

แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

Guidelines Concerning the Valuation of Copyright in
Information Technology Age



แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

Guidelines Concerning the Valuation of Copyright in
Information Technology Age



การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิติศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ปีการศึกษา 2557



©2558

จุฬามาศ ดินวลพะเนา
สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิติศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้วิจัย จุฑามาศ ดินวลพะเนาวิ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ศาสตราจารย์พิเศษวิชัย อริยนันท์ทะ)

ผู้เชี่ยวชาญ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จิรศักดิ์ รอดจันทร์)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

8 กันยายน 2558

จุฬามาศ ดิฉนวนพะเนา. ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต, กันยายน 2558, บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ (131 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี

บทคัดย่อ

ทรัพย์สินทางปัญญามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอย่างมาก โดยสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่องค์กรทางธุรกิจ และถือเป็นสินทรัพย์ประเภทหนึ่งที่ต้องมีการทางธุรกิจสามารถหารายได้เพิ่มได้ ซึ่งในสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาคุณลักษณะเฉพาะของลิขสิทธิ์ที่ส่งผลให้การประเมินมูลค่าของลิขสิทธิ์มีความแตกต่างไปจากการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น โดยได้นำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้สะดวกกับการประเมินลิขสิทธิ์สำหรับสินค้าและรูปแบบธุรกิจที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล อาทิเช่น ภาพยนตร์ เพลง เกมส์ อีบุ๊ก เป็นต้น และเมื่อมีการเพิ่มประสิทธิภาพเทคโนโลยีสารสนเทศให้ทันต่อเหตุการณ์มากยิ่งขึ้นเท่าไร ความมีประสิทธิภาพนั้น ย่อมช่วยให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีโอกาสในการเผยแพร่ผลงานของตนได้มากยิ่งขึ้นเช่นกัน รวมถึงยังช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้บริโภคได้เห็นสินค้ามากยิ่งขึ้นอีกด้วย ดังนั้น ผู้วิจัยต้องการหาหลักเกณฑ์ที่เหมาะสมมีความน่าเชื่อถือ และเป็นธรรมมากที่สุดในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ โดยผู้วิจัยเห็นว่าอย่างน้อยการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ต้องคำนึงถึงการผันแปรของมูลค่าตามช่วงชีวิตของลิขสิทธิ์ในแต่ละรูปแบบ และจะต้องเข้ากับยุคสมัยต่าง ๆ ด้วย

คำสำคัญ: การประเมินมูลค่า, ลิขสิทธิ์, ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

Deenuanpanow, J. LL.M., September 2015, Graduate School, Bangkok University.
Guidelines Concerning the Valuation of Copyright in Information Technology Age
(131 pp.)
Advisor: Pawarit Lertdhamtewe, Ph.D.

ABSTRACT

Intellectual Property plays a significant role for running business in digital technology age. It can create value-added for business operators and can be counted as an asset which business operators can earn money. In the Independent, the researcher studies specific qualification of copyright that makes value assessment of copyright differs from those of other intellectual property rights. Technology is used to ease value assessment for copyrights of products and digital business patterns such as movies, songs, games, and e-books. Moreover, when Information Technology is efficient by up-to-date with current situations, such efficiency will give copyright owners more chances to promote their works and also helps facilitating consumers in order to view products. Therefore, the researcher wants to find most appropriate, reliable and fair standards to assess value of copyright in Information Technology age. In addition, the researcher thinks that an assessment of copyright's value must consider, at least, the variation of value according to copyright's life in each of its patterns along with modernity.

Keywords: Value Assessment, Copyright, Information Technology Age

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ก็ด้วยความวิริยะ มุ่งมานะของผู้วิจัย แต่ปัจจัยทั้ง 2 ประการนี้คงไม่อาจเกิดขึ้นได้หากปราศจากคำแนะนำและกำลังใจจากบุคคลดังจะได้กล่าวต่อไปนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และศาสตราจารย์ พิเศษ วิชัย อริยะนันทกะ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่กรุณารับเป็นที่ปรึกษาในการทำสารนิพนธ์ของผู้วิจัย และให้คำแนะนำการชี้แนะแนวทางในการทำเค้าโครง รวมทั้งช่วยตรวจแก้ไขในส่วนที่บกพร่องต่าง ๆ ในสารนิพนธ์ฉบับนี้อย่างสำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อยและมีความสมบูรณ์สำเร็จไปด้วยดี ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณในความเมตตาเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. จิรศักดิ์ รอดจันทร์ ซึ่งเป็นกรรมการผู้เชี่ยวชาญในการสอบสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นอย่างยิ่ง โดยท่านได้สละเวลาในการอ่าน และให้การชี้แนะในการตรวจแก้ไขในส่วนที่บกพร่องต่าง ๆ ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อยและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความเมตตาเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ทั้งหลายที่ประสิทธิประสาทความรู้ให้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำความรู้ และวิชาการต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาวิจัยแก่สารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณไว้เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา ผู้ที่มีพระคุณสูงสุดในชีวิตของผู้วิจัยได้ช่วยเหลือทางด้านปัจจัยในทุก ๆ สิ่ง รวมถึงการสนับสนุนทางด้านการศึกษาและให้กำลังใจผู้วิจัยมาโดยตลอด และขอบคุณ เพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ทุกคนที่คอยให้กำลังใจกันมาโดยตลอด

สารนิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยได้ใช้ความพยายามในการทำความเข้าใจในศาสตร์อื่น ๆ ร่วมด้วยเป็นอย่างมาก จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้คงจะสร้างประโยชน์ให้กับผู้อ่านและผู้สนใจไม่มากนักน้อย หากมีความผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

จุฑามาศ ดินวลพะเนาว์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
1.3 ขอบเขตของการศึกษาวิจัย	6
1.4 วิธีการศึกษาวิจัย	7
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการจากการศึกษาวิจัย	7
1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะ	8
บทที่ 2 ลิขสิทธิ์และการประเมินมูลค่า	
2.1 ลิขสิทธิ์และประวัติความเป็นมา	10
2.1.1 ความหมายของลิขสิทธิ์โดยทั่วไป	12
2.1.2 ลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ	17
2.1.3 สิทธิของผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์	20
2.1.4 อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์	22
2.1.5 การละเมิดลิขสิทธิ์	23
2.1.5.1 การกำหนดโทษในการละเมิดลิขสิทธิ์	25
2.1.6 ข้อแตกต่างระหว่างลิขสิทธิ์กับทรัพย์สินประเภทอื่น	26
2.1.7 ความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์	28
2.2 การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา	29
2.2.1 ความเบื้องต้นทั่วไปของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา (IP Valuation)	30
2.2.2 ความหมายของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา	32
2.2.3 แนวปฏิบัติในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา	33
2.2.4 วัตถุประสงค์ของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา	35

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 2 (ต่อ) ลิขสิทธิ์และการประเมินมูลค่า	
2.2.4.1 วัตถุประสงค์ในการสนับสนุนข้อมูลแก่การดำเนินธุรกรรม การขายสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา	36
2.2.4.2 วัตถุประสงค์ในการซื้อวัตถุดิบเหมาะสมในการเข้าทำสัญญาอนุญาต ให้ใช้สิทธิ (Licensing Agreement)	36
2.2.4.3 การประเมินมูลค่าเพื่อกำหนดราคาสินค้าที่ผลิตขึ้นจากผลงานที่ได้ รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา	39
2.3 ข้อสับสนบางประการเกี่ยวกับการประเมินมูลค่า	43
2.3.1 ข้อสับสนเกี่ยวกับราคา (Price) และ มูลค่า (Value)	43
2.3.2 ข้อสับสนเกี่ยวกับราคาตลาด (Market Value) และ การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach)	46
2.4 วิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา	48
2.4.1 วิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาพื้นฐาน	48
2.4.1.1 วิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach)	48
2.4.1.2 วิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach)	52
2.4.1.3 วิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach)	53
2.4.2 การประเมินมูลค่าด้วยวิธีอื่น	55
2.4.3 การประเมินมูลค่าด้วยวิธีพิเศษ	55
2.5 การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์	56
2.5.1 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach)	57
2.5.2 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach)	58
2.5.3 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach)	59
2.6 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในองค์กรต่าง ๆ	60

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 แนวทางการประเมินมูลคาลิขสิทธิ์ระหว่างยุคก่อนและยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ	
3.1 เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ ดิจิตอล (ดิจิทัล)	62
3.1.1 ความหมายและบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศ	63
3.1.2 การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ	64
3.2 การประเมินมูลคาลิขสิทธิ์ในแต่ละยุคสมัย	68
3.2.1 การประเมินมูลคาลิขสิทธิ์ในยุคก่อน	68
3.2.2 การประเมินมูลคาลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศหรือยุคดิจิทัล (ยุคดิจิทัล)	69
3.2.3 การประเมินมูลค่าในรูปแบบงานวรรณกรรมยุคดิจิทัล (ยุคดิจิทัล)	74
บทที่ 4 แนวทางการประเมินมูลคาลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกา	
4.1 ทรัพย์สินทางปัญญาในระบบกฎหมายไทย	84
4.2 กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างประเทศ	86
4.3 ลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ	88
4.3.1 ลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา	89
4.3.2 แนวทางการประเมินมูลคาลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา	91
4.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อมูลค่าของผู้ประเมินในการประเมินมูลค่ายุคเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศสหรัฐอเมริกา	99
บทที่ 5 บทวิเคราะห์ สรุป และข้อเสนอแนะ	
5.1 บทวิเคราะห์ และสรุป	102
5.2 ข้อเสนอแนะ	112
บรรณานุกรม	118
ภาคผนวก	122
ประวัติผู้เขียน	131
เอกสารข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในรายงานการค้นคว้าอิสระ	

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันทรัพย์สินทางปัญญามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจ โดยเฉพาะในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวก รวดเร็วอย่างยิ่ง ซึ่งได้มีการพัฒนาเทคโนโลยี เพื่อเน้นการตอบสนองให้ใช้งานได้ดี ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างมากมาย ในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกันเป็นจำนวนมากครอบคลุมไปทั่วโลก ที่เรียกว่า “อินเทอร์เน็ต” ซึ่งอินเทอร์เน็ต นั้นคือ ระบบเครือข่ายที่มีการเชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์หลาย ๆ เครื่องจากทั่วโลกมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน จึงทำให้การติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้ทั่วโลก¹ โดยมีการประยุกต์ใช้งานหลากหลายรูปแบบ อินเทอร์เน็ตเป็นทั้งเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายของเครือข่าย เพราะอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยเครือข่ายย่อยเป็นจำนวนมากต่อเชื่อมเข้าด้วยกันภายใต้มาตรฐานเดียวกันจนเป็นสังคมเครือข่ายขนาดใหญ่²

ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตของคนในยุคก่อนกับยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นยุคโซเชียลเน็ตเวิร์ค ย่อมต่างจากยุคก่อน ๆ ซึ่งโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) คือเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือการที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตคนหนึ่ง เชื่อมโยงกับเพื่อนอีกนับสิบ รวมไปถึงเพื่อนของเพื่อนอีกนับร้อย ผ่านผู้ให้บริการด้านโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) บนอินเทอร์เน็ต ความโดดเด่นในเรื่องความง่ายของโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) ทำให้ธุรกิจ และนักการตลาดสนใจที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์สินค้า และบริการต่าง ๆ รวมไปถึงงานสร้างสรรค์ที่สื่อต่าง ๆ ได้ป้อนเข้ามาตั้งแต่ต้นจนเข้านอน อาทิเช่น ละคร ดนตรี วรรณกรรม ล้วนเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญาชนิดหนึ่งด้วย ทั้งนี้ในงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ย่อมมีมูลค่าทุกชนิดอยู่ในตัว เมื่อนำงานดังกล่าวออกไปสู่ตลาดเราต้องมีการประเมินมูลค่าในชิ้นงานนั้น ๆ ก่อนว่างานประเภทนั้น หรืองานรูปแบบนั้นมีมูลค่าเท่าใด จึงต้องมีการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ซึ่งมูลค่าในลิขสิทธิ์แต่ละรูปแบบย่อมแตกต่างกันออกไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย การที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วช่วยให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีโอกาสในการเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น และให้ความสะดวกแก่ผู้ใช้ได้ง่าย สะดวก รวดเร็วยิ่งขึ้นอีกด้วย อาทิเช่น

¹ DMC, อินเทอร์เน็ต ประวัติอินเทอร์เน็ต ประโยชน์และการใช้งานอินเทอร์เน็ต [Online], 13 มีนาคม 2556. แหล่งที่มา <http://www.dmc.tv/pages/>.

² คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, เครือข่ายอินเทอร์เน็ต [Online], 2558. แหล่งที่มา http://www.thaigoodview.com/library/contest2552/type2/tech04/22/cit/7_1.html.

เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมได้นำหนังสือของตนเองออกจำหน่ายในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) จะมีหลักเกณฑ์ หรือวิธีใดในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ สิ่งบันทึกเสียงแต่เดิมที่จำหน่ายในรูปแบบซีดีอย่างเดียวนั้น แต่ยุคนี้มักอยู่ในรูปแบบของการดาวน์โหลดในอินเทอร์เน็ตมูลค่าลิขสิทธิ์ย่อมต่างจากการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคก่อนที่จะมาเป็นยุคดิจิทัล หรือ ดิจิทัล ในปัจจุบันนี้

การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่าง (Intangible Asset) แต่สามารถแยกแยะได้ การที่จะทำการประเมินมูลค่าของทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้จะต้องทำความเข้าใจก่อนว่าทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้นั้น แบ่งออกได้เป็นสองประเภท คือ ทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่สามารถจำแนกแยกแยะได้ (Identifiable Intangible Asset) กับทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่ไม่สามารถจำแนกแยกแยะได้ (Unidentifiable Intangible Asset)

ทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่สามารถจำแนกแยกแยะได้ส่วนมากจะเป็นบรรดาทรัพย์สินที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา เช่น สิทธิบัตร ลิขสิทธิ์ การออกแบบ ความลับทางการค้า Know-How เครื่องหมายการค้า และตราสินค้า ทรัพย์สินทางปัญญาโดยหลักการแล้วจะได้รับการคุ้มครองด้วยกฎหมายซึ่งมีข้อกำหนดที่แตกต่างกันในทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทอันเป็นเรื่องที่ซับซ้อนและมีเนื้อหารายละเอียดมากมายจึงจะไม่ขอกล่าวโดยละเอียดในที่นี้³

ส่วนทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่ไม่สามารถจำแนกแยกแยะได้ก็เช่น Goodwill ชื่อเสียง ทักษะการบริหารจัดการ เครือข่ายผู้แทนจำหน่าย แรงงานที่มีทักษะและได้รับการฝึกอบรมจนชำนาญ ทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ต่าง ๆ เหล่านี้เกิดและสร้างขึ้นมาจากตัวธุรกิจเอง หากมองจากมุมมองของนักบัญชีทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่ไม่สามารถจำแนกแยกแยะได้จะประกอบด้วยทรัพย์สินที่อยู่ นอกเหนือจากมูลค่าที่ปรากฏในบัญชีและจึงเป็นมูลค่าที่เพิ่มจากทรัพย์สินที่จับต้องได้อื่น ๆ รวมถึงมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทด้วย ทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่ไม่สามารถจำแนกแยกแยะได้จึงควรได้รับการประเมินเมื่อจะทำการยุบควบรวมกิจการ (Merger and Acquisition) เท่านั้น และควรหักกลบลบล้าง (Amortize) มูลค่าตามอายุการใช้ประโยชน์ด้วยทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่ไม่สามารถจำแนกแยกแยะได้ที่สร้างขึ้นมาเป็นการภายใน จะอย่างไรเสียก็ยังไม่สมควรที่จะบันทึกไว้ในบัญชีงบดุลของบริษัทเพราะจะทำให้เกิดความยุ่งยากมากในกระบวนการทางบัญชีและจะกระทบต่อมาตรฐานการบัญชีอย่างมาก⁴ ดังนั้น ในขั้นนี้จึงควรตระหนักถึงมูลค่าที่เป็นไปได้ของทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่ไม่สามารถจำแนกแยกแยะได้ก่อนโดยยังไม่จำเป็นต้องนำไปคิดเป็นมูลค่ารวมของธุรกิจจริง ๆ

³ ปรีดา ยังสุขสถาพร, เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา, (กรุงเทพฯ: Thaicoon Book, 2548), 41-42.

⁴ เรื่องเดียวกัน.

ส่วนทรัพย์สินจับต้องไม่ได้ที่สามารถจำแนกแยกแยะได้ หรือทรัพย์สินทางปัญญาหากจะทำการประเมิน ทรัพย์สินเหล่านั้นจะต้องมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้⁵

- สามารถจำแนกแยกแยะออกมาจากทรัพย์สินอื่นของบริษัทได้
- มีศักยภาพในการสร้างประโยชน์และรายได้สำหรับธุรกิจ
- ได้รับการคุ้มครองและปกป้องจากการละเมิดโดยผู้อื่น
- สามารถเปลี่ยนย้ายสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาไปยังผู้ซื้อได้

ดังนั้น เรื่องของการประเมินมูลค่าจึงต้องมีความละเอียดอ่อนมาก เพราะการประเมินมูลค่าเป็นเรื่องที่มีความละเอียดอ่อนมาก และเป็นสิ่งที่ไม่อยู่นิ่ง มักมีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ไม่มีความคงที่แน่นอน และชัดเจน

การประเมินมูลค่า หมายถึงการดำเนินการ ประเมินการ หรือการกำหนดจำนวนเงิน หรือมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญา โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญด้านการประมวลการเป็นพิเศษ ทั้งนี้การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ผู้ประเมินมูลค่าจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจ และเรียนรู้เพื่อหาแนวทาง และวิธีการให้เป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไป เพื่อให้การประเมินมูลค่าสัมฤทธิ์ผลคือ สะท้อนมูลค่าโดยเป็นที่ยอมรับทั้งความสามารถของผู้ประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในลิขสิทธิ์ยุคที่มีความเป็นดิจิทัล รวมทั้งกระบวนการที่เกี่ยวข้องทั้งหมดต้องให้การสนับสนุนโดยสร้างระบบที่ยอมรับได้บางประการ เพื่อให้การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งมีความเป็นศิลปะอยู่ด้วย และให้ได้รับการยอมรับในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในลิขสิทธิ์ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยไม่มีข้อโต้แย้งในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงจะทำให้มูลค่าลิขสิทธิ์ที่ประเมินมีความน่าเชื่อถือและมีความชัดเจนยิ่งขึ้น⁶

จากที่กล่าวมานี้อาจกล่าวได้ว่า การประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญา โดยเป็นสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน อาทิเช่น สิทธิบัตร ลิขสิทธิ์ เป็นต้น ซึ่งเป็นสินทรัพย์⁷ ที่ทรงอิทธิพลและมีบทบาทอย่างมากในระบบเศรษฐกิจของโลกยุคปัจจุบันทั้งในแง่ของการเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลผลิต และเป็นสื่อแลกเปลี่ยนความรู้และเทคโนโลยี แต่ในอีกทางหนึ่งมีบทบาทในฐานะเครื่องมือกำจัดคู่แข่งทางธุรกิจโดยเฉพาะในสินค้าประเภทเทคโนโลยีต่าง ๆ อาทิเช่น บริษัท แอปเปิล (Apple Inc.) กับบริษัท ซัมซุง อิเล็กทรอนิกส์ (Samsung Electronics Co., Ltd.) ซึ่งเป็นคู่แข่งทางด้านเทคโนโลยีในทรัพย์สินทางปัญญาแทบทุกชนิด อย่างในปัจจุบันทรัพย์สินทางปัญญามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนิน

⁵ เรื่องเดียวกัน.

⁶ ศรตม์ ดิษฐปาน, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2555).

⁷ สินทรัพย์ หนี้สิน และส่วนของผู้ถือหุ้น [Online], 2558. แหล่งที่มา www.pw.ac.th/emedial/media/tech/accounting1/lesson2.php.

ธุรกิจในยุคเทคโนโลยี หรือยุคที่มีความเป็นดิจิทัล ซึ่งยังมุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มขององค์กรธุรกิจไม่ว่าจะเป็นทั้งภาครัฐ หรือภาคเอกชน โดยองค์กรธุรกิจต่าง ๆ มักจะสร้างสรรค์ และครอบครองทรัพย์สินทางปัญญาในฐานะสินทรัพย์ประเภทหนึ่ง และหารายได้จากทรัพย์สินทางปัญญาเหล่านั้น โดยทรัพย์สินทางปัญญาในประเภทต่าง ๆ และรูปแบบต่างๆสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่งานสร้างสรรค์ต่าง ๆ จากที่กล่าวมาเมื่อทรัพย์สินทางปัญญาได้เข้ามามีบทบาทต่อองค์กรต่าง ๆ อย่างยิ่ง ฉะนั้นการประเมินมูลค่าจึงมีบทบาทสำคัญควบคู่กันมาด้วย โดยเฉพาะการประเมินมูลค่าของลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลที่มีความแตกต่างกันในรูปแบบของงานลิขสิทธิ์จากยุคก่อน ๆ ที่ยังไม่เจริญก้าวหน้าเหมือนยุคดิจิทัลนี้นัก

ลิขสิทธิ์ คือทรัพย์สินทางปัญญาที่มีบรรดางานสร้างสรรค์ทาง นาฏกรรม วรรณกรรม ดนตรีกรรม ศิลปกรรม ประติมากรรม ภาพยนตร์ และงานด้านเทคโนโลยี อาทิ โปรแกรมคอมพิวเตอร์และฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น การประเมินมูลค่าประเภทลิขสิทธิ์มีความยุ่งยากประการหนึ่ง คือความหลากหลายของคุณลักษณะ และวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้ประโยชน์ของงานอันมีลิขสิทธิ์ กล่าวคือ ลิขสิทธิ์อาจแสดงออกในลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์ที่มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน อาทิเช่น งานศิลปะในกลุ่มจิตรกรรม หรือประติมากรรม งานวรรณกรรม งานโปรแกรม งานดนตรีกรรม เป็นต้น ซึ่งความหลากหลายของงานลิขสิทธิ์ดังกล่าวนี้ทำให้งานแต่ละแบบ และแต่ละรูปแบบมีความเหมาะสมและวัตถุประสงค์ในการใช้งานที่หลากหลาย นับตั้งแต่การใช้งานเพื่อการจรรโลงจิตใจส่วนตน ใช้งานเพื่อประโยชน์ทางสังคม และประโยชน์ในทางธุรกิจโดยเฉพาะ เป็นต้น⁸ ด้วยเหตุดังกล่าวมูลค่าของลิขสิทธิ์ที่แสดงออกในรูปงานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละประเภท และแต่ละรูปแบบจึงมีความแตกต่างกันและมีความจำเป็นต้องใช้วิธีการประเมินมูลค่าที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของงานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละประเภทและงานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละรูปแบบทั้งยุคก่อนดิจิทัลและยุคดิจิทัลนี้ จึงได้มีแนวทางในการค้นหาวิธีการ (Method) หรือระเบียบที่เป็นมาตรฐานและสะท้อนมูลค่าที่แท้จริงของลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลายแตกต่างกันไป

จากเหตุดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงพบว่า เมื่อการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญายังคงมีความไม่แน่นอนและเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา จึงได้มีการศึกษาค้นคว้าถึงแนวทางในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศแต่ละรูปแบบให้มีความเหมาะสมกับงานนั้น ๆ โดยศึกษาจากวิธีการต่าง ๆ ซึ่งอาจจะต้องมีการนำทฤษฎีในทางด้านเศรษฐศาสตร์เข้ามาพิจารณาประกอบ การศึกษาในเรื่องดังกล่าวด้วย โดยอาจใช้ทฤษฎีบางทฤษฎีในการนำมาใช้ในการวิเคราะห์การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วย อาทิเช่น วิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาและทรัพย์สิน

⁸ เรืองเดียวกัน, 71.

ทั่วไปที่กล่าวถึงกันในการประเมินมูลค่านั้นอาจแบ่งแยกออกเป็นกลุ่มวิธีการประเมินมี 3 กลุ่มด้วยกัน คือ⁹

- 1) กลุ่มวิธีการประเมินมูลค่าแบบพื้นฐาน
- 2) กลุ่มวิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีอื่น ๆ
- 3) กลุ่มวิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเฉพาะ

อาทิเช่น วิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาพื้นฐาน ได้แก่ วิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) วิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) วิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) เป็นต้น โดยวิธีการดังกล่าวนี้ใช้เพื่อประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในการขายสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา การอนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงเพื่อการประเมินมูลค่ารูปแบบใหม่ ๆ ของงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลหรือดิจิทัลนี้ อันนำไปสู่การกำหนดราคาสินค้าที่ผลิตขึ้นจากทรัพย์สินทางปัญญาออกจำหน่าย ทั้งนี้แล้วยังมีในอีกหลายวิธีที่สามารถนำมาใช้ในการพิจารณาการประเมินมูลค่าดังกล่าว¹⁰ โดยผู้วิจัยจะไม่ขอกล่าวโดยละเอียดในบทนี้

ดังนั้น จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาข้างต้นด้วยเหตุที่ทรัพย์สินทางปัญญาในงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ที่เข้ามามีอิทธิพลต่อระบบเศรษฐกิจและเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญขององค์กรธุรกิจต่าง ๆ การประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคที่เป็นสารสนเทศอย่างปัจจุบันนี้ จากการศึกษาการประเมินมูลค่าดังกล่าวนี้ไม่มีพบปัญหา ข้อบังคับ กฎหมายใดวางหลักเกณฑ์ที่เป็นสูตรสำเร็จไว้อย่างชัดเจน เกี่ยวกับวิธีการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่นด้วย และวิธีการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ยังคงต้องใช้วิธีการประเมินมูลค่าทางพื้นฐานอยู่ ซึ่งวิธีการดังกล่าวอาจยังทำให้การประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละรูปแบบยังไม่เหมาะสมนัก และยังไม่ชัดเจนมากพอในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์กับยุคที่มีความเป็นดิจิทัลอย่างทุกวันนี้ ทั้งนี้หากได้มีการศึกษาอย่างจริงจังเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ดังที่กล่าวมานั้น ก็จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์การประเมินมูลค่าของงานลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่มีความหลากหลายของงานนั้น ๆ เพื่อให้เกิดวิธีการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์อย่างไรให้ได้รับประโยชน์อันสูงสุดแก่ผู้ประเมิน และองค์กรที่ทำการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวในการประเมินมูลค่าได้อย่างเหมาะสมแก่ประเภทงาน รูปแบบงานนั้น ๆ และมีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจน คงที่ ถูกต้อง และเป็นธรรมมากที่สุด โดยให้เป็นที่ยอมรับได้ทั้งฝ่ายเจ้าของลิขสิทธิ์ และผู้ขออนุญาตใช้สิทธิในลิขสิทธิ์นั้น ๆ รวมถึงในกรณีที่มีการซื้อขายในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นด้วย

⁹ ปรีดา ยังสุขสภาพร, เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา.

¹⁰ เรื่องเดียวกัน.

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาถึงวิธีการ หลักการ การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยศึกษาวิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นที่ยอมรับในทางสากล และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในปัจจุบันนี้ได้ และเป็นที่ยอมรับขององค์กรต่าง ๆ รวมทั้งบุคคลที่ทำการประเมินโดยทั่วไปด้วย

1.2.2 เพื่อกำหนดให้มีการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องชัดเจนจากที่มีอยู่ก่อนแล้วให้เหมาะสมกับประเภท รูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรมและถูกต้องมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อให้การซื้อและการขายงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคที่มีความเป็นดิจิทัลอนันต์ อาทิเช่น เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมซึ่งได้นำหนังสือของตนเองออกจำหน่ายในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) นั้นได้ประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ดังกล่าวได้ถูกต้อง ชัดเจนยิ่งขึ้น

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบว่ามีหลักการหรือแนวทางการปฏิบัติเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคก่อนยุคที่มีความเป็นดิจิทัลอย่างปัจจุบันนี้นั้นมีความแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

1.2.4 เพื่อตอบปัญหาว่ามีหลักการหรือแนวทางในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศใดบ้าง ที่จะทำให้มีผลการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในแต่ละรูปแบบมีความมั่นคงและชัดเจนเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

1.2.5 เพื่อศึกษาถึงแนวทางที่หน่วยงานต่าง ๆ องค์กรธุรกิจต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศมีแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้เป็นไปในแนวทางเดียวกันหรือไม่ อาทิเช่น กรมทรัพย์สินทางปัญญา ธนาคาร ผู้ขอใช้ในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ และผู้ซื้อขายทรัพย์สินทางปัญญาในลิขสิทธิ์ เป็นต้น

1.3 ขอบเขตของการศึกษาวิจัย

ผู้วิจัยมุ่งศึกษาถึงวิธีการ หลักการ และแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละประเภทที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อป้อนให้แก่ผู้คนในชีวิตประจำวันนี้ อาทิเช่น งานดนตรีกรรม งานวรรณกรรม งานศิลปกรรม ภาพยนตร์ สิ่งบันเทิงเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ เป็นต้น ซึ่งจากยุคก่อนๆมาจนยุคที่มีความเป็นสารสนเทศมากยิ่งขึ้น โดยระบบอินเทอร์เน็ตช่วยให้มีการเผยแพร่งานอย่างกว้างขวางในขณะที่หนังสือเล่มหนึ่งจะมีคนสามารถอ่านหนังสือได้เพียงคนเดียวแต่ในยุคดิจิทัลอย่างปัจจุบันนี้คนนับล้านสามารถเข้าถึงงานบนอินเทอร์เน็ตได้ในเวลาเดียวกัน เช่น เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมได้นำหนังสือของตนเองออกจำหน่ายในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าก่อนที่จะมีการซื้อและการขายสิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภท และรูปแบบต่าง ๆ นั้น จะต้องมีการทำการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ดังกล่าวเสียก่อน เพื่อให้สามารถตัดสินใจกำหนดราคา

ขายที่เหมาะสม และเป็นที่พึงพอใจของทั้งสองฝ่าย ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะการซื้อขายจะเกิดขึ้นยาก ถ้าหากว่าคู่กรณีไม่สามารถบรรลุข้อตกลงเรื่องราคาของลิขสิทธิ์นั้นได้ตรงกัน ดังนั้นการซื้อขายและสิทธิ การอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ ผู้ขายกับผู้ซื้อมักจะไม่ได้ตกลงกันในเรื่องมูลค่าของลิขสิทธิ์นั้น แต่จะตกลงกันในเรื่องราคาของสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์มากกว่า

การศึกษาเกี่ยวกับวิธีการประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์นี้จะศึกษาวิธีการ (Method) ที่เป็นที่นิยมและกล่าวถึงอย่างกว้างขวางในตำราทางวิชาการ เกี่ยวกับการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในยุคดิจิทัล โดยเปรียบเทียบกับในยุคเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้ถึงรูปแบบของงานวรรณกรรมที่มีรูปแบบของงานที่แตกต่างจากยุคก่อน ๆ อย่างไร โดยเฉพาะการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการคิดจากต้นทุนหรือคิดจากค่าใช้จ่าย (Cost Approach) วิธีการเปรียบเทียบจากราคาตลาด (Market Approach) และวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) รวมถึงวิธีการประเมินมูลค่าอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับรูปแบบของงานวรรณกรรมในงานอันมีลิขสิทธิ์ดังกล่าวด้วย

ทั้งนี้รวมถึงการศึกษาแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการบริหารจัดการการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาของหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทย และในต่างประเทศด้วย ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อให้ได้มาซึ่งบทสรุปในทางเนื้อหา คือการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศควรจะใช้หลักเกณฑ์ใดในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในรูปแบบทางดิจิทัลของงานวรรณกรรมอันมีลิขสิทธิ์ดังกล่าวได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ยุติธรรม และชัดเจนมากที่สุดเพื่อให้เกิดผลการประเมินอันเป็นที่ยอมรับได้ในงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าว

1.4 วิธีการศึกษาวิจัย

สารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นการศึกษาวิจัยด้วยวิธีการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) เป็นหลัก ซึ่งมีข้อมูลที่เกี่ยวข้อง อันได้แก่ ข้อมูลจากตำรา ข้อมูลจากวิทยานิพนธ์ ข้อมูลจากบทความทางอินเทอร์เน็ต และจากกฎหมายที่เกี่ยวข้อง อันได้แก่ พระราชบัญญัติเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา เช่น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นต้น รวมถึงเอกสารตำราทางวิชาการและบทความต่าง ๆ ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทย รวมทั้งความเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่ศึกษาทั้งที่ปรากฏในรูปของการศึกษาความเห็นจากบทความและตำรากฎหมาย ตำราเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าของต่างประเทศด้วย

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษาวิจัย

1.5.1 เพื่อให้ทราบถึงวิธีการ หลักการ การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยศึกษาวิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นที่ยอมรับในทางสากล และสามารถนำมา

ประยุกต์ใช้กับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในปัจจุบันนี้ได้ และเป็นที่ยอมรับขององค์กรต่าง ๆ รวมทั้งบุคคลที่ทำการประเมินโดยทั่วไปด้วย

1.5.2 เพื่อให้ทราบถึงการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์อย่างถูกต้องชัดเจนจากที่มีอยู่ก่อนแล้วให้เหมาะสมกับประเภท รูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรมและถูกต้องมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อให้การซื้อและการขายงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคที่มีความเป็นดิจิทัลนี้ อาทิเช่น เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมซึ่งได้นำหนังสือของตนเองออกจำหน่ายในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) นั้นได้ประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ดังกล่าวได้ถูกต้อง ชัดเจนยิ่งขึ้น

1.5.3 เพื่อให้ทราบว่าหลักการหรือแนวทางการปฏิบัติเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคก่อนยุคที่มีความเป็นดิจิทัลอย่างปัจจุบันนี้นั้นมีความแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

1.5.4 เพื่อให้ทราบว่าหลักการหรือแนวทางในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศใดบ้าง ที่จะทำให้เกิดผลการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในแต่ละรูปแบบมีความมั่นคงและชัดเจนเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

1.5.5 เพื่อให้ทราบถึงแนวทางที่หน่วยงานต่าง ๆ องค์กรธุรกิจต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศมีแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้เป็นไปในแนวทางเดียวกันหรือไม่ อาทิเช่น กรมทรัพย์สินทางปัญญา ธนาคาร ผู้ขอใช้ในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ และผู้ซื้อขายทรัพย์สินทางปัญญาในลิขสิทธิ์ เป็นต้น

1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

ถ้อยคำที่ใช้ในสารนิพนธ์ฉบับนี้ตามคำนิยามของผู้วิจัย ให้ความหมายดังต่อไปนี้

1.6.1 “การประเมินมูลค่า” หมายถึง การให้ความเห็นเกี่ยวกับมูลค่าของทรัพย์สินเพื่อนำทรัพย์สินนั้น ๆ ติเป็นราคาโดยการดำเนินการ ประเมินการ หรือการกำหนดจำนวนเงิน หรือมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญา โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญด้านการประมวลการเป็นพิเศษ เช่น (1) เพื่อนำสินค้าที่ผลิตขึ้นจากทรัพย์สินทางปัญญาออกจำหน่าย (2) เพื่อการใช้สิทธิทางทรัพย์สินทางปัญญา (3) เพื่อการอนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และ (4) เพื่อการเข้าถึงสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และการลงทุนในทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อต่อยอดทรัพย์สินทางปัญญานั้น

1.6.2 “รูปแบบ” หมายถึง งานอันมีลิขสิทธิ์ที่มีความเป็นดิจิทัลและทันสมัยอย่างในปัจจุบันนี้ เช่น เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมซึ่งได้นำหนังสือของตนเองออกจำหน่ายในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book)

1.6.3 “ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ” หมายถึง ยุคดิจิทัล หรือดิจิทัลที่มีการสื่อสารกันสะดวก รวดเร็วและทันสมัย

1.6.4 “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์” (Electronic Book) หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์

คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่าง ๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป¹¹ ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นหนึ่งในงานวรรณกรรมอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่ง เพราะเป็นหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

¹¹ Triplekhwann, **E-Book คืออะไร** [Online], 10 มกราคม 2556. แหล่งที่มา <http://06550128-01.blogspot.com/>.

บทที่ 2

ลิขสิทธิ์และการประเมินมูลค่า

2.1 ลิขสิทธิ์และประวัติความเป็นมา

ในทางประวัติศาสตร์ กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นกฎหมายที่ถือกำเนิดขึ้นครั้งแรก หรือมีจุดเริ่มต้นในประเทศอังกฤษ¹ กฎหมายลิขสิทธิ์ถูกพัฒนามาจากแนวความคิดของสำนักพิมพ์ที่จะควบคุมการค้าหนังสือ (Book Trade)² โดยกลุ่มสำนักพิมพ์ประสงค์จะจำกัดให้ผู้ประพันธ์หนังสือเท่านั้นที่มีสิทธิในการพิมพ์หนังสือที่ประพันธ์ขึ้น จนแนวคิดดังกล่าวถูกพัฒนาเป็นกฎหมาย Statute of Anne ในปี ค.ศ. 1710 (พ.ศ. 2253) อันถือได้ว่าเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ยุคใหม่ฉบับแรกของประเทศอังกฤษ กล่าวคือเป็นกฎหมายที่กำหนดให้รัฐและศาลเป็นผู้ควบคุมลิขสิทธิ์ ต่างจากเดิมที่มีสมาคมสำนักพิมพ์เป็นผู้ควบคุมสิทธิในการพิมพ์ โดยในยุคแรกเริ่มลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่บังคับใช้กับหนังสือเท่านั้น จนกระทั่งถูกพัฒนาเรื่อยมาจนงานอันมีลิขสิทธิ์ได้รวมถึงงานอันมีลิขสิทธิ์อื่น ๆ ทั้งหมดในปัจจุบัน ส่วนในประเทศสหรัฐอเมริกา ที่มาของกฎหมายลิขสิทธิ์ระดับสหรัฐ (Federal Law) มาจากรัฐธรรมนูญแห่งประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งบังคับใช้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1789 (พ.ศ. 2332) กล่าวคือ มีบทบัญญัติให้อำนาจอธิปไตย (Congress) ในการออกกฎหมาย เพื่อ “ส่งเสริมความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และศิลปอันเป็นคุณประโยชน์ โดยการให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวซึ่งมีระยะเวลาจำกัดแก่ผู้สร้างสรรค์หรือผู้ประดิษฐ์ในการเขียนและการค้นพบนั้น”⁴ ซึ่งรัฐสภาของประเทศสหรัฐอเมริกาก็ได้มีการออกกฎหมายตามอำนาจดังกล่าวซึ่งเป็นกฎหมายระดับสหรัฐและพัฒนาเรื่อยมาจนเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบัน ภายหลังจากกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ถูกพัฒนาในฐานะที่เป็นกฎหมายภายในของแต่ละประเทศ ได้เกิดแนวคิดในการสร้างมาตรฐานความคุ้มครองลิขสิทธิ์ (และทรัพย์สินทางปัญญาอื่น ๆ) ขึ้นเพื่อให้แต่ละประเทศให้ความคุ้มครองการสร้างสรรคเป็นมาตรฐานเดียวกัน จึงได้เกิดความตกลงระหว่างประเทศขึ้นหลายฉบับ โดยความตกลงระหว่างประเทศที่เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ที่สำคัญได้แก่ อนุสัญญากรุงเบิร์นว่า

¹ อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ, **คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์**, (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2556), 11-14.

² Bently, L., & Sherman, B. **Intellectual property law**, 3rd ed. (New York: Oxford University Press, 2008), 33.

³ ชื่อเต็มว่า “An Act for the Encouragement of Learning, by vesting the Copies of printed Books in the Authors or purchasers of such Copies, during the Times therein mentioned.”

⁴ Section 8 “The Congress shall have the Power to promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries.”

ด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works 1886) และความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights หรือ TRIPS) โดยในประเทศไทย พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งมีหลักการสอดคล้องกับหลักกฎหมายลิขสิทธิ์สากลเกิดจากพันธกรณีอันเป็นผลมาจากความตกลงระหว่างประเทศทั้งสองดังกล่าว ซึ่งอาจสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

(1) อนุสัญญากรุงเบิร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works 1886) ซึ่งมีการลงนามที่กรุงเบิร์น ประเทศสวิตเซอร์แลนด์เมื่อวันที่ 9 กันยายน ค.ศ.1886 และมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 5 ธันวาคม ค.ศ. 1887 (พ.ศ. 2430) โดยประเทศไทยได้เข้าเป็นภาคีเมื่อวันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ.2474 และมีการอนุวัติการให้เป็นไปตามอนุสัญญาเมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ.2474 โดยการออกพระราชบัญญัติคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ.2474 มาใช้บังคับ

เนื้อหาของอนุสัญญากรุงเบิร์นมีสาระสำคัญเป็นการกำหนดให้ประเทศภาคีให้ความคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม โดยกำหนดให้การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นไปโดยอัตโนมัติ ปราศจากแบบพิธีการทางทะเบียน (Formality) และจะต้องมีอายุการคุ้มครองอย่างน้อย 50 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย (ยกเว้นงานภาพถ่ายซึ่งกำหนดให้ต้องมีอายุการคุ้มครองอย่างน้อย 25 ปี นับแต่วันสร้างสรรค์ และงานภาพยนตร์ซึ่งจะต้องมีอายุการคุ้มครองอย่างน้อย 50 ปีนับแต่วันที่ได้นำออกฉายครั้งแรก หรืออย่างน้อย 50 ปีนับแต่วันที่สร้างภาพยนตร์นั้นในกรณีที่ไม่มีกรณำภาพยนตร์นั้นออกฉาย) โดยให้อำนาจประเทศภาคีกำหนดเงื่อนไขเกี่ยวกับการใช้สิทธิที่เป็นธรรม (Fair Use) ได้และที่สำคัญที่สุดคือการกำหนดให้ประเทศภาคีต้องให้ความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ของประเทศภาคีอื่นในลักษณะเดียวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของประเทศตน ไม่ว่างานนั้นจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายภายในของประเทศตนด้วยหรือไม่ก็ตาม

(2) ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights หรือ TRIPS) ซึ่งเป็นสนธิสัญญาในกลุ่มประเทศที่เป็นสมาชิกขององค์การการค้าโลก (World Trade Organization: WTO) มีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 1 มกราคม ค.ศ.1996 (พ.ศ.2539) และมีผลบังคับใช้กับประเทศสมาชิกองค์การการค้าโลกทั้งหมด มีเนื้อหาเป็นการกำหนดมาตรฐานขั้นต่ำซึ่งประเทศสมาชิกจะต้องให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศของตน ทั้งนี้ แม้ความตกลง TRIPS จะมีผลบังคับใช้ภายหลังพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่เนื่องจากมาตรฐานการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ในความตกลง TRIPS อยู่แล้ว จึงไม่มีการแก้ไขกฎหมายเพื่อให้มาตรฐานการคุ้มครองสอดคล้องกับความตกลง TRIPS

มาตรฐานการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่สำคัญซึ่งความตกลง TRIPS กำหนดเอาไว้ได้แก่ การกำหนดให้ลิขสิทธิ์มีอายุการคุ้มครองอย่างน้อย 50 ปีนับแต่ปีที่มีการโฆษณางาน (ยกเว้นกรณีการนับอายุการคุ้มครองโดยใช้อายุของผู้สร้างสรรค์เป็นเกณฑ์) การกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับความคุ้มครองโดยอัตโนมัติทันทีที่สร้างสรรค์งานโดยไม่ต้องมีแบบพิธีทางการทะเบียน การกำหนดให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้องได้รับความคุ้มครองในฐานะเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่ง การกำหนดให้สิ่งบันทึกเสียงและงานแพร่เสียงแพร่ภาพต้องได้รับความคุ้มครองในฐานะงานอันมีลิขสิทธิ์ การกำหนดให้การนำงานอันมีลิขสิทธิ์หรือสำเนาออกให้เข้าเป็นสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวสำหรับงานอันมีลิขสิทธิ์บางประเภท ตลอดจนกำหนดให้ช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์จะต้องสอดคล้องกับมาตรฐานที่กำหนดในอนุสัญญากรุงเบิร์น

อนึ่ง นอกจากอนุสัญญากรุงเบิร์นและความตกลง TRIPS แล้ว ยังมีอนุสัญญาอีกฉบับหนึ่งที่เกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ซึ่งได้แก่อนุสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์สากล (Universal Copyright Convention หรือ UCC มีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 16 กันยายน ค.ศ. 1955) อันเป็นอนุสัญญาที่องค์การสหประชาชาติโดยองค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization หรือ UNESCO) เป็นต้น เรื่องพัฒนาขึ้นมา แต่โดยเหตุที่ UCC เป็นความตกลงที่ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์น้อยกว่าอนุสัญญากรุงเบิร์นและความตกลง TRIPS เช่น การกำหนดให้ลิขสิทธิ์มีอายุการคุ้มครอง 25 ปี (10 ปี สำหรับกรณีงานภาพถ่ายและงานศิลปะประยุกต์) นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย การอนุญาตให้การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์สามารถมีแบบพิธีทางทะเบียนได้ เป็นต้น และประเทศมหาอำนาจส่วนมากได้เข้าเป็นภาคีอนุสัญญากรุงเบิร์นแล้ว จึงเกิดการผลักดันให้ประเทศต่าง ๆ เข้าเป็นภาคีอนุสัญญากรุงเบิร์นด้วย เพื่อให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นไปในทำนองเดียวกันกับมาตรฐานการคุ้มครองในประเทศตน ทั้งนี้ ประเทศไทยไม่ได้เข้าเป็นภาคีอนุสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์สากลนี้⁵

2.1.1 ความหมายของลิขสิทธิ์โดยทั่วไป

คำว่า “ลิขสิทธิ์” ความหมายตามมาตรา 4 ลิขสิทธิ์หมายความว่า สิทธิ์แต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น⁶

ลิขสิทธินั้นเป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งซึ่งโดยทั่วไปยอมรับกันว่าทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทยนั้นครอบคลุมทรัพย์สินในลักษณะที่เป็นสิทธิเกี่ยวกับผลงานการสร้างสรรคงานในลักษณะต่าง ๆ อันเกิดจากความคิดของผู้สร้างสรรค์ เช่น ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า ความลับทางการค้า การออกแบบอุตสาหกรรม พันธุกรรมพันธุ์พืชใหม่ แบบผังภูมิของวงจรรวม และ

⁵ อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 13-14.

⁶ เรืองเดียวกัน, 18.

สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ โดยรัฐได้ใช้อำนาจในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในลักษณะต่าง ๆ ข้างต้น เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์งานแต่ละประเภทสามารถนำเอาสิทธิในผลงานสร้างสรรค์ไปหาหรือใช้ประโยชน์ได้ตามที่กฎหมายแต่ละประเภทของงานดังกล่าวในทางทรัพย์สินทางปัญญาได้กำหนดขอบเขตการคุ้มครองไว้

นอกจากนี้ในเรื่องของลิขสิทธิ์ โดยภาพรวมแล้วลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่รัฐให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่สร้างสรรค์งานบางประเภทเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์นำสิทธินั้นไปใช้แสวงหาประโยชน์จากงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น สิทธิดังกล่าวนอกจากเป็นสิ่งที่รัฐให้เพื่อตอบแทนการสร้างสรรค์แล้ว ยังเป็นสิ่งที่รัฐสร้างขึ้นเพื่อกระตุ้นให้ผู้สร้างสรรค์ทำการสร้างสรรค์งานอีกด้วย โดยประโยชน์ที่คาดหวังว่าสังคมจะได้รับ คือ การที่งานสร้างสรรค์อันมีคุณประโยชน์เกิดขึ้นและถูกเผยแพร่ในสังคมในปริมาณมากขึ้น ซึ่งจะทำให้สาธารณชนได้รับรู้รับทราบ และศึกษางานสร้างสรรค์ใหม่ๆ และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ตลอดจนพัฒนาต่อยอดต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อครบอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์แล้ว งานสร้างสรรค์ทั้งหมดจะตกเป็นสมบัติสาธารณะ (Public Domain) ซึ่งบุคคลใด ๆ สามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างใดก็ได้โดยไม่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

อนึ่ง เมื่อพิจารณาภาพรวมดังกล่าว⁷ จะเห็นได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์เป็นกลไกในการสร้างสมดุลระหว่างรัฐ ผู้สร้างสรรค์ งานสร้างสรรค์ และสาธารณชน กล่าวคือ กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่กำหนดว่างานสร้างสรรค์ชนิดใดที่จะได้รับความคุ้มครอง บุคคลใดจะเป็นผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์มีอะไรบ้าง และมีขอบเขตกว้างเพียงใด มีข้อยกเว้นหรือไม่ และมีอายุการคุ้มครองเท่าใด ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างใกล้ชิด ตัวอย่างเช่น หากประเภทของงานที่อาจได้รับความคุ้มครองมีมาก ย่อมหมายความว่าสิ่งที่เป็นสาธารณสมบัติซึ่งสาธารณชนอาจนำไปใช้ได้โดยอิสระมีน้อย ในทางกลับกันหากประเภทของงานที่อาจได้รับความคุ้มครองมีน้อย ย่อมเป็นไปได้ว่าผู้สร้างสรรค์อาจเลือกที่จะไม่อุทิศเวลาและความมานะในการสร้างสรรค์งานประเภทที่กฎหมายไม่คุ้มครองนั้น หรือ อีกตัวอย่างหนึ่งหากกำหนดให้อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ยาวนาน ย่อมหมายความว่าสาธารณชนจะนำงานนั้นไปใช้ประโยชน์โดยอิสระได้ช้าลง (เพราะระยะเวลาที่งานสร้างสรรค์จะตกเป็นสาธารณสมบัติยาวนาน) ในทางกลับกัน หากอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์สั้น สาธารณชนย่อมได้ประโยชน์ในแง่การตกเป็นสาธารณสมบัติของงานอันมีลิขสิทธิ์แต่ในทางตรงกันข้าม หากผู้สร้างสรรค์เลือกที่จะไม่สร้างสรรค์งานที่อายุการคุ้มครองน้อยเพราะระยะเวลาการคุ้มครองที่ได้รับมาค่าน้ำที่จะลงทุนสร้างสรรค์งานนั้น ๆ งานสร้างสรรค์นั้นย่อมไม่เกิดขึ้น ซึ่งผลสุดท้ายสาธารณชนอาจเป็นผู้เสียประโยชน์เพราะท้ายที่สุดแล้วย่อมหมายความว่างาน

⁷ เรื่องเดียวกัน, 16.

อันเป็นสาธารณสมบัติจะมีจำนวนน้อยลงเพราะปริมาณการสร้างสรรค์น้อยลง เป็นต้น การสร้างสมดุลระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายดังกล่าวจึงเป็นหัวใจของกฎหมายลิขสิทธิ์นั่นเอง

ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงมีความเห็นกับความคิดเห็นข้างต้นดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า การสร้างสรรค์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ นั้น ย่อมต้องมีการสร้างความสมดุลระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายนั้นให้มีความเหมาะสม มีน้ำหนักเท่ากัน เพื่อไม่ทำให้เกิดความรู้สึกว่าองค์ประกอบทั้งหลายดังที่กล่าวมานี้ น้ำหนักไปในทางใดทางหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรต้องคำนึงถึงด้วย

นอกจากนี้ มีสำนักความคิดพยายามอธิบายหาเหตุผลและความจำเป็นของการมีกฎหมายลิขสิทธิ์หลายสำนัก โดยทฤษฎีหลักที่มีถูกอ้างถึงมีดังนี้⁸

(1) **ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาติ (Natural Right Theory)** ให้เหตุผลว่า รัฐควรให้ความคุ้มครองงานของผู้สร้างสรรค์เป็นผลิตผลจากแรงงาน ความคิด และแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ จนอาจกล่าวได้ว่างานสร้างสรรค์เป็นส่วนขยาย (Extension) ของความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์จึงควรมีความเป็นเจ้าของงานสร้างสรรค์นั้น

(2) **ทฤษฎีประโยชน์ตอบแทน (Reward Theory)** ให้เหตุผลว่า รัฐควรให้ประโยชน์ตอบแทนแก่ผู้สร้างสรรค์ เพื่อตอบแทนการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความอุตสาหะสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นให้สาธารณชนได้ศึกษาเรียนรู้ โดยลิขสิทธิ์เป็นประโยชน์ตอบแทนที่เหมาะสม เพราะสาธารณชนจะเป็นผู้กำหนดว่าผู้สร้างสรรค์จะได้รับประโยชน์ตอบแทนเท่าใด กล่าวคือ หากงานอันมีลิขสิทธิ์มีคุณประโยชน์มาก สาธารณชนย่อมให้ความสนใจงานนั้นมาก อันจะนำไปสู่ผลประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในที่สุด

(3) **ทฤษฎีเหตุจูงใจ (Incentive-Based Theory)** ให้เหตุผลว่า รัฐควรให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เพราะการให้ความคุ้มครองดังกล่าวจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรคในระดับสูงสุด (Optimum) อันจะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณชนมากที่สุด ซึ่งหากปราศจากการให้ความคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์แล้ว ผู้สร้างสรรค์ย่อมมีความกังวลว่างานสร้างสรรค์ของตนจะถูกนำไปใช้โดยที่ตนไม่ได้ประโยชน์ตอบแทนใด ๆ และเลือกที่จะไม่สร้างสรรค์งานขึ้นมาในที่สุดอันจะทำให้ปริมาณสร้างสรรค์งานบางประเภทเกิดขึ้นเลย ทฤษฎีเหตุจูงใจให้เหตุผลโดยใช้ประโยชน์สาธารณะเป็นตัวตั้ง แตกต่างจากทฤษฎีประโยชน์ตอบแทนที่ให้เหตุผลโดยใช้ผู้สร้างสรรค์เป็นตัวตั้ง

(4) **ทฤษฎีของเศรษฐศาสตร์สำนักคลาสสิกใหม่ (Neo-Classical Economics)** เชื่อว่าคุณค่า (Value) ใด ๆ ควรค่าแก่การได้รับความคุ้มครองทั้งสิ้น และการคุ้มครองให้บุคคลเป็นเจ้าของทรัพยากรใด ๆ ย่อมทำให้ทรัพยากรนั้นถูกใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่ามากที่สุด ในทางตรงข้าม หากให้ทรัพยากรใด ๆ เป็นของส่วนรวมหรือไม่มีบุคคลใดเป็นเจ้าของเลยทรัพยากรนั้นย่อมถูกใช้เกินสมควร

⁸ Bently, L., & Sherman, B. *Intellectual property law*, 35.

อันทำให้คุณค่าในทรัพยากรนั้นลดลง อนึ่ง ในฐานะที่งานสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างใดอย่างหนึ่ง รัฐจึงต้องคุ้มครองงานสร้างสรรค์เหล่านั้น การไม่ให้ความคุ้มครองย่อมทำให้คุณค่าในงานนั้นลดลงและหายไปในที่สุด ตัวอย่างเช่น หากรัฐไม่ให้ความคุ้มครองสิ่งบันเทิงเสียง ย่อมทำให้สิ่งบันเทิงเสียงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นถูกใช้ไปโดยอิสระ ทำให้คุณค่าในงานประเภทสิ่งบันเทิงเสียงลดน้อยลงจนสาธารณชนไม่ให้ความสนใจในการสร้างสรรค์สิ่งบันเทิงเสียงในที่สุด

(5) ทฤษฎีประชาธิปไตย (Democratic Theory) ให้เหตุผลว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากลิขสิทธิ์เป็นกลไกในการกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรคงานซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งของสถาบันประชาธิปไตยโดยเป็นการส่งเสริมการให้ความรู้แก่ประชาชน ความสามารถในการสร้างสรรค์งานโดยอิสระด้วยตนเอง และการวิพากษ์วิจารณ์อย่างตรงไปตรงมา หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นกลไกของรัฐที่จะช่วยให้เกิดความเป็นอิสระและความหลากหลายทางความคิดในประชาสังคมนั่นเอง

ดังนั้น จากที่กล่าวมาข้างต้นในความหมายของลิขสิทธิ์ จึงมีข้อที่สังเกตได้ดังต่อไปนี้

1) ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิอย่างหนึ่งที่กฎหมายสมมติขึ้น ซึ่งตามนิยามในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Rights) กล่าวคือ เจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้นที่มีสิทธิตามที่กฎหมายให้ไว้ บุคคลอื่นนอกจากเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่มีสิทธิเหล่านี้ และหากบุคคลใดนอกจากเจ้าของลิขสิทธิ์ประสงค์จะใช้สิทธิเจ้าของลิขสิทธิ์ บุคคลนั้นจะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน เว้นแต่จะเข้าข้อยกเว้นของกฎหมายให้ไม่ต้องขออนุญาต มิฉะนั้นย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งในประเทศไทย การละเมิดลิขสิทธิ์มีความรับผิดชอบทั้งทางแพ่งและทางอาญา

2) ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่ให้อำนาจเจ้าของลิขสิทธิ์ (ซึ่งอาจเป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลก็ได้) ในการหวงกัน (Excludability) กล่าวคือ เป็นสิทธิที่กฎหมายมอบให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในการหวงกันไม่ให้บุคคลอื่นกระทำการที่กฎหมายกำหนดให้เจ้าของสิทธินั้นสามารถทำได้ ซึ่งการดังกล่าวได้แก่สิ่งที่กฎหมายกำหนดให้เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์นั่นเอง

3) สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ คือ สิทธิที่จะกระทำการใด ๆ ตามที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้สิทธิเอาไว้ ซึ่งได้แก่ สิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลง การเผยแพร่ต่อสาธารณชน การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันเทิงเสียง การให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น และการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลง การเผยแพร่ต่อสาธารณชน

การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันเทิงเสียง ทั้งนี้ ตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 15

4) การที่บทนิยามความหมายของลิขสิทธิ์ในมาตรา 4 ดังที่กล่าวมาข้างต้นใช้ถ้อยคำว่า “เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น” หมายความว่า สิทธิแต่เพียงผู้เดียวจะครอบคลุมเฉพาะงานที่

ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นเท่านั้น ส่วนของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ทำขึ้นย่อมไม่ได้รับความคุ้มครองและไม่อยู่ภายใต้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น สมุดรวมภาพที่ผู้รวบรวมได้จัดทำขึ้นจากการนำภาพต่าง ๆ ซึ่งหมดอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์แล้วมารวมไว้ด้วยกัน สมุดรวมภาพดังกล่าวอาจมีลักษณะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ แต่ภาพแต่ละภาพที่ถูกนำมารวมนั้นไม่ใช่สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ทำขึ้น ดังนั้น จึงไม่ใช่ลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ไม่มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวเหนือภาพเหล่านั้น อนึ่ง เหตุที่กฎหมายไม่ใช่คำว่า “งานซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ทำขึ้น” ก็เพราะเจ้าของลิขสิทธิ์และผู้สร้างสรรค์อาจเป็นบุคคลคนละคนกันได้ เช่น ในกรณีการจ้างตามมาตรา 9 และมาตรา 10 หรือเป็นกรณีที่มีการโอนลิขสิทธิ์ให้บุคคลอื่น เป็นต้น

5) ลิขสิทธิ์ ไม่คุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์จากการสร้างสรรค์ที่เหมือนหรือคล้ายกับงานอันมีลิขสิทธิ์โดยบังเอิญ (Independent Creation) กล่าวคือหากบุคคลสองคนสร้างผลงานแยกต่างหากจากกันและบังเอิญเหมือนหรือคล้ายกันโดยที่ไม่มีการลอกเลียนงานซึ่งกันและกัน ไม่ว่าความเหมือนหรือคล้ายจะเกิดจากแรงบันดาลใจอย่างเดียวกันหรือเพราะเหตุอื่นใด งานสร้างสรรค์โดยบุคคลทั้งสองย่อมเป็นงานอันอาจได้รับความคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์ทั้งสิ้น⁹

จากที่กล่าวมานั้นโดยผู้วิจัยเห็นว่า *** (งานสร้างสรรค์อาจได้รับการคุ้มครอง หากเป็นงานสร้างสรรค์ที่มีต้นแบบจากธรรมชาติซึ่งบุคคลทั่วไปสามารถพบเห็นและนำมาจินตนาการสร้างสรรค์จนเกิดเป็นงานศิลปะ อาจเหมือนหรือคล้ายกันโดยไม่จำเป็นต้องเป็นการลอกเลียน ทำซ้ำ หรือดัดแปลงก็ได้)

อนึ่ง ลักษณะของลิขสิทธิ์ข้อนี้เป็นข้อสำคัญที่การคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์แตกต่างจากการคุ้มครองโดยสิทธิบัตร เพราะการคุ้มครองสิทธิบัตรย่อมครอบคลุมไปถึงการสร้างสรรค์ที่เหมือนกับการประดิษฐ์ที่ได้สิทธิบัตรทุกกรณี ไม่ว่าการประดิษฐ์ที่สร้างขึ้นภายหลังจะเกิดขึ้นจากการลอกเลียนการประดิษฐ์อันมีสิทธิบัตรหรือไม่ก็ตาม¹⁰

จากที่กล่าวมานั้นโดยผู้วิจัยเห็นว่า *** (ซึ่งเป็นเรื่องของการคุ้มครองในสิทธิบัตรกรณีที่มีการประดิษฐ์บังเอิญเหมือนหรือคล้ายกัน ที่ประดิษฐ์ขึ้นภายหลังโดยอาจเกิดขึ้นจากการลอกเลียนแบบการประดิษฐ์ที่มีสิทธิบัตรแล้ว โดยเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างกันระหว่างลิขสิทธิ์กับสิทธิบัตร ในเรื่องของความบังเอิญเหมือนหรือคล้ายกันโดยธรรมชาติของงานสร้างสรรค์นั้น ๆ ซึ่ง

⁹ คู่มือพิพาทศาลฎีกาที่ 2000/2543: ศิลปกรรมที่มีต้นแบบจากธรรมชาติ (กรณีพิพาทในคดี คือ ภาพหมี) ซึ่งบุคคลทั่วไปสามารถพบเห็นและนำมาจินตนาการสร้างสรรค์จนเกิดเป็นงานศิลปะ อาจเหมือนหรือคล้ายกันโดยไม่จำเป็นต้องเป็นการลอกเลียน ทำซ้ำ หรือดัดแปลงก็ได้.

¹⁰ อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 19.

ลักษณะดังกล่าว ทำให้การคุ้มครองแตกต่างกัน โดยการคุ้มครองสิทธิบัตรย่อมครอบคลุมไปถึงการสร้างสรรคที่เหมือนกับการประดิษฐ์ที่ได้สิทธิบัตรแล้ว)

โดยสรุปแล้วผู้วิจัยเห็นว่า “ลิขสิทธิ์” หมายถึง สิทธิทางกฎหมายของสิ่งที่ไม่รูปร่างทางกายภาพ แต่มีมูลค่า ซึ่งมีที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ โดยแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นออกมาในรูปของผลงานต่าง ๆ จากงานการประดิษฐ์ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ โดยงานสร้างสรรค์ดังกล่าวกฎหมายได้ให้ความคุ้มครองสิทธิดังกล่าว เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถหาประโยชน์จากสิทธินั้นได้ ทั้งนี้การคุ้มครองสิทธิดังกล่าวตามกฎหมายนั้นจะมีข้อจำกัดในเรื่องระยะเวลาของสิทธินั้น ๆ ด้วย

2.1.2 ลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้นแล้วจะเห็นได้ว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิทางกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ 9 ประเภทตามที่กฎหมายกำหนด¹¹ ซึ่งเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่

1) **งานวรรณกรรม** อันได้แก่ งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย และสุนทรพจน์ และให้ความหมายรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

2) **งานนาฏกรรม** อันได้แก่ งานเกี่ยวกับ การรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้ความหมายรวมถึงการแสดงโดยวิธีใดด้วย

3) **งานศิลปกรรม** อันได้แก่ งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดดังต่อไปนี้ อาทิเช่น
(1) **งานจิตรกรรม** ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่น อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

(2) **งานประติมากรรม** ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้

งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และให้ความหมายรวมถึงแม่พิมพ์หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

(3) **งานสถาปัตยกรรม** ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรคหุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

¹¹ มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

(4) **งานภาพถ่าย** ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพโดยให้แสงผ่านเลนส์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาที่มีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใด ๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือวิธีการอย่างอื่น

(5) **งานภาพประกอบ** แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

(6) **ศิลปะประยุกต์** ได้แก่ งานที่เอาตาม (1) ถึง (6) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุ หรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้ หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

4) **งานดนตรีกรรม** อันได้แก่ งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว และให้หมายความรวมถึงโน้ตเพลง หรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

5) **งานโสตทัศนวัสดุ** อันได้แก่ งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างใด อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ตัวอย่างเช่น ซีดี ดีวีดี เป็นต้น

6) **งานภาพยนตร์** อันได้แก่ โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

7) **งานสิ่งบันทึกเสียง** อันได้แก่ งานประกอบด้วยลำดับของดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น ตัวอย่างสิ่งบันทึกเสียง เช่น เทป ซีดี เป็นต้น

8) **งานแพร่เสียงแพร่ภาพ** อันได้แก่ งานที่นำออกสู่สาธารณชนโดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือโดยวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน

9) **งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ** ซึ่งงานประเภทนี้กฎหมายไม่ได้กำหนดนิยาม หรืออธิบายเอาไว้ว่างานอื่น ๆ ในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ได้แก่งานที่มีลักษณะอย่างไร แต่เมื่อพิจารณาจากถ้อยคำในตัวบทกฎหมายในมาตรา 6 และเจตนารมณ์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ งานอื่น ๆ ดังกล่าวย่อมหมายถึง งานสร้างสรรค์ซึ่งถูกแสดงออกมาไม่ว่าโดยวิธีการใด ๆ และมีลักษณะเป็นงานในแผนกวรรณคดีวิทยาศาสตร์ หรือศิลปะอย่างน้อยแผนกใดแผนกหนึ่ง

อนึ่ง เกี่ยวกับงานในแผนวรรณคดี วิทยาศาสตร์ และศิลปะนั้น ถ้อยคำทั้งสามคำดังกล่าวมีความหมายตามพจนานุกรมดังนี้¹²

“วรรณคดี” หมายถึง วรรณกรรมที่ได้รับความนิยมว่าแต่งดีมีคุณค่าเชิงวรรณศิลป์ถึงขนาด เช่น พระราชนิพนธ์สองเดือน มัทนะพาธา สามก๊ก เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน

“วิทยาศาสตร์” หมายถึง ความรู้ที่ได้โดยการสังเกตและค้นคว้าจากปรากฏการณ์ธรรมชาติแล้วจัดเข้าเป็นระเบียบ วิชาที่ค้นคว้าได้หลักฐานและเหตุผลแล้วจัดเข้าเป็นระเบียบ

“ศิลปะ” หมายถึง ฝีมือ ฝีมือทางการช่าง การทำให้วิจิตรพิสดาร เช่น เขาทำดอกไม้ประดิษฐ์ประดอยอย่างมีศิลปะ ผู้หญิงสมัยนี้มีศิลปะในการแต่งตัว รูปสลักหินเป็นรูปศิลป์ ; การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะท้อนใจให้ประจักษ์ด้วยสื่อต่าง ๆ อย่างเสียง เส้น สี ผิว รูปทรง เป็นต้น เช่น ศิลปะการดนตรี ศิลปะการวาดภาพ ศิลปะการละคร วิจิตรศิลป์

ทั้งนี้ ในปัจจุบันยังไม่มีตัวอย่างการตีความว่างานประเภทดังกล่าวได้แก่งานสร้างสรรค์ในลักษณะใดบ้าง จึงยังไม่ชัดเจนว่าศาลจะถือความหมายของถ้อยคำดังกล่าวตามพจนานุกรมหรือไม่

ดังนั้นจากที่ได้กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับประเภทของงานลิขสิทธิ์นั้น งานที่สร้างสรรค์ขึ้นจะต้องมีลักษณะเป็นงานประเภทใดประเภทหนึ่งใน 9 ประเภทตามที่กำหนดไว้ตามมาตรา 6 นั้นเท่านั้น งานที่ไม่เข้าลักษณะเป็นงานประเภทใดประเภทหนึ่งใน 9 ประเภทตามมาตรา 6 นั้นจะไม่ได้ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (เมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งกำหนดเพียงนิยามว่า งานที่จะได้รับการคุ้มครองต้องเป็น “Original Works of Authorship” โดยให้ยกตัวอย่างงานไว้ 8 ประเภท หมายความว่า งานอื่นนอกจากที่ให้ตัวอย่างไว้ ก็ยังอาจเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้อีกหากงานสร้างสรรค์นั้นเข้าข่ายเป็น “Original Works of Authorship” ; ดู U.S. Copy Act Section 102.)

อนึ่งงานสร้างสรรค์หนึ่ง ๆ อาจมีงานอันมีลิขสิทธิ์มากกว่า 1 ประเภทรวมอยู่ได้ เช่น งานเขียนที่มีภาพถ่ายประกอบ ซึ่งส่วนที่เป็นภาพถ่ายเป็นศิลปกรรมประเภทงานภาพถ่าย และส่วนที่เป็นคำบรรยายเป็นวรรณกรรม เป็นต้น

จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่า ในงานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละประเภทย่อมที่จะเกิดจากการสร้างสรรค์งานแต่ละประเภทไปอย่างแตกต่างกัน แม้ลิขสิทธิ์จะเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์ แต่รัฐก็ไม่อาจคุ้มครองสิทธิได้เท่าเทียมกันทุกงานสร้างสรรค์ เนื่องจากความแตกต่างตามธรรมชาติของงานสร้างสรรค์แต่ละชนิด หรือเนื่องจากประโยชน์ที่ผู้สร้างสรรค์อาจหาได้ด้วย

¹² พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542.

2.1.3 สิทธิของผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ เป็นสิทธิทางทรัพย์สินทางปัญญา และเป็นทรัพย์สินอย่างหนึ่งที่อาจมีราคาและถือเอาได้ ซึ่งตามหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ให้กำหนดให้งานอันมีลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินของผู้สร้างสรรค์ เมื่อมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์งานและมีการแสดงออกทางความคิด ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ ย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และมีสิทธิตามที่กฎหมายกำหนดไว้ สิทธิของผู้สร้างสรรค์เป็นสิทธิที่จะกีดกันไม่ให้ผู้อื่นกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ใด ๆ ตามที่กฎหมายกำหนดไว้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานแต่ละประเภทย่อมมีความแตกต่างกัน แต่โดยทั่วไปแล้วเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานทุกประเภทจะมีสิทธิ 2 ประเภทคือ (1) สิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ และ (2) สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน¹³ ซึ่ง“**สิทธิในการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์**” อาจกล่าวได้ว่าเป็นสิทธิหลัก ๆ ของเจ้าของงานลิขสิทธิ์ต่าง ๆ เพราะแนวความคิดของกฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองงาน คือการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์งาน โดยให้ผู้สร้างสรรค์นั้นมีสิทธิที่จะไม่ให้ผู้อื่นได้ทำซ้ำงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของงาน การทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์จึงถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ส่วน“**สิทธิในการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์**” ก็เป็นสิทธิอีกประเภทหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์มีอยู่ควบคู่กับสิทธิในการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์เสมอ สิทธิในการดัดแปลงงานเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่จะห้ามมิให้ผู้อื่นนำงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นไปดัดแปลง ไม่ว่าเจตนาของการดัดแปลงงานต้นฉบับจะเป็นการทำให้นั้นมีคุณค่ามากขึ้นหรือลดน้อยลงอย่างไร การกระทำดังกล่าวก็เป็นการดัดแปลงตามความหมายของกฎหมาย และเป็นสิทธิเพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้อื่นนอกจากเจ้าของลิขสิทธิ์ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เสมอ ยกตัวอย่างเช่น การนำนวนิยายภาษาไทยไปแปลโดยไม่ได้รับอนุญาตให้เป็นนวนิยายภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นงานวรรณกรรมประเภทเดียวกันก็กระทำการดัดแปลงมิได้ หรือการนำนวนิยายไปดัดแปลงเป็นงานประเภทอื่น เช่น นำไปสร้างเป็นละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือการ์ตูนอนิเมชัน โดยงานลักษณะดังกล่าวมีความหมายเหมือนกับสิทธิในการทำซ้ำ เพราะการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์เช่นกัน

สำหรับ“**สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน**”¹⁴ ซึ่งเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ หมายรวมถึงสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการทำให้งานอันมีลิขสิทธิ์ของตนปรากฏต่อสาธารณะชนด้วยวิธีการอย่างหนึ่งอย่างใด เช่น การนำงานวรรณกรรมมาอ่านทางวิทยุ การนำงานภาพยนตร์มาอัฟโหลดสู่อินเทอร์เน็ต เพื่อให้บุคคลทั่วไปที่ต้องการชมเก็บไว้ดูส่วนตัว หรือเผยแพร่ต่อไปยังบุคคลอื่น ๆ เพื่อให้

¹³ มาตรา 15 (1) และ (2) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

¹⁴ มาตรา 15 (2) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

งานนั้นปรากฏต่อสาธารณชน โดยอาจมีการเสียค่าบริการก็ได้ ซึ่งอาจยกตัวอย่างเพื่อให้เกิดความชัดเจนได้จากคำว่า “สาธารณชน” คือ การนำภาพยนตร์ออกให้สาธารณชนเช่า ซึ่งเป็นเพียงการแสดงเจตนาให้ประชาชนโดยทั่วไปเข้าใจว่าสามารถมาเช่าภาพยนตร์นั้น ๆ จากผู้นำออกให้เช่าได้เท่านั้น ประชาชนทั่วไปอาจรับรู้ถึงเนื้อหาของภาพยนตร์นั้นได้โดยตรงจนกว่าจะได้ทำการเช่าและนำไปเปิดเล่นที่บ้าน การนำภาพยนตร์ออกให้เช่าจึงไม่เป็นการนำภาพยนตร์นั้นออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน (แต่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อีกประการหนึ่งของเจ้าของลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์นั้น กล่าวคือ สิทธิในการนำภาพยนตร์ออกให้เช่า) แตกต่างจากการนำภาพยนตร์นั้นมาเปิดฉายกลางแจ้งให้ประชาชนทั่วไปชม ซึ่งเป็นการกระทำที่ประชาชนทั่วไปสามารถรับรู้เนื้อหาของภาพยนตร์นั้นได้ทันที การกระทำดังกล่าวจึงเป็นการนำภาพยนตร์นั้นออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน

นอกจากงานอันมีลิขสิทธิ์ดังกล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์อีก 4 ประเภท อันได้แก่ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (ซึ่งเป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่ง) งานสิ่งบันทึกเสียง งานโสตทัศนวัสดุ และงานภาพยนตร์ งานสร้างสรรค์เหล่านี้จะมีสิทธิในการนำต้นฉบับหรือสำเนางานออกให้เช่าด้วย¹⁵ เนื่องจากงานในประเภทนี้ส่วนใหญ่เป็นงานที่เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถแสวงหาประโยชน์ในงานได้ในระยะเวลาไม่นานนักทั้งเป็นงานที่สามารถนำไปทำซ้ำได้ง่ายกฎหมายจึงต้องการให้ความคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานประเภทเหล่านี้เป็นพิเศษ เพื่อให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถแสวงหาประโยชน์จากงานนั้นได้อย่างเต็มที่ เจ้าของงานเหล่านี้จึงมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการที่จะนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนออกให้เช่าด้วยซึ่งจะแตกต่างจากเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภทอื่น

ทั้งนี้แล้วการแสวงหาประโยชน์จากสิทธิที่ได้รับการคุ้มครองในงานอันมีลิขสิทธิ์กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ นอกจากที่กล่าวมาแล้วว่า สิทธิของผู้สร้างสรรค์ในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นย่อมได้รับการคุ้มครองตาม มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 คือสิทธิที่เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการที่จะกระทำการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ ให้เช่า อนุญาต ลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนได้ นอกจากนี้การแสวงหาประโยชน์จากสิทธิในทางเศรษฐกิจของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ยังได้รับการคุ้มครองตาม มาตรา 16 โดยเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะอนุญาตให้ผู้อื่นได้ใช้สิทธินั้นได้ตาม มาตรา 15 ด้วย และอาจโอนลิขสิทธิ์ของตนทั้งหมดหรือบางส่วนให้แก่บุคคลอื่นได้ โดยมีกำหนดเวลาหรือตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ก็ได้ ตามมาตรา 17 และเจ้าของลิขสิทธิ์จะได้รับการคุ้มครองในงานสร้างสรรค์ของตน และมีสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนลิขสิทธิ์หรือบุคคลอื่นใดบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลงหรือทำโดยประการอื่นใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง หรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ และเมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ทายาทของผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะฟ้องร้องบังคับตามสิทธิดังกล่าวได้ตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นได้ด้วยตาม มาตรา

¹⁵ มาตรา 15 (3) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

18 ฉะนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์จึงได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ให้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการแสวงหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ (Economic Right) รวมทั้งได้รับความคุ้มครองสิทธิทางศีลธรรม (Moral Right) ซึ่งเป็นสิทธิในการปกป้องชื่อเสียงเกียรติคุณของเจ้าของลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นอีกด้วย (The Right to Protect His Reputation and Honour)¹⁶

ดังนั้นในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปัจจุบันนี้ การคุ้มครองลิขสิทธิ์มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์มากขึ้น เนื่องจากอุตสาหกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Industry) เป็นอุตสาหกรรมที่ต้องอาศัยวัตถุดิบสำคัญในการผลิตจากการสร้างงานที่มีจุดกำเนิดจากความคิดสร้างสรรค์ เช่น การสร้างงานอันมีลิขสิทธิ์ การประดิษฐ์และการออกแบบผลิตภัณฑ์¹⁷ ซึ่งทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถทำรายได้จากงานอันมีลิขสิทธิ์ ตัวอย่างเช่น การที่ Hollywood และ Disneyland ที่มีการสร้างงานภาพยนตร์ออกเผยแพร่ ซึ่งสามารถทำรายได้ทั้งในสหรัฐอเมริกาและต่างประเทศได้อย่างมหาศาล โดยเก็บค่าลิขสิทธิ์จากการทำซ้ำ ดัดแปลง จำหน่าย ให้เช่า คัดลอก เลียนแบบ ทำสำเนา โดยทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนหรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ¹⁸ โดยการแสวงหาผลประโยชน์จากสิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ นั้น จึงเป็นสิ่งที่นำไปสู่มูลค่าทางเศรษฐกิจ ซึ่งมีส่วนสนับสนุนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อเป็นประโยชน์ที่จะช่วยให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นเติบโตก้าวหน้าอย่างมั่นคง นอกจากนี้มูลค่าในตัวงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ นั้นจะมีมูลค่ามากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับความสามารถของตัวผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในการที่จะสร้างมูลค่าของงานลิขสิทธิ์นั้น ๆ ต่อไป

2.1.4 อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ย่อมที่จะมีสิทธิผูกขาดในงานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อการแสวงหาผลประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นแต่เพียงผู้เดียว ซึ่งอายุในการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ประเภทลิขสิทธิ์ เพื่อตอบแทนความมานะอุตสาหะและความเพียรพยายามของผู้สร้างสรรค์ในการสร้างงานอันมีลิขสิทธิ์ กฎหมายจึงกำหนดเวลาหรืออายุแห่งการคุ้มครองให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในการแสวงหาผลประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ได้อย่างเต็มที่ในช่วงเวลาแห่งการคุ้มครอง โดยแยกอายุแห่งการคุ้มครองในแต่ละประเภทได้ดังต่อไปนี้

- อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือศิลปกรรม (ซึ่งไม่รวมถึงงานภาพถ่ายและงานศิลปะประยุกต์) มีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และมีอยู่ต่อไปอีก 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย

¹⁶ จีรศักดิ์ รอดจันทร์, ลิขสิทธิ์ หลักกฎหมายและแนววิธีปฏิบัติ เพื่อการคุ้มครองและการแสวงหาผลประโยชน์จากงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์, (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2555), 81.

¹⁷ เรื่องเดียวกัน, 93.

¹⁸ เรื่องเดียวกัน, 94.

- งานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียงหรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ อายุการคุ้มครอง มีอยู่ 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น หรือ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก

- งานศิลปะประยุกต์ อายุการคุ้มครองมีอยู่ 25 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานหรือ 25 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก

ทั้งนี้เมื่องานอันมีลิขสิทธิ์หมดอายุการคุ้มครองแล้ว งานนั้นก็จะตกเป็นสาธารณสมบัติ บุคคลใดก็ตามสามารถนำงานนั้นไปใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์นั้น ๆ อีก¹⁹

2.1.5 การละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์ แบ่งเป็น 2 ประเภทตามลักษณะของการกระทำ อันได้แก่ (1) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง (Primary Infringement) และ (2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม (Indirect Infringement) ซึ่งการละเมิดโดยตรงนั้นคือ การกระทำการฝ่าฝืนสิทธิอย่างใดอย่างหนึ่งในส่วนที่เป็นสาระสำคัญของงาน ซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์กระทำได้แต่เพียงผู้เดียว (Restricted Acts) โดยผู้กระทำการฝ่าฝืนไม่ได้รับอนุญาตหรือความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน

การกระทำการฝ่าฝืนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ คือ การทำซ้ำ ดัดแปลง หรือนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ไปเผยแพร่ต่อสาธารณชน ตลอดจนให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนางานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตโดยตามกฎหมายไทยนั้น การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงแบ่งเป็น 4 กรณีด้วยกัน อันได้แก่

กรณีที่ 1 การละเมิดลิขสิทธิ์งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม และงานสิ่งอื่นใดในแผนวรรณคดี แผนวิทยาศาสตร์หรือแผนศิลปะ

กรณีที่ 2 การละเมิดลิขสิทธิ์ งานโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง

กรณีที่ 3 การละเมิดลิขสิทธิ์งานแพร่เสียง แพร่ภาพ

กรณีที่ 4 การละเมิดลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์

ส่วนการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม ตามกฎหมายไทย คือ การกระทำให้บางอย่างที่มีใช้เป็นการกระทำละเมิดต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตรง แต่เป็นการกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดแก่งานที่ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตรงอีกต่อหนึ่ง โดยผู้กระทำได้รู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานนั้นได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งการกระทำดังกล่าวนี้ อาทิเช่น การกระทำการขาย ให้เช่า ให้เช่าซื้อ เผยแพร่ แจกจ่าย ฯลฯ

ดังนั้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อมล้วนสร้างความเสียหายให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในการแสวงหาผลประโยชน์และผลกำไรจากงานที่ตนได้เพียรพยายามอุตสาหะสร้างสรรค์

¹⁹ เรื่องเดียวกัน, 102.

ขึ้น²⁰ นอกจากนี้อีกครต่าง ๆ ไม่ว่าจะภาครัฐหรือเอกชนที่ได้ผลิตงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ อาทิเช่น ซอฟต์แวร์ เพลงหรือภาพยนตร์ ฯลฯ ควรที่จะคำนึงถึงการขยายตัวของตลาด และควรทำการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการที่เหมาะสมให้มากที่สุด อันจะนำไปสู่การกำหนดราคาให้เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์นั้น ๆ และกำลังซื้อของผู้ใช้ต่อไป ซึ่งอาจช่วยให้การละเมิดในงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ นั้นลดน้อยลงไป

นอกจากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวข้างต้นนั้น ยังมีหลักในการพิจารณาอีกว่าสิ่งใดไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งตามหลักทั่วไป การกระทำความผิดงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นจะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์อนุญาตหรือยินยอมให้กระทำการดังกล่าว การอนุญาตหรือการให้ความยินยอมนั้นอาจทำเป็นหนังสืออย่างเป็นทางการหรือไม่ก็ได้ เช่น จะไม่ถือว่าเป็นนักดนตรีสมัครเล่นได้ทำละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดนตรีกรรมหากเขาได้ทำสำเนางานเพลงโดยได้รับความยินยอมจากผู้ประพันธ์ทำนองเพลงผู้ซึ่งเป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น อนึ่ง ถ้าเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์มีหลายคน เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ทุกคนต้องอนุญาตและให้ความยินยอมด้วย (Torremans, 2005, p. 239 อ้างใน จิรศักดิ์ รอดจันทร์, 2555) และจะต้องใช้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นอย่างเป็นธรรมด้วย

ซึ่งหลักเกณฑ์การใช้งานอันมีลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรมตาม “คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม” มีรากฐานมาจากหลักกฎหมายที่บัญญัติอยู่ใน พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 การกระทำความผิดงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น เช่น การทำซ้ำหรือดัดแปลง ฯลฯ หากเป็นการกระทำตามหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้ จะถือว่าเป็นการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรม ซึ่งไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ อันได้แก่ (1) การกระทำโดยไม่ขัดต่อการแสวงหาผลประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ (2) การกระทำโดยไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร และ (3) ภายใต้อำนาจ (1) และ (2) การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งดังต่อไปนี้ ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์²¹ ได้แก่

- (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัว หรือญาติสนิท
- (3) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาล หรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

²⁰ เรื่องเดียวกัน, 103-114.

²¹ เรื่องเดียวกัน, 117.

(6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร

(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ²²

ฉะนั้นแล้วการกระทำที่จะเข้าข่ายยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ต้องเป็นการกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรม ในจำนวนที่เหมาะสม ตามความจำเป็น และเป็นการกระทำที่ไม่เป็นการแข่งขันต่อการแสวงหาประโยชน์ทางการพาณิชย์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือที่เรียกว่า “Fair Use” หรือ “Fair Dealing”²³ ทั้งนี้เมื่อมีการละเมิดต่องานอันมีลิขสิทธิ์แล้ว ผู้กระทำการละเมิดในงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์งานนั้น ๆ จึงต้องรับโทษในกรณีที่แตกต่างกันไป

2.1.5.1 การกำหนดโทษในการละเมิดลิขสิทธิ์

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้บัญญัติบทลงโทษในทางอาญาแก่ผู้ที่กระทำความผิดในการละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อเป็นการเยียวยาความเสียหาย มาตรการในการลงโทษตามที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 บัญญัติไว้มีความสอดคล้องกับข้อกำหนดของ TRIPs Agreement ซึ่งกำหนดว่า ประเทศสมาชิกของ TRIPs Agreement ต้องมีมาตรการเยียวยาความเสียหายต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งมาตรการเยียวยาดังกล่าวต้องมีโทษจำคุก และ / หรือโทษปรับเงินที่เพียงพอที่จะหยุดยั้งการกระทำละเมิดได้ โดยการกระทำละเมิดในลิขสิทธิ์นั้นได้มีบทกำหนดโทษแต่ละกรณีของการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังต่อไปนี้

- โทษสำหรับการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง
- โทษสำหรับการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์โดยทางอ้อม
- โทษสำหรับผู้ไม่กระทำการตามคำสั่งของคณะกรรมการลิขสิทธิ์
- โทษสำหรับผู้กระทำการขัดขวางการปฏิบัติงานของพนักงานเจ้าหน้าที่
- โทษสำหรับผู้กระทำความผิดซ้ำ
- โทษสำหรับนิติบุคคลที่กระทำความผิด
- การริบสิ่งที่ใช้ในการกระทำละเมิด

²² มาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

²³ จีรศักดิ์ รอดจันทร์, ลิขสิทธิ์ หลักกฎหมายและแนววิธีปฏิบัติ เพื่อการคุ้มครองและการแสวงหาผลประโยชน์จากงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์, 128.

- ค่าปรับตามคำพิพากษาให้ตกเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์กึ่งหนึ่ง

ดังนั้น การกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวผู้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์จะได้รับโทษที่แตกต่างกันไปแล้วแต่ฐานความผิด โดยมีโทษทั้งปรับ จำคุก หรือทั้งจำทั้งปรับ เป็นต้น ทั้งนี้การกระทำความผิดในการละเมิดลิขสิทธิ์ที่กระทำไปโดยเพื่อการค้า ผู้กระทำความผิดต้องรับโทษที่หนักขึ้นกว่าฐานความผิดอื่น ๆ อีกด้วย และบรรดาสิ่งที่ได้ทำขึ้นซึ่งเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ให้ตกเป็นกรรมสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือนักแสดง ศาลไม่มีอำนาจพิพากษาให้ยึดหรือทำลายสิ่งที่ได้ทำขึ้นอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และค่าปรับที่จำเลยได้ชำระตามคำพิพากษาให้ตกเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือนักแสดงเป็นจำนวนกึ่งหนึ่ง²⁴

2.1.6 ข้อแตกต่างระหว่างลิขสิทธิ์กับทรัพย์สินประเภทอื่น

จากที่ได้ศึกษามาแล้วข้างต้นว่าลิขสิทธิ์เป็นหนึ่งในประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มียุโรปรางที่กฎหมายกำหนดสมมติขึ้นให้มีตัวตน การที่วัตถุมีรูปร่างบางอย่างเป็นสิ่งที่มีทรัพย์สินทางปัญญา แต่ไม่ได้หมายความว่า ทรัพย์สินทางปัญญาคือวัตถุที่มีรูปร่างนั้น หากแต่เป็นสิทธิบางประการที่มีอยู่เหนือวัตถุดังกล่าว ส่วนสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่มีอยู่เหนือตัววัตถุนั้นจะมีขอบเขตมากน้อยเพียงใดย่อมเป็นไปตามที่กฎหมายกำหนดไว้ ยกตัวอย่าง เช่นเรื่องสิทธิในลิขสิทธิ์ของการเป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น อาทิเช่น หนังสือนิยายซึ่งเป็นวรรณกรรมอันมีลิขสิทธิ์ 1 เล่มเป็นวัตถุที่มีรูปร่างที่มีลิขสิทธิ์คุ้มครองอยู่ โดยลิขสิทธิ์ในหนังสือเล่มดังกล่าว ได้แก่ สิทธิในอันที่จะทำซ้ำ ดัดแปลง และเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยลิขสิทธิ์ในหนังสือย่อมเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งอาจเป็นผู้ประพันธ์ นายจ้างของผู้ประพันธ์ หรือผู้รับโอนลิขสิทธิ์จากผู้ประพันธ์ก็ได้ แล้วแต่กรณี

ด้วยเหตุผลที่ว่า “ลิขสิทธิ์” เป็นสิทธิทางทรัพย์สินทางปัญญา และเป็นทรัพย์สินอย่างหนึ่งที่มีราคาและถือเอาได้ เมื่อพิจารณาตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 138 ซึ่งกำหนดนิยามของทรัพย์สินไว้ว่า ให้หมายความรวมทั้งทรัพย์สินและวัตถุไม่มีรูปร่าง ซึ่งอาจมีราคาและอาจถือเอาได้นั้น จะเห็นได้ว่า ทรัพย์สินทางปัญญาจัดเป็นทรัพย์สินประเภทหนึ่ง โดยมีลิขสิทธิ์เป็นหนึ่งในประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา จึงอาจกล่าวได้ว่า ลิขสิทธิ์นั้นเป็นสิทธิทางทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้รับการคุ้มครองโดยกฎหมาย และได้รับการคุ้มครองเพื่อประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับการคุ้มครองในลักษณะของทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งผู้ที่ได้รับการคุ้มครองอาจหาประโยชน์ในทางเศรษฐกิจจากงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ตามขอบเขตที่บัญญัติไว้ในกฎหมาย ดังนั้นเมื่อลิขสิทธิ์ก่อให้เกิดประโยชน์เช่นนี้ ย่อมทำให้ลิขสิทธิ์อาจมีราคา และมูลค่าได้

นอกจากนี้การได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย เพื่อประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ แม้สิ่งที่สร้างสรรค์จะไม่ใช่วัตถุที่มีรูปร่างอันจะเข้าครอบครองตามความหมายของสิทธิ

²⁴ เรื่องเดียวกัน, 161-164.

ครอบครองที่ปรากฏในกฎหมายไทย แต่การที่รัฐให้การคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์งานในทุกประเภทให้ใช้สิทธิตามที่คุ้มครองเนื่องงานสร้างสรรค์ได้ ย่อมแสดงให้เห็นว่า ลิขสิทธิ์รวมถึงทรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ อาจถือเอาเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์งานได้เช่นกัน

หากพิจารณาในแง่ของสิทธิโดยพิจารณาสิทธิที่มีทรัพย์สินเป็นวัตถุแห่งสิทธิ โดยการพิจารณาดังกล่าวนั้นวางอยู่บนรากฐานความสัมพันธ์กับสิทธิกับระบบกฎหมายไทยของประเทศไทย โดยอาจแบ่งแยกสิทธิได้ดังจำกล่าวต่อไป²⁵ คือ สิทธิที่มีทรัพย์สินเป็นวัตถุแห่งสิทธิ เช่น สิทธิทางหนึ่งที่มีสิทธิต่าง ๆ ที่บัญญัติอยู่ในบรรพ 2 ว่าด้วยหนี้ ของประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ทรัพย์สินที่เป็นวัตถุแห่งสิทธิ ต่อไป คือ ทรัพย์สิน เช่น ทรัพย์สินต่าง ๆ ที่บัญญัติอยู่ในบรรพ 4 ว่าด้วยทรัพย์สินของประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ทรัพย์สินที่เป็นวัตถุแห่งสิทธิ ต่อไป คือ สิทธิที่เสมือนทรัพย์สิน เช่น สิทธิในปะทานบัตรเมืองแร่ สิทธิในปะทานบัตรป่าไม้ ตามกฎหมายที่ให้อำนาจแก่เอกชนฉบับต่าง ๆ เช่น พระราชบัญญัติแร่ พ.ศ. 2510 เป็นต้น และสิทธิที่แตกต่างจากสิทธิดังที่กล่าวมานั้น คือ สิทธิทางทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ ที่กฎหมายให้ความคุ้มครอง ซึ่งเป็นสิทธิในสิ่งที่ไม่มีการรูปร่าง อาทิเช่น ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร สิทธิในเครื่องหมายการค้า เป็นต้น

นอกจากนี้ข้อพิจารณาเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาดังที่กล่าวมาข้างต้น จุมพล ภิบุญสุนันต์ ยังเสนอหลักการพิจารณาเกี่ยวกับลักษณะของทรัพย์สินทางปัญญาเพิ่มเติมว่า

“หลักพิจารณาเกี่ยวกับลักษณะของทรัพย์สินทางปัญญาประกอบด้วยลักษณะเฉพาะสำคัญ 3 ประการ คือ (1.1) ลักษณะที่ไม่มีการรูปร่าง (Intangible Form) (1.2) ลักษณะที่เป็นสิทธิผูกขาด (Monopoly Right) และ (1.3) ความจำเป็นในการสร้างความสมดุล (Need to Balance) ระหว่างผลประโยชน์ของสาธารณะกับผู้สร้างสรรค์”²⁶

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่า “ลิขสิทธิ์” ก็เป็นหนึ่งในทรัพย์สินทางปัญญาเช่นกัน ฉะนั้นจึงมีความแตกต่างจากทรัพย์สินประเภทอื่น ๆ โดยเฉพาะทรัพย์สินที่เป็นทรัพย์สินที่แสดงออกจากความคิดสร้างสรรค์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นวัตถุแห่งสิทธิ ลิขสิทธิ์จึงมีลักษณะที่ไม่มีการรูปร่าง เหมือนเช่นทรัพย์สินและทรัพย์สินโดยทั่วไป ทั้งนี้ลิขสิทธิ์แม้จะไม่มีรูปร่างลักษณะรูปร่างทางกายภาพ แต่ลิขสิทธิ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานประเภทต่าง ๆ นั้นขึ้นมาทุกอย่างย่อมเป็นสิ่งที่จับต้อง และมีราคา มีมูลค่าที่เจ้าของลิขสิทธิ์จะถือเอาได้อย่างเช่นเดียวกับทรัพย์สินและทรัพย์สินโดยทั่วไปด้วย นอกจากนี้การคุ้มครองในงานอันมีลิขสิทธิ์ของรัฐผ่านทางกฎหมายจึงทำให้ลิขสิทธิ์มีลักษณะผูกขาด

²⁵ วริยะ นามศิริพงศ์พันธ์, คำอธิบายประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ บรรพ 4 ทรัพย์สิน, (กรุงเทพฯ: เดือนตุลา, 2547), 18.

²⁶ จุมพล ภิบุญสุนันต์, หลักเหตุผลของการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (วิทยานิพนธ์นิติศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2552), 489.

โดยตัวผู้ทรงสิทธิ ในอีกทางหนึ่งรัฐก็ต้องสร้างความสมดุลระหว่างผลประโยชน์ที่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์อันเป็นผู้ทรงสิทธิได้รับกับประโยชน์สาธารณะชนด้วยการจำกัดระยะเวลาในการผูกขาดสิทธิดังกล่าว หรือกำหนดเงื่อนไขในการคงไว้ซึ่งสิทธิในการหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า การจำกัดระยะเวลาการผูกขาดสิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ นั้นอาจทำให้ด้อยค่าเมื่อถึงเวลาที่ไม่สามารถผูกขาดสิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์ การที่เวลาผ่านไปจนใกล้จะหมดการคุ้มครองก็ยิ่งทำให้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นด้อยค่าลง การจำกัดระยะเวลาการคุ้มครองจึงส่งผลให้งานอันมีลิขสิทธิ์สิ้นค่าไปอย่างแน่นอน ซึ่งเป็นข้อแตกต่างกับทรัพย์สินอื่นโดยทั่วไปที่ขาดตลาดแข่งขันสมบูรณ์รองรับ เช่น งานศิลปะ วัตถุโบราณ และทรัพย์สินอื่นๆ อีกมากมาย (ลักษณะที่สำคัญของตลาดแข่งขันสมบูรณ์ 5 ประการ ประกอบด้วย (1) มีผู้ซื้อและผู้ขายจำนวนมาก (2) สินค้ามีลักษณะเหมือนกัน (3) การเคลื่อนย้ายปัจจัยโดยเสรี (4) ไม่มีอุปสรรคในการเข้าออกตลาด (5) ผู้บริโภคหรือผู้ผลิตมีความรู้ตลาดอย่างสมบูรณ์)²⁷ ซึ่งความผันผวนของมูลค่าของทรัพย์สินเหล่านั้นอิงกับสภาพสังคม เศรษฐกิจ ในเวลาที่มีการประเมินมูลค่า แต่โดยส่วนใหญ่ทรัพย์สินที่ขาดตลาดแข่งขันสมบูรณ์รองรับเช่นนี้จะยิ่งทวีมูลค่ามากขึ้นเมื่อกาลเวลาผ่านไป แต่ก็อาจมีบางชิ้นที่อาจจะด้อยค่าลงไปขึ้นอยู่กับสภาพสังคม เศรษฐกิจในเวลานั้นด้วย

การทำงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ มีความแน่นอนในเวลาคู่ครองสิทธิเป็นเหตุให้การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญาอื่นมีความแตกต่างไปจากการประเมินมูลค่าทรัพย์สินไม่มีรูปร่างชนิดอื่น หรือรวมไปถึงแตกต่างไปจากทรัพย์สินมีรูปร่างแต่ขาดตลาดแข่งขันสมบูรณ์รองรับ เพราะงานอันมีลิขสิทธิ์รวมไปถึงทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่นมีความแน่นอนชัดเจนในการสิ้นค่า และถือเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ประเมินมูลค่าจะต้องนำปัจจัยเกี่ยวกับเวลาในการคุ้มครองสิทธิเข้าไปในการพิจารณาเลือกหาวิธีการประเมินและในการประเมินมูลค่า ลิขสิทธิ์รวมถึงทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่นนั้นบางวิธีนั้นถือว่า เวลาในการคุ้มครองเป็นตัวแปร (ตัวแปร คือคุณลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถแปรเปลี่ยนค่าได้) สำคัญของการประเมินมูลค่าด้วย หากไม่ตระหนักถึงความแน่นอนในการสิ้นอายุการคุ้มครองแล้ว อาจทำให้เลือกวิธีการประเมินมูลค่ามาไม่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ หรือมีเช่นนั้นแล้วผลของการประเมินมูลค่าก็จะคลาดเคลื่อนไม่น่าเชื่อถือได้

2.1.7 ความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์

ในสังคมโลกปัจจุบันทรัพย์สินทางปัญญามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจยุคใหม่ โดยเฉพาะในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ ที่มุ่งเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มขององค์กรธุรกิจ โดยองค์กร

²⁷ สถาบันสังคมศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, ความหมายและประเภทของตลาด [Online], 2558. แหล่งที่มา <http://social.obec.go.th/library/document/sumrit/economy-ppt-03.pdf>.

ธุรกิจมักจะสร้างสรรค์การแสดงออกทางความคิด (Expression of idea) และครอบครองงานอันมีลิขสิทธิ์รวมถึงทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น ๆ ในฐานะสินทรัพย์ประเภทหนึ่งและหารายได้จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ หรือใช้งานอันมีลิขสิทธิ์เป็นเครื่องมือในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่งานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ลิขสิทธิ์รวมถึงทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่นจึงเป็นทรัพย์สินที่สำคัญต่อการจัดทำบัญชีสินทรัพย์ขององค์กรธุรกิจ นอกจากนี้งานลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลยังมีความสำคัญต่อหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อพัฒนารูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ ให้ทันสมัยต่อโลกดิจิทัล ฉะนั้นการประเมินมูลค่าจึงมีบทบาทสำคัญควบคู่กันมาด้วย โดยเฉพาะการประเมินมูลค่าของลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลที่มีความต่างกันในรูปแบบของงานลิขสิทธิ์จากยุคก่อน ๆ ที่ยังไม่เจริญก้าวหน้าเหมือนยุคดิจิทัลนี้ ดังที่กล่าวมานี้จะเห็นว่าการประเมินมูลค่าเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจทั้งในส่วนของผู้ประกอบการเอง หรือเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมไปถึงในส่วนของเจ้าหน้าที่ฝ่ายรัฐ ซึ่งทำหน้าที่ในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในทุกประเภท รวมไปถึงเจ้าของงานลิขสิทธิ์ และผู้ติดต่อซื้อขาย หรืออนุญาตให้ใช้สิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ ด้วย

ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นฝ่ายใดจึงควรทำความเข้าใจถึงความคิดพื้นฐานไว้เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติหน้าที่ในองค์กรของตนให้อย่างเป็นธรรม และเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไปอย่างมากที่สุด

2.2 การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา

การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาถือเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินนโยบายการเปลี่ยนแปลงสินทรัพย์เป็นทุนของรัฐบาล ในทางปฏิบัติทรัพย์สินทางปัญญาเป็นส่วนหนึ่งของสินทรัพย์ที่ไม่มีตัวตน (Intangible Assets) จึงทำให้การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญามีความละเอียดอ่อนมาก

การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญานั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างโอกาสให้กับเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาในประเภทต่าง ๆ อย่างเช่นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์งานของเจ้าของลิขสิทธิ์ ให้ได้จดทะเบียน หรือแจ้งข้อมูลไว้กับกรมทรัพย์สินทางปัญญา สามารถใช้เอกสารแสดงสิทธิเหล่านั้นเข้าถึงแหล่งเงินทุนในระบบ และนำทรัพย์สินทางปัญญาที่มีอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ และเกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจอย่างสูงสุด

นอกจากนี้ การแปลงทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทุนจะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้ประกอบการเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาตื่นตัวในการนำทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น ๆ มาจดทะเบียน หรือแจ้งข้อมูลทรัพย์สินทางปัญญาเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย และทำให้ผู้คิดค้นงานสร้างสรรค์ในทุกประเภทได้รับสิทธิและการคุ้มครองอย่างเต็มที่ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้มีการใช้ประโยชน์ในทรัพย์สินทางปัญญาทุกประเภทเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า ในยุคที่มีความเป็นดิจิทัลอย่างปัจจุบันนี้ ที่มีทั้งเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการสร้างความรวดเร็ว สะดวกแก่การที่เจ้าของงานสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล และองค์กรต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคเอกชน หรือรัฐวิสาหกิจต่าง ๆ ได้สร้างสรรค์งานนั้นๆ ขึ้นมา ล้วนแล้วก็มีความต้องการด้านทรัพย์สินทางปัญญาในทุกองค์กร ซึ่งก็เพื่อพัฒนางานสร้างสรรค์ของตนเองให้มีประสิทธิภาพและทันต่อยุคสมัยมากขึ้น ฉะนั้นแล้วการประเมินมูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญาจึงเป็นศาสตร์ที่มีความสำคัญเช่นเดียวกับสินทรัพย์ทั่วไปในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้

2.2.1 ความเบื้องต้นทั่วไปของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา (IP Valuation)

ในระบบเศรษฐกิจรอบ 100 ปีก่อนที่ผ่านมา ที่ดินและแรงงานเป็นปัจจัยหลักของการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ เนื่องจากความผูกพันระหว่างการใช้แรงงานเข้มข้นบนผืนดินซึ่งได้แปรเปลี่ยนมาเป็นผลผลิตทางการเกษตรสร้างมูลค่าให้แก่เศรษฐกิจของประเทศและสังคมผ่านการค้าขายและแลกเปลี่ยน ครั้นเมื่อเทคโนโลยีพัฒนาก้าวหน้าไกลพร้อมกับการพัฒนาระบบเศรษฐกิจการเงินของสังคมเงินตราได้ปริวรรตเป็นทุนอย่างหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้เป็นสื่อกลางในการซื้อขายแลกเปลี่ยนได้อย่างเสรีเงินเป็นทั้งเครื่องมือในการบ่งชี้มูลค่าของสินค้า ผลิตภัณฑ์และบริการ พร้อมทั้งในขณะเดียวกันความก้าวหน้าของตลาดเงิน ตลาดทุนก็ได้ทำให้เงินกลายเป็นสิ่งที่มีมูลค่าในตัวของมันเองสามารถสร้างรายได้จากการซื้อขายแลกเปลี่ยนหรือรับฝาก ในที่สุดแล้ว เงินตราก็ได้กลายเป็นทุนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในระบบเศรษฐกิจ สามารถใช้ในการแลกเปลี่ยนได้ทั้งที่ดินและแรงงาน จากเดิมที่เป็นเพียงเครื่องมือสื่อกลางในการติดต่อทำมาค้าขายจนกระทั่งคำว่า เงิน และทุน ในบางครั้งก็ใช้สื่อความหมายว่าเป็นสิ่งเดียวกัน ซึ่งเงินในแง่ของการดำเนินธุรกิจมักจะใช้คำว่าทุนแทน และเมื่อทุนกลายเป็นปัจจัยหลักในการประกอบธุรกิจ ทุนจึงอาจใช้ในการตีมูลค่าของสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่วัตถุดิบ เครื่องมือ อุปกรณ์ตลอดจนตัวสินค้าและบริการเอง²⁸

ปัจจุบันเป็นยุคสมัยที่เศรษฐกิจในสังคมโลกขับเคลื่อนด้วยความรู้เป็นหลัก เพราะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นไปอย่างรวดเร็วและแพร่หลาย ประกอบกับความเจริญทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะการขยายตัวของการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น ทำให้ต้นทุนในการแสวงหาและแพร่กระจายความรู้ถูกลงมาก ฉะนั้นความรู้ใหม่ ๆ ก็นำไปสู่การพัฒนาธุรกิจใหม่ ๆ เป็นวิวัฒนาการเช่นนี้เรื่อยไป จึงได้กล่าวกันว่าเศรษฐกิจในปัจจุบันมีความรู้เป็นแรงขับเคลื่อน

เมื่อความรู้กลายเป็นปัจจัยสำคัญแล้ว ความรู้จึงได้ถูกพัฒนามุมมองจนกลายเป็น ทรัพย์สินประการหนึ่ง ที่จับต้องไม่ได้แต่ได้รับการพิทักษ์ปกป้องโดยระบบสังคม ระเบียบ กฎหมาย ผู้ที่มีสิทธิในความรู้นั้น จะเป็นผู้ที่ถือครองทรัพย์สินอย่างหนึ่ง เฉกเช่นเดียวกับการถือถือทรัพย์สินอื่น เช่น บ้าน

²⁸ ปรีดา ยังสุขสถาพร, เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา, (กรุงเทพฯ: Thaicoon Book, 2548).

รยยนต์ ทองคำ โดยมีการบัญญัติคำศัพท์ให้เป็นพิเศษว่าเป็น ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property:IP)

ดังนั้น ทรัพย์สินทางปัญญา จึงเป็นสิ่งที่สามารถครอบครองได้ โดยรัฐรับรองสิทธิในการครอบครองดังกล่าวในรูปของสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร ลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า ฯลฯ ผู้ที่เป็นเจ้าของจึงมีสิทธิในการใช้ ดัดแปลง ทำซ้ำ แก้ไข ประการใดก็ได้ตราบเท่าที่ไม่ไปกระทบสิทธิของผู้อื่น สิทธิที่ว่ำนีรรวมไปถึงการซื้อและขายตัวของสิทธิเองด้วย เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ทรัพย์สินทางปัญญาจึงเป็นทรัพย์สินที่อาจมีค่า มีราคา สามารถมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนได้²⁹

ปัญหาเกิดขึ้นเมื่อผู้เป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา หรืออีกนัยหนึ่งคือผู้สร้างความรู้หรือเจ้าของความรู้ นั้น ต้องการนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการผลิตสินค้าและบริการ บางกรณีอาจมี “ทุน” ไม่พอ จำเป็นต้องกู้ยืมบุคคลหรือสถาบันการเงินเพื่อให้ได้ “ทุน” มาใช้ในการเริ่มต้นผลิตเชิงอุตสาหกรรม โดยปกติการกู้ยืมมักจะต้องใช้บุคคลหรือหลักทรัพย์ต่าง ๆ ในการค้ำประกัน ซึ่งหลักทรัพย์ที่นำมาใช้ในการค้ำประกันที่นิยมใช้กันมากที่สุดคือ ที่ดิน โดยผู้กู้เพียงแค่แสดงหลักฐานโฉนดที่ดิน หรือหนังสือสำคัญแสดงสิทธิในที่ดินเพื่อใช้ในการค้ำประกันการกู้ยืม สถาบันการเงินที่ปล่อยกู้ ก็จะทำให้การประเมินมูลค่าของที่ดินนั้นและจะกำหนดวงเงินกู้โดยพิจารณาจากฐานมูลค่าของที่ดินนั่นเอง

ในเมื่อทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทรัพย์สินอย่างหนึ่งเฉกเช่นที่ดิน ในทางทฤษฎีจึงสมควรใช้แทนกันได้ แต่ในทางปฏิบัตินั้น กลับไม่เป็นที่ยอมรับ เจ้าของความรู้จึงไม่สามารถแปลงทรัพย์สินทางปัญญาให้เป็นทุนได้ ในขณะที่เอกสารในการแสดงสิทธิเป็นแผ่นกระดาษเหมือนกัน เพียงแต่โฉนดที่ดินนั้นสามารถกำหนดมูลค่าที่ชัดเจนได้ ส่วนความรู้หรือทรัพย์สินทางปัญญากลับทำไม่ได้ ทั้ง ๆ ที่เราอ้างว่าความรู้ เป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญของเศรษฐกิจ แต่กลายเป็นว่าไม่สามารถกำหนดมูลค่าให้แก่ความรู้ได้ ยังคงต้องอาศัยที่ดินเป็นเครื่องมือซึ่งไม่แตกต่างจากเศรษฐกิจเกษตรเมื่อ 100 ปีก่อน

ในทางกลับกันหากเราต้องการสนับสนุนให้เกิดธุรกิจนวัตกรรมซึ่งเป็นการสร้างสิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคมนั้น สมควรได้รับการสนับสนุนทั้งจากภาครัฐและเอกชนด้วย³⁰

ทั้งนี้หากประเทศต้องการเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจโดยใช้ฐานความรู้จริง จำเป็นต้องสร้างกลไกใหม่ขึ้นมาเพื่อให้มีการแปลงทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทุนได้ ซึ่งทั้งนี้จะต้องอาศัยกลไกการประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญา (IP Valuation) ที่มีความน่าเชื่อถือเพียงพอ สามารถชี้มูลค่าที่แท้จริงของทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นมูลค่าในความหมาย และนัยยะที่ต่างจากมูลค่าของที่ดิน เพราะ

²⁹ เรื่องเดียวกัน.

³⁰ เรื่องเดียวกัน, 18.

เทคโนโลยีในทรัพย์สินทางปัญญานั้นประกอบด้วยมูลค่าทั้งทางด้านการผลิตในอนาคตซึ่งเป็นมูลค่าทางธุรกิจ โอกาสในการผลิตซึ่งรับการคุ้มครองในช่วงระยะเวลาหนึ่งตามสิทธิบัตร และมูลค่าของการคิดค้นความรู้ การประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาจึงต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้หลากหลายทั้งทางการเงินและเทคโนโลยี โดยบางกรณีอาจต้องทำการเปรียบเทียบกับทรัพย์สินทางปัญญาที่มีความคล้ายคลึงกันนอกประเทศด้วย ดังนั้นหากการประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาที่มีความน่าเชื่อถือแล้ว ก็เท่ากับว่าสามารถแปลงทรัพย์สินทางปัญญาให้เป็นทุนได้สำเร็จและหลายปัญหาช่องว่างเรื่องทุนในการประกอบการให้หมดไป อันจะเป็นการส่งเสริมให้มีการสร้างความรู้เพื่อนำไปสู่เชิงพาณิชย์มากขึ้น และทำให้เศรษฐกิจของประเทศพัฒนาเป็นเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยความรู้อย่างแท้จริงในที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า ในระบบเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นเมื่อ 100 ปีก่อนที่ผ่านมาที่ดินและแรงงานเป็นปัจจัยหลักของการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ แต่กับยุคที่มีความเป็นดิจิทัลอย่างปัจจุบันนี้ทรัพย์สินทางปัญญาทุกประเภทย่อมมีบทบาทมากยิ่งขึ้นในทุก ๆ องค์กร ซึ่งเข้ามาสู่ยุคที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยอย่างปัจจุบันนี้เป็นอย่างมาก รวมไปถึงทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ก็มีหลากหลายรูปแบบและทันสมัยเหมาะสมกับยุคที่มีความเป็นดิจิทัลมากขึ้น ทั้งนี้เมื่อจะมีการซื้อขาย หรือการโอนสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาให้กันย่อมต้องมีการประเมินมูลค่าของทรัพย์สินที่เกิดจากการสร้างสรรค์งานนั้นก่อนที่จะกลายไปสู่การแปลงทรัพย์สินทางปัญญาให้เป็นทุนได้ต่อไป

2.2.2 ความหมายของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา

การประเมินมูลค่า หรือ Valuation คือ การดำเนินการประมาณการหรือการกำหนดจำนวนเงินหรือมูลค่าของบางสิ่งโดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญด้านการประมาณการเป็นพิเศษ³¹ ตัวอย่างของการประเมินมูลค่าที่พบเห็นกันทั่วไปคือ การประเมินมูลค่าสังหาริมทรัพย์ ซึ่งเป็นการประเมินหามูลค่าทั้งมูลค่าเป็นจำนวนเงิน คุณค่า หรือราคาโดยผู้เชี่ยวชาญโดยการพิจารณาไปถึงธรรมชาติของวัตถุที่ประเมินและแปลความหมายออกมาเป็นมูลค่าปัจจุบัน

การประเมินมูลค่าอาจนำมาใช้กับสิ่งอื่นนอกเหนือจากสังหาริมทรัพย์ได้ อาทิเช่น การประเมินมูลค่าของทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่าง (Intangible Asset)³² ซึ่งมีการปฏิบัติกันมากขึ้นในปัจจุบัน โดยเฉพาะในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ที่ทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่างประเภทหนึ่งกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินธุรกิจในปัจจุบัน ในแวดวงการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทาง

³¹ The American Bar Association, *Intellectual property valuation: A primer for indentifying and determining value*, (Chicago: American Bar Association, 2005), 28.

³² ปรีดา ยังสุขสถาพร, *เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา*.

ปัญญาจึงได้มีการค้นหาวิธีการต่าง ๆ รวมถึงแนวทางที่จะประเมินมูลค่าในรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อให้ทันสมัยต่อยุคที่ต่างกันทางด้านเทคโนโลยี ทั้งนี้เพื่อให้เป็นมาตรฐานและสะท้อนมูลค่าที่แท้จริงของทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย และเหมาะสมกับประเภทของงานสร้างสรรค์ รวมถึงรูปแบบงานสร้างสรรค์ที่เป็นดิจิทัลอย่างในปัจจุบันนี้ด้วย

ดังนั้นเมื่อนำการประเมินมูลค่ามาใช้กับทรัพย์สินทางปัญญาจึงกล่าวได้ว่า การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา หมายถึง การดำเนินการ ประเมินการหรือการกำหนดจำนวนเงินหรือมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาโดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินมูลค่าเป็นพิเศษ โดยเพื่อการประเมินมูลค่าทางตลาดทรัพย์สินทางปัญญาในการซื้อขาย ตกลง โอนสิทธิ ฯลฯ ในทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละยุค ซึ่งจะกล่าวถึงในบทถัดไป

อนึ่ง การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญานั้นมีลักษณะที่แตกต่างจากการประเมินมูลค่าทรัพย์สินประเภทอื่น โดยทรัพย์สินทางปัญญานั้นมีมูลค่าแปรผันไปตามช่วงอายุของทรัพย์สินทางปัญญา³³ ในแต่ละประเภทแตกต่างกันออกไป โดยอาจเป็นช่วงอายุในเศรษฐกิจ ยุคสมัยที่ต่างกัน หรือช่วงอายุทางกฎหมายก็ได้ เมื่อหมดช่วงอายุ คืออยู่ในสภาพที่ไม่อาจหวังกันสิทธิแต่เพียงผู้เดียว หรือผู้ทรงสิทธิไม่มีความต้องการในการหวังกันสิทธิแล้ว ทรัพย์สินทางปัญญาย่อมสิ้นค่าไปด้วย ดังนั้น นอกจากจะต้องนำหลักเกณฑ์การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับทรัพย์สินที่ขาดตลาดแข่งขัน สมบูรณ์หรือทรัพย์สินโดยทั่วไปมาใช้แล้ว การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ ยังผูกพันและต้องให้ความสำคัญกับช่วงเวลาหรือยุคสมัยที่แตกต่างและเปลี่ยนแปลงไปในการประเมินมูลค่าเป็นอย่างยิ่งด้วย ทั้งนี้หากมีกฎหมาย วิธีการ หรือแนวทางในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทเป็นการเฉพาะก็จะทำให้การประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินที่เกิดจากงานสร้างสรรค์มีความเหมาะสม ชัดเจน และน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

2.2.3 แนวปฏิบัติในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา

ก่อนการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในแต่ละประเภทย่อมที่จะมีแนวทางปฏิบัติมานานในองค์กรต่าง ๆ อาทิเช่น องค์กรเอกชน องค์กรรัฐ หรือหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งต้องมีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาทุกองค์กร ฉะนั้น การประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทั่วไปรวมถึงทรัพย์สินทางปัญญาจะช่วยให้เจ้าของทรัพย์สินทั่วไป หรือเจ้าของงานสร้างสรรค์ในทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ สามารถตัดสินใจได้ดีขึ้นในการจัดการทรัพย์สินดังกล่าวไปในทางที่เกิดประสิทธิผลมากที่สุด ในแง่ของการใช้ประโยชน์ การคุ้มครอง การซื้อ-ขาย แลกเปลี่ยน การวางแผน การเจรจาต่อรองหรือการจัดการธุรกิจ ซึ่งต่างต้องการข้อมูลเกี่ยวกับมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทและองค์กรที่มีการประเมิน

³³ ศรตม์ ดิษฐปาน, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2555), 21.

มูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาทั้งสิ้น โดยเฉพาะกิจกรรมดังต่อไปนี้ อันได้แก่ (1) **การอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Licensing)** คือองค์กรนั้น ๆ จะต้องบรรลุข้อตกลงในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิทรัพย์สินทางปัญญาของตนก่อน โดยจะต้องรู้ถึงความชัดเจนถึงทรัพย์สินทางปัญญาที่กำลังเจรจากันอยู่ว่ามีมูลค่าเท่าใด หากปราศจากข้อมูลตรงนี้ อาจทำให้คู่สัญญาทั้งสองปราศจากข้อมูลในการตกลงซึ่งไม่ได้ประโยชน์ทั้งสองฝ่ายได้ (2) **การยุบรวมควบกิจการ (Mergers and Acquisitions)** จากการเพิ่มขึ้นของ ความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาที่จับต้องไม่ได้โดยเฉพาะทรัพย์สินทางปัญญาต่อมูลค่าของตลาด ได้ทำให้การยุบรวมและควบกิจการทวีความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญามากยิ่งขึ้น ซึ่งความรู้ในเชิงลึกเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาในองค์กรต่าง ๆ จะส่งผลอย่างมากต่อความสำเร็จและความล้มเหลวของการยุบรวมและควบกิจการขององค์กรต่างๆ (3) **การเปรียบเทียบค่าใช้จ่าย** เมื่อตระหนักถึง ความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาในองค์กรของตนแล้ว ควรที่จะทำการวิเคราะห์และจำแนก ทรัพย์สินทางปัญญาของตนในรูปเอกสาร กระบวนการตรงนี้จะนำไปสู่มาตรการที่สำคัญ คือ การขอ ความคุ้มครองทางกฎหมายหรือการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา แต่ก็เหมือนกับการมีทรัพย์สินอื่น ๆ โดยทั่วไป นอกจากจะมีประโยชน์แต่ก็ยังมีค่าใช้จ่ายในการรักษาด้วย เช่น การรักษาสิทธิใน ทรัพย์สินทางปัญญาบางประเทศอาจมีค่าใช้จ่ายสูงมาก จึงต้องพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนว่า ทรัพย์สินทางปัญญานั้นจะสร้างรายได้กลับคืนมาเมื่อจดทะเบียนแล้วมากกว่ารายจ่ายที่ต้องเสียไปในการรักษาสิทธินั้นไม่ ดังนั้นหากไม่มีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาว่ามีค่าใช้จ่ายสูงกว่า ประโยชน์ที่จะได้รับนั้น ก็อาจจะเสียประโยชน์ในเรื่องดังกล่าวไปได้ (4) **การบริจาค / อุทิศ ทรัพย์สินทางปัญญา** ซึ่งบางประเทศมีการให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีแก่องค์กรต่าง ๆ ที่ยกทรัพย์สินทางปัญญาให้แก่องค์กรที่ไม่แสวงหากำไร เช่น มหาวิทยาลัย ซึ่งสามารถช่วยให้องค์กรนั้นสามารถยกระดับทรัพย์สินทางปัญญาและสถานภาพของตนในเชิงสังคมได้ และเพื่อต้องการพัฒนาต่อยอด ทั้งนี้อาจจะด้วยเหตุผลที่ว่าองค์กรนั้น ๆ และองค์กรที่ไม่แสวงหากำไรสามารถใช้ประโยชน์จาก ทรัพย์สินทางปัญญานั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าตน และในบางประเทศหน่วยงานที่รับผิดชอบ ด้านการพิจารณาให้สิทธิประโยชน์ทางภาษีจึงต้องทำการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้มีการ บริจาคเพื่อให้สามารถคำนวณจำนวนภาษีขององค์กรนั้น ๆ ที่จะขอยกเว้นหรือขอส่วนลดได้ (5) **การขายหรือการซื้อทรัพย์สินทางปัญญา** ซึ่งทรัพย์สินทางปัญญาในองค์กรนั้น ๆ อาจนำมาจำแนก แยกแยะออกมาจากทรัพย์สินอื่น ๆ ขององค์กร เพื่อนำมาขายได้อย่างอิสระ ดังนั้นจึงเป็นประโยชน์อย่าง ยิ่งที่จะต้องมีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาที่เหมาะสมของทรัพย์สินทางปัญญานั้น เพราะ การประเมินมูลค่านั้นจะช่วยให้คู่สัญญาที่จะทำการซื้อขายกันมีความมั่นใจในการซื้อหรือขาย ทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพ (6) **การร่วมลงทุนหรือการแสวงหาพันธมิตร** ซึ่งเป็นการให้ บริษัทหรือองค์กรต่าง ๆ ตั้งแต่สององค์กรขึ้นไปมารวมกัน เพื่อจัดตั้งธุรกิจร่วมลงทุน

(Joint Venture) หรือตกลงเป็นพันธมิตรทางยุทธศาสตร์ (Strategic Alliance) เพราะจะช่วยให้คู่สัญญาและผู้เกี่ยวข้องได้เข้าถึงข้อมูลค่าที่แท้จริงของคู่สัญญาฝ่ายตรงข้าม เนื่องจากมีการจำแนกระหว่างทรัพย์สินที่จับต้องได้และทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ชัดเจน โดยทำให้คู่สัญญาตัดสินใจได้ดีขึ้นว่าควรลงทุนในสัดส่วนเท่าใดขององค์กรใหม่นั้น ซึ่งอาจนำไปสู่การจัดตั้งองค์กรใหม่ได้ต่อไป (7) **การต่อสู้คดี** โดยเกิดจากการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา เมื่อเกิดกรณีนี้ขึ้นมาฝ่ายที่อ้างว่าถูกละเมิดก็จะทำการวิเคราะห์ความเสียหาย และทำการประเมินมูลค่าที่เจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาพึงจะได้รับการชำระ (8) **การค้ำประกันและการแปลงทรัพย์สินทางปัญญาให้เป็นทุน (Securitization)** ซึ่งต้องมีการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาก่อนที่จะมีการแปลงสินทรัพย์ดังกล่าวให้เป็นทุน ทั้งนี้เพื่อให้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นหลักทรัพย์ในการขอกู้ยืมเงินจากธนาคาร หรือเพื่อการอื่น ๆ อีก และ (9) **การประเมินขององค์กรสำหรับผู้ถือหุ้น** เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาที่บริษัทนั้นเป็นเจ้าของหรือได้อนุญาตให้ใช้สิทธิต่าง ๆ ³⁴

ดังนั้นเมื่อจะทำการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ จึงต้องที่จะมีการศึกษาถึงแนวทางปฏิบัติในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้นเพื่อนำไปสู่วิธีการประเมินมูลค่าเพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป

2.2.4 วัตถุประสงค์ของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา

เนื่องมาจากทรัพย์สินทางปัญญาที่เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของบุคคลทั่วไป และเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินธุรกิจสมัยใหม่ที่อาศัยทรัพย์สินทางปัญญาเป็นเครื่องมือในการดำเนินธุรกิจในยุคที่มีความเป็นดิจิทัล ซึ่งอาจทำให้ทรัพย์สินทางปัญญาเข้ามามีบทบาทสำคัญในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งนี้การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาอาจจะไม่ได้เกิดขึ้นเพื่อประโยชน์ระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังดำเนินการเพื่อวัตถุประสงค์อื่น ๆ อีก ซึ่งราคาของทรัพย์สินทางปัญญายังถูกกำหนดโดยราคาตลาดอยู่นั่นเอง เหมือนเช่นการประเมินทรัพย์สินโดยทั่วไป เพราะทรัพย์สินทางปัญญาทุกประเภทถือเป็นทรัพย์สินหนึ่งขององค์กรต่าง ๆ ที่จะต้องมีการประเมินมูลค่าโดยวัตถุประสงค์เพื่อการต่าง ๆ ดังที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้ ³⁵ อันได้แก่ (1) การประเมินมูลค่าขององค์กรผู้ถือหุ้น (2) การยุบรวมและควบกิจการของบริษัท (3) การจัดการ Buy-Out และ Buy-in (4) การแปรรูปหน่วยงานรัฐให้เป็นเอกชน (5) การระดมทุน (6) การเสนอขายหุ้นครั้งแรก (IPO) (7) การจัดทำรายงานการเงิน โดยเหตุผลในการประเมินมูลค่าตามข้อที่ (1) ถึง (7) นั้น เป็นเรื่องเกี่ยวกับมูลค่าของธุรกิจโดยภาพรวมเป็นหลักเท่านั้น ในขณะที่จะกล่าวถึงดังต่อไปนี้จะเป็นการเกี่ยวพันกับการซื้อขายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาโดยตรง รวมถึงการประเมินมูลค่าสินค้า

³⁴ ปรีดา ยังสุขสถาพร, เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา, 22-26.

³⁵ เรื่องเดียวกัน, 39 - 40.

ที่ผลิตขึ้นจากงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งมีดังต่อไปนี้ อันได้แก่ (1) การเข้าถือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาในประเภทต่างๆ (2) การอนุญาตให้ใช้สิทธิหรือการขออนุญาตใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาในประเภทต่างๆ (3) การลงทุนในทรัพย์สินทางปัญญาในประเภทต่าง ๆ (เพื่อต่อยอดทรัพย์สินทางปัญญานั้น)

นอกจากนั้นควรนำแนวปฏิบัติในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา ดังที่กล่าวมาแล้วในหัวข้อ (2.2.3) ทั้ง 9 แนวทางปฏิบัติในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญานั้น มาพิจารณาร่วมกับวัตถุประสงค์ของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาด้วย

ทั้งนี้ในงานอันมีลิขสิทธิ์ต่างๆย่อมมีมูลค่าทุกชนิดอยู่ในตัว เมื่อนำงานดังกล่าวออกไปสู่ตลาดเราต้องมีการประเมินมูลค่าในชิ้นงานนั้น ๆ ก่อนว่างานประเภทนั้น หรืองานรูปแบบนั้นมีมูลค่าเท่าใด จึงต้องมีการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ซึ่งมูลค่าในลิขสิทธิ์แต่ละรูปแบบย่อมแตกต่างกันออกไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย

จากที่กล่าวมานั้นโดยอาจแยกแยะวัตถุประสงค์ในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในแต่ละประเภทได้ดังนี้

2.2.4.1 วัตถุประสงค์ในการสนับสนุนข้อมูลแก่การดำเนินธุรกรรมการขายสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา

ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปัจจุบันนี้จะเห็นได้ว่ามีความนิยมในการขายสิทธิของผู้เป็นเจ้าของงานสร้างสรรค์ในทรัพย์สินทางปัญญาแยกส่วนไปจากการขายสิทธิทั้งกิจการนั้นมีมากขึ้น อาจจะเป็นการขายสิทธิกันในระหว่างองค์กรธุรกิจ การขายสิทธิโดยสถาบันการศึกษาให้แก่องค์กรธุรกิจ ฯลฯ ซึ่งสถานการณ์การซื้อขายสิทธิเหล่านี้จะต้องมีการกำหนดประมาณมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาอยู่ในข้อเสนอการซื้อขายสิทธิด้วยการเจรจาบางครั้งอาจจะมีการประมาณมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาเป็นกลุ่ม แต่คู่สัญญาอีกฝ่ายมักนิยมเรียกร้องให้มีการประเมินมูลค่าแยกเป็นรายทรัพย์สินเพื่อจะได้พิจารณาราคาอย่างถี่ถ้วน³⁶ โดยผลการประเมินมูลค่าที่ได้นี้จะช่วยให้วางแผนกลยุทธ์ขององค์กรธุรกิจได้ แต่ก็ไม่น่าแน่นอนเสมอไปที่ราคาการซื้อขายจะเป็นไปตามมูลค่าการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

2.2.4.2 วัตถุประสงค์ในการชี้วัดจุดเหมาะสมในการเข้าทำสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Licensing Agreement)

สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Licensing Agreement) นั่นก็คือสัญญาที่ผู้ให้สิทธิได้ให้สิทธิเฉพาะอย่าง ได้แก่ สิทธิในการทำ สิทธิในการใช้ และหรือสิทธิในการขายภายใต้ขอบเขตอันจำกัดแก่ผู้รับสิทธิ และผู้รับสิทธิได้ให้ค่าสิทธิ (Royalty Fee) หรือผลตอบแทนอย่างอื่นแก่ผู้ให้สิทธิ ซึ่ง

³⁶ ศรตม์ ดิษฐปาน, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้, 22.

สัญญาการให้สิทธิที่มีมากที่สุด คือสิทธิบัตร (Patent) เครื่องหมายทางการค้า (Trademark) และ ความรู้เฉพาะอย่าง (Know-how) ทั้งนี้การอนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญามี 3 ประเภท³⁷ อันได้แก่

1) การอนุญาตให้ใช้สิทธิในเทคโนโลยี (Technology Licenses) ซึ่งจะครอบคลุมถึงการให้สิทธิบัตร สิ่งประดิษฐ์ ความลับทางการค้า และ Know-how) ข้อมูลความลับ ลิขสิทธิ์ในวัสดุอุปกรณ์ (Software, Databases, Instruction manuals)

2) การอนุญาตให้พิมพ์เผยแพร่และให้ความบันเทิง (publishing and entertainment licenses) ซึ่งจะครอบคลุมลิขสิทธิ์ในทรัพย์สินที่สร้างสรรค์ ได้แก่ หนังสือ ภาพยนตร์ วิทยุเทป การผลิตโทรทัศน์ ดนตรี และมัลติมีเดีย

3) การอนุญาตให้ใช้เครื่องหมายการค้าและจัดจำหน่าย (Trademark and Merchandising Licenses) ซึ่งจะครอบคลุมเครื่องหมายการค้า ชื่อทางการค้า รูปแบบทางการค้า (วิธีที่สินค้าหรือบริการถูกจัดเก็บหรือนำเสนอ) และสิทธิของการนำออกเผยแพร่สู่สาธารณชน นอกจากนี้ที่กล่าวมาแล้วข้างต้นอาจมีเหตุผลที่ว่าบริษัทต่าง ๆ อาจจะเลือกที่จะอนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญามีอยู่ 9 ประการดังต่อไปนี้³⁸

1) การอนุญาตให้ใช้สิทธิจะเพิ่มทรัพยากรให้แก่ผู้อนุญาต โดยการอนุญาตให้ผู้รับอนุญาตมีสิทธิที่จะทำตลาดและจัดจำหน่ายในผลิตภัณฑ์ของผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ โดยผู้อนุญาตเองก็สามารถที่จะตลาดที่ตนไม่สามารถจะเข้าไปให้บริการด้านนั้น ๆ ได้โดยตรง เช่น Microsoft อนุญาตให้ IBM ได้ใช้สิทธิ Disk Operating System Software (“MS-DOS”) ซึ่ง Microsoft ได้รับประโยชน์จากระบบจัดจำหน่ายและระบบการตลาดในระดับโลกของ IBM ไปด้วย

2) การอนุญาตให้ใช้สิทธิทำให้เกิดการสร้างตลาดทางภูมิศาสตร์ (Geographic Markets) อย่างกว้างขวาง โดยผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่จะเข้าถึงต่างประเทศได้เหมาะสมกับพื้นที่แต่ละแห่งและเป็นที่รู้จักโดยทั่วไป เช่น ฉลากและคำแนะนำการใช้จะต้องถูกแปลเป็นภาษาท้องถิ่น สินค้าอาจจะได้รับการดัดแปลงที่จะเป็นไปตามกฎเกณฑ์และกฎหมายท้องถิ่น และการทำตลาดอาจจะปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น การอนุญาตให้ใช้สิทธิแก่หน่วยธุรกิจต่างประเทศจะทำให้เกิดการคุ้นเคยกับตลาดต่างประเทศนั้น ๆ และช่องทางการจัดจำหน่ายที่มีอยู่เดิมก็จะช่วยอำนวยความสะดวกในการแสวงหาประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญานั้นได้อย่างรวดเร็ว

³⁷ Sila Phu-Chaya, การอนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา [Online], 2558. แหล่งที่มา www.gotoknow.org/posts/340715.

³⁸ ศรตม์ ดิษฐปาน, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้, 21.

3) การอนุญาตให้ใช้สิทธิช่วยทำการตลาดให้กับผลิตภัณฑ์อย่างกว้างขวางขึ้น กล่าวคือบริษัททั่วไปอาจจะแสวงหาประโยชน์ได้จากผลิตภัณฑ์ขึ้นเดียนั้นเอง แต่ในกรณีการได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาอาจจะสามารถนำไปใช้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการอื่น ๆ ได้ เช่น ผู้ผลิตภาพยนตร์และโทรทัศน์แสดงให้เห็นว่าไม่เพียงแต่มีทรัพยากรที่จะเผยแพร่ออกสู่สาธารณชนและจัดจำหน่ายวีดีโอเทป แต่ยังมีสิทธิอนุญาตให้ใช้ทรัพย์สินทางปัญญาของตน ได้แก่ ให้ทำซ้ำ และจัดจำหน่ายเทปของตนได้

4) หากบริษัทมีต้นทุนหรือบุคลากรไม่เพียงพอที่จะเข้าสู่ตลาดต่างประเทศได้เร็ว ก็จะมีอบหมายให้บริษัทท้องถิ่นดำเนินการตลาดให้ผ่านการอนุญาตให้ใช้สิทธิ ยกตัวอย่างเช่น บริษัทไบโอเทคโนโลยีเล็ก ๆ ให้อนุญาตใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาแก่บริษัทยักษ์ใหญ่ทำการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์แก่ประชาชนจำนวนมากแล้วยังได้ประโยชน์จากการตีตลาดคู่แข่ง

5) ผลิตภัณฑ์บางอย่างขายดีที่สุด เมื่อผนวกเข้ากับหรือขายเพื่อได้ใช้ร่วมกับผลิตภัณฑ์อื่น ยกตัวอย่างเช่น ซอฟต์แวร์ถูกจัดจำหน่ายร่วมกับฮาร์ดแวร์จะดีที่สุดแทนที่จะเป็นเพียงแพ็คเกจให้เลือก (Optional Package) MS-DOS ของ Microsoft กลายเป็นระบบปฏิบัติการมาตรฐานทางอุตสาหกรรม (Industry Standard Operating system) เช่นเดียวกับที่ IBM-PC กลายเป็นไมโครคอมพิวเตอร์มาตรฐานทางอุตสาหกรรม (Tndustry Standard Microcomputer) บริษัทซอฟต์แวร์คู่สัญญาภายนอกหลายแห่งจะต้องเผยแพร่ MS-DOS จนมีส่วนแบ่งตลาดมากที่สุด

6) บริษัทอาจจะอนุญาตให้ใช้สิทธิแก่ตามข้อเรียกร้องของบริษัทที่ตนไม่ได้ประสงค์จะเข้าไปแข่งขัน ดังนั้น การอนุญาตให้ใช้สิทธิตามวัตถุประสงค์นี้ ผู้อนุญาตให้สิทธิไม่ได้มีความสนใจในการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาแสวงหาประโยชน์จากตลาดที่ไม่ใช่คู่แข่งโดยตรง ยกตัวอย่างเช่น ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เมนเฟรมที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางอาจจะให้อนุญาตใช้สิทธิแก่ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ถ้าตลาดทั้งสองฝ่ายมีความใกล้ชิดกันมาก ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิก็จะได้เข้าสู่การแข่งขันในตลาดที่ตนอาจจะไม่ได้ปรารถนามาก่อน

7) การอนุญาตให้ใช้สิทธิเป็นหนทางหนึ่งสำหรับบริษัทจะทำการแลกเปลี่ยนทางเทคโนโลยีกัน โดยบริษัทผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิอาจจะมีการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ให้บริษัทผู้ได้รับอนุญาตลงทุนพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญานั้นต่อเนื่อง แล้วก็อนุญาตให้ผู้อนุญาตได้รับสิทธิ(Granted Back to the Licensor) ในทรัพย์สินทางปัญญาที่พัฒนาขึ้นมาใหม่นั้นต่อไปอีก คุศโลบายในการแลกเปลี่ยนทางเทคโนโลยีในรูปแบบนี้เรียกว่า “Cross-licensing” ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อบริษัทสองฝ่ายมีจุดแข็งในการวิจัยและพัฒนาในด้านที่ตนเชี่ยวชาญแตกต่างกันก็จะสามารถได้ผลประโยชน์จากการพัฒนาของอีกฝ่าย และยังเป็นการสร้างพลังแห่งการทำงานร่วมกันเช่นเดียวกับกิจการร่วมค้า (Joint Venture) โดยทำให้เกิดความสะดวกและรวดเร็วในการดำเนินงานร่วมกัน

8) เมื่อเครื่องหมายทางการค้าของผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิในการใช้เข้าสู่ตลาด พร้อมกับทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้รับอนุญาต ผู้ได้รับอนุญาตก็จะมีทุ่มเททำการตลาด ซึ่งก่อให้เกิดผลประโยชน์ในด้านชื่อเสียงและกิตติคุณให้แก่ผู้อนุญาต (ตราบเท้าที่ผู้ได้รับอนุญาตจะยังคงบำรุงรักษาคุณภาพในสินค้า บริการและการขาย) ยกตัวอย่างเช่น AT&T เข้าสู่ตลาดคอมพิวเตอร์ใหม่ ๆ ก็จะได้รับผลประโยชน์จากการอนุญาตให้ผู้ผลิตคอมพิวเตอร์ได้รับสิทธิในระบบปฏิบัติการ UNIX

9) การอนุญาตให้ใช้สิทธิอาจจะอนุญาตให้บริษัทผู้ได้รับอนุญาตมีระดับของการเข้ามาควบคุมเหนือนวัตกรรมและกำหนดทิศทางการผลิต ยกตัวอย่างเช่น ถ้า Microsoft ไม่อนุญาตให้ IBM ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิใน MS-DOS แล้วมีสิทธิบางประการที่จะเข้ามาควบคุมกำกับทิศทางการผลิตทางอุตสาหกรรม IBM ก็อาจจะพัฒนาระบบปฏิบัติการขึ้นใหม่เป็นของตนเอง ซึ่งอาจจะแตกต่างจาก MS-DOS แล้วจำกัด MS-DOS ออกจากตลาดระบบปฏิบัติการ

ดังนั้นจากที่กล่าวมาข้างต้นในเรื่องของสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Licensing Agreement) ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งประเภท หรือเหตุผลของบริษัทที่จะอนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ผู้วิจัยอาจไม่ได้กล่าวถึงในเรื่องดังกล่าวโดยละเอียดมากนัก

ทั้งนี้เมื่อได้ศึกษาถึงหลักการ การอนุญาตให้ใช้สิทธิดังกล่าวแล้ว อาจกล่าวได้ว่าการชี้วัดจุดเหมาะสมในการเข้าทำสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ เมื่อจะทำการเจรจาขอใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา หรือขอ Licensing จากเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญานั้นฝ่ายผู้ขอใช้สิทธิจะต้องพิจารณาประมาณการรายจ่ายรวมทั้งหมดตลอดช่วงอายุสัญญาเทียบกับมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและเปรียบเทียบความคุ้มค่าระหว่างการซื้อทรัพย์สินทางปัญญา ไปเป็นสิทธิขาดกับการทำสัญญาในการขออนุญาตใช้สิทธิด้วย

2.2.4.3 การประเมินมูลค่าเพื่อกำหนดราคาสินค้าที่ผลิตขึ้นจากผลงานที่ได้รับ การคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา

การประเมินมูลค่านั้น อย่างที่ทราบมาแล้วว่าเป็นการประมาณการ หรือการกำหนดจำนวนเงิน เพื่อนำไปสู่การกำหนดราคาของทรัพย์สินโดยทั่วไป รวมทั้งสินค้าที่ผลิตขึ้นจากผลงานที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้เป็นเจ้าของงาน ดังกล่าวนั้นต่อไป

ทั้งนี้การประเมินมูลค่าจากผลงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่อยู่ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือเรียกกันว่า E-Book นั้น ผลงานดังกล่าวนี้เป็นงานวรรณกรรม เฉกเช่นเดียวกับหนังสือที่อยู่ในรูปแบบเช่นกัน การที่จะนำผลงานอันมีลิขสิทธิ์ที่อยู่ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ออกจำหน่าย เพื่อการซื้อและการขายสิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบต่าง ๆ นั้น จะต้องมีการทำการ

ประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ดังกล่าวเสียก่อน เพื่อให้สามารถตัดสินใจกำหนดราคาขายที่เหมาะสมแก่ทั้งสองฝ่ายในเรื่องดังกล่าวนี้ได้ และรวมถึงผลงานที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาด้วย

การคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญานั้นโดยหลักการแล้ว การคุ้มครองคือการให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวแก่ผู้ทรงสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา อันได้แก่ ลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า สิทธิบัตร ฯลฯ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวเป็นสิทธิที่กฎหมายบัญญัติให้แก่ผู้ทรงสิทธิผู้ซึ่งละเมิดสิทธิแต่เพียงผู้เดียวจะได้รับการลงโทษทางแพ่งหรือทางอาญาตามแต่ที่กำหนดไว้ในกฎหมาย

นอกจากนี้แล้วการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ในเรื่องของลิขสิทธิ์ ได้บัญญัติไว้ในมาตรา 15³⁹ ว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้ (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง (4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น และ (5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้ ซึ่งการพิจารณาว่าเงื่อนไขตามวรรคหนึ่ง (5) จะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมหรือไม่ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการและเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

ส่วนการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ในเรื่องของลิขสิทธิ์ กรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้อนุญาตให้ผู้ใดใช้สิทธิตามมาตรา 15 (5) ย่อมไม่ตัดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธินั้นได้ด้วย เว้นแต่ในหนังสืออนุญาตได้ระบุเป็นข้อห้ามไว้ (มาตรา 16) และลิขสิทธิ์นั้นย่อมโอนให้แก่กันได้ โดยเจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนลิขสิทธิ์ของตนทั้งหมดหรือแต่บางส่วนให้แก่บุคคลอื่นได้ และจะโอนให้โดยมีกำหนดเวลาหรือตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ก็ได้ และกรณีของการโอนลิขสิทธิ์ตามวรรคสองซึ่งมิใช่ทางมรดกต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน ถ้าไม่ได้กำหนดระยะเวลาไว้ในสัญญาโอน ให้ถือว่าเป็นการโอนมีกำหนดระยะเวลาสิบปี ตาม (มาตรา 17)

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้มีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าว และมีสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนลิขสิทธิ์หรือบุคคลอื่นใดบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลงหรือทำโดยประการอื่นใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง หรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ และเมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายทายาทของผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะฟ้องร้องบังคับตามสิทธิดังกล่าวได้ตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็น

³⁹ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

ลายลักษณ์อักษร (มาตรา 18)⁴⁰ ซึ่งการคุ้มครองดังที่กล่าวมาข้างต้นนี้อยู่ในส่วนของ การคุ้มครอง ลิขสิทธิ์ ตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา

ดังนั้นแล้ว การประเมินมูลค่าเพื่อกำหนดราคาสินค้าที่ผลิตขึ้นจากผลงานที่ได้รับการ คุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา เมื่อสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ควรมีการประเมินมูลค่า ของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ อันได้แก่ (1) เพื่อวัตถุประสงค์ในการโอนสิทธิในลิขสิทธิ์ (2) เพื่อการซื้อ และการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ และ (3) การอนุญาตให้ใช้สิทธิ เป็นต้น ทั้งนี้ผู้ที่ สร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ เช่น ผู้เขียนหนังสือ หรือผู้วาดภาพ จะสามารถแสวงหาผลประโยชน์ ทางเศรษฐกิจ จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นได้แต่เพียงผู้เดียว อันได้แก่

(1) โดยการนำเอางานสร้างสรรค์ของตนไปผลิตเป็นสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ออกจำหน่ายในรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิมตามยุคสมัยที่แตกต่างกัน โดยนำงานสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ซึ่งหนังสือนั้น อยู่ในรูปแบบของวรรณกรรม อิเล็กทรอนิกส์ อย่างเช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือที่เรียกกัน E-Book และภาพวาด ซึ่งเป็นงาน ศิลปกรรม อาจจะไปทำเป็นภาพกราฟิกบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้

(2) โดยการขายลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ของตนทั้งหมดหรือบางส่วน และ

(3) การอนุญาตให้ผู้ใช้อิทธิพลในงานสร้างสรรค์ของตนได้

ดังนั้น จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้ การประเมินมูลค่าเพื่อที่จะกำหนดราคาสินค้าที่ผลิต ขึ้นจากผลงานที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ผู้ที่ได้ประโยชน์จากการประเมิน ในผลงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมถึงผลงานที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา คือ เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยหากมองในอีกแง่หนึ่ง ผู้ซื้อก็สามารถที่จะได้รับประโยชน์จากงานอันมี ลิขสิทธิ์ของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ หรือผู้ขายได้เช่นกัน โดยอาจเป็นการได้ประโยชน์จากการโอน สิทธิในลิขสิทธิ์ หรือได้ประโยชน์จากการอนุญาตให้ใช้สิทธิ แต่ตัวผู้ขายหรือตัวเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ นั้นย่อมได้ประโยชน์จากการประเมินมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นอยู่แล้ว ทั้งนี้ไม่ว่าผู้ซื้อหรือผู้ขายจะ ได้ประโยชน์จากสินค้าที่ผลิตขึ้นจากผลงานที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา หรือไม่นั้น ทั้งสองฝ่ายควรที่จะทำการประเมินมูลค่าก่อนซื้อทรัพย์สินทางปัญญาก่อน

โดยการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญานั้น ควรจะตั้งคนกลางมาประเมิน ซึ่ง บุคคลที่จะทำการประเมินมูลค่าดังกล่าว ผู้วิจัยมีความเห็นโดยแยกประเด็นได้ดังต่อไปนี้

1) เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์

อย่างเช่นการประเมินมูลค่าโดยภาคเอกชน ซึ่งเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นอาจเป็น เอกชนเอง ทั้งนี้การประเมินมูลค่าเอกชนนั้นยังไม่ค่อยมีบทบาทเท่าใดนักในเรื่องของการประเมิน

⁴⁰ เรื่องเดียวกัน.

มูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญา แต่ที่มีให้เห็นอยู่ก็เป็นเรื่องของการประเมินมูลค่าของเครื่องหมายการค้า

2) ผู้ประเมินมูลค่าวิชาชีพ

การประเมินมูลค่าโดยผู้ประเมินมูลค่าวิชาชีพนั้นเป็นผู้ประเมินที่มีการดำเนินการตามองค์ความรู้ที่มีความน่าเชื่อถือที่สุด แต่ว่าการประเมินมูลค่าทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาผู้ประเมินมูลค่าวิชาชีพนี้อาจจะไม่ค่อยได้สัมผัสมากเท่าที่ควร

3) หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน อาทิเช่น สมาคมผู้ประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย และสมาคมนักประเมินราคาอสังหาริมทรัพย์ โดยทั้ง 2 หน่วยงานดังกล่าวนี้ เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการควบคุมมาตรฐานในการประเมินมูลค่าโดยการตรวจสอบและออกใบอนุญาตผู้ประเมินมูลค่า ซึ่งทั้งสองหน่วยงานมีการทำงานร่วมกัน และมีบทบาทในการกำหนดแนวทางและมาตรฐานของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินในประเทศไทย

ในประเทศไทยมีผู้ประเมินมูลค่าอยู่ 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) ผู้ประเมินมูลค่าภาครัฐ ซึ่งในส่วนภาครัฐมีกระบวนการประเมินมูลค่าเฉพาะอยู่แล้ว โดยมีการอบรม มีการเรียนรู้ มีการกำกับดูแลโดยผู้บังคับบัญชา การวิเคราะห์ราคาก็มีคณะกรรมการในการตรวจสอบข้อมูลและประเมินผลการวิเคราะห์ ซึ่งการประเมินของภาครัฐจึงไม่ใช่เรื่องของการประเมินได้ตามอำเภอใจของผู้ประเมินเอง ส่วนในภาคเอกชนก็มีทั้งผู้มีความเชี่ยวชาญและไม่เชี่ยวชาญ โดยกลุ่มของผู้ที่มีความเชี่ยวชาญก็คือ คนที่สอบผู้ประเมินมูลค่า จากสมาคมผู้ประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย และสมาคมนักประเมินราคาอสังหาริมทรัพย์ จะได้ผลการประเมินมูลค่าที่เป็นมาตรฐานและเป็นที่ยอมรับ แต่จะน่าเชื่อถือเพียงใดนั้น ต้องรอให้มีการออกมาตรฐานการประเมินมูลค่าทรัพย์สินให้มีรูปร่างและให้มีการตรวจสอบเฉพาะความรู้ในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาก่อน

4) ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการประเมินมูลค่า

ในประเทศไทยนั้น ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญายังมีน้อยอยู่ ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนี้จึงจำกัดอยู่ในหมู่นักวิชาการที่ทำงานด้านการประเมินมูลค่าที่เป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย ผู้ที่ประเมินมูลค่าทรัพย์สินในทางวิชาชีพยังไม่ค่อยได้สัมผัสงานประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาเท่าที่ควร⁴¹

ฉะนั้นจากที่กล่าวมา หากทรัพย์สินดังกล่าวไม่ได้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ (1) เพื่อวัตถุประสงค์ในการโอนสิทธิในลิขสิทธิ์ (2) เพื่อการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ และ (3) การอนุญาตให้ใช้สิทธิ เป็นต้น แต่ผู้ที่สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ หากไม่ต้องการนำงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นออกจำหน่าย ตัวเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์จะเก็บไว้เอง กรณีดังกล่าวนี้ก็จะย่อมกระทำ

⁴¹ ศรตม์ ดิษฐปาน, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้ , 160-173.

ได้ แต่ก็ต้องมีการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ เช่นเดียวกัน โดยเป็นการประเมินมูลค่าในการใช้ตนเอง ซึ่งจะมีวิธีการประเมินมูลค่าดังที่จะได้ศึกษาในเรื่องต่อไป

2.3 ข้อสับสนบางประการเกี่ยวกับการประเมินมูลค่า

เมื่อศึกษาเกี่ยวกับมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในทุกประเภท ผู้ศึกษาต้องทำความเข้าใจหลักการเบื้องต้น และจัดข้อสับสนบางประการเกี่ยวกับการประเมินมูลค่า เพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานประเมินมูลค่าสามารถคลี่คลายข้อสงสัยและข้อพิพาทเกี่ยวกับมูลค่าของทรัพย์สินสามารถตอบข้อสงสัย และให้ความเห็นเกี่ยวกับมูลค่าได้อย่างเป็นมาตรฐาน โดยข้อสับสนที่มักพบ คือการเข้าใจผิดว่า “ราคา” เป็นสิ่งเดียวกับ “มูลค่า” ประการต่อมาคือข้อสับสนที่มองว่าราคาตลาด (Market Value) จำเป็นต้องมาจากการประเมินมูลค่าตามแนวทางเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) เท่านั้น ซึ่งจะได้อธิบายดังต่อไปนี้

2.3.1 ข้อสับสนเกี่ยวกับราคา (Price) และ มูลค่า (Value)

จากการศึกษาเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา จะเห็นได้ว่ามีข้อสับสนบางประการระหว่างคำว่า Price และ Value โดยเมื่อพิจารณาจากความหมายของคำตามศัพท์บัญญัติราชบัณฑิตยสถานจะพบว่า Price มีความหมายในเชิงนิติศาสตร์ว่า “ราคา” ส่วนคำว่า Value⁴² มีความหมายในเชิงนิติศาสตร์ว่า “ค่า มูลค่า ราคา หรือ คุณค่า ค่านิยม” ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าในวงการนิติศาสตร์ของประเทศไทยอาจตีความคำว่า “ราคา” และ “มูลค่า” ไปในความหมายเดียวกันได้ แต่หากพิจารณาในแง่มุมมองของการประเมินมูลค่าแล้วจะพบความแตกต่างกัน โดยมีความเห็นที่วิเคราะห์ความหมายของคำว่า “ราคา” และ “มูลค่า” ดังนี้

ในวงการประเมินมูลค่าของประเทศไทยก็มีการให้นิยามคำว่า “มูลค่า” โดยใช้ลักษณะของมูลค่าตลาดว่า เป็นจำนวนเงินประมาณการที่ทรัพย์สินจะแลกเปลี่ยนได้ ณ วันที่ทำการประเมิน นั่นคือมูลค่าของการประสงค์ที่จะซื้อและจะขาย โดยต้องมีตลาด มีผู้ซื้อ มีผู้ขาย มีการซื้อขายที่เป็นธรรม ดังนั้นจากที่ได้กล่าวมาในเรื่องของ “ราคา” และ “มูลค่า” โดยสามารถอธิบายคำดังกล่าวได้โดยบุคคลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

Gordon v. Smith and Russell L. Parr ได้ให้คำอธิบายคำว่า “มูลค่า” ไว้ว่ามูลค่าคือตัวแทนของผลประโยชน์ในอนาคตทั้งหมดของเจ้าของ โดยแสดงออกมาในรูปของการจ่ายครั้งหนึ่ง ยิ่ง

⁴² พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 [Online], 2558. แหล่งที่มา

<http://www.rirs3.royin.go.th>.

ไปกว่านั้น มูลค่ายังเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องโดยผลประโยชน์ในอนาคตอาจเพิ่มขึ้นหรือลดลงไปตามกาลเวลา⁴³

Richard Razgaitis ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า “ราคา” คือ “มูลค่า” ที่แน่นอนของทรัพย์สินนั้นที่เกิดขึ้นมาจากการมีสื่อและสารที่เหมาะสม กล่าวคือ “ราคา” เป็นภาพสะท้อนหนึ่งของมูลค่า แต่เป็นมูลค่าที่ถูกกำหนดด้วยเงื่อนไขที่เกิดจากการเจรจาต่อรองของผู้ซื้อและผู้ขาย ซึ่งเจรจาดังกล่าวอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลของแต่ละฝ่ายนำเสนอ ในวงการเจรจาเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญามักมีเอกสารที่เรียกว่า Term Sheet ประกอบการเจรจา โดยในเอกสารนี้มักรวบรวมข้อมูลโดยสังเขปที่จำเป็น อาทิ เช่น ข้อมูลทางการเงิน และการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการประเมินมูลค่าที่เป็นที่เชื่อถือ และรายละเอียดเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งความเห็นนี้ต้องการที่จะสื่อว่า “ราคา” ก็อาจเป็นภาพสะท้อน “มูลค่า” ได้หากการตกลงกำหนดราคาของคู่สัญญานั้นตั้งอยู่บนข้อมูลการวิเคราะห์และการเจรจาที่สมเหตุสมผล⁴⁴

นอกจากที่กล่าวมาในความเห็นต่าง ๆ ทั้งหมดยังมีความเห็นที่น่าสนใจ คือ ความเห็นของมูลนิธิประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย ที่มองว่า “ราคา” ก็คือจำนวนเงินที่ใช้สำหรับเสนอหรือจ่ายสำหรับสินค้าและบริการ ราคาเป็นตัวเลขจริง แต่ราคานั้นอาจจะไม่มีความสัมพันธ์กับ มูลค่า ก็ได้ ยกตัวอย่างเช่น นาฬิกาเรือนหนึ่งมีมูลค่าตลาดประมาณ 10,000 บาท แต่ในยามจำเป็นต้องขาย อาจขายเพียง 3,000 บาทเท่านั้น ส่วน “มูลค่า” เป็นประมาณการของคุณค่าของสินค้า บริการ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง มูลค่า พิจารณาจากประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักไม่ใช่เฉพาะแต่สภาพทางกายภาพของสินค้าและบริการนั้น ดังนั้นทรัพย์สินหนึ่ง ๆ จึงมีราคาที่หลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น ราคาของคนซื้อ ราคาของคนขาย ราคาที่ซื้อมา (ทุน) ราคาเวนคืน ฯลฯ แต่มูลค่าของทรัพย์สินมีมูลค่าเดียวที่ได้จากการวิเคราะห์ตลาดอย่างมีหลักการ⁴⁵

ทั้งนี้มิใช่น่าสังเกตประการหนึ่งว่าในทางเศรษฐศาสตร์นั้นได้จำแนกตลาดโดยพิจารณาตัวแปรที่สำคัญ คือ จำนวนผู้ผลิตต่อจำนวนผู้ขาย ความยากง่ายในการหาสินค้าอื่นมาทดแทนและความยากง่ายในการเข้าสู่ตลาดหรือออกจากตลาด โดยแบ่งตลาดออกเป็น 2 ประเภทใหญ่คือ ตลาดแข่งขันสมบูรณ์ ตลาดแข่งขันไม่สมบูรณ์ ตลาดแข่งขันสมบูรณ์นั้นแบ่งออกเป็น 3 ประเภทย่อย ได้แก่ ตลาด

⁴³ Smith, G. V., & Parr, R. L. **Valuation of intellectual property and intangible assets**, (United States: John Wiley & Sone, Inc., 2000), 152.

⁴⁴ Razgaitis, R., **Valuation and pricing of technology-based intellectual property**, (United State: John Wiley & Sons, 2002), 35.

⁴⁵ มูลนิธิประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย, **ตีความ “มูลค่าตลาด” ของทรัพย์สิน** [Online], 2558. แหล่งที่มา www.thaiappraisal.org/thai/valuation/valuation16.htm.

ผูกขาดสมบูรณ์ ตลาดที่มีผู้ขายน้อยราย และตลาดกึ่งแข่งขันกึ่งผูกขาด⁴⁶ โดยสภาวะตลาดแข่งขันไม่สมบูรณ์นั้นอาจเกิดจาก (1) การกีดกันการเข้าสู่ตลาดทางเทคนิค (Technical Barriers to Entry) (2) การกีดกันเข้าสู่ตลาดทางกฎหมาย (Legal Barriers to Entry) (3) การกีดกันเข้าสู่ตลาดที่สร้างขึ้นโดยผู้ผูกขาดเอง (Creation of Barriers to Entry) เช่นการประดิษฐ์สินค้าใหม่ที่ไม่เหมือนใคร โดยเกิดจากการสร้างสรรค์ทางปัญญาของบุคคลนั้น และเป็นเจ้าของเพียงรายเดียว เป็นต้น เมื่อพิจารณาถึงธรรมชาติของความคงอยู่ของทรัพย์สินทางปัญญาจะเห็นว่าการคงอยู่ของทรัพย์สินทางปัญญานั้นทำให้ตลาดของทรัพย์สินทางปัญญาไม่มีทางที่จะอยู่ในสภาวะของตลาดแข่งขันสมบูรณ์ได้เลย

(ตลาดแข่งขันสมบูรณ์ (Perfect Competition Market)⁴⁷ มีลักษณะดังนี้ (1) มีจำนวนผู้ซื้อผู้ขายในตลาดจำนวนมาก (2) สินค้าที่ขายในตลาดมีลักษณะเหมือนกันทุกประการ จึงทำให้ไม่มีผู้ซื้อและผู้ขายรายใดสามารถกำหนดราคาของสินค้าในตลาดได้ ดังนั้นผู้ซื้อ ผู้ขายใน ตลาดแข่งขันสมบูรณ์จึงต้องยอมรับราคาที่ตลาดกำหนดหรือเรียกว่าเป็น Price Taker (3) ผู้ผลิตหรือผู้ขายสามารถเข้าออกจากตลาดได้อย่างเสรี โดยมีกำไรเป็นแรงจูงใจ (4) มีการเคลื่อนย้ายทรัพยากรการผลิตสินค้าและบริการได้อย่างเสรี (5) ผู้ซื้อและผู้ขายมีความรู้ และรับทราบข้อมูลข่าวสาร โดยเฉพาะเรื่องราคาได้เป็นอย่างดี)

เมื่อกล่าวถึงคำว่า “ราคาตลาด” (Market Price) นั้นมักจะกล่าวถึงราคาที่มีบริบทอยู่ในสภาพตลาดแข่งขันสมบูรณ์ ในทางกลับกันตลาดแข่งขันไม่สมบูรณ์ โดยเฉพาะตลาดผูกขาดจะพบว่าสามารถทำให้ผู้เล่นในตลาดสามารถกำหนดราคาเพื่อดูดซับส่วนเกินของผู้บริโภค⁴⁸ “ราคา” จึงมีหลายรูปแบบไม่จำกัดเฉพาะ “ราคาตลาด” อีกต่อไป อาทิเช่น ราคาที่เกิดจากการตั้งราคาแบบเลือกปฏิบัติ ราคาแบบผันแปรตามภาระการผลิตสูงสุด ราคาขายพ่วง เป็นต้น ซึ่งราคาเหล่านี้ไม่อยู่ในสภาวะของราคาตลาดอีกต่อไป

เมื่อพิจารณาคำว่า “ราคา” และ “มูลค่า” ข้างต้น ดังที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า ทั้งสองคำมีความหมายเหมือนและแตกต่างโดยมีนัยสำคัญ กล่าวคือ แม้ราคาและมูลค่าจะหมายถึงจำนวนเงินจำนวนหนึ่งเหมือนกัน แต่ก็มีข้อแตกต่าง คือ ราคาเป็นจำนวนที่ต้องจ่ายแลกเปลี่ยนกัน ณ เวลาที่เกิดสัญญา ซึ่งขึ้นกับความพึงพอใจของคู่กรณีที่เข้ามาทำการแลกเปลี่ยนสินค้าหรือบริการจนเกิดการกำหนดราคาในเวลาที่เกิดสัญญาเป็นสำคัญ หรืออีกนัยหนึ่ง “ราคา” เป็นภาพสะท้อนของ “มูลค่า”

⁴⁶ วรวิทย์ มิ่งมณีสิน, เศรษฐศาสตร์ไม่ยากอย่างที่คิด, (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547), 44.

⁴⁷ คลังสื่อการเรียนรู้, ศัพท์เศรษฐศาสตร์ [Online], 2558. แหล่งที่มา

http://library.cmu.ac.th/faculty/econ/index.php?option=com_content&task=view&id=384&Itemid=521.

⁴⁸ ชยันต์ ดันติวิศาการ, เศรษฐศาสตร์จุลภาค: ทฤษฎีและการประยุกต์, (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550), 212 - 235.

ตัวอย่างเช่น สิทธิบัตรชิ้นหนึ่ง เมื่อขายให้นาย ก. สิทธิบัตรนี้ถูกขายในราคา 10 ล้านบาท เมื่อขายให้นาย ข. ได้ตกลงราคาขายกันด้วยราคา 1 ล้านบาท เมื่อขายให้นาย ค. ได้ตกลงราคาขายกันด้วยราคา 5 ล้านบาท หากพิจารณานิยามคำว่า “ราคา” แล้วไม่ว่าจะเป็น 1 ล้าน 5 ล้าน หรือ 10 ล้านก็ล้วนถือเป็นราคาโดยได้ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขและการเจรจาเป็นสำคัญ

ส่วน “มูลค่า” นั้นเป็นผลมาจากการพิจารณาถึงผลประโยชน์ของผู้เป็นเจ้าของทรัพย์สินนั้น โดยอาจจะเป็นผลประโยชน์ในอนาคตที่ทรัพย์สินอาจให้ได้ตลอดอายุของทรัพย์สิน ซึ่งเป็นการสะท้อนผลประโยชน์ที่อิงตามการประเมินมูลค่าด้วยวิธีพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) หรือประโยชน์ที่อาจไม่ต้องเสียไปกับการจัดหาทรัพย์สินนั้นในอนาคตหากได้ทรัพย์สินนั้นมาในเวลาปัจจุบันซึ่งเป็นผลสะท้อนผลประโยชน์ที่อิงตามการประเมินมูลค่าด้วยวิธีคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือประโยชน์ที่อาจไม่ต้องเสียไปในอนาคตหากได้ทรัพย์สินนั้นมาในราคาที่ไม่เสียเปรียบได้เปรียบเมื่อพิจารณาสภาพตลาดในปัจจุบัน ซึ่งเป็นผลสะท้อนผลประโยชน์ที่อิงตามการประเมินมูลค่าด้วยวิธีเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) ดังนั้นแล้ว มูลค่าจึงมีความเป็นปัจเจกจากคู่กรณีที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่สะท้อนมูลค่า แต่ขึ้นกับตัวทรัพย์สินที่ถูกสะท้อนมูลค่า ยกตัวอย่าง เช่น หากเป็นสิทธิบัตรชิ้นเดียวกับที่กล่าวถึงในย่อหน้าก่อน เมื่อได้ประเมินมูลค่าแล้วอาจพบว่าแท้จริงแล้วสิทธิบัตรชิ้นนั้นอาจมีมูลค่าอยู่ในระหว่าง 10 - 19 ล้านบาท ขึ้นกับว่าจะเลือกประเมินมูลค่าด้วยวิธีใด แม้จะไม่ให้ผลที่แน่นอน แต่ผลที่เกิดขึ้นก็มีที่มาที่ไปและเป็นหลักการพื้นฐานในการประเมินมูลค่า⁴⁹

จากที่กล่าวมาทั้งหมดในเรื่องของข้อสับสนเกี่ยวกับราคา (Price) และ มูลค่า (Value) นั่นก็เพื่อให้เข้าใจความหมายของการประเมินมูลค่าของคำว่าราคา และมูลค่า หากไม่มีการทำความเข้าใจให้ชัดเจนแล้ว อาจเกิดความสับสนในการประเมินส่วนได้เสียของคู่กรณีที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนทรัพย์สินทางปัญญาได้

2.3.2 ข้อสับสนเกี่ยวกับราคาตลาด (Market Value) และ การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach)

สำหรับข้อสับสนประการที่สองเกี่ยวกับคำว่า ราคาตลาด (Market Value) ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายเดียวกับมูลค่าตลาดตามความเข้าใจของวงการนิติศาสตร์ไทย คือ การใช้คำว่าตลาดปะปนอยู่ในเนื้อคำอาจทำให้เข้าใจว่าการหาราคาตลาดต้องกระทำโดยการประเมินมูลค่าด้วยกระบวนการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach Method) เท่านั้น ซึ่งความเข้าใจดังกล่าวเป็นความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน เนื่องจากการพิจารณาหาราคาตลาดนั้นแท้จริงกระทำโดยการประเมินมูลค่าด้วยกระบวนการอื่นอีกไม่น้อยกว่า 2 กระบวนการ⁵⁰

⁴⁹ ศรตม์ ดิษฐปาน, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้, 38.

⁵⁰ เรื่องเดียวกัน, 39.

หากศึกษาเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาในปัจจุบันยังเห็นว่าการประเมินมูลค่านั้นมีกระบวนการประเมินที่เป็นแนวทางหลักอยู่ 3 แนวทางคือ⁵¹

- (1) Market Approach Method หรือ กระบวนการเปรียบเทียบราคาตลาด
- (2) Cost Approach Method หรือ กระบวนการคิดจากต้นทุน
- (3) Income Approach Method หรือ กระบวนการพิจารณาจากรายได้

การที่กล่าวถึงราคาตลาด (Market Value) บ่อยครั้งทั้งในตำราต่างประเทศและตำราของประเทศไทย เพราะเป็นการพยายามวางเงื่อนไขเกี่ยวกับการประเมินมูลค่า คือ เงื่อนไขว่าด้วยมูลค่าที่ต้องการประเมิน เนื่องจากหากมีการพิจารณาการให้นิยามของราคาตลาด (Market Value) จะพบว่าการให้นิยามส่วนใหญ่พยายามสะท้อนให้เห็นภาพความสัมพันธ์ระหว่างคู่สัญญาอันจะนำมาซึ่งมูลค่าที่ยุติธรรมในสภาวะตลาดแข่งขันสมบูรณ์ กล่าวคือ ผู้วิจัยเห็นว่า ราคาตลาด (Market Value) คือ จำนวนราคาหนึ่งที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ที่คู่สัญญาฝ่ายที่มีเจตนาซื้อยินดีจะจ่ายให้แก่คู่สัญญาฝ่ายที่มีเจตนาขายในตลาดเสรี ซึ่งในแง่นี้ “ราคา” ก็อาจจะเป็นตัวแทนของ “มูลค่า” ได้หากราคานั้นเกิดขึ้นจากสถานการณ์ที่อยู่บนเงื่อนไขสำคัญ 2 ประการ คือ ความเป็นอิสระของคู่สัญญา และต่อรองบนพื้นฐานของสภาพตลาดแข่งขันสมบูรณ์

Gordon V. Smith และ Russell L. Parr มีความเห็นว่าราคาตลาด (Market Value) เป็นเพียงมูลค่าที่สะท้อนมาจากการแลกเปลี่ยนที่มีเงื่อนไข โดยราคาตลาด (Market Value) อาจสะท้อนเป็นมูลค่าหลากหลายระดับขึ้นกับเงื่อนไขของการแลกเปลี่ยน อย่างไรก็ตาม Gordon V. Smith และ Russell L. Parr นั้นมองว่ามูลค่าที่จะถือเป็นราคาตลาด (Market Value) ได้นั้นควรตั้งอยู่บนแนวคิดพื้นฐาน 5 ประการ คือ⁵²

- (1) ราคาตลาด (Market Value) คือจำนวนเงินที่ทรัพย์สินควรจะถูกแลกเปลี่ยน
- (2) การแลกเปลี่ยนนั้นจะต้องเป็นการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้มีเจตนาบริสุทธิ์ที่จะซื้อกับผู้มีเจตนาบริสุทธิ์ที่จะขาย
- (3) โดยที่ทั้งสองฝ่ายไม่ได้ถูกบังคับไม่ว่าจะด้วยสิ่งใดก็ตาม
- (4) และทั้งสองฝ่ายต่างมีข้อมูลความรู้ในปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนอย่างเต็มที่
- (5) ท้ายที่สุดคือทั้งสองฝ่ายดำเนินการแลกเปลี่ยนกันด้วยความสุจริต เที่ยงธรรม

⁵¹ ปรีดา ยังสุขสถาพร, ทรัพย์สินทางปัญญานำรู้และวิธีการประเมินมูลค่า, (กรุงเทพฯ: แอ็บป้า พรินติ้งกรุ๊ป, 2551), 54-56.

⁵² Smith, G., V., & Parr, R. L. Valuation of intellectual property and intangible assets, 152.

จากความเห็นเกี่ยวกับคำว่าราคาตลาด (Market Value) ที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เห็นได้ว่า แท้ที่จริงแล้วราคาตลาด (Market Value) ไม่ใช่มูลค่าที่เป็นผลลัพธ์ของการประเมินมูลค่าด้วยวิธี เปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) เท่านั้น

แต่ราคาตลาด (Market Value) เป็นแนวคิดที่ว่าด้วยมูลค่าประเภทหนึ่งในบรรดามูลค่าอีก หลายประเภทที่อาจใช้ในการแลกเปลี่ยนทรัพย์สินเท่านั้น โดยการใช้ราคาตลาด (Market Value) เป็นเพียงการวางหลักเกณฑ์ว่ามูลค่าดังกล่าวควรเป็นมูลค่าที่ตั้งอยู่บนเงื่อนไขบางประการที่จะประกัน ว่าการแลกเปลี่ยนนั้นจะเป็นการแลกเปลี่ยนที่เป็นธรรม เหมาะสม ทั้งต่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายและเป็น ที่ยอมรับได้ของระบบตลาดแข่งขันสมบูรณ์ในยุคดิจิทัลอย่างปัจจุบันนี้

2.4 วิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา

วิธีการประเมินมูลค่าต่าง ๆ ที่กล่าวถึงกันในการประเมินมูลค่า ซึ่งรวมไปถึงการประเมินมูลค่า ทรัพย์สินทางปัญญานั้น อาจแบ่งแยกออกเป็นกลุ่มวิธีการประเมินได้ 3 กลุ่มด้วยกัน คือ กลุ่มวิธีการ ประเมินมูลค่าพื้นฐาน กลุ่มวิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีอื่น ๆ และกลุ่มวิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธี พิเศษ โดยในแง่มุมมองของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาอาจอธิบายได้ดังต่อไปนี้

2.4.1 วิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาพื้นฐาน

ในส่วนนี้จะอธิบายเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาโดยวิธีการพื้นฐาน โดย หลัก ๆ ทั่วไปที่ใช้ในแวดวงในการประเมินมูลค่า ซึ่งอาจใช้ในการตีราคาอสังหาริมทรัพย์ อาทิเช่น ที่ดิน หรือบ้าน เป็นต้น แต่สามารถนำมาใช้ในการประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาต่างๆด้วย ทั้งนี้ในปัจจุบัน หากพิจารณาให้ลึกซึ้งจะเห็นว่าโดยส่วนใหญ่ก็เป็นวิธีการที่มีรากฐานทฤษฎีการ สะท้อนมูลค่าออกมาโดยวิธีพื้นฐานทั้งนั้น หรือแม้แต่เป็นวิธีที่ไม่ได้อาศัยรากฐานทฤษฎีจากวิธีการ พื้นฐานก็ต้องนำเอาหลักการของวิธีการพื้นฐานที่จะกล่าวถึงดังต่อไปนี้เป็นเครื่องมือในการประเมิน มูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในแต่ละประเภทต่อไป

2.4.1.1 วิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach)

การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือวิธีการคิดจากค่าใช้จ่าย (The Cost Approach) เป็นวิธีการที่ตั้งอยู่บนหลักทฤษฎีว่า มูลค่าของ สิ่งหนึ่ง เท่ากับต้นทุนในการหาสิ่งอื่นที่เทียบเคียงได้มาทดแทน⁵³

การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือวิธีการคิดจากค่าใช้จ่าย (The Cost Approach) มีรูปแบบการคิดในการประเมิน อยู่ 2 รูปแบบ

⁵³ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี, ผู้รวบรวมเรียบเรียง, หลักการประเมินมูลค่า ทรัพย์สินทางปัญญา, (กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง, ม.ป.ป.), 5.

คือ (1) วิธีคิดค่าใช้จ่ายจากข้อมูลในอดีต (Historical Cost Method) หรือพิจารณาจากข้อเท็จจริงด้านต้นทุนที่ผ่านมา (Historical Cost Basis) กับ (2) วิธีการคิดค่าใช้จ่ายจากการแทนที่ (Replacement Cost Method) หรือพิจารณาจากต้นทุนในการแทนที่หรือผลิตขึ้นใหม่ (Replacement or Replacement Cost)

(1) วิธีคิดค่าใช้จ่ายจากข้อมูลในอดีต (Historical Cost Method) หรือพิจารณาจากข้อเท็จจริงด้านต้นทุนที่ผ่านมา (Historical Cost Basis) กล่าวได้ว่า ค่าใช้จ่ายในอดีต (H) หมายถึง ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจริงในขั้นตอนของการประดิษฐ์หรือการวิจัยและพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญานั้น ซึ่งสามารถคำนวณได้ง่าย ๆ โดยได้มาจากค่าใช้จ่ายที่เป็นตัวเงินจริงที่ได้ลงทุนไป (Funds Invested – F) รวมกับแฟคเตอร์ (Factor) ค่าเสียโอกาสจากเงินจำนวนนั้นตามระยะเวลาที่ได้ใช้จ่ายไป (Time Cost of Money – T) ซึ่งคำนวณบนฐานอัตราดอกเบี้ยในระยเวลานั้น ๆ วิธีคิดแบบนี้ค่อนข้างง่ายสำหรับการคำนวณมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในระยะเวลาของการทำการวิจัยและพัฒนา โดยมีสมการ คือ $H = F + T$ ⁵⁴

จากที่กล่าวมานั้น วิธีคิดค่าใช้จ่ายจากข้อมูลในอดีต (Historical Cost Method) หรือพิจารณาจากข้อเท็จจริงด้านต้นทุนที่ผ่านมา (Historical Cost Basis) นั้นมักใช้กับการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาตลอดอายุการใช้ประโยชน์ทั้งหมด และไม่ได้คำนึงถึงสภาพการขยายตัวหรือการหดตัวของมูลค่าอันเนื่องมาจากผลกระทบของประสิทธิภาพตลาด การแข่งขัน หรือการพัฒนาทางเทคโนโลยี

ดังนั้น วิธีการประเมินมูลค่าในรูปแบบดังที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นวิธีที่ผู้ประเมินไม่ควรใช้เป็นวิธีเดียวในการนำไปใช้ประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา

(2) วิธีการคิดค่าใช้จ่ายจากการแทนที่ (Replacement Cost Method) หรือพิจารณาจากต้นทุนในการแทนที่หรือผลิตขึ้นใหม่ (Replacement or Replacement Cost)

กล่าวได้ว่า การประเมินมูลค่าในรูปแบบนี้ได้มาจากการประเมินค่าใช้จ่ายจากการทดแทน (Replace) ทรัพย์สินทางปัญญา หรือค่าใช้จ่ายในการพัฒนาทางเลือกใหม่ขึ้นมา ในการจะคำนวณมูลค่าดังกล่าวจะได้ค่าที่ประมาณมาจากเวลาและทรัพยากรที่ใช้เพื่อสร้างทรัพย์สินอีกครั้งหนึ่งที่อยู่ในขั้นที่มีความสมบูรณ์และความพร้อมใกล้เคียงกับทรัพย์สินทางปัญญาที่จะทำการประเมินมูลค่า วิธีนี้สามารถคำนวณโดยการคูณหรือแฟคเตอร์กับค่าความเสี่ยง ประมาณการค่าใช้จ่ายและประโยชน์ในอนาคต แม้ว่าวิธีนี้จะทำให้การคำนวณยุ่งยากมากขึ้นแต่ก็จะไม่ยากเท่ากับการประเมินมูลค่าแบบคำนวณลดจากกระแสเงินสด (Discounted Cash-Flow Valuations) ผู้ขายทรัพย์สินทางปัญญาสามารถใช้วิธีการคิดค่าใช้จ่ายจากการแทนที่ในการเจรจาต่อรองกับผู้ซื้อได้ เพื่อโต้แย้งผู้ซื้อว่า ผู้ซื้อ

⁵⁴ ปรีดา ยังสุขสถาพร, เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา, 53.

เองน่าจะเสียค่าใช้จ่ายในระดับที่ใกล้เคียงกันถ้าหากจะไปสร้างทรัพย์สินทางปัญญาทางเลือกที่เป็นของตนเอง ก็จะไม่มีความแน่นอนใด ๆ ว่าทรัพย์สินทางปัญญาทางเลือกของผู้ซื้อนั้นจะสามารถใช้งานได้ หรือผู้ซื้อจะสามารถพัฒนาจนประสบความสำเร็จได้ เหมือนเช่นผู้ขาย หรือผู้ซื้อจะสามารถขอรับสิทธิการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในระดับเดียวกันกับทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ขายได้ หากใช้ข้อมูลจากตัวอย่างข้างต้นในรูปแบบวิธีคิดค่าใช้จ่ายจากอดีต ผู้ขายจะต้องแฟคเตอร์ (Factor ค่าเสียโอกาส) ค่าพรีเมียมความเสี่ยงที่สมเหตุผล (Reasonable Risk Premium – M) เพื่อเป็นการปรับให้สมดุลกับความเสี่ยงทางเทคนิคในการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญานั้นขึ้นมา สมการสำหรับรูปแบบหรือวิธีการนี้ คือ $R = (F + T) \times M$ ⁵⁵

จากที่กล่าวมานั้น วิธีการคิดค่าใช้จ่ายจากการแทนที่ (Replacement Cost Method) หรือพิจารณาจากต้นทุนในการแทนที่หรือผลิตขึ้นใหม่ (Replacement or Replacement Cost) ต้องประเมินมูลค่าโดยการคำนึงถึงผลกระทบจากปัจจัยต่าง ๆ ข้างต้น เพื่อให้ได้มาซึ่งต้นทุนที่ต้องใช้ในการแทนที่หรือสร้างทรัพย์สินทางปัญญาแบบเดียวกันกับทรัพย์สินทางปัญญาที่ถูกประเมินมูลค่าขึ้นมาใหม่ ซึ่งข้อมูลต้นทุนนั้นจะสะท้อนมูลค่าปัจจุบันของทรัพย์สินทางปัญญาที่ประเมินอยู่

ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับต้นทุนที่จำเป็นต่อการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) อาจประกอบไปด้วยข้อเท็จจริงดังนี้

- (1) ค่าธรรมเนียมด้านกฎหมาย
- (2) ค่าธรรมเนียมการจดทะเบียนสิทธิเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา
- (3) ต้นทุนเฉพาะบุคคล
- (4) ต้นทุนการพัฒนา
- (5) ต้นทุนการผลิต
- (6) ต้นทุนการตลาดและประชาสัมพันธ์

การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือวิธีการคิดจากค่าใช้จ่าย (The Cost Approach) เป็นการสะท้อนมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาผ่านต้นทุนหรือค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาที่ถูกประเมิน การประเมินด้วยวิธีการนี้ไม่สามารถสะท้อนถึงผลประโยชน์ที่เจ้าของจะได้รับ

ดังนั้นผลการประเมินที่ได้มาจากวิธีดังกล่าวจึงไม่อาจใช้ในการประเมินเพื่อหาความคุ้มค่าในการโอนทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อรับผลประโยชน์ตอบแทน เพราะมูลค่าที่ได้มาจากการประเมินอาจเป็นเพียงผลประโยชน์ตอบแทนน้อยที่สุดที่ผู้โอนทรัพย์สินทางปัญญาควรจะได้รับจากการโอนทรัพย์สินทางปัญญานั้น

⁵⁵ เรื่องเดียวกัน, 55-56.

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือวิธีการคิดจากค่าใช้จ่าย (The Cost Approach) เป็นการประเมินมูลค่าอยู่บนแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ว่าด้วยการแทนที่ กล่าวคือ การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการนี้จะช่วยให้ผู้ซื้อพิจารณาได้ว่าไม่ควรจ่ายเงินซื้อทรัพย์สินมากไปกว่าจำนวนเงินที่จะต้องจ่ายเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินแบบเดียวกัน ซึ่งมีปัจจัยอีกหลายปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อให้มูลค่าจากการประเมินไม่ตรงกับมูลค่าที่ควรจะเป็น อาทิเช่น หากทรัพย์สินทางปัญญาที่อยู่ระหว่าง ลงทุน ศึกษา ค้นคว้าวิจัย หรือสร้างสรรค์ยังมีความเสี่ยงว่าจะสามารถผลิตหรือสร้างได้สำเร็จหรือไม่ การยอมซื้อทรัพย์สินทางปัญญาที่มีความสมบูรณ์ในมูลค่าที่สูงกว่ามูลค่าที่ได้จากการประเมินด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือวิธีการคิดจากค่าใช้จ่าย (The Cost Approach) อาจเป็นตัวเลือกที่ดีกว่า หรือแม้ผู้ประกอบการจะตัดสินใจได้ว่าการสร้างทรัพย์สินทางปัญญาตัวใหม่ที่ทำหน้าที่ได้อย่างเดียวกันจะทำได้จริง ไม่จำเป็นต้องซื้อในราคาที่สูงกว่ามูลค่าที่ได้จากการประเมินด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) แต่ต้องใช้เวลาทำ อาจทำให้เสียผลประโยชน์ในการนำสินค้าออกสู่ตลาดได้ การตัดสินใจซื้อแทนที่จะสร้างขึ้นเองก็เป็นตัวเลือกที่ดีกว่าเช่นกัน ในเบื้องต้นอาจสรุปได้ว่า การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือวิธีการคิดจากค่าใช้จ่าย (The Cost Approach) นั้นเป็นเพียงการประเมินมูลค่าโดยอาศัยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับต้นทุนการได้มาซึ่งทรัพย์สินที่ถูกประเมิน การประเมินด้วยวิธีนี้จึงมีความเหมาะสมกับการประเมินทรัพย์สินทางปัญญาด้านเทคโนโลยีที่อยู่ในช่วงเริ่มต้น (Embryonic Technology) หรือเหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญาที่ไม่มีตลาดซื้อขายหรือคำนวณผลประโยชน์ตอบแทนได้ยาก นอกจากนี้แล้ว การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือวิธีการคิดจากค่าใช้จ่าย (The Cost Approach) เป็นวิธีการซึ่งมีรากฐานมาจากแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ว่าด้วยการแทนที่ ดังนั้นโดยทั่วไปแล้วมูลค่าที่ได้มาจากวิธีนี้จึงสามารถสะท้อนให้เห็นฐานหรือมูลค่าต่ำสุดของทรัพย์สินทางปัญญาที่ถูกประเมินได้

ฉะนั้น การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการคิดจากต้นทุน (Cost Approach) หรือวิธีการคิดจากค่าใช้จ่าย (The Cost Approach) หากในกรณีที่มูลค่าทางเศรษฐกิจในอนาคตของทรัพย์สินทางปัญญานั้นยังไม่ชัดเจนพอเพียง ก็จะคำนวณมูลค่าจากค่าใช้จ่ายในกระบวนการพัฒนาหรือสร้างทรัพย์สินทางปัญญานั้นขึ้นมาแทน วิธีนี้เป็นวิธีที่นิยมใช้น้อยที่สุด ซึ่งโดยปกติแล้ว ค่าใช้จ่าย (Cost) กับ มูลค่า (Value) ไม่เท่ากันเสมอไป และมูลค่าของทรัพย์สินไม่ได้ดูจากรายจ่ายอย่างเดียว เพราะรายจ่ายในการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาไม่ได้เป็นตัวกำหนดความสามารถในการทำรายได้ในอนาคตของทรัพย์สินทางปัญญา⁵⁶

⁵⁶ งานบัญชี by vimonmass, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา [Online], 27 สิงหาคม 2557. แหล่งที่มา www.jobsdb.com.

2.4.1.2 วิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach)

วิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) คือการประเมินมูลค่าโดยอาศัยการข้อมูลราคาที่ได้จากการขายทรัพย์สินทางปัญญาที่มีลักษณะเดียวกันและขายในตลาดเดียวกันกับทรัพย์สินทางปัญญาที่ต้องการประเมินมูลค่า เพื่อให้ได้มูลค่าที่ควรจะเป็นของทรัพย์สินทางปัญญานั้น ทั้งนี้การใช้การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) จะได้รับการเชื่อถือต่อเมื่อการกำหนดมูลค่านั้นอาศัยข้อมูลธุรกรรมที่ดำเนินอยู่ในตลาดแข่งขันสมบูรณ์ ซึ่งความเป็นจริงตลาดในอุดมคตินั้นไม่มีอยู่จริง จึงค่อนข้างยุ่งยากที่ผู้ประเมินจะหาข้อมูลมาเปรียบเทียบ

สำหรับวิธีการประเมินโดยเปรียบเทียบราคาตลาด ถ้าจะทำให้ถูกต้องก็จะต้องปรากฏว่ามีตลาดที่ทำการซื้อขายทรัพย์สินที่นำมาเปรียบเทียบกับกันด้วยจริง ๆ ซึ่งก็มักจะเป็นตลาดซื้อขายทรัพย์สินพื้นฐานทั่วไปอย่างเช่น รอยน็ดและบ้าน⁵⁷ หากว่าตลาดซื้อขายทรัพย์สินดังกล่าวไม่มีอยู่ในขณะที่จะทำการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาก็จะส่งผลทำให้การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญามีความน่าเชื่อถือลดน้อยลง และหากว่าข้อมูลธุรกรรมที่ใช้ในการประเมินนั้นตั้งอยู่บนฐานที่ไม่ควบคุมคู่สัญญานอกจากความสมัครใจ และมีองค์ประกอบเดียวกันกับทรัพย์สินที่ถูกประเมินมูลค่า ก็จะทำให้การประเมินมูลค่าเป็นที่ยอมรับ และสามารถประเมินมูลค่าเพื่อวัตถุประสงค์ในการขาย การให้เช่า การกำหนดค่าสิทธิ (Royalty) ได้ทั้งสิ้น

ดังนั้น วิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาโดยพื้นฐาน เป็นวิธีการประเมินมูลค่าที่ตั้งอยู่บนความเป็นจริง มีตรรกะ และสามารถปรับใช้ได้กับทรัพย์สินทางปัญญาทุกประเภท⁵⁸ และหากมีข้อมูลธุรกรรมในตลาดเพียงพอ และองค์ประกอบของทรัพย์สินในธุรกรรมนั้นคู่เปรียบเทียบมีความคล้ายคลึงกับทรัพย์สินที่ถูกประเมินมูลค่า ผู้ประเมินมูลค่าก็สามารถใช้วิธีการประเมินโดยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) กับทรัพย์สินทางปัญญาได้ทุกประเภทและทุกวัตถุประสงค์

ทั้งนี้วิธีการดังกล่าวควรจะต้องคำนึงถึงธรรมชาติของทรัพย์สินทางปัญญาที่มีลักษณะเฉพาะตัว อันเนื่องมาจากหลักเกณฑ์ทางกฎหมาย ย่อมทำให้ตลาดสมบูรณ์ของทรัพย์สินทางปัญญาเกิดขึ้นได้ยาก อีกทั้งยังยากต่อการหาธุรกรรมหรือตัวกลาง เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการเทียบเคียงขึ้นมาก่อนจึงจะสามารถประเมินมูลค่าได้ ทำให้การประเมินมูลค่าด้วยวิธีเปรียบเทียบราคาตลาดนี้อาจไม่ได้รับความนิยมมากนักในแวดวงของการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา

⁵⁷ ปรีดา ยังสุขสถาพร, เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา, 59.

⁵⁸ The American Bar Association, Intellectual property valuation: A primer for Identifying and determining value, 34.

2.4.1.3 วิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach)

วิธีประเมินจากรายได้ (The Income Approach) เหมาะสำหรับการประเมินมูลค่าของสิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า และลิขสิทธิ์ เนื่องจากการพิจารณาจากความสามารถในการสร้างรายได้ของทรัพย์สินทางปัญญานั้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด สามารถแบ่งย่อยได้อีก 2 รูปแบบคือ⁵⁹

แบบไม่รวมค่าสิทธิ (Relief From Royalty Method)

โดยทั่วไปบริษัทจะกำหนดมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาโดยเปรียบเทียบกับอุตสาหกรรมที่ใกล้เคียง เมื่อได้ตัวเลขมาแล้วบริษัทก็จะคำนวณเป็นตัวเงินในมูลค่าปัจจุบัน ซึ่งจะไม่รวมกับค่าใช้จ่ายในส่วนของรอยัลตี้ (Royalty) หรือค่าธรรมเนียมการใช้สิทธิ ที่บริษัทเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาเรียกเก็บจากผู้ขอใช้สิทธิ แม้ว่าวิธีนี้จะเป็วิธีที่ง่ายที่สุด แต่ก็ยังมีข้อบกพร่องตรงที่ไม่ได้รวมมูลค่าเต็มของจำนวนทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการอนุญาตให้ใช้สิทธิได้หลายบริษัทพร้อมกัน

แบบรายได้เพิ่มพูน (Incremental Income Method) วิธีนี้ยังสามารถแยกได้อีก 2 รูปแบบ⁶⁰

- วิธีคำนวณรายได้เพิ่มพูนในอนาคตที่คิดลดเป็นมูลค่าปัจจุบันแล้ว ซึ่งหมายถึงการคัดแยกรายได้รวมที่เพิ่มขึ้นจากการเพิ่มขึ้นของยอดขายหรือจากการประหยัดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานที่เป็นผลจากการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา
- วิธีแปลงรายได้เพิ่มพูนให้เป็นทุน รูปแบบนี้มุ่งเน้นที่รายได้จริงที่มาจากการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา แล้วใช้ข้อมูลนี้เป็นตัวชี้วัดแนวโน้มในอนาคตรายปี และหักออกด้วยอัตราการแปลงเป็นทุน

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) เป็นการประเมินมูลค่าที่ตั้งอยู่บนหลักการที่ว่า ทรัพย์สินทางปัญญาหนึ่ง ๆ จะต้องสามารถสร้างรายได้หรือประโยชน์สุทธิตามจำนวนหนึ่งตลอดช่วงระยะเวลาของทรัพย์สินที่จะประเมินนั้น ๆ ทั้งนี้ผลประโยชน์ตอบแทนที่ได้มาจากทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ ตลอดอายุจะต้องมีมูลค่ามากกว่าค่าใช้จ่ายที่เสียไป และผลประโยชน์ตอบแทนนั้นจะต้องมากพอที่จะครอบคลุมความเสี่ยงในการลงทุนอีกด้วย

⁵⁹ งานบัญชี by vimonmass, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา [Online], 27 สิงหาคม 2557.
แหล่งที่มา www.jobsdb.com.

⁶⁰ ปรีดา ยังสุขสถาพร, เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา, 59.

นอกจากนี้ในการที่จะประเมินมูลค่าปัจจุบันของทรัพย์สินทางปัญญาใหม่ตัวหนึ่ง หรือจะประเมินมูลค่าของอนาคตก็ตาม จำเป็นมากที่จะต้องทำการคำนวณหาสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้ซื้อควร ประเมินดังต่อไปนี้⁶¹

1) ค่าใช้จ่ายในการออกแบบ การวิจัยและการพัฒนา การผลิต การตลาด และการ จัดจำหน่าย

2) อายุของสินค้าหรือบริการ

3) อายุของทรัพย์สินทางปัญญา

4) เวลาและปริมาณของรายได้ที่คาดหวัง และ

5) ปัจจัยความเสี่ยงและอัตราเงินเฟ้อ

ทั้งหมดดังที่กล่าวมาทั้ง 5 ข้อนี้เรียกว่า การคำนวณค่าใช้จ่ายในวงจรชีวิต หรือ Life Cycle Costing (LCC) ซึ่งสามารถใช้ในการหามูลค่าปัจจุบันสุทธิ (Net Present Value:NPV) ของ ทรัพย์สินทางปัญญาได้

โดยทั่วไปแล้วการประเมินมูลค่าด้วยวิธีนี้เป็นที่นิยมในวงการธุรกิจ เนื่องจากข้อมูล พื้นฐานที่ใช้ในการประเมินก็เป็นข้อมูลสำหรับการวางแผนธุรกิจอยู่แล้ว แต่ผู้ประเมินอาจมีความ สับสนกันระหว่างกระแสรายได้ในอนาคตที่มาจากการถือครองเฉพาะตัวทรัพย์สินทางปัญญาที่ถูก ประเมินมูลค่า กับกระแสรายได้ในอนาคตขององค์กรธุรกิจที่ถือครองตัวทรัพย์สินทางปัญญาที่ถูก ประเมินค่า

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) นี้อาจมี ความกว้างตัวสูงกว่าการประเมินด้วยวิธีการคิดจากต้นทุนหรือค่าใช้จ่าย (Cost Approach) เพราะ จำนวนรวมของกระแสรายได้ในอนาคต ระยะเวลาการสร้างกระแสรายได้ และอัตราการเติบโตหรือ การเสื่อมถอยของกระแสรายได้ซึ่งขึ้นกับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในช่วงการสร้างกระแสรายได้ ดังนั้น การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) อาจทำให้ผู้ประกอบการเห็น ถึงความเสี่ยงที่เกิดขึ้น และพยายามดำเนินธุรกิจเพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงดังกล่าว เพื่อให้ทรัพย์สินที่ ถือครองสามารถให้ผลตอบแทนเท่าหรือสูงกว่าที่มีการประเมินได้

เมื่อการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) เป็น ข้อมูลที่ภาคธุรกิจอาจหาได้จากการวางแผนธุรกิจอยู่แล้วไม่ได้หายากเหมือนข้อมูลที่ใช้กับการประเมิน ด้วยวิธีเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) นอกจากนี้ผลลัพธ์จากการประเมินก็ยังสะท้อน มูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาที่สูงกว่าการประเมินด้วยวิธีคิดจากต้นทุน (Cost Approach) จึงทำให้การ

⁶¹ เรื่องเดียวกัน, 69-70.

ประเมินด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) ได้รับความนิยมในการนำมาใช้ ประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญา

2.4.2 การประเมินมูลค่าด้วยวิธีอื่น

นอกจากการประเมินมูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเป็นวิธีการประเมินโดยหลักการพื้นฐาน แล้ว ก็ยังมีวิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีอื่น ๆ ด้วย โดยผู้ประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญายังนำเอา หลักการพื้นฐานดังที่กล่าวมาทั้ง 3 วิธีนั้น มาต่อยอดและปรับปรุงรายละเอียดการประเมินมูลค่าใน บางประการเพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละวัตถุประสงค์

วิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีอื่นอาจเป็นวิธีที่แปลกแยกจากการประเมินโดยวิธีการพื้นฐาน ดังที่กล่าวมาก่อนหน้านี้ แต่ความเป็นจริงแล้วยังคงถือว่าวิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการอื่นคงเป็น เพียงภาคขยายของวิธีการพื้นฐาน หรือเป็นเพียงวิธีการย่อย ๆ ของวิธีการประเมินด้วยวิธีการพื้นฐาน เท่านั้น โดยอาจยกตัวอย่างได้ดังต่อไปนี้ อาทิเช่น⁶²

- วิธีการพิจารณาจากค่าสิทธิ (The Relief-from-Royalty Approach)
- วิธีมูลค่าชำระหนี้ (Liquidation Value)
- วิธีมูลค่าจำหน่ายทิ้ง (Orderly Disposal Value)
- วิธีมูลค่าแทนที่ (Replacement Value)
- วิธีมูลค่าผลิตทดแทน (Reproduction Value)
- วิธีมูลค่าหักลบ (Subtraction Value)
- วิธีเปรียบเทียบความต่างของรายรับ (Income Differential Method of Value)
- วิธีแยกผลกำไร (Profit Split Method of Value)
- วิธีมูลค่าผลตอบแทนสินทรัพย์ (Return on Assets Employed Method of Value)
- วิธีมูลค่าการประหยัดต้นทุน (Cost Saving Method of Value)
- วิธีเกณฑ์เปรียบเทียบ (Benchmark Value)

วิธีการที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ในแต่ละวิธีการประเมิน ผู้ประเมินจะเลือกใช้การประเมินวิธีใดก็ควรพิจารณาจากความเหมาะสมของทรัพย์สินที่จะประเมินด้วย (ผู้วิจัยจะไม่ขอกล่าวรายละเอียดในวิธีการ ประเมินในแต่ละวิธีโดยละเอียดมากนัก เนื่องจากเป็นวิธีการประเมินที่เป็นภาคขยายมาจากวิธีการ พื้นฐาน) โดยอาจนำมาประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาบางประเภทที่เหมาะสมได้

2.4.3 การประเมินมูลค่าด้วยวิธีพิเศษ

การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาด้วยวิธีพิเศษ เป็นการประเมินมูลค่าด้วยการอาศัย หลักการคิดที่แยกไปจากวิธีการประเมินมูลค่าพื้นฐาน แนวคิดของการประเมินมูลค่าด้วยวิธีพิเศษ เป็น

⁶² ศรตม์ ดิษฐปาน, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้, 48.

ความพยายามสะท้อนมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาที่อาศัยการค้นคว้า การสังสมประสบการณ์ หรือ อาศัยตรรกะความน่าจะเป็นมาสะท้อนให้เห็นข้อเท็จจริงบางประการเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญานั้น และโดยส่วนใหญ่แล้วผู้ประเมินก็ต้องนำเอาข้อมูลที่เป็นผลลัพธ์ของการประเมินมูลค่าด้วยวิธีพิเศษนี้ มาดำเนินการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพื้นฐานหรือวิธีการประเมินอื่น ๆ ต่อไป

ด้วยเหตุที่การประเมินด้วยวิธีพิเศษเป็นผลผลิตของการใช้ตรรกะหรือกระบวนการคิดที่ น่าเชื่อถือของผู้มีประสบการณ์ในการประเมินมูลค่า ดังนั้นการประเมินด้วยวิธีพิเศษส่วนใหญ่จึงมัก เป็นสิทธิเฉพาะของผู้ประเมินมูลค่าบางราย ซึ่งความเชื่อมั่นและการยอมรับในวิธีการประเมินด้วยวิธี พิเศษนี้มักขึ้นอยู่กับความน่าเชื่อถือและคุณสมบัติของผู้ประเมินมูลค่าเป็นสำคัญ อาจกล่าวได้ว่าวิธี พิเศษในการประเมินมูลค่านั้นมีดังต่อไปนี้ อาทิเช่น⁶³

- วิธีพิจารณาจากค่าสิทธิอันเป็นที่ยอมรับ (Rule of Thumb)
- วิธีจำแนกอรรถประโยชน์ (Technology Factor Matrix Technique)
- วิธี Snapshots of Value Method [หลักการพื้นฐานเช่นเดียวกับ วิธีมูลค่าหักลบ

(Subtraction Value)]

- วิธีพิจารณามูลค่าเพิ่มพิเศษ (Premium Pricing Technique) [วิธีนี้มีแนวคิดพื้นฐาน เช่นเดียวกับวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach)]
- วิธี The VALCALC® Method [วิธีการนี้ใช้หลักการเดียวกับวิธีมูลค่าผลตอบแทนสินทรัพย์ (Return on Assets Employed Method of Value)]

วิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีพิเศษนี้เป็นเพียงบางตัวอย่างที่ยกตัวอย่างมาเท่านั้น อาจมีวิธีการ ประเมินในอีกหลายวิธี

จากที่กล่าวมาแล้วในวิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในแต่ละวิธีจะเห็นได้ว่าการ ประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญานั้นมีวิธีการประเมินด้วยกระบวนการแบบพิเศษอีกหลายวิธี หรือ หากมองเพียงการประเมินที่เป็นพื้นฐานก็มีถึง 3 วิธี ซึ่งวิธีการต่าง ๆ เหล่านี้เป็นผลลัพธ์ของภูมิปัญญา ของผู้ประเมินมูลค่าที่พยายามค้นหากระบวนการประเมินที่สามารถสะท้อนมูลค่าแท้จริงของทรัพย์สิน ให้เหมาะสมกับ สภาพ ชนิด ประเภท และวัตถุประสงค์ของการประเมินมูลค่าในแต่ละครั้งด้วย

2.5 การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์

การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญานั้นสามารถแบ่งย่อยออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามที่ กฎหมายภายในแต่ละประเทศให้การคุ้มครองไว้ สำหรับประเทศไทยมีการคุ้มครองทรัพย์สินทาง ปัญญาตามกฎหมายระดับพระราชบัญญัติออกเป็นประเภทต่าง ๆ เช่นกัน แต่ทรัพย์สินทางปัญญาที่

⁶³ เรืองเดียวกัน, 55.

อยู่ในขอบเขตของการศึกษานี้ฉบับนี้ มุ่งที่จะศึกษาถึงทรัพย์สินทางปัญญาประเภทลิขสิทธิ์ ผู้วิจัยจึงจะไม่กล่าวถึงการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น ซึ่งการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ดังที่จะกล่าวถึงต่อไปนั้น มีความยุ่งยากประการหนึ่งคือความหลากหลายของคุณลักษณะและวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้ประโยชน์ของงานอันมีลิขสิทธิ์ อาจถือได้ว่าการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคที่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างปัจจุบันนี้ประเภทของงานและรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ย่อมมีบทบาทต่อการประกอบธุรกิจในประเทศไทยเป็นอย่างมาก อาจในฐานะเพื่อเป็นวัตถุประสงค์ของการแลกเปลี่ยน การซื้อและการขายสิทธิ การอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งความหลากหลายของงานอันมีลิขสิทธิ์ทำให้งานแต่ละแบบมีวัตถุประสงค์ และการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกันไป ส่งผลให้มูลค่านั้นมีความแตกต่างกัน และจำเป็นต้องใช้วิธีการประเมินมูลค่าที่ต่างกัน ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาว่าลิขสิทธิ์ในยุคใหม่จะมีวิธีการประเมิน หรือแนวทางการประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์โดยใช้หลักเกณฑ์ใดที่เหมาะสมแก่การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์นั้น ซึ่งจะได้อธิบายต่อไป

2.5.1 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach)⁶⁴

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) นั้นแม้จะมีข้อจำกัดสำหรับการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากโดยส่วนใหญ่แล้วทรัพย์สินทางปัญญาจะมีลักษณะเฉพาะไม่สามารถหาคู่เปรียบเทียบราคาตลาดที่เหมาะสมได้ แต่สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ อย่างเช่นประเภทงานโปรแกรมซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานลิขสิทธิ์ที่มีตลาดแข่งขันสมบูรณ์รองรับและมีปริมาณงานลิขสิทธิ์ที่มีความสามารถในการทำนองเดียวกันหรือสามารถจัดแยกคุณลักษณะความสามารถของผลิตภัณฑ์และเปรียบเทียบในเชิงการจัดดัชนีมูลค่าต่อประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์ได้ ผู้ประเมินมูลค่าก็มักเลือกใช้การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) เว้นเสียแต่ว่าเป็นงานโปรแกรมที่ไม่สามารถจำแนกความสามารถและจัดเข้าดัชนีมูลค่าต่อประสิทธิภาพหรือมีความโดดเด่นของผลิตภัณฑ์จนไม่อาจหาคู่เปรียบเทียบหรือไม่มีตลาดแข่งขันสมบูรณ์สำหรับงานโปรแกรมนั้น ๆ ผู้ประเมินมูลค่าก็มักเล็งมาใช้ในการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการอื่นแทน

⁶⁴ เรื่องเดียวกัน, 72.

2.5.2 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach)⁶⁵

การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) เป็นวิธีการที่เหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญาเป็นส่วนใหญ่ แต่สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์ประยุกต์แล้วมีเงื่อนไขบางประการที่ทำให้การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) ไม่เหมาะสม เงื่อนไขดังกล่าวคือธรรมชาติของซอฟต์แวร์ประยุกต์ ซึ่งมักเป็นงานโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อดำเนินการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานขององค์กรธุรกิจ ดังนั้นผู้ใช้งานและได้รับประโยชน์ในซอฟต์แวร์ประยุกต์หนึ่ง ๆ จึงมีจำนวนน้อย และโดยส่วนมากก็มีเพียงรายเดียวเฉพาะองค์กรที่จ้างให้มีการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์นั่นเอง เมื่อมาพิจารณาร่วมกับการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) ซึ่งเป็นวิธีการประเมินมูลค่าที่อาศัยหลักการสะท้อนมูลค่าจากความสามารถในการหารายได้ของทรัพย์สินที่ถูกประเมินมูลค่า ก็จะทำให้เกิดปัญหาในการประเมิน เนื่องจากโดยส่วนใหญ่ผู้ได้รับประโยชน์ในซอฟต์แวร์ประยุกต์จะเป็นเพียงองค์กรธุรกิจเพียงองค์กรเดียว ดังนั้นการทรงสิทธิในลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ประยุกต์จึงไม่ค่อยจะนำไปหารายได้เพิ่มเติมในลักษณะของการจำหน่าย จ่ายโอน หรือการให้ใช้สิทธิในซอฟต์แวร์ประยุกต์ และรายได้ขององค์กรที่เพิ่มขึ้นเนื่องจากการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์ก็ไม่ใช่ว่าผลสะท้อนโดยตรงของการมีหรือไม่มีซอฟต์แวร์ประยุกต์

ดังนั้นผู้ประเมินมูลค่าจึงไม่อาจอนุมานได้ว่ารายได้ที่เพิ่มขึ้นขององค์กรธุรกิจภายหลังการนำซอฟต์แวร์ประยุกต์มาใช้ในการบริหารงานจะเป็นความสามารถในการสร้างกระแสรายได้ของตัวซอฟต์แวร์ประยุกต์ไปเสียทั้งหมด เมื่อไม่มีกิจกรรมที่สะท้อนความสามารถในการสร้างกระแสรายได้จากตัวซอฟต์แวร์ประยุกต์โดยตรง การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ประยุกต์จึงไม่เหมาะสมกับการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach)

อย่างไรก็ตาม การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) ก็ยังมีปรากฏอยู่ โดยเฉพาะการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในกลุ่มงานศิลปะ วรรณกรรม และอาจรวมถึงงานโปรแกรมที่มีการสร้างรายได้จากการอนุญาตให้ใช้สิทธิอย่างแพร่หลาย อย่างซอฟต์แวร์ผลิตภัณฑ์ สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ประเภทงานศิลปะ หรือวรรณกรรมโดยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) นั้นอาจต้องอาศัยข้อมูลเพิ่มเติมในการสร้างกระแสรายได้ของผู้สร้างสรรค์ผลงานประกอบการพิจารณาความสามารถในการสร้างกระแสรายได้สำหรับงานศิลปะ หรือวรรณกรรมชิ้นใหม่ ทั้งนี้อาจนำการคาดการณ์ในการสร้างกระแสรายได้ของผู้สร้างสรรค์งาน

⁶⁵ เรื่องเดียวกัน, 75.

ลิขสิทธิ์มาประยุกต์เป็นข้อมูลสำหรับการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) อีกด้วย ดังจะได้อธิบายต่อไป

2.5.3 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach)⁶⁶

การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) เป็นวิธีการที่นิยมวิธีหนึ่งสำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ประยุกต์ในกรณีที่ไม่มีอาหาหาซอฟต์แวร์คู่เปรียบเทียบเพื่อพิจารณาตามหลักการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) เนื่องด้วยวิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) สามารถสะท้อนมูลค่าแท้จริงของซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผลในแง่ที่ว่าธรรมชาติของการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์นั้นมีขึ้นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการขององค์กรธุรกิจ ไม่ได้มีเป้าหมายในการสร้างรายได้จากการทรงสิทธิ์ในลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ประยุกต์เป็นเป้าหมายสำคัญ ดังนั้นแล้วการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุนการได้มาซึ่งซอฟต์แวร์ประยุกต์จึงเป็นการนำมาซึ่งมูลค่าที่ยอมรับได้

สำหรับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยผู้สร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงหรือมีความสามารถย่อมทำให้งานลิขสิทธิ์นั้นมีมูลค่าสูงอันเนื่องจากการมีคุณค่าทางจิตใจ หรือในแง่การสร้างสรรค์งานโปรแกรมก็อาจทำให้ได้โปรแกรมที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้นก็ได้ ดังนั้นการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) จึงมักนำเอาตัวแปรในเรื่องความสามารถในการสร้างกระแสรายได้จากผลงานลิขสิทธิ์อื่น ๆ ของผู้สร้างสรรค์นั้นมาเป็นปัจจัยในการประเมินมูลค่าด้วย อาทิ เช่น การประเมินมูลค่างานโปรแกรมด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุนนั้นมักนำจำนวนบรรทัด ชั่วโมงการทำงาน และอัตราค่าแรงต่อชั่วโมง เข้ามาพิจารณาร่วมกันเพื่อกำหนดต้นทุนในส่วนค่าตอบแทนการเขียนโปรแกรมด้วย โดยอัตราค่าแรงต่อชั่วโมงการทำงานนั้นเป็นผลจากคุณภาพงานอื่น ๆ ของผู้สร้างสรรค์นั่นเอง

ดังนั้นจากที่กล่าวมาทั้งหมดในแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์นี้ ก็มีวิธีการพิจารณาที่จะนำแต่ละวิธีมาใช้ในการประเมินเพื่อให้เหมาะสมแก่งานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละประเภทโดยแตกต่างกันไป แต่ในที่นี้มักจะกล่าวถึงการประเมินมูลค่างานโปรแกรม ทั้งนี้ในวงการธุรกิจนั้นลิขสิทธิ์ประเภทงานโปรแกรม หรือการรวบรวมฐานข้อมูลนั้นเป็นลิขสิทธิ์ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรธุรกิจเป็นอย่างมากในแง่ช่วยให้การดำเนินกิจการเป็นไปด้วยความมีประสิทธิภาพต่อยุคที่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างปัจจุบันนี้ และเนื่องจากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนใหญ่

⁶⁶ เรื่องเดียวกัน, 77.

กว่างานลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นหนึ่งในงานวรรณกรรมอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่ง เพราะเป็นหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยจะได้กล่าวถึงต่อไป

2.6 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในองค์กรต่าง ๆ

สภาพเศรษฐกิจในปัจจุบันและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยแสดงให้เห็นว่าทรัพย์สินทางปัญญาเข้ามามีบทบาทสำคัญในเรื่องเครื่องมือในการดำเนินธุรกิจ การประเมินมูลค่าเครื่องมือในการดำเนินธุรกิจจึงเป็นกลไกสำคัญในการทำให้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในมิติของการซื้อขายแลกเปลี่ยน อันได้แก่ การซื้อและการขายสิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภท และรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจะต้องมีการทำการประเมินมูลค่า แต่การประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาไม่ใช่เรื่องที่ยั่งยืน ผู้เชี่ยวชาญในวงการการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาจึงได้พัฒนากระบวนการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญามาตลอดเวลา รวมไปถึงการหาแนวทางการประเมินมูลค่าให้ได้เหมาะสมและเป็นธรรมมากที่สุด ทั้งนี้เพราะปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่แตกต่างไปจากการประเมินมูลค่าทรัพย์สินอื่นทั่วไปคือปัจจัยเรื่องเวลา ซึ่งมูลค่าทรัพย์สินทุกชนิดย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามมิติด้านเวลา ช่วงชีวิตเศรษฐกิจ ข้อจำกัดทางด้านกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิ ฯลฯ ก็ยังทำให้ปัจจัยดังกล่าวส่งผลกระทบต่อการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญามากยิ่งขึ้น

ปัจจุบันยอมรับว่าความแตกต่างของมูลค่าที่ต่างเวลา ต่างยุคสมัยนั้นการที่จะประยุกต์ใช้ในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่องานอันมีลิขสิทธิ์ในแต่ละประเภทก็ควรต้องระมัดระวังและยอมรับในผลการประเมินมูลค่าให้เป็นธรรม ชัดเจน และมีหลักวิชามากที่สุด จึงจะทำให้เกิดการยอมรับกับเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมไปถึงองค์กรในทุก ๆ องค์กรด้วย

จากที่กล่าวมาองค์กรที่มีหน้าที่ประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาและทรัพย์สินทั่วไปอาจเป็นองค์กรใดองค์กรหนึ่งดังต่อไปนี้ ทั้งหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน อาทิเช่น กรมทรัพย์สินทางปัญญา, สมาคมผู้ประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย, ผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินทรัพย์สินทางปัญญา และสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ รวมทั้งธนาคารต่าง ๆ (ซึ่งสองกรณีหลังนี้เน้นการแปลงสินทรัพย์ให้เป็นทุนเป็นส่วนใหญ่ โดยไม่อยู่ในขอบเขตของการศึกษาสารนิพนธ์ฉบับนี้จึงไม่ขอกล่าวถึงมากนัก)

ดังนั้น จากที่กล่าวมาแล้วว่าองค์กรที่มีหน้าที่ประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทั่วไปรวมทั้งองค์กรที่มีหน้าที่ประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเห็นได้ว่าทางด้านภาคเอกชน อาทิเช่น บริษัทต่าง ๆ มักใช้หลักเกณฑ์พื้นฐานทั้ง 3 วิธีตามความเหมาะสมเฉพาะเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สิน

ทางปัญญา ตัวอย่างเช่น บริษัท โนเบิล พร็อพเพอร์ตี้ แวลูเอชั่น จำกัด⁶⁷ ใช้หลักเกณฑ์และวิธีการในการประเมินมูลค่าทรัพย์สิน โดยการวิเคราะห์มูลค่าของทรัพย์สิน บริษัทฯ ได้ถือตามแนวปฏิบัติในทางสากลของการประเมินมูลค่าทรัพย์สิน และอยู่ภายใต้ข้อบังคับของสมาคมผู้ประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย (The Valuers Association of Thailand) โดยมีหลักเกณฑ์ในการประเมินมูลค่าทรัพย์สิน 2 หลักเกณฑ์ คือ “หลักเกณฑ์การประเมินเพื่อกำหนดมูลค่าตลาด” และ “หลักเกณฑ์การประเมินที่มีใช้การกำหนดมูลค่าตลาด” ซึ่งใช้วิธีวิเคราะห์มูลค่าจากต้นทุน (Cost Approach) วิธีการเปรียบเทียบตลาด (Market Approach) และวิเคราะห์จากรายได้ (Income Approach) โดยเป็นการประเมินมูลค่าทรัพย์สินที่มีการใช้เป็นสากลกันโดยทั่วไปในแวดวงการประเมินมูลค่าในองค์กรต่าง ๆ นอกจากวิธีการประเมินหลักทั้ง 3 วิธีข้างต้นแล้ว ในปัจจุบันยังมีวิธีการที่อิงหลักการของวิธี ทั้ง 3 ข้างต้นมาปรับใช้เพิ่มเติมอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะไม่ลงรายละเอียดในเรื่องนี้มากนัก

ส่วนองค์กรที่มีหน้าที่ประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาในภาครัฐต่าง ๆ อาทิเช่น กรมทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินที่เกิดจากการสร้างสรรค์งานที่เกิดจากปัญญาโดยตรง ซึ่งใช้วิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีหลักทั้ง 3 ดังที่กล่าวมาเช่นกัน ฉะนั้นการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ก็ยังคงใช้หลักเกณฑ์พื้นฐานทั้ง 3 วิธีเช่นเดียวกัน รวมทั้งวิธีที่อิงหลักการของวิธีพื้นฐานมาปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ได้อย่างเหมาะสมกับมูลค่าที่แปรผันไปตามช่วงอายุทางเศรษฐกิจ ทางกฎหมายที่คุ้มครองงานแต่ละประเภท และช่วงเวลาในการประเมินมูลค่าในงานสร้างสรรค์ในยุคต่าง ๆ นั้นด้วย ซึ่งจะได้ศึกษาต่อไป

⁶⁷ บริษัท โนเบิล พร็อพเพอร์ตี้ แวลูเอชั่น จำกัด, หลักเกณฑ์และวิธีการในการประเมินมูลค่าทรัพย์สิน [Online], 2558. แหล่งที่มา www.noble.co.th/index.php/2-uncategorised/8-2015-01-22-09-55-46.

บทที่ 3

แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ระหว่างยุคก่อนและยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.1 เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ ดิจิตอล

ในยุคเทคโนโลยีอย่างปัจจุบันนี้มีการพัฒนาทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมากมาย การขับเคลื่อนเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะการพัฒนาธุรกิจการสื่อสารของประเทศไทยในอนาคต ที่จำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล ซึ่งเป็นโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) โทรคมนาคม (Telecommunication) และการแพร่ภาพกระจายเสียง (Broadcast) รวมทั้งการหลอมรวมของเทคโนโลยี (Convergence) ทั้งสามด้านที่เป็นนวัตกรรมใหม่ในการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยมีเป้าหมาย การครอบคลุมทุกพื้นที่ การมีขนาดที่พอเพียงกับการใช้งาน มีเสถียรภาพที่มั่นคง ในราคาที่เหมาะสม เพื่อเป็นพื้นฐานไปสู่การต่อยอดกิจกรรมการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมที่มีประสิทธิภาพสูงสุด¹ ทั้งนี้การพัฒนาทางเทคโนโลยีในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ ผู้สร้างสรรค์จะมีเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการสร้างงานสร้างสรรค์ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสามารถเผยแพร่หรือจำหน่ายงานสร้างสรรค์ของตนได้อย่างรวดเร็วและทั่วถึง โดยอาจจะไม่จำเป็นที่จะต้องเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ เพื่อดำเนินการเผยแพร่งานของตนเองด้วยตนเอง แต่ในทางตรงกันข้ามเทคโนโลยีเหล่านั้นก็จะเป็นเครื่องมืออุปกรณ์ขั้นดีในการกระทำการละเมิดในงานอันมีลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ หรือจำหน่ายแจกงานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยที่เทคโนโลยีเหล่านั้นจะช่วยอำนวยความสะดวกและสร้างความรวดเร็วในการดำเนินการต่าง ๆ เหล่านั้น จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีมีทั้งปัญหาต่าง ๆ มากมายในเรื่องของการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยยิ่งเทคโนโลยีทันสมัยมากเท่าใด การละเมิดในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นย่อมกระทำการได้ง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้น

แต่ทั้งนี้เทคโนโลยีเมื่อมีข้อเสียแล้ว ก็ย่อมมีข้อดีเช่นกัน โดยเทคโนโลยีย่อมสร้างประโยชน์อย่างมากมายให้แก่งานสร้างสรรค์ต่าง ๆ อาทิเช่น การที่เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมได้นำหนังสือของตนเองออกจำหน่ายในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) ถือเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ที่ทันสมัยและมีมูลค่าที่แตกต่างจากงานลิขสิทธิ์ที่ไม่ใช่เทคโนโลยีใหม่นั้น การที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วช่วยให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีโอกาสนในการเผยแพร่งาน

¹ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, นโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม [Online], 2558. แหล่งที่มา <http://www.mict.go.th/view/1/Digital%20Economy>.

อันมีลิขสิทธิ์ของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น และให้ความสะดวกแก่ผู้ใช้ได้ง่าย สะดวก รวดเร็วยิ่งขึ้นอีกด้วย

นอกจากนี้ในงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ย่อมมีมูลค่าทุกชนิดอยู่ในตัว เมื่อนำงานดังกล่าวออกไปสู่ตลาดเราต้องมีการประเมินมูลค่าในชิ้นงานนั้น ๆ ก่อนว่างานประเภทนั้น หรืองานรูปแบบนั้นมีมูลค่าเท่าใด จึงต้องมีการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ซึ่งมูลค่าในลิขสิทธิ์แต่ละรูปแบบย่อมแตกต่างกันออกไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย ซึ่งจะได้ศึกษาต่อไปด้วย

3.1.1 ความหมายและบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศ

คำว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศ” (Information Technology: IT) เรียกว่า “ไอที” ประกอบด้วยคำว่า “เทคโนโลยี” และคำว่า “สารสนเทศ” นำมารวมกันเป็น “เทคโนโลยีสารสนเทศ” ซึ่งประกอบด้วยคำที่มีความหมายดังนี้²

เทคโนโลยี (Technology) หมายถึง การนำความรู้ด้านวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ในการพัฒนาเครื่องมือ เครื่องใช้ อุปกรณ์ วิธีการและกระบวนการ

สารสนเทศ (Information) หมายถึง ผลลัพธ์ที่เกิดจากการนำข้อมูลมาผ่านกระบวนการต่าง ๆ อย่างมีระบบ

ฉะนั้นจากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จึงอาจให้ความหมายของคำว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT) ได้โดย หมายถึง การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสารสนเทศ ทำให้สารสนเทศมีประโยชน์ และใช้งานได้กว้างขวางมากขึ้น รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ที่จะรวบรวม จัดเก็บ ใช้งาน ส่งต่อ หรือสื่อสารระหว่างกัน เทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับเครื่องมือเครื่องใช้ในการจัดการสารสนเทศ ซึ่งได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์รอบข้าง ขั้นตอน วิธีการดำเนินการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ เกี่ยวข้องกับตัวข้อมูล เกี่ยวข้องกับบุคลากร เกี่ยวข้องกับกรรมวิธีการดำเนินงานเพื่อให้ข้อมูลเกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้แล้วยังรวมไปถึง โทรศัพท์ วิทยุ โทรทัศน์ โทรสาร หนังสือพิมพ์ และนิตยสารต่าง ๆ เป็นต้น

ดังนั้นแล้วเทคโนโลยีสารสนเทศก็คือ เทคโนโลยีในการจัดหาและได้มาซึ่งข้อมูลต่าง ๆ ตลอดจนการสร้างสรรค์ จัดเก็บ แสดงผล แลกเปลี่ยน เผยแพร่และจัดการข้อมูลในรูปแบบเสียง ภาพ ข้อความหรือตัวเลขด้วยการใช้คอมพิวเตอร์และการสื่อสารออกมาในรูปแบบต่าง ๆ

ในปัจจุบันอาจเรียกได้ว่าเป็นการเข้าสู่ยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างแท้จริงแล้ว เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศมีผลเกี่ยวข้องกับทุกเรื่องในชีวิตประจำวัน บทบาทเหล่านี้มีแนวโน้มที่สำคัญมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงควรที่จะศึกษา และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อจะได้เป็น

² Natthapong Watthanakhum, เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร [Online], 12 มิถุนายน 2555. แหล่งที่มา <http://flukeloveskb.blogspot.com/2012/06/1.html>.

กำลังสำคัญในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศให้ก้าวหน้าและเกิดประโยชน์ต่อประเทศต่อไป ซึ่งเทคโนโลยีต่าง ๆ นั้นได้เข้ามามีบทบาทต่อบุคคลเกือบทุกคน โดยปัจจุบันคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ อาทิเช่น โทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟนต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาแบบครบครันและสะดวกต่อการใช้งานเป็นอย่างยิ่ง การที่เทคโนโลยีมีความทันสมัยมากขึ้นจึงส่งผลให้บทบาทของอินเทอร์เน็ตนั้นได้เข้ามาสู่ชีวิตประจำวันของคนในยุคนี้มากขึ้น ดังที่เคยกล่าวไว้ว่า อินเทอร์เน็ตทำให้ธุรกิจ และนักการตลาดสนใจที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการต่าง ๆ รวมไปถึงงานสร้างสรรค์ที่สื่อต่าง ๆ ได้ป้อนเข้ามาตั้งแต่ต้นจนเข้าจน อาทิเช่น ละครดนตรี วรรณกรรม ล้วนเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญาชนิดหนึ่ง ดังนั้นไม่ว่าคนในยุคนี้จะต้องการทราบหรือไม่ก็ตามทุกคนล้วนแต่ต้องมีความเกี่ยวข้องและอาศัยเทคโนโลยีกันทั้งนั้น โดยในชีวิตประจำวันเทคโนโลยีสารสนเทศได้มีประโยชน์ต่อผู้คนในยุคนี้หลากหลายด้าน อาทิเช่น ด้านการศึกษา ด้านการแพทย์และสาธารณสุข ด้านการเกษตรและอุตสาหกรรม ด้านการเงินธนาคาร ด้านความมั่นคง ด้านการคมนาคม ด้านวิศวกรรมและสถาปัตยกรรม ด้านการพาณิชย์ ด้านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นต้น ซึ่งเทคโนโลยีทำให้มนุษย์ได้รับความสะดวกสบายและประสบความสำเร็จในงานด้านต่าง ๆ ซึ่งการเรียนรู้ในยุคนี้ก็เช่นกัน จะเห็นได้ว่าการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ มากขึ้นมีการใช้ข้อมูลความรู้จากแหล่งข้อมูลที่เคยเปลี่ยนไปมีการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายต่าง ๆ มากและเป็นการสื่อสารที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคลแล้วและเป็นการยากที่เราจะหลีกเลี่ยงไม่สนใจเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น เราจึงเรียกยุคนี้ได้ว่า “ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ ยุคดิจิทัลหรือดิจิทัล” นั่นเอง

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า เทคโนโลยีจึงเป็นส่วนหนึ่งของการทำให้งานอันมีลิขสิทธิ์ได้พัฒนาขึ้นมาในรูปแบบของดิจิทัล เช่นที่จะได้ศึกษาต่อไป “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์” (Electronic Book) ซึ่งเป็นหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นหนึ่งในงานวรรณกรรมอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่ง โดยมีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์ โดยจะได้ศึกษาร่วมกับในหัวข้อเรื่องของการประเมินมูลค่าต่อไป

3.1.2 การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์นั้นบุคคลอาจได้มาโดย 2 วิธี คือ เป็นการได้มาโดยการสร้างสรรค์ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ทั้ง 9 ประเภท ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (มาตรา 6) จะเห็นได้ว่าเป็นการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ที่เป็นไปตามหลักการการคุ้มครองสิทธิของผู้ใช้สติปัญญาสร้างสรรค์ผลงานประเภทต่าง ๆ ขึ้น และนอกจากนี้ยังได้มาโดยการรับโอนจากเจ้าของงานลิขสิทธิ์จากเจ้าของลิขสิทธิ์นั้น ดังนั้นผู้มีลิขสิทธิ์จึงอาจโอนสิทธิของตนให้แก่ผู้อื่นได้เช่นเดียวกับการ

โอนทรัพย์สินทั่วไป และจากการโอนลิขสิทธิ์จะเห็นได้ว่าการโอนลิขสิทธิ์ผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จะโอนสิทธิของตนไปทั้งหมด กล่าวคือ โอนสิทธิแต่เพียงผู้เดียวซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ 4 ประการ คือ

- (1) สิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) สิทธิในการให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง

(4) สิทธิในการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น และ

(5) สิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้ ซึ่งสิทธิต่าง ๆ ที่กล่าวมาได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายมาตรา 15 ภายใต้บังคับมาตรา 9

มาตรา 10 และมาตรา 14³ เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียว

ทั้งนี้ เจ้าของลิขสิทธิ์จะโอนเฉพาะสิทธิบางประการแก่ผู้อื่นแทนที่จะโอนไปทั้งหมดก็ย่อมทำได้ ตามเจตนาของผู้มีลิขสิทธิ์เอง และการโอนดังกล่าวนี้ผู้โอนจะโอนสิทธิให้โดยมีกำหนดระยะเวลา หรือตลอดระยะเวลาที่ลิขสิทธิ์ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายย่อมได้⁴

จากที่กล่าวมาข้างต้นได้มีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามที่กฎหมายได้ให้การคุ้มครองมาตั้งแต่ก่อนที่จะเป็นยุคดิจิทัลที่ทันสมัยอย่างทุกวันนี้แล้ว จนมาถึงยุคที่เทคโนโลยีมีความหลากหลายและเพิ่มมากขึ้น จึงได้มีแนวคิดในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีต่อมาจนปัจจุบันนี้

ทั้งนี้ในช่วงศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาจึงได้มีความพยายามที่จะปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี อย่างไรก็ตามเมื่อเทคโนโลยีส่วนใหญ่ส่งผลให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ยุ่งยากขึ้น โดยเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบกับเครือข่ายโทรคมนาคมทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแนวคิดการคุ้มครองลิขสิทธิ์แบบดั้งเดิม ทั้งเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้การละเมิดลิขสิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ การเผยแพร่สู่สาธารณชน ทำได้อย่างง่าย รวดเร็ว และป้องกันการกระทำดังกล่าวได้ยาก ค่าใช้จ่ายน้อยและที่สำคัญยังคงคุณภาพได้เช่นเดียวกับต้นฉบับ นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตและโลกไร้พรมแดนยังถูกมองว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แบบดั้งเดิมอย่างแท้จริง เนื่องจากวิธีการทำงานของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยแนวคิดของนักวิชาการที่มีต่อโลกไร้พรมแดนของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและลิขสิทธิ์แบ่งออกได้เป็นดังต่อไปนี้⁵

³ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

⁴ มาตรา 17 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

⁵ ไพจิตร สวัสดิสาร, “ลิขสิทธิ์ในโลกไร้พรมแดนของคอมพิวเตอร์”, *ตุลพาท*, 1(2548): 38.

1) แนวความคิดรุนแรง (Copyright Radicalism) เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตกับอินเทอร์เน็ตด้วยกัน แนวความคิดนี้ไม่ถือว่าเป็นทฤษฎีที่เป็นรูปแบบ โดยเชื่อว่า กฎหมายลิขสิทธิ์จะมีความสำคัญน้อยลง ในยุคเครือข่ายทางอิเล็กทรอนิกส์ และกฎระเบียบที่จะ นำมาใช้ประโยชน์

2) แนวคิดปฏิรูป (Copyright Revisionism) แนวความคิดนี้เป็นการปฏิรูปและแก้ไข กฎหมายลิขสิทธิ์ โดยเชื่อว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ควรได้รับการปรับปรุงทั้งหมดทั้งนี้ไม่ใช่เพื่อที่จะปรับตัว ให้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่ ๆ แต่เป็นการให้สิทธิของสาธารณะในการเข้าถึงข้อมูลและกระจายข้อมูล และก้าวล่วงไปถึงว่าลิขสิทธิ์อาจไม่สามารถนำมาใช้แสดงถึงสิทธิของเจ้าของงาน และสมควรใช้ชื่ออื่น มาแทนตัว

3) แนวคิดจารีตประเพณี (Copyright Traditionalism) โดยหลักการใหญ่ของแนวคิดนี้คือ ปัญหาของลิขสิทธิ์สามารถที่จะนำมาใช้กับโลกไร้พรมแดนของอินเทอร์เน็ต ซึ่งกฎหมายที่มีอยู่สามารถ นำมาปรับใช้อย่างเหมาะสมทั้งนี้เพื่อที่จะรักษาศักยภาพของเทคโนโลยีใหม่ ผู้ที่เชื่อแนวความคิดนี้ เนื่องมาจากบรรทัดฐานทางประวัติศาสตร์ของลิขสิทธิ์ที่นำมาปรับใช้กับภาพยนตร์หรือการถ่ายทอด ผ่านดาวเทียม เป็นต้น

4) แนวคิดให้ความคุ้มครองอย่างสูงสุด (Copyright Maximalism) แนวความคิดนี้จะมีการ ควบคุมลิขสิทธิ์ที่รัดกุมและใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นดิจิทัลทุกอย่าง ซึ่งเหตุผลของแนวคิดนี้เนื่องจาก ข้ออ้างที่ว่าผู้สร้างสรรค์ทรัพย์สินทางปัญญาอาจลังเลใจที่จะสร้างงานในสภาพแวดล้อมอิเล็กทรอนิกส์ หากผู้สร้างสรรค์รู้สึกว่าจะไม่ได้รับการคุ้มครองผลประโยชน์อย่างเพียงพอ

แนวคิดการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ทั้ง 4 แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวความคิดของบุคคล ที่มีต่อการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วทำให้กฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในปัจจุบันยังสามารถสอดคล้องกับสภาพปัญหาได้ทุกรูปแบบ กลุ่ม บุคคลที่มีความคิดแบบรุนแรง และแนวความคิดแบบปฏิรูปจึงมีบทบาทอย่างมาก โดยกลุ่มผู้ใช้งานใน ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ก็จะมีแนวคิดเป็นไปในทางแนวคิดในรูปแบบรุนแรง ซึ่งไม่ ต้องการกฎระเบียบต่าง ๆ มากมาย แต่จะใช้วิธีการสร้างสรรค์เครื่องมือต่าง ๆ มาควบคุมดูแลงาน ต่าง ๆ กันเอง ซึ่งแนวความคิดในรูปแบบนี้เองเป็นที่มาของการเกิดมาตรการทางเทคโนโลยี และ ข้อมูลการบริหารสิทธิ ส่วนแนวความคิดของนักกฎหมายส่วนใหญ่ก็จะมีแนวความคิดแบบปฏิรูป กล่าวคือ มีแนวคิดที่จะออกมาตรการทางกฎหมายใหม่ ๆ ให้สอดคล้องและรองรับกับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และทำให้เกิดการพัฒนากฎหมายให้มีความทันสมัยอยู่เสมอและเป็นไปตาม มาตรฐานสากล โดยจะต้องศึกษาถึงลักษณะทางเทคโนโลยีและสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นประกอบกันด้วย

ดังนั้นการพัฒนารายการอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารทาง อิเล็กทรอนิกส์ได้ก่อให้เกิดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์มากขึ้นในปัจจุบันสื่อที่บันทึกข้อมูล

ความรู้ต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงไปมาก อย่างเช่น เดิมทีตัวอักษรของงานวรรณกรรมมักจะถูกบันทึกอยู่บนแผ่นกระดาษ เสียงถูกบันทึกอยู่ในแถบแม่เหล็ก ส่วนรูปภาพถูกบันทึกอยู่บนวัสดุรองรับหรือส่วนใหญ่จะเป็นกระดาษหรือผ้าเท่านั้น แต่ปัจจุบัน ทั้งตัวอักษร เสียงและรูปภาพจำนวนมากที่ถูกบันทึกอยู่บนสื่ออิเล็กทรอนิกส์⁶ อาทิเช่น แผ่นซีดีหรือแผ่นดีวีดี, ยูเอสบี Flash Drive, SD CARD (เมมโมรี่ของกล้องดิจิทัล), และโทรศัพท์ เป็นต้น ไปจนถึงการฝากรูปภาพหรือข้อมูลต่างๆไว้บนเครือข่ายของอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ด้วย ทั้งนี้ไม่เพียงแต่ข้อมูลความรู้จะถูกบันทึกในสื่ออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้นแต่การถ่ายทอดข้อมูลความรู้เหล่านี้มีช่องทางมากยิ่งขึ้นการสื่อสารด้วยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนับเป็นวิธีการสำคัญที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่เจ้าของลิขสิทธิ์และสาธารณชน ส่วนด้านเจ้าของลิขสิทธิ์นั้นการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตช่วยให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถเผยแพร่ผลงานของตนเองได้โดยง่าย เสียค่าใช้จ่ายน้อย และเข้าถึงกลุ่มคนได้เป็นจำนวนมาก การแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงมีปริมาณเพิ่มมากขึ้นตามลำดับส่วนสาธารณชนก็ได้รับประโยชน์จากการเข้าถึงข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว และเสียค่าใช้จ่ายน้อยลงด้วย นอกจากนี้ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการเข้าถึงความรู้ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนการสอนทางไกลผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น สถาบันการศึกษาและผู้สอนจำนวนมากได้นำงานอันมีลิขสิทธิ์ที่บันทึกอยู่ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการสอนแก่นักศึกษา ห้องสมุดที่เคยเคยให้บริการแก่ผู้ใช้บริการเฉพาะหนังสือ ตำรากระดาษ ก็เริ่มเก็บข้อมูลต่าง ๆ ในรูปแบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น และมีการให้บริการยืมคืน กำหนดการส่งคืนแบบผ่านระบบอินเทอร์เน็ตกันเป็นจำนวนมากแล้ว ทั้งนี้แม้ว่าเทคโนโลยีต่าง ๆ และการสื่อสารต่าง ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่เจ้าของลิขสิทธิ์อย่างมากมาย แต่เทคโนโลยีที่ทันสมัยมากเท่าใดย่อมมีปัญหาต่าง ๆ ตามมาเป็นจำนวนมาก อาทิเช่น ก่อให้เกิดผลกระทบแก่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยมีผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว และสะดวกมาก เนื่องจากเป็นยุคที่มีการสื่อสารแบบดิจิทัล และสิ่งที่เกิดขึ้นก็คือ การที่เจ้าของงานลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ถูกกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์แก่งานนั้น โดยที่กระทำได้ง่าย สะดวกและรวดเร็วมาก เสียค่าใช้จ่ายน้อย และยังมีคุณภาพที่อาจเทียบเท่างานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของงานต้นฉบับอีกด้วย และนอกจากนี้การนำงานอันมีลิขสิทธิ์ออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็สามารถกระทำได้อย่างสะดวก ง่ายขึ้นและเผยแพร่ไปสู่วงกว้างได้เร็วด้วย

ฉะนั้นดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงต้องมีกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ให้ความคุ้มครองในงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยให้สอดคล้องกับยุคเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้ด้วย และเพื่อให้เจ้าของลิขสิทธิ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะกลุ่ม

⁶ นันทน อินทนนท์, เอกสารวิชาการ เรื่องมาตรการทางเทคโนโลยีกับการคุ้มครองประโยชน์สาธารณะ: ทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย, (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550), 55.

อุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และบันเทิงได้รับความคุ้มครองอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นจึงได้มีการผลักดันให้มีการปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ให้กว้างขวางมากขึ้น โดยได้มีการเจรจาในการปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ในเวทีระหว่างประเทศ โดยการจัดทำสนธิสัญญาเกี่ยวกับการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ในเวทีขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาแห่งโลก (World Intellectual Property Organization) และโดยผ่านเวทีการเจรจาข้อตกลงการค้าเสรี (Free Trade Agreement) เป็นต้น

3.2 การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในแต่ละยุคสมัย

เมื่อกล่าวถึงการประเมินมูลค่าสิ่งที่คุณประเมินและผู้ที่เป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องได้กลับมา คือ “มูลค่าที่แท้จริง” จากการประเมินมูลค่างานอันมีลิขสิทธิ์นั้น โดยงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยปัญญานั้น ผู้ประเมินจะทราบได้ว่ามูลค่าในชิ้นงานแต่ละประเภทจะมีมูลค่าเท่าใด และเพื่อวัตถุประสงค์ใดนั้น ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินให้เหมาะสมกับประเภทงานนั้นๆ ก่อนจึงจะได้ทราบถึงมูลค่าที่แท้จริงของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น แต่ด้วยในการประเมินมูลค่าทางลิขสิทธิ์มิได้มีกฎหมายหรือหลักเกณฑ์ใดได้กำหนดไว้ชัดเจน ฉะนั้นจึงต้องใช้วิธีการประเมินมูลค่าที่ใช้ในแวดวงการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาและการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทั่วไป เพื่อให้เป็นแนวทางต่อไปในการประเมินมูลค่างานอันมีลิขสิทธิ์นั้น โดยหลักเกณฑ์พื้นฐานที่ใช้ในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์นั้นผู้วิจัยได้อธิบายมาแล้วในบทก่อนหน้านี้

นอกจากนี้ในโลกแห่งความเป็นจริงตลอดมาปัจจุบันนี้กับยุคที่เทคโนโลยียังไม่ได้พัฒนาอย่างปัจจุบัน การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ย่อมมีความแตกต่างกันอย่างมากของแต่ละยุคสมัย จึงหาแนวทางของการประเมินมูลค่าเพื่อให้เหมาะสมกับยุคที่เทคโนโลยีทันสมัย และเพื่อมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งจะได้ศึกษาดังต่อไปนี้

3.2.1 การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคก่อน

จากที่ได้ศึกษามาแล้วว่าการประเมินมูลค่า หรือ Valuation คือ การดำเนินการประมาณการหรือการกำหนดจำนวนเงินหรือมูลค่าของบางสิ่งโดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญด้านการประมาณการเป็นพิเศษเพื่อประโยชน์ของการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยศึกษาวิธีการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในทางสากล และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในปัจจุบันนี้ได้ และเป็นที่ยอมรับขององค์กรต่าง ๆ รวมทั้งบุคคลที่ทำการประเมินโดยทั่วไปด้วย ในเมื่อมีการประเมินมูลค่าที่ใช้หลักเกณฑ์พื้นฐานมาจนถึงยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ จึงต้องศึกษาถึงความเป็นมาของยุคอดีตนั้นก่อนว่าใช้เกณฑ์การประเมินใดมาก่อน หรืออาจเป็นเกณฑ์เดียวกันกับปัจจุบัน แล้วหากใช้หลักเกณฑ์เดียวกันมูลค่าของการประเมินนั้นต่างกันอย่างไร

ในยุคอดีตนั้นงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะงานวรรณกรรมจะอยู่ในรูปแบบของกระดาษ หรือเรียกอีกอย่างว่า “วรรณกรรมยุคกระดาษ” ซึ่งกว่าจะได้หนังสือหนึ่งเล่มต้องใช้เวลาในการพิมพ์นานมาก ซึ่งสมัยก่อนยังไม่มีเครื่องมือที่ใช้ในการพิมพ์เหมือนเช่นปัจจุบันนี้ โดยเครื่องมือที่ใช้พิมพ์มีเพียงแค่พิมพ์ดีดเท่านั้น และในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ หรือห้องสมุดที่มีการให้บริการด้านการยืมหนังสือก็เป็นระบบที่ต้องนำมาคืนด้วยตนเองเท่านั้น ไม่ได้มีระบบในรูปแบบของการยืมแบบออนไลน์อย่างเช่นในยุคปัจจุบันนี้ ทั้งนี้รวมไปถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ ด้วย อาทิเช่น งานโสตทัศนศึกษาต่าง ๆ ยังอยู่ในรูปแบบของแผ่นเสียง เทป ซีดี ซึ่งต่างจากรูปแบบงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลที่ทุกอย่างสะดวกและรวดเร็วอย่างยิ่ง การที่รูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภทต่าง ๆ นั้นมีความต่างกัน ฉะนั้นการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ย่อมที่จะแตกต่างกันไปด้วย ทั้งนี้ก็ด้วยยุคสมัยที่ต่างกันไป เนื่องจากการแข่งขันกันทางตลาดของทรัพย์สินทางปัญญามีวงกว้างและขยายตัวมากขึ้นกว่ายุคอดีตจึงทำให้การประเมินมูลค่าต้องปรับเปลี่ยนการประเมินให้เหมาะกับงานอันมีลิขสิทธิ์รูปแบบใหม่ ๆ โดยหลักเกณฑ์การประเมินอาจเป็นเช่นปัจจุบันแต่วิธีแต่ละแบบอาจต้องดูตามภาวะของเศรษฐกิจของยุคนั้นด้วย

3.2.2 การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศหรือยุคดิจิทัล

ปัจจุบันการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลนี้ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจ ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ หรือสร้างรายได้แก่ตัวงานอันมีลิขสิทธิ์จากการอนุญาตให้ใช้สิทธิ และการซื้อและการขายสิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภท และรูปแบบต่าง ๆ

นอกจากนี้องค์กรต่าง ๆ อาทิเช่น สถาบันการศึกษาส่วนมากจึงนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อช่วยยกระดับคุณภาพของการเรียนการสอน โดยพัฒนาหนังสือเรียนและหนังสือฉบับอิเล็กทรอนิกส์หรือ e-book เป็นสื่อที่สามารถเรียนผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งมีความสะดวกในการเชื่อมโยงจุดหนึ่งไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่าง ๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี สามารถรองรับมัลติมีเดียในรูปแบบที่หลากหลายได้ เช่น ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ แบบฝึกหัด และกิจกรรมต่าง ๆ ได้ตามที่ต้องการ นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังมีความคงทนในการจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล มีความหลากหลายในการนำไปใช้งาน และสามารถผสมผสานเข้ากับข้อมูลรูปแบบอื่น ๆ ได้อย่างดี และสามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ฉะนั้นการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์จึงต้องใช้หลักการประเมินให้เหมาะสมกับรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ สำหรับการประเมินมูลค่าโดยหลักการที่ใช้กันทั้งการประเมินมูลค่าทรัพย์สินโดยทั่วไป และทรัพย์สินทางปัญญาที่ใช้กันในยุคเทคโนโลยีนี้มี 3 วิธี ดังที่เคยกล่าวมาแล้ว คือ (1) การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) เนื่องจากโดยส่วนใหญ่แล้วทรัพย์สินทางปัญญามีลักษณะเฉพาะไม่สามารถหาคู่เปรียบเทียบราคาตลาดที่เหมาะสมได้ แต่สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ อย่างเช่นประเภทงาน

โปรแกรมที่เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งานวรรณกรรมในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ซึ่งส่วนใหญ่งานโปรแกรมเป็นงานลิขสิทธิ์ที่มีตลาดแข่งขันสมบูรณ์รองรับและมีปริมาณงานลิขสิทธิ์ที่มีความสามารถในการจัดแยกคุณลักษณะความสามารถของผลิตภัณฑ์และเปรียบเทียบในเชิงการจัดตั้งมูลค่าต่อประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์ได้ ผู้ประเมินมูลค่าก็มักเลือกใช้การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) ในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ดังกล่าว (2) การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) เป็นวิธีการที่เหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญาเป็นส่วนใหญ่ แต่สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์ประยุกต์ใช้การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) ไม่เหมาะสมนัก ทั้งนี้งานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ ก็ใช้วิธีการประเมินมูลค่าโดยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) อาทิเช่น การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในกลุ่มงานศิลปะ วรรณกรรม และอาจรวมไปถึงงานโปรแกรมที่มีการสร้างรายได้จากการอนุญาตให้ใช้สิทธิอย่างแพร่หลาย อย่างซอฟต์แวร์ผลิตภัณฑ์ สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ประเภทงานศิลปะ หรือวรรณกรรมโดยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) นั้นอาจต้องอาศัยข้อมูลเดิมในการสร้างกระแสรายได้ของผู้สร้างสรรค์ผลงานประกอบการพิจารณาความสามารถในการสร้างกระแสรายได้สำหรับงานศิลปะ หรือวรรณกรรมชิ้นใหม่ และอาจมีวิธีการอื่นที่สามารถนำมาประเมินร่วมด้วยกับการประเมินมูลค่าในงานลิขสิทธิ์ดังกล่าวตามความเหมาะสมนั้นได้ (3) การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) เป็นวิธีที่นิยมวิธีหนึ่งที่สะท้อนที่แท้จริงของลิขสิทธิ์ประเภทซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้เหมาะสมเนื่องจากซอฟต์แวร์ประยุกต์นั้นมีขึ้นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการขององค์กรธุรกิจ ไม่ได้มีเป้าหมายในการสร้างรายได้จากการทรงสิทธิในลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ประยุกต์เป็นเป้าหมายสำคัญ ดังนั้นแล้วการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุนการได้มาซึ่งซอฟต์แวร์ประยุกต์จึงเป็นการนำมาซึ่งมูลค่าที่ยอมรับได้ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศเช่นปัจจุบัน

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้มักจะกล่าวถึงการประเมินมูลค่าที่เกี่ยวกับงานโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทงานวรรณกรรมที่อยู่ในขอบเขตของการศึกษาสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนมาก ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 นั้นได้บัญญัติไว้เกี่ยวกับงานวรรณกรรม อันได้แก่ งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย และสุนทรพจน์ และให้ความหมายรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย ดังนั้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์จึงเป็นงานวรรณกรรม

สำหรับขอบเขตของงานวรรณกรรมที่ผู้วิจัยจะได้ศึกษาต่อไปจะเป็นวรรณกรรมที่อยู่ในรูปแบบของงานวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล ขณะที่ในปัจจุบันการประเมินมูลค่างานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทดังกล่าวยังไม่มีหลักเกณฑ์และวิธีการที่เป็นมาตรฐานชัดเจนมากนัก ทั้งนี้เนื่องจากยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย

ซึ่งนับตั้งแต่กฎหมายลิขสิทธิ์ถือกำเนิดขึ้นมา ก็ได้ตอบสนองความเปลี่ยนแปลง ด้านเทคโนโลยีมาโดยตลอด ความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันนี้ ล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล และเครือข่ายการสื่อสาร ในระบบดิจิทัลทั้งสิ้น รวมทั้งการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญกับเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยประกอบกันด้วย นอกจากนี้เทคโนโลยีที่กำลังเป็นประเด็นปัญหา สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ในขณะนี้ ก็คือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการเก็บรักษาและการเผยแพร่ผลงาน ในระบบดิจิทัล มีหลายแง่มุมเกี่ยวกับเทคโนโลยีเหล่านี้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ เช่น ความสะดวกและง่าย ของการผลิตซ้ำ เมื่อผลงานถูกเปลี่ยนเป็นระบบดิจิทัลแล้ว ก็สามารถผลิตซ้ำได้อย่างรวดเร็ว มีค่าใช้จ่ายที่ต่ำ และมีได้ด้อยคุณภาพลงแม้แต่น้อย ต่อจากนั้น ก็สามารถนำสำเนาของผลงานแต่ละชิ้น ไปผลิตซ้ำได้อีก โดยคุณภาพมิได้ด้อยลงเช่นกัน ด้วยวิธีนี้ ผลงานในรูปแบบดิจิทัลชิ้นเดียว ก็สามารถสนองความต้องการ ของผู้ใช้จำนวนมากได้

นอกจากการผลิตซ้ำ โดยเจตนาแล้ว เทคโนโลยีดิจิทัล ยังทำให้เกิดปรากฏการณ์ การคัดลอก ผลงานอย่างกว้างขวาง โดยไม่เจตนา คุณสมบัติแต่กำเนิดข้อหนึ่ง ของเทคโนโลยีดิจิทัลคือ กิจกรรมหลายอย่างที่เกิดขึ้น ในโลกของการทำสำเนา และการแพร่ผลงานในระบบออนไลน์ มักจะต้องมีการ คัดลอกแบบชั่วคราว โดยไม่เจตนา ตัวอย่างเช่น “การค้นหาข้อมูล” (Browsing) จากเอกสารอิเล็กทรอนิกส์นั้น อย่างน้อยที่สุด ก็ต้องมีการคัดลอกผลงานนั้น ลงในหน่วย ความจำของคอมพิวเตอร์ (Random Access Memory - RAM) ชั่วคราว ในแง่ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้ว การคัดลอกดังกล่าวถือว่า เกี่ยวพันกับสิทธิในการผลิตซ้ำด้วย

การเผยแพร่ผลงานสู่เครือข่าย ในระบบดิจิทัล ก็ต้องมีการคัดลอกชั่วคราวเช่นกัน ผลงานจะถูกคัดลอก ลงในหน่วยความจำ ของคอมพิวเตอร์ที่เป็นตัวส่ง ก่อนที่จะถูกแบ่งออก เป็นชุดข้อมูลฐานสองหลาย ๆ ชุด และส่งออกสู่เครือข่าย ในขณะที่ชุดข้อมูลฐานสองเหล่านี้ เดินทางผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จะมีคัดลอกชั่วคราว (ลงบนหน่วยความจำหรือแผ่นดิสก์) ในขณะที่ เดินทางจากต้นทางสู่ปลายทาง ในที่สุด ก็จะมีการคัดลอกชั่วคราว (หรือถาวร) ลงบนคอมพิวเตอร์ปลายทาง โดยทั่วไปแล้ว การคัดลอกเหล่านี้เป็นไปโดยอัตโนมัติ โดยผู้ใช้ไม่ทราบ และสำเนาจำนวนมาก จะคงมีอยู่ตลอดเวลา ที่มีการเผยแพร่ผลงานออกไป⁷ ความง่าย ในการเผยแพร่ผลงาน วิวัฒนาการของเครือข่ายระบบดิจิทัลทั่วโลก ทำให้สามารถเผยแพร่ผลงานไปทั่วโลก ได้อย่างรวดเร็วในรูปแบบดิจิทัล เครือข่ายดิจิทัล ทำให้เราสามารถเผยแพร่ผลงาน สู่คนจำนวนมาก จากจุด ๆ เดียว เช่นเดียวกับ การกระจายเสียง (แม้ว่าจะไม่ได้ส่งถึงผู้รับแต่ละคน ในเวลาเดียวกันเช่นเดียวกับการ

⁷ ณรงค์ศักดิ์ ศรีทานนท์, **อุปสรรคสำหรับลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัล** [Online], 25 เมษายน 2550. แหล่งที่มา www.oknation.net/blog/troubadour/2007/04/25/entry-2.

กระจายเสียง) อย่างไรก็ตาม สิ่งที่แตกต่างกันจากการกระจายเสียงก็คือ เครือข่ายดิจิทัล ทำให้ผู้รับแต่ละคน ที่อยู่ในเครือข่าย สามารถเผยแพร่ ผลงานต่อไปได้ ซึ่งทำให้ผลงานดังกล่าว เผยแพร่ออกไปในอัตราความเร็วแบบทวีคูณ คุณสมบัติข้อนี้ บวกกับความง่ายตาย ในการผลิตซ้ำ หมายความว่า ผลงานในระบบดิจิทัลเพียงชิ้นเดียว สามารถเพิ่มจำนวนขึ้น อีกหลายพันเท่าทั่วโลก ในเวลาเพียง 2-3 ชั่วโมง เท่านั้น

ดังนั้นผู้วิจัย จึงเห็นว่า เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มีสิทธิในการใช้ประโยชน์จากงานวรรณกรรมดังกล่าว โดยการนำวรรณกรรมที่อยู่ในรูปเล่มของหนังสือไปเผยแพร่ออกสู่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ต่อไป โดยไม่เป็นการกระทำการละเมิดต่องานวรรณกรรมในรูปเล่มของผู้ที่เป็นเจ้าของหนังสือที่เป็นรูปเล่ม โดยการที่เจ้าของลิขสิทธิ์งานวรรณกรรมดังกล่าวนี้ สามารถที่จะทำซ้ำในงานวรรณกรรมที่อยู่ในรูปเล่มหรือดัดแปลง และเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ ซึ่งจะได้รับควบคุมครองตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ตามมาตรา 15 ซึ่งได้กล่าวมาแล้วในหัวข้อ (2.2.4.3) ในเรื่องของการประเมินมูลค่าเพื่อกำหนดราคาสินค้าที่ผลิตขึ้นจากผลงานที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (และสามารถศึกษาเนื้อหาได้จากบทที่ 2)

นอกจากนี้การที่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ดังกล่าวนี้ ได้นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ลงสู่โปรแกรมคอมพิวเตอร์เอง แม้จะเป็นการทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์สู่เครือข่ายในระบบดิจิทัลก็ตาม เจ้าของในงานอันมีลิขสิทธิ์ย่อมไม่มีความผิดในการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ แต่หากเป็นบุคคลอื่น ๆ ได้กระทำการดังกล่าวนี้ย่อมเป็นการกระทำการละเมิดแก่ผู้เป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมนี้

ทั้งนี้การเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ในระบบดิจิทัลหรือดิจิทัลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งโดยทั่วไปแล้วงานอันมีลิขสิทธิ์อาจถูกนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ 4 ลักษณะด้วยกัน⁸ อันได้แก่ (1) การเผยแพร่ด้วยการจำหน่ายมักเป็นการจำหน่ายโอนกรรมสิทธิ์วัตถุที่บรรจุนงานอันมีลิขสิทธิ์ อาทิเช่น หนังสือ ภาพวาด แผ่นซีดี ฯลฯ ผู้ที่เสียค่าตอบแทนเพื่อเข้าถึงงานลักษณะนี้จะมีสิทธิโดยการที่จะใช้ประโยชน์จากงานนั้น เช่น เมื่อซื้อหนังสือมาหนึ่งเล่ม ย่อมสามารถอ่านหรือใช้ประโยชน์จากเนื้อหาในหนังสือนั้นได้ตลอด (2) การเผยแพร่ด้วยการคิดค่าบริการเพื่อเข้าถึงข้อมูล เป็นการเผยแพร่ที่มีความถาวรน้อยกว่าลักษณะแรก เพราะเป็นกรณีที่ผู้ประสงค์จะเข้าถึงข้อมูลยอมจ่ายเพื่อแรกกับสิทธิที่จะเข้าไปใช้ประโยชน์จากงานในช่วงเวลาอันจำกัด อาทิเช่น การเช่าดีวีดี เคเบิลทีวี การเป็นสมาชิกฐานข้อมูลออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งค่าตอบแทนที่ให้มีลักษณะเป็นการตอบแทนการเข้าถึงข้อมูล โดยจะ

⁸ จักรกฤษณ์ ควรพจน์, เอกสารวิชาการ เรื่องลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล, (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550), 14-15.

มีลักษณะจำกัดในเรื่องเวลา เมื่อกำหนดเวลาดังกล่าวสิ้นสุดลง สิทธิในการเข้าถึงงานย่อมระงับไป (3) การเผยแพร่เนื้อหาของงานโดยไม่คิดค่าตอบแทน เนื่องจากเจ้าของงานประสงค์จะเผยแพร่งานนั้นสู่สาธารณชนในวงกว้างอยู่แล้ว ดังเช่นการเผยแพร่งานในลักษณะโฆษณาประชาสัมพันธ์ เช่น การโฆษณาโดยใช้แผ่นป้ายโฆษณา วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น การเผยแพร่งานลักษณะนี้มักเป็นที่ต้องการของสาธารณชนน้อยกว่าการเผยแพร่ในสองลักษณะแรก เพราะมีวัตถุประสงค์ที่จะชักชวนใจสาธารณชนโดยมีเป้าหมายเพื่อจูงใจให้บริโภคสินค้า เป็นต้น และ (4) การเผยแพร่ในระบบดิจิทัลหรือดิจิทัลออนไลน์ เป็นการเผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตการเผยแพร่งานนี้แตกต่างจาก การเผยแพร่ด้วยการจำหน่ายและการเผยแพร่ด้วยการคิดค่าบริการเพื่อเข้าถึงข้อมูลตรงที่ไม่มีค่าตอบแทน (นอกจากค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุอุปกรณ์และค่าธรรมเนียมการใช้อินเทอร์เน็ต) และแตกต่างจากการเผยแพร่งานในลักษณะที่สามตรงที่มีได้มีเป้าหมายในการชักชวนใจหรือในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ อินเทอร์เน็ตได้สร้างช่องทางการเผยแพร่งานสู่สาธารณะชนโดยไม่มีข้อจำกัดทั้งในเรื่องเวลา สถานที่ และปริมาณ ดังเช่นการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่น ๆ

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การเผยแพร่ในระบบดิจิทัลออนไลน์ ในระบบอินเทอร์เน็ตในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศหรือยุคดิจิทัล หรือเรียกอีกอย่างว่า ยุคดิจิทัลนี้ ช่วยให้มีการเผยแพร่งานอย่างกว้างขวางในขณะที่หนังสือเล่มหนึ่งจะมีคนสามารถอ่านหนังสือได้เพียงคนเดียว แต่ยุคดิจิทัลนี้หนังสือเล่มหนึ่งสามารถเผยแพร่ได้นับล้าน สามารถเข้าถึงงานบนอินเทอร์เน็ตได้ในเวลาเดียวกันในหลาย ๆ คน

ฉะนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตของคนในยุคก่อนกับยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นยุคโซเชียลเน็ตเวิร์คนี้ต่างจากยุคก่อน ๆ ซึ่งโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือการที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตคนหนึ่ง เชื่อมโยงกับเพื่อนอีกนับสิบ รวมไปถึงเพื่อนของเพื่อนอีกนับร้อย ผ่านผู้ให้บริการด้านโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) บนอินเทอร์เน็ต ความโดดเด่นในเรื่องความง่ายของโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) ทำให้ธุรกิจและนักการตลาดสนใจที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการต่าง ๆ รวมไปถึงงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ อาทิเช่น งานดนตรีกรรม งานวรรณกรรม งานสิ่งบันเทิงเสียง ฯลฯ ล้วนเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ในงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ย่อมมีมูลค่าทุกชนิดอยู่ในตัว เมื่อนำงานดังกล่าวออกไปสู่ตลาดเราต้องมีการประเมินมูลค่าในชิ้นงานนั้น ๆ ก่อนว่างานประเภทนั้น หรืองานรูปแบบนั้นมีมูลค่าเท่าใด ซึ่งมูลค่าในลิขสิทธิ์แต่ละรูปแบบย่อมแตกต่างกันออกไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย การที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วช่วยให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีโอกาสในการเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้การที่เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมได้นำหนังสือของตนเองออกจำหน่ายในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) นั้นการประเมินมูลค่าในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

เทคโนโลยีดิจิทัล การประเมินมูลค่าในงานลิขสิทธิ์ย่อมเป็นสิ่งที่ยุ่งยากแก่ผู้ประเมิน ด้วยปัจจัยทางด้าน เวลา เศรษฐกิจ ความผันผวนของมูลค่า เป็นต้น การประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาที่จับต้องไม่ได้นั้นมีได้หลายวิธี และยากที่จะวางกฎเกณฑ์ในการประเมิน เนื่องจากมูลค่าของทรัพย์สินเหล่านั้นอาจไม่ได้อยู่ที่ตัวทรัพย์สินเพียงอย่างเดียว แต่อาจจะอยู่ที่ความสามารถของเจ้าของทรัพย์สินในการสร้างมูลค่า และความเชื่อมั่นในศักยภาพการสร้างรายได้อีกด้วย หลักเกณฑ์ที่นิยมในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาทั่ว ๆ ไปมี 3 วิธีดังที่ได้กล่าวมาแล้วก่อนนี้

การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคนี้ รวมถึงการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาควรต้องพิจารณาจากปัจจัยทางเศรษฐกิจของยุคนั้น ๆ ด้วย และควรอิงตามหลักการทางเศรษฐศาสตร์ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานในการประเมินมูลค่า อาทิเช่น ใช้หลักการประเมินมูลค่าจากค่าใช้จ่าย (Cost Approach) ซึ่งค่าใช้จ่ายที่เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาลงทุนเพื่อผลิตทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ โดยรวมถึงค่าใช้จ่ายในการทดลอง การพัฒนาและการปรับปรุงแก้ไขทรัพย์สินทางปัญญาให้มีลักษณะและคุณสมบัติที่สามารถใช้หรือขายในท้องตลาดได้ ซึ่งการประเมินมูลค่าโดยวิธีนี้จะอยู่บนหลักการเศรษฐศาสตร์ของการทดแทน (Substitution) หมายความว่า นักลงทุนจะไม่จ่ายราคาทรัพย์สินมากกว่าราคาที่จะได้มาโดยการซื้อหรือการสร้างสินค้าที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน วิธีนี้อยู่บน สมมุติฐานที่ว่ามูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญามีค่าเท่ากับการลงทุนในการพัฒนาทรัพย์สินนั้นขึ้นมาใหม่ หลักการนี้จะใช้กับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทที่สามารถทดแทนกันได้ ถ้าสินค้าทั้งสองอย่างมีคุณสมบัติใกล้เคียงกัน นอกจากวิธีการในการประเมินมูลค่าดังที่กล่าวมาแล้วยังต้องอิงจากเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป และรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ ด้วย ซึ่งจะได้ศึกษาต่อไป

3.2.3 การประเมินมูลค่าในรูปแบบงานวรรณกรรมยุคดิจิทัล

“วรรณกรรม” หมายความว่า งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย โดยเกิดจากการสร้างสรรค์ คือ ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 งานวรรณกรรมเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองตาม พ.ร.บ ลิขสิทธิ์ 2537 ซึ่งจะได้รับความคุ้มครองทันทีที่ได้สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน และเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการบริหารจัดการสิทธิของตน ซึ่งได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ กับอีกห้าสิบปีภายหลังผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ถ้าผู้สร้างสรรค์เป็น

⁹ มนวรรรัตน์ ผ่องไพบูลย์, การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์, “แนวทางปฏิบัติ หลักเกณฑ์ และคู่มือการประเมินราคาการพัฒนาซอฟต์แวร์ ประเภทโปรแกรมประยุกต์ (Application Software)” [Online], 2557. แหล่งที่มา <http://www.sipa.or.th/sites/default/files/sw-valuation.pdf>.

นิติบุคคล ลิขสิทธิ์ในงานนั้นจะมี อายุการคุ้มครอง 50 ปี นับจากสร้างสรรค์หรือโฆษณา ดังนั้นการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดแก่งานอันมีลิขสิทธิ์จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อนมิฉะนั้นอาจเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ในยุคสมัยที่เปลี่ยนไปกับการก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล รูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ย่อมที่จะเปลี่ยนแปลงไปด้วยตามกาลเวลา อย่างที่เคยกล่าวมาแล้วว่าเมื่อยุคอดีตนั้นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทวรรณกรรมเป็นยุคของการใช้กระดาษเพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีเครื่องมือที่ทันสมัยในการผลิตงานลิขสิทธิ์มากนัก หนังสือทั่วไปใช้กระดาษ มีข้อความและภาพประกอบธรรมดา และไม่สามารถปรับปรุงแก้ไขได้ อย่างเช่นหนังสือในยุคปัจจุบันนี้ ซึ่งได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาในรูปแบบของ E-book หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คำนี้อาจจะเป็นคำใหม่ในความรู้สึกของหลาย ๆ คน แต่อีกไม่นานจะเป็นที่รู้จัก ในหมู่นักอ่านทั้งหลาย โดยเฉพาะในวงการห้องสมุดซึ่งในอนาคตจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบให้เป็นห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ ห้องสมุดดิจิทัล และ ห้องสมุดเสมือนเทคโนโลยี นี้ก็คงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในยุคดิจิทัลอย่างเช่นปัจจุบันนี้

E-book (Electronic Book) หรือ"หนังสืออิเล็กทรอนิกส์" ซึ่งจัดทำขึ้นด้วย ระบบคอมพิวเตอร์ และสามารถอ่านได้จากหน้าจอคอมพิวเตอร์เหมือนเปิดอ่านจากหนังสือโดยตรงที่ไม่เป็นกระดาษ แต่ไม่มีการเข้าเล่มเหมือนหนังสือที่เป็นกระดาษ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความสามารถมากมายคือ มีการเชื่อมโยง (Link) กับ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มอื่น ๆ ได้ เพราะอยู่บนเครือข่าย www (เว็บไซต์) และมีเบราว์เซอร์ที่ทำหน้าที่ดึงข้อมูลมาแสดงให้ตามที่เราต้องการเหมือนการเล่นอินเทอร์เน็ตทั่วไปเพียงแค่เป็นระบบหนังสือบนเครือข่ายเท่านั้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแสดงข้อความ รูปภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหวได้ เราสามารถอ่านหนังสือ ค้นหาข้อมูล และสอบถามข้อมูลต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศทั่วโลกได้จากอินเทอร์เน็ต จากคอมพิวเตอร์ หรือจากเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เพียงเครื่องเดียว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นแฟ้มข้อมูล ประเภทข้อความ (Text File) ซึ่งต้องเป็นไปตามหลักของภาษา HTML (Hyper Text Mask Language) ที่ใช้เขียนโปรแกรมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ที่ใช้กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในปัจจุบันมี 2 ประเภท คือ ซอฟต์แวร์สำหรับการเขียนข้อมูลให้ออกมาเป็น E-book และ ซอฟต์แวร์สำหรับการอ่าน¹⁰

ดังนั้น จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า “วรรณกรรม” จัดว่าเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ทำให้ทั้งความบันเทิง บันเทิงสภาพแวดล้อมในขณะนั้นๆ หรือแม้กระทั่งเป็นแนวทางในการพัฒนาด้านการศึกษา

¹⁰ กุสวาที หัสแดง, ก้าวใหม่ของ e-book ในยุคศตวรรษที่ 21 [Online], 2558. แหล่งที่มา http://kmlibrary.bu.ac.th/index.php?option=com_content&view=article&id=164:-e-book--21&catid=16:2011-03-14-02-23-46.

และด้านอื่น ๆ อีกมากมายในอนาคต วรรณกรรมจัดว่าเป็นสิ่งที่เติบโตไปตามสังคมและกาลเวลาเสมอ และในปัจจุบันการเชื่อมต่อโลกไร้พรมแดนเข้าด้วยกันทำให้ช่องทางในการนำเสนอวรรณกรรมมีมากขึ้นและง่ายต่อการเข้าถึง จึงก่อให้เกิดวรรณกรรมรูปแบบใหม่ขึ้นมา นั่นคือ “วรรณกรรมออนไลน์” ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ให้เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) ซึ่งวิธีการนำเสนอจากเดิมมนุษย์ใช้วิธีการบอกเล่าต่อ ๆ กันมาในรูปแบบนิทาน ก็เปลี่ยนมาใช้ใบลาน กระดาษ วรรณกรรมออนไลน์จึงเป็นเพียงแค่เปลี่ยนสื่อของวรรณกรรมจากยุคกระดาษมาเป็นหน้าจอคอมพิวเตอร์เท่านั้นเอง¹¹ หรือเรียกอีกอย่างว่า “วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์”

ทั้งนี้การที่จะมาเป็นวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) ที่สามารถให้ผู้คนได้เข้าถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ได้สะดวกและรวดเร็ว จากหลาย ๆ คนทั่วโลกนั้น วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) นี้ต้องถูกสร้างขึ้นมาจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นงานวรรณกรรมชนิดหนึ่ง และเป็นประเภทงานหนึ่งในลิขสิทธิ์ ดังนั้นสิ่งที่เกิดจากการสร้างขึ้นโดยการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จึงเป็นมูลค่าที่สามารถประเมินมูลค่าเพื่อการใช้สิทธิต่าง ๆ ของผู้สร้างสรรค์และเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นๆ ได้ อาทิเช่น การประเมินมูลค่าเพื่อการอนุญาตให้ใช้สิทธิ การซื้อและการขายสิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภท และรูปแบบต่าง ๆ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า การนำหนังสือมาเผยแพร่ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือที่เรียกว่า “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์” (Electronic Book) แม้จะเป็นการทำซ้ำ แต่ก็ทำซ้ำโดยผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้น โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง

(4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น

(5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

ดังนั้นการทำซ้ำ เผยแพร่ ฯลฯ ดังกล่าวของเจ้าของลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ย่อมกระทำได้ แต่หากเป็นการทำซ้ำ เผยแพร่ ฯลฯ โดยผู้อื่นที่ไม่ใช่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ในหนังสือดังกล่าว ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้เป็นเจ้าของนั้น

¹¹ a-mee-ra, ลิขสิทธิ์ว่าด้วยวรรณกรรมออนไลน์ [Online], 14 กรกฎาคม 2551. แหล่งที่มา <http://a-mee-ra.exteen.com/20080714/entry>.

นอกจากที่กล่าวมานั้น การประเมินมูลค่าในรูปแบบของงานวรรณกรรมยุคดิจิทัลนี้ เป็นเรื่องที่ต้องอิงกับหลักการทางด้านเศรษฐศาสตร์เข้ามาพิจารณาด้วย โดยผู้วิจัยเห็นว่า การประเมินมูลค่าเป็นสิ่งที่ไม่มีหลักเกณฑ์ในการประเมินที่มีความแน่นอน และชัดเจนคงที่นัก และมีความผันผวนของมูลค่าอยู่เสมอ จากที่เคยได้กล่าวมาแล้วว่ามูลค่าของทรัพย์สินแต่ละชนิดตั้งแต่ทรัพย์สินทั่วไป อาทิเช่น อสังหาริมทรัพย์ บ้าน ที่ดิน เป็นต้น ไปจนถึงทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่สามารถจำแนกแยกแยะได้ (Identifiable Intangible Asset) ส่วนมากจะเป็นบรรดาทรัพย์สินที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา อาทิเช่น ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ความลับทางการค้า เครื่องหมายการค้า และทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ที่ไม่สามารถจำแนกแยกแยะได้ (Unidentifiable Intangible Asset) อาทิเช่น Goodwill ชื่อเสียง ทักษะการบริหารจัดการ เครือข่ายผู้แทนจำหน่าย โดยทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนมีมูลค่าอยู่โดยตัวเอง

ฉะนั้นการใช้วิธีโดยหลักการทั่วไปในการประเมินมูลค่าทั้งทรัพย์สินทั่วไป และทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทนั้นอาจยังไม่เหมาะสมมากนัก ควรมีแนวทางที่สามารถใช้ร่วมกับการประเมินมูลค่าในรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคนี้ โดยการอิงจากหลักการทางเศรษฐศาสตร์เพื่อเป็นแนวทาง โดยก่อนที่จะประเมินมูลค่าในรูปแบบงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ อาจพิจารณาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในช่วงของยุคนั้น ๆ ว่ามีความต้องการทางปัจจัยใดบ้าง ซึ่งอาจพิจารณาจากสิ่งต่าง ๆ ดังนี้ เช่น ระบบเศรษฐกิจ (Economic System) เป็นกลุ่มของสถาบันทางเศรษฐกิจที่มีการปฏิบัติคล้ายคลึงกันในเรื่องประเพณี กฎข้อบังคับและระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจ อันได้แก่ การผลิต การจำหน่ายจ่ายแจกและการบริโภค ทั้งนี้อาจพิจารณาจากอุปสงค์ (Demand) และ อุปทาน (Supply) ในเศรษฐกิจช่วงนั้นด้วย โดยสามารถอธิบายความหมายของคำว่า อุปสงค์ และอุปทานได้ว่า

อุปสงค์ (Demand) หมายถึง จำนวนสินค้าที่ผู้บริโภคเตรียมตัวที่จะซื้อในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ในระดับราคาตลาดต่าง ๆ กัน “โดยกำหนดให้สิ่งอื่น ๆ คงที่” ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการเกิดขึ้นเป็นอุปสงค์นั้น จะต้องมีความต้องการ (2) มีอำนาจซื้อ แต่อย่างไรก็ตาม จำนวนสินค้าที่ผู้บริโภคต้องการซื้อ หรือปริมาณอุปสงค์ (Quantity Demanded) ไม่ได้ขึ้นอยู่กับราคาสินค้านั้นเพียงอย่างเดียว หากแต่ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่างด้วยกัน ซึ่งเรียกว่า ปัจจัยที่กำหนดอุปสงค์ (Determinants of Demand) อันได้แก่ (1) ราคาสินค้าชนิดนั้น (2) รสนิยมและความพึงพอใจของผู้บริโภค (3) จำนวนผู้บริโภค (4) รายได้ของผู้บริโภค (5) ราคาสินค้าชนิดอื่นที่สัมพันธ์กับชนิดนี้ (6) การคาดคะเนของผู้บริโภคที่มีต่อราคาสินค้าในอนาคต (7) การโฆษณา และอื่นๆอีก¹² ซึ่งกฎของอุป

¹² เฉลิมพร อภิชนาพงศ์, **หลักเศรษฐศาสตร์ 1 จุลภาคเบื้องต้น**, พิมพ์ครั้งที่ 6 (ม.ป.ท.: ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, ม.ป.ป.), 27.

สงค์ (Law of Demand) จะอธิบายถึงพฤติกรรมของผู้บริโภคในการตัดสินใจซื้อสินค้าเมื่อราคาสินค้าเปลี่ยนแปลงไป กฎของอุปสงค์กล่าวว่า "ปริมาณสินค้าที่ผู้บริโภคต้องการซื้อในขณะใดขณะหนึ่งจะมีความสัมพันธ์ในทางตรงกันข้ามกับราคาสินค้านั้น"¹³

อุปทาน (Supply) หมายถึง ปริมาณสินค้าและบริการชนิดใดชนิดหนึ่งที่ผู้ผลิตเต็มใจนำออกเสนอขาย ในตลาดภายในระยะเวลาหนึ่ง ณ ระดับราคาต่าง ๆ กันของสินค้าและบริการนั้น โดยสมมติให้ปัจจัยอื่น ๆ ที่กำหนดอุปทานคงที่ จากความหมายของอุปทาน จะเห็นได้ว่าอุปทานประกอบด้วย 2 ส่วนสำคัญ คือ

1. ความเต็มใจที่จะเสนอขายหรือให้บริการ (willingness) กล่าวคือ ณ ระดับราคาต่าง ๆ ที่ตลาดกำหนดมาให้ ผู้ผลิตหรือผู้ประกอบการมีความยินดีหรือเต็มใจที่จะเสนอขายสินค้าหรือให้บริการตามความต้องการซื้อของผู้บริโภค

2. ความสามารถในการจัดหาเสนอขายหรือให้บริการ (ability to sell) กล่าวคือ ผู้ผลิตหรือผู้ประกอบการ จะต้องจัดหาให้มีสินค้า หรือบริการ อย่างเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการซื้อของผู้บริโภค ณ ระดับราคาของตลาดในขณะนั้น ๆ (สามารถเสนอขาย หรือให้บริการได้) เมื่อกล่าวถึงคำว่า "อุปทาน" จะเป็นการมองทางด้านของผู้ผลิต ซึ่งตรงข้ามกับอุปสงค์ที่เป็นการมองทางด้านของผู้บริโภค ในทางเศรษฐศาสตร์แล้ว ความสัมพันธ์ของราคาสินค้าที่มีต่ออุปทานของสินค้านั้นจะเป็นไปตามกฎของอุปทาน (Law of Supply)¹⁴ จะอธิบายถึงพฤติกรรมของผู้ผลิตในการแสวงหากำไรสูงสุด กฎของอุปทานกล่าวว่า "ปริมาณสินค้าที่ผู้ผลิตเต็มใจจะนำออกขายในระยะเวลาหนึ่งขึ้นอยู่กับราคาสินค้านั้น ๆ ในทิศทางเดียวกัน" กล่าวคือ เมื่อราคาสินค้าสูงขึ้น ปริมาณอุปทานจะเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้ผลิตมีความต้องการที่จะเสนอขายมากขึ้น เพราะคาดการณ์ว่าจะได้กำไรสูงขึ้นในทางกลับกัน เมื่อราคาสินค้าลดลงปริมาณอุปทานจะน้อยลง เนื่องจากคาดการณ์ว่ากำไรที่ได้จะลดลง

ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากงานลิขสิทธิ์ในรูปแบบงานวรรณกรรมยุคดิจิทัล หรือดิจิทัลหลายคนอาจมองว่าการสร้างเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมต่าง ๆ นั้นการที่จะประเมินมูลค่าออกมานั้นจะสู่การสร้างเนื้อหาบนกระดาษได้ดีกว่าได้อย่างไร เพราะหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ที่สร้างเนื้อหาบนกระดาษนั้นยังมีความสะดวกสบายในการอ่านมากในปัจจุบัน อย่างเช่นหนังสือที่อยู่บนกระดาษเรายังสามารถพกพาหรือถือไปไหนได้โดยไม่ต้องพึ่งเครื่องมือทางเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น เมื่อขึ้นรถไฟฟ้าเรายังสามารถพกพาไปอ่านได้ เมื่อเราเดินทางท่องเที่ยวในที่ ๆ ไม่มี

¹³ วิทยาลัยอาชีวศึกษาฉะเชิงเทรา, บทเรียน Online วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์ อุปทาน [Online], 2558. แหล่งที่มา www.cvc-cha.ac.th/eco/p2.htm.

¹⁴ เรื่องเดียวกัน.

เทคโนโลยียังสามารถอ่านได้ ผู้คนส่วนมากยังชินอยู่กับความเป็นเอกลักษณ์ของหนังสือจากกระดาษนี้ อยู่ แต่หากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นจะเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของผู้คนในยุคใหม่นี้ จะต้องแสดงให้เห็นได้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ต้องมีการใช้ที่ไม่ยุ่งยากแก่บุคคลทุก ๆ ช่วงอายุ อย่างเช่น คนรุ่นใหม่อาจไม่มีปัญหามากนักสำหรับการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แต่หากมองไปถึงคนรุ่นก่อนยุค เทคโนโลยีอย่างปัจจุบันความต้องการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นอาจไม่จำเป็นเลย ทั้งนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือที่เรียกว่า E-book นี้จะมาแทนวรรณกรรมกระดาษได้นั้น หากมองในยุคดิจิทัลนี้ จะพบถึงความต้องการของกลุ่มคนบางกลุ่มโดยมีแนวโน้มที่จะใช้เพิ่มขึ้นมากในหลายประการ เนื่องจากเครื่องมือในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นมีมากขึ้น พกพาง่าย และสะดวกขึ้น ประการแรกคอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กลง บางลง และเบาขึ้น เช่น โน้ตบุ๊กได้พัฒนาให้น้ำหนักเบาและเล็กลง มากทำให้ง่ายต่อการพกพา ประการต่อมา สมาร์ทโฟนต่าง ๆ ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในยุคดิจิทัลนี้ ซึ่งมีความหลากหลายในการใช้งานอย่างมาก ปัจจุบันเพียงแค่ดาวน์โหลดคลิกเดียว ก็ได้วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์มาไว้อ่านโดยไม่ต้องพกพาวรรณกรรมกระดาษไปที่ละหลาย ๆ เล่ม ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยในยุคนี้แนวโน้มในความต้องการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อาจเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามเทคโนโลยีต่าง ๆ

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ไม่ว่าจะเป็นเพราะความต้องการในงานวรรณกรรมที่ออกมาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือในยุควรรณกรรมกระดาษ ทุกอย่างมีมูลค่าต่อเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ และรวมถึงเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาต่างๆในการสร้างมูลค่า และความเชื่อมั่นในศักยภาพจากการสร้างรายได้ในการนำไปใช้ประโยชน์ต่อองค์กรต่าง ๆ ของตน อาทิเช่น การซื้อ การขายสิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์ดังกล่าว รวมถึงการนำทรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ ไปเป็นหลักประกันในการพยายามเข้าถึงแหล่งทุน เป็นต้น ทั้งนี้เพียงแต่ต่างกันที่การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ความต้องการในอุปสงค์(Demand) และอุปทาน (Supply) ที่เป็นปัจจัยในการเลือกวิธีที่จะใช้ในการประเมินมูลค่าได้อย่างเหมาะสมและเป็นที่น่าเชื่อถือ ที่อาจทำให้มูลค่าของตัวงานลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ นั้นเสื่อมค่า หรือด้อยค่าลงตามห้วงเวลา และรูปแบบงานลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ซึ่งศาสตร์ทางด้านเศรษฐศาสตร์ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น อาจเป็นส่วนช่วยให้การประเมินมูลค่านั้นมีแนวทางที่เหมาะสมยิ่งขึ้นด้วย โดยมีหลักเกณฑ์ที่นิยมในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาโดยทั่ว ๆ ไปมี 3 วิธี ดังที่ได้เคยกล่าวมาแล้ว แต่นำมาประกอบกับการพิจารณาโดยอิงจากหลักการทางเศรษฐศาสตร์ร่วมด้วยได้ดังต่อไปนี้

1) ไม่ว่าจะเป็นด้วยวิธีการประเมินมูลค่าจากค่าใช้จ่าย หรือต้นทุน (Cost Approach) การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาโดยพิจารณาจากค่าใช้จ่ายที่เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาลงทุนเพื่อผลิตทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ โดยรวมถึงค่าใช้จ่ายในการทดลอง การพัฒนาและการปรับปรุงแก้ไขทรัพย์สินทางปัญญาให้มีลักษณะและคุณสมบัติที่สามารถใช้หรือขายในท้องตลาดได้ การประเมิน

มูลค่าโดยวิธีนี้จะอยู่บนหลักการเศรษฐศาสตร์ของการทดแทน (Substitution) หมายความว่า นักลงทุนจะไม่จ่ายราคาทรัพย์สินมากกว่าราคาที่จะได้มาโดยการซื้อหรือการสร้างสินค้าที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน วิธีนี้อยู่บน สมมุติฐานที่ว่ามูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญามีค่าเท่ากับการลงทุนในการพัฒนาทรัพย์สินนั้นขึ้นมาใหม่ หลักการนี้จะใช้กับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทที่สามารถทดแทนกันได้ ถ้าสินค้าทั้งสองอย่างมีคุณสมบัติใกล้เคียงกัน ตัวอย่างเช่น สำหรับซอฟต์แวร์นั้นวิธีนี้เป็นวิธีที่จะไม่ทำให้เห็นถึงมูลค่าซอฟต์แวร์ที่แท้จริง เนื่องจากราคาต้นทุนไม่สะท้อนถึงศักยภาพที่แท้จริงของซอฟต์แวร์ ในการสร้างมูลค่าในท้องตลาด ตัวอย่างเช่นเกม Flappy Bird ซึ่งเป็นเกมบนมือถือที่มียอดขายในไตรมาสสูงสุดของ Apple Store ในเดือนมกราคม ปี 2014 และคาดว่าจะมีรายได้สูงถึงวันละ 50,000 เหรียญ แต่หากมองถึงต้นทุนในการผลิต Flappy Bird อาจจะมีมูลค่าไม่มากเท่ารายได้ที่สร้างขึ้น

2) การประเมินมูลค่าจากราคาตลาด (Market Approach) การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาโดยการอ้างอิงราคาตลาดของทรัพย์สินทางปัญญาที่มีลักษณะ หรือคุณสมบัติเหมือนหรือใกล้เคียงกับทรัพย์สินทางปัญญาที่ต้องการประเมิน การประเมินราคาด้วยวิธีนี้จะทำได้ถูกต้องก็ต่อเมื่อทรัพย์สินทางปัญญาชนิดนั้นมีราคาอ้างอิงมาตรฐานในท้องตลาดให้เปรียบเทียบด้วย หากตลาดซื้อขายทรัพย์สินเหล่านั้นไม่มีอยู่จริงจะทำให้เกิดการได้เปรียบ เสียเปรียบในการประเมิน ส่งผลให้การประเมินมีความน่าเชื่อถือลดลง การประเมินด้วยราคาตลาดผู้ประเมินควรมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือเพื่อใช้ในการอ้างอิง ซึ่งขั้นตอนในการประเมินทรัพย์สินทางปัญญาจากราคาตลาดซึ่งมี 5 ขั้นตอนดังนี้¹⁵

- (1) ทำการวิจัยและหาข้อมูลเพื่อใช้ในการอ้างอิงราคา (Research)
- (2) ตรวจสอบข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการอ้างอิงว่ามีความน่าเชื่อถือ ถูกต้องและสามารถอ้างอิงได้ (Verification)
- (3) เลือกหน่วยของทรัพย์สินทางปัญญาที่จะนำมาเทียบเคียงมูลค่า (Unit selection) ตัวอย่างเช่น จำนวนรายได้ของผลิตภัณฑ์ที่ใช้ทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ ต่อชิ้น และจำนวนฐานลูกค้าต่อชิ้นของทรัพย์สินทางปัญญาที่ขายได้
- (4) ทำการเทียบเคียงคุณสมบัติของทรัพย์สินทางปัญญาที่ต้องการประเมินมูลค่า กับทรัพย์สินทางปัญญาที่ใช้ในการอ้างอิง และปรับมูลค่าตามปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาต่างๆ ที่เหมาะสม (Adjustment)
- (5) ทำการปรับให้ได้มูลค่าที่แท้จริง (Reconciliation)

¹⁵ มนวรรรัตน์ ผ่องไพบูลย์, การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์, “แนวทางปฏิบัติ หลักเกณฑ์ และคู่มือการประเมินราคาการพัฒนาซอฟต์แวร์ ประเภทโปรแกรมประยุกต์ (Application Software)”.

3) การประเมินมูลค่าจากรายได้ (Income Approach) การประเมินมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาจากรายได้ เป็นการประเมินโดยดูจากศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ในอนาคตของทรัพย์สินทางปัญญา และอัตราส่วนลดทางเศรษฐกิจ (Discount Rate) การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาโดยวิธีนี้เป็นการประเมินมูลค่าที่นิยมที่สุด เทคนิคการคำนวณรายได้ของทรัพย์สินทางปัญญาที่นิยมใช้คือการประเมินมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสด (Discount Cash Flow : DCF) ซึ่งเป็นการคำนวณรายได้กระแสเงินสดสุทธิรายปี (Cash Flow) และแปลงเป็นมูลค่าเงินปัจจุบัน (Present Value) ด้วยอัตราส่วนลดทางเศรษฐกิจ (Discount Rate) ซึ่งผลรวมทั้งหมดของมูลค่าปัจจุบันของรายได้ที่เกิดขึ้น (Net Present Value: NPV) จะถือเป็นมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญานั้น

ดังนั้นจากที่กล่าวมาในการประเมินมูลค่าทั้งสามวิธีนี้ เป็นเพียงหลักการประเมินมูลค่าโดยหลักการประเมินโดยส่วนมากที่นำมาใช้กันในการประเมินมูลค่ากัน และเป็นเพียงการประเมินมูลค่าในเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญาบางชนิดเท่านั้น อาจมีแนวทางอื่น ๆ ที่สามารถประเมินมูลค่าต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับตัวรูปแบบในประเภทงานต่าง ๆ แตกต่างกันไป อาทิเช่น การนำวิธีการประเมินด้วยวิธีอื่น ๆ มาใช้ในการประเมินโดยผู้ประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญายังนำเอาหลักการพื้นฐานดังที่กล่าวมาทั้ง 3 วิธีนั้น มาต่อยอดและปรับปรุงรายละเอียดการประเมินมูลค่าในบางประการเพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละวัตถุประสงค์ และยุคสมัยที่เปลี่ยนไป วิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีอื่นอาจเป็นวิธีที่แปลกแยกจากการประเมินโดยวิธีการพื้นฐานดังที่กล่าวมาก่อนหน้านี้ และการประเมินมูลค่าด้วยวิธีพิเศษ ด้วยเหตุที่การประเมินมูลค่าด้วยวิธีพิเศษเป็นผลผลิตของการใช้ตรรกะหรือกระบวนการคิดที่น่าเชื่อถือของผู้มีประสบการณ์ในการประเมินมูลค่า ดังนั้นการประเมินด้วยวิธีพิเศษส่วนใหญ่จึงมักเป็นสิทธิเฉพาะของผู้ประเมินมูลค่าบางราย ซึ่งความเชื่อมั่นและการยอมรับในวิธีการประเมินด้วยวิธีพิเศษนี้มักขึ้นอยู่กับความน่าเชื่อถือและคุณสมบัติของผู้ประเมินมูลค่าเป็นสำคัญ ดังที่ได้เคยกล่าวมาแล้ว

เนื้อหาดังที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้นั้น เป็นตัวอย่างที่มีการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาในยุคปัจจุบันนี้ โดยมีวิธีการที่ใช้ในการประเมินมูลค่าโดยหลักทั่วไปดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ซึ่งตัวอย่างต่อไปนี้เป็น การประเมินโดยระบบประเมินราคางานพัฒนาซอฟต์แวร์ (Powered by Cocomo) ที่ปรับปรุงโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โมเดลนี้เป็นโมเดลที่ปรับปรุงจากโมเดล COCOMO II ซึ่งเป็นโมเดลที่ได้รับการยอมรับทั่วโลกและมีการใช้งานในภาคอุตสาหกรรมหลายประเทศ โดยได้ทำการวิจัยเพื่อปรับปรุงโมเดลนี้ให้เหมาะสมกับลักษณะการพัฒนาซอฟต์แวร์ในประเทศไทย และช่วยในการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ในยุคดิจิทัล ดังตัวอย่างที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้

ซอฟต์แวร์ (software) หมายถึง ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ซอฟต์แวร์จึงหมายถึงลำดับขั้นตอนการทำงานที่เขียนขึ้นด้วยคำสั่งของคอมพิวเตอร์ คำสั่งเหล่านั้นเรียง

กันเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากที่ทราบมาแล้วว่าคอมพิวเตอร์ทำงานตามคำสั่ง การทำงานพื้นฐานเป็นเพียงการกระทำกับข้อมูลที่เป็นตัวเลขฐานสอง ซึ่งใช้แทนข้อมูลที่เป็นตัวเลข ตัวอักษร รูปภาพ หรือแม้แต่เป็นเสียงพูดก็ได้¹⁶ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สั่งงานคอมพิวเตอร์จึงเป็นซอฟต์แวร์ เพราะเป็นลำดับขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งทำงานแตกต่างกันได้มากมายด้วยซอฟต์แวร์ที่แตกต่างกัน ซอฟต์แวร์จึงหมายรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทที่ทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ การที่เราเห็นคอมพิวเตอร์ทำงานให้กับเราได้มากมาย เพราะว่ามีผู้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาให้เราสั่งงานคอมพิวเตอร์ ร้านค้าอาจใช้คอมพิวเตอร์ทำบัญชีที่ย่อยากซับซ้อน บริษัทขายตัวใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในระบบการจองตั๋ว คอมพิวเตอร์ช่วยในเรื่องกิจการงานธนาคารที่มีข้อมูลต่าง ๆ มากมาย คอมพิวเตอร์ช่วยงานพิมพ์เอกสารให้สวยงาม เป็นต้น การที่คอมพิวเตอร์ดำเนินการให้ประโยชน์ได้มากมายมหาศาลจะอยู่ที่ซอฟต์แวร์ ซอฟต์แวร์จึงเป็นส่วนสำคัญของระบบคอมพิวเตอร์ หากขาดซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถทำงานได้ ซอฟต์แวร์จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น และมีความสำคัญมาก และเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ทำให้ระบบสารสนเทศเป็นไปได้ตามที่ต้องการ โดยสามารถยกตัวอย่างของการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ได้ดังนี้

ตัวอย่างการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์

ซอฟต์แวร์ที่นำมาเป็นตัวอย่างเป็นซอฟต์แวร์ระบบที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและศักยภาพในการ เคลมประกันรถยนต์ในกรณีที่เกิดอุบัติเหตุ ระบบจะอำนวยความสะดวกและความรวดเร็วในการเปิดเคลมและการแจกจ่ายงานให้กับ adjustor เพื่อดำเนินการในการเข้าช่วยเหลือผู้เอาประกัน โดยระบบจะรับข้อมูลการแจ้งประกันมาจากบริษัทประกันต่าง ๆ แล้วระบบจะช่วยทางศูนย์บริการค้นหา adjustor ที่อยู่ในบริเวณพื้นที่เกิดเหตุเพื่อมอบหมายงานให้ หลังจากนั้น adjustor จะสามารถส่งรายละเอียดของเคลมเข้าระบบ รวมถึงส่งรูปภาพประกอบการเคลมผ่านระบบได้จากสถานที่เกิดเหตุ

ฟังก์ชันหลักของทรัพย์สินทางปัญญาขนาดใหญ่ที่นำมาใช้เป็นตัวอย่างในการประเมินประกอบด้วย 3 กลุ่มฟังก์ชัน¹⁷ คือ ฟังก์ชันสำหรับศูนย์บริการ ฟังก์ชันสำหรับ Adjustor และ ฟังก์ชันในการบริหารระบบ

ดังนั้นจากที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นตัวอย่างในการประเมินมูลค่าของซอฟต์แวร์ในยุคดิจิทัลที่มีการใช้เทคโนโลยีในการเข้ามาช่วยเคลมประกันภัยจากรถยนต์ในกรณีที่เกิดอุบัติเหตุ ระบบจะอำนวยความสะดวกและความรวดเร็วในการเคลม ซึ่งการประเมินมูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวนี้มีวิธีการประเมินจากปัจจัยหลาย ๆ อย่าง อาทิเช่น การประเมินจากค่าใช้จ่ายของซอฟต์แวร์ หรือจาก

¹⁶ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ, ความจำเป็นของการใช้ซอฟต์แวร์ [Online], 2558. แหล่งที่มา <http://web.ku.ac.th/schoolnet/snet1/software/software/>.

¹⁷ เรื่องเดียวกัน.

มูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสด โดยการคำนวณจากต้นทุนการพัฒนา และการดูแลปรับปรุงซอฟต์แวร์ และมองจากรายได้ หรือศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ของซอฟต์แวร์ นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงความเสี่ยง หรือปัจจัยที่ส่งผลให้ศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ของซอฟต์แวร์นั้นด้วย ซึ่งอาจมีปัจจัยต่าง ๆ ที่เข้ามามีส่วนในการสร้างความน่าเชื่อถือในการประเมินมูลค่า อย่างเช่น ความสามารถของเจ้าของซอฟต์แวร์ และทีมงานในการพัฒนาเทคโนโลยี และการบริหารธุรกิจของเจ้าของซอฟต์แวร์ โดยมีจุดเด่น และคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ในเชิงการค้า และการต่อยอดทางการค้า โดยต้องพิจารณาจาก จุดเด่นและความแตกต่างทางเทคโนโลยีในแต่ละยุคที่เปลี่ยนไปด้วย และยังคงคำนึงถึงความยากในการสร้างซอฟต์แวร์ทดแทนและการลอกเลียนแบบ ความสามารถที่พร้อมใช้ของซอฟต์แวร์ และลักษณะโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของซอฟต์แวร์ที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการต่อยอดและการนำไปใช้ของซอฟต์แวร์ โดยปัจจัยที่กล่าวถึงทั้งหมดนี้จะช่วยให้ซอฟต์แวร์มีศักยภาพในการสร้างรายได้ที่สูงขึ้น

ทั้งนี้ปัจจัยทางการตลาดยังเป็นอีกหนึ่งกลุ่มปัจจัยที่สำคัญในศักยภาพการสร้างรายได้ การที่ทราบกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อสร้างแนวทางในการทำการตลาด จะทำให้เจ้าของซอฟต์แวร์ทราบถึงขนาด ส่วนแบ่งในตลาด และอัตราการเติบโตของตลาด เพื่อสร้างแผนงานในการตลาดที่เหมาะสม และการประเมินมูลค่าได้อย่างเหมาะสม ชัดเจน และมีความน่าเชื่อถือแก่ประเภททรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ อีกด้วย

ดังนั้นการเตรียมข้อมูลดังที่กล่าวมานี้ให้พร้อม และมีความน่าเชื่อถือจะเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยในการสนับสนุนสำหรับในกระบวนการ การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ ในการระดมทุน หรือเข้าถึงแหล่งเงินทุน และส่งผลให้มูลค่าของซอฟต์แวร์มีความใกล้เคียงกับที่เจ้าของซอฟต์แวร์คาดการณ์ไว้

บทที่ 4

แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกา

จากการศึกษาค้นคว้าในบทที่ 2 ทำให้เห็นภาพรวมของความสัมพันธ์ระหว่างประเภทงานลิขสิทธิ์กับการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญา และการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ ซึ่งชี้ให้เห็นว่ามีทฤษฎีแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวิธีการประเมินมูลค่าแนวคิดใด หรือมีวิธีการประเมินมูลค่าใดที่เหมาะสมสำหรับลิขสิทธิ์

ส่วนในบทที่ 3 ได้นำเสนอแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ระหว่างยุคก่อนและยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ว่าการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในแต่ละยุคสมัยที่เปลี่ยนไปนั้นยังคงมีวิธีการประเมินมูลค่าที่แตกต่างกันอย่างไร โดยอาจมีทั้งศาสตร์และศิลป์ที่เป็นปัจจัยหนึ่งในการประเมินมูลค่าที่เหมาะสมกับงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบที่ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

สำหรับบทที่ 4 นี้ผู้วิจัยได้พยายามศึกษาถึงแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกา และศึกษาถึงทรัพย์สินทางปัญญาในระบบกฎหมายไทย นอกจากนี้ยังศึกษาถึงวิธีการหลักการพื้นฐานต่าง ๆ ที่ใช้ในการประเมินมูลค่าของประเทศสหรัฐอเมริกาในยุคดิจิทัลอย่างปัจจุบัน เพื่อให้การประเมินดังกล่าวสามารถนำมาเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าของลิขสิทธิ์ในรูปแบบงานวรรณกรรมยุคเทคโนโลยีนี้ ให้สามารถเป็นที่ยอมรับได้ในแวดวงการประเมินมูลค่าต่าง ๆ และยอมรับได้ในระดับสากลต่อไป

4.1 ทรัพย์สินทางปัญญาในระบบกฎหมายไทย

การศึกษาเรื่องการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ นั้นมีประเด็นสำคัญที่ต้องพิจารณาคือ การคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในแต่ละประเทศ เนื่องจากทรัพย์สินทางปัญญานั้นมีมูลค่าในทางเศรษฐกิจโดยเฉพาะในยุคเทคโนโลยีอย่างปัจจุบัน ทั้งนี้ก็มีมูลค่าจากการก่อตั้งสิทธิและการคุ้มครองในลักษณะของสิทธิผูกขาดด้วยระบบกฎหมายของประเทศนั้น ๆ (โดยได้กล่าวไว้ในบทที่ 2 มาแล้ว โปรดศึกษาจากบทที่ 2) เมื่อพิจารณาในระบบกฎหมายของประเทศไทยในปัจจุบัน รัฐได้ให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ตามกฎหมายระดับพระราชบัญญัติ 7 ฉบับ ซึ่งทรัพย์สินทางปัญญาในกลุ่มนี้เป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้รับการยอมรับและได้รับการคุ้มครองในฐานะของทรัพย์สินที่ได้รับการก่อตั้งสิทธิและคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินตามกฎหมายว่าด้วยทรัพย์สินทางปัญญาโดยเฉพาะ อันประกอบด้วยกฎหมายระดับพระราชบัญญัติจำนวน 7 ฉบับ ดังนี้

- 1) ทรัพย์สินทางปัญญาตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522

- 2) ทรรศนินทางปัญญาตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534
- 3) ทรรศนินทางปัญญาตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537
- 4) ทรรศนินทางปัญญาตามพระราชบัญญัติคุ้มครองพันธุ์พืช พ.ศ. 2542
- 5) ทรรศนินทางปัญญาตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแบบผังภูมิของวงจรรวม พ.ศ. 2543
- 6) ทรรศนินทางปัญญาตามพระราชบัญญัติความลับทางการค้า พ.ศ. 2545
- 7) ทรรศนินทางปัญญาตามพระราชบัญญัติคุ้มครองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ พ.ศ. 2546

ซึ่งจะเห็นได้ว่าพระราชบัญญัติแต่ละฉบับดังที่กล่าวมานั้นได้บัญญัติขึ้นมาเพื่อการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาโดยแยกหมวดในการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้วิจัยจะไม่ศึกษาในรายละเอียดของพระราชบัญญัติของทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น ๆ นอกจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เท่านั้น (เนื่องจากทรัพย์สินทางปัญญาอื่นมิได้อยู่ในขอบเขตของการศึกษาสารนิพนธ์ฉบับนี้มากนัก)

โดยกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในระบบกฎหมายไทยได้ให้การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาประเภทลิขสิทธิ์ และสิทธิของนักแสดง ในส่วนของลิขสิทธิ์นั้นเป็นการให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ที่ริเริ่มโดยใช้สติปัญญา ความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์¹ โดยคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่แสดงออกมาในรูปงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ 9 ประเภท² ตามที่กฎหมายกำหนดอันได้แก่ (1) งานวรรณกรรม (2) งานนาฏกรรม (3) งานศิลปกรรม (4) งานดนตรีกรรม (5) งานสิ่งบันทึกเสียง (6) งานโสตทัศนวัสดุ (7) งานภาพยนตร์ (8) งานแพร่เสียงแพร่ภาพ และ (9) งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ (ซึ่งได้กล่าวมาแล้วในบทที่ 2)

จากที่กล่าวมานี้ “ผู้สร้างสรรค์” คือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์อาจเป็นบุคคลเดียวกับเจ้าของลิขสิทธิ์ก็ได้ เช่น ตามมาตรา 9 ผู้สร้างสรรค์งานในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง ลิขสิทธิ์ในงานเป็นของผู้สร้างสรรค์ แต่อาจมีกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างขึ้นเช่น ตามมาตรา 10 งานที่ผู้สร้างสรรค์โดยรับจ้างบุคคลอื่น ผู้ว่าจ้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงาน

การคุ้มครองลิขสิทธิ์เริ่มต้นที่ที่สร้างสรรค์งานสำเร็จ ไม่จำเป็นต้องมีการจดทะเบียน เพื่อให้ได้รับความคุ้มครอง กระบวนการคุ้มครองไม่ขึ้นกับอาณาเขตของรัฐ อายุการคุ้มครองมีการจำกัดระยะเวลา เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการคุ้มครองสิทธิตามที่กฎหมายกำหนด ลิขสิทธิ์นั้นจะตกเป็นสา-

¹ ไซยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา: พื้นฐานความรู้ทั่วไป ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ความลับทางการค้า เชมิคอนดักเตอร์ชิป พันธุ์พืชใหม่, (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2548), 401.

² กรมทรัพย์สินทางปัญญา, ลิขสิทธิ์ [Online], 2558. แหล่งที่มา www.ipthailand.go.th.

ธารณสมบัติ (Public Domain) อันจะทำให้สูญเสียสถานะในการอ้างสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้ทรงสิทธิ (exclusive right) ทั้งนี้ทำให้มูลค่าทางเศรษฐกิจในฐานะวัตถุแห่งการประเมินมูลค่าของลิขสิทธิ์นั้น ๆ อาจด้อยค่า หรือมีมูลค่าที่ลดลงไปตามห้วงเวลาที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยที่ต่างกันไป

4.2 กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างประเทศ

ในเวทีการค้าระหว่างประเทศด้านทรัพย์สินทางปัญญา ได้มีอนุสัญญาและข้อตกลงหลายฉบับ ทั้งในส่วนของอนุสัญญา สนธิสัญญา หรือข้อตกลง แต่ละฉบับได้ให้ความคุ้มครองทางทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทที่ต่างกันไปในงานสร้างสรรค์ที่ต่างกัน ทั้งนี้ในแต่ละประเทศ เมื่อมีการติดต่อกันระหว่างประเทศ ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองได้เกิดขึ้น และเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ จนอาจกล่าวได้ว่า แต่ละประเทศในโลกได้มีการเชื่อมโยงถึงกันได้สะดวกยิ่งขึ้น อันเนื่องมาจากเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ รวมทั้งระบบเครือข่ายของโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้รับการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง อันเป็นผลทำให้การแพร่กระจายของสิ่งที่เกิดจากการค้นคิดสร้างสรรค์ทางปัญญานั้นเป็นไปได้โดยสะดวก รวดเร็วและเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย จึงได้มีการกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างประเทศ เพื่อให้แต่ละประเทศได้คำนึงถึงการคุ้มครองของทรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ ³

นอกจากนี้ในแต่ละประเทศควรให้ความเคารพในความคิดสร้างสรรค์กันคว้าวางของกันและกัน ตลอดจนควรมีการแลกเปลี่ยนทางวิชาการโดยไม่กระทบถึงประโยชน์ของเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาของแต่ละคนที่ควรได้รับ การคุ้มครองระหว่างประเทศนั้นมีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่ยุคก่อนจนถึงปัจจุบันนี้ ดังจะเห็นได้ว่า เมื่อเดือนเมษายน ปี พ.ศ. 2537 จากการที่ประเทศมหาอำนาจทางเศรษฐกิจอย่างประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ยกเอาเรื่องการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างประเทศเป็นหัวข้อสำคัญหัวข้อหนึ่งในการเจรจาเกี่ยวกับความตกลงทั่วไปทางภาษีศุลกากรและการค้า (The General Agreement on Tariffs and Trade) หรือที่เรียกกันว่า การเจรจาแกตต์ รอบอุรุกวัย (The Uruguay Round Negotiations) โดยการมุ่งเน้นถึงปัญหาในเรื่องการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างประเทศ รวมทั้งการกำหนดมาตรฐานของการคุ้มครองและการบังคับใช้ตามมาตรฐานนั้นให้เพียงพอ เนื่องจากมีการปลอมแปลงและจำหน่ายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์อันมีที่มาจากทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ ของประเทศที่พัฒนาแล้วเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในหลายประเทศ โดยเฉพาะประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อันเป็นผลทำให้ประเทศที่พัฒนาแล้วซึ่งเป็นเจ้าของผลงานต้องสูญเสียรายได้เป็นจำนวนมหาศาล เช่น บริษัทเจ้าของสิ่งบันทึกเสียงและอุตสาหกรรมวัสดุจากประเทศสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ ประเทศที่พัฒนาแล้วจึงนำเรื่องการยกมาตรฐานของการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศอื่น ๆ มาเป็นเครื่องต่อรองใน

³ วิศิษฐ์ ศรีพิบูลย์, คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2544), 2.

เวทีการเจรจาการค้าโลก โดยการกดดันด้วยการขู่ที่จะถอนความช่วยเหลือทางเศรษฐกิจหรือตัดสิทธิพิเศษทางการค้าบางประการหากไม่ได้รับความร่วมมือจากรัฐบาลของประเทศที่มีการละเมิดเช่นกัน⁴

ทั้งนี้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา จึงมีความสำคัญต่อประเทศต่าง ๆ อย่างยิ่ง อาทิเช่น ประเทศมหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกา โดยจะได้ศึกษาถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศดังกล่าวในยุคปัจจุบันนี้ ในเรื่องของความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศสหรัฐอเมริกาในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ

สหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำทางภาคอุตสาหกรรมของโลก ซึ่งมีความหลากหลายสูง และมีเทคโนโลยีที่ก้าวหน้ามากมาย อาทิเช่น ปีโตรเลียม เครื่องยนต์เครื่องบิน อุปกรณ์การสื่อสาร เคมีภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์ การแปรรูปอาหาร สินค้าอุปโภคบริโภค ฯลฯ รวมไปถึงทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ ด้วย ซึ่งสหรัฐอเมริกาเป็นอีกหนึ่งประเทศที่เห็นความสำคัญและคุณค่าของทรัพย์สินทางปัญญา โดยสหรัฐอเมริกา ได้ให้การยอมรับว่าเครื่องหมายการค้าเป็น ทรัพย์สินชนิดหนึ่งที่มีคุณค่ามหาศาล และสามารถประเมินค่าเป็นตัวเงินได้ ดังจะเห็นได้จากการจัดอันดับเครื่องหมายการค้า ที่มีมูลค่าสูงที่สุด 10 อันดับแรกของโลกในอดีต อาทิเช่น Coca-Cola , Kodak , Microsoft ฯลฯ กระทั่งมาถึงยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ความสำคัญและความหลากหลายในเครื่องหมายการค้าที่เพิ่มขึ้นมากมาย ทำให้มูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทนั้น มูลค่าผันแปรไปตามยุคสมัย การประเมินมูลค่าจึงต้องเปลี่ยนไปตามเวลาที่ทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ เพิ่มจำนวนมากขึ้น หลากหลายรูปแบบขึ้น ทั้งนี้แล้วการประเมินมูลค่าของแบรนด์ (Brand Valuation) ในสหรัฐอเมริกา ย่อมมีความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยเห็นได้จาก บริษัท Interbrand ซึ่งเป็นบริษัทระดับโลกที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับการสร้างแบรนด์ (Branding) ได้ทำการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับมูลค่าแบรนด์ของบริษัทชั้นนำในระดับโลกหลาย ๆ บริษัทแล้วได้ทำการเผยแพร่ข้อมูลต่อสาธารณะ ซึ่งนับว่าเป็นข้อมูลที่มีความรู้เกี่ยวกับวิธีการที่ใช้ในการประเมินมูลค่าของแบรนด์ต่าง ๆ มาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 เป็นต้น

ทั้งนี้ในรอบ 10 ปีที่ผ่านมา แบรนด์ที่แข็งแกร่งและสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มจากทรัพย์สินทางปัญญา ได้สร้างมูลค่าให้กับเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมหาศาลด้วย ยกตัวอย่างเช่น⁵ ทีมฟุตบอลชื่อดังระดับโลก คือ ทีมแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดและทีมลิเวอร์พูล ที่สร้างรายได้จากการอนุญาตให้บริษัทต่าง ๆ นำชื่อแบรนด์ โลโก้ทีม ไปผลิตสินค้าออกวางขายเป็นสินค้าลิขสิทธิ์ต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเสื้อยืด แก้วน้ำ ลูกฟุตบอล และอื่น ๆ แต่ก่อนที่จะอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในทรัพย์สินทาง

⁴ ไชยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา: พื้นฐานความรู้ทั่วไป ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ความลับทางการค้า เชมิคอนดักเตอร์ชิป พันทิพย์ใหม่, 10.

⁵ งานบัญชี by vimonmass, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา [Online], 27 สิงหาคม 2557. แหล่งที่มา www.jobsdb.com.

ปัญญาของตนได้นั้น ต้องผ่านกระบวนการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาเสียก่อนว่าแบรนด์ของตนมีมูลค่าทางการตลาดเท่าใด จึงจะสามารถสร้างข้อตกลงที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ร่วมกันทั้งสองฝ่ายได้ ซึ่งการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นทรัพย์สินที่ไม่อาจจับต้องได้ จะสามารถทำได้ก็ต่อเมื่อมีการจำแนกแยกส่วนออกมาจากทรัพย์สินอื่น ๆ โดยเด็ดขาด เพื่อที่จะนำไปคำนวณถึงราคาได้อย่างเป็นอิสระ โดยอาศัยฐานในการเทียบเคียงมาจากการประเมินมูลค่าทรัพย์สินที่จับต้องได้นั่นเอง

นอกจากนี้ไม่เพียงแต่เฉพาะในการประเมินมูลค่าของแบรนด์ต่าง ๆ เท่านั้นที่มีความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศสหรัฐอเมริกา ยังมีทรัพย์สินทางปัญญาในอีกหลายประเภทที่มีความสำคัญต่อประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเฉพาะยุคเทคโนโลยีอย่างปัจจุบันที่มีเครื่องมือทางทรัพย์สินทางปัญญารูปแบบใหม่ ๆ ที่ได้คิดค้นโดยการสร้างสรรค์จากปัญญามากมาย

ทั้งนี้วิธีการประเมินมูลค่าโดยพื้นฐานทั่วไปที่ใช้ในการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาได้แก่ 3 วิธี ดังที่ได้เคยกล่าวมาแล้ว ซึ่งในแต่ละประเทศก็ได้ใช้วิธีพื้นฐานดังกล่าวนี้แตกต่างกันไปเพียงแต่ประเทศไทยด้วย

ดังนั้น วิธีการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวนี้นับเป็นเพียงวิธีการประเมินมูลค่าที่เป็นหลักการพื้นฐานในการประเมินเท่านั้น อาจต้องมียุติวิธีอื่น ๆ เข้ามาพิจารณาด้วย เพื่อให้มูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ ได้ถูกประเมินออกมาให้เหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ และมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้นด้วย

4.3 ลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ

การที่ในยุคปัจจุบันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโทรคมนาคมต่าง ๆ ได้เติบโตและพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว การที่กฎหมายของแต่ละประเทศได้ให้ความคุ้มครองไว้เพียงแต่ลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นภายในอาณาเขตประเทศนั้น ๆ เป็นผลให้เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ได้รับความคุ้มครองอย่างเพียงพอและไม่สามารถจะปกป้องสิทธิของตนในอาณาเขตประเทศอื่นได้เลย ทั้งนี้ยิ่งโดยเฉพาะในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปัจจุบันนี้ การละเมิดในงานอันมีลิขสิทธิ์สามารถกระทำได้อย่างรวดเร็วและสะดวกมากขึ้น อาจไม่เพียงในประเทศของตนเท่านั้น แต่ได้เกิดมีการละเมิด หรือการกระทำต่าง ๆ ไปยังประเทศอื่นด้วย ดังนั้นจึงต้องมีระบบที่ให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในระดับระหว่างประเทศเกิดขึ้นด้วยระบบการคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศมีรากฐานและที่มาเป็นเวลากว่าร้อยปีแล้วและพัฒนาต่อเนื่องมาตลอดจนถึงปัจจุบันนี้

ดังนั้น ลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศภายใต้กฎหมายของไทยนั้น ประเทศไทยจึงต้องให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศด้วยเช่นกัน

4.3.1 ลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ที่รู้จักกันในชื่อ Digital Millennium Copyright Act 1998 (DMCA) เป็นพระราชบัญญัติที่ออกมาแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (Copyright Act) ที่มีอยู่เดิม โดยตราขึ้นและนำออกใช้เมื่อวันที่ 28 ตุลาคม 2542 มีวัตถุประสงค์เพื่อ อนุรักษ์การตามพิสัยสารขององค์การทางทรัพย์สินทางปัญญาโลก ทั้งสองฉบับคือ สนธิสัญญาว่าด้วย ลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก(WIPO Copyright Treat - WCT) และสนธิสัญญาว่า ด้วยการแสดงและสิ่งบันทึกเสียงขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WPPT) และให้เกิดความ เหมาะสมกับสภาวะการณ์ในโลกปัจจุบัน ซึ่งเนื้อหาของ DMCA แบ่งออกได้เป็น 5 หมวด คือ

หมวดที่ 1 การอนุรักษ์การตามสนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก และสนธิสัญญาว่าด้วยการแสดงและสิ่งบันทึกเสียงขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright and Performers and Phonograms Treaties Implementation Act of 1998)

หมวดที่ 2 การจำกัดความรับผิดของการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ (Online Copyright Infringement Liability Limitation Act)

หมวดที่ 3 การทำสำเนาคอมพิวเตอร์ เพื่อการบำรุงรักษาเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer Maintenance Competition Assurance Act)

หมวดที่ 4 บทบัญญัติอื่น ๆ (Miscellaneous Provisions)

หมวดที่ 5 การคุ้มครองการออกแบบลำเรือ (Vessel Hull Design Protection Act)

สาระสำคัญประการหนึ่งของกฎหมาย DMCA คือ มาตรการปกป้องเทคโนโลยีและระบบ การบริหารสิทธิ (Technological Protection and Copyright Management Systems) กล่าวคือ ประเทศภาคีสันติสัญญาขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลกมีพันธกรณีจัดให้มีมาตรการต่อต้านการ หลีกเลี่ยงเทคโนโลยีที่ใช้เพื่อคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์และการคุ้มครองข้อมูลการบริหารจัดการสิทธิ ตามข้อ 11 และข้อ 12 ของสนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ (WCT) กล่าวคือ ประเทศภาคีสมาชิกจะต้องมี มาตรการปกป้องทางกฎหมายที่เพียงพอและมีการเยียวยาทางกฎหมายที่มีประสิทธิภาพเพื่อจัดการ กับการหลีกเลี่ยงมาตรการทางเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพที่ใช้โดยผู้สร้างสรรค์ในการใช้สิทธิภายใต้ สนธิสัญญานี้หรือภายใต้สนธิสัญญากรุงเบิร์น และประเทศภาคีสมาชิกจะต้องมีมาตรการเยียวยาทาง กฎหมายที่เพียงพอและมีประสิทธิภาพเพื่อต่อสู้กับบุคคลใด ทั้งที่รู้ว่าการกระทำดังต่อไปนี้โดยรู้ หรือ ในกรณีมาตรการเยียวยาทางแพ่งมีเหตุอันควรรู้ว่าการกระทำนั้น ๆ จะนำไปสู่ (Induce) ก่อให้เกิด

(Enable) ทำให้เกิด (Facilitate) หรือปิดบัง (Conceal) การละเมิดลิขสิทธิ์ใดภายใต้สนธิสัญญานี้หรืออนุสัญญากรุงเบิร์น⁶

นอกจากที่กล่าวมาข้างต้นในประเทศสหรัฐอเมริกา ยังมีอนุสัญญาระหว่างประเทศในลิขสิทธิ์อีกหลาย ๆ ฉบับ อันได้แก่⁷

(1) อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ณ กรุงเบอร์น พ.ศ. 2429 (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, 1886, Berne)

(2) อนุสัญญาลิขสิทธิ์สากล พ.ศ. 2495 (Universal Copyright Convention, 1952)

(3) Convention for the Protection of Producers of Phonograms Against Unauthorized Duplication of their Program, 1971

(4) ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้ารวมทั้งการค้าสินค้าปลอมแปลง (มาร์ราเคช พ.ศ. 2537) (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, 1994, Marrakesh)

(5) WIPO Copyright Treaty พ.ศ. 2539

(6) WIPO Performances and Phonograms Treaty พ.ศ. 2539

(7) ความตกลงร่วมกันทางด้านลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศไทย ณ วันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2464

ดังนั้น แม้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศต่าง ๆ จะมีกฎหมายได้ให้ความคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์แต่แนวโน้มของการละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งอยู่ในรูปแบบดิจิทัลนั้นมีมากขึ้นเรื่อย ๆ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลเป็นไปอย่างต่อเนื่อง เครือข่ายการสื่อสารในระบบดิจิทัลโดยมีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลาง ซึ่งเป็นพัฒนาการก้าวสำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างไร้พรมแดนและการเผยแพร่ความรู้และข้อมูลต่าง ๆ เป็นไปอย่างรวดเร็ว รวดเร็วและง่าย แต่ในขณะเดียวกันความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลก็มีผลกระทบต่อกฎหมายลิขสิทธิ์ กล่าวคือ เมื่องานอันมีลิขสิทธิ์เปลี่ยนไปอยู่ในรูปแบบดิจิทัลแล้ว สามารถถูกผลิตซ้ำได้อย่างรวดเร็ว มีค่าใช้จ่ายน้อย โดยที่คุณภาพของสำเนาอันมีลิขสิทธิ์นั้นไม่ได้ด้อยลงกว่าต้นฉบับแต่อย่างใด อาจกล่าวได้ว่างานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลยังเป็นปัญหาอย่างต่อเนื่อง トラ

⁶ นัยชน ดาทอง, The WIPO Digital Agenda กับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลของประเทศไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2552), 68-69.

⁷ กรมทรัพย์สินทางปัญญา, กฎหมายลิขสิทธิ์ – ประเทศสหรัฐอเมริกา [Online], 2558. แหล่งที่มา www.ipthailand.go.th.

ใดที่เทคโนโลยีพัฒนามากขึ้นเท่าใด การกระทำอันเป็นการละเมิดสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ (Exclusive rights) ก็ไม่มีวันหยุดลงได้

4.3.2 แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา

การประเมินมูลค่าในต่างประเทศนั้นย่อมมีบทบาทที่สำคัญเช่นเดียวกับประเทศไทย โดยเฉพาะประเทศที่เป็นมหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นประเทศที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างมาก ดังนั้นจึงควรตระหนักถึงการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาเป็นสำคัญเช่นกัน ทรัพย์สินทางปัญญาหรือทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้มีวิธีการประเมินที่เป็นหลักการพื้นฐานที่ใช้ในการประเมินมูลค่าโดยทั่วไปอยู่ 3 วิธีการ อาทิ วิธีการประเมินจากต้นทุน (Cost Approach) วิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) และวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) เป็นต้น ซึ่งถือเป็นวิธีการโดยหลักสำหรับการประเมินราคาทรัพย์สินประเภทอสังหาริมทรัพย์หรือทรัพย์สินที่จับต้องได้ทั้งในประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกา ทั้งนี้สำหรับในตลาดต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศที่มีการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการทำธุรกิจอย่างแพร่หลายอย่างประเทศสหรัฐอเมริกา ก็ใช้วิธีการประเมินสินทรัพย์ของประเทศ หรืออาจเรียกได้ว่า ใช้หลักการประเมินมูลค่าพื้นฐาน เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาโดยเช่นกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เมื่อกล่าวถึงการประเมินมูลค่าของทรัพย์สินโดยทั่วไปและทรัพย์สินทางปัญญาโดยหลักการประเมินมูลค่าโดยพื้นฐานแล้วนั้น ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการประเมินมูลค่าสินทรัพย์ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยอาจใช้เป็นแนวทางในการอิงถึงการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญา รวมไปถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบใหม่ ๆ ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปัจจุบันนี้ได้ด้วย โดยจะเห็นได้ว่า ในการประเมินมูลค่า และการประเมินราคาทรัพย์สินประเภทอสังหาริมทรัพย์หรือทรัพย์สินที่จับต้องได้ โดยหลักในการประเมินราคา โดยใช้วิธีเปรียบเทียบราคาตลาด ตามมูลค่าตลาดนี้ จะอาศัยข้อมูลตลาดหรือหลักฐานการซื้อขายในตลาดของทรัพย์สินที่คล้ายคลึงกัน เป็นการกำหนดเปรียบเทียบว่าราคาตลาดของทรัพย์สินนั้นมีมูลค่าเท่าใด ซึ่งถือเป็นวิธีการหลักสำหรับการประเมินราคาทรัพย์สินประเภทอสังหาริมทรัพย์หรือทรัพย์สินที่จับต้องได้ แต่ในกรณีของทรัพย์สินทางปัญญาหรือทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ วิธีดังกล่าวเป็นวิธีที่ไม่ค่อยใช้หรือไม่มีการใช้กันนัก ในการประเมินทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทย เนื่องจากอาจไม่เหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญาบางประเภทด้วย จนทำให้ในบางครั้งเกิดความเข้าใจว่าไม่สามารถใช้วิธีการดังกล่าวกับการประเมินราคาทรัพย์สินทางปัญญาได้ ซึ่งสำหรับประเทศไทยก็อาจถือได้ว่าเป็นเช่นนั้น เนื่องจากการหาราคาตลาด ข้อมูลตลาดหรือหลักฐานการซื้อขายในตลาดในการอ้างอิงเปรียบเทียบนั้น มีจำนวนน้อยราย และข้อมูลการซื้อขายหรือการกำหนดมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างกันก็มักจะไม่มีเปิดเผย รวมถึงข้อมูลอ้างอิงทางอ้อมก็ยังมี และไม่สามารถอ้างอิงได้

แต่สำหรับในตลาดต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศที่มีการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการทำธุรกิจอย่างแพร่หลายอย่างประเทศสหรัฐอเมริกา ราคาตลาดที่ปรากฏของทรัพย์สินทางปัญญาสามารถหาฐานราคาอ้างอิงในการประเมินมูลค่าได้ในตลาดหลักทรัพย์ ซึ่งมักจะเป็นราคาที่ปรากฏในตลาดต่อรอง OTC (Over the Counter) เช่น ตลาด NASDAQ (ตลาดการซื้อขายหุ้นทางเทคโนโลยี) ซึ่งหุ้นของธุรกิจส่วนใหญ่ในตลาด NASDAQ นี้เป็นหุ้นในกลุ่มเทคโนโลยี หรือประเภทธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาโดยส่วนใหญ่ ซึ่งอาจคำนวณจากอัตรา P / E Ratio (Price per Earning Ratio) ของธุรกิจที่ใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในลักษณะแบบเดียวกันหรือเทียบเคียงกัน เพื่อคำนวณหามูลค่าของธุรกิจ (Business Value) ซึ่งก็จะสามารถหามูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาที่ถือเป็นสินทรัพย์ของธุรกิจในลักษณะเชิงเปรียบเทียบได้ และวิธีการกำหนดมูลค่าในรูปของมูลค่าของธุรกิจแบบดังกล่าวนี้ มักถูกนำมาใช้จากนักลงทุนหรือกองทุนจากต่างประเทศ ซึ่งมีความสนใจในธุรกิจด้านทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ประกอบการไทย โดยเสนอวงเงินต่อผู้ประกอบการในการเข้ามาร่วมธุรกิจ ในลักษณะของหุ้นส่วน (Partnership) หรือการร่วมทุน (Joint Venture) และจากการขาดความเข้าใจถึงวิธีการหรือที่มาในการกำหนดมูลค่าหุ้นด้วยวิธีการประเมินตามราคาตลาดในลักษณะนี้ ทำให้ในบางครั้งผู้ประกอบการไทยส่วนใหญ่ก็จะไม่รู้ว่า มูลค่าการเข้าหุ้นหรือการร่วมทุนที่ต่างประเทศเสนอนี้ มีที่มาจากวิธีการใดและเป็นธรรมกับตนเองหรือไม่ และเนื่องจากในปัจจุบันข้อมูลตลาดของทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทยนั้น ยังไม่มีจำนวนข้อมูลมากเพียงพอที่จะใช้อ้างอิงได้เหมือนกับข้อมูลในตลาดต่างประเทศ แต่ในอนาคตเมื่อธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาได้มีการดำเนินการแพร่หลายมากยิ่งขึ้น รวมถึงมีธุรกิจใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นและเติบโตจนสามารถดำเนินการเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ ไม่ว่าจะเป็นตลาด MAI หรือ SET ก็จะทำให้มีข้อมูลเพียงพอ ที่จะใช้วิธีการเปรียบเทียบราคาตลาดในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาได้เช่นเดียวกันกับวิธีประเมินแบบอื่น

นอกจากนี้สิ่งที่ผู้ประเมินมูลค่านั้นได้ประเมินทางทรัพย์สินทางปัญญาประเภทลิขสิทธิ์ คือ การประเมินมูลค่าประเภทซอฟต์แวร์ ดังที่เคยกล่าวมาก่อนหน้านี้แล้วว่า ซอฟต์แวร์เป็นงานโปรแกรมจึงเป็นงานลิขสิทธิ์โดยเกิดจากการสร้างสรรค์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้สิ่งที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึงในสารนิพนธ์ฉบับนี้ของการประเมินมูลค่าในประเทศสหรัฐอเมริกา ว่าใช้หลักใดในทางปฏิบัติหากต้องการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ ซึ่งในทางกฎหมาย และทางเศรษฐศาสตร์ มูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญาประเภทซอฟต์แวร์อาจไม่ตรงกันทีเดียวนัก กล่าวคือ ในทางกฎหมาย มูลค่าทรัพย์สินทางปัญญามีใช้มูลค่าสินค้าทั้งหมด แต่เป็นมูลค่าที่ได้มาจากการประดิษฐ์คิดค้นซึ่งไม่รวมถึงตัวสินค้า

⁸ ศศิ คล่องพยาบาล, การประเมินทรัพย์สินทางปัญญา โดย วิธีเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) [Online], 2558. แหล่งที่มา <http://www.ttopthai.com/viewall.php?ID=15>.

ทรัพย์สินทางปัญญาที่ถูกสร้างขึ้นด้วยกระบวนการผลิตอื่น ๆ ซึ่งมีต้นทุนทางแรงงาน วัตถุดิบ เงินทุน หรือปัจจัยการผลิตที่มีต้นทุนแยกต่างหากจากกระบวนการคิดค้นหรือขั้นตอนการสร้างสรรค์

จากที่เคยศึกษาและกล่าวมาแล้วว่า ในการประเมินมูลค่าไม่ว่าจะเป็นการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาหรือการประเมินมูลค่าอสังหาริมทรัพย์โดยทั่วไป ย่อมต้องอิงจากทฤษฎีด้านเศรษฐศาสตร์เป็นหลักในการพิจารณาด้วย เนื่องจากการประเมินมูลค่านั้นเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ดังนั้นจึงต้องนำ แนวคิดสำคัญด้านทฤษฎีเศรษฐศาสตร์เกี่ยวกับการหามูลค่าทรัพย์สินมาใช้ในการประกอบการศึกษาค้นคว้าดังต่อไปนี้

แนวคิดสำคัญด้านทฤษฎีเศรษฐศาสตร์เกี่ยวกับการหามูลค่าทรัพย์สิน⁹

การประเมินสินทรัพย์ในต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมใช้กันทั่วไป จะใช้มาตรฐานมูลค่าทางการตลาด โดยถือเอาราคาที่มีการซื้อขายกันในตลาดเสรี ซึ่งกำหนดโดยกฎพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ มี 11 ประการ คือ

- 1) กฎอุปสงค์ และอุปทาน
- 2) สภาพการแข่งขัน
- 3) ความคงทนของสินค้า
- 4) ระบบการจัดจำหน่าย หรือการระบายสินค้า
- 5) อรรถประโยชน์ส่วนเพิ่ม (Marginal utility)
- 6) ปริมาณสินค้าทดแทน (Substitution)
- 7) ค่าเช่าทางเศรษฐกิจ (Economic rent) อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า มูลค่าที่เพิ่มขึ้น

จากความสามารถพิเศษ หรือ ค่าตอบแทนของปัจจัยการผลิตในส่วนที่เกินกว่าต้นทุนค่าเสียโอกาสของการใช้ปัจจัยนั้น ซึ่งเป็นส่วนต่างที่เจ้าของปัจจัยการผลิตได้รับจริง กับส่วนที่คาดว่าจะได้รับจากปัจจัยการผลิตดังกล่าว ค่าเช่าทางเศรษฐกิจมักจะเกิดจากความสามารถพิเศษที่ปัจจัยนี้มีอยู่เป็นทุนเดิมที่แฝงเร้นมากับปัจจัยการผลิตนั้น ๆ เช่น นักร้องที่มีพรสวรรค์ทางด้านเสียง ครูที่มีเทคนิคการสอนที่ดึงดูดนักเรียนไม่เหมือนใคร หญิงสาวหน้าตาดีสามารถเป็นดาราโดยไม่ต้องเสียเงินปรับแต่งรูปทรงใบหน้าหรือลงทุนพัฒนาปรับปรุงคุณภาพผิวหน้าหรือผิวหนัง ซอฟต์แวร์ที่ใช้ประโยชน์ได้หลายอย่างนอกเหนือจากความตั้งใจของผู้ออกแบบสร้างสรรค์ เป็นต้น

8) ค่าเช่าระยะสั้น (Quasi – rent) หมายถึงประโยชน์ ที่เกิดเฉพาะระยะสั้นซึ่งจะหมดไปในระยะยาว จากปัจจัยการผลิตบางอย่าง เช่น เครื่องจักรกลขนาดเล็ก หรือโรงงาน เป็นต้น

⁹ คมนันทะนงชัย ฉายไฟโรจน์, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาประเภทซอฟต์แวร์และการกำหนดค่าเสียหายในมิติเศรษฐศาสตร์ [Online], ม.ป.ป.. แหล่งที่มา <http://www.sipa.or.th/sites/default/files/ip-valuation.pdf>.

จะมีอุปทานคงที่ในระยะสั้น ทำให้ปัจจัยการผลิตนั้นมีรายได้ส่วนเกิน เมื่ออุปสงค์มีมากกว่าอุปทาน รายได้ส่วนเกินนี้จะหมดไปในระยะยาวเมื่ออุปทานเพิ่มขึ้นเพียงพอกับความต้องการ

9) ความสามารถในการประหยัดต้นทุนการผลิต (External Economies) หรือ ต้นทุนผันแปรสูงขึ้นที่ยากต่อการควบคุม (Diseconomies) หรือต้นทุนผันแปรเปลี่ยนไปในทิศทางตรงกันข้าม

10) ความสัมพันธ์ระหว่างราคากับปริมาณของสินค้าที่ขายได้ (Demand Curve, Demand Function) นั่นคือเมื่อราคาสูงสินค้าก็ขายได้น้อย เมื่อราคาต่ำสินค้าก็มีโอกาสขายได้มาก ซึ่งเป็นเรื่องของกำลังซื้อหรือความสามารถที่จะจ่ายเงินชำระค่าสินค้า

11) ราคาสมดุลของสินค้า (Equilibrium price) เป็นราคาสินค้า ณ จุดสมดุลระหว่างปริมาณสินค้าหรืออุปทานของสินค้านั้นสอดคล้องกับความต้องการ ขณะเดียวกันที่ผู้ผลิตสินค้าได้กำไรสูงสุด

จากหลักการข้างต้น ผลลัพธ์ของฟีดแบ็กก็ไม่ต่างจากสินค้าชนิดอื่น เช่น ที่ดิน ซึ่งทฤษฎีการหาราคาสินค้าในระยะเริ่มแรกเกิดขึ้นจากความต้องการที่จะทราบว่ามีมูลค่าที่แท้จริงของอสังหาริมทรัพย์ เช่น บ้าน หรือที่ดิน ควรเป็นราคาเท่าใด จึงจะเป็นราคาที่เหมาะสม ทั้งนี้เพื่อใช้ในการคำนวณในการจัดเก็บภาษีที่ดินหรือภาษีที่เกิดจากการซื้อขายที่ดิน¹⁰ ที่การกำหนดราคาไม่สามารถทำได้ตามอำเภอใจของผู้ประกอบการ แต่จะต้องอิงกับปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและการตลาดโดยต้องพิจารณาปัจจัยข้างต้น อย่างไรก็ตามสิ่งที่นักเศรษฐศาสตร์ให้ความสำคัญในการพิจารณาราคาสินค้าว่าราคาใดเป็นราคาที่เหมาะสมที่สุด เรื่องที่ควรพิจารณาอย่างยิ่งคือ ราคาดุลยภาพ (Equilibrium price)

ในความเป็นจริงราคาดุลยภาพจะเกิดขึ้นได้ ก็ต้องมีตลาดเสรีที่แท้จริง กล่าวคือจะต้องไม่มีการผูกขาดสินค้าทั้งในทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือ มีตลาดที่มีการแข่งขันสมบูรณ์ (Perfect Competition Market) แต่จากผลการวิจัยที่มีการทดลองผ่านกระบวนการทางสถิติกลับพบว่า ราคาสินค้าดุลยภาพที่เกิดขึ้นเพราะมีตลาดแข่งขันสมบูรณ์มิได้เกิดขึ้นบ่อยนัก สาเหตุหนึ่งคือไม่มีตลาดแข่งขันสมบูรณ์ที่แท้จริง แต่จะมีการผูกขาดในบางแง่มุมทั้งทางตรงและทางอ้อม ในความเป็นจริงราคาสินค้าที่เหมาะสม ควรเป็นเท่าใด ต้องพิจารณาจากปัจจัยเหล่านี้ อีก 4 ประการเพิ่มเติม อันได้แก่

(1) ประสิทธิภาพของผู้ผลิต หรือผู้ประกอบการ

ศักยภาพของผู้ประกอบการก็เป็นเรื่องควรพิจารณา อำนาจในการกำหนดราคาสินค้าผู้ประกอบการรายใหญ่ที่มีระบบการบริหารจัดการดี มีระบบการตลาดที่ดี ย่อมมีต้นทุนต่ำ การ

¹⁰ เรื่องเดียวกัน.

กำหนดราคาสินค้าย่อมต้องอาศัยต้นทุนเป็นปัจจัยหลัก มูลค่าสินค้าก็ขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของผู้ประกอบการด้วย

(2) ต้นทุนทางธุรกรรม (Transaction Costs)

คือ ต้นทุนที่มีได้เกิดขึ้นจากกระบวนการผลิตโดยตรง แต่เป็นต้นทุนที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการทำธุรกรรมการค้าหรือเกี่ยวข้องกับการผลิต เช่น ต้นทุนในการหาข้อมูลการผลิต ต้นทุนค่าขนส่งหรือกระจายสินค้า ในอดีตองค์กรขนาดเล็กจะมีต้นทุนนี้สูง เนื่องจากมีจำนวนพนักงานน้อย ต้องใช้ต้นทุนมากในการหาข้อมูลการผลิต แต่ปัจจุบันเนื่องจากเทคโนโลยีการสื่อสารเจริญก้าวหน้า ความได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างองค์กรขนาดใหญ่และขนาดเล็กกลับไม่ต่างกันมากนัก ผลก็คือ ต้นทุนส่วนนี้ของผู้ประกอบการขนาดใหญ่และจะมีปริมาณใกล้เคียงกับผู้ประกอบการรายย่อย

(3) ความแตกต่างของราคาอันเนื่องมาจากส่วนแบ่งตลาด (Market Segmentation)

ส่วนแบ่งตลาดมีผลต่อราคาสินค้า ผู้ประกอบการที่มีส่วนแบ่งตลาดมาก มีอำนาจที่จะกำหนดราคานำตลาด กล่าวคือ สามารถกำหนดราคาขึ้นนำตลาดแบบใดก็ได้ และอาจทำให้ข้อมูลในตลาดบิดเบือนและราคาสินค้าอาจคลาดเคลื่อนจากราคาที่แท้จริงได้

(4) ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ซื้อและผู้ขายเกี่ยวกับคุณภาพและราคาของสินค้า

สินค้าที่ผู้บริโภคสามารถหาซื้อได้ง่าย แสดงถึงความแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภค ข้อมูลเกี่ยวกับคุณภาพและราคาเป็นตัวกำหนดการตัดสินใจ สะท้อนให้เห็นราคาที่เหมาะสมและเป็นจริงมากที่สุด การถือราคาตลาดจากสินค้าที่แพร่หลาย มีความน่าเชื่อถือว่าจะเป็นราคาที่เหมาะสม จากปัจจัยข้างต้น จะเห็นได้ว่าข้อมูลของสินค้าเป็นเรื่องสำคัญต่อการตัดสินใจของผู้บริโภค และเป็นเงื่อนไขในการพิจารณาราคาที่แท้จริง ยิ่งข้อมูลไม่สมบูรณ์มากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้ราคาสินค้าบิดเบือนไปจากความเป็นจริงมากเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าสินค้าต่างชนิดกัน ข้อมูลของสินค้าย่อมแตกต่างกัน ยากที่ผู้ซื้อและผู้ขายจะใช้หลักเกณฑ์เดียวกันไปกำหนดสินค้าต่างชนิดกัน

นอกจากนี้เมื่อมองในมุมของเศรษฐศาสตร์ สามารถที่จะนำกรณีศึกษาในการกำหนดมูลค่าของสินค้าชนิดใดชนิดหนึ่ง มาเป็นตัวอย่างในการศึกษาได้ดังนี้

ตัวอย่างการเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์กับบ้าน

เมื่อมองทางด้านเศรษฐศาสตร์ ตัวอย่างที่ดีในการกำหนดมูลค่าของสินค้าชนิดใดชนิดหนึ่งคือ การกำหนดมูลค่าบ้านหรือที่อยู่อาศัย อันเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาเพื่อนำไปสู่การประเมินมูลค่าสินค้าชนิดอื่นในเวลาต่อมา กล่าวคือ อรรถประโยชน์หรือประโยชน์สูงสุดในการมีบ้านนั้นล้วนอธิบายผ่านความพึงพอใจของแต่ละบุคคลซึ่งมีคุณลักษณะที่แตกต่างกัน

Moore, J .Wayne¹¹ ได้นิยามความสุขหรือความน่าดึงดูดใจจากการมีบ้าน โดยอธิบายว่า ในการเลือกซื้อบ้าน ผู้ซื้อจะเลือกจำนวนห้องนอนและห้องน้ำ รูปแบบห้องครัว ทำเลที่ตั้ง สภาพแวดล้อม โครงสร้างของตัวอาคาร เช่นคาน้ำ เป็นบ้านชั้นเดียวหรือสองชั้น สภาพเพื่อนบ้าน ความใกล้หรือไกลจากสภาพตลาด โรงเรียนหรือโรงพยาบาลที่อยู่ใกล้ สภาพถนน ความสะดวกสบาย ในการคมนาคม หรือระดับอาชญากรรม เป็นต้น โดยผู้ซื้อจะพิจารณาคุณสมบัติเหล่านี้ไปพร้อม ๆ กัน ขณะที่ปัจจัยที่มีผลสำคัญในการกำหนดราคาค่าบ้าน คือ อุปทานมีปริมาณจำกัดในแต่ละพื้นที่ โดยที่ คุณสมบัติปลีกย่อยอื่น ๆ เช่น เฟอร์นิเจอร์ แอร์คอนดิชัน เตาผิง สระว่ายน้ำ อาจเป็นเพียง องค์ประกอบปลีกย่อยในการตัดสินใจซื้อ

หากเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์กับบ้าน คู่มือเดินแทบไม่อาจเปรียบเทียบกันได้ แต่หาก มองในมิติเศรษฐศาสตร์ สิ่งที่ละเอียดไม่ได้คือ อุปทาน หรือปริมาณซอฟต์แวร์ชนิดเดียวกันในตลาด นั้น ๆ ที่สามารถทดแทนกันได้ และในแง่เศรษฐศาสตร์จุลภาค (Microeconomics) สินค้าใดที่มีสินค้า ทดแทน ความยืดหยุ่นด้านราคาย่อมมีความเป็นไปได้สูง แต่บ้านหรือสินค้าคงทนบางชนิด มิใช่สินค้าที่ มีสินค้าอื่นทดแทน ฉะนั้นการหามูลค่าหรือการคำนวณราคาเป็นสิ่งที่นักเศรษฐศาสตร์พยายามหามูล ค่าที่แท้จริงมานานแล้ว (ผู้วิจัยจะไม่ศึกษารายละเอียดในส่วนของการหามูลค่าในเรื่องของสมการ ต่าง ๆ เนื่องจากไม่อยู่ในขอบเขตการศึกษาระดับปริญญาโทฉบับนี้ในประเด็นนี้มากนัก) เพียงแต่กล่าวถึงเพื่อ อธิบายเปรียบเทียบกับการหามูลค่าของซอฟต์แวร์ที่จะได้ศึกษาดังต่อไปนี้

วิธีและแนวความคิดทางเศรษฐศาสตร์ที่ใช้ในการกำหนดราคาซอฟต์แวร์ในต่างประเทศ¹²

จากแนวคิดเบื้องต้นที่กล่าวมา ในต่างประเทศจะใช้หลักการดังกล่าวในการกำหนดราคา สินค้าทุกชนิดรวมถึงสินค้าซอฟต์แวร์ด้วย แต่เนื่องจากซอฟต์แวร์มีลักษณะที่แตกต่างจากสินค้าอื่น ๆ เนื่องจากตัวสินค้าที่แท้จริงจับต้องไม่ได้ แต่สามารถแสดงผลผ่านการทำงานตามลักษณะเฉพาะ ของซอฟต์แวร์นั้น ๆ ดังนั้นการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาประเภทซอฟต์แวร์ จึงต้องใช้ รูปแบบต่าง ๆ หลายแบบประกอบกัน เช่น ต้นทุนวงจรชีวิต (Life Cycle Costing) โดยพิจารณาได้ จากองค์ประกอบดังนี้ อันได้แก่ ราคาซอฟต์แวร์, ต้นทุนหรือเงินที่ใช้ในการค้นคว้าวิจัยทั้งหมด, ต้นทุน ในการผลิต, ต้นทุนด้านการตลาด, ต้นทุนการขายหรือจัดจำหน่าย, อายุเฉลี่ยของผลิตภัณฑ์หรือ ซอฟต์แวร์ชนิดนั้น, ระยะเวลาการคุ้มครองของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, ระยะเวลาที่สามารถทำ รายได้อย่างต่อเนื่อง, จำนวนรายได้ต่อปี, ปัจจัยความเสี่ยงต่าง ๆ, อัตราเงินเฟ้อ เป็นต้น ซึ่ง องค์ประกอบดังกล่าวมีความเหมาะสมมากที่สุดในการกำหนดราคาซอฟต์แวร์ เพราะมีการคำนึงถึง ปัจจัยต่าง ๆ รอบด้าน

¹¹ เรื่องเดียวกัน.

¹² เรื่องเดียวกัน.

นอกจากนี้แล้ว ยังมีทางเลือกในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาด้วยการหามูลค่าในปัจจุบัน (Present Value: PV) อีกวิธีการหนึ่ง โดยประกอบไปด้วยองค์ประกอบ อันได้แก่ มูลค่าปัจจุบัน , มูลค่าอนาคต (Future Value) , อัตราคิดลด (Discount Rate) , จำนวนปี เป็นต้น ฉะนั้นจึงมีข้อสังเกตว่า การจะนำทฤษฎีมูลค่าปัจจุบัน (Present value) มาปรับใช้กับการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา โดยต้องการหาค่าแค่เพียง NPV หรือ มูลค่าปัจจุบันสุทธิ (Net Present Value: NPV) ยังมีข้อที่ต้องพิจารณาอีกหลายประการ

NPV¹³ คือ เป็นวิธีการที่ดีในการหามูลค่าทรัพย์สินโดยรวมของกิจการ เช่น หามูลค่ารวมของกิจการนั้นว่ามีมูลค่าที่แท้จริงเท่าใด ซึ่งมีพื้นฐานมาจาก ทฤษฎีค่าของเงินตามกาลเวลา หรือที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า Time Value of Money หรือ TVM (คำว่ามูลค่าเงินตามเวลา หมายถึง มูลค่าเงินย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา กล่าวคือ เงิน 100 บาทวันนี้ ไม่ได้มีค่าเท่ากับ 100 บาทในอนาคต ยกตัวอย่างเช่น ถ้ามีคนบอกว่าจะให้เงินท่าน 10,000 บาทวันนี้ กับ 10,000 บาทอีก 1 ปีข้างหน้า ก็ต้องรับ 10,000 บาทวันนี้ เพราะโดยนัยก็รู้อยู่แล้วว่าเงิน 10,000 บาทวันนี้ ย่อมดีกว่า 10,000 ในวันข้างหน้า ทั้ง ๆ ที่เป็นจำนวนเงินเดียวกัน นั่นก็เพราะว่าถ้าได้เงินมาวันนี้ก็สามารถนำมาใช้ได้วันนี้ไม่ต้องรอ อีกทั้งยังมีมูลค่าเต็ม ๆ ในวันนี้คือ 10,000 บาท หรือทางทฤษฎีเรียกว่า ไม่มีค่าเสียโอกาส เช่น หากนำเงินดังกล่าวไปฝากก็จะได้ออกเบี้ย เช่นถ้าฝากวันนี้ อีก 1 ปีข้างหน้าก็จะได้รับเงินคืนมา 10,350 บาท (สมมติ ดอกเบี้ยเงินฝาก 3.5% ต่อปี) ดังนั้นถ้าจะให้รับเงินในอีก 1 ปีข้างหน้าก็จะได้รับเพียงแค่ 10,000 บาท และถ้าคิดแบบย้อนกลับเท่ากับว่า เงิน 10,000 บาทที่เราได้รับในปีหน้า ก็จะมีส่วนลดหรือมูลค่าที่แท้จริงเพียง 9,650 บาท (10,00 - 350) ซึ่งวิธีนี้เราเรียกว่า “การคิดลดเงินสด” หรือ Discounted Cash Flow (DCF) ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในการประเมินมูลค่าทรัพย์สิน)

ทั้งนี้แล้วการหามูลค่าซอฟต์แวร์ในปัจจุบัน จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องทำความรู้จักกับ คำว่า “การคิดลดเงินสด” (Discounted Cash Flow : DCF) โดยคำว่า DCF - Discounted Cash Flow มีที่มาจากการหลักการดังต่อไปนี้¹⁴

1) สิ่งที่ธุรกิจจะทำให้มีผลตอบแทนต่อผู้เป็นเจ้าของ (ก็คือผู้ถือหุ้น) ก็คือการทำงานของสินทรัพย์ของบริษัทที่ตัวเองได้ลงทุน ซึ่งก็คือกระแสเงินสดที่เกิดขึ้นจากการทำงานของบริษัทนั่นเอง (เป็นเรื่องการใช้เงินทำงาน หรือการทำงานของกระแสเงินสด) อาจจะเป็นในรูปของการจ่ายเงินปันผล การจ่ายดอกเบี้ย (ของหุ้นกู้) การซื้อหุ้นคืน เป็นต้น สิ่งอื่น ๆ ที่ไม่ได้อยู่ในรูปนี้ยังคงมีความเสี่ยง คือ ความไม่แน่นอน ทรัพย์สินอื่นของบริษัทสามารถอันตรายหายไปได้ ไม่ว่าจะเป็นจากกฎหมาย ภัยพิบัติ

¹³ เรื่องเดียวกัน.

¹⁴ เรื่องเดียวกัน.

การต่อสู้ทางการค้า หนี้สินที่ยังไม่สามารถเก็บเงินจากลูกค้าได้ ก็ถือเป็นความเสี่ยงทั้งสิ้น หรือแม้แต่อาคาร ที่ดิน การจะแปลงเป็นเงินสดได้ ก็ต้องขายออกไป ดังนั้นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับบริษัทคือความสามารถในการผลิตกระแสเงินสด

2) “**เงินมีค่าตามเวลา**” ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญ คือ เงิน 100 บาทในปีนี้จะมามีค่าไม่เท่ากับ 100 บาทในอีกหนึ่งปีข้างหน้า (แต่จะมีค่ามากกว่า ไม่ว่าจะคิดว่าเอาเงิน 100 บาทปีนี้เป็นฝากธนาคาร ได้ดอกเบี้ยมาเล็กน้อย ในอีกหนึ่งปีก็จะกลายเป็น 101-102 บาท หรือจะคิดว่าเป็นโลกนี้มีเงินเพื่อเกิดขึ้น ดังนั้นเงิน 100 บาท ในวันนี้ย่อมซื้อของได้มากกว่าเงิน 100 บาทในอีกหนึ่งปีข้างหน้า) หมายความว่าเงินสดที่สร้างได้ในปีหน้าก็จะมีค่ามากกว่าในอีกหนึ่งปีถัดไป และยังมีค่ามากกว่าเงินจำนวนเดียวกันในอีกสองปีถัดไป หลักการจะเป็นอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ ก็ด้วยปัจจัยพื้นฐานสองประการ คือ เงินเฟ้อ และดอกเบี้ยเงินฝาก

3) **วิธีการคิดลดเงินสด** เป็นการคำนวณหามูลค่าประมาณการหรือมูลค่าเทียบเท่าของเงินสดที่บริษัทหรือผู้ประกอบการสามารถสร้างขึ้นได้ตลอดชีวิตของบริษัทมาเป็นจำนวนเงิน ณ วันนี้ โดยใช้อัตราส่วนคิดลด เหตุที่ต้องคิดกลับมาเป็นมูลค่า ณ วันนี้ก็เพราะว่าเงินที่บริษัทจะสร้างได้ทั้งหมด จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งย่อมมีค่าน้อยกว่าวันนี้ (เช่นเงิน 100 บาทในอีกสามปีข้างหน้า ย่อมมีค่าน้อยกว่า 100 บาทในวันนี้) การกำหนดอัตราส่วนคิดลดจึงขึ้นอยู่กับความเสี่ยงที่เรามอง เช่นหากความเสี่ยงสูงก็จะใช้อัตราส่วนคิดลดสูง เช่น 12-15% แต่หากความเสี่ยงของธุรกิจนั้นต่ำ ก็จะใช้อัตราส่วนคิดลดต่ำลง เช่น 6-10% เป็นต้น ดังนั้นการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ โดยคิดถึงรายได้ที่ซอฟต์แวร์จะทำได้ในอนาคต จำเป็นต้องพิจารณาถึงอัตราการคิดลดให้เหมาะสม โดยคำนึงถึงความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นต่อผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ เช่น ความล้าสมัย โอกาสที่จะถูกลอกเลียน เป็นต้น การวัดมูลค่าทรัพย์สินด้วยวิธี “การคิดลดมูลค่าเงินสดในอนาคต” Discounted Cash Flow: DCF คำสั้นๆ ที่นิยมเรียกกัน คือ “การคิดลดเงินสด” โดยมีขั้นตอนการคำนวณหาโดยสังเขป อันได้แก่ (1) **คำนวณหากระแสเงินสดอิสระ** อันประกอบไปด้วย กระแสเงินสดจากกิจกรรมการดำเนินงาน - (กระแสเงินสดจากการลงทุน + กระแสเงินสดหมุนเวียน) (2) **การหามูลค่ากิจการ (Market Capital)** อันประกอบไปด้วย มูลค่ากิจการในปัจจุบัน คือปีปัจจุบันลบด้วยหนี้สิน (3) **ใส่ปัจจัยการคิดลด** อันประกอบไปด้วย มูลค่าของกิจการ + ปี ลบด้วยหนี้ของบริษัท เป็นต้น

ดังนั้น ในการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ ก็ไม่ต่างกับการประเมินค่าเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่น ประเด็นสำคัญที่ต้องพิจารณาคือ ซอฟต์แวร์แต่ละราย มูลค่าจะเพิ่มขึ้นหรือลดลง และหากเปรียบเทียบกับมูลค่าทรัพย์สินหรือเงิน จะแตกต่างกันหรือไม่ ฉะนั้นจากที่กล่าวมาในเรื่องของ “การคิดลดเงินสด” (Discounted Cash Flow : DCF) จึงเห็นได้ว่า “การคิดลด” และการนำกระแสเงินสดที่คาดหวังในแต่ละปี มาคิดลด แล้วก็นำมารวมกันเพื่อหามูลค่าของกิจการ เราเรียกว่า “

Discounted cash flow” หรือ “การคิดลดกระแสเงินสด” หรือ “การคิดลดเงินสด” และเพื่อให้ทราบมูลค่าทรัพย์สินได้ดียิ่งขึ้น ควรทำความเข้าใจในวิธีการหามูลค่าในอนาคตด้วย

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นในเรื่องของ “แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา” เป็นเพียงตัวอย่างที่มีการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญา และทรัพย์สินที่จับต้องได้ หรืออสังหาริมทรัพย์และสังหาริมทรัพย์ โดยการศึกษาจากแนวคิดสำคัญด้านทฤษฎี เศรษฐศาสตร์เกี่ยวกับการหามูลค่าทรัพย์สิน ในการประเมินสินทรัพย์ในต่างประเทศ รวมไปถึงวิธีและแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ที่ใช้ในการกำหนดราคาซอฟต์แวร์ในต่างประเทศ โดยเพียงสังเขปเท่านั้น สาเหตุที่ได้ยกตัวอย่างดังกล่าว เนื่องจากซอฟต์แวร์เป็นงานโปรแกรม ซึ่งงานโปรแกรมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งในทางทรัพย์สินทางปัญญาดังที่ได้เคยกล่าวมาแล้ว โดยได้มีการประเมินมูลค่าอันสำคัญอยู่ในปัจจุบัน ทั้งนี้การประเมินมูลค่านั้นต้องอิงถึงศาสตร์ทางด้านเศรษฐศาสตร์มาเป็นปัจจัยในการประกอบการพิจารณาโดยการหามูลค่าทรัพย์สินนั้น ๆ เพื่อนำไปสู่การประเมินมูลค่าที่แท้จริง และอาจเป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ เพื่อการประเมินมูลค่าให้เหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญา ประเภทต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นอย่างมากมาย โดยปัจจุบันมีรูปแบบงานอันมีลิขสิทธิ์ใหม่ ๆ ตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก จึงต้องรู้แนวทางในการประเมินมูลค่า ในสิ่งที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่นั้น

ฉะนั้นแล้วไม่มีทรัพย์สินทางปัญญาชนิดใดที่ประเมินค่าไม่ได้ ทรัพย์สินทางปัญญาทุกชนิดมีมูลค่าในตัวเอง สิ่งใดที่มีต้นทุนและมีความต้องการของผู้บริโภค สิ่งนั้นย่อมมีมูลค่าและราคาในตัวเอง แต่การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาทุกชนิด ซึ่งรวมทั้งซอฟต์แวร์ ก็ต้องยอมรับข้อจำกัดของเทคนิคการประเมินมูลค่าและราคา นั่นคือ ความคลาดเคลื่อน แต่เป็นความคลาดเคลื่อนที่เป็นที่ยอมรับได้ หากได้มีการควบคุมปัจจัยความเสี่ยงอย่างเหมาะสมแล้ว ซึ่งการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาจำเป็นต้องนำเสนอข้อมูลที่เป็นความจริง เกี่ยวกับต้นทุนทั้งหมด วงจรอายุของการทำรายได้ อำนาจการแข่งขันในตลาด รายได้เฉลี่ยในอดีต รายได้ประมาณการในอนาคต และปัจจัยความเสี่ยงเกี่ยวกับการเสื่อมค่าการถูกลอกเลียนหรือละเมิดด้วย

4.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อมูลค่าของผู้ประเมินในการประเมินมูลค่ายุคเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศสหรัฐอเมริกา

การประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญา ถือเป็นการบริหารจัดการทางทรัพย์สินทางปัญญาอย่างหนึ่ง ซึ่งการบริหารจัดการทรัพย์สินทางปัญญาเป็นองค์ความรู้สมัยใหม่ที่ต้องพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นแล้วการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาในประเภทต่างๆ ก็เพื่อให้สามารถที่จะบริหารทรัพย์สินทางปัญญาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันนำไปสู่การเจรจาต่อรองทางธุรกิจต่าง ๆ อาทิเช่น การซื้อการขายทรัพย์สินทางปัญญา การอนุญาตให้ใช้สิทธิ การร่วมลงทุนต่าง ๆ ทั้งองค์กร

ในภาครัฐและภาคเอกชน เป็นต้น ทั้งนี้ยังสามารถใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นหลักประกันต่าง ๆ ได้อีกด้วย

ปัจจุบันสหรัฐอเมริกาได้มีความก้าวหน้าในทางเศรษฐกิจเป็นอย่างยิ่ง มีการพัฒนา และใช้ประโยชน์จากความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ และผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน และส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศ การเติบโตของเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งเกี่ยวกับนวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญาในหลาย ๆ ปัจจัย อาทิเช่น จำนวนสิทธิบัตรที่จดทะเบียนในประเทศ โครงสร้างพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของประเทศ และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นต้น

นอกจากนี้ บริษัทชั้นนำและมีชื่อเสียงของโลกต่าง ๆ ในสหรัฐอเมริกา อาทิเช่น บริษัท Apple Inc., บริษัท ไมโครซอฟต์, และบริษัท Google (จากเดิมที่เป็นบริษัทผู้คิดค้นระบบการค้นหา Search Engine ที่โด่งดังระดับโลก มีการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์มากมาย เช่น Chrome, Gmail, Google Maps เป็นต้น) จะเห็นได้ว่า บริษัทดังกล่าวได้ใช้นวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทรัพยากรสำคัญในการสร้างความมั่นคงหรือการเจริญเติบโตให้แก่บริษัทมากกว่าใช้ทรัพย์สินที่จับต้องได้เพียงอย่างเดียว และเป็นปัจจัยในการขับเคลื่อนบริษัทท่ามกลางกระแสการแข่งขันอย่างเสรี ที่ไร้พรมแดนของประเทศ ทั้งนี้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นการใช้ประโยชน์นวัตกรรมและงานสร้างสรรค์ในเชิงพาณิชย์ เพื่อพัฒนาและสร้างความสะดวกสบายให้กับชีวิตมนุษย์

ดังนั้น การประเมินมูลค่าในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศหรือยุคดิจิทัลจึงมีความหลากหลายในด้านเทคโนโลยีในรูปแบบที่เปลี่ยนไปอย่างมาก ที่ให้ความสะดวกสบายแก่มนุษย์ อย่างเช่น สื่อออนไลน์นับว่ามีบทบาทมากในสังคม และเป็นช่องทางการตลาดที่เปิดกว้างให้กับหลากหลายธุรกิจ เช่นเดียวกับธุรกิจการผลิตงานสร้างสรรค์ ในการผลิตหนังสือหรือสำนักพิมพ์ ที่ปัจจุบันมีการปรับตัวทำตลาดผ่านสื่อออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-book ทำให้ฐานการตลาดของกลุ่มนักอ่านเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น เจ้าของงานสร้างสรรค์มีโอกาสนำเสนอผลงานได้ง่ายขึ้น ในขณะที่เจ้าของงานสร้างสรรค์รุ่นเก่าที่มีผลงานวรรณกรรมตีพิมพ์เป็นรูปเล่มแล้ว ก็สามารถเผยแพร่ผลงานวรรณกรรมตัวเองซ้ำ และมีรายได้จากการจำหน่ายผลงานวรรณกรรมในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-book อีกช่องทางหนึ่ง อย่างไรก็ตามสื่อดิจิทัลก็มีความเสี่ยงต่อการถูกเผยแพร่อย่างไม่ถูกต้องตามกฎหมาย และมีการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ง่าย บทบาทของเทคโนโลยีที่ทำให้พฤติกรรมกรรมการอ่านของสังคมเปลี่ยนแปลงไป การเข้าถึงเทคโนโลยีง่ายมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นประเทศที่ธุรกิจหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-book มีการใช้เป็นอย่างมากเช่นกัน และการยอมรับเทคโนโลยีก็มีสูงมาก

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ในการประเมินมูลค่าในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ ในประเทศสหรัฐอเมริกาอาจมีปัจจัยต่าง ๆ ที่ควรคำนึงถึงในการพิจารณาในมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาที่

เปลี่ยนแปลงไปตามยุค เศรษฐกิจ และการพัฒนาของประเทศด้วย โดยผู้ประเมินมูลค่าจะต้องพิจารณาปัจจัยที่ส่งผลต่อมูลค่าได้ ดังนี้ (1) การวิเคราะห์เชิงลึกถึงสิทธิและความเสี่ยงของผู้ทรงกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินไม่มีรูปร่าง (2) สภาพตลาดในเวลาใกล้เคียงกับวันที่ประเมินมูลค่า (3) อุปสงค์ของตลาดในระยะใกล้และระยะไกลที่มีต่อทรัพย์สินที่ถูกประเมินมูลค่า (4) ผลกระทบของข้อสัญญาหรือข้อจำกัดด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินที่ถูกประเมินมูลค่า (5) ข้อมูลทั้งหมดที่ต้องคำนึงถึงหากทรัพย์สินนั้นจำเป็นต้องมีการพัฒนาเพิ่มเติมหรือไม่มีการพัฒนาเพิ่ม แต่หากมีการพัฒนาเพิ่มในทรัพย์สินนั้นให้คำนึงระยะเวลาที่ทรัพย์สินพร้อมที่จะเข้าสู่ตลาดด้วย เป็นต้น¹⁵ ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อมูลค่าดังที่กล่าวนี้อาจเป็นแนวทางในการบริหารจัดการการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา ในการประเมินมูลค่าทั้งอสังหาริมทรัพย์ สหกรณ์ทรัพย์ การประเมินมูลค่าธุรกิจ และทรัพย์สินไม่มีรูปร่าง เป็นต้น

ดังนั้น ปัจจัยดังที่กล่าวมานี้อาจเป็นเพียงบางส่วนที่ผู้ประเมินมูลค่าจะต้องพิจารณาในมูลค่าของสินทรัพย์นั้น ๆ โดยอาจมีปัจจัยอื่น ๆ ที่สามารถเข้ามาเกี่ยวข้องได้อยู่ตลอดเวลาตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปตามห้วงเวลานั้น ๆ รวมไปถึงรูปแบบของงานสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ ด้วย

¹⁵ ศรตม์ ดิษฐปาน, การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2555), 97.

บทที่ 5

บทวิเคราะห์ สรุป และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง “แนวทางการประเมินมูลคาลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ” นั้น ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ และสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

5.1 บทวิเคราะห์ และสรุป

แนวทางการประเมินมูลคาลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้มีเรื่องที่ต้องทำความเข้าใจเบื้องต้น อันได้แก่ ลิขสิทธิ์คืออะไร การประเมินมูลค่าและการประเมินมูลคาลิขสิทธิ์คืออะไร และ ลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศคืออะไร

สำหรับประเด็นแรก คือ ลิขสิทธิ์คืออะไรนั้น โดยการวิเคราะห์และสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่า ลิขสิทธิ์ หมายถึง ทรัพย์สินทางปัญญาชนิดหนึ่ง ซึ่งเป็นสิทธิทางกฎหมายของสิ่งที่ไม่รูปร่างทางกายภาพ แต่มีมูลค่า ซึ่งมีที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ โดยแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นออกมาในรูปของผลงานต่าง ๆ จากงานการประดิษฐ์ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ โดยงานสร้างสรรค์ดังกล่าวกฎหมายได้ให้ความคุ้มครองสิทธิดังกล่าว เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถหาประโยชน์จากสิทธินั้นได้ ทั้งนี้การคุ้มครองสิทธิดังกล่าวตามกฎหมายนั้นจะมีข้อจำกัดในเรื่องระยะเวลาของสิทธินั้นๆด้วย

จากข้อพิจารณาข้างต้นจะเห็นว่า “ลิขสิทธิ์” เป็นหนึ่งในทรัพย์สินทางปัญญา แม้ลิขสิทธิ์นั้นเป็นสิทธิประเภทหนึ่ง แต่ก็ยังมีความแตกต่างจากทรัพย์สินประเภทอื่น ๆ โดยเฉพาะข้อแตกต่างกับทรัพย์สินที่เป็นทรัพย์สินโดยทั่วไป เนื่องจากลิขสิทธิ์เป็นงานสร้างสรรค์ที่เป็นวัตถุที่ไม่รูปร่าง ซึ่งเป็นวัตถุแห่งสิทธิต่าง ๆ ลิขสิทธิ์จึงมีลักษณะเฉพาะที่สำคัญประการหนึ่ง คือ ลักษณะที่ไม่รูปร่าง ทั้งนี้ด้วยการรับรองจากรัฐผ่านทางกฎหมาย ย่อมทำให้ลิขสิทธิ์นั้นมีลักษณะที่ผูกขาด และทำให้ผู้ทรงสิทธิในลิขสิทธิ์สามารถแสวงหาประโยชน์ในลักษณะเอกเช่นเดียวกับทรัพย์สินชนิดอื่นๆได้ ในอีกทางหนึ่งรัฐก็ต้องสร้างความสมดุลระหว่างผลประโยชน์ที่ผู้สร้างสรรค์อันเป็นผู้ทรงสิทธิในลิขสิทธิ์ ให้มีความเหมาะสมกับประโยชน์ของสาธารณชนด้วยการจำกัดระยะเวลาในการผูกขาดสิทธิดังกล่าว หรือกำหนดเงื่อนไข เพื่อให้คงไว้ซึ่งสิทธิในการหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ด้วย

ผู้วิจัยเห็นว่า ข้อแตกต่างในเรื่องการจำกัดระยะเวลาการผูกขาดสิทธิในลิขสิทธิ์นั้น อาจทำให้งานอันมีลิขสิทธิ์อาจด้อยค่าหรือหมดค่าลงเมื่อถึงเวลาที่ไม่สามารถผูกขาดสิทธิในงานลิขสิทธิ์นั้นแล้ว โดยปัจจัยดังกล่าวนี้ อาจมีผลที่ทำให้การประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ นั้นมีความแตกต่างไปจากการประเมินมูลค่าทรัพย์สินไม่มีรูปร่างชนิดอื่น รวมไปถึงแตกต่างไปจากทรัพย์สินที่มี

รูปร่างด้วย ทั้งนี้เนื่องจากการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์สามารถสร้างเป็นหลักการ หรือเป็นแนวทางได้ และมีความแน่นอน ชัดเจน ในการสินค้า จึงถือเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ประเมินมูลค่าจะต้องนำไปปัจจัยเกี่ยวกับเวลาในการคุ้มครองสิทธิเข้าไปพิจารณาเลือกหาวิธีการประเมินให้เหมาะสม นอกจากนี้ในการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญานั้น บางวิธีถือว่าเวลาการคุ้มครองในงานประเภทต่าง ๆ เป็นตัวแปรสำคัญของการประเมินมูลค่าด้วย หากไม่ตระหนักถึงการสั้นอายุของการคุ้มครองในงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมไปถึงทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ แล้ว อาจทำให้เลือกวิธีการประเมินมาไม่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ หรือมีเช่นนั้นอาจทำให้ผลของการประเมินมูลค่าก็จะไม่ตรงกับความเป็นจริงได้

ประเด็นที่สอง คือ การประเมินมูลค่าคืออะไร และการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์คืออะไรนั้น อาจวิเคราะห์และสรุปได้ว่า การประเมินมูลค่า หรือ Valuation คือ การดำเนินการประมาณการ หรือการกำหนดจำนวนเงิน หรือมูลค่าของบางสิ่งโดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญด้านการประมาณการเป็นพิเศษ ซึ่งการประเมินมูลค่าที่พบเห็นกันทั่วไปคือ การประเมินมูลค่าอสังหาริมทรัพย์ ซึ่งเป็นการประเมินหามูลค่าทั้งมูลค่าเป็นจำนวนเงิน คุณค่า หรือราคาโดยผู้เชี่ยวชาญโดยการพิจารณาไปถึงธรรมชาติของวัตถุที่ประเมินและแปลความหมายออกมาเป็นมูลค่าปัจจุบัน ซึ่งการประเมินมูลค่ามีวัตถุประสงค์ที่หลากหลายแตกต่างกันไป ทั้งเพื่อการซื้อขายในงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ เพื่อการอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานสร้างสรรค์ของผู้อื่น รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบของงานวรรณกรรมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์) เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้การประเมินมูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทได้มูลค่าที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละยุคสมัยด้วย

นอกจากนี้ในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงการประเมินมูลค่าของลิขสิทธิ์มีข้อที่ควรพิจารณาหลายประการที่เป็นข้อสับสนกันอยู่เสมอ หากมิได้มองในเชิงนิติศาสตร์อาจทำให้เป็นที่สับสนและเข้าใจได้ว่า คำว่า ราคา (Price) และ มูลค่า (Value) มีความหมายนับเดียวกัน แต่หากมองในมุมของการประเมินมูลค่าแล้วจะพบความแตกต่างได้

ผู้วิจัยเห็นว่า การประเมินมูลค่าในทางทรัพย์สินทางปัญญานั้น ต้องอิง “มูลค่า” เป็นผลสุดท้ายของการประเมินเป็นราคา การถือเอา “ราคา” เป็นมูลค่าอาจทำให้การประเมินมูลค่าเป็นเรื่องที่ผู้เป็นเจ้าของงานสร้างสรรค์ จะตั้งราคาตามแต่จะกำหนดเองได้ ซึ่งอาจทำให้การประเมินมูลค่าไม่ใช่การประเมินมูลค่าที่แท้จริงได้ และมีผลทำให้การประเมินมูลค่าไม่แตกต่างไปจากทรัพย์สินประเภทอื่น ๆ ที่มีรูปร่างเลย อนึ่งในกรณีของการประเมินมูลค่าต้องการสะท้อนมูลค่าราคาตลาด (Market Value) การใช้คำว่าตลาดปะปนอยู่ในนี้อาจทำให้เข้าใจว่าการหาราคาตลาดต้องกระทำโดยการประเมินมูลค่าด้วยกระบวนการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach Method) เท่านั้น ซึ่งความเข้าใจดังกล่าวเป็นความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน เนื่องจากการพิจารณาราคาตลาดนั้น แท้จริงสามารถกระทำได้โดยการประเมินมูลค่าด้วยกระบวนการอื่นอีกไม่น้อยกว่า 2 กระบวนการ

โดยอาจใช้วิธีการประเมินวิธีอื่นมาร่วมด้วยก็ได้ ทั้งนี้ราคาตลาด (Market Value) แท้ที่จริงแล้วราคาตลาด (Market Value) ไม่ใช่มูลค่าที่เป็นผลลัพธ์ของการประเมินมูลค่าด้วยวิธีเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) เท่านั้น แต่ราคาตลาด (Market Value) เป็นแนวคิดที่ว่าด้วยมูลค่าประเภทหนึ่งในบรรดามูลค่าอีกหลายประเภทที่อาจใช้ในการแลกเปลี่ยนทรัพย์สินเท่านั้น โดยการใช้ราคาตลาด (Market Value) เป็นเพียงการวางหลักเกณฑ์ว่ามูลค่าดังกล่าวควรเป็นมูลค่าที่ตั้งอยู่บนเงื่อนไขบางประการที่จะประกันว่าการแลกเปลี่ยนนั้นจะเป็นการแลกเปลี่ยนที่เป็นธรรม เหมาะสม ทั้งต่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายและเป็นที่ยอมรับได้ของระบบตลาดแข่งขันสมบูรณ์ในยุคดิจิทัลอย่างปัจจุบันนี้

ในส่วนของวิธีการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญา ในแต่ละประเภทที่ใช้เป็นหลักพื้นฐานการประเมินมูลค่าโดยทั่วไปนั้น โดยทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ อาทิเช่น สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า ฯลฯ กับการประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์ ผู้วิจัยเห็นว่า วิธีการประเมินมีได้แตกต่างกัน นักทฤษฎีการสร้างสรรคใช้วิธีการประเมินที่เป็นพื้นฐานโดยหลัก เพียง 3 วิธี หรืออาจมากกว่านั้นก็ได้ ซึ่งปัจจุบันการประเมินมูลค่านั้นมีกระบวนการประเมินที่เป็นแนวทางหลักอยู่ 3 แนวทาง อันได้แก่ (1) Market Approach Method หรือ กระบวนการเปรียบเทียบราคาตลาด (2) Cost Approach Method หรือ กระบวนการคิดจากต้นทุน (3) Income Approach Method หรือ กระบวนการพิจารณาจากรายได้ เป็นต้น หรือมีวิธีการอื่น ๆ อีก โดยเป็นวิธีการที่พัฒนาต่อยอดมาจาก 3 วิธีการประเมินพื้นฐานทั้ง 3 วิธีดังกล่าว ซึ่งวิธีการประเมินที่พัฒนาต่อยอดขึ้นมาใหม่ เมื่อจะนำมาพิจารณาในการประเมินต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของการประเมินมูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละชนิดด้วย ดังที่กล่าวมาผู้วิจัยเห็นว่า ปัจจัยที่จะทำให้การประเมินมูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ มีวิธีการประเมินที่ต่างกันนั้น คือปัจจัยทางด้านกาลเวลาที่เปลี่ยนไป ยุคสมัยที่ต่างกัน รูปแบบงานสร้างสรรค์ที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ในวงการการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญานั้นมีวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งต้องประยุกต์ให้เข้ากับงานสร้างสรรค์ที่จะประเมินด้วย การที่จะกำหนดเกณฑ์วิธีการประเมินมูลค่าให้ตายตัวสำหรับทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภานั้น เป็นเรื่องที่ยากอย่างยิ่ง จึงหาแนวทางที่สามารถที่จะนำมาเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์ได้ โดยการอิงหลักการทางด้านเศรษฐศาสตร์ มาเป็นปัจจัยในการศึกษาด้วย ทั้งในของประเทศไทย และของต่างประเทศ สหรัฐอเมริกา โดยมีรูปแบบผลงานที่สามารถอธิบายได้ถึงความเป็นยุคที่เทคโนโลยีทันสมัยมากขึ้น โดยศึกษาจาก วิธีการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์เป็นหลัก การที่นำตัวอย่างการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์มาศึกษา เนื่องจากซอฟต์แวร์เป็นงานโปรแกรม ซึ่งเป็นงานวรรณกรรมชนิดหนึ่งแยกเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ที่เป็นงานวรรณกรรมอันมีลิขสิทธิ์

โดยแนวทางการประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์สามารถใช้วิธีการคำนวณมูลค่าได้ทั้ง 3 วิธีการประเมิน อันได้แก่ แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach) คือระบบตลาด แม้จะเป็นระบบการประเมินมูลค่าที่ไม่เหมาะสมมากนักสำหรับงานอันมี

ลิขสิทธิ์ แต่อาจเป็นระบบการประเมินที่สามารถนำมาประเมินได้กับงานลิขสิทธิ์บางประเภท อย่างเช่นประเภทงานโปรแกรมซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานลิขสิทธิ์ที่มีตลาดแข่งขันสมบูรณ์รองรับและมีปริมาณงานลิขสิทธิ์ที่มีความสามารถในทำนองเดียวกันหรือสามารถจัดแยกคุณลักษณะความสามารถของผลิตภัณฑ์และเปรียบเทียบในเชิงการจัดดัชนีมูลค่าต่อประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์ได้

ต่อไปเป็นแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) คือพิจารณาจากระบบรายได้ของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ การประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากระบบของรายได้ (Income Approach) นี้ เป็นวิธีการที่เหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญาเป็นส่วนใหญ่ แต่สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในซอฟต์แวร์ประยุกต์แล้วมีเงื่อนไขบางประการที่ทำให้การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) ไม่เหมาะสม ซึ่งซอฟต์แวร์ประยุกต์ มักเป็นงานโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อดำเนินการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานขององค์กรธุรกิจ ดังนั้นผู้ใช้งานจะได้รับประโยชน์ในซอฟต์แวร์ประยุกต์หนึ่ง ๆ จึงมีจำนวนน้อย และโดยส่วนมากก็มีเพียงรายเดียวเท่านั้น อย่างไรก็ตาม การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) ก็ยังมีปรากฏอยู่ โดยเฉพาะการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในกลุ่มงานศิลปะ วรรณกรรม และอาจรวมไปถึงงานโปรแกรมที่มีการสร้างรายได้จากการอนุญาตให้ใช้สิทธิอย่างแพร่หลาย อย่างซอฟต์แวร์ผลิตภัณฑ์ สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ประเภทงานศิลปะหรือวรรณกรรมโดยวิธีการพิจารณาจากรายได้ (Income Approach) นั้นอาจต้องอาศัยข้อมูลเดิมในการสร้างกระแสรายได้ของผู้สร้างสรรค์ผลงานประกอบการพิจารณาความสามารถในการสร้างกระแสรายได้สำหรับงานศิลปะหรือวรรณกรรมชิ้นใหม่ ทั้งนี้อาจนำการคาดการณ์ในการสร้างกระแสรายได้ของผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์มาประยุกต์เป็นข้อมูลสำหรับการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) อีกด้วย

ส่วนสุดท้ายเป็นแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) คือการพิจารณาจากระบบของต้นทุนการผลิต การประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) เป็นวิธีการที่นิยมวิธีหนึ่งสำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ประยุกต์ เนื่องด้วยวิธีการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) สามารถสะท้อนมูลค่าแท้จริงของซอฟต์แวร์ประยุกต์ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผลในแง่ที่ว่าธรรมชาติของการพัฒนาซอฟต์แวร์ประยุกต์นั้นมีขึ้นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการขององค์กรธุรกิจ ไม่ได้มีเป้าหมายในการสร้างรายได้ อย่างเช่นซอฟต์แวร์ผลิตภัณฑ์ ดังนั้นแล้วการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุนของซอฟต์แวร์ประยุกต์จึงเป็นการนำมาซึ่งมูลค่าที่ยอมรับได้ในแนวทางนี้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์ ดังที่กล่าวมาทั้ง 3 แนวทางหลักที่เป็นพื้นฐานในการประเมินมูลค่านั้น ก็เพื่อนำไปสู่การซื้อและการขายสิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภท และรูปแบบต่าง ๆ ในงาน

วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ด้วย ฉะนั้นจึงต้องมีแนวทางในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ดังกล่าวเสียก่อน เพื่อให้สามารถตัดสินใจกำหนดราคาขายที่เหมาะสมในงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ได้ต่อไป

ประเด็นที่สาม ลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศคือสิ่งใด อาจวิเคราะห์และสรุปได้ว่า ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือยุคที่เรียกว่า ดิจิตอลหรือดิจิทัล คือยุคที่มีการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสารสนเทศ ทำให้สารสนเทศมีประโยชน์ และใช้งานได้กว้างขวางมากขึ้น รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ที่จะรวบรวม จัดเก็บ ใช้งาน ส่งต่อ หรือสื่อสารระหว่างกัน เทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวข้องโดยตรงกับเครื่องมือเครื่องใช้ในการจัดการสารสนเทศ ซึ่งได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์รอบข้าง ขั้นตอน วิธีการดำเนินการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ เกี่ยวข้องกับตัวข้อมูล เกี่ยวข้องกับบุคลากร เกี่ยวข้องกับกรรมวิธีการดำเนินงานเพื่อให้ข้อมูลเกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้แล้วยังรวมถึง โทรศัพท์ วิทยุ โทรศัพท โทรสาร หนังสือพิมพ์ และนิตยสารต่าง ๆ เป็นต้น

สำหรับลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น อาจกล่าวได้ว่า การที่เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ อาทิเช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ ฯลฯ รวมทั้งเครือข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ทำให้งานอันมีลิขสิทธิ์มีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น ปัจจุบันมีการปรับตัวทำตลาดผ่านสื่อออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ทำให้ฐานการตลาดของกลุ่มนักอ่านเปิดกว้างมากยิ่งขึ้น เจ้าของงานลิขสิทธิ์ก็มีโอกาสนำเสนอผลงานได้ง่ายขึ้น ในขณะที่เจ้าของงานลิขสิทธิ์ที่มีผลงานตีพิมพ์เป็นรูปเล่มแล้ว ก็สามารถเผยแพร่ผลงานตัวเองซ้ำ และมีรายได้จากการจำหน่ายผลงานในรูปแบบ E-Book อีกช่องทางหนึ่ง ฉะนั้น ลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ก็คือ “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book” นั่นเอง การที่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book เป็นลิขสิทธิ์ เนื่องจากเป็นงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 นั้นได้บัญญัติไว้เกี่ยวกับงานวรรณกรรม อันได้แก่ งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย และสุนทรพจน์ และให้ความหมายรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย ดังนั้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์จึงเป็นงานวรรณกรรม

ดังนั้น เมื่อได้ทำความเข้าใจเบื้องต้นแล้ว ประเด็นในเรื่องต่อไปนี สามารถวิเคราะห์และสรุปในเรื่องของ “แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ” ได้ว่า การประเมินมูลค่าในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book นี้ มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจของผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ หรือสร้างรายได้ แก่ตัวงานอันมีลิขสิทธิ์เป็นอย่างมาก อาทิเช่น (1) จากการโอนสิทธิ์งานวรรณกรรมที่สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (E-Book) (2) จากการเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การซื้อและการขาย

สิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภท และรูปแบบต่าง ๆ ดังกล่าวนี้นี้

ฉะนั้นแล้วการประเมินมูลค่าในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book สามารถนำการประเมินมูลค่าทั้ง 3 วิธีโดยพื้นฐาน ดังที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อนำมาเป็นแนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ อย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ได้

แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่า แนวทางที่สามารถนำมาประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมอย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่น่าเหมาะสมที่สุด คือ แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการพิจารณาจากระบบรายได้ (Income Approach) เนื่องจากการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นงานโปรแกรมที่มีการสร้างรายได้ แก่ตัวงานอันมีลิขสิทธิ์ อาทิเช่น (1) จากการโอนสิทธิ์งานวรรณกรรมที่สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (E-Book) (2) จากการเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์นี้ มีโอกาสมากเช่นกันในปัจจุบัน สำหรับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ประเภทงานวรรณกรรมโดยวิธีการพิจารณาจากระบบรายได้ (Income Approach) นั้นอาจต้องอาศัยข้อมูลเดิมในการสร้างกระแสรายได้ของผู้สร้างสรรค์ผลงานประกอบการพิจารณาความสามารถในการสร้างกระแสรายได้สำหรับงานวรรณกรรมชิ้นใหม่ ทั้งนี้อาจนำการคาดการณ์ในการสร้างกระแสรายได้ของผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์มาประยุกต์เป็นข้อมูลสำหรับการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการพิจารณาจากต้นทุน (Cost Approach) อีกด้วย

นอกจากนี้การประเมินมูลค่างานวรรณกรรม อย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น วิธีการคำนวณมูลค่าลิขสิทธิ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ อาจใช้ระบบการคำนวณมูลค่าได้หลากหลายวิธีประกอบกัน อันได้แก่ ระบบรายได้ ระบบตลาด และระบบต้นทุนการผลิต ได้อีกด้วย ดังนั้นการประเมินมูลค่าอาจมิใช่เพียงแค่ประเมินโดยวิธีเดียว แต่อาจมีวิธีอื่นประกอบกันด้วย โดยควรพิจารณาตามความเหมาะสมของยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ความผันผวนของมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ และจากปัจจัยทางเศรษฐกิจในอนาคตซึ่งเป็นตัวแปรในการประเมินมูลค่า การจะประเมินมูลค่าในงานลิขสิทธิ์ย่อมเป็นสิ่งที่ยุ่งยากแก่ผู้ประเมิน และยากที่จะวางกฎเกณฑ์ในการประเมิน เนื่องจากมูลค่าของทรัพย์สินเหล่านั้นอาจไม่ได้อยู่ที่ตัวทรัพย์สินเพียงอย่างเดียว แต่อาจจะอยู่ที่ความสามารถของเจ้าของทรัพย์สินในการสร้างมูลค่าด้วย

ในการประเมินมูลค่าของลิขสิทธิ์นั้น ไม่เพียงแต่ประเมินจากวิธีหรือระบบการประเมินต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาเท่านั้น แต่ยังต้องพิจารณาจากปัจจัยทางเศรษฐกิจในช่วงนั้นด้วย โดยควรอิงตามหลักทางเศรษฐศาสตร์ด้วย อาทิเช่น เมื่อใช้หลักการประเมินมูลค่าจากค่าใช้จ่าย (Cost Approach) ซึ่งค่าใช้จ่ายที่เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาลงทุน เพื่อผลิตทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ หรืองานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ โดยรวมถึงค่าใช้จ่ายในการทดลอง การพัฒนาและการปรับปรุงแก้ไขทรัพย์สินทางปัญญาให้มีลักษณะและคุณสมบัติที่สามารถใช้หรือขายในท้องตลาดได้ การประเมินมูลค่าโดยวิธีนี้จะ

อยู่บนหลักการเศรษฐศาสตร์ของการทดแทน (Substitution) วิธีนี้อยู่บน สมมุติฐานที่ว่ามูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญามีค่าเท่ากับการลงทุนในการพัฒนาทรัพย์สินนั้นขึ้นมาใหม่ หลักการนี้จะใช้กับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทที่สามารถทดแทนกันได้ ถ้าสินค้าทั้งสองอย่างมีคุณสมบัติที่ใกล้เคียงกัน หลักการทางเศรษฐศาสตร์ดังกล่าวนี้เป็นเพียงปัจจัยที่ควรจะนำมาพิจารณาบางส่วนเท่านั้น ซึ่งยังมีปัจจัยที่สามารถนำมาประกอบการพิจารณา และเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญา รวมทั้งงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีนี้ ได้อีกหลายปัจจัยด้วยกัน

ประเด็นต่อมา เป็นเรื่องของ ความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป และรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ใหม่ ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย โดยการศึกษาที่จะกล่าวถึง คือ เรื่องของการประเมินมูลค่าในรูปแบบงานวรรณกรรมยุคดิจิทัล จากที่ศึกษามาแล้วว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book คือรูปแบบของงานวรรณกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป จากวรรณกรรมที่อยู่ในรูปเล่ม พัฒนามาเป็นงานวรรณกรรมยุคดิจิทัล จึงก่อให้เกิดวรรณกรรมรูปแบบใหม่ขึ้นมา นั่นคือ “วรรณกรรมออนไลน์” ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ให้เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) นั่นเอง

วรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) นี้ถูกสร้างขึ้นโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นงานวรรณกรรมชนิดหนึ่งเช่นกัน และเป็นประเภทงานหนึ่งในลิขสิทธิ์ ดังนั้นสิ่งที่เกิดจากการสร้างขึ้นโดยการสร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จึงเป็นมูลค่าที่สามารถประเมินมูลค่าเพื่อการใช้สิทธิต่าง ๆ ของผู้สร้างสรรค์และเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นๆได้ อาทิเช่น (1) จากการโอนสิทธิ์งานวรรณกรรมที่สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (E-Book) (2) จากการเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book ผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยเพื่อนำไปสู่การซื้อและการขายสิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภท และรูปแบบต่าง ๆ

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า งานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) นี้เป็นวรรณกรรมที่มี “มูลค่า” เฉกเช่นเดียวกับ งานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบหนังสือที่เป็นรูปเล่ม โดยอาจใช้วิธีการประเมินมูลค่าไปในแนวทางเดียวกันดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นได้ แต่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสม ความแตกต่างในรูปแบบ และอิงจากปัจจัยต่าง ๆ ทั้งความต้องการของอุปสงค์ (Demand) และปริมาณของอุปทาน (Supply) เข้ามาประกอบการพิจารณาในการที่จะนำระบบการประเมินใดมาประเมินด้วย ทั้งนี้การวิจัยในเรื่องของการประเมินมูลค่าของลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ ยังมีตัวอย่างในการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ ในเรื่องของการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ มาเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) ได้อีกด้วย เนื่องจากซอฟต์แวร์ (software) เป็นชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ซอฟต์แวร์จึงหมายถึงลำดับขั้นตอนการทำงานที่เขียนขึ้นด้วยคำสั่งของคอมพิวเตอร์ คำสั่งเหล่านี้เรียงกันเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถเกิดเป็นงานสร้างสรรค์ในวรรณกรรมใน

รูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) ได้ โดยวิธีการประเมินมูลค่าในงานโปรแกรมย่อมเป็นไปในแนวทางเดียวกัน ซึ่งพิจารณาจาก ระบบรายได้ ระบบตลาด และต้นทุนการผลิตของซอฟต์แวร์นั้น เป็นต้น ซึ่งอาจนำมาเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงงานอันมีลิขสิทธิ์รูปแบบต่าง ๆ ที่เกิดจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ด้วย

ประเด็นสุดท้าย เป็นเรื่องของ “แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกา” อาจิวเคราะห์และสรุปได้ว่า จากที่ศึกษามาแล้วข้างต้นว่าการประเมินมูลค่าสามารถใช้วิธีการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาในประเภทต่าง ๆ โดยวิธีใดบ้าง ที่จะสามารถนำมาเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องการหามูลค่าหรือประเมินมูลค่า นั้นคือ เป็นลิขสิทธิ์ที่อยู่ในรูปแบบของวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ฉะนั้นเมื่อมีแนวทางการประเมินดังกล่าวที่นิยมนำมาประเมินแล้ว ควรที่จะศึกษาถึงการประเมินมูลค่าของประเทศสหรัฐอเมริกาด้วย สาเหตุที่ศึกษาระบบการประเมินหรือวิธีการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากสหรัฐอเมริกาคือประเทศมหาอำนาจของโลกที่มีนวัตกรรมและงานสร้างสรรค์จากทรัพย์สินทางปัญญาเป็นจำนวนมาก จึงอาจนำแนวทางการประเมินมูลค่าต่าง ๆ มาเป็นแนวทางต่อการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทยได้

สำหรับในส่วนของการประเมินมูลค่าของประเทศสหรัฐอเมริกานั้นการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาใช้วิธีการประเมินมูลค่าเช่นเดียวกันกับประเทศไทยโดยหลักการพื้นฐานโดยทั่วไปใน 3 วิธีเช่นกัน อันได้แก่ (1) วิธีประเมินจากรายได้ (Income Approach) (2) วิธีคิดจากราคาตลาด (Market Approach) และ (3) วิธีคิดจากค่าใช้จ่าย หรือต้นทุน (Cost Approach) เป็นต้น โดยวิธีการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวนี้อาจต้องมีวิธีการอื่น ๆ เข้ามาพิจารณาร่วมด้วยเพื่อให้มูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ ได้ถูกประเมินออกมาให้เหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าการศึกษาในบทก่อนนี้ ได้มีแนวทางในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยวิเคราะห์และสรุปได้ว่า อย่างที่ทราบแล้วว่าการประเมินมูลค่าในต่างประเทศนั้นย่อมมีบทบาทที่สำคัญเช่นเดียวกับประเทศไทย จะเห็นได้ว่าประเทศสหรัฐอเมริกา ในการประเมินมูลค่า และการประเมินราคาทรัพย์สินประเภทอสังหาริมทรัพย์หรือทรัพย์สินที่จับต้องได้ โดยหลักในการประเมินราคา โดยใช้วิธีเปรียบเทียบราคาตลาด ตามมูลค่าตลาดนี้ จะอาศัยข้อมูลตลาดหรือหลักฐานการซื้อขายในตลาดของทรัพย์สินที่คล้ายคลึงกัน เป็นการกำหนดเปรียบเทียบว่าราคาตลาดของทรัพย์สินนั้นมีมูลค่าเท่าใด ซึ่งถือเป็นวิธีการหลักสำหรับการประเมินราคาทรัพย์สินประเภทอสังหาริมทรัพย์หรือทรัพย์สินที่จับต้องได้ แต่ในกรณีของทรัพย์สินทางปัญญาหรือทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ วิธีดังกล่าวอาจเป็นวิธีที่ไม่เหมาะสมแก่การประเมินมากนัก โดยเฉพาะในการประเมิน

ทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทย เนื่องจากการหาราคาตลาด ข้อมูลตลาดหรือหลักฐานการซื้อขายในตลาดในการอ้างอิงเปรียบเทียบนั้น มีจำนวนน้อยราย และข้อมูลการซื้อขายหรือการกำหนดมูลค่าของทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างกันก็มักจะไม่มีเปิดเผย รวมถึงข้อมูลอ้างอิงทางอ้อมก็ยังมี และไม่สามารถอ้างอิงได้มากนัก แต่สำหรับในประเทศสหรัฐอเมริกาวิธีการเปรียบเทียบจากราคาตลาด (Market Approach) สามารถใช้ในการประเมินมูลค่าได้ดีกว่า เนื่องจากราคาตลาดที่ปรากฏของทรัพย์สินทางปัญญา สามารถหาฐานราคาอ้างอิงในการประเมินมูลค่าได้ในตลาดหลักทรัพย์ มีข้อมูลที่สามารถหาได้มากกว่า

ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการประเมินมูลค่าดังที่กล่าวมาทั้งหมด เป็นเพียงวิธีการประเมินก่อนที่จะมาเป็นมูลค่าที่แท้จริง แต่ควรคำนึงถึงปัจจัยอื่น ๆ ในการพิจารณาร่วมด้วย จากการศึกษาตัวอย่างในประเทศสหรัฐอเมริกาได้ศึกษาไว้ คือ “การประเมินมูลค่าประเภทซอฟต์แวร์ในมิติทางเศรษฐศาสตร์” ซึ่งเป็นการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาประเภทลิขสิทธิ์ชนิดหนึ่ง ในการประเมินมูลค่าไม่ว่าจะเป็นการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาหรือการประเมินมูลค่าอสังหาริมทรัพย์โดยทั่วไปย่อมต้องอิงจากทฤษฎีด้านเศรษฐศาสตร์เป็นหลักในการพิจารณาด้วย เนื่องจากการประเมินมูลค่านั้นเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ดังนั้นจึงต้องนำ แนวคิดสำคัญด้านทฤษฎีเศรษฐศาสตร์เกี่ยวกับการหามูลค่าทรัพย์สินมาใช้ในการประกอบการศึกษาค้นคว้า โดยการศึกษาจากแนวคิดสำคัญด้านทฤษฎีเศรษฐศาสตร์เกี่ยวกับการหามูลค่าทรัพย์สิน ในการประเมินสินทรัพย์ในต่างประเทศ รวมไปถึงวิธีและแนวคิดทางเศรษฐศาสตร์ที่ใช้ในการกำหนดราคาซอฟต์แวร์ในต่างประเทศ การที่นำเรื่องดังกล่าวมาศึกษาเพื่อการวิจัยของผู้วิจัยนี้ เนื่องจากซอฟต์แวร์เป็นงานโปรแกรม ซึ่งงานโปรแกรมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งในทางทรัพย์สินทางปัญญาดังที่ได้เคยกล่าวมาแล้ว โดยได้มีการประเมินมูลค่าอันสำคัญอยู่ในปัจจุบัน ทั้งนี้การประเมินมูลค่านั้นต้องอิงถึงศาสตร์ทางด้านเศรษฐศาสตร์มาเป็นปัจจัยในการประกอบการพิจารณาโดยการหามูลค่าทรัพย์สินนั้น ๆ เพื่อนำไปสู่การประเมินมูลค่าที่แท้จริง และอาจเป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ เพื่อการประเมินมูลค่าให้เหมาะสมกับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นอย่างมากมาย โดยปัจจุบันมีรูปแบบงานอันมีลิขสิทธิ์ใหม่ ๆ ตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไปเป็นอย่างมาก จึงต้องทราบแนวทางในการประเมินมูลค่า ในสิ่งที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่นั้น ให้มีความชัดเจน ถูกต้องมากยิ่งขึ้น และเป็นที่ยอมรับแก่ผู้ประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ทั้งองค์กรต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคเอกชน เป็นต้น รวมถึงบุคคลทั่วไปได้ต่อไป

ดังนั้น จากผลการวิจัยดังที่กล่าวมานั้น สามารถสรุปได้ว่า เมื่อปรากฏว่างานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book นั้น เป็นงานวรรณกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book จึงมีมูลค่าที่สามารถประเมินมูลค่าในงานลิขสิทธิ์ได้ โดยสามารถนำแนวทางในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศของ

การประเมินมูลค่าดังที่อธิบายไว้ในบทที่ 2 บทที่ 3 และบทที่ 4 มาปรับใช้ในการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับงานวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์นั้นต่อไป

ดังนั้นผู้วิจัย จึงสรุปผลการวิจัยทั้งหมดได้ดังนี้

1) เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มีสิทธิในการใช้ประโยชน์จากงานวรรณกรรมดังกล่าว โดยการนำวรรณกรรมที่อยู่ในรูปเล่มของหนังสือไปเผยแพร่ออกสู่สื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ต่อไป โดยไม่เป็นการกระทำการละเมิดต่องานวรรณกรรมในรูปเล่ม เพื่อการผลิตเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ทั้งนี้เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมดังกล่าวนี้ สามารถที่จะทำซ้ำในงานวรรณกรรมที่เป็นรูปเล่มหรือดัดแปลง และเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ ซึ่งจะได้รับควบคุมครองตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ตามมาตรา 15 (ซึ่งได้กล่าวมาแล้วในหัวข้อ (2.2.4.3) ในเรื่องของการประเมินมูลค่าเพื่อกำหนดราคาสินค้าที่ผลิตขึ้นจากผลงานที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา)

2) อายุในการคุ้มครองวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มีอายุในการคุ้มครองเช่นเดียวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานทั่วไป เช่นเดียวกันกับอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมที่อยู่ในรูปเล่มหนังสือ ซึ่งมีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และมีอยู่ต่อไปอีก 50 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย

3) เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ซึ่งก่อนที่จะมีการซื้อและการขายสิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบของงานวรรณกรรมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์) จะต้องมีการทำการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ดังกล่าวก่อนเสมอ

4) บุคคลที่สามารถทำการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ดังกล่าวนี้ได้ มีดังต่อไปนี้

- (1) เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์
- (2) ผู้ประเมินมูลค่าวิชาชีพ
- (3) หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน อาทิเช่น สมาคมผู้ประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย และสมาคมนักประเมินราคาอิสระไทย
- (4) ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการประเมินมูลค่า

(ซึ่งได้กล่าวมาแล้ว ดูรายละเอียดได้ในหัวข้อ (2.2.4.3) ในเรื่องของการประเมินมูลค่าเพื่อกำหนดราคาสินค้าที่ผลิตขึ้นจากผลงานที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา)

5) ผลของการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ของงานวรรณกรรมอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ประโยชน์มากที่สุดในการประเมินมูลค่า

5.2 ข้อเสนอแนะ

สำหรับส่วนนี้เป็นข้อเสนอแนะในการที่นำแนวทางการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญา ในประเภทต่าง ๆ สามารถมาปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่นปัจจุบันนี้ได้

จะเห็นได้ว่าการศึกษาดังกล่าว มีวิธีการประเมินมูลค่าโดยหลายวิธีการ ซึ่งในปัจจุบันงานอันมีลิขสิทธิ์มีหลากหลายรูปแบบตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วมาก จึงอาจทำให้คุณค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบใหม่มีคุณค่า และมูลค่าที่ต่างกันไป ยากที่จะวางกฎเกณฑ์ในการประเมินมูลค่าที่แน่ชัดได้ การประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์จึงทำได้เป็นรายกรณีไป และจะขึ้นอยู่กับความสามารถของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ ที่จะสร้างคุณค่าขึ้นมาให้เป็นที่ประจักษ์ และสร้างแนวทาง วิธีการ ความน่าเชื่อถือให้ใช้เป็นที่ยอมรับแก่บุคคลทั่วไปได้ต่อไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะว่า “แนวทางการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ” หรือยุคดิจิทัล อาจมีแนวทางดังต่อไปนี้

โดยผู้วิจัยเห็นว่า “มูลค่า” ของทรัพย์สินทางปัญญา ประเภทงานลิขสิทธิ์ และงานที่สร้างสรรค์โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นการประเมินมูลค่าโดยใช้ระบบการประเมินเช่นเดียวกัน อันได้แก่ ระบบรายได้ ระบบตลาด และระบบต้นทุนการผลิต เป็นต้น ซึ่งในส่วนทรัพย์สินทางปัญญา ยังไม่มีแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนมารองรับ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหลักการเกี่ยวกับการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์แต่ละประเภทและรูปแบบงาน ทั้งนี้หากพิจารณาแล้ว ลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญาทุกแขนงเป็นสินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้การสร้างสรรค์จากปัญญาทั้งหลาย จึงควรที่จะได้รับการตีมูลค่า และการประเมินมูลค่าที่สูงกว่าทรัพย์สินที่มีรูปร่างโดยทั่วไปอย่างมาก

โดยผู้เขียนจึงเสนอแนะแนวทางในการประเมินมูลค่า ในเรื่องที่ได้ศึกษามาทั้งหมด ได้ดังต่อไปนี้¹

(1) แนวทางด้านต้นทุน หรือรายจ่าย (Cost Approach)

แนวทางด้านต้นทุนมุ่งหาการประเมินผลประโยชน์ในอนาคตของเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา โดยการวัดจากจำนวนเงินที่ต้องการหรือทดแทนความสามารถให้บริการในอนาคตของทรัพย์สินนั้น แนวทางนี้มีสองวิธีการย่อยคือ

- 1) ต้นทุนการผลิตใหม่ (Cost of reproduction new: CRN)
- 2) ต้นทุนการทดแทน (Cost of replacement: COR)

¹ เฉลิมชัย กักเกียรติกุล, วิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา [Online], 10 มิถุนายน 2556. แหล่งที่มา <http://chalermchai-nbtc.blogspot.com/2013/06/intangible-asset-present-value-future.html>.

แนวทางต้นทุนนี้ไม่ค่อยมีประโยชน์ในการประเมินมูลค่าของเทคโนโลยีในระยะเริ่มแรก ต้นทุนของการพัฒนาเทคโนโลยีไม่ได้สะท้อนกับมูลค่าของเทคโนโลยีแต่ประการใด ตัวอย่างเช่น โครงการวิจัยที่มีต้นทุนหรือค่าใช้จ่ายสูงอาจได้งานวิจัยที่มีมูลค่าน้อยหรือล้มเหลวก็ได้ ในขณะที่โครงการวิจัยที่มีมูลค่าน้อยอาจให้ผลตอบแทนสูง

ทั้งนี้สามารถพิจารณาจาก แนวทางด้านต้นทุน หรือรายจ่าย (Cost Approach) สามารถอิงจากแนวความคิดทางด้านเศรษฐศาสตร์ได้ดังต่อไปนี้

- การทดแทน (Substitution)
- อุปสงค์และอุปทาน (Supply and Demand)
- ผลกระทบภายนอก (Externalities)
- ความล้าสมัยของการทำงาน (Functional Obsolescence)
- ความล้าสมัยทางด้านเทคโนโลยี (Technological Obsolescence)
- ความล้าสมัยของเศรษฐกิจ (Economic Obsolescence)

(2) แนวทางด้านตลาด (Market Approach)²

แนวทางการตลาดเป็นวิธีการประเมินมูลค่าที่ตรงไปตรงมาและเข้าใจง่าย โดยจะประเมินมูลค่า ณ ปัจจุบันของผลประโยชน์ในอนาคตของเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งวิธีการนี้ต้องการ คือ (1) ตลาดเปิดที่ทำงาน และ (2) การแลกเปลี่ยนกับทรัพย์สินอื่นที่เทียบเคียงได้ อันได้แก่ 1. ตลาดที่ทำงาน (Active Market) 2. ตลาดที่เปิด (Public Market) และ 3. ทรัพย์สินที่เทียบเคียงได้ (Comparable Properties)

ทั้งนี้โดยมีขั้นตอนของการประเมินมูลค่าทางด้านการตลาดสรุปได้ดังนี้

- วิจัยหาตลาดที่เหมาะสมสำหรับข้อมูลธุรกรรมการขาย การจัดทำรายซื้อ และการเสนอซื้อ หรืออนุญาตให้ใช้สิทธิกับทรัพย์สินทางปัญญาที่สามารถเปรียบเทียบได้ ความสามารถเปรียบเทียบได้ ถูกประเมินกับปัจจัยอื่น ๆ เช่น ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา อุตสาหกรรมซึ่งมีการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา และวันที่มีการขายหรืออนุญาตให้ใช้สิทธิ เป็นต้น
- ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลโดยการยืนยันว่าข้อมูลตลาดที่ได้รับมีความถูกต้องและ ธุรกรรมการขายหรืออนุญาตให้ใช้สิทธิสะท้อนข้อพิจารณาของตลาดที่ครอบคลุมถึง กระบวนการ ตรวจสอบข้อเท็จจริงอาจมีข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเงื่อนไขหรือสภาพตลาดในปัจจุบันสำหรับการขาย หรืออนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้อง
- คัดเลือกหน่วยที่เกี่ยวข้องของการเปรียบเทียบ เช่น จำนวนเงินต่อหน่วย และการ พัฒนาการวิเคราะห์การกำหนดราคาประเมินโดยเปรียบเทียบสำหรับหน่วยที่เปรียบเทียบ

² เรืองเดียวกัน.

- เปรียบเทียบแนวทางของการขายทรัพย์สินทางปัญญาและหรืออนุญาตให้ใช้สิทธิกับทรัพย์สินทางปัญญา ใช้อंकประกอบเปรียบเทียบ และปรับราคาให้มีความเหมาะสม
- จัดทำให้การซื้อมูลค่าที่หลากหลายกลายเป็นตัวซื้อตัวเดียว
- นอกจากนี้สามารถพิจารณาจากองค์ประกอบพื้นฐานในการเปรียบเทียบเพื่อพิจารณาคัดเลือกและวิเคราะห์แนวทางการขายหรืออนุญาตให้ใช้สิทธิมีสืบประการ ดังนี้
 - สิทธิทางกฎหมายเฉพาะของเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาในธุรกรรมที่เกี่ยวข้อง
 - เงื่อนไขการเงินพิเศษหรือข้อตกลงอื่น ๆ
 - องค์ประกอบของเงื่อนไขการขายหรืออนุญาตให้ใช้สิทธิ
 - เงื่อนไขทางด้านเศรษฐกิจที่ปรากฏตลาดรองที่เหมาะสม ณ เวลาที่มีธุรกรรมขายหรืออนุญาตให้ใช้สิทธิ
 - อุตสาหกรรมที่แนวทางทรัพย์สินทางปัญญาถูกใช้หรือจะใช้
 - ลักษณะเฉพาะทางกายภาพของทรัพย์สินทางปัญญาที่เป็นแนวทาง โดยเปรียบเทียบกับทรัพย์สินทางปัญญาเป้าหมาย
 - ลักษณะเฉพาะด้านการทำงานของทรัพย์สินทางปัญญาที่เป็นแนวทาง โดยเปรียบเทียบกับทรัพย์สินทางปัญญาเป้าหมาย
 - ลักษณะเฉพาะทางเทคโนโลยีของทรัพย์สินทางปัญญาที่เป็นแนวทาง โดยเปรียบเทียบกับทรัพย์สินทางปัญญาเป้าหมาย
 - ลักษณะเฉพาะทางเศรษฐกิจของทรัพย์สินทางปัญญาที่เป็นแนวทาง โดยเปรียบเทียบกับทรัพย์สินทางปัญญาเป้าหมาย
 - การรวมกับทรัพย์สินอื่นที่ไม่ใช่ทรัพย์สินทางปัญญาในแนวทาง โดยอาจรวมถึงการขายทรัพย์สินเป็นชุด ซึ่งอาจรวมทรัพย์สินที่จับต้องได้หรือที่ดิน และทรัพย์สินทางปัญญา
- อย่างไรก็ตาม แนวทางด้านตลาดนี้ไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก ในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา

(3) แนวทางด้านรายได้ (Income Approach)³

แนวทางรายได้มุ่งเน้นความสามารถในการก่อให้เกิดรายได้ของทรัพย์สินที่ประเมิน แนวทางนี้วางอยู่บนพื้นฐานความคิดว่ามูลค่าของทรัพย์สินสามารถวัดได้จากมูลค่า ณ ปัจจุบันของผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจสุทธิที่ได้รับตลอดระยะเวลาอายุของทรัพย์สิน

ทั้งนี้สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบสำคัญสามประการของแนวทางรายได้ ดังต่อไปนี้

- 1) จำนวนรายได้ที่เกิดจากทรัพย์สินและรูปแบบของเงินได้ที่จะได้รับ

³ เรืองเดียวกัน.

- 2) ข้อเสนอแนะระยะเวลาของแหล่งเงินได้
- 3) ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในการทำนายหรือคาดการณ์

จำนวนรายได้

นอกจากนี้การวัดรายได้ของทางเศรษฐกิจที่แตกต่างกัน อาจส่งผลให้แนวทางการประเมินมูลค่าแบบรายได้ที่แตกต่างกันได้ ซึ่งมีตัวอย่างของการวัดรายได้ มีดังนี้

- รายได้สุทธิหรือยอดรวม (gross or net revenues)
- กำไรยอดรวม (gross profit)
- รายได้ดำเนินงานสุทธิ (net operating income)
- รายได้ก่อนหักภาษี (pretax income)
- รายได้สุทธิหลังหักภาษี (net income after tax)
- กระแสเงินสดที่ไหลเวียน (operating cash flow)
- กระแสเงินสดสุทธิ (net cash flow)
- รายได้ที่เพิ่มขึ้น (incremental income) และ
- การประหยัดต้นทุน (cost savings)

จะเห็นว่า แนวทางรายได้นิยมใช้กันมากในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา แต่ปัญหาก็คือ แม้ว่าวิธีการจะง่ายแต่ข้อมูลที่จะใช้ในการประเมินค่อนข้างยาก ยกตัวอย่างเช่น ง่ายที่จะคาดการณ์รายได้และกระแสเงินสดสุทธิของธุรกิจที่เติบโตแล้ว แต่ก็จะเป็นการยากที่จะคาดการณ์กระแสเงินสดสุทธิในเทคโนโลยีหนึ่ง โดยเฉพาะในระยะเริ่มแรก

ดังนั้น จำนวนรายได้ ในการคาดการณ์จำนวนเงินได้ว่าทรัพย์สินทางปัญญา มีความสามารถในการก่อรายได้ในอนาคตเป็นสิ่งที่ไม่ง่ายในการประเมินมูลค่าทางทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภท ซึ่งต้องใช้ความรู้ความเชี่ยวชาญและทรัพยากรจำนวนมาก และโดยทั่วไปทรัพย์สินทางปัญญาจะเพิ่มรายได้หรือลดรายจ่าย ไม่ว่าจะก่อให้เกิดเงินได้

อย่างไรก็ดีในข้อเสนอแนะดังกล่าวนี้ สามารถนำมาเป็นแนวทางการประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศได้ ทั้งในองค์กรภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อให้มีการประเมินมูลค่านั้นมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้การประเมินมูลค่าพัฒนามากยิ่งขึ้นในองค์กรต่าง ๆ รวมทั้งหน่วยงานที่มีบทบาทในการกำหนดแนวทางและมาตรฐานการประเมินมูลค่า รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินมูลค่าด้วย

สรุปข้อเสนอแนะของผู้วิจัย

1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-book เป็นวรรณกรรมที่ควรใช้ระบบการประเมินมูลค่าโดยวิธีการพิจารณาจากระบบรายได้ (Income Approach) ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสมกับงานลิขสิทธิ์ได้ดีกว่า เนื่องจากการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นงานโปรแกรมที่มีการ

สร้างรายได้แก่ตัวงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น และเนื่องจากเจ้าของลิขสิทธิ์สามารถทำรายได้จากงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น ภายใต้การให้ความคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์ ที่ให้สิทธิแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในการแสวงหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจอันนำมาซึ่งรายได้ด้วย

ทั้งนี้รวมถึงวิธีการพื้นฐานทั้ง 3 วิธี สามารถที่จะนำมาใช้ในการประเมินมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเภท ในรูปแบบต่าง ๆ และยุคสมัยที่ต่างกันไป

2) สิ่งที่จะนำมาพิจารณาประกอบกับการประเมินมูลค่าในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศนี้ คือ

“รายได้ของเศรษฐกิจที่ต่างกันอาจทำให้มูลค่าและวิธีการประเมินแตกต่างกันในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ” จึงทำให้การประเมินมูลค่าไม่คงที่ และแน่นอนตลอดไป

3) สามารถใช้วิธีการประเมินมูลค่าพื้นฐาน และหลักการทางเศรษฐศาสตร์มาประกอบการพิจารณาด้วย

4) หากจะไม่นำงานอันมีลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ออกจำหน่าย เพื่อการซื้อและการขายสิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงการซื้อและการขายสินค้าที่ผลิตขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบของงานวรรณกรรมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์) โดยเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์จะเก็บไว้เอง จะสามารถทำได้หรือไม่

ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า ในทรัพย์สินบางอย่างนั้น แม้จะไม่ได้ทำการซื้อการขายกัน และไม่ว่าจะเพื่อวัตถุประสงค์ใดก็ตาม ก็ต้องมีการประเมินมูลค่าของการใช้เสมอ และการประเมินมูลค่าของการใช้ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ย่อมที่จะนำหลักการประเมินมูลค่าโดยพื้นฐานทั้ง 3 วิธีการดังที่กล่าวมาแล้ว มาใช้ในการประเมินมูลค่าการใช้ของเจ้าของลิขสิทธิ์เอง ได้ด้วยเช่นเดียวกัน

นอกจากนี้การที่งานอันมีลิขสิทธิ์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ จะมีมูลค่ามากขึ้น ย่อมขึ้นอยู่ที่ความสามารถของเจ้าของลิขสิทธิ์นั้น ๆ ในการสร้างมูลค่าด้วย

ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยอาจกล่าวได้ว่า สารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นเพียงการศึกษาวิจัยเฉพาะการประเมินมูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศเพียงบางประเภทเท่านั้น โดยนำวิธีการด้านการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญามาต่อยอด เพื่อให้เป็นแนวทางในการประเมินมูลค่าในงานอันมีลิขสิทธิ์ได้อย่างเหมาะสม รวมถึงการนำหลักทางด้านเศรษฐศาสตร์เพียงบางส่วนมาร่วมในการพิจารณาด้วย ซึ่งเป็นวิธีการที่ปรากฏอยู่ในหลักวิชา การประเมินมูลค่า เท่านั้น ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า ยังต้องมีการศึกษาค้นคว้าการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ เพิ่มเติมอีกมาก ทั้งนี้ในอนาคตของโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือยุคดิจิทัล หรือเรียกอีกอย่างได้ว่า ดิจิทัล อาจมีวิธีการที่สามารถประเมินมูลค่าในลิขสิทธิ์ รวมทั้งทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ อีกมาก และอาจมีการวางหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนได้เพิ่มขึ้นมากกว่านี้ จึงหวังว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถนำไปเป็นแนวทางแก่องค์กร

หน่วยงาน ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ศึกษา และเป็นประโยชน์แก่เจ้าของผู้สร้างสรรค์ทางปัญญาในการประเมิน
มูลค่าลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งในระบบทรัพย์สินทางปัญญาต่อไป



บรรณานุกรม

- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2558). นโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. สืบค้นจาก <http://www.mict.go.th/view/1/Digital%20Economy>.
- กุสาวดี หัสแดง. (2558). ก้าวใหม่ของ e-book ในยุคศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก http://kmlibrary.bu.ac.th/index.php?option=com_content&view=article&id=164:-e-book--21&catid=16:2011-03-14-02-23-46.
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2558). ลิขสิทธิ์. สืบค้นจาก www.ipthailand.go.th.
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2558). กฎหมายลิขสิทธิ์ – ประเทศสหรัฐอเมริกา. สืบค้นจาก www.ipthailand.go.th.
- คณินชนชัย ฉายไพโรจน์. (ม.ป.ป.). การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญาประเภทซอฟต์แวร์และการกำหนดค่าเสียหายในมิติเศรษฐศาสตร์. สืบค้นจาก <http://www.sipa.or.th/sites/default/files/ip-valuation.pdf>.
- คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2558). เครือข่ายอินเทอร์เน็ต. สืบค้นจาก http://www.thaigoodview.com/library/contest2552/type2/tech04/22/cit/7_1.html.
- คลังสื่อการเรียนรู้. (2558). ศัพท์เศรษฐศาสตร์. สืบค้นจาก http://library.cmu.ac.th/faculty/econ/index.php?option=com_content&task=view&id=384&Itemid=521.
- งานบัญชี by vimonmass. (2557). การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา. สืบค้นจาก www.jobsdb.com.
- จิรศักดิ์ รอดจันทร์. (2555). ลิขสิทธิ์ หลักกฎหมายและแนววิธีปฏิบัติ เพื่อการคุ้มครองและการแสวงหาผลประโยชน์จากงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์. กรุงเทพฯ: วิญญูชน.
- จุมพล ภิญญะสินวัฒน์. (2552). หลักเหตุผลของการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จักรกฤษณ์ ควรพจน์. (2550). เอกสารวิชาการ เรื่องลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เฉลิมพร อภิชนาพงศ์. (ม.ป.ป.). หลักเศรษฐศาสตร์ 1 จุลภาคเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 6). ม.ป.ท.: ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

- เฉลิมชัย กีกเกียรติกุล. (2556). *วิธีการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา*. สืบค้นจาก <http://chalermchai-nbtc.blogspot.com/2013/06/intangible-asset-present-value-future.html>.
- ชยันต์ ตันติวิสดาการ. (2550). *เศรษฐศาสตร์จุลภาค: ทฤษฎีและการประยุกต์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2540). *ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา: พื้นฐานความรู้ทั่วไป ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ความลับทางการค้า เซมิคอนดักเตอร์ ชิป พันพีซีใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2548). *ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา: พื้นฐานความรู้ทั่วไป ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ความลับทางการค้า เซมิคอนดักเตอร์ ชิป พันพีซีใหม่*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ณรงค์ศักดิ์ ศรีทานนท์. (2550). *อุปสรรคสำหรับลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัล*. สืบค้นจาก www.oknation.net/blog/troubadour/2007/04/25/entry-2.
- DMC. (2556). *อินเทอร์เน็ต ประวัติอินเทอร์เน็ต ประโยชน์และการใช้งานอินเทอร์เน็ต*. สืบค้นจาก <http://www.dmc.tv/pages/>.
- Triplekhwann. (2556). *E-Book คืออะไร*. สืบค้นจาก <http://06550128-01.blogspot.com/>.
- นันทน์ อินทนนท์. (2550). *เอกสารวิชาการ เรื่องมาตรการทางเทคโนโลยีกับการคุ้มครองประโยชน์สาธารณะ: ทางเลือกที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นัยชน ตาทอง. (2552). *The WIPO Digital Agenda กับ การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลของประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Natthapong Watthanakhum. (2555). *เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร*. สืบค้นจาก <http://flukeloveskb.blogspot.com/2012/06/1.html>.
- บริษัท โนเบิล พร็อพเพอร์ตี้ แวลูเอชัน จำกัด. (ม.ป.ป.). *หลักเกณฑ์และวิธีการในการประเมินมูลค่าทรัพย์สิน*. สืบค้นจาก www.noble.co.th/index.php/2-uncategorised/8-2015-01-22-09-55-46.
- ปรีดา ยังสุขสถาพร. (2548). *เทคนิคการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา*. กรุงเทพฯ: Thaicoon Book.
- ปรีดา ยังสุขสถาพร. (2551). *ทรัพย์สินทางปัญญาน่ารู้และวิธีการประเมินมูลค่า*. กรุงเทพฯ: แอ๊ปเปิ้ล พรีนติ้ง กรุ๊ป.

- พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. (2558). สืบค้นจาก <http://www.rirs3.royin.go.th>.
- ไพจิตร สวัสดิสาร. (2548). ลิขสิทธิ์ในโลกไร้พรมแดนของคอมพิวเตอร์. *ดุลพาท*, 1.
- มูลนิธิประเมินค่าทรัพย์สินแห่งประเทศไทย. (2558). *ตีความ “มูลค่าตลาด” ของทรัพย์สิน*. สืบค้นจาก www.thaiappraisal.org/thai/valuation/valuation16.htm.
- มนวรรรัตน์ ผ่องไพบูลย์. (2557). *การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ “แนวทางปฏิบัติ หลักเกณฑ์ และ คู่มือ การประเมินราคาการพัฒนาซอฟต์แวร์ ประเภทโปรแกรมประยุกต์ (Application Software)”*. สืบค้นจาก <http://www.sipa.or.th/sites/default/files/sw-valuation.pdf>.
- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี (ผู้รวบรวม). (ม.ป.ป.). *หลักการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา*. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- วิทยาลัยอาชีวศึกษาฉะเชิงเทรา. (2558). *บทเรียน Online วิชาหลักเศรษฐศาสตร์ เรื่องอุปสงค์อุปทาน*. สืบค้นจาก www.cvc-cha.ac.th/eco/p2.htm.
- วิริยะ นามศิริพงศ์พันธุ์. (2547). *คำอธิบายประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ บรรพ 4 ทรัพย์สิน*. กรุงเทพฯ: เดือนตุลา.
- วันรักษ์ มิ่งมณีนาคิน. (2547). *เศรษฐศาสตร์ไม่ยากอย่างที่คิด*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิศิษฐ์ ศรีพิบูลย์. (2544). *คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ศรตม์ ดิษฐปาน. (2555). *การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อวัตถุประสงค์ทางภาษีเงินได้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศศิ คล่องพยาบาล. (2558). *การประเมินทรัพย์สินทางปัญญา โดย วิธีเปรียบเทียบราคาตลาด (Market Approach)*. สืบค้นจาก <http://www.ttopthai.com/viewall.php?ID=15>.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). *ความจำเป็นของการใช้ซอฟต์แวร์*. สืบค้นจาก <http://web.ku.ac.th/schoolnet/snet1/software/software/>.
- สถาบันสังคมศึกษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). *ความหมายและประเภทของตลาด*. สืบค้นจาก <http://social.obec.go.th/library/document/sumrit/economy-ppt-03.pdf>.
- Sila Phu-Chaya. (2558). *การอนุญาตให้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา*. สืบค้นจาก www.gotoknow.org/posts/340715.

อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ. (2556). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: วิทยุชน.

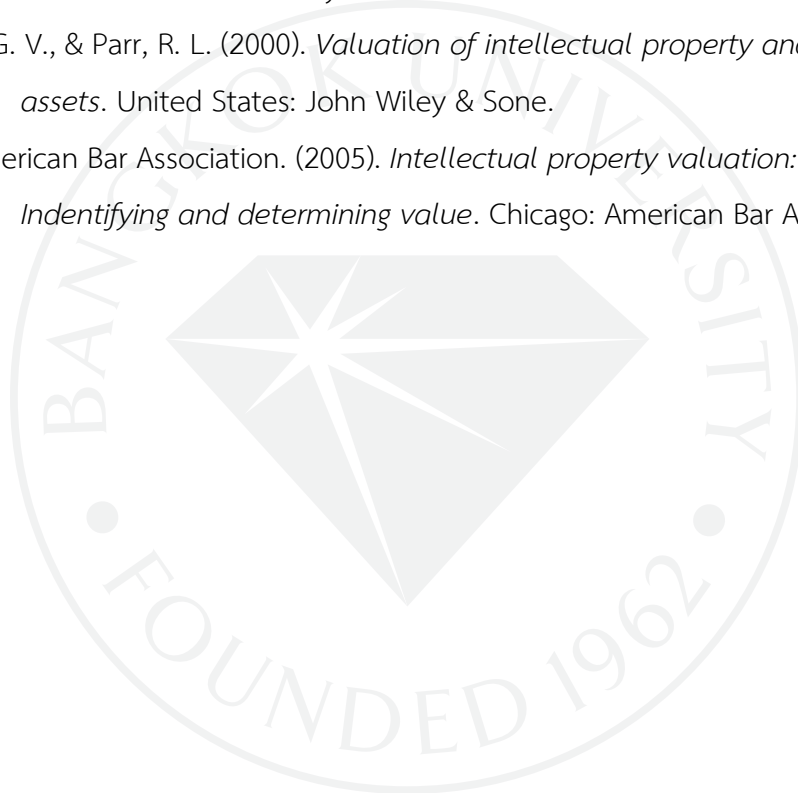
a-mee-ra. (2551). *ลิขสิทธิ์ว่าด้วยวรรณกรรมออนไลน์*. สืบค้นจาก
<http://a-mee-ra.exteen.com/20080714/entry>.

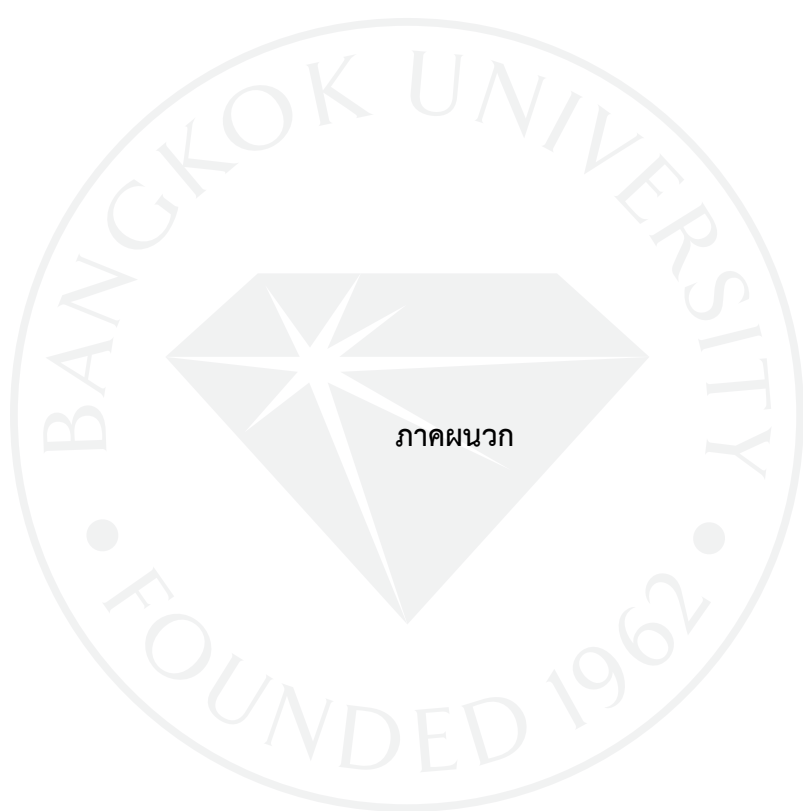
Bently, L., & Sherman, B. (2008). *Intellectual property law* (3rd ed.). New York: Oxford University Press.

Razgaitis, R. (2002). *Valuation and pricing of technology-based intellectual property*. United State: John Wiley & Sons.

Smith, G. V., & Parr, R. L. (2000). *Valuation of intellectual property and intangible assets*. United States: John Wiley & Sone.

The American Bar Association. (2005). *Intellectual property valuation: A primer for Identifying and determining value*. Chicago: American Bar Association.





ตัวอย่างในการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ (Software Valuation) ในยุคดิจิทัล¹

การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ (Software Valuation)

ซอฟต์แวร์ (software) หมายถึง ชุดคำสั่งหรือโปรแกรมที่ใช้สั่งงานให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ซอฟต์แวร์จึงหมายถึงลำดับขั้นตอนการทำงานที่เขียนขึ้นด้วยคำสั่งของคอมพิวเตอร์ คำสั่งเหล่านี้เรียงกันเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากที่ทราบมาแล้วว่าคอมพิวเตอร์ทำงานตามคำสั่ง การทำงานพื้นฐานเป็นเพียงการกระทำกับข้อมูลที่เป็นตัวเลขฐานสอง ซึ่งใช้แทนข้อมูลที่เป็นตัวเลข ตัวอักษร รูปภาพ หรือแม้แต่เป็นเสียงพูดก็ได้

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้สั่งงานคอมพิวเตอร์จึงเป็นซอฟต์แวร์ เพราะเป็นลำดับขั้นตอนการทำงานของคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งทำงานแตกต่างกันได้มากมายด้วยซอฟต์แวร์ที่แตกต่างกัน ซอฟต์แวร์จึงหมายรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทุกประเภทที่ทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ การที่เราเห็นคอมพิวเตอร์ทำงานให้กับเราได้มากมาย เพราะว่ามีผู้พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาให้เราสั่งงานคอมพิวเตอร์ ร้านค้าอาจใช้คอมพิวเตอร์ทำบัญชีที่ยุ่งยากซับซ้อน บริษัทขายตัวใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในระบบการจองตั๋ว คอมพิวเตอร์ช่วยในเรื่องกิจการงานธนาคารที่มีข้อมูลต่าง ๆ มากมาย คอมพิวเตอร์ช่วยงานพิมพ์เอกสารให้สวยงาม เป็นต้น การที่คอมพิวเตอร์ดำเนินการให้ประโยชน์ได้มากมายมหาศาลจะอยู่ที่ซอฟต์แวร์ ซอฟต์แวร์จึงเป็นส่วนสำคัญของระบบคอมพิวเตอร์ หากขาดซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถทำงานได้ ซอฟต์แวร์จึงเป็นสิ่งที่จำเป็น และมีความสำคัญมาก และเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ทำให้ระบบสารสนเทศเป็นไปตามที่ต้องการ

ตัวอย่างการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์

ซอฟต์แวร์ที่นำมาเป็นตัวอย่างเป็นซอฟต์แวร์ระบบที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและศักยภาพในการ เคลมประกันรถยนต์ในกรณีที่เกิดอุบัติเหตุ ระบบจะอำนวยความสะดวกและความรวดเร็วในการเปิดเคลมและการแจกจ่ายงานให้กับ adjustor เพื่อดำเนินการในการเข้าช่วยเหลือผู้เอาประกัน โดยระบบจะรับข้อมูลการแจ้งประกันมาจากบริษัทประกันต่าง ๆ แล้วระบบจะช่วยทางศูนย์บริการค้นหา adjustor ที่อยู่ในบริเวณพื้นที่เกิดเหตุเพื่อมอบหมายงานให้ หลังจากนั้น adjustor จะสามารถส่งรายละเอียดของเคลมเข้าระบบ รวมถึงส่งรูปภาพประกอบการเคลมผ่านระบบได้จากสถานที่เกิดเหตุ

¹ มนวรรตน์ ผ่องไพบูลย์, การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์, “แนวทางปฏิบัติ หลักเกณฑ์ และคู่มือการประเมินราคาการพัฒนาซอฟต์แวร์ ประเภทโปรแกรมประยุกต์ (Application Software)” [Online], 2557. แหล่งที่มา <http://www.sipa.or.th/sites/default/files/sw-valuation.pdf>.

ฟังก์ชันหลักของทรัพย์สินทางปัญญาขนาดใหญ่ที่นำมาใช้เป็นตัวอย่างในการประเมิน ประกอบด้วย 3 กลุ่มฟังก์ชัน คือ ฟังก์ชันสำหรับศูนย์บริการ ฟังก์ชันสำหรับ Adjustor และ ฟังก์ชันในการบริหารระบบ นอกจากนี้วิธีการประเมินจะประเมินจากปัจจัยดังต่อไปนี้

1. ค่าใช้จ่ายของซอฟต์แวร์

ค่าใช้จ่ายหลักในการพัฒนาซอฟต์แวร์ คือค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบ ซึ่งเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาไม่ได้เก็บข้อมูลในอดีตของค่าใช้จ่ายที่ใช้ เราจึงใช้ระบบการประเมินราคางานพัฒนาซอฟต์แวร์ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารช่วยในการคำนวณราคาต้นทุนการพัฒนา ซึ่งระบบนี้ใช้โมเดล COCOMO II ในการคำนวณ โดยการคำนวณจากต้นทุนการพัฒนา และการดูแลปรับปรุงซอฟต์แวร์ ซึ่งค่าใช้จ่ายในด้านต้นทุนของซอฟต์แวร์แบ่งเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถขาย หรือใช้งานได้ และค่าใช้จ่ายในการดูแล ปรับปรุง หรือบำรุงรักษาระบบภายหลังจากการใช้งานแล้ว

ค่าใช้จ่ายในการพัฒนาซอฟต์แวร์ทั้งที่พัฒนาเริ่มต้น และพัฒนาต่อยอดตามประกาศของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารประกอบด้วยค่าใช้จ่ายดังต่อไปนี้

- 1) ค่าใช้จ่ายบุคลากรที่ใช้พัฒนาซอฟต์แวร์ (Personal Costs)
- 2) ค่าใช้จ่ายครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการพัฒนาระบบ (Hardware Costs)
- 3) ค่าใช้จ่ายซอฟต์แวร์และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ (Software and Tools Costs)
- 4) ค่าที่ปรึกษาโครงการหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่ใช้ในการพัฒนาระบบ (Consulting and Expert Costs)
- 5) ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นทุกเดือนที่ใช้ในการพัฒนาระบบ (Recurring Costs) เช่น ค่าเช่าสำนักงาน ค่าสาธารณูปโภค ค่าจ้างพนักงานฝ่ายการตลาด
- 6) ค่าใช้จ่ายอื่นๆ (Other Costs) เช่น ค่าใช้จ่ายทางการขาย และการตลาด

การคำนวณค่าใช้จ่ายในการพัฒนาซอฟต์แวร์นี้ผู้ประกอบการ หรือเจ้าของซอฟต์แวร์สามารถนำข้อมูลจริงที่เป็นค่าใช้จ่ายต่าง ๆ มาอ้างอิงได้ หากแต่ในหลายกรณีผู้ประกอบการไม่สามารถแจกแจงรายละเอียดค่าใช้จ่ายสำหรับซอฟต์แวร์ตัวใดตัวหนึ่งโดยเฉพาะได้ หรือมีข้อมูลไม่ครบในการอ้างอิงซึ่งจะทำให้การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ไม่น่าเชื่อถือ ในกรณีนี้ผู้ประกอบการ หรือเจ้าของซอฟต์แวร์จำเป็นต้องใช้เทคนิควิธีการประเมินต้นทุนค่าใช้จ่ายในการผลิตซอฟต์แวร์แทน ซึ่งเทคนิควิธีการประเมินต้นทุนการพัฒนาซอฟต์แวร์มีอยู่หลายวิธีซึ่งมีข้อดี และข้อเสียแตกต่างกันไป

การเลือกใช้เทคนิคในการประเมินต้นทุนเพื่อใช้ในการประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญา จำเป็นจะต้องใช้เทคนิคที่มีความน่าเชื่อถือ และสามารถอ้างอิงได้

วิธีหนึ่งที่ผู้ประกอบการสามารถใช้ได้คือ การใช้โมเดลการประเมินราคางานพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ปรับปรุงโดยกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศโมเดลนี้เป็นโมเดลที่ปรับปรุงจากโมเดล COCOMO II

ซึ่งเป็นโมเดลที่ได้รับการยอมรับทั่วโลก และมีการใช้งานในภาคอุตสาหกรรมหลายประเทศ โดยทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ทำการวิจัยเพื่อปรับปรุงโมเดลนี้ให้เหมาะสมกับลักษณะการพัฒนาซอฟต์แวร์ในประเทศไทย สำหรับค่าใช้จ่ายในการดูแล และบำรุงรักษาระบบ ผู้ประกอบการ หรือเจ้าของซอฟต์แวร์สามารถคิดตามค่าใช้จ่ายจริง หรืออ้างอิงถึงข้อมูลทางงานวิจัย

งานวิจัยของ Lientz ได้กล่าวว่า ค่าใช้จ่ายในการแก้ไขความผิดพลาดของระบบจะใช้ประมาณ 10% ต่อปีของค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบ หากมากกว่านั้นเป็นการแสดงให้เห็นว่าซอฟต์แวร์อาจจะไม่มีคุณภาพในการออกสู่ตลาด ส่วนค่าใช้จ่ายในการปรับปรุงระบบจะใช้ประมาณ 15 - 50% ต่อปีขึ้นอยู่กับความมากน้อยของการปรับปรุง เช่นหากเป็นการออกแบบส่วนการเชื่อมต่อ (User Interface) ใหม่เพื่อให้เหมาะกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปอาจจะมียค่าใช้จ่ายสูงถึง 50% ของต้นทุนการพัฒนาระบบ

นอกจากการคำนวณราคาต้นทุนการพัฒนาและการดูแลปรับปรุงซอฟต์แวร์ ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้นแล้ว ต่อไปเป็นการพิจารณาจาก **เรื่องของรายได้ หรือศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ของซอฟต์แวร์** โดยมูลค่าของทรัพย์สินทางซอฟต์แวร์เกิดจากศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ในอนาคต ผลประโยชน์อาจจะเป็นรูปของรายได้ในกรณีที่ซอฟต์แวร์ที่สร้างขึ้นเพื่อการค้า หรือรูปของการช่วยลดค่าใช้จ่าย การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานขององค์กร หรือการช่วยเพิ่มรายได้ให้องค์กรในกรณีที่ซอฟต์แวร์สร้างขึ้นเพื่อใช้งานในองค์กรเท่านั้น สำหรับซอฟต์แวร์ที่สร้างขึ้นเพื่อการค้ารายได้ของซอฟต์แวร์แบ่งเป็น 3 ประเภทคือ

- 1) รายได้จากการขายสิทธิในการใช้งานทรัพย์สินทางปัญญา หรือ License Fee รายได้ประเภทนี้อาจรวมถึงรายได้จากการให้บริการของซอฟต์แวร์ (Service License)
- 2) รายได้จากการขายบริการของทรัพย์สินทางปัญญา รายได้ประเภทนี้ได้แก่ รายได้จากขายพื้นที่โฆษณาบนเว็บไซต์ รายได้จากการขายสินค้าบนเว็บไซต์ รายได้จากการให้บริการการใช้งานของซอฟต์แวร์ผ่าน service
- 3) รายได้จากการขายบริการในการปรับปรุงตัวทรัพย์สินทางปัญญาให้เข้ากับการใช้งานขององค์กร (Customization) รายได้ประเภทนี้ยังรวมถึงรายได้จากการบริการให้คำปรึกษาการใช้งานด้วย

การประเมินรายได้ของซอฟต์แวร์ในกรณีที่ซอฟต์แวร์ออกสู่ตลาดแล้วเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา หรือผู้ประเมินสามารถนำข้อมูลรายได้ในอดีตมาทำการวิเคราะห์ในอนาคตร่วมกับแผนงานทางการตลาดได้ แต่ในกรณีที่สินค้ายังไม่ออกสู่ตลาด การคาดการณ์รายได้ในอนาคตอาจทำได้ยาก และมีความน่าเชื่อถือต่ำกว่าเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา หรือผู้ประเมินจำเป็นจะต้องมีการทำแผนทางธุรกิจ และการวิจัยการตลาดที่มากพอและน่าเชื่อถือ

ทั้งนี้ยังต้องพิจารณาถึงความเสี่ยง หรือปัจจัยที่ส่งผลให้ศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ของซอฟต์แวร์ด้วย โดยการพิจารณาจากความน่าเชื่อถือของศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ในอนาคตของซอฟต์แวร์ ซึ่งเกิดจากความเสี่ยง หรือปัจจัยต่างๆใน 4 กลุ่มดังต่อไปนี้

1) ความสามารถของเจ้าของซอฟต์แวร์ และทีมงานในการพัฒนาเทคโนโลยี และการบริหารธุรกิจของเจ้าของซอฟต์แวร์ ปัจจัยในกลุ่มนี้พิจารณาถึงประสบการณ์ ทัศนคติ ความสามารถในการบริหารธุรกิจ และการมีส่วนร่วมในการพัฒนาซอฟต์แวร์ ของเจ้าของซอฟต์แวร์ เนื่องจากเจ้าของจะเป็นผู้นำพาให้ซอฟต์แวร์นั้นประสบความสำเร็จ นอกจากซอฟต์แวร์แล้ว การมีทีมงานที่มีความสามารถก็เป็นสิ่งจำเป็นในการเพิ่มความเชื่อมั่นให้กับศักยภาพการสร้างรายได้ของซอฟต์แวร์นั้นด้วย

2) จุดเด่น และคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ในเชิงการค้า และการต่อยอดทางการค้า ปัจจัยในกลุ่มนี้คำนึงถึงคุณลักษณะของซอฟต์แวร์โดยพิจารณาจาก จุดเด่นและความแตกต่างทางเทคโนโลยี ความยากในการสร้างซอฟต์แวร์ทดแทนและการลอกเลียนแบบ ความสามารถที่พร้อมใช้ของซอฟต์แวร์ และลักษณะโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของซอฟต์แวร์ที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องการต่อยอด และการนำไปใช้ของซอฟต์แวร์ โดยปัจจัยที่กล่าวถึงทั้งหมดนี้จะช่วยทำให้ซอฟต์แวร์มีศักยภาพในการสร้างรายได้ที่สูง

3) ความสามารถในการเข้าถึงตลาด การขยายตลาด และการเติบโตทางตลาดของซอฟต์แวร์ ปัจจัยทางการตลาดเป็นอีกหนึ่งกลุ่มปัจจัยที่สำคัญในศักยภาพการสร้างรายได้ การทราบกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อสร้างแนวทางในการทำตลาด และมุ่งเน้นการสร้างซอฟต์แวร์ที่ตรงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้จะทำให้เจ้าของซอฟต์แวร์ทราบถึงขนาด ส่วนแบ่งในตลาด และอัตราการเติบโตของตลาด เพื่อสร้างแผนงานในการทำตลาดที่เหมาะสม

4) ความสามารถ และระดับความน่าเชื่อถือในการสร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจของซอฟต์แวร์ ปัจจัยในกลุ่มนี้ดูถึงความสามารถในทางธุรกิจของซอฟต์แวร์ เช่น สัดส่วนของผลกำไรที่ได้รับกับเงินลงทุน ระยะเวลาในการคืนทุน อัตราเฉลี่ยในการคืนทุนต่อปี การเติบโตทางการขาย และแผนการขายที่น่าเชื่อถือ

จากที่กล่าวมานี้ปัจจัยทั้ง 4 ประเภทยกมามีน้อยจะส่งผลต่อมูลค่าของซอฟต์แวร์ แหล่งเงินทุนอาจจะประเมินว่าซอฟต์แวร์นั้นมีความเสี่ยงสูงต่อการสร้างรายได้ในอนาคต ส่งผลให้มูลค่าของซอฟต์แวร์มีมูลค่าน้อยลงจากผลประโยชน์ที่คาดว่าจะสร้างได้ในอนาคต

ดังนั้นการประเมินค่าใช้จ่ายในการพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยโมเดล COCOMO II เริ่มจากการประเมินขนาดของซอฟต์แวร์ด้วยวิธี function point หลังจากนั้นจะนำขนาดที่คำนวณได้จากวิธี function point มาคำนวณกำลังคนโดยใช้โมเดล COCOMO II ที่ได้ปรับให้เข้ากับการพัฒนาแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์ในประเทศไทย

จากตัวอย่างการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ดังกล่าวมาแล้วในหัวข้อที่หนึ่ง ในเรื่องของค่าใช้จ่ายของซอฟต์แวร์ อาจพิจารณาได้โดยปัจจัยต่อไปนี้ด้วย

2. ประเมินการรายได้ของซอฟต์แวร์

เนื่องจากเจ้าของซอฟต์แวร์ไม่สามารถให้ข้อมูลรายได้ย้อนหลังสำหรับซอฟต์แวร์นี้ได้ โดยเจ้าของซอฟต์แวร์ได้พยากรณ์รายได้ตั้งแต่ปี 2014 ถึง 2018 (2557 – 2561) โดยดูจากแผนการตลาด และแผนธุรกิจในอนาคต โดยคาดการณ์ว่ารายได้ของทรัพย์สินทางปัญญานี้มาจาก (1) การขายสิทธิในการใช้งานทั้งระบบสำหรับบริษัทประกันขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นรายได้หลักของทรัพย์สินทางปัญญานี้จนกระทั่งถึงปี 2553 คือ (2) มีการซื้อสิทธิในการใช้ระบบ และมีการแก้ไขระบบให้เหมาะกับการทำงานของบริษัทนั้น ๆ (3) การขายสิทธิในการใช้งานระบบผ่านเทคโนโลยีกลุ่มเมฆ โดยคิดจากจำนวน transaction (การซื้อขาย) ที่จะเข้ามาทำการเคลมคิดเป็น 5% ของเคลมในปัจจุบัน และอัตราการเติบโตคือ 10% ต่อปี (4) การขายสิทธิการใช้ระบบของ outsource adjustor โดยคำนวณจาก transaction ที่จะเข้ามาทำการเคลม คิดเป็น 5% ของการเคลมในปัจจุบัน และอัตราการเติบโตคือ 10% ต่อปี (5) การขายสิทธิในการใช้งานฟังก์ชันระบบในอนาคตที่เจ้าของลิขสิทธิ์คาดว่าจะพัฒนาต่อยอด อันได้แก่ ฟังก์ชันในการทำ inspection , Knock for knock claim , การให้บริการศูนย์บริการ

ทั้งนี้ความเสี่ยง หรือปัจจัยที่ส่งผลให้ศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ของซอฟต์แวร์ มีปัจจัยและความเสี่ยงของซอฟต์แวร์บริหารจัดการการเคลมประกันภัย อันได้แก่

1) ความสามารถของเจ้าของซอฟต์แวร์ และทีมงานในการพัฒนาเทคโนโลยี และการบริหารธุรกิจของเจ้าของซอฟต์แวร์

- เจ้าของซอฟต์แวร์มีสิทธิในซอฟต์แวร์เพียงผู้เดียว โดยเจ้าของซอฟต์แวร์เป็นผู้คิดค้นและริเริ่มซอฟต์แวร์นี้

- ซอฟต์แวร์นี้ไม่มีทีมพัฒนา วิจัยโดยตรง แต่เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาทำหน้าที่ในการริเริ่ม และสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ของซอฟต์แวร์

2) จุดเด่น และคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ในเชิงการค้า และการต่อยอดทางการค้า

- จุดเด่นของเทคโนโลยีต่อคู่แข่ง เป็นซอฟต์แวร์ที่ครอบคลุมการบริหารจัดการเคลมอย่างครบวงจร ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ และความรวดเร็วในการให้เคลมประกัน

- วงจรชีวิตของซอฟต์แวร์เป็นช่วงที่ทรัพย์สินทางปัญญาที่เข้าสู่ตลาดในระยะหนึ่งแล้ว คือเริ่มทำการขายตั้งแต่ปี 2006 และมีฐานลูกค้าที่ชัดเจนแล้ว

- เทคโนโลยีทางเลือก ปัจจุบันยังไม่มีซอฟต์แวร์ทางเลือกที่มีคุณสมบัติใกล้เคียง หรือดีกว่า แต่บริษัทประกันหลายที่อาจต้องการซอฟต์แวร์ที่พัฒนาในองค์กรเอง (in-house software) เพื่อความสะดวกในการแก้ไข ปรับปรุงระบบ

- ระดับความยากง่ายในการพัฒนาต่อยอด และบำรุงรักษา การพัฒนาต่อยอด และบำรุงรักษาซอฟต์แวร์นี้จำเป็นต้องทำโดยเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา

- ระดับความยากง่ายในการถอดลอกเลียนแบบ ในปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีถือพัฒนาไปไกล ทำให้ความง่ายในการลอกเลียนแบบระบบนี้มีความเสี่ยงสูง แต่เนื่องจากขั้นตอนของการทำงานของระบบต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัวของผู้สร้างทรัพย์สินทางปัญญา จึงทำให้ความสมบูรณ์ในการทำงานของซอฟต์แวร์นี้มีความยากในการลอกเลียนแบบระดับหนึ่ง

- ระยะเวลาใช้งาน และระยะเวลาคุ้มครองตามกฎหมาย ซอฟต์แวร์นี้ได้จดลิขสิทธิ์จึงมีอายุการคุ้มครอง 50 ปี

3) ความสามารถในการเข้าถึงตลาด การขยายตลาด และการเติบโตทางตลาดของซอฟต์แวร์

- กลุ่มตลาดเป้าหมายของซอฟต์แวร์นี้คือ กลุ่มบริษัทประกันภัยโดยแบ่งเป็นกลุ่มบริษัทประกันภัยขนาดใหญ่ที่ต้องการบริหารจัดการระบบเอง และกลุ่มบริษัทประกันภัยขนาดกลางถึงเล็กที่ไม่สามารถลงทุน หรือบริหารจัดการระบบเอง โดยสามารถใช้บริการการบริหารจัดการผ่านระบบเทคโนโลยีก้อนเมฆได้ โดยในปัจจุบันซอฟต์แวร์มีฐานลูกค้าเป็นบริษัทประกันภัยขนาดกลาง ถึงใหญ่ 11 บริษัท นอกจากนี้ซอฟต์แวร์นี้ยังมีกลุ่มลูกค้าอีกกลุ่มคือ กลุ่มผู้ให้บริการ adjustor

- ระดับในการเข้าถึงตลาด ในปัจจุบันซอฟต์แวร์นี้เป็นซอฟต์แวร์ที่มีส่วนแบ่งการตลาดสูงสุด และเป็นซอฟต์แวร์เดียวที่สามารถทำการบริหารจัดการเคลมได้อย่างครบวงจร

- สภาพตลาดและสภาพการแข่งขัน มีสถานะการแข่งขันในระดับหนึ่งแต่ไม่สูงมาก เนื่องจากซอฟต์แวร์บริหารจัดการเคลมนี้มีเทคโนโลยีที่โดดเด่น และมีฟังก์ชันการทำงานที่ครบวงจรกว่าซอฟต์แวร์คู่แข่ง อีกทั้งซอฟต์แวร์นี้ยังเป็นเจ้าแรกที่พัฒนาระบบการบริหารจัดการการเคลมเช่นนี้

- อัตราการเติบโตของอุตสาหกรรม อุตสาหกรรมทางด้านประกันยังมีการเติบโตอยู่ในระดับกลาง เนื่องจากจำนวนอุบัติเหตุที่ยังมีอย่างต่อเนื่อง และความต้องการทางด้านประกันรถยนต์ที่ยังคงมีอยู่ นอกจากนี้การแข่งขันในอุตสาหกรรมทางการประกันภัยรถยนต์มีสูงทำให้เป็นโอกาสที่ดีสำหรับซอฟต์แวร์นี้

- สภาพทางสังคมต่อการบริโภคนวัตกรรม อย่างที่กล่าวไว้เบื้องต้นว่า ซอฟต์แวร์นี้ออกสู่ตลาดมาเป็นเวลาระยะหนึ่งแล้ว อีกทั้งเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีของอุปกรณ์เคลื่อนที่ซึ่งนิยมมากในปัจจุบัน ทำให้ระบบนี้ไม่มีความเสี่ยงในเรื่องของการยอมรับของผู้บริโภค

4) ความสามารถ และระดับความน่าเชื่อถือในการสร้างผลประโยชน์ทางธุรกิจของซอฟต์แวร์

- Business Model ของซอฟต์แวร์นี้มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่ไม่เหมือนกันคือ ขายสิทธิการใช้ระบบในกรณีบริษัทประกันขนาดใหญ่ การขาย transaction การใช้งานในกรณีบริษัทประกันขนาดกลาง และการสร้างรายได้อยู่ในอัตราสูงคือ 1 เท่าของเงินลงทุนใน 3 ปีแรก และเติบโตขึ้นมากกว่า 4 เท่าในช่วงปีที่ 4 และระยะเวลาในการคืนทุน 3 ปีนับจากปี 2556

จากปัจจัยความเสี่ยงทั้งหมดทำให้ซอฟต์แวร์นี้เป็นซอฟต์แวร์ที่มีศักยภาพในการสร้างรายได้สูง และมีความเสี่ยงไม่มากนักในการสร้างผลประโยชน์ประกอบการในอนาคต

ดังนั้นการประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ จะประเมินจากปี 2556 จนถึง ปี 2561 โดยคำนวณจากค่าใช้จ่าย รายได้ และความเสี่ยงที่ได้ตั้งที่กล่าวมาข้างต้น เนื่องจากซอฟต์แวร์นี้เป็นซอฟต์แวร์ที่ออกสู่ตลาดแล้ว เราจะใช้วิธีการประเมินจากรายได้จากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสด (Discount Cash Flow : DCF) โดยคิดอัตราส่วนลดที่ 25%

จากตารางในหน้าถัดไปนี้จะแสดงการประเมินมูลค่าด้วยวิธีการประเมินจากรายได้จากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดของซอฟต์แวร์นี้ ซึ่งจะได้มูลค่าปัจจุบันสุทธิของปีที่ 2561 อยู่ที่ 92.56 ล้านบาท ซอฟต์แวร์นี้มีโอกาสในการทำรายได้ที่สูงมาก แต่เนื่องจากเราไม่ทราบข้อมูลรายได้ในอดีต การประมาณการรายได้เป็นการประมาณการจากแผนการตลาด และการขายเป็นหลัก โดยเริ่มคิดรายได้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557 เป็นต้นไป ในทางปฏิบัติการประเมินมูลค่าโดยไม่มีข้อมูลในอดีตมาสนับสนุนจะทำให้การประเมินมูลค่าทรัพย์สินทางปัญญามีความน่าเชื่อถือลดลง

ตาราง : การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์จากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสด

	2556	2557	2558	2559	2560	2561
ต้นทุน	18.27	14.99	16.5	18.14	19.95	21.95
รายได้		33.4	38.71	62.19	88.41	117.38
กำไรสุทธิ	(18.27)	18.44	22.22	44.049	68.45	95.42
อัตรา ส่วนลด	1.00	0.80	0.64	0.51	0.41	0.33
มูลค่า ปัจจุบัน	(18.27)	14.75	14.22	22.55	28.04	31.27
รวมมูลค่าปัจจุบันสุทธิ (ล้านบาท)						92.56

อ้างอิงตารางจาก : สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)

“ผลการสำรวจตลาดซอฟต์แวร์ และบริการซอฟต์แวร์ ประจำปี 2555/2556 และ
คาดการณ์ปี 2557” ก.พ. 2557.

ดังนั้นจากที่กล่าวมาข้างต้นนี้เป็นตัวอย่างในการประเมินมูลค่าของซอฟต์แวร์ในยุคดิจิทัลที่มีการใช้เทคโนโลยีในการเข้ามาช่วยเคลมประกันภัยจากรถยนต์ในกรณีที่เกิดอุบัติเหตุ ระบบจะอำนวยความสะดวกและความรวดเร็วในการเคลม ซึ่งการประเมินมูลค่าในทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าวนี้นี้มีวิธีการประเมินจากปัจจัยหลาย ๆ อย่าง อาทิเช่น การประเมินจากค่าใช้จ่ายของซอฟต์แวร์ หรือจากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสด โดยการคำนวณจากต้นทุนการพัฒนา และการดูแลปรับปรุงซอฟต์แวร์ และมองจากรายได้ หรือศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ของซอฟต์แวร์ นอกจากนี้ยังต้องพิจารณาถึงความเสี่ยง หรือปัจจัยที่ส่งผลให้ศักยภาพในการสร้างผลประโยชน์ของซอฟต์แวร์นั้นด้วย ซึ่งอาจมีปัจจัยต่าง ๆ ที่เข้ามามีส่วนในการสร้างความน่าเชื่อถือในการประเมินมูลค่า อย่างเช่น ความสามารถของเจ้าของซอฟต์แวร์ และทีมงานในการพัฒนาเทคโนโลยี และการบริหารธุรกิจของเจ้าของซอฟต์แวร์ โดยมีจุดเด่น และคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ในเชิงการค้า และการต่อยอดทางการค้า โดยต้องพิจารณาจาก จุดเด่นและความแตกต่างทางเทคโนโลยีในแต่ละยุคที่เปลี่ยนไปด้วย และยังคงคำนึงถึงความยากในการสร้างซอฟต์แวร์ทดแทนและการลอกเลียนแบบ ความสามารถที่พร้อมใช้ของซอฟต์แวร์ และลักษณะโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของซอฟต์แวร์ที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการต่อยอดและการนำไปใช้ของซอฟต์แวร์ โดยปัจจัยที่กล่าวถึงทั้งหมดนี้จะช่วยทำให้ซอฟต์แวร์มีศักยภาพในการสร้างรายได้ที่สูงขึ้น

ทั้งนี้ปัจจัยทางการตลาดยังเป็นอีกหนึ่งกลุ่มปัจจัยที่สำคัญในศักยภาพการสร้างรายได้ การที่ทราบกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อสร้างแนวทางในการทำการตลาด จะทำให้เจ้าของซอฟต์แวร์ทราบถึงขนาด ส่วนแบ่งในตลาด และอัตราการเติบโตของตลาด เพื่อสร้างแผนงานในการตลาดที่เหมาะสม และการประเมินมูลค่าได้อย่างเหมาะสม ชัดเจน และมีความน่าเชื่อถือแก่ประเภททรัพย์สินทางปัญญาต่าง ๆ อีกด้วย

ดังนั้นการเตรียมข้อมูลดังที่กล่าวมานี้ให้พร้อม และมีความน่าเชื่อถือจะเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยในการสนับสนุนสำหรับในกระบวนการ การประเมินมูลค่าซอฟต์แวร์ ในการระดมทุน หรือเข้าถึงแหล่งเงินทุน และส่งผลให้มูลค่าของซอฟต์แวร์มีความใกล้เคียงกับที่เจ้าของซอฟต์แวร์คาดการณ์ไว้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล: นางสาว จุฑามาศ ดีนวลพะเนา

อีเมล: juta.deenuan@gmail.com

ประวัติการศึกษา: สำเร็จการศึกษานิติศาสตรบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ



มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 20 เดือน มกราคม พ.ศ. 2559

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) จุฑามาศ ดีวงศ์ไชยอยู่ บ้านเลขที่ 63 หมู่ 6
ซอย ถนน ตำบล/แขวง กรุงเทพมหานคร
อำเภอ/เขต เมือง จังหวัด กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 12000
เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7560400094
ระดับปริญญา ☐ ตรี ☒ โท ☐ เอก
หลักสูตร นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา - คณะ นิติศาสตร์
ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า “ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ” ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย
กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า “ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ” อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสารนิพนธ์/
วิทยานิพนธ์หัวข้อ แนวทาง การประเมินผลทาง จิตวิทยา ในเขตเทศบาลเมือง
สมุทรสาคร

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิติศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
(ต่อไปนี้เรียกว่า “สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์”)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มี
กำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่
ต่อสาธารณชน ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนาอื่น ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้
สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการ
กระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาสิทธิในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับ
บุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ
เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณา
ได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหาย
ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญาฉบับนี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญาโดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ... [redacted] ...ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ
([redacted])

ลงชื่อ... [redacted] ...ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ
(อาจารย์อภิญญา จุลพิสิฐ)
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ... [redacted] ...พยาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤตภา ลิ้มลาวัลย์)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ... [redacted] ...พยาน
(ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี)
ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร