกำไรทางการค้า

- บทลงโทษ: จำคุกตั้งแต่ 3 เดือน ถึง 2 ปี หรือปรับตั้งแต่ 50,000 บาท ถึง 400,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ





ประโยชน์ของการมีความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา



1. ประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์

เจ้าของลิขสิทธิ์ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย และมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ และให้เช่าผลงานของตน นอกจากนี้ยังสามารถให้สิทธิแก่ผู้อื่นในการใช้ผลงาน และได้รับค่าตอบแทนที่เป็นธรรม

2. ประโยชน์ของประชาชนหรือผู้บริโภค

การคุ้มครองลิขสิทธิ์ช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานผลิตผลงานที่มีคุณค่าและคุณภาพสูงที่สุด ทำให้ผู้บริโภคได้รับความรู้ ความบันเทิง และผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ

3. ประโยชน์ของสังคมและประเทศชาติ

การคุ้มครองลิขสิทธิ์ส่งเสริมให้ผู้สร้างสรรค์มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่ดี ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่าง ๆ ของสังคม เช่น การเพิ่มประสิทธิภาพในการประกอบอาชีพ ความสะดวกสบายในชีวิตประจำวัน การพัฒนาเศรษฐกิจ และในที่สุดนำไปสู่การพัฒนาประเทศชาติ

