

คอมพิวเตอร์กับการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ไพจิตร สวัสดิ์สาร

ผู้ช่วยผู้พิพากษา

ตั้งแต่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) และยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม จนถึงปัจจุบัน การพัฒนาทางเทคโนโลยียังคงขยายตัวขึ้นเรื่อย ๆ มนุษย์สามารถควบคุมปรากฏการณ์ทางธรรมชาติและสามารถชี้โชคชะตาตนเอง การพัฒนาอย่างรวดเร็วด้านการสื่อสารทางเทคโนโลยีในช่วง ๓๐ ปีที่ผ่านมา สิ่งหนึ่งที่สำคัญที่สุดในการช่วยเหลือการสื่อสารและการปฏิวัติทางข่าวสารคือ คอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ได้เปิดหนทางใหม่ให้แก่การถ่ายทอดความคิดของมนุษย์ โดยการบันทึกหรือเก็บไว้บนแผ่นกระดาษหรือฟิล์ม เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ต่อไป

คอมพิวเตอร์คืออะไร คำตอบสั้น ๆ คือเครื่องคำนวณชนิดหนึ่งซึ่งมีอยู่หลายแบบด้วยกัน อาจจะแยกออกตามลักษณะการนำข้อมูลมาใช้ได้เป็นชนิดใหญ่ ๆ ๒ ชนิด คือ

(๑) อนุลอกคอมพิวเตอร์ (Analogue computer)

(๒) ดิจิตอลคอมพิวเตอร์ (Digital computer)

แบบที่ ๑ เป็นเครื่องคำนวณแสดงผลทางภาพปรากฏบนจอหรืออ่านปริมาณค่าจากเครื่องวัด และข้อมูลที่ใส่เข้าไปเป็นปริมาณไฟฟ้าที่มีค่าต่อเนื่องกัน ค่าของปริมาณไฟฟ้านี้อาจแทนด้วยค่าของอุณหภูมิ ความเร็วหรือความดันก็ได้

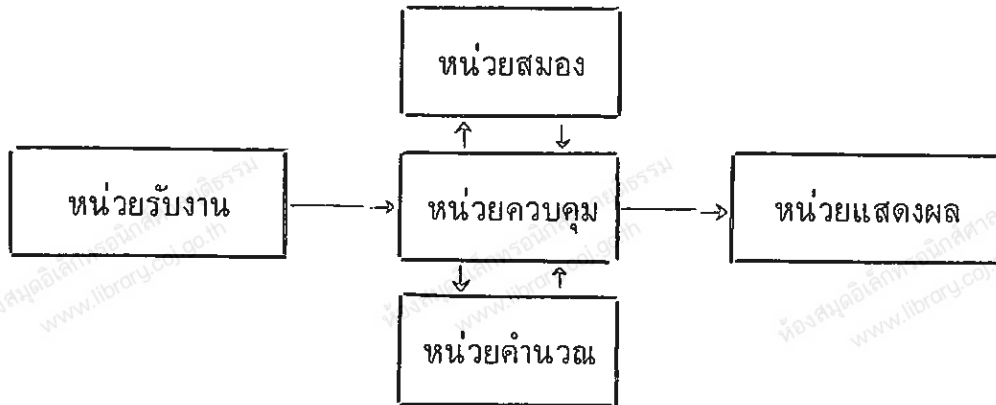
แบบที่ ๒ เป็นเครื่องคำนวณที่รับข้อมูลเป็นตัวเลข และให้ผลลัพธ์เป็นตัวเลข คอมพิวเตอร์ชนิดนี้มีวิธีการคำนวณ บวก ลบ คูณ หาร และเปรียบเทียบกันได้ ผลลัพธ์จะมีความถูกต้องแม่นยำกว่าอนุลอกคอมพิวเตอร์ สำหรับคอมพิวเตอร์ที่จะกล่าวในบทความนี้หมายถึงแบบดิจิตอลคอมพิวเตอร์ (๑)

(๑) ดร. สวัสดิ์ สารบางปลา, ตำราเรียนคอมพิวเตอร์ ภาษาฟอร์แทรน ๔, หน้า ๑, ๒, ๓ และ ศิริพร สาททอง, ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์, ๒๕๐๔

ส่วนประกอบใหญ่ ๆ ของคอมพิวเตอร์มี ๕ หน่วย คือ

- (๑) หน่วยรับงาน หรือข้อมูลนำเข้า (Input Unit)
- (๒) หน่วยแสดงผล (Output Unit)
- (๓) หน่วยสมอง (Memory Unit)
- (๔) หน่วยคำนวณ (Arithmetic Unit) และ
- (๕) หน่วยควบคุม (Control Unit) (๒)

ผังแสดงส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์



หน่วยแรกที่สำคัญคือหน่วยรับงาน คอมพิวเตอร์ทำงานคำนวณต่าง ๆ ได้ประการแรกต้องมีการรับทราบคำสั่งเป็นลำดับขั้นคือมีโปรแกรมและข้อมูลใส่เข้าไปเพื่อประมวลผล หน่วยรับงานเป็นเครื่องอ่านข้อความจากตัวกลางที่ใช้บันทึกไว้เป็นรหัส เครื่องอ่านจะอ่านรหัสนี้แล้วแปลเป็นอีกรหัสหนึ่งซึ่งใช้ในหน่วยสมองและหน่วยคำนวณ (๓) หน่วยแสดงผลเป็นหน่วยที่ส่งคำตอบออกมา จะออกมาในรูปแบบใดนั้นสุดแต่แต่ความต้องการ เช่นต้องการให้ออกมาเป็นเทปกระดาษเจาะรู ก็ใช้เครื่อง Paper Tape Punch Unit เป็นต้น (๔) หน่วยสมองเป็นหน่วยสำหรับเก็บ

(๒) Ibid. หน้า ๑๓

(๓) Ibid. หน้า ๑๓

(๔) Ibid. หน้า ๒๐

ข้อมูล ซึ่งใช้เป็นที่จดจำตัวเลขและข้อความต่าง ๆ ข้อมูลที่เก็บไว้ในหน่วยสมอง ผ่านมาทางหน่วยรับงาน ภายในหน่วยนี้ยังใช้เก็บโปรแกรมและใช้คำนวณ ชั่วโมง (๕) หน่วยคำนวณเป็นศูนย์ประมวลข้อมูลโดยวิธีเลขคณิตธรรมดา คือ บวก ลบ คูณ หารและหน่วยควบคุม เปรียบเสมือนหน่วยบัญชาการของคอมพิวเตอร์ที่ควบคุมหน่วยต่าง ๆ ข้างต้นทั้ง ๔ หน่วยให้ทำงานถูกต้องและประสานกัน (๖)

ภาษาที่ใช้กับคอมพิวเตอร์แบ่งเป็น ๒ ภาษา คือ

(๑) Machine Language

(๒) Source Language

ภาษาที่ ๑ เป็นภาษาเครื่องโดยตรง คอมพิวเตอร์รับรู้คำสั่งที่เขียนขึ้นในภาษานี้ได้ทันที โปรแกรมที่เขียนเป็นภาษาเครื่องเรียกว่า Object Program ภาษาที่ ๒ คอมพิวเตอร์จะไม่รับรู้ และไม่สามารถทำตามคำสั่ง จำเป็นต้องแปลเป็นภาษาของเครื่องคอมพิวเตอร์นั้น ๆ ก่อน โปรแกรมที่เขียนเป็นภาษานี้เรียกว่า Source Program เช่น Fortran, Cobol, Algol เป็นต้น ซึ่งจำเป็นต้องมีตัวกลาง (Compiler) เป็นตัวแปลให้เป็น Object Program คอมพิวเตอร์จึงเข้าใจและทำงานได้ตามคำสั่งที่ต้องการ (๗)

ในทางอุตสาหกรรม ส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ ไฟฟ้า จักรกล แม่เหล็ก ได้แก่ทรานซิสเตอร์ มอเตอร์ สายไฟฟ้า และอื่น ๆ ที่ประกอบกันเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ เรียกว่า ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ส่วนซอฟต์แวร์ (Software) คือโปรแกรมคำสั่งต่าง ๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ โปรแกรมหรือคำสั่งสำเร็จรูปมีมากมาย สามารถหาซื้อมาใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์เกือบทุกเครื่อง ประเภทของซอฟต์แวร์ที่มีขายในตลาดปัจจุบัน

(๕) Ibid. หน้า ๒๐

(๖) Ibid. หน้า ๒๔

(๗) Ibid. หน้า ๒๔

แบ่งเป็น ๔ ประเภท คือ ประเภทส่วนตัว, การศึกษา, ธุรกิจและวิชาชีพ ราคาขายในประเทศผู้ผลิตประมาณ ๒๐๐ ถึง ๒,๐๐๐ บาท ในเมืองไทยมีขายเฉพาะบริษัทคอมพิวเตอร์ แต่ยังไม่แพร่หลายเหมือนในต่างประเทศ (๔)

สำหรับปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับนั้น เป็นเรื่องเกี่ยวกับซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ ส่วนฮาร์ดแวร์ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นเป็นเรื่องการประดิษฐ์ หรือการนิมิต (Invention) ซึ่งกฎหมายสิทธิบัตร (Patent) เข้ามาเกี่ยวข้อง

ลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นปัญหาที่ยังมีการถกเถียงกันอยู่ แต่ในประเทศที่พัฒนาแล้ว และมีการใช้คอมพิวเตอร์กันอย่างแพร่หลาย มีกฎหมายลิขสิทธิ์บัญญัติเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยเฉพาะ ศาลเป็นผู้ที่ตีความ ปัญหานี้จึงเป็นปัญหาที่น่าสนใจศึกษาค้นคว้ากันต่อไป

ได้กล่าวมาแล้วว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นรูปแบบของการเขียนอย่างหนึ่งที่ยังไม่ปรากฏในช่วง ๒๕ ปีที่ผ่านมา โปรแกรมนี้เป็นชุดของคำสั่งได้เตรียมขึ้นมาอย่างรอบคอบในการกำหนดค่า, วลี, จำนวนหรือสัญลักษณ์อื่นๆ ลงในตัวกลางแบบต่างๆ คำสั่งที่ได้ทำขึ้นเป็นโปรแกรมนี้สามารถเข้าใจโดยมนุษย์ได้

ด้วยเหตุผลทางด้านเศรษฐกิจและโดยธรรมชาติของมนุษย์เราแล้ว มนุษย์จะไม่ต้องการควบคุมกระบวนการที่มีรายละเอียดซับซ้อนอย่างเช่นในโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ จึงต้องอาศัยเครื่องมือเข้าช่วยเหลือ ทำให้มีการพัฒนาในการสร้างเครื่องคอมพิวเตอร์ขึ้นมาก เช่นเดียวกับการเปลี่ยนแปลงของตัวกลางที่ใช้บันทึกโปรแกรมเอาไว้ คือเริ่มตั้งแต่การใช้กระดานวงจร (Circuit Board) กระดาษหรือเทปเจาะรู (Punched Cards and Tape) เทปแม่เหล็ก (Magnetic Tape) จานแม่เหล็ก (Magnetic Disc) และแผ่นซิลิคอน (Silicon Chips, Semiconductor Chips)

(๔) รศ. ทักษิณา สวานานนท์, คอมพิวเตอร์ทำอะไรได้บ้าง, นิตยสารการเงินการธนาคาร, กันยายน ๒๕๒๖

ความคิดที่จะปกป้องรูปแบบของความคิดริเริ่มซึ่งได้สร้างสรรค์ขึ้น โดยผู้เป็นเจ้าของหรือผู้สร้างสรรค์ (Author) หรือในแง่ของคอมพิวเตอร์คือผู้เป็นเจ้าของโปรแกรมได้เกิดขึ้น เนื่องจากเหตุผลที่ว่า คอมพิวเตอร์มีราคาถูกลงเรื่อย ๆ ดังนั้นผลที่ตามมาคือใครก็ได้สามารถจะมีคอมพิวเตอร์ของตนเองไม่ว่าในบ้านหรือสำนักงาน ซึ่งในเวลาเดียวกันโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะมีการเขียนน้อยลงเรื่อย ๆ

ในระยะแรกที่มีการผลิตคอมพิวเตอร์ โปรแกรมที่ใช้ นั้นสามารถใช้ได้เฉพาะเครื่องใดเครื่องหนึ่ง หรือใช้ได้เพียงเครื่องคอมพิวเตอร์จำนวน ๒-๓ เครื่องเท่านั้น และโปรแกรมได้ออกแบบหรือทำขึ้นโดยผู้ขายหรือผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์เอง ในเวลาต่อมาจนถึงปัจจุบันนี้ คอมพิวเตอร์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายได้เพิ่มขึ้น โปรแกรมจึงได้ออกแบบให้ใช้ได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์หลายเครื่อง ไม่ว่าจะเป็นของเจ้าของหรือบริษัทเดียวหรือหลายบริษัท และนอกจากนี้ที่สำคัญที่สุดในกรณีที่เจ้าของไม่อยู่ในฐานะที่จะเขียนโปรแกรมได้เอง โปรแกรมจึงได้ทำขึ้นจากบุคคลที่ไม่ใช่ผู้ผลิตหรือเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์ บุคคลเหล่านี้จะเป็นพวกผู้ใช้, ผู้ออกแบบโปรแกรม (Programmer) และบริษัทเล็ก ๆ ที่นำโปรแกรมออกขายในตลาด ถ้าแนวโน้มในอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ยังคงเป็นเช่นนี้ จะเป็นการแน่นอนว่าโปรแกรมที่ได้เขียนขึ้นโดยบุคคลที่ไม่ได้ผลิตคอมพิวเตอร์ก็จะได้รับผลประโยชน์ในตลาดมากขึ้น เพราะไม่ใช่เพียงแต่ว่าการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์และการผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์จะต้องใช้ทักษะหรือความสามารถที่ต่างกัน แต่การเขียนโปรแกรมนั้นเป็นการลงทุนซึ่งน้อยมาก

โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะมีแนวโน้มที่จะแพร่ขยายมากขึ้นในกรณีตัวอย่างเช่น

(๑) ถ้าผู้สร้างสรรค์สามารถที่จะได้รับทุนที่ลงไปทั้งหมดบวกกับกำไรสุทธิในการขายผลงานครั้งแรก โดยไม่คำนึงถึงว่าในภายหลังจะมีการกระทำซ้ำหรือมีการดัดแปลงงาน หรือ

(๒) ถ้าผู้สร้างสรรค์สามารถรับทุนคืนมาทั้งหมด โดยการเพิ่มสำเนาของงานให้มากขึ้น และมีมาตรการในการป้องกันการลอกเลียนงานบางอย่างเพียงเล็กน้อย หรือ

(๓) ถ้าผู้สร้างสรรค์สามารถรับทุนคืนมาทั้งหมด โดยมีบุคคลอื่นมอบให้ เช่น รัฐบาล, องค์กรต่าง ๆ หรือมูลนิธิ หรือ

(๔) ถ้าผู้สร้างสรรค์ไม่คำนึงถึงทุนที่ลงไป และได้มอบหรืออุทิศงานให้กับสาธารณะ เป็นต้น

ในกรณีข้อแรกผลที่จะตามมาภายหลังคือราคาของโปรแกรมทั้งหมดจะสูงขึ้น แต่จำนวนโปรแกรมจะลดน้อยลง กรณีข้อ ๒ จำนวนโปรแกรมก็เพิ่มขึ้นมากตามมา ส่วนกรณีข้อ ๓ และข้อ ๔ จะเกิดขึ้นน้อยมาก ยกเว้นเช่นในกรณีที่มีการทำวิจัยของรัฐบาล^(๙)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นผลผลิตของความริเริ่มของผู้สร้างสรรค์และการใช้ประโยชน์ในความคิดริเริ่มนี้จะต้องมีมากอย่างไม่ต้องสงสัย ทำให้มีข้อคิดว่าจะใช้รูปแบบไหนเป็นมาตรการที่จำเป็นในการป้องกันการลอกเลียนและในการสนับสนุนให้มีการสร้างสรรค์การเขียนโปรแกรมเพื่อที่จะให้มีการขยายตัวอย่างมากในตลาดที่มีการแข่งขันสูง โดยหลักเบื้องต้นของกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว ลิขสิทธิ์จะคุ้มครองงานที่ไม่ใช่เป็นเฉพาะความคิด (Ideas) ดังนั้น ลิขสิทธิ์จะคุ้มครองโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ในกรณีที่โปรแกรมมีรูปร่างปรากฏขึ้นและเป็นสภาพที่มีขึ้นในปัจจุบันและจะมีการพัฒนาต่อไปและสามารถรับรู้หรือเข้าใจได้ (Fixed in a Tangible Medium of Expression)^(๑๐) ไม่ว่าจะโดยตรงหรือจะต้องใช้เครื่องมือช่วย

(๙) Latman A, Gorman R.A., Copyright For The Eighties, Cases And Materials, P. 113, March 1981

(๑๐) หลักพื้นฐานที่ลิขสิทธิ์จะคุ้มครองคือ งานนั้นจะต้องเป็นสิ่งริเริ่มใหม่ (Originality) และจะต้องเป็นสิ่งที่สามารถรับรู้ เข้าใจได้ (Fixation in Tangible Form)

แต่ลิขสิทธิ์ ไม่คุ้มครองถึงเครื่องจักรกลไฟฟ้าของคอมพิวเตอร์หรือส่วนที่เรียกว่า ฮาร์ดแวร์ (Hardware)^(๑๑)

ดังนั้นบุคคลอื่นใดนอกจากผู้สร้างสรรค์มีเสรีในการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ (ในกรณีที่เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีเรื่องสิทธิบัตรเข้าเกี่ยวข้อง) แต่ไม่สามารถที่จะ นำเอาโปรแกรมของบุคคลอื่นมาใช้ แต่หลักทั่วไปนี้มีข้อยกเว้นซึ่งจำกัดอำนาจของ เจ้าของลิขสิทธิ์ในกรณีดังต่อไปนี้คือ

(๑) ในกรณีที่เป็นการคิดสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงพอที่จะเป็นผลของ แรงงาน (Insufficient Intellectual Labor)

(๒) ในกรณีที่มีความเหมือนกันหรือคล้ายกัน ของความคิดสร้างสรรค์ (Idea—Expression Identity)

ข้อยกเว้นข้อ ๑ นั้น งานและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์อาจจะไม่ เพียงพอที่จะได้ลิขสิทธิ์ ถ้าเป็นงานที่ไม่ใช่ผลของแรงงานของความคิดสร้างสรรค์ (The Fruits of Intellectual Labor) เช่นแบบฟอร์มเปล่า ๆ สำหรับบันทึกข้อมูล หรือคำสั่งที่เห็นได้ชัดว่าเป็น พื้นฐานหรือเบื้องต้น โปรแกรมใดที่มีขั้นตอนของ คำสั่งที่เป็นพื้นฐานหรือเบื้องต้น จึงไม่สามารถที่จะได้ลิขสิทธิ์

สำหรับข้อยกเว้นในข้อ ๒ หมายถึง งานที่มีลิขสิทธิ์จะถูกลอกเลียนหรือ กระทบซ้ำโดยปราศจากการละเมิดเมื่องานที่ถูกกระทำซ้ำนั้นเป็นเพียงวิธีการเดียวใน การแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์และวิธีการนี้มีความคล้ายกันหรือเหมือนกัน หลักเกณฑ์นี้เป็นการขยายหลักพื้นฐานที่ว่า ลิขสิทธิ์ไม่สามารถคุ้มครองเฉพาะ ความคิด (Ideas) ในแง่ของคอมพิวเตอร์หมายถึง เมื่อคำสั่งอย่างใดถึงแม้จะมี ลิขสิทธิ์อยู่ก็ตามและคำสั่งนี้เป็นเพียงวิธีการเดียวหรือมีความจำเป็นที่ต้องใช้ เกี่ยวเนื่องกับคอมพิวเตอร์ การใช้หรือการกระทำซ้ำโดยบุคคลอื่นภายหลังก็ไม่เป็น

(๑๑) ผลของลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมส์คอมพิวเตอร์และการเล่นเกมสามารถเทียบเคียงกันได้ คือบุคคลอื่นใดไม่สามารถลอกเลียนหรือทำซ้ำกฎเกณฑ์หรือวิธีการเล่นเกมที่มีลิขสิทธิ์

การละเมิด ดังนั้นการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะไม่เป็นการหยุดยั้งการใช้หรือการลอกเลียนความคิดหรือภาษาของโปรแกรมที่มีอยู่ก่อน หากความคิดหรือภาษาของโปรแกรมเป็นสิ่งจำเป็นที่เกี่ยวพันกับคอมพิวเตอร์ที่เหมือนกัน ผู้ออกแบบโปรแกรมสามารถอ่านโปรแกรมอันนั้น แล้วนำมาใช้เป็นภาษาใหม่ โดยใช้ความคิดที่มีอยู่นั้นเตรียมงานของตนเอง^(๑๒)

เนื่องจากการเขียนโปรแกรมนี้เป็นสิ่งใหม่ จึงเป็นการยากที่จะเข้าใจถึงว่า ลิขสิทธิ์จะคุ้มครองโปรแกรมได้อย่างไร เพื่อจะเป็นการง่ายในการเข้าใจยิ่งขึ้น จึงไม่ควรพิจารณาว่า โปรแกรมเป็นส่วนหนึ่งของคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับที่วิดีโอเทป ไม่เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องฉายหรือเครื่องที่ทำให้เกิดเสียง

โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะถูกละเมิดในหลายทาง ตัวอย่างเช่นใบรหัสต้นฉบับ (Original Code Sheet) ของโปรแกรม อาจถูกลอกเลียนหรือถ่ายสำเนาได้ ซึ่งถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ถ้ากรณีที่โปรแกรมถูกบันทึกในเทปแม่เหล็ก (Magnetic Tape) หรือจานแม่เหล็ก (Magnetic Disc) กรณีเช่นนี้ ถ้าเทปถูกลอกเลียนโดยนำมาแปรเป็นสิ่งที่มีมนุษย์สามารถเข้าใจหรืออ่านได้ การละเมิดลิขสิทธิ์ก็เกิดขึ้น และทำให้คิดต่อไปว่าจะมีผลเช่นเดียวกันหรือไม่ ถ้าเทปถูกสำเนาโดยตรง กรณีเช่นนี้จะเห็นได้ว่าสำเนาที่ได้ทำขึ้นนี้ โดยปริยายแล้วจะเป็นการเตรียมไว้ใช้ในการที่จะทำให้เกิดรูปร่างหรือสภาพที่มีมนุษย์เข้าใจหรืออ่านได้โดยการใช้เครื่องมือช่วยเหลือต่อไป

การสิ้นสุดในการลอกเลียนโปรแกรมจะสิ้นสุดลงได้อย่างไร เมื่อโปรแกรมถูกใส่ในหน่วยสมองของคอมพิวเตอร์ โปรแกรมก็ยังคงอยู่ในรูปแบบที่สามารถลอกเลียนหรือแปรมาเป็นสิ่งที่มีมนุษย์สามารถเข้าใจหรืออ่านได้ แต่เมื่อโปรแกรมได้ถูกใส่เข้าไปในส่วนดำเนินการและคลื่นไฟฟ้าได้ถูกส่งผ่านไปยังระบบ Processor

(๑๒) Latman A., Gorman R.A., Copyright For The Eighties., Cases And Materials, P. 114, March 1981.

เพื่อเริ่มงาน ความสามารถในการลอกเลียนก็หมดไป เพราะถือว่า การเคลื่อนของอิเล็กตรอนผ่านสายไฟและผ่านส่วนประกอบอื่นของคอมพิวเตอร์ เป็นกระบวนการที่สำเร็จแล้วและลิขสิทธิ์ไม่สามารถควบคุมได้ถึง

ในอนาคตข้างหน้าเมื่อเทคโนโลยีมีการพัฒนามากขึ้น จะเป็นไปได้ว่าคำสั่งหรือโปรแกรมจะสามารถทำได้โดยวจา โดยผ่านเข้าไปในเครื่องมีรรับงานโดยตรง ปัญหาที่จะเกิดตามมาคือจะมีผู้ละเมิดลิขสิทธิ์โปรแกรมของบุคคลอื่นโดยไม่จำเป็นต้องลอกเลียน

สำหรับกฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของประเทศที่พัฒนาแล้ว ได้มีการกำหนดอย่างแน่ชัดในกฎหมายลิขสิทธิ์ เช่นในประเทศสหรัฐอเมริกา ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ปี ๑๙๗๖ (Copyright Act, 1976) มาตรา ๑๐๑, ๑๐๒ และ ๑๑๗ ได้บัญญัติถึงว่าอะไรที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และกฎหมายลิขสิทธิ์จะคุ้มครองเกี่ยวกับเรื่องนี้มากน้อยเพียงใด โดยสรุปแล้วได้ความว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์คือชุดของข้อความหรือคำสั่งที่จะถูกใช้โดยตรงหรือโดยอ้อมในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้ผลอย่างใดอย่างหนึ่ง และจะไม่ใช่การละเมิดลิขสิทธิ์ในกรณีที่เจ้าของผู้มีสิทธิในสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จะทำสำเนาอีกชุดหรือทำการเปลี่ยนแปลงโปรแกรมได้ถ้า

(๑) สำเนาอันใหม่หรือการเปลี่ยนแปลงนี้ เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการใช้โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับเครื่องคอมพิวเตอร์และการทำสำเนานั้นต้องเป็นการใช้ที่จำเป็นโดยตรง หรือ

(๒) สำเนาอันใหม่หรือการเปลี่ยนแปลงนี้ มีวัตถุประสงค์ใช้เกี่ยวกับงานสาธารณะหรือรัฐบาล และสำเนาทั้งหมดได้ถูกทำลายในภายหลังที่วัตถุประสงค์นั้นได้สำเร็จลง

มิดิตีที่พิพาทเกี่ยวกับเรื่องโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา เกิดขึ้นหลายคดี อย่างเช่นเร็ว ๆ นี้ คดีระหว่าง Tandy Corp. v. Personal Micro

Computers^(๑๓) บริษัทแทนดีซึ่งเป็นโจทก์ในคดีนี้เป็นผู้ผลิต Radio Shack TRS-80 ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์ ประเภทที่ไว้สำหรับในบ้านและเป็นแบบที่มีหน่วยรับงาน และหน่วยแสดงผล โปรแกรมที่ใช้เป็นภาษาคอมพิวเตอร์ซึ่งจะต้องมีการแปลเป็นภาษาเครื่องก่อน โจทก์ฟ้องว่าจำเลยได้ลอกเลียนโปรแกรมจากเครื่อง TRS-80 โดยนำมาเปลี่ยนแปลงบางอย่างแล้วนำไปใช้กับคอมพิวเตอร์ของตนที่เรียกว่า PMC-80 จำเลยให้การต่อสู้ว่าเนื่องจากโปรแกรมได้นำใส่เข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมได้ถูกบันทึกไว้ในแผ่นซิลิคอน (Silicon Chips) โดยแผ่นซิลิคอนนี้ได้อัดเข้าไปในคอมพิวเตอร์โดยถาวรซึ่งเรียกว่า Read only Memory หรือ Rom จึงไม่เป็นการลอกเลียน และไม่ได้ละเมิดลิขสิทธิ์แต่อย่างใด

ศาลในคดีนี้ชี้ให้เห็นว่า ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ปี ๑๙๗๖ มาตรา ๑๐๑, ๑๐๒ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ถือว่าเป็นงานของผู้สร้างสรรค์ซึ่งลิขสิทธิ์คุ้มครองถึง และแผ่นซิลิคอนก็ถือว่าเป็นตัวกลางที่ใช้บันทึกความคิดสร้างสรรค์ให้สามารถเข้าใจหรือรับรู้โดยตรงหรือผ่านเครื่องมือ การบันทึกโปรแกรมในแผ่นซิลิคอนซึ่งทำให้คอมพิวเตอร์อ่านโปรแกรมและปฏิบัติตามคำสั่ง ถือว่าเป็นการทำให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นรูปร่างที่สามารถรับรู้และเข้าใจได้ ศาลได้ชี้ต่อไปว่า ตามมาตรา ๑๑๗ การลอกเลียนแผ่นซิลิคอนซึ่งโปรแกรมได้ถูกบันทึกไว้ในวันนั้น ไม่ใช่เป็นการใช้โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ แต่เป็นการลอกเลียนแผ่นซิลิคอนโดยตรง แต่ถ้าแผ่นซิลิคอนนี้มาลอกเลียนโดยการนำมาแสดงบนจอภาพหรือพิมพ์ใส่กระดาษออกมา แล้วนำโปรแกรมที่ได้มานั้นบันทึกลงในแผ่นซิลิคอนอีกทีหนึ่ง ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในโปรแกรมนั้น

สำหรับกฎหมายที่เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ในประเทศไทยนั้น ในรัชกาลที่ ๕ ได้มีการตราพระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ ร.ศ. ๑๒๐ ขึ้นเพื่อคุ้มครองวรรณกรรม ต่อมาได้ออกพระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ พ.ศ. ๒๔๔๗

(๑๓) 524 F. Supp. 171 (1981)

มาเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง และหลังจากนั้นได้มีการตราพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. ๒๔๗๔ ในรัชกาลที่ ๗^(๑๔) แต่เนื่องจากบทบัญญัติต่าง ๆ ในพระราชบัญญัตินี้ยังล้าสมัยเช่นไม่มีบทบัญญัติในเรื่องการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในการแพร่ภาพทางวิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น จึงได้มีการปรับปรุงกฎหมายให้เหมาะสมยิ่งขึ้น และได้มีพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๒๑ ออกมา^(๑๕)

เป็นที่น่าสังเกตว่าในมาตรา ๔ ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๒๑ กำหนดความหมายของ “งาน” ว่า หมายถึง งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม, นาฏกรรม, ศิลปกรรม, ดนตรีกรรม, โสตทัศนวัสดุ, ภาพยนตร์, งานแพร่เสียง, แพร่ภาพหรืองานอื่นใด อันเป็นงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลป์ ถ้าจะตีความว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นโสตทัศนวัสดุ (Audio-Visual) ก็จะไม่ตรง เพราะโสตทัศนวัสดุหมายถึงสิ่งบันทึกเสียง แผ่นเสียง แถบบันทึกเสียง (เทป) แถบบันทึกภาพ (วิดีโอเทป) หรือสิ่งอื่นใดที่บันทึกเสียงและหรือภาพไว้จนสามารถนำมาเล่นซ้ำได้อีก ทั้งนี้ไม่ว่าจะต้องใช้เครื่องมือช่วยด้วยหรือไม่ ถ้าจะตีความต่อไปว่าเป็นงานในแผนกวิทยาศาสตร์ก็ไม่ถนัดนัก เพราะคำว่าแผนกวิทยาศาสตร์เป็นถ้อยคำกว้าง ถ้าจะตีความว่าอะไรก็เป็นงานในแผนกวิทยาศาสตร์เมื่อมีการพัฒนาทางเทคโนโลยีใหม่ ๆ ก็คงไม่ต้องมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงกฎหมายลิขสิทธิ์กันเลย^(๑๖)

เหตุที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๒๑ ไม่ได้กล่าวถึงเกี่ยวกับเรื่องคอมพิวเตอร์ไว้เลย อาจเป็นไปได้ว่า เนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีของเราเป็นไปอย่างช้า ๆ และเรื่องราวข้อพิพาทยังไม่มีขึ้นโรงศาล จึงยังไม่มีกรณีถึง

(๑๔) ดร. มานะ พิทยาภรณ์, กฎหมายคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. ๒๔๗๔, กรุงเทพฯ ๒๕๑๘

(๑๕) หมายเหตุท้ายพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. ๒๕๒๑

(๑๖) เนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีทางด้านโสตทัศนวัสดุ จึงได้มีการปรับปรุงพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. ๒๔๗๔

เรื่องนี้นามากนัก ปัจจุบันนี้ประเทศเรากำลังนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้และกำลังเป็นที่แพร่หลาย ข้อพิพาทที่เกี่ยวกับเรื่องคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะต้องเกิดขึ้นอย่างแน่นอน จึงเห็นว่าถึงเวลาแล้วที่เราจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมแก้ไขในบางสิ่งบางอย่างในกฎหมายให้สอดคล้องกับข้อเท็จจริงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

บรรณานุกรม

- รศ. ไชยยศ เหมะรัชตะ, กฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์, ดุลพาฬ เล่มที่ ๔ ปีที่ ๓๐
เดือนกรกฎาคม—สิงหาคม ๒๕๒๖.
- รศ. ทักษิณา สวานานนท์, คอมพิวเตอร์ทำอะไรได้บ้าง, นิตยสารการเงินการ
ธนาคาร, กันยายน ๒๕๒๖.
- ดร. มานะ พิทยาภรณ์, พระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม
กฎหมายสิทธิบัตร, กันยายน ๒๕๑๗.
- ศิริพร สาเกทอง, ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์, ๒๕๑๙.
- ดร. สวัสดิ์ แสงบางปลา, ตำราเรียนคอมพิวเตอร์ ภาษาฟอร์แทรน ๔, ๒๕๑๔.
- Latman A, Gorman R.A., Copyright For The Eighties,
Cases and Materials, March 1981.
- Nimmer,
Time, 1 Nimmer on copyright § 37. 83 (1976).
Novel Rulings, September 12; 1983.