

# ครีเอทีฟคอมมอนส์กับสื่อดิจิทัล

## Creative Commons and Digital Media

ณัฐวรรณ รัชชาทรัพย์<sup>1</sup>

Nattawan Ruksasup

Received : 11 มิถุนายน 2562

Revised : 1 กรกฎาคม 2562

Accepted : 5 สิงหาคม 2562

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันการเผยแพร่และเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ ตลอดจนสื่อดิจิทัล ประเภทต่างๆ สามารถทำได้อย่างรวดเร็วเพียงใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เชื่อมต่อกับ สัญญาณอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้มีคนจำนวนไม่น้อยเข้าใจว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่บนอินเทอร์เน็ต สามารถนำมาใช้ ทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตผู้สร้างสรรค์ผลงาน นำไปสู่การละเมิดลิขสิทธิ์แบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ซึ่งแท้จริงแล้วผลงานต่างๆ ที่สืบค้นได้บน อินเทอร์เน็ตมีทั้งที่เป็นผลงานลิขสิทธิ์ สาธารณะสมบัติ และผลงานที่ถูกสงวน ลิขสิทธิ์บางประการ บทความนี้จะนำเสนอเกี่ยวกับความแตกต่างของผลงาน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ผลงานลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผลงานที่ได้รับการป้องกันโดยกฎหมายลิขสิทธิ์ มีให้ถูกนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต 2) ผลงานที่เป็นสาธารณะสมบัติ เป็นผลงานที่ไม่ได้ อยู่ภายใต้ กฎหมายลิขสิทธิ์ และ 3) ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons) ซึ่งเป็นแนวคิดที่อยู่ ตรงกลางระหว่างผลงานทั้งสองรูปแบบ เป็นทางเลือกให้แก่ผู้ที่ต้องการระบุเงื่อนไขเมื่อผู้อื่น นำผลงานไปใช้ โดยครีเอทีฟคอมมอนส์ประกอบด้วยเงื่อนไขหลัก 4 เงื่อนไข ได้แก่ 1) แสดงแหล่งที่มา 2) ไม่ใช่เพื่อการค้า 3) อนุญาตแบบเดียวกัน และ 4) ไม่ดัดแปลง

---

<sup>1</sup> นิสิตปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

**คำสำคัญ :** ครีเอทีฟคอมมอนส์ ลิขสิทธิ์ สื่อดิจิทัล

### Abstract

At present, dissemination and access of information, knowledge, as well as various types of digital media can be done quickly and easily by using electronic devices to connect with internet signals. Therefore, many people understand that the appearances found on the internet can be used, reproduced, modified or published without asking owner's permission, leading to benighted piracy. In fact, various works that are searched on the internet are copyright, public contribution and reserved work. As a result, this article presents the difference of 3 kinds of work : 1) Copyrights which is protected by Copyright Law from being used without permission; 2) Public contributions which is not under Copyright Law and can be used freely and 3) Creative Commons which is the concept in between Copyrights and Public Contributions as an alternative for the owner to specify term of use. There are four main conditions of Creative Commons licenses as follows: 1) Attribution-BY; 2) Non-Commercial-NC; 3) Share Alike-SA and 4) No Derivative Works-ND.

**Keywords :** Creative Commons, Copyright, Digital Media

### บทนำ

การก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Age) ทำให้วิถีชีวิตของผู้คนในยุคนี้มีความใกล้ชิดกับเทคโนโลยีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เทคโนโลยีถูกนำมาใช้อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ตั้งแต่เข้าจดค่า การสื่อสาร การเข้าถึงข่าวสารข้อมูลสารสนเทศและความบันเทิงทำได้ง่าย

สะดวกรวดเร็วโดยใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ที่เชื่อมต่อกับสัญญาณอินเทอร์เน็ต ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงมีบทบาทในการเชื่อมโยงทั่วทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน นอกจากนี้ยังเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีโอกาสดำเนินเผยแพร่ผลงานหรือองค์ความรู้ของตนเองในรูปแบบสื่อดิจิทัล (Digital Media) ทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียง ผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ยูทูบ (YouTube) หรือเว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น การค้นหาผลงานเหล่านี้ จึงทำได้โดยง่ายด้วยโปรแกรมค้นหา (Search Engine) เป็นผลให้วิทยาการใหม่ๆ ถูกถ่ายทอดจากซีกโลกหนึ่งไปยังอีกซีกโลกหนึ่งอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดการแบ่งปันความรู้ไปสู่แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) บนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources : OER) แต่เมื่อการเรียนรู้และการสืบค้นข้อมูลสามารถทำได้อย่างอิสระเสรี คนทั่วไปจึงมักเข้าใจว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตสามารถนำมาใช้ ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ได้โดยไม่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาหรือคำนึงว่าสิ่งนั้นเป็นผลงานของผู้ใด กระทั่งเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจในที่สุด ดังนั้นการศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายและสัญญาอนุญาตด้านลิขสิทธิ์ รวมถึงการให้ความสำคัญกับการเคารพสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในยุคที่สื่อประเภทต่างๆ อยู่ใกล้เพียงปลายนิ้วคลิก

### ทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายด้านลิขสิทธิ์ในประเทศไทย

ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) หมายถึง ผลงานอันเกิดจากการประดิษฐ์ คิดค้น หรือสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งเน้นที่ผลผลิตของสติปัญญาและความชำนาญ โดยไม่คำนึงถึงชนิดของการสร้างสรรค์หรือวิธีในการแสดงออก อาจแสดงออกในรูปแบบของสิ่งที่จับต้องได้ เช่น สินค้าต่างๆ หรือในรูปแบบของสิ่งที่จับต้องไม่ได้ เช่น บริการ แนวคิดในการดำเนินธุรกิจ กรรมวิธีการผลิตทางอุตสาหกรรม เป็นต้น (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2560 : 4) ในทางสากลทรัพย์สินทางปัญญาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ทรัพย์สินอุตสาหกรรม (Industrial Property) หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรมต่างๆ อาจเป็นความคิดในการประดิษฐ์คิดค้น ซึ่งอาจเป็นกระบวนการหรือเทคนิคในการผลิตที่ได้มีการปรับปรุงหรือคิดค้นขึ้นใหม่ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางอุตสาหกรรมที่เป็นองค์ประกอบและรูปร่างของผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ยังรวมถึงแหล่งกำเนิดและการป้องกันการแข่งขันทางการค้าที่ไม่เป็นธรรม ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรมจึงแบ่งได้เป็นสิทธิบัตร (Patent) แบบผังภูมิของวงจรรวม (Layout-Designs of Integrated Circuit) เครื่องหมายการค้า (Trademark) ความลับทางการค้า (Trade Secrets) ชื่อทางการค้า (Trade Name) และสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indication)

2. ลิขสิทธิ์ (Copyright) หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใดๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์คุ้มครอง ผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีโดยไม่ต้องจดทะเบียน

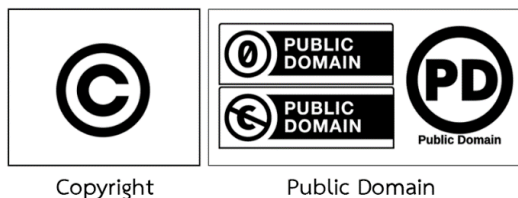
พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตราที่ 6 ส่วนที่ 1 บัญญัติว่าผลงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพหรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกด้วยวิธีหรือรูปแบบใด ผู้ทำให้เกิดผลงานถือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวและมีสิทธิกระทำการใดๆ ต่อผลงานชิ้นนั้นๆ เช่น การทำซ้ำ การดัดแปลง การให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนา หรือการกระทำใดๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ เป็นต้น ดังนั้นหากผู้ที่ไม่ได้เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เข้าต้นฉบับหรือทำสำเนาสื่อดิจิทัลประเภทโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียง ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนจึงถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ส่วนผลงานที่ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ ได้แก่ 1. ข่าวสารและข้อเท็จจริงต่างๆ ที่ไม่ใช่งานในแผนกวรรณคดี

วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ 2. รัฐธรรมนูญและกฎหมาย 3. ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของหน่วยงานรัฐหรือท้องถิ่น 4. คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ 5. คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่างๆ ตามข้อ 1-4 ซึ่งกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือท้องถิ่นจัดทำขึ้น 6. ความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือวิธีการทำงาน แนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทาง วิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์

อย่างไรก็ตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังได้กล่าวถึงข้อยกเว้น การละเมิดลิขสิทธิ์สรุปได้ว่า หากผู้ที่ไม่ใช่เจ้าของผลงานลิขสิทธิ์กระทำการใดๆ ที่ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนต่อสิทธิที่ชอบด้วยกฎหมายเกินสมควร ให้ถือว่าไม่ใช่การละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งการกระทำเหล่านั้นมีลิขสิทธิ์ที่ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ได้แก่ 1. การวิจัยหรือศึกษางานนั้นโดยไม่แสวงหาผลกำไร 2. การใช้ประโยชน์เพื่อตนเอง บุคคลอื่นในครอบครัว หรือญาติสนิท 3. การติชม วิวิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของสิทธิในงานนั้น 4. การเสนอรายงาน ข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของสิทธิในงานนั้น 5. ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือในรายงานผลการพิจารณา 6. ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอนเพื่อประโยชน์ในการสอน ไม่ใช่เพื่อหาผลกำไร 7. ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วน ดัดทอน หรือทำบทสรุปโดยผู้สอน สถาบันการศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนหรือสถานศึกษา แต่ต้องไม่ใช่การหาผลกำไร 8. การนำผลงานนั้นมาเป็นส่วนหนึ่งของการถามและการตอบในการสอบ 9. การทำซ้ำ หรือดัดแปลง เพื่อประโยชน์ของผู้พิการที่ไม่สามารถเข้าถึงงานมีลิขสิทธิ์ เช่น ผู้บกพร่องทางการเห็น ได้ยิน สถิติปัญญา การเรียนรู้ หรือความบกพร่องอื่นที่กำหนดใน กฎกระทรวง

## ผลงานลิขสิทธิ์ สมบัติสาธารณะ และครีเอทีฟคอมมอนส์

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2559) กล่าวว่า ผลงานที่ถูกสร้างขึ้นโดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นจะถูกคุ้มครองด้วยกฎหมายลิขสิทธิ์ ถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้รับสัญญาอนุญาตสงวนลิขสิทธิ์ (Copyright) ทั้งนี้โดยไม่ต้องจดทะเบียนแต่อย่างใด ผู้สร้างผลงานจึงควรเก็บต้นฉบับผลงาน ลงข้อมูลสร้างสรรค์ให้ชัดเจน ผู้เป็นเจ้าของผลงานลิขสิทธิ์ทำซ้ำ ดัดแปลง จำหน่าย ให้เช่า รวมถึงเผยแพร่ผลงานให้ปรากฏต่อสาธารณชน อนุญาตให้สิทธิ์ผู้อื่นใช้ผลงานของตนทั้งหมด หรือจำกัดสิทธิ์บางส่วน โดยเจ้าของผลงานลิขสิทธิ์ย่อมได้ค่าตอบแทนที่เป็นธรรม ดังนั้นการนำผลงานที่มีลิขสิทธิ์มาใช้จึงจำเป็นต้องได้รับการอนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงานเพื่อตกลงรายละเอียดการนำไปใช้อย่างถูกต้อง ผู้ที่ต้องการนำผลงานมาใช้สามารถสังเกตสัญลักษณ์ที่แสดงว่าผลงานนั้นสงวนลิขสิทธิ์ คือ อักษรซี (C) ในวงกลม ย่อมาจากคำว่า Copyright



ภาพที่ 1 สัญลักษณ์ผลงานลิขสิทธิ์และสมบัติสาธารณะ

ที่มา : <https://creativecommons.org>

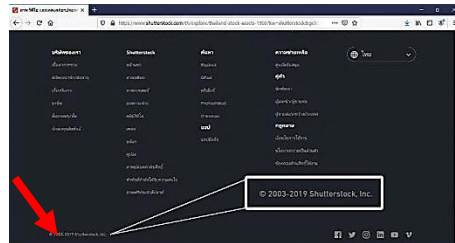
ปัจจุบันมีผลงานลิขสิทธิ์บนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันอยู่เป็นจำนวนมากในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น สื่อประเภทภาพกราฟิกและภาพถ่าย สามารถเข้าถึงได้จากเว็บไซต์ Shutterstock, Pinterest การ์ตูนเข้าถึงได้จาก WeComics, WebToon วิดีโอเข้าถึงได้จาก YouTube, LineTV, WeTV สื่อประเภทเสียง

และบทเพลงเข้าถึงได้จาก JOOX Music, Spotify หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เข้าถึงได้จาก Amazon Kindle, Meb เป็นต้น



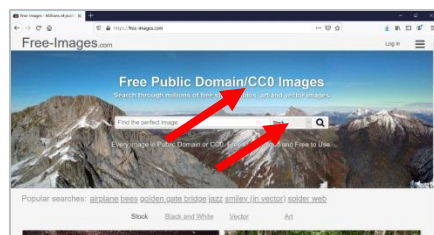
ภาพที่ 2 ตัวอย่างเว็บไซต์และแอปพลิเคชันสำหรับเข้าถึงสื่อดิจิทัลรูปแบบต่างๆ

หากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตนำผลงานลิขสิทธิ์มาใช้ ทำซ้ำ ดัดแปลง ด้วยความตั้งใจ หรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น การดาวน์โหลดไฟล์เพลงนามสกุล mp3 ที่มีผู้นำไปฝากไว้บนเว็บไซต์ให้บริการพื้นที่สำหรับแบ่งปันข้อมูล การดาวน์โหลดรูปภาพจาก Pinterest เพื่อนำไปดัดแปลงเป็นผลงานของตนเองและเผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ โดยไม่ได้ขออนุญาตเจ้าของผลงาน หรือการดาวน์โหลดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การบันทึกหน้าจอภาพยนตร์ การ์ตูน จากแอปพลิเคชันต่างๆ ทั้งแบบที่มีการเก็บเงินและไม่เรียกเก็บเงินค่าสมาชิก เพื่อนำไปเผยแพร่หรือจำหน่ายจ่ายแจกให้ผู้สนใจ ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และมีโทษตามกฎหมาย ซึ่งมีตัวอย่างให้เห็นในข่าวประจำวันอยู่บ่อยครั้ง ดังนั้นผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีความประสงค์จะนำผลงานลิขสิทธิ์มาใช้จึงจำเป็นต้องสังเกตสัญลักษณ์ Copyright (อักษรซีในวงกลม) ที่กำกับผลงานหรือเว็บไซต์ต่างๆ และทำการขออนุญาตผู้สร้างสรรค์ผลงานทุกครั้งหรือชำระเงินอย่างถูกต้องเพื่อป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์



ภาพที่ 3 ตัวอย่างสัญลักษณ์ Copyright บนเว็บไซต์  
ที่มา : <https://www.shutterstock.com>

เมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทำให้การเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ เป็นไปอย่างสะดวกและรวดเร็ว ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำนวนไม่น้อยได้ปรับเปลี่ยนแนวคิดจากการสงวนลิขสิทธิ์มาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานให้กับคนทั่วไปได้ใช้ประโยชน์จึงได้ เกิดสัญญาอนุญาตสมบัติสาธารณะ (Public Domain) ขึ้น โดยผลงานใดๆ ที่เป็นสมบัติสาธารณะจะไม่ถูกคุ้มครองด้วยกฎหมายลิขสิทธิ์ ผู้อื่นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเสรี ซึ่งผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถนำสื่อดิจิทัลที่เป็นสมบัติสาธารณะมาใช้โดยการสังเกตสัญลักษณ์ Public Domain หรือศึกษาเงื่อนไขต่างๆ จากเมนู License ที่อยู่บนเว็บไซต์



ภาพที่ 4 ตัวอย่างสัญลักษณ์ Public Domain บนเว็บไซต์  
ที่มา : <https://free-images.com>

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าผลงานลิขสิทธิ์ และสมบัติสาธารณะ มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง เพราะหากเป็นผลงานลิขสิทธิ์ (Copyright) ผู้สร้างสรรค์จะต้องสงวนสิทธิ์ทั้งหมดในผลงานนั้น (All Right Reserved) ส่วนผลงานที่ผู้สร้างสรรค์เลือกให้เป็นสมบัติสาธารณะ เท่ากับเป็นการละสิทธิ์ทั้งหมดเพื่อให้อิสระแก่ผู้อื่นในการนำผลงานนั้นไปใช้ประโยชน์ ปัจจุบันจึงมีแนวคิดการคงไว้ซึ่งความต้องการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อผู้อื่น โดยเลือกสงวนสิทธิ์บางประการและมอบสิทธิ์บางประการให้แก่ผู้นำผลงานไปใช้ ซึ่งเป็นที่มาของสัญญาอนุญาตรูปแบบใหม่ในชื่อ ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons : CC)



ภาพที่ 5 สัญลักษณ์ครีเอทีฟคอมมอนส์

ที่มา : <https://creativecommons.org>

ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons, 2019) คือ องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรและสัญญาอนุญาตแบบเปิดชนิดหนึ่งในชื่อเดียวกัน ริเริ่มขึ้นโดยศาสตราจารย์ลอว์เรนซ์ เลสสิก (Lawrence Lessig) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกฎหมายแห่งวิทยาลัยกฎหมายฮาวาร์ด ภายใต้การสนับสนุนของศูนย์เพื่อสาธารณะสมบัติ (The Center for the Public Domain) และความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญสาขาต่างๆ อาทิ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกฎหมายอินเทอร์เน็ตและทรัพย์สินทางปัญญา อาจารย์ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ นักธุรกิจ เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อขยายขอบเขตของการใช้สื่อต่างๆ เช่น ข้อมูล ภาพและเสียงให้กว้างขวางขึ้น เพื่อนำไปสู่การต่อยอดแนวคิด ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองโดยไม่ต้องอุทิศผลงานเป็นสมบัติสาธารณะ แต่เป็นการให้สิทธิ์บางประการหรือสงวนสิทธิ์บางประการ ด้วยการระบุเงื่อนไข

ให้คนทั่วไปทราบถึงวิธีการนำผลงานนั้นไปใช้ เผยแพร่ ดัดแปลง ทำซ้ำ ได้โดยไม่ต้องขอ อนุญาตและไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งเว็บไซต์ Creative Commons ได้กล่าวถึง สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ ประกอบด้วย 4 เงื่อนไขหลัก แสดงรายละเอียดดัง ตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เงื่อนไขและสัญลักษณ์สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

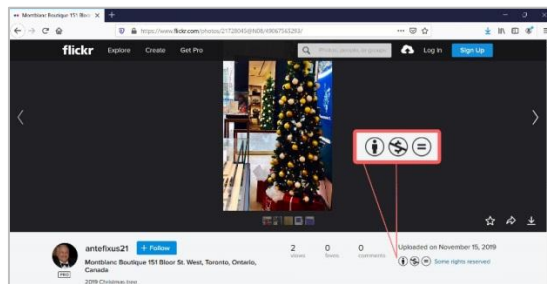
| เงื่อนไข                               | สัญลักษณ์                                                                         |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| แสดงที่มา/อ้างอิงที่มา Attribution-BY) |  |
| ไม่ใช่เพื่อการค้า (Non-Commercial-NC)  |  |
| อนุญาตแบบเดียวกัน (Share Alike-SA)     |  |
| ไม่ดัดแปลง (No Derivative Works-ND)    |  |

เมื่อนำทั้ง 4 เงื่อนไขหลักมาการกำหนดสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์โดย การระบุเงื่อนไขร่วมกันสามารถทำได้ 6 แบบ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การระบุเงื่อนไขร่วมกัน

| เงื่อนไข                                                                   | สัญลักษณ์                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยต้องระบุแหล่งที่มา                       |  |
| อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยระบุแหล่งที่มา และใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน |  |
| อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ แต่ห้ามดัดแปลง โดยต้องระบุที่มา                     |  |
| อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยระบุที่มา และไม่ใช่เพื่อการค้า           |  |
| อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ ดัดแปลง โดยระบุแหล่งที่มา                           |  |

| เงื่อนไข                                                                     | สัญลักษณ์                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| ห้ามใช้เพื่อการค้า และใช้สัญญาอนุญาตเดียวกัน                                 |                                                                                    |
| อนุญาตให้เผยแพร่ ทำซ้ำ โดยระบุแหล่งที่มา ห้ามดัดแปลง<br>และไม่ใช่เพื่อการค้า |  |



ภาพที่ 6 แสดงตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์แสดงเงื่อนไขตามสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์  
ที่มา : <https://www.flickr.com>

จากความหมายและลักษณะผลงานทั้ง 3 รูปแบบ สามารถสรุปสิทธิของผู้  
สร้างสรรค์ผลงานและการนำผลงานไปใช้ได้ดังนี้

| <br>Copyright                                                                                                                                                                                                                                 | <br>Creative Commons                                                                                                                                                | <br>Public Domain                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>ผู้สร้างสรรค์ผลงาน</b><br>มีสิทธิในผลงาน<br>สามารถป้องกันลิขสิทธิ์ ทำซ้ำ ดัดแปลงผลงาน<br>และแพร่กระจายและ ให้อำนาจอื่นกับผู้อื่นทำซ้ำ<br>ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน<br>อนุญาตให้ผู้อื่นทำซ้ำ หรือดัดแปลงโดยไม่ขออนุญาต | <br><b>ผู้สร้างสรรค์ผลงาน</b><br>มีสิทธิในผลงาน<br>และสามารถให้สิทธิบางประการ<br>หรือสงวนสิทธิ์บางประการ ด้วยการระบุเงื่อนไข<br>ให้ผู้รับทราบถึงวิธีการนำผลงานไปใช้ | <br><b>ผู้สร้างสรรค์ผลงาน</b><br>ละสิทธิ์ทั้งหมด<br>ผู้ผลงานเป็นสมบัติสาธารณะ<br>เพื่อให้ผู้อื่นนำผลงานไป<br>ใช้โดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาต                                   |
| <br><b>ผู้ใช้</b><br>สามารถนำผลงานไปใช้ได้<br>เมื่อได้ขออนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน<br>หากไม่ขออนุญาต<br>จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์                                                                                                             | <br><b>ผู้ใช้</b><br>สามารถนำผลงานไปเผยแพร่<br>ดัดแปลง ทำซ้ำ ขยายผล<br>โดยไม่ต้องขออนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน<br>แต่ต้องใช้ในทางที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์              | <br><b>ผู้ใช้</b><br>สามารถนำผลงานไปเผยแพร่ ดัดแปลง ทำซ้ำ<br>โดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน<br>ไม่จำเป็นต้องระบุที่มาของงาน<br>หากมีเจตนาทางละเมิดลิขสิทธิ์ |

ภาพที่ 7 สิทธิในผลงานลิขสิทธิ์ ครีเอทีฟคอมมอนส์และสมบัติสาธารณะ

1. **ผลงานลิขสิทธิ์ (Copyright)** เป็นผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีสิทธิ์ในผลงานนั้น โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถป้องกันลิขสิทธิ์ ทำซ้ำ ดัดแปลงผลงาน เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือทำสำเนา ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นนำไปใช้ หรือโอนลิขสิทธิ์ให้แก่อื่น ซึ่งผู้มีความประสงค์ใช้ผลงานลิขสิทธิ์สามารถนำผลงานนั้นไปใช้ได้เมื่อได้รับการอนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว หากไม่ได้รับอนุญาต จะถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

2. **ครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons)** เป็นผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีสิทธิ์ในผลงานนั้นและให้สิทธิ์บางประการหรือสงวนสิทธิ์บางประการ ด้วยการระบุเงื่อนไขให้ผู้อื่นทราบถึงวิธีการนำผลงานไปใช้ ซึ่งผู้มีความประสงค์ใช้ผลงานครีเอทีฟคอมมอนส์สามารถนำผลงานไปเผยแพร่ ดัดแปลง ทำซ้ำ ได้ตามเงื่อนไขที่กำหนด ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตผู้สร้างสรรค์ผลงาน และไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

3. **สมบัติสาธารณะ (Public Domain)** เป็นผลงานที่ผู้สร้างสรรค์สละสิทธิ์ทั้งหมดและอุทิศผลงานเป็นสมบัติสาธารณะ เพื่อให้ผู้อื่นนำผลงานนั้นไปใช้ประโยชน์อย่างอิสระ ซึ่งผู้มีความประสงค์ใช้ผลงานที่เป็นสมบัติสาธารณะสามารถนำผลงานไปเผยแพร่ ดัดแปลง ทำซ้ำ โดยไม่ต้องขออนุญาตผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือปฏิบัติตามเงื่อนไขใดๆ ซึ่งไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

### การเผยแพร่ผลงานภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

สำหรับสัญญาอนุญาตภาษาไทย เกิดจากความร่วมมือกันของ Creative Commons International และองค์กรต่างๆ ภายในประเทศ ได้แก่ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (Srinakharinwirot University: SIIT) สถาบัน Change Fusion และสำนักงานกฎหมายธรรมนิติ มีการประชาสัมพันธ์ ส่งเสริมแนวคิดวัฒนธรรมเสรี (Free Culture) และสนับสนุนให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานเห็นประโยชน์ของการเผยแพร่ผลงานภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถสร้างสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ให้แก่ผลงานของตนเองได้ตามขั้นตอนดังนี้ 1. ไปที่เว็บไซต์ Creative Commons (<https://creativecommons.org>) จากนั้นเลือก Share your work 2. เลือก Get Started 3. เลือกเงื่อนไขที่ต้องการ 4. กำหนดรายละเอียดเพิ่มเติม 5. บันทึกสัญลักษณ์ครีเอทีฟคอมมอนส์หรือคัดลอกโค้ดไปยังเว็บไซต์ ดังแสดงในภาพที่ 8

The screenshot shows the Creative Commons website interface. At the top, there are navigation links: 'Share your work', 'Use & remix', 'What we do', and 'Blog'. A red arrow points to 'Share your work' (labeled 1). Below this, there's a 'Discover the new CC Search' section. To the right, a 'Choose a license' section has a flowchart: 'Choose Features' (labeled 2) -> 'Optional info' -> 'Get License' (labeled 3). Below the flowchart, there's a 'Help others attribute you!' section with input fields for 'Title of work', 'Attribute work to name', 'Attribute work to URL', 'Source work URL', and 'More permissions URL' (labeled 4). At the bottom, there's a 'Have a web page?' section with a code block for HTML embedding (labeled 5) and radio buttons for 'Normal icon' and 'Compact icon'.

ภาพที่ 8 ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงานภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์  
ที่มา : <https://creativecommons.org>



ภาพที่ 9 แสดงตัวอย่างเว็บไซต์ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์

ปัจจุบันในประเทศไทยได้มีหน่วยงานต่างๆ ที่นำเสนอเนื้อหา ข้อมูลความรู้ ภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ เช่น ระบบและศูนย์กลางการจัดการเรียน การสอนออนไลน์ระบบเปิดสำหรับมหาชนแห่งชาติ หรือ Thaimooc เว็บไซต์สำนักงาน กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เว็บไซต์สำนักบรรณสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เป็นต้น ในด้านของสื่อดิจิทัลผู้เขียนได้รวบรวมตัวอย่าง เว็บไซต์ต่างประเทศโดยแยกเป็นประเภทต่างๆ ได้แก่ เว็บไซต์ที่บริการอัปโหลด รูปภาพ เพื่อแบ่งปันให้ผู้อื่นดาวน์โหลด เช่น เว็บไซต์ flickr เว็บไซต์ Foter เว็บไซต์ foodiesfeed เว็บไซต์ jay mantri เป็นต้น เว็บไซต์ที่รวบรวมสื่อประเภทหนังสือเรียนแบบเปิด บทความ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เช่น เว็บไซต์ doab-Directory of open access books เว็บไซต์ Open SUNY Textbooks เป็นต้น เว็บไซต์ที่รวบรวมสื่อประเภทเสียง เช่น เว็บไซต์ FMA – Free Music Archive เว็บไซต์ MusOpen เป็นต้น เว็บไซต์หลักสูตร ออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ MIT OpenCourseWare เว็บไซต์ School of Open เป็นต้น

เว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นในปัจจุบันล้วนมีส่วนช่วยให้การเข้าถึงสื่อดิจิทัลเป็นไปอย่างง่ายดาย ดังนั้นผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจึงควรศึกษาวิธีการนำผลงานในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ มาใช้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะผลงานภายใต้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ซึ่งประกอบด้วยเงื่อนไขในการนำผลงานไปใช้หลายรูปแบบและกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน นอกจากนี้สัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้อื่นได้นำไปใช้ประโยชน์โดยการให้สิทธิ์ตามเงื่อนไขแล้ว ยังเป็นกลไกสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อวงการการศึกษา ก่อให้เกิดการแบ่งปันองค์ความรู้ไปสู่การพัฒนาและใช้ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER : Open Education Resource) เพื่อตอบสนองวิถีการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป ผู้คนในยุคนี้จึงสามารถศึกษาหาความรู้จากสื่อในรูปแบบดิจิทัลที่มีความหลากหลาย ทั้งยังอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ที่จำเป็นต้องการนำสื่อดิจิทัลมาใช้แต่ไม่สามารถผลิตได้เอง โดยการทำตามเงื่อนไขของสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ที่กำกับเว็บไซต์หรือสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ ตลอดจนทำความเข้าใจเกี่ยวกับเงื่อนไขที่ระบุอย่างถ่องแท้ เพื่อลดโอกาสการละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจซึ่งล้วนแต่เป็นการกระทำที่ผิดต่อกฎหมายทั้งสิ้น

### เอกสารอ้างอิง

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2560). คู่มือการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2562. จาก <https://www.ipthailand.go.th>.
- \_\_\_\_\_. กฎหมายลิขสิทธิ์ [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2562. จาก <http://www.ipthailand.go.th/th/dip-law-2.html>.
- \_\_\_\_\_. (2560). ความรู้เบื้องต้นด้านทรัพย์สินทางปัญญา [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2562. จาก <http://www.ipthailand.go.th/th/faq/item>.

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2560). **พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์**. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2562 จาก [www.ipthailand.go.th/th/dip-law-2/category/พระราชบัญญัติ-acts-3.html](http://www.ipthailand.go.th/th/dip-law-2/category/พระราชบัญญัติ-acts-3.html)
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2559). **Public Domain กับ Creative Commons ต่างกันอย่างไร** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 10 พฤษภาคม 2562. จาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3334-pd-vs-cc>.
- Creative Commons. (2019). **Creative Commons Licenses** [Online]. Retrieved on 10 May 2019. From <https://creativecommons.org/use-remix/cc-licenses>.
- \_\_\_\_\_. (2019). **Symbol of Creative Commons** [Online]. Retrieved on 10 May 2019, from <https://creativecommons.org>.
- Free images. (2019). **Symbol of Public Domain** [Online]. Retrieved on 10 May 2019, from <https://free-images.com>.
- Flickr. (2019). **The conditional symbols under the Creative Commons license** [Online]. Retrieved on 10 May 2019, from <https://www.flickr.com>.
- shutterstock. (2019). **Symbol of Copyright on Website** [Online]. Retrieved on 10 May 2019, from <https://www.shutterstock.com>.