

ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

The Problem Infringement of Intellectual Property  
for 3D Printing Technology



ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

The Problem Infringement of Intellectual Property  
for 3D Printing Technology



การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิติศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ปีการศึกษา 2557



©2558

คริษฐา ศรีขวัญเจริญ

สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
นิติศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

ผู้วิจัย คริษฐา ศรีขวัญเจริญ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม



(อาจารย์ปัจฉิมา ชนสันติ)

ผู้เชี่ยวชาญ



(ดร.จุมพล ภิญญะสินวัฒน์)



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

30 ตุลาคม 2558

ศรีษฐา ศรีขวัญเจริญ. ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต, ตุลาคม 2558, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (144 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ

### บทคัดย่อ

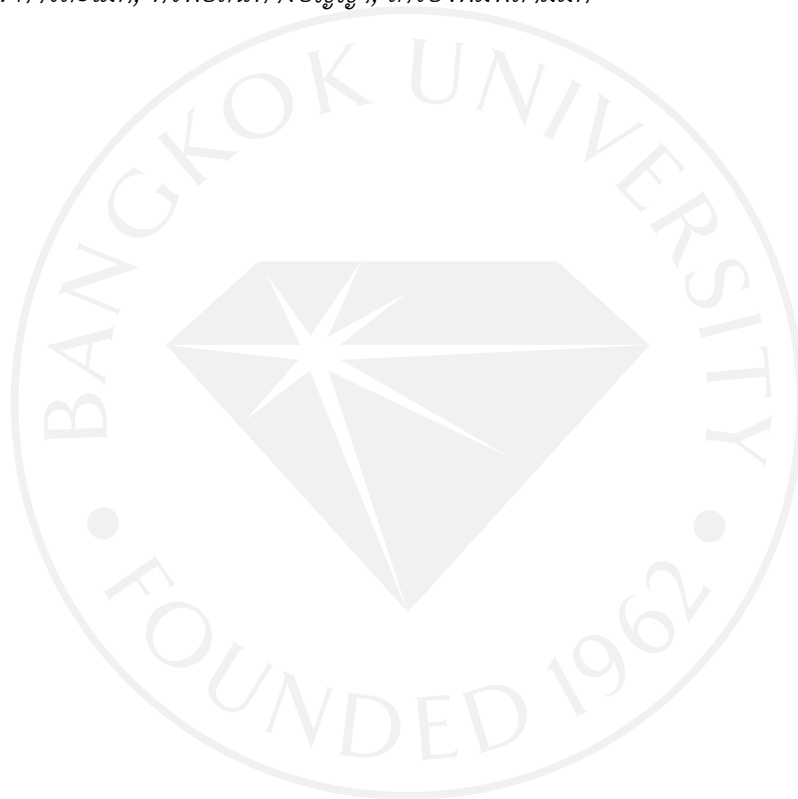
การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาและหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ 2) เพื่อศึกษากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่ให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกากับประเทศญี่ปุ่น 3) เพื่อศึกษาผลกระทบการละเมิดของเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติต่อการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาภายใต้บริบทกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทย 4) เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการให้ความคุ้มครองและแนวทางแก้ไขปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ โดยผลการวิจัยพบว่า การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในเรื่องของเทคโนโลยีการพิมพ์นั้น

จากเดิมที่มีการให้ความคุ้มครองเทคโนโลยีการพิมพ์รูปแบบสองมิติ จนปัจจุบันพัฒนามาเป็นรูปแบบสามมิติ โดยจากการวิจัยพบว่าการละเมิดเกิดขึ้นด้วยกัน 2 แบบ คือ 1) การละเมิดตัวชิ้นงาน และ 2) การละเมิดตัวไฟล์งานต้นฉบับ ซึ่งจากการใช้เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่แพร่หลายนั้นส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อผู้เป็นเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาและผู้บริโภค ซึ่งได้ผลิตและใช้งานจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

สารนิพนธ์เล่มนี้จึงได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศ ได้แก่ กฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาและกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น พบว่ากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของทั้งสองประเทศให้ความคุ้มครองไว้อย่างดีแล้ว อีกทั้ง ยังทำการศึกษาความตกลงระหว่างประเทศ ได้แก่ อนุสัญญากรุงเบอร์ลิน และความตกลงทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการค้า (TRIPS) ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการละเมิดเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินี้ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทย ทั้งนี้ ตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทย พบว่าการละเมิดเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินี้ ส่งผลกระทบต่อทางด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่จะเป็นการละเมิดอยู่ในรูปแบบการคัดลอกหรือดัดแปลงชิ้นงานและไฟล์งานจากต้นฉบับ ส่วนกฎหมายสิทธิบัตรจะเป็นการละเมิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และกฎหมายเครื่องหมายการค้าจะเป็นการละเมิดที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างรูปทรงของวัตถุ

อย่างไรก็ตาม การกระทำที่เป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติดังกล่าวนี้ จะส่งผลกระทบต่อการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในการขัดขวางสิทธิของเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาและสิทธิของผู้บริโภค ไม่ว่าจะด้วยการผลิต หรือการใช้พลังงาน หรือชิ้นงานจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ เพราะฉะนั้นบุคคลใดจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบจากการกระทำละเมิดด้วยการใช้เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติเหล่านี้ ซึ่งอาจจะทำให้เป็นอุปสรรคต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต

*คำสำคัญ: การละเมิด, ทรัพย์สินทางปัญญา, เครื่องพิมพ์สามมิติ*



Srikwancharoen, K. LL.M., October 2015, Graduate School, Bangkok University.

The Problem Infringement of Intellectual Property for 3D Printing Technology (144 pp.)

Advisor: Asst.Prof.Aunya Singsangob, S.J.D.

## ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study the concepts and legislation regarding the intellectual property infringement and 3D printing technology, 2) to examine the intellectual property law for protecting the 3D printing work in the United States and Japan, 3) to determine the effect of 3D printing technology infringement on the intellectual property protection under the intellectual property law of Thailand, and 4) to analyze the problems of implementing the intellectual property protection and solutions for the intellectual property infringement of 3D printing technology.

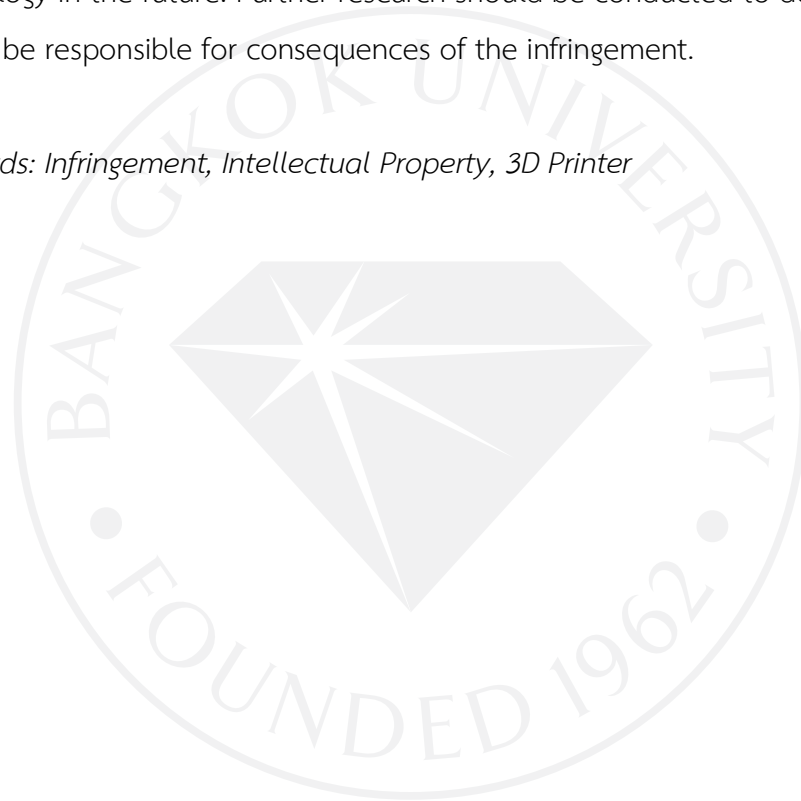
Even though the law had been updated to cover the protection of 3D printing technology, the result from the research study showed that there were two kinds of infringement: 1) infringement of the work piece, and 2) infringement of the original file. Due to the popularity of 3D printing technology, the infringement had an impact on both the intellectual property owners and the consumers who produced and used the work of 3D printing technology.

In this independent study, the comparison between the intellectual property laws in the United States and Japan was made. It was found that the intellectual property rights in both countries are well-protected by their laws. In addition, the author also examined the international agreements including the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works and the Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs) to look for solutions of the 3D printing technology infringement problem and use them as a guideline for protecting the intellectual property in Thailand. According to the intellectual property law of Thailand, the 3D printing technology infringement incurs the violation of the copyright law in the aspect of copying or modifying the work piece and original file,

the violation of the patent law in the aspect of product design, the violation of the trademark law protection of shape and configuration of objects.

The intellectual property infringement of the 3D printing technology mentioned above has an effect on the intellectual property protection as it leads to prohibition of the exercise of the intellectual property rights by the owners or consumers either in producing or using the work piece or file made by the 3D printing technology. This also prohibits the advancement of the 3D printing technology in the future. Further research should be conducted to determine who should be responsible for consequences of the infringement.

*Keywords: Infringement, Intellectual Property, 3D Printer*





## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสะดวกตากรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ อาจารย์ที่ปรึกษา ท่านอาจารย์ปัจฉิมา ธนสันติ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้ให้ความรู้ทางวิชาการและชี้แนะ แนวทางการศึกษา ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องในงาน ตลอดจนให้คำปรึกษาซึ่งเป็นประโยชน์ในการวิจัยจน งานครั้งนี้มีความสมบูรณ์ครบถ้วนสำเร็จไปได้ด้วยดี รวมถึงอาจารย์ท่านอื่น ๆ ที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้ให้ คำแนะนำและสามารถนำวิชาการความรู้ต่าง ๆ ในการปรับแก้ไขสารนิพนธ์ฉบับนี้

ผู้เขียนขอขอบพระคุณคณาจารย์ผู้สอนทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทางด้านนิติศาสตร์ ให้แก่ผู้เขียน

ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ สำหรับความช่วยเหลือในด้าน ต่าง ๆ เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณผู้เขียนวิทยานิพนธ์ หนังสือ และบทความตามเว็บไซต์ทั้งหลายที่ผู้เขียนได้นำมา ศึกษาค้นคว้าจนเกิดเป็นสารนิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณสำหรับมิตรภาพที่ดีจากเพื่อน ๆ LL.M. รุ่น ๘ มหาวิทยาลัยกรุงเทพทุกคน

ขอขอบคุณกำลังใจจากพี่น้อง พ้องเพื่อนทุกคน ที่ให้แก่ผู้วิจัยจนทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้เสร็จได้

ท้ายที่สุดนี้ ทุกย่างก้าวของการศึกษาผู้สนับสนุนหลักอย่างเป็นทางการ ผู้เขียนขอกราบ

ขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ พี่ชายและครอบครัวที่คอยให้กำลังใจ คอยห่วงใยในยามที่ผู้เขียนท้อแท้เป็น แรงผลักดันให้ผู้เขียน อดทนพากเพียรพยายามในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้เรื่อยมาจนสำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี ผู้เขียนหวังว่าสารนิพนธ์ฉบับนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่บุคคลอื่นที่ได้นำไปศึกษาต่อไม่มากนักน้อย ผู้เขียนจึง ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มาไว้ ณ โอกาสนี้

ศรีชฎา ศรีขวัญเจริญ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 ขอบเขตการศึกษา	3
1.4 สมมติฐาน	3
1.5 วิธีการวิจัย	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องและเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing)	
2.1 วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	5
2.1.1 ความเป็นมาของเครื่องพิมพ์สามมิติ	6
2.1.2 รูปแบบและขั้นตอนการพิมพ์ของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	12
2.1.3 บทบาทของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในอุตสาหกรรมและชีวิตประจำวัน	15
2.2 กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของไทยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	22
2.2.1 แนวคิดในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์	22
2.2.2 แนวคิดในการให้ความคุ้มครองกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย	23
2.2.3 กฎหมายสิทธิบัตร	37
2.2.4 กฎหมายเครื่องหมายการค้า	46
2.3 ประเด็นกฎหมายเกี่ยวกับการละเมิดและความรับผิดที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	55
2.3.1 การละเมิดที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	55
2.3.2 ความรับผิดที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	57

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศที่ให้ความคุ้มครองทางเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	
3.1 การให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในความตกลงของต่างประเทศที่เกี่ยวข้องเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	61
3.1.1 อนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971 (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works)	61
3.1.2 ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPS)	63
3.2 การให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาภายใต้กฎหมายประเทศสหรัฐอเมริกา	64
3.2.1 กฎหมายลิขสิทธิ์	64
3.2.2 กฎหมายสิทธิบัตร	70
3.2.3 กฎหมายเครื่องหมายการค้า	75
3.3 การให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาภายใต้กฎหมายประเทศญี่ปุ่น	87
3.3.1 กฎหมายลิขสิทธิ์	87
3.3.2 กฎหมายสิทธิบัตร	92
3.3.3 กฎหมายเครื่องหมายการค้า	94
3.4 กรณีศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	110
3.4.1 กรณีศึกษา Dock of Thrones ของ Game of thrones	110
3.4.2 กรณีศึกษา Warhammer Figures	113
บทที่ 4 วิเคราะห์เกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองและการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	
4.1 วิเคราะห์ปัญหาความคุ้มครองและผลกระทบเกี่ยวกับทางเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติภายใต้กฎหมายไทย	115
4.1.1 ปัญหาการคุ้มครองและผลกระทบเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในรูปแบบงานอันมีลิขสิทธิ์	115
4.1.2 ปัญหาการคุ้มครองและผลกระทบเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในรูปแบบของสิทธิบัตร	119
4.1.3 ปัญหาการคุ้มครองและผลกระทบเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในรูปแบบของเครื่องหมายการค้า	122

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 (ต่อ) วิเคราะห์เกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองและการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	
4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบข้อเท็จจริงและข้อกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้อง กับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น	123
4.2.1 ประเทศสหรัฐอเมริกา	123
4.2.2 ประเทศญี่ปุ่น	128
4.3 วิเคราะห์ผลกระทบและแนวทางการแก้ไขปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	131
4.3.1 ผลกระทบด้านลิขสิทธิ์	131
4.3.2 ผลกระทบทางด้านสิทธิบัตร	132
4.3.3 ผลกระทบทางด้านเครื่องหมายการค้า	133
4.3.4 ผลกระทบและความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ	134
บทที่ 5 บทสรุป และข้อเสนอแนะ	
5.1 บทสรุป	137
5.2 ข้อเสนอแนะ	139
บรรณานุกรม	141
ประวัติผู้เขียน	144
เอกสารข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในรายงานการค้นคว้าอิสระ	

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1: เครื่องพิมพ์แบบสองมิติ	7
ภาพที่ 2.2: เครื่องพิมพ์แบบสามมิติ	8
ภาพที่ 2.3: เครื่องทำระบบถาดเรซิน (SLA หรือ DLP)	12
ภาพที่ 2.4: เครื่องทำระบบหลอมผงพลาสติก ผงโลหะและเซรามิก (SLS)	13
ภาพที่ 2.5: เครื่องระบบฉีดเส้นพลาสติก (FDM หรือ FFF)	14
ภาพที่ 2.6: ซ็อกโกแลตรูปทรงดอกกุหลาบ	16
ภาพที่ 2.7: โมเดลแบบจำลองใบหน้าผู้ร้าย	17
ภาพที่ 2.8: แขนกลที่สร้างจาก 3D Printing	17
ภาพที่ 2.9: ทันตกรรมที่ผลิตโดยเครื่องพิมพ์สามมิติ	18
ภาพที่ 2.10: แพ้ชั้นเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า และเครื่องประดับ	18
ภาพที่ 2.11: การออกแบบจักรยาน Trek พร้อมอุปกรณ์เสริม	19
ภาพที่ 2.12: รถยนต์ Urbee Car	20
ภาพที่ 2.13: การผลิตชิ้นส่วนของจรวดบนอวกาศ	20
ภาพที่ 2.14: โมเดลการออกแบบอาคารของสถาปนิก	21
ภาพที่ 3.1: เครื่องหมายการค้ารูปทรงของ TABASCO	86
ภาพที่ 3.2: เครื่องหมายการค้ารูปทรง โทรศัพท์	87
ภาพที่ 3.3: เครื่องหมายการค้ารูปทรงผลิตภัณฑ์น้ำหอม	97
ภาพที่ 3.4: เครื่องหมายการค้ารูปทรงผลิตภัณฑ์บำรุงผิว	98
ภาพที่ 3.5: แท่นวางโทรศัพท์ที่สร้างจากเครื่องพิมพ์สามมิติ	110
ภาพที่ 3.6: หุ่นจำลองที่สร้างจากเครื่องพิมพ์สามมิติ	113

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่ให้เห็นกันอยู่แพร่หลายในขณะนี้ซึ่งเป็นการเปิดเทคโนโลยีใหม่สำหรับโลกปัจจุบัน ความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาผลงานการออกแบบที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เทคโนโลยีนี้ก้าวไปสู่ความทันสมัยในอีกมิติหนึ่งที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ต่างจากเทคโนโลยีแบบเก่าอย่างสิ้นเชิง ถือได้ว่าเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินี้เป็นการพลิกโฉมนวัตกรรมการออกแบบ การสร้างต้นแบบได้ง่ายขึ้นและใช้เวลาที่สั้นลงในการผลิตทำให้ลดต้นทุนการผลิตลงได้ ประหยัดวัสดุ และสามารถช่วยในการออกแบบที่มีขนาดเล็กในรายการผลิตโดยไม่จำเป็นต้องใช้ต้นแบบที่มีราคาแพงอีกต่อไป แต่หันมาพึ่งพาเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติจากเครื่องพิมพ์ในการผลิตแทน ซึ่งในปัจจุบันเครื่องพิมพ์สามมิติ (3D Printer) เป็นนวัตกรรมคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ของโลก โดยการสร้างหุ่นจำลองสามมิติ สามารถนำไปเสนอผลงานออกแบบได้ จากการสร้างโมเดลสามมิติ (3D Models) โปรแกรมโมเดลสามมิติทั่วไป แล้วนำมาสั่งพิมพ์ ซึ่งเครื่องพิมพ์สามมิติ มีตั้งแต่ขนาดเล็ก จนถึงขนาดใหญ่ มีทั้งรุ่นที่พิมพ์ได้สีเดียว (Monochrome) และหลายสี (Multicolors) ให้ได้เลือกการสร้างหุ่นจำลองด้วยเครื่องพิมพ์สามมิตินี้ ทำให้งานออกแบบได้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น แม่นยำ รวดเร็ว และต้นทุนต่ำ ซึ่งมีหลายวงกรนำมาใช้แล้ว อย่างเช่น รถยนต์ที่ติดตั้งภายนอกถูกสั่งปริ้นต์ออกมา โดยใช้วิธีนี้สร้างวัสดุขึ้นโต ๆ แต่น้ำหนักเบา ๆ ได้และก็ยังแข็งแรงด้วย เพราะว่าทำโครงสร้างภายในเลียนแบบธรรมชาติ หรืองานด้านอวกาศนาซาก็ปริ้นต์แบบจำลองยานอวกาศมาใช้ นักวิทยาศาสตร์ยุโรปใช้ปริ้นต์พื้นผิวดวงจันทร์ออกมาทดลอง ทางวงการแพทย์ก็เช่นเดียวกันที่ได้ใช้เทคนิคนี้เรียงพิมพ์เซลล์มีชีวิตประกอบกันเป็นหูเพื่อใช้ปลูกถ่ายกับร่างกายคนได้จริง ๆ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ประโยชน์ของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติยังไม่หมดไปเพียงเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในอีกหลายด้าน อาทิ ทางด้านอุตสาหกรรมการออกแบบ แพชชั่น และแวดวงในด้านการแพทย์จะใช้เครื่องที่ซีสแกนในการจำลองภาพต้นแบบ เพื่อทำการเอ็กซเรย์หาตำแหน่งอวัยวะที่ต้องการจะจำลองไม่ว่าจะเป็น ฟัน หู แขน ขา หลอดลมเทียม หรือกะโหลกเทียม เป็นต้น ทำให้หมดปัญหาเรื่องอวัยวะเลือนหลุดเพราะขนาดไม่พอดี ซึ่งการพิมพ์อวัยวะเทียมด้วยเทคนิคการพิมพ์สามมิติมาใช้รักษาคนไข้ในต่างประเทศหลายกรณีก็จริง แต่การพิมพ์อวัยวะเทียมให้ใช้งานได้จริงนั้นต้องอาศัยความรู้ด้านอื่นมาประกอบด้วย เช่น การผลิต Robotic Arm เพื่อให้คนพิการทางแขนที่จำเป็นต้องอาศัยความรู้ทางวิศวกรรมเข้ามาช่วยดูแลให้วัตถุขยับเขยื้อนได้เหมือนแขนจริง ซึ่งในวงการศัลยกรรมความงามก็อาศัยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติดีไซน์รูปหน้าหรือศัลยกรรมจมูกโดยคนไข้สามารถเห็นผลลัพธ์หลังทำศัลยกรรมในตอนนั้นได้เลยซึ่งถือว่าเป็นข้อดีของการทำศัลยกรรม

ด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินั้นเอง ซึ่งเครื่องพิมพ์แบบสามมิติดังกล่าวเป็นเครื่องที่ทำให้ชิ้นงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากเดิมที่อยู่ในรูปแบบของการถูกบันทึกไว้ลงบนกระดาษ หรือวัตถุอื่นใดไม่อาจสัมผัสและจับต้องได้ จนกลายมาเป็นการสร้างชิ้นงานที่เป็นวัตถุที่จับต้องได้ เนื่องจากมีความกว้าง ลึก สูง เข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งนี้ เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินั้นเริ่มเป็นที่แพร่หลายในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น สืบเนื่องจากความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้มีการพัฒนาคิดค้นสิ่งต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกสบายต่อการดำรงชีวิตอย่างมากมาย จึงปฏิเสธไม่ได้ว่าเทคโนโลยีได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวัน เข้ามาเสริมปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิตได้เป็นอย่างดี แต่คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจว่าจะได้อะไรจากการใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมีคนจำนวนไม่น้อยมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวทั้งที่ในความจริงแล้ววิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญมากในการแก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก

จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเจ้าของแบรนด์หรือนักออกแบบนั้นจึงต้องตระหนักถึงภัยคุกคามที่อาจจะเกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ ถึงแม้เทคโนโลยีนี้อาจจะให้ความสะดวกรวดเร็วแก่การผลิตก็จริง แต่ปัญหาเกิดจากการผลิตสินค้าที่ลอกเลียนด้วยการใช้เทคโนโลยีนี้สามารถผลิตผลงานได้หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการค้าเงินการค้าที่โดดเด่นและเครื่องหมายการค้าที่คัดลอกได้อย่างรวดเร็วต้นทุนถูกและง่ายตาย นอกจากนี้การบ่งบอกถึงความแตกต่างระหว่างสินค้าตัวจริงและสินค้าลอกเลียนแบบทำได้ยากเนื่องจากสามารถสแกนรายการสามมิติและผลิตภัณฑ์แบบจำลองที่เหมือนกันได้ ความสามารถของเทคโนโลยีนี้เป็นที่น่าจับตามองอย่างมากว่าในอนาคตจะมีการจัดการในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาและผลกระทบที่อาจจะเกิดจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในอนาคตต่อไป

จะเห็นได้ว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินั้นอาจจะก่อให้เกิดปัญหาในอุตสาหกรรมการผลิตในด้านปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดการพัฒนาจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) ตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาให้ครอบคลุมถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติในปัจจุบัน ซึ่งเป็นผลกระทบโดยตรงที่อาจจะเป็นปัญหาให้กับผู้ผลิตและผู้บริโภคที่ได้ผลิตและใช้งานจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินี้ได้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้งานทั้งในส่วนบุคคลและในด้านธุรกิจมากขึ้นก่อให้เกิดธุรกิจในรูปแบบใหม่อย่างแพร่หลาย ทำให้เกิดมีประเด็นที่โต้เถียงกันในทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในหลายด้าน เช่น ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ในเรื่องการคัดลอกชิ้นงานจากต้นฉบับมาใช้ในการพิมพ์งานสามมิติโดยจะถือเป็นการทำซ้ำหรือไม่ด้านกฎหมายสิทธิบัตรไม่ว่าจะเป็นเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์และด้านกฎหมายเครื่องหมายการค้าในเรื่องของรูปร่างรูปทรงที่เกิดจากการพิมพ์สามมิติ เป็นต้น ทั้งนี้ เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติได้มีการพัฒนาให้ระบบการผลิตและการทำงานอย่างต่อเนื่องทำให้มีประสิทธิภาพและมีเทคโนโลยีที่หลากหลายมากขึ้น อย่างไรก็ตามยังคงมีประเด็นเกี่ยวกับการสร้าง

ความสมดุลอันเกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติต่อการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาว่าเป็นการขัดขวางความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติหรือไม่ ทั้งนี้ยังไม่ข้อกำหนดที่ชัดเจนเพื่อเป็นแนวทางศึกษาในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายด้านทรัพย์สินทางปัญญาของไทยต่อไปในอนาคต

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาบทบาทความสำคัญของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) และการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาตามหลักกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทย

1.2.2 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่ให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) ระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกากับประเทศญี่ปุ่น

1.2.3 เพื่อศึกษาผลกระทบในการนำเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติมาใช้ต่อสิทธิของเจ้าของผลงานตามความคุ้มครองภายใต้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทยที่ใช้บังคับในปัจจุบัน

1.2.4 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการให้ความคุ้มครองและแนวทางแก้ไขปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

## 1.3 ขอบเขตการศึกษา

จากการวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) และศึกษากฎหมายที่ให้การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาทั้งในประเทศไทย ประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่น เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางปรับปรุงแก้ไขและป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้เป็นเจ้าของสิทธิหรือผู้ออกแบบที่อาจจะเกิดขึ้นจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่แพร่หลายทั้งในปัจจุบันและอนาคต ให้มีความเป็นมาตรฐานสากล

## 1.4 สมมติฐาน

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอาจจะทำให้เกิดการละเมิดต่อทรัพย์สินทางปัญญาของเจ้าของสิทธิต่าง ๆ ซึ่งในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่มีการนำมาใช้ในภาคอุตสาหกรรมมากขึ้นในปัจจุบัน อาจก่อให้เกิดปัญหาในเรื่องการให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับเจ้าของสิทธิและผู้นำไปใช้

ทั้งนี้ผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นในประเทศไทยซึ่งยังมีการให้ความคุ้มครองด้านทรัพย์สินทางปัญญาไม่เพียงพอกับงานเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาที่มีความหลากหลายที่เพิ่มมากขึ้น



## 1.5 วิธีการวิจัย

สารนิพนธ์ฉบับนี้ใช้วิธีการศึกษาค้นคว้า และวิจัยทางเอกสาร (Documentary Research) โดยศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลทั้งจากหนังสือ ตำราวิชาการ ตั๋วบทกฎหมาย วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ บทความ วารสาร ฐานข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์และเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 ทำให้ทราบถึงความสำคัญของเทคโนโลยีและการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ
- 1.6.2 ทำให้ทราบถึงการให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในระดับสากล ทั้งกฎหมายต่างประเทศและประเทศไทยในปัจจุบัน
- 1.6.3 ทำให้ทราบถึงผลกระทบในการนำเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติมาใช้ต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา
- 1.6.4 ทำให้ทราบถึงแนวทางการให้ความคุ้มครองและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการละเมิดทางทรัพย์สินทางปัญญาในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ที่เกี่ยวข้องและเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing)

ปัจจุบันในวงการนวัตกรรมและการออกแบบที่ยังคงเป็นเรื่องใหม่ที่เกิดขึ้น ที่มีการพูดถึงกันอย่างแพร่หลายหนีไม่พ้นเทคโนโลยีนี้ที่เราเรียกว่า “เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ” (3D Printing) เครื่องมือที่สามารถผลิตงานการพิมพ์ให้มีรูปร่างเหมือนงานต้นแบบได้ในเวลาอันรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ลดต้นทุน วัสดุในการผลิตและลดการใช้แรงงานอีกด้วย เทคโนโลยีนี้มีการพัฒนาให้เครื่องมีขนาดเล็กลงเรื่อย ๆ โดยมาพร้อมกับราคาที่เข้าถึงง่ายเหมาะสำหรับบริษัทขนาดเล็กหรืออุตสาหกรรมในครัวเรือน อีกทั้งยังมีการพัฒนาให้การใช้งานมีความทันสมัยโดยมีการเก็บข้อมูลเป็นไฟล์แทนการทำแม่พิมพ์ ซึ่งการเก็บไฟล์ในรูปแบบดิจิทัลนั้นจะมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลด้วยระบบคอมพิวเตอร์ผ่านระบบที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต ซึ่งศักยภาพในเทคโนโลยีนี้ที่จะส่งผลกระทบต่อ การบริโภคและการผลิตในหลากหลายรูปแบบทั้งวิธีการออกแบบและการผลิตในภาคอุตสาหกรรม ซึ่งผู้พัฒนาสินค้าและบริการเริ่มมีจำนวนมากขึ้นทำให้มีผลกระทบมากขึ้นตามไปด้วย

ในบทนี้ผู้เขียนจะศึกษาถึงแนวคิดและความสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตลอดถึงการศึกษาวិวัฒนาการและปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญากับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

#### 2.1 วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

เมื่อนวัตกรรมการพิมพ์และเครื่องพิมพ์ในจากอดีตได้มีการพัฒนาขึ้น เครื่องพิมพ์ในยุคสมัยแรกจะอยู่ในรูปแบบของ “เครื่องเรียงไลโนไทป์” (Linotype) ที่จะทำการเรียงที่ละบรรทัดนิยมใช้งานสำหรับทำแม่พิมพ์ของหนังสือพิมพ์และ “เครื่องเรียงโมนอไทป์” (Monotype) ที่จะทำการเรียงออกมาเป็นตัวต่อกันเป็นบรรทัด หลังจากนั้นในปี ค.ศ. 1898 ได้มีการประดิษฐ์เครื่องเรียงพิมพ์ด้วยแสงขึ้น เครื่องเรียงพิมพ์ดังกล่าวเหล่านี้ได้ถูกพัฒนาจนกลายมาเป็นเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสองมิติซึ่งเป็นเทคโนโลยีการพิมพ์โดยเครื่องพิมพ์ (Printer) ที่ต้องอาศัยการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางเพื่อผลิตชิ้นงานจากนั้นเมื่อเข้ายุค 1980 ได้เริ่มมีการพัฒนาการพิมพ์อีกครั้งโดยเรียกเทคโนโลยีนี้ว่า “การพิมพ์สามมิติ” (3D Printing) ซึ่งในยุคนี้เป็นเพียงชื่อเรียกของเครื่องจักรกลตัวหนึ่งที่มีหลักการในการขึ้นรูปโลหะผ่านการควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ต่อมาในปี 1984 บริษัทผู้พัฒนาระบบสามมิติ Chuck Hell ได้คิดค้นเทคโนโลยีที่เรียกว่า Rapid Prototype หรือการสร้างต้นแบบรวดเร็วมาใช้ในงานผลิตส่วนประกอบหรืออะไหล่ในงานอุตสาหกรรมหนักอาศัยกระบวนการพิมพ์ชิ้นงานแบบ Stereolithography (SLA) หรือการแปรคุณสมบัติของเหลวในกลุ่มโฟโต้โพลิเมอร์ ได้แก่ ยาง พลาสติก โลหะ และเงิน ให้กลายเป็นของแข็งด้วยการฉายแสงอัลตราไวโอเล็ต หลังจากนั้นเทคโนโลยี

การพิมพ์แบบสามมิติก็พัฒนาขึ้นมาเรื่อย ๆ จนมีวิธีเทคนิคที่ซับซ้อนพร้อมกับมีบทบาทมากขึ้นในหลาย ๆ ด้านและถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายไม่ว่าจะเป็นทางการศึกษาอุตสาหกรรมด้านการออกแบบ อุตสาหกรรมยานยนต์ งานด้านวิศวกรรม การแพทย์และทันตกรรม แพชั่นเครื่องประดับ ไปจนถึงวิทยาการอวกาศและการบิน และอีกมากมาย อีกทั้งยังมีเทคนิคและวิธีการพิมพ์แบบสามมิติเพิ่มมากขึ้นเพิ่มให้เหมาะกับชิ้นงานและชนิดของวัสดุที่ต้องการขึ้นในรูปแบบกระบวนการพิมพ์สามมิติอีกด้วย

อย่างไรก็ดี ในทุกวันนี้การพิมพ์แบบสามมิติถูกพัฒนาเทคนิคให้สามารถผลิตชิ้นงานที่มีความประณีตซับซ้อนด้วยการเชื่อมโยงระบบในการทำงานร่วมกับคอมพิวเตอร์ในการประมวลผลความละเอียดของวัตถุต้นแบบ ดังนั้นจึงต้องใช้งานคู่กับอุปกรณ์สแกนภาพด้วย โดยอุปกรณ์สแกนภาพจะทำการประมวลภาพพิมพ์เขียวของวัตถุที่ต้องการพิมพ์ในรูปแบบไฟล์ CAD (Computer Aided Design) หรือไฟล์ 3D Scanner หรือจะใช้วิธีเขียนรูปร่างสามมิติจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภท CAD/ CAM ก็ได้ จากนั้นโอนถ่ายรายละเอียดข้อมูลไปยังเครื่องพิมพ์สามมิติให้ทำการบันทึกรายละเอียดของภาพไว้ เมื่อเครื่องเริ่มเข้าสู่กระบวนการพิมพ์แล้วจะทำการก่อชิ้นงานจากชั้นล่างสุดจนครบองค์ประกอบตามแบบ สำหรับเวลาในการพิมพ์รูปก็ขึ้นอยู่กับความซับซ้อนของต้นแบบและความเร็วของเครื่องพิมพ์ แต่ในปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตียังไม่หยุดเพียงเท่านั้น ยังคงมีการคิดค้นและพัฒนาในตัวเครื่องพิมพ์สามมิติจากขนาดใหญ่ที่ใช้อยู่เพียงแคในโรงงานอุตสาหกรรม จนมีขนาดเล็กที่สามารถใช้ได้ในครัวเรือนและเป็นปากกาที่สามารถจะพกพาได้เพื่อสะดวกในการใช้งานมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาของเครื่องพิมพ์สามมิติพัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุคปัจจุบันมีสิ่งประดิษฐ์ใหม่มากมายที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีนี้ ถือเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในด้านอุตสาหกรรมเป็นอย่างมาก แต่ในทางกลับกันก็อาจจะก่อให้เกิดปัญหาในด้านการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเช่นกัน

### 2.1.1 ความเป็นมาของเครื่องพิมพ์สามมิติ

ในปี ค.ศ. 1455 ทางฝั่งทวีปยุโรปโดยนายโยฮัน กูเตนเบิร์ก ช่างเหล็กและนักประดิษฐ์ชาวเยอรมัน ได้ประดิษฐ์ตัวพิมพ์โลหะผสมได้สำเร็จ จึงได้รับการยกย่องว่าเป็น “บิดาแห่งการพิมพ์” โดยได้พัฒนากรรมวิธีในการพิมพ์และเครื่องพิมพ์ให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งเครื่องพิมพ์ในยุคสมัยแรกจะอยู่ในรูปแบบของการเป็น “เครื่องเรียงไลโนไทป์” (Linotype) ที่จะทำการเรียงทีละบรรทัดนิยมใช้งานสำหรับทำแม่พิมพ์ของหนังสือพิมพ์ และ “เครื่องเรียงโมนอไทป์” (Monotype) ที่จะทำการเรียงออกมาเป็นตัวต่อกันเป็นบรรทัด หลังจากนั้นในปี ค.ศ. 1898 ได้มีการประดิษฐ์เครื่องเรียงพิมพ์ด้วยแสงขึ้น เครื่องเรียงพิมพ์ดังกล่าวเหล่านี้ได้ถูกพัฒนาจนกลายมาเป็นเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสองมิติ

ภาพที่ 2.1: เครื่องพิมพ์แบบสองมิติ



ที่มา: Chaffin, B. (2013). *Apple updates drivers for Canon inkjet printers & scanners*. Retrieved from <http://www.macobserver.com/tmo/article/apple-updates-drivers-for-canon-inkjet-printers-scanners>.

เทคโนโลยีการพิมพ์แบบ 2 มิติ เป็นเทคโนโลยีการพิมพ์โดยเครื่องพิมพ์ (Printer) ที่ต้องอาศัยการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เครื่องพิมพ์ดังกล่าวแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1) เครื่องพิมพ์ดอตแมทริกซ์ (Dot Matrix Printer) เป็นเครื่องพิมพ์ที่ทำงานโดยการสร้างจุดลงบนกระดาษโดยมีหัวพิมพ์ลักษณะเป็นหัวเข็มทำงานด้วยการกระแทกเข็มผ่านผ้าหมึกลงบนกระดาษ อันจะทำให้เกิดจุดมากมายประกอบกันเป็นรูปขึ้นมา เครื่องพิมพ์ประเภทนี้เป็นที่นิยมแพร่หลายกันอย่างมาก<sup>1</sup> นับได้ว่าเป็นเครื่องพิมพ์รุ่นแรก ๆ นับตั้งแต่มีการปฏิวัติอุตสาหกรรม โดยที่ปัจจุบันเครื่องพิมพ์ชนิดนี้ยังคงมีใช้อยู่ตามสถานที่ราชการ

2) เครื่องพิมพ์แบบพ่นหมึก (Ink - Jet Printer) เป็นเครื่องพิมพ์ที่พ่นหมึกหยดเล็ก ๆ ไปที่กระดาษแต่ละจุดจะอยู่ในตำแหน่งที่เมื่อประกอบกันแล้วจะปรากฏเป็นตัวอักษรหรือรูปภาพขึ้น การพิมพ์ในลักษณะนี้จะให้คุณภาพดีกว่าการพิมพ์แบบดอตแมทริกซ์ เนื่องจากพิมพ์ได้รวดเร็ว เสียงไม่ดังและคมชัดกว่า ปัจจุบันยังพบเห็นได้ทั่วไป

3) เครื่องพิมพ์เลเซอร์ (Laser Printer) เป็นเครื่องพิมพ์ที่อาศัยเทคโนโลยีไฟฟ้าสถิตย์แบบเดียวกันกับเครื่องถ่ายภาพเอกซเรย์โดยลำแสงจากไดโอดเลเซอร์จะฉายไปยังกระจกหมุน เพื่อสะท้อนไปยังลูกกลิ้งไวแสง ซึ่งจะปรับตามสัญญาณภาพหรือตัวอักษรที่ได้รับจากคอมพิวเตอร์และกวาดตามแนว

<sup>1</sup> เครื่องพิมพ์ดอตแมทริกซ์ [Online], 12 สิงหาคม 2558. แหล่งที่มา <http://programsdd.com/2014/01/07/dot-matrix-printer/>.

ยาวของลูกกลิ้งอย่างรวดเร็ว สารเคลือบที่อยู่บนลูกกลิ้งจะไปทำปฏิกิริยากับแสงแล้วเปลี่ยนเป็นประจุไฟฟ้าสถิตย์ ซึ่งทำให้ผงหมึกเกาะติดกับพื้นที่ที่มีประจุเมื่อกระดาษพิมพ์หมุนผ่านลูกกลิ้ง ความร้อนจะทำให้ผงหมึกหลอมละลายติดกับกระดาษได้ภาพหรือตัวอักษร

4) พล็อตเตอร์ (Plotter) เป็นเครื่องพิมพ์ชนิดที่ใช้ปากกาในการเขียนข้อมูลต่าง ๆ ลงบนกระดาษที่ถูกผลิตขึ้นมาใช้สำหรับเครื่องพิมพ์ชนิดนี้โดยเฉพาะซึ่งเครื่องพิมพ์ชนิดนี้นิยมใช้สำหรับการเขียนแบบทางวิศวกรรมและงานตกแต่งภายในเครื่องพิมพ์ชนิดนี้ทำงานโดยใช้วิธีเลื่อนกระดาษสามารถพิมพ์สีได้ไม่ว่าจะแบบเลเซอร์หรือหมึกพันดลับหมึกที่ใช้ในชั้นพื้นฐาน โดยมากจะมีทั้งหมดสี่สีหลัก แต่ละสีก็ต่างสีกัน โดยสีที่มีคือ ดำ เหลือง ฟ้า (Cyan) สีม่วงแดงเข้ม (Magenta) ตัวเครื่องก็จะทำการประมวลผลในการผสมสีให้ได้สีออกมาตามภาพหรือเอกสารแบบสีที่ถูกผู้ใช้งานสั่งให้พิมพ์ออกมา

อย่างไรก็ดี เครื่องพิมพ์ทั้ง 4 ประเภทดังกล่าวทั้งหมดเป็นเทคโนโลยีการพิมพ์แบบ 2 มิติ หรือ 2D Printing อาทิเช่น เป็นการใช้นโยบายการพิมพ์แบบออฟเซ็ท (Offset Printing), เทคโนโลยีการพิมพ์แบบเลตเตอร์เพรสส์ (Letterpress Printing), เทคโนโลยีการพิมพ์แบบซิลค์สกรีน (Silkscreen Printing) และเทคโนโลยีการพิมพ์แบบดิจิทัล (Digital Printing)<sup>2</sup> เป็นต้น

ภาพที่ 2.2: เครื่องพิมพ์แบบสามมิติ



ที่มา: Williams-Alvarez, J. (2014). *What you need to know about 3D printing*.

Retrieved from <http://www.engadget.com/2014/06/23/3d-printing-explainer/>.

<sup>2</sup> เทคโนโลยีการพิมพ์แบบ 2 มิติ (2D Printing) [Online], 12 สิงหาคม 2558. แหล่งที่มา <http://strategic-man.com/articles/detail/42#.Vc7G5fntmko>.

สำหรับการพัฒนาเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติที่เรียกกันว่า “3D Printing” นั้นเกิดขึ้นเมื่อประมาณ 30 ปี ก่อนนี้หรือช่วง ค.ศ. 1980-1990 ในช่วงนั้นเป็นช่วงที่เครื่องจักรที่ควบคุมภาษาคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกว่า Computer Numerical Control (CNC) มีใช้กันมาได้ช่วงระยะเวลาหนึ่งแล้ว และช่วงนั้นเป็นช่วงที่มีการขยายตัวของอุตสาหกรรมเป็นอย่างมาก ประกอบกับการที่ภาคขนส่งและโทรคมนาคมของโลก มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วมากจนเราเริ่มเรียกยุคนั้นว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” ยุคที่สินค้าไม่ได้เป็นแค่สินค้าที่มีจำหน่ายเฉพาะในภูมิภาคของตน (Region Product) แต่กลับกลายเป็นสินค้าที่คนทั้งโลกสามารถจำหน่ายได้ (Global Product) ด้วยเหตุนี้เองทำให้การแข่งขันของแต่ละอุตสาหกรรมเป็นไปอย่างเข้มข้นสินค้าที่เคยมีเพียงไม่กี่รูปแบบค่อย ๆ ถูกพัฒนาให้มีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อสอดคล้องกับการแข่งขันในระดับโลกและถึงจุดนี้ที่อุตสาหกรรมเริ่มพบปัญหาด้านการผลิตกัน ทั้งในเรื่องของการพัฒนาสินค้าล่าช้าการเกิดข้อผิดพลาดทางการผลิต การผลิตสินค้าที่ไม่ตอบโจทย์ผู้บริโภคและต้นทุนในการวิจัยผลิตภัณฑ์ที่สูง ซึ่งนักเศรษฐศาสตร์อุตสาหกรรมได้วิเคราะห์ว่า “ปัญหาพวกนี้จะน้อยลงได้หากผู้ประกอบการมีการทำแบบจำลองหรือ โมเดลต้นแบบที่มีความใกล้เคียงกับสินค้าจริงมากที่สุดเพื่อที่จะรู้ถึงข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากการใช้งานแล้วรวมถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับกระบวนการผลิตอีกด้วย” ดังนั้น จึงมีความพยายามคิดค้นเทคโนโลยีใหม่ ๆ ขึ้นเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค

เครื่องพิมพ์แบบสามมิติถูกสร้างขึ้นช่วงปลายคริสต์ทศวรรษที่ 19 (ประมาณปี ค.ศ. 1984) โดย Charles W. (Chuck) Hull เป็นผู้ออกแบบเครื่องพิมพ์แบบสามมิติให้กับบริษัท 3D Systems Corporation (Charles Hull เป็นนักประดิษฐ์เครื่องพิมพ์แบบสามมิติที่ทันสมัยและเป็นผู้ริเริ่มเทคโนโลยีมาตรฐาน de Facto) โดยเครื่องพิมพ์สามมิตินี้ถูกตั้งชื่อว่า Stereolithographic 3-D Printer หลังจากนั้นเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติก็พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ มีเทคนิควิธีการที่ซับซ้อนขึ้นพร้อมกับมีบทบาทมากขึ้นในหลาย ๆ สายงาน อีกทั้งยังมีเทคนิคและวิธีการพิมพ์แบบสามมิติเพิ่มมากขึ้นเพื่อให้เหมาะกับชิ้นงานและชนิดของวัสดุที่ต้องการขึ้นรูป ตัวอย่างของเทคนิคที่ใช้ในการขึ้นรูปวัสดุ<sup>3</sup> ซึ่งเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้ทำชิ้นงานต้นแบบถูกเรียกรวม ๆ กันว่า Solid Freeform Fabrication หรือ SFF ซึ่งก็เป็นการนำวัสดุเช่น พลาสติก เรซิน โลหะ มาขึ้นรูปในลักษณะของการทับตัวกันเป็นชั้น ๆ จากล่างขึ้นบนจนได้เป็นรูปทรงที่ใกล้เคียงกับของจริง ซึ่งนั่นทำให้เราได้มาซึ่งการทดสอบแบบ Ergonomics Test เพื่อให้ได้รับรู้ถึงข้อผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นเมื่อใช้งานผลิตภัณฑ์ อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีการทำต้นแบบในยุคนี้ยังมีข้อจำกัดทางด้านวัสดุอยู่เยอะ ทั้งในแง่ของ Mass Property และ Material Property, Actual Geometry จึงทำให้ต้องมีการใช้ซอฟต์แวร์ประเภท

<sup>3</sup> เทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติ 3D printing [Online], 12 สิงหาคม 2558, แหล่งที่มา <http://www.vcharkarn.com/varticle/57825>.

Simulation ส่วนอีกด้านทางฝั่งผู้พัฒนาเทคโนโลยีที่ใช้ในการทำชิ้นงานต้นแบบหรือ Solid Freeform Fabrication (SFF) ในขณะนั้นก็ได้มีการพัฒนาในส่วนของเครื่องจักรที่ชื่อว่า Rapid Prototyping ให้ออกมาตอบโจทย์ทางกลุ่มอุตสาหกรรมให้ดียิ่งขึ้น โดยตอนนั้นมีเพียงไม่กี่กลุ่มบริษัทที่จะเข้ามาวิจัยและพัฒนาด้านการทำชิ้นงานต้นแบบที่จะเห็นได้ว่าเป็นรุ่นแรก ๆ ก็คงจะมีแค่สองถึงสามกลุ่มใหญ่ ๆ ซึ่งต่างก็มีเทคโนโลยี ที่แตกต่างกันออกไปตามความถนัดแต่ก็มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือการพัฒนาศักยภาพของอุตสาหกรรมด้วยเทคโนโลยี<sup>4</sup>

ทั้งนี้ความแตกต่างในการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างงานสองมิติและงานสามมิติ ดังนี้

#### 1) ด้านลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์เป็นงานที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ทางความคิด (Creative Ideas) ซึ่งต้องมีการแสดงความคิดนั้นออกมา (Expression of Idea) โดยต้องเป็นงานที่มาจากความคิดริเริ่มของตนเอง (Originality) ตามที่กฎหมายกำหนดไว้ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยกำหนดงานที่จะได้รับความคุ้มครองไว้ด้วยกัน 9 ประเภท ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคแรก

อย่างไรก็ตาม งานที่เกี่ยวข้องกับรูปทรงนั้น ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จัดอยู่ในประเภทศิลปกรรม ได้แก่ จิตรกรรมและประติมากรรม ซึ่งแต่ดั้งเดิมจิตรกรรมเป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการวาด ระบายสี เพื่อให้เกิดภาพมุมมองในลักษณะสองมิติ (Two Dimension) เช่น ภาพวาด ภาพเขียน เป็นต้น แต่ในปัจจุบันได้อาศัยคอมพิวเตอร์ในการสร้างงานจิตรกรรมให้ปรากฏออกมาในรูปแบบสามมิติ (Three Dimension) ที่ประกอบเป็นส่วนที่เรียกว่า “รูปทรง” กล่าวคือ มีความกว้าง ความยาวและความลึก ตัวอย่างเช่น โมเดลการ์ตูนที่สร้างขึ้นจากภาพวาด ในขณะที่งานประติมากรรมตามคำนิยามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อธิบายไว้ว่า เป็นงานสร้างสรรค์รูปทรงเกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้ จึงมีลักษณะที่เป็นงานในรูปแบบ 3 มิติ อยู่แล้ว ตัวอย่างเช่น ภาพงานปั้น

เพราะฉะนั้น จะเห็นได้ว่างานที่เกิดขึ้นจากเครื่องพิมพ์สามมิติ ในส่วนที่เป็นงานลิขสิทธิ์จะจัดอยู่ในงานศิลปกรรม โดยเฉพาะชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากเครื่องพิมพ์ดังกล่าวจะปรากฏออกมาอยู่ในรูปแบบของรูปทรง ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองในรูปแบบของงานประติมากรรม แต่ถ้าเป็นงานประเภทจิตรกรรมที่ถูกสร้างขึ้นโดยเครื่องพิมพ์สามมิติจะถือว่าเป็นงานที่เกิดขึ้นจากการดัดแปลงงานจิตรกรรมเพราะเป็นการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่ ถ้าไม่ได้รับอนุญาตก็เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

<sup>4</sup> ชัยวัฒน์ พฤตพิงศ์พิบูลย์, จากต้นสู่อากาศของ 3D Printer (ตอน 1) [Online], 12 มิถุนายน 2558. แหล่งที่มา <http://www.siam3dprinter.com/จากต้นสู่อากาศของ-3d-printer-ตอน-1>.

ต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ตามมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537  
กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของตนได้

## 2) ด้านสิทธิบัตร

สิ่งที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตร แบ่งออกเป็น 2 กรณี คือ (1) สิทธิบัตรการประดิษฐ์ และ (2) สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเครื่องพิมพ์สามมิติ

มักจะอยู่ในรูปแบบของการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) โดยเป็นการสร้างสรรค์ด้วยการออกแบบอันเกี่ยวกับรูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือองค์ประกอบของลวดลายหรือสีของผลิตภัณฑ์ เนื่องด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์จะเน้นไปที่ด้านความสวยงามเป็นหลัก ได้แก่ รูปร่าง รูปทรง หรือสีของวัตถุ ทั้งนี้แบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง รูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือองค์ประกอบของลวดลาย หรือสีของผลิตภัณฑ์ อันมีลักษณะพิเศษสำหรับผลิตภัณฑ์ การที่จะได้รับความคุ้มครองในเรื่องของการออกแบบผลิตภัณฑ์ ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่ออุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรมและต้องไม่ใช่การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ต้องห้าม ซึ่งเมื่อเป็นไปตามหลักเกณฑ์ดังกล่าวนี้แล้วงานนั้นก็จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตร

อย่างไรก็ตาม การออกแบบผลิตภัณฑ์มีความคาบเกี่ยวกันกับศิลปกรรม กล่าวคือ การออกแบบผลิตภัณฑ์เกิดขึ้นจากการวาดภาพหรือการร่างภาพลักษณะรูปทรงสัณฐานของวัตถุ ซึ่งภาพวาดหรือภาพร่างเป็นงานที่อยู่ในรูปแบบศิลปกรรม ด้วยเหตุนี้สิทธิในการออกแบบผลิตภัณฑ์จึงเป็นการคาบเกี่ยวกับงานศิลปกรรมได้

ดังนั้น เครื่องพิมพ์สามมิติเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดชิ้นงานในรูปแบบของรูปร่าง รูปทรง เพราะฉะนั้นถ้ามีผลิตชิ้นงานขึ้นมาดังกล่าวย่อมไม่ได้รับว่าเป็นการออกผลิตภัณฑ์ใหม่ อีกทั้งยังเป็นการละเมิดต่อสิทธิของผู้ทรงสิทธิบัตร เนื่องจากเป็นการกระทำที่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ของผู้ทรงสิทธิบัตร

## 3) เครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าในอดีตได้รับความคุ้มครองอยู่ในรูปแบบของ “เครื่องหมาย” ตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 มาตรา 4 กล่าวคือ เป็นประเภทยภาพถ่าย ภาพวาด ภาพประดิษฐ์ ตรา ชื่อ คำ ข้อความ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องหมายที่อยู่ในรูปแบบของ 2 มิติ อันมีลักษณะเป็นรูปร่าง ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายการค้าไนกี้ เครื่องหมายการค้าโคคาโคล่า เครื่องหมายการค้ารูปสิงค์ หรือช้าง เป็นต้น

แต่ทั้งนี้ เครื่องหมายการค้าจากที่เคยอยู่ในรูปแบบของ 2 มิติ กลับกลายมาเป็นแบบ 3 มิติ กล่าวคือ มีความ กว้าง ยาว ลึก ประกอบกันเป็นรูปทรงขึ้นมาโดยที่เครื่องหมายที่เป็นรูปทรงในปัจจุบันสามารถนำมาจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าเพื่อขอรับความคุ้มครองได้ ตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 มาตรา 4 ซึ่งเครื่องหมายการค้าเหล่านี้ เช่น รูปทรงของขวดโคคาโคล่า รูปทรงของปากกา รูปทรงของไฟแช็ค เป็นต้น ในขณะที่เดียวกันยังหมายความรวมถึงสิ่งอื่นใดที่สามารถเป็นรูปทรงได้



## 2.1.2 รูปแบบและขั้นตอนการพิมพ์ของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

ในขั้นตอนการพิมพ์สามมิตินี้จะใช้เครื่องพิมพ์แบบสามมิติเป็นตัวขึ้นรูปชิ้นงานและเป็นตัวควบคุมการพิมพ์โดยมีส่วนประกอบดังนี้

1) ขั้นตอนของการพิมพ์สามมิติ ประกอบไปด้วย 4 ส่วนสำคัญ<sup>5</sup> ได้แก่

1.1) เครื่องพิมพ์สามมิติ (3D Printing)

1.2) วัสดุที่ใช้ในการพิมพ์ เช่น พลาสติก เรซิน สแตนเลส โพลีเมอร์ ฯลฯ

1.3) โปรแกรมสำหรับควบคุมเครื่องพิมพ์ (Slicer)

1.4) แบบพิมพ์สามมิติ (มักใช้สกุลไฟล์.STL) ซึ่งอาจได้จากการสแกนวัสดุชิ้นงานแบบสามมิติด้วยเครื่องสแกนสามมิติ (3D Scanner) หรือการดาวน์โหลดจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภท CAD/ CAM ซึ่งอาจจะหาได้จากอินเทอร์เน็ต

2) รูปแบบการสร้างชิ้นงานของเครื่องพิมพ์สามมิติ

ในปี ค.ศ. 2011 เริ่มมีการเปิดตัวจำหน่ายเครื่องพิมพ์สามมิติที่ใช้เทคนิคการสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็ว (Rapid Prototype) ออกมานับเป็นการสร้างปรากฏการณ์ใหม่แก่วงการสร้างโมเดลต้นแบบจากนั้นมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีการผลิตเครื่องพิมพ์แบบสามมิติออกมาจำหน่ายหลายรุ่น หลายราคา ซึ่งเทคนิคการสร้างชิ้นงานของเครื่องพิมพ์แบบสามมิติสรุปได้ 3 วิธีดังนี้

2.1) การใช้โพลีเมอร์ชนิดไวแสงในการขึ้นรูปชิ้นงาน (Photo Polymerization)

ภาพที่ 2.3: เครื่องทำระบบลาดเรซิน (SLA หรือ DLP)



ที่มา: จณิสตา จิตอารี. (2558). เครื่อง 3D Printer คืออะไร?. สืบค้นจาก <http://janissatacartoon.blogspot.com/2015/07/3d-printer-3d-printer-rapid-prototype.html>.

<sup>5</sup> อรรยา สิงห์สงบ, “ความท้าทายของเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติ (3D Printing) ต่อการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา”, วารสารทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ, (2557): 173.

กล่าวคือ การใช้โฟลิเมอร์เป็นเทคนิคที่ใช้แสงเพื่อขึ้นรูปจากวัสดุของเหลวให้กลายเป็นของแข็ง โดยใช้เทคนิคการขึ้นรูปขึ้นงานแบบ Stereolithography Apparatus (SLA) ที่คิดค้นโดย Chuck Hull จาก 3D Systems หลักการคือใช้วัสดุประเภทโฟลิเมอร์เหลวที่สามารถแข็งตัวได้ เมื่อถูกกระตุ้นจากการฉายแสงอัลตราไวโอเล็ตหรือ UV (Ultra Violet) จาก UV เลเซอร์ โดยมีกะบะใส่เรซินเหลวและมีระบบควบคุมให้ยกขึ้นและเคลื่อนที่ในแนวตั้ง เพื่อสร้างชิ้นงานทีละชั้นจากล่างขึ้นบน แล้วสแกนยิงแสง UV เลเซอร์ในแนวราบ เพื่อเปลี่ยนให้โฟลิเมอร์เหลวชนิดไวต่อแสงเป็นของแข็งตามตำแหน่งที่ต้องการ โดยชิ้นงานที่มีส่วนโค้งเว้าหรือมีรูปทรงที่แปลก ๆ หรือมีความละเอียดซับซ้อนมาก อาจจะต้องสร้างส่วนที่ใช้ค้ำยันและรองรับเรียกว่า ซัพพอร์ต (Support) ขึ้นมาพร้อม ๆ กับชิ้นงาน เมื่อขึ้นรูปชิ้นงานเสร็จก็ตัดส่วนซัพพอร์ตนี้ออกไป ความแข็งแรงของวัสดุที่ขึ้นรูปด้วยเทคนิคนี้จะมีในระดับหนึ่งพอ ๆ กับพลาสติกทั่วไป ตัวชิ้นงานที่ได้มีความละเอียดเรียบในระดับหนึ่งตรงตามที่ได้ออกแบบไว้ในโปรแกรมวาดแบบสามมิติและยังสามารถสร้างชิ้นส่วนกลไกต่าง ๆ เพื่อทดสอบการทำงานของเครื่องต้นแบบได้หรือใช้เป็นวัสดุชิ้นส่วนจริงในเครื่องมือต่าง ๆ ได้เลย

## 2.2) การใช้เลเซอร์หรือกาวในการเชื่อมผงวัสดุให้เป็นชิ้นงาน (Granular Materials)

ภาพที่ 2.4: เครื่องทำระบบหลอมผงพลาสติก ผงโลหะและเซรามิก (SLS)



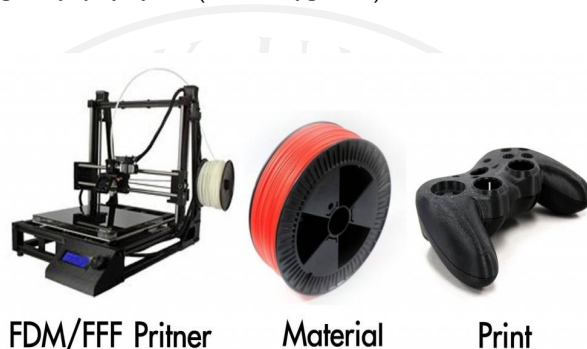
ที่มา: จณิสตา จิตอารี. (2558). เครื่อง 3D Printer คืออะไร?. สืบค้นจาก <http://janissatacartoon.blogspot.com/2015/07/3d-printer-3d-printer-rapid-prototype.html>.

การใช้เลเซอร์เป็นเทคนิคที่ใช้วัสดุที่เป็นผงเล็ก ๆ เมื่อได้รับความร้อนแล้วแข็งตัวจะเรียกเทคนิคนี้ว่า Selective Laser Sintering (SLS) โดยส่วนมากใช้วัสดุที่เป็นผงพลาสติก เนื่องจากมีจุดหลอมเหลวต่ำ ขึ้นรูปได้ง่าย ใช้ความร้อนจากเลเซอร์ที่ฉายไปยังตำแหน่งที่เป็นส่วนหน้าตัดขวางของชิ้นงานทำให้ผงพลาสติกเล็ก ๆ รอบบริเวณที่ถูกฉายแสงเลเซอร์นี้หลอมละลายและยึดเกาะกัน โดยยึดเกาะกับชั้นที่อยู่ก่อนหน้าด้วย เพื่อให้เกิดเป็นโครงร่างรูปทรงสามมิติขึ้นมาจากการเลื่อนแผ่นใส่ผง

พลาสติกลงเล็กน้อยในแนวตั้ง จากนั้นจะกวาดผงพลาสติกมาคลุมทับส่วนที่ให้ความร้อนไปแล้วทำการฉายแสงเลเซอร์ใหม่จะวนทำกระบวนการนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบทั้งรูปทรงที่ได้เขียนแบบไว้ จากนั้นผงพลาสติกส่วนอื่นที่ไม่โดนความร้อนจากเลเซอร์จะถูกลมเป่าออกไปเหลือเพียงชิ้นงานที่หลอมละลายแล้วแข็งตัวเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์เทคนิคนี้ใช้เวลามากในการขึ้นรูปชิ้นงานผิววัสดุจะหยาบและความแข็งแรงจะน้อยกว่าวัสดุที่ขึ้นรูปด้วยวิธี Stereolithography

### 2.3) การใช้พลาสติกร้อนเรียงตัวขึ้นเป็นชิ้นงาน (Extrusion Processes)

ภาพที่ 2.5: เครื่องระบบฉีดเส้นพลาสติก (FDM หรือ FFF)



ที่มา: จณิสตา จิตอารี. (2558). เครื่อง 3D Printer คืออะไร?. สืบค้นจาก <http://janissatacartoon.blogspot.com/2015/07/3d-printer-3d-printer-rapid-prototype.html>.

การใช้พลาสติกร้อนเป็นวิธีที่นิยมและมีการพัฒนากันมากที่สุด เนื่องจากวัสดุที่ใช้ในการขึ้นรูปมีหลากหลายราคาไม่แพงมีการพัฒนาชุดควบคุมและซอฟต์แวร์ในแบบโอเพ่นซอร์ส เทคนิคนี้ใช้เส้นพลาสติกมาผ่านหัวที่ให้ความร้อนจนพลาสติกละลายเป็นของเหลวแล้วฉีดหรือโรยเรียงเป็นชั้น ๆ เรียกเทคนิคการขึ้นรูปแบบนี้ว่า Fused Deposition Modeling หรือ FDM โดยมีการฉีดส่วนรองรับสำหรับรูปทรงที่โค้งงอหรือมีความซับซ้อน เพื่อเพิ่มความแข็งแรงไม่ให้ล้มระหว่างการขึ้นรูปชิ้นงาน เมื่อขึ้นรูปเสร็จแล้วก็จะตัดออกได้ในภายหลังชิ้นงานที่ขึ้นรูปด้วยเทคนิคนี้จะมีผิวชิ้นงานที่ไม่เรียบมีลักษณะเป็นชั้น ๆ เนื่องจากขึ้นรูปด้วยการเรียงตัวเชื่อมติดกันของเส้นพลาสติกขนาดเล็กมาก ๆ ความแข็งแรงของชิ้นงานที่ขึ้นรูปด้วยวิธีนี้ขึ้นอยู่กับวัสดุของเส้นพลาสติกที่นำมาใช้ซึ่งก็คือ ABS และ PLA โดย ABS มีความแข็งแรงมากกว่า PLA แต่ PLA ปลอดภัยไม่ไวไฟและไม่มีการปนเปื้อนในขณะขึ้นรูปชิ้นงานเนื่องจาก PLA ทำมาจากวัสดุธรรมชาติไม่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม

จะเห็นได้ว่าความหลากหลายของเทคนิคการพิมพ์แบบสามมิติ ทำให้เทคโนโลยีนี้สามารถสร้างรูปแบบของโมเดลได้หลากหลายจึงถูกนำไปใช้ในหลายด้านต่าง ๆ โดยการกำหนดที่ใช้ขึ้นจะขึ้นอยู่กับรูปแบบ ขนาด วัสดุ ความซับซ้อนและจำนวนชิ้นงานที่ผลิตซึ่งเป็นการนำเอาเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติมาใช้ในงานในด้านต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ด้านการสร้างต้นแบบและผลิตเครื่องประดับ, รองเท้า, สถาปัตยกรรมและการก่อสร้าง, อุตสาหกรรมยานยนต์, การบินและอวกาศ, ทันตกรรม และการแพทย์, การศึกษาระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์, วิศวกรรมโยธา, ด้านการทหาร และสาขาอื่น ๆ เป็นต้น อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติเหล่านี้ก็ไม่ใช่เรื่องใหม่มากนักเพราะได้มีการใช้ในแวดวงอุตสาหกรรมอยู่บ้างแล้ว แต่เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติกลับมาเป็นที่จับตามองอีกครั้งก็เพราะมีการพัฒนาเครื่องพิมพ์สามมิติ (3D Printer) ให้มีคุณภาพสูงยิ่งขึ้นมีทั้งเครื่องพิมพ์ขนาดใหญ่ เล็ก และหลายรูปแบบ ทั้งนี้ยังมีการพัฒนา 3D Printer ที่ใช้กันอยู่ในโรงงานอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ให้เข้าสู่ผู้ใช้ในระดับครัวเรือนมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติสามารถตอบโจทย์ให้กับแวดวงอุตสาหกรรมต่าง ๆ และถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายในหลายด้านของชีวิตประจำวันจะได้อีกในหัวข้อถัดไป

### 2.1.3 บทบาทของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในอุตสาหกรรมและชีวิตประจำวัน

ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้มีการพัฒนาคิดค้นสิ่งต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกสบายต่อการดำรงชีวิตอย่างมากมาย เราปฏิเสธไม่ได้ว่าเทคโนโลยีได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันที่เราเข้ามาเสริมปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิตได้เป็นอย่างดี แต่คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยสนใจว่าจะได้อะไรจากการใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและมีคนจำนวนไม่น้อยมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวทั้งที่ในความจริงแล้ววิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญมากในการแก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่จะกล่าวถึงก็คือเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีสามมิติได้เข้ามามีบทบาทมากมายเกี่ยวกับใช้ชีวิตของมนุษย์เราโดยทั่วไปเพิ่มมากขึ้นจากอดีต หลังมีการพัฒนาเทคโนโลยีจากการพิมพ์แบบสองมิติมาเป็นเทคโนโลยีสามมิติที่สามารถเห็นรูปร่างรูปทรงได้และสามารถช่วยเหลือการทำงานให้ง่ายและรวดเร็วมากยิ่งขึ้นรวมไปถึงมีส่วนในการยกระดับคุณภาพการทำงานให้ดียิ่งขึ้นไม่ว่าจะเป็นด้านการเขียนแบบเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีของวัสดุรวมไปถึงการผลิตและวิธีการผลิตในรูปแบบต่าง ๆ จากนวัตกรรมนี้เป็นการสร้างโมเดลเสมือนจริงหรือการขึ้นรูปชิ้นงานที่สร้างโดยเครื่องพิมพ์สามมิติ กำลังมาและตอบโจทย์ในแทบทุกวงการตั้งแต่กลุ่มอาหาร การแพทย์และทันตกรรม วงการแฟชั่น อุตสาหกรรมการออกแบบ อุตสาหกรรมยานยนต์ การบินและอวกาศ ไปจนถึงวงการก่อสร้างและงานสถาปัตยกรรม ซึ่งวัสดุก็มีให้เลือกใช้หลากหลาย ตั้งแต่พลาสติก โลหะ เซรามิก แก้ว ยาง เป็นต้น ซึ่งเป็นที่จับตามองเป็นอย่างมากถึงการพัฒนาเครื่องพิมพ์สามมิติ (3D Printer) ให้เข้าสู่ผู้ใช้ในระดับครัวเรือนมากขึ้น และสามารถตอบโจทย์ให้กับแวดวงต่าง ๆ ทำให้ถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายในหลายด้านของ

ชีวิตประจำวันผู้เขียนจึงขอยกตัวอย่างรูปภาพและอธิบายให้ได้ทราบถึงเทคโนโลยีสามมิติที่มีอยู่สิ่งรอบตัวดังที่จะกล่าวต่อไป

#### ก) เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติอุตสาหกรรมอาหาร

การพิมพ์นอกจากจะสามารถพิมพ์อาหารให้เป็นลวดลายตามใจ เช่น แพนเค้กกรุบสัตรียังสามารถขึ้นรูปเป็นสามมิติได้เช่นกัน เช่น ช็อกโกแลตรูปทรงดอกกุหลาบ นอกจากนี้การพิมพ์อาหารเพื่อสุขภาพที่สามารถปลูกและกินได้ในชุดเดียวโดยใช้เครื่องพิมพ์สามมิติ

ภาพที่ 2.6: ช็อกโกแลตรูปทรงดอกกุหลาบ



ที่มา: นิชกานต์ ตั้งขจรศาสตร์. (2558). การทำช็อกโกแลตรูปดอกกุหลาบด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติ. สืบค้นจาก [http://nitchakan571610093.blogspot.com/2015\\_07\\_01\\_archive.html](http://nitchakan571610093.blogspot.com/2015_07_01_archive.html).

#### ข) เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติกับการทำงานของตำรวจ

ในวงการตำรวจยังได้มีการนำเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติมาใช้สร้างแบบจำลองใบหน้าของผู้ร้ายแทนการสเก็ตภาพแบบเดิมที่มีมาจากเมื่อก่อน

ภาพที่ 2.7: โมเดลแบบจำลองใบหน้าผู้ร้าย



ที่มา: คนร้ายกลุ่มโอมชินริเคียว คนสุดท้าย! โดนจับเพราะ 3D Printing !!! (2556).

สืบค้นจาก <http://www.3ders.org/articles/20130819-japanese-police-use-3d-printing-to-help-find-wanted-criminals.html>.

### ค) เทคโนโลยีสามมิติกับอุตสาหกรรมด้านการแพทย์และทันตกรรม

เทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติในการแพทย์และทันตกรรม มีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมากเพราะสามารถเชื่อมโยงกับการรักษาในหลาย ๆ ด้าน เช่น โครงร่างเพื่อการปลูกถ่ายอวัยวะของผู้ป่วยโครงร่างใบหูแทนกระดูกอ่อนเพื่อให้ร่างกายสร้างเซลล์ใหม่ขึ้นมา ห่อหุ้มเป็นใบหู ชิ้นส่วนกะโหลก ฟันเทียม ขาเทียม แขนเทียม ไปจนถึงการสร้างไตเทียมและหลอดเลือดเทียม เป็นต้น

ภาพที่ 2.8: แขนกลที่สร้างจาก 3D Printing



ที่มา: 3D Printing กับชีวิต (3D printing technology to life). (2558). สืบค้นจาก

<http://www.applicadthai.com/business/articles/3d-กับชีวิต-3d-printing-technology-life>.

ภาพที่ 2.9: ทัศนกรรมที่ผลิตโดยเครื่องพิมพ์สามมิติ

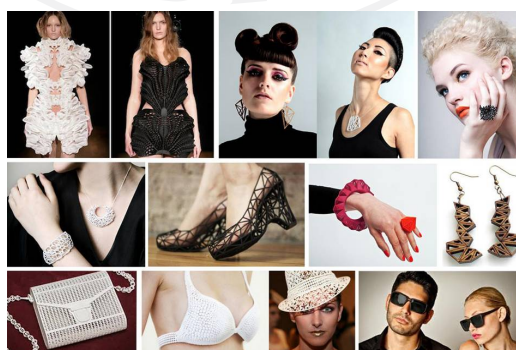


ที่มา: 3D Printing นวัตกรรมพลิกชีวิต. (2557). สืบค้นจาก <http://www.applicadthai.com/business/articles/3d-printing-นวัตกรรมพลิกชีวิต>.

### ง) เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติกับการออกแบบแฟชั่นและเครื่องประดับ

การพิมพ์สามมิติ (3D Printing) ช่วยให้การออกแบบแฟชั่นไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า รองเท้า เครื่องประดับ เป็นไปตามที่ต้องการและสามารถเพิ่มลูกเล่นเฉพาะตัวได้อย่างแตกต่าง เช่น ชุดชั้นใน ด้วยการพิมพ์จากไนลอนที่สามารถไล่ระดับตามรูปร่างโค้งเว้าของสรีระที่มีคุณสมบัติเหนียวและกันน้ำ ชุดราตรีที่ผลิตจากการพิมพ์สามมิติทั้งชุด นอกจากนี้ยังมีเครื่องประดับที่ออกแบบและสั่งพิมพ์ได้รวดเร็วทันใจรวมถึงกระเป๋าและรองเท้าที่มีให้เห็นกันมากในปัจจุบันอีกด้วย

ภาพที่ 2.10: แฟชั่นเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้า และเครื่องประดับ



ที่มา: เทคโนโลยี 3D PRINTING ในวงการต่าง ๆ ของโลก. (2558). สืบค้นจาก <http://www.scgbuildingmaterials.com/th/LivingIdea/NewBuild/เทคโนโลยี-3D-Printing-ในวงการต่างๆ-ของโลก.aspx>.

### จ) เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติกับอุตสาหกรรมการออกแบบ

เทคโนโลยีนี้มีอิทธิพลต่อนักออกแบบเป็นอย่างมากในแง่ของการขึ้นโมเดลต้นแบบ เพื่อให้ลูกค้ามองเห็นทดลองหยิบจับรวมถึงเข้าใจวิธีการใช้งานได้ง่ายขึ้นกว่าการดูภาพสามมิติในกระดาษ การทำโมเดล ที่เป็นวิธีแบบเก่า มีทั้งวิธีที่นักออกแบบเข้าสู่สตูดิโอเพื่อทำแบบเองและแบบที่เรียกว่า Rapid Prototyping คือกระบวนการทำต้นแบบผ่านโปรแกรม 3D ซึ่งสามารถขึ้นชิ้นงานได้อย่างรวดเร็วแม่นยำจึงมีบทบาทต่อวงการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ขึ้นใหม่และสามารถปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ก่อนส่งไปยังกระบวนการผลิตจริงได้ เช่น มือถือเป็นโมเดลให้ลองหยิบจับดูว่าถนัดเหมาะมือเหมาะกับการใช้งานหรือไม่ นอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์นาฬิกา แว่นตา เฟอ์นิเจอร์ รวมถึงจักรยานและอุปกรณ์เสริมต่างๆที่สามารถใช้งานได้จริงแล้วในปัจจุบัน

ภาพที่ 2.11: การออกแบบจักรยาน Trek พร้อมอุปกรณ์เสริม



ที่มา: เทคโนโลยี 3D PRINTING ในวงการต่าง ๆ ของโลก. (2558). สืบค้นจาก <http://www.scgbuildingmaterials.com/th/LivingIdea/NewBuild/เทคโนโลยี-3D-Printing-ในวงการต่างๆ-ของโลก.aspx>.

### ฉ) เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติกับอุตสาหกรรมยานยนต์

ในวงการอุตสาหกรรมยานยนต์กับเทคโนโลยีนี้เริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการออกแบบผลิตชิ้นงานต้นแบบที่รวดเร็ว มีรายละเอียดชัดเจน เพื่อช่วยในการประเมินและทดสอบชิ้นส่วนต่าง ๆ ของรถยนต์ก่อนการผลิตจริง ปัจจุบันมีรถยนต์ที่ถูกออกแบบจากโปรแกรมสามมิติและผลิตขึ้นจากการพิมพ์สามมิติได้ทุกชิ้นส่วนทั้งคัน คือ Urbee Car เป็นรถยนต์ขนาดเล็กคันแรกที่สร้างจากเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติ โดยการปริ้นต์โครงสร้างจากเครื่องพิมพ์สามมิติที่สามารถวิ่งบนถนนได้จริง



ภาพที่ 2.12: รถยนต์ Urbee Car



ที่มา: เทคโนโลยี 3D PRINTING ในวงการต่าง ๆ ของโลก. (2558). สืบค้นจาก <http://www.scgbuildingmaterials.com/th/LivingIdea/NewBuild/เทคโนโลยี-3D-Printing-ในวงการต่างๆ-ของโลก.aspx>.

### ข) เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติกับธุรกิจและอุตสาหกรรมการบินและอวกาศ

นอกจากการพิมพ์สามมิติจะผลิตชิ้นส่วนต่างๆ ของเครื่องบินได้แล้วยังมีการผลิตชิ้นส่วนของจรวดบนอวกาศเพราะการพิมพ์สามมิติสามารถผลิตเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่มีความซับซ้อนและมีน้ำหนักเบา ช่วยย่นระยะเวลาและลดต้นทุนได้อย่างมากไม่ว่าจะเป็นการสร้างจรวด การซ่อมแซมหรือสร้างชิ้นส่วนอะไหล่บางชิ้นที่บกพร่องมาทดแทนขณะเกิดเหตุขัดข้องขณะอยู่ในอวกาศได้ทันการณ์

ภาพที่ 2.13: การผลิตชิ้นส่วนของจรวดบนอวกาศ



ที่มา: เทคโนโลยี 3D PRINTING ในวงการต่าง ๆ ของโลก. (2558). สืบค้นจาก <http://www.scgbuildingmaterials.com/th/LivingIdea/NewBuild/เทคโนโลยี-3D-Printing-ในวงการต่างๆ-ของโลก.aspx>.

### ข) เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติกับงานด้านสถาปัตยกรรม (Architecture)

เป็นที่น่าจับตามองของวงการสถาปัตยกรรมกับการพิมพ์แบบสามมิติเป็นอย่างมาก เนื่องจากในปัจจุบันการพิมพ์สามมิตินอกจากจะช่วยให้การพิมพ์โมเดลจำลองให้เห็นแนวคิดการออกแบบของสถาปนิกเพื่อให้เราเข้าใจภาพรวมและพื้นที่ใช้สอยภายในบ้าน งานคอนกรีตหรือโครงการต่าง ๆ อย่างชัดเจนก่อนจะสร้างเสร็จสมบูรณ์แล้ว แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีก้าวไกลไปยังชิ้นส่วนและองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในบ้านไม่ว่าจะเป็นการขึ้นรูปส่วนประดับตกแต่งเช่นบัวเชิงผนังงาน Façade หรือ Skin ของอาคารและที่สามารถทำได้แล้วคืองานสร้างบ้านทั้งหลังที่สามารถอยู่อาศัยได้จริงจากหุ่นยนต์ภายในเวลาเพียงไม่ถึง 1 วัน

ภาพที่ 2.14: โมเดลการออกแบบอาคารของสถาปนิก



ที่มา: เทคโนโลยี 3D PRINTING ในวงการต่าง ๆ ของโลก. (2558). สืบค้นจาก <http://www.scgbuildingmaterials.com/th/LivingIdea/NewBuild/เทคโนโลยี-3D-Printing-ในวงการต่าง-ๆ-ของโลก.aspx>.

ดังนั้น ในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้นักออกแบบและนักประดิษฐ์ในวงการต่าง ๆ สามารถสร้างสรรค์ผลงานอย่างไร้ขีดจำกัดมากขึ้นสามารถตอบโจทย์ความต้องการเฉพาะทางได้อย่างดีและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินี้สามารถทำอะไรได้ในหลายอย่างเปิดกรอบความคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานและนอกจากนี้ยังเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยย่นระยะเวลาในกระบวนการผลิตรวมทั้งช่วยลดเศษขยะที่จะเหลือทิ้งจากการต้องผลิตจำนวนมากขึ้นลดต้นทุนในการใช้แรงงานอีกด้วย ซึ่งในวงการโรงงานอุตสาหกรรมที่มีการเริ่มใช้อุตสาหกรรมนี้ในการผลิตทั้งชิ้นงานที่มีขนาดใหญ่เล็กแตกต่างกันไป จนแพร่หลายมาสู่อุตสาหกรรมภายในครัวเรือนซึ่งสามารถสร้างสรรค์ผลงานใช้ได้ในระดับครัวเรือน ในความสร้างสรรค์

ที่ไร้กรอบทางความคิดและความหลากหลายของเทคโนโลยีอาจจะก่อให้เกิดปัญหาที่อาจจะตามมา ในหลายด้าน แต่อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีสามมิตินี้ก็ยังมีทั้งข้อดีและข้อเสียที่แตกต่างกันไปอยู่ที่เราจะ เลือกใช้เทคโนโลยีนี้ให้เกิดประโยชน์ไปในทิศทางไหนเพื่อไม่กระทบกับสิทธิผู้สร้างสรรค์ผลงานอื่น ซึ่ง เทคโนโลยีที่เปิดกว้างขึ้นนี้อาจจะทำให้เป็นปัญหาเกี่ยวกับความคุ้มครองทางด้านทรัพย์สินทางปัญญา ในอนาคตอีกด้วยซึ่งจะได้ศึกษาในหัวข้อถัดไป

## 2.2 กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของไทยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

ในบทนี้ศึกษาถึงแนวคิดและการให้ความสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยจะกล่าวถึงความ เป็นมาของกฎหมายลิขสิทธิ์และการให้ความคุ้มครองของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับ เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติดังต่อไปนี้ทั้งหมด 3 ฉบับดังนี้

### 2.2.1 แนวคิดในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์

การให้ความคุ้มครองสิทธิทางลิขสิทธิ์ (Copyright) มีประวัติและที่มาของการพัฒนาการให้ ความคุ้มครองมาเป็นหลักสิทธิต่าง ๆ เหล่านี้เกิดจากความคิดของมนุษย์ที่ได้คิดสร้างสรรค์ผลงาน ออกมาเป็นรูปธรรมการแสดงออกมาเป็นวัตถุ สื่อจินตนาการและสื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีโดยมี ลักษณะของการสร้างสรรค์ที่มุ่งสื่อมาในเรื่องของความสุนทรีย์ภาพ (Aesthetic) เป็นสิ่งที่สวยงาม เมื่อมีการสร้างสรรค์งานด้วยความยากลำบากขึ้นมากก็ก่อให้เกิดการหวงผลงานของตนเอง ซึ่งเป็น ลักษณะพิเศษของงานอันมีลิขสิทธิ์ในปัจจุบัน สาเหตุที่สำคัญของการหวงผลงานก็เพื่อประโยชน์ทาง เศรษฐกิจ ซึ่งมีความคิดในการแสวงหาผลประโยชน์อันเป็นการ ตอบแทนงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่ง จากแนวความคิดดังกล่าวข้างต้นก่อให้เกิดปรัชญาแห่งหลักกฎหมายธรรมชาติสร้างทฤษฎีในการให้ ความคุ้มครองสิทธิ ดังต่อไปนี้

1) ทฤษฎีเสรีนิยม ซึ่งแนวความคิดตามทฤษฎีนี้นักกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาได้ให้แนวคิด ในเชิงเสรีนิยมนี้ไว้ อันเกิดขึ้นจากความนึกคิดในการสร้างสรรค์ของมวลมนุษยชาติเกิดจากความคิด ริเริ่มของเหล่าบรรพบุรุษ ซึ่งเกิดจากผลผลิตทางความคิดที่ตกผลึกทางความคิดและสร้างสรรค์งานไม่ น่าจะเกิดขึ้นเป็นเอกเทศนักกฎหมายจึงมีความเห็นในแนวคิดนี้ว่าเป็นผลผลิตที่เกิดจากความคิดริเริ่ม ของสังคม ให้ถือว่าเป็นทรัพย์สินของมวลมนุษยชาติ เมื่อมีการคิดและสร้างสรรค์ขึ้นมาทรัพย์สิน เหล่านี้ควรตกเป็นสมบัติสาธารณะประโยชน์โดยเสรี เพื่อเป็นกระแสแห่งการขับเคลื่อนก่อให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาทางศิลปวัฒนธรรม

<sup>6</sup> ไซยยศ เหมะรัชตะ, *ย่อหลักกฎหมายลิขสิทธิ์*, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2543), 8.

2) ทฤษฎีคุ้มครองป้องกัน เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นจากความคิดในการสร้างสรรค์งานในทรัพย์สินทางปัญญา เมื่อก่อให้เกิดงานการแสดงออกมาซึ่งความคิดแล้วถือเป็นสิทธิประเภทหนึ่งอันอาจถือได้ว่าเป็นวัตถุแห่งสิทธิเป็นทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่างและสิทธิดังกล่าวก็เป็นทรัพย์สินและเมื่อเป็นทรัพย์สินเจ้าของสิทธิควรได้รับความคุ้มครองเช่นเดียวกับสิทธิทางแพ่งโดยทั่วไป

สำหรับเหตุผลของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นหลักทั่วไปพอสรุปได้ 4 ประการ ดังนี้<sup>7</sup>

1) หลักว่าด้วยความยุติธรรมทางธรรมชาติ

โดยผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ทุ่มเทสติปัญญา ความชำนาญ กำลังกายก่อก่อให้เกิดงานชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นมา ย่อมเป็นเจ้าของงานนั้นและควรเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกำหนดเวลารูปแบบและสภาพการใช้งานนั้น โดยสามารถป้องกันมิให้ผู้อื่นมาใช้ประโยชน์จากงานของเขาได้โดยมิได้รับอนุญาต นอกจากนั้นหากการใช้งานนั้น สามารถสร้างมูลค่าเป็นทรัพย์สินขึ้นมา ก็ควรได้รับประโยชน์จากการนั้นด้วย เช่น ในรูป ค่าตอบแทนการใช้สิทธิ (Royalties) เป็นต้น

2) หลักทางด้านเศรษฐกิจ

การสร้างสรรค์งานบางอย่างนั้นจำเป็นต้องใช้การลงทุน ค่อนข้างสูง เช่น สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ เป็นต้น การที่จะให้งานนั้นสามารถแพร่หลายไปสู่สาธารณชนได้ก็ต้องใช้ค่าใช้จ่ายที่สูง เช่นเดียวกันคงจะไม่มีใครลงทุนสร้างสรรค์งานขึ้นถ้าหากคาดหวังไม่ได้เลยว่าจะได้คืนทุนและได้กำไรบ้างตามสมควร

3) หลักทางด้านวัฒนธรรม

งานที่สร้างสรรค์ขึ้นมานี้อาจมองได้ว่าเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ ทั้งในแง่ที่จะอบรมหรือสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมในรูปแบบต่างๆและทั้งในแง่เปลี่ยนแปลงสังคมไปสู่ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรมยิ่งขึ้น

4) หลักทางด้านสังคม

การเผยแพร่ของงานไปสู่คนจำนวนมากจะทำให้เกิดความเชื่อมโยงกันได้ระหว่างชนชั้นชนชาติ และกลุ่มผู้มิว่ต่างกันและทำให้สังคมมีความมั่นคงยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์งานจึงถือได้ว่าเป็นผู้ให้บริการแก่สังคม หากว่างานของเขานั้นได้เข้าถึงประชาชนทั่วไปและสร้างความก้าวหน้าให้กับสังคมได้

## 2.2.2 แนวคิดในการให้ความคุ้มครองกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย

แนวคิดในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของไทยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินั้น เป็นการให้ความคุ้มครองในการสร้างสรรค์ผลงานในกฎหมายลิขสิทธิ์ของ泰นั้นให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นด้วยความริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเองจากความหมายของ

<sup>7</sup> รัชชัย ศุภผลศิริ, กฎหมายลิขสิทธิ์, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2544), 13.

กฎหมายลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4<sup>8</sup> โดยหมายถึง สิทธิในการใช้ประโยชน์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าวที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์กำหนดไว้เช่นนี้ เพื่อสนองหน้าที่หลักในการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์จากการหาประโยชน์โดยมิชอบโดยบุคคลอื่นเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับประโยชน์อันเกิดจากงานสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเต็มที่เพราะงานสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์นั้นได้ใช้ปัญญา กำลังแรงงาน ทักษะและความอดุสาหะตลอดจนระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมา<sup>9</sup> ทั้งนี้กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้ให้ความคุ้มครองความคิด ขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงานหรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 6 วรรคสองที่ว่า “...การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่คลุมถึงความคิดหรือขั้นตอนกรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงานหรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์” ในกฎหมายลิขสิทธิ์มีเจตนารมณ์ที่จะให้ความคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานตามหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิทางกฎหมายของบุคคลที่ได้สร้างสรรค์ผลงานทางปัญญาขึ้นกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยให้ความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ 9 ประเภท คือ ซึ่งเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติถือเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองอยู่ในงานประเภทงานศิลปกรรมตามมาตรา 4 ซึ่งมีหลักพื้นฐานในการให้ความคุ้มครองดังนี้

1) งานศิลปกรรม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4<sup>10</sup> ได้ให้ความหมายของคำว่า

<sup>8</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัตินี้ “ลิขสิทธิ์ หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น”.

<sup>9</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, **ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พื้นฐานความรู้ทั่วไป)**, พิมพ์ครั้งที่ 5 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2548), 49.

<sup>10</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัตินี้

“ศิลปกรรม หมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้”

(1) งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่น อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัตถุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

(2) งานประติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้

(3) งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีการพิมพ์ และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ด้วยการพิมพ์ด้วย

(4) งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานการออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

(5) งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพโดยให้แสงผ่านเลนส์ไปยังฟิล์มหรือกระจกและล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใดๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้นหรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือวิธีการอย่างอื่น

“งานศิลปกรรม” ไว้ว่าคือ งานจิตรกรรม งานประติมากรรม งานภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม งานภาพถ่าย ภาพประกอบแผนที่โครงสร้างงานศิลปะประยุกต์และรวมทั้งภาพถ่ายและแผนผังของงานดังกล่าวด้วย โดยสามารถอธิบายความหมายของงานศิลปกรรมแต่ละประเภทได้ดังนี้

ความหมายของงานศิลปกรรม

(1) “งานจิตรกรรมที่ได้รับความคุ้มครองนั้นสามารถทำลงบนวัสดุใด ๆ ก็ได้ไม่ว่าจะเป็น กระดาษ ผ้า ไม้ อิฐ หิน ดิน ทราย อย่างไม่อย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้

(2) งานประติมากรรม ต้องเป็นงานที่มีรูปร่าง มีส่วนลึก หนา และมีปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้ เช่น การแกะสลัก”

(3) งานภาพพิมพ์ คือ งานที่มีลักษณะเป็นภาพสองมิติแต่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ในการพิมพ์และเป็นการวาดหรือเขียนลงบนวัสดุจากการพิมพ์ด้วยหมึก<sup>11</sup>

(4) งานสถาปัตยกรรม ในกฎหมายลิขสิทธิ์นี้หมายถึง การออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้างแบบในที่นี้ต้องเป็นแบบที่สามารถนำไปใช้ในการก่อสร้างได้หรืออยู่ในขั้นตอนของการแสดงซึ่งความคิดแล้ว หากเป็นเพียงการร่างภาพก็ไม่อาจถือว่าเป็นแบบได้เนื่องจากยังคงเป็นขั้นตอนของความคิดเท่านั้น

(5) “งานภาพถ่าย งานภาพถ่ายนี้ไม่คำนึงถึงสิ่งที่ถูกถ่ายและความหมายรวมถึงวิธีการแบบใหม่ ๆ ด้วย เช่น การถ่ายภาพโดยกล้องโพลาลอยด์หรือกล้องดิจิทัลที่ไม่ต้องใช้น้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะในการล้างภาพ

(6) งานภาพประกอบ กฎหมายไม่ได้อธิบายรายละเอียดไว้ เนื่องจากงานภาพประกอบ เช่น งานแผนที่ ภาพร่าง รูปทรงสามมิติเหล่านี้สามารถเข้าใจได้ด้วยตัวเองแล้ว”<sup>12</sup>

(7) งานศิลปะประยุกต์ เป็นการนำเอางานทั้งหมดใน (1) – (6) ไม่ว่าจะอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งหมดข้างต้นมารวมกัน โดยไม่ต้องคำนึงถึงคุณค่าในตัวงานดังกล่าวนั้นโดยจุดประสงค์เพื่อนำเอางานดังกล่าวไปใช้ในทางการค้าหรือนำไปใช้ประโยชน์ก็ตาม

(6) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศหรือวิทยาศาสตร์

(7) งานศิลปะประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานตาม (1) ถึง (6) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่นนอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่าจะตาม (1) หรือ (7) จะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่และให้ความหมายรวมถึงภาพถ่ายและแผนผังของงานดังกล่าวด้วย.

<sup>11</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พื้นฐานความรู้ทั่วไป), 64.

<sup>12</sup> เรื่องเดียวกัน, 64-65.

จากความหมายของ “ศิลปกรรม” ตามมาตรา 4 จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติเป็นงานศิลปกรรมที่สามารถได้รับความคุ้มครองอยู่ในขอบเขตประเภทของงานศิลปกรรมตามที่มาตรา 4 บัญญัติไว้ ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากงานที่สร้างสรรค์จากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์จะอยู่ในรูปแบบของชิ้นงานและไฟล์งาน

### สาระสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์

หัวข้อนี้ ผู้เขียนจะศึกษาสาระสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยจะขออธิบายถึงประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ เจ้าของลิขสิทธิ์ สิทธิของเจ้าของสิทธิ การกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

#### 1) งานอันมีลิขสิทธิ์

เงื่อนไขการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ผู้เขียนจะแยกเป็น 3 กรณี ดังนี้

##### 1.1) เงื่อนไขทั่วไปของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

ก. ต้องเป็นการสร้างสรรค์โดยตนเอง (Originality) หมายถึง ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ด้วยการริเริ่มของตนเอง (Creativity) โดยมิได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต (Non-copying) การริเริ่มขึ้นเองแตกต่างจากความคิดริเริ่มของตนเอง เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ไม่คุ้มครองความคิด ฉะนั้นผู้สร้างสรรค์งานอาจใช้ความคิดของผู้อื่นมาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์งานของตนเองก็ได้กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ที่ได้ใช้ความรู้ความสามารถในระดับหนึ่งในการสร้างสรรค์งานขึ้นมาแต่กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้ต้องการถึงขนาดว่าผู้สร้างสรรค์ต้องสร้างสรรค์สิ่งที่ไม่เคยปรากฏพบเห็นมาก่อน ซึ่งจุดนี้แตกต่างจากกฎหมายสิทธิบัตรซึ่งให้ความคุ้มครองกับการประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ฉะนั้นงานอันมีลิขสิทธิ์จึงไม่จำเป็นต้องเป็นงานใหม่ (Novelty)

ตัวอย่าง นาย ก ถ่ายภาพทำเนียบรัฐบาล นาย ข เห็นภาพถ่ายของนาย ก สวยดี จึงนำกล้องตัวเองไปถ่ายภาพทำเนียบรัฐบาลบ้าง ดังนี้ ทั้งนาย ก และนาย ข ต่างได้ลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่ายของตนเองเพราะต่างคนต่างได้ใช้ความรู้ความสามารถและความวิริยะอุตสาหะของตนเอง นาย ข เพียงเอาแต่ความคิดของ นาย ก มาโดยมิลอกเลียนงานของนาย ก ด้วยการนำภาพที่นาย ก ถ่ายมาแล้วไปทำซ้ำหรือดัดแปลง นาย ข จึงไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของนาย ก ฉะนั้น ฎีกาที่ 6182/2533<sup>13</sup> ที่วินิจฉัยว่ารูปหล่อทองเหลืองรูปคนและสัตว์ของโจทก์ไม่มีลิขสิทธิ์เพราะเกิดจากการถอดรูปแบบจากของจริงตามธรรมชาติบ้างลอกเลียนความคิดริเริ่มของผู้อื่นบ้าง มิใช่ความคิดริเริ่มของโจทก์เอง ฎีกานี้จึงถือเป็นหลักไม่ได้อีกต่อไปเพราะการลอกเลียนความคิดของผู้อื่นหรือการดูจากธรรมชาติ มิใช่ลอก

<sup>13</sup> มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน, การคุ้มครองลิขสิทธิ์ของไทย [Online], 25 พฤษภาคม 2558. แหล่งที่มา <http://v1.midnightuniv.org/midnighttext/0009999953>.

เลียนการแสดงออกของผู้อื่นเป็นเพียงการเอาความคิดของผู้อื่นมาเท่านั้น ฉะนั้น หากผู้สร้างสรรค์ได้ท่อมเทกำลังสติปัญญาสร้างงานดังกล่าวด้วยตนเอง แม้จะเอาความคิดมาจากผู้อื่น ผู้สร้างสรรค์ย่อมได้ลิขสิทธิ์ในงานนั้น

นอกจากนี้มีฎีกาสำคัญ คือ ฎีกาที่ 2750/2537 วินิจฉัยว่า การจะเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ความสำคัญมิได้อยู่ที่ว่างานที่อ้างว่าได้สร้างสรรค์ขึ้นเป็นงานใหม่หรือไม่ แต่อยู่ที่ว่าบุคคลผู้นั้นได้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์และงานดังกล่าวมีที่มาหรือต้นกำเนิดจากบุคคลผู้นั้นโดยบุคคลผู้นั้นมิได้คัดลอกหรือทำซ้ำหรือดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ แม้การจัดทำพจนานุกรมจะมีวิธีจัดทำแบบเดียวกับวิธีที่ใช้มาแต่โบราณโงทกก็อาจเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในพจนานุกรมนั้นได้ หากการจัดทำพจนานุกรมของโงทกเป็นงานที่ได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ด้วยการให้บทนิยามหรือความหมายของคำพร้อมภาพประกอบความหมายของคำ โดยการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มตามลีลาของโงทกเอง มิได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

ข. ต้องมีการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์คุ้มครองสิ่งที่แสดงออก (Expression of Idea) เท่านั้น ไม่คุ้มครองความคิด (Idea) แนวคิด (Concept) และแนวเรื่อง (Plot/ Theme) ตามมาตรา 6 วรรคท้าย

ดังเช่นตัวอย่างที่ นาย ก ถ่ายภาพตึกมหาวิทยาลัยกรุงเทพแล้วนาย ข เห็นภาพดังกล่าวนำแนวคิดมาถ่ายภาพด้วยตนเอง นาย ข มิได้ลอกเลียนงานหรือสิ่งที่แสดงออกซึ่งความคิดของ นาย ก นาย ข จึงไม่มีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ ปัญหาที่ยากแก่การพิจารณาคืออะไรคือความคิดและอะไรคือการแสดงออกจึงเกิดทฤษฎีเส้นแบ่งแยกระหว่างความคิดและการแสดงออก (The Idea-expression Dichotomy) ซึ่งจะเห็นได้จากตัวอย่าง เช่น นักประพันธ์ชาวไทยเขียนนวนิยายโดยอาศัยแนวเรื่อง (Plot) ของนวนิยายต่างประเทศ หากข้อเท็จจริงรองฟังได้ว่านักประพันธ์ชาวไทยได้ลอกเลียนไปถึงรายละเอียด (Detail) ของละคร เช่น ลำดับเหตุการณ์ ข้อเท็จจริงในเหตุการณ์สถานที่เกิดของแต่ละเหตุการณ์ รวมถึงตัวละครในนวนิยายนั้นแล้วรายละเอียดเหล่านี้ล้วนแต่เป็นการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) การลอกเลียนของนักประพันธ์ชาวไทยดังกล่าวจึงมิใช่เพียงแต่ลอกเลียนเอาแนวเรื่อง (Plot) แต่ได้ลอกเลียนเนื้อหาสาระสำคัญของสิ่งที่แสดงออกซึ่งความคิดจึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ฉะนั้นการวินิจฉัยว่าการกระทำขนาดใดที่เกินเลยไปจากการใช้ความคิดของผู้อื่นถึงขนาดเป็นการลอกเลียนเนื้อหาของงานคงต้องเปรียบเทียบงานทั้งสองขึ้นเพื่อดูว่ามีส่วนสาระสำคัญใดที่พ้องกันเพียงใดหรือไม่

ปัญหาที่ต้องพิจารณาในเรื่องการแสดงออกซึ่งความคิดอีกประการหนึ่งคือจำเป็นหรือไม่ที่การแสดงออกซึ่งความคิดต้องมีรูปร่างเช่นจำเป็นหรือไม่ต้องมีการบันทึก (Fixation) ลงในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น การเขียนตำรา การบันทึกเสียงเพลงที่ร้องลงในสิ่งบันทึกเสียง ในประเด็นนี้ในมาตรา 6



วรรคแรกตอนท้ายได้ บัญญัติไว้ว่า “...ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร” ซึ่งอาจตีความได้ว่าไม่จำเป็นต้องมีการบันทึกให้ปรากฏรูปร่างให้เห็นการแสดงออกโดยปากเปล่า เช่น ว่ากลอนสด ลำตัด แม้จะไม่มี การบันทึกลงในสิ่งบันทึกเสียงก็ถือว่าเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดแล้ว

ค. ต้องเป็นงานที่กฎหมายยอมรับซึ่งบัญญัติไว้ในมาตรา 6 วรรคแรก ได้แก่งานประเภทต่าง ๆ ดังนี้

- (1) งานวรรณกรรม นอกจากหมายถึงงานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ สุนทรพจน์ แล้วมาตรา 4 ให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย
- (2) งานนาฏกรรม เป็นงานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การแสดง โดยวิธีใบ้ที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องเป็นราว แต่มิได้หมายถึงการแสดงละครหรือการแสดงภาพยนตร์
- (3) งานศิลปกรรม เป็นงานจิตรกรรม งานประติมากรรม งานภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม งานภาพถ่าย งานภาพประกอบ แผนที่ ฯลฯ งานศิลปะประยุกต์ ได้แก่ การนำงานต่าง ๆ ช่างต้นไปใช้ประโยชน์อย่างอื่นนอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของงาน เช่น นำงานจิตรกรรม ภาพวาด มาพิมพ์ลงบนเสื้อผ้าหรือเครื่องใช้จำพวกถาด ถ้วยแก้ว, ฎีกาที่ 6379/2537 งานออกแบบปากกาลูกกลิ้ง 2 แบบ ซึ่งประกอบด้วยงานแบบพิมพ์รูปลักษณะปากกาและชิ้นส่วนแม่พิมพ์ งานหุ่นจำลอง งานอิเล็กทรอนิกส์หรือแท่งทองแดง งานแม่พิมพ์ งานรูปทรงและลวดลายปากกาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการขีดเขียนและเพื่อประโยชน์ทางการค้าจึงเป็นงานศิลปะประยุกต์ ข้อสังเกตฎีกานี้ไม่มีปัญหาว่างานออกแบบปากกาลูกกลิ้งเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ตามแบบสิทธิบัตรหรือไม่
- (4) งานดนตรีกรรม หมายถึงงานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียวและให้หมายรวมถึงโน้ตเพลง ส่วนคำร้องอย่างเดียวเป็นงานวรรณกรรม
- (5) งานโสตทัศนวัสดุ หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุ ไม่ว่าจะจะมีลักษณะอย่างไรอันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก และให้รวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย เช่น วีดีโอเทป
- (6) ภาพยนตร์ หมายถึง โสตทัศนวัสดุประกอบด้วยลำดับของภาพซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่นเพื่อนำออกฉายได้อย่างต่อเนื่องและให้รวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ด้วย
- (7) สิ่งบันทึกเสียง หมายถึงงานที่ประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดงหรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก เช่น แผ่นเสียง เทปคาสเซต แผ่นซีดีเป็นต้น

(8) งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หมายถึงงานที่นำออกสู่สาธารณชนโดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ ผู้มีลิขสิทธิ์ในงานแพร่เสียงแพร่ภาพ ได้แก่ ผู้ทำการแพร่เสียงแพร่ภาพ ซึ่งอาจเป็นสถานีวิทยุกระจายเสียงสถานีวิทยุโทรทัศน์หรือองค์กรแพร่ภาพแพร่เสียง ตัวอย่าง ฎีกาที่ 6640/2542 จำเลยซึ่งเป็นสมาชิกของยูบีซี ได้นำงานแพร่เสียงแพร่ภาพอันเป็นลิขสิทธิ์ของยูบีซีไปจัดให้ประชาชนผู้อาศัยในอาคารชุด 150 ห้อง ได้ฟังและชมงานแพร่เสียงแพร่ภาพของผู้เสียหายโดยจำเลยเรียกเก็บเงินค่าบริการรายเดือน เพื่อแสวงหากำไรในทางการค้า จำเลยมีความผิดตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ 2537 มาตรา 29(3), 69 วรรคสอง

(9) งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะ หมายถึงงานสร้างสรรค์อื่นที่ไม่อาจจัดเข้าอยู่ในงานประเภทใดประเภทหนึ่งได้ ซึ่งงานดังกล่าวมาจะต้องมีลักษณะทำนองเดียวกันกับงาน 8 ประเภทที่กล่าวมา

ง. ต้องไม่ใช่งานที่กฎหมายกำหนดไม่มีลิขสิทธิ์ ซึ่งมีบัญญัติไว้ในมาตรา 7 เช่น ข่าวประจำวัน กฎหมาย คำพิพากษา เป็นต้น อย่างไรก็ตามการสร้างสรรคงานสืบเนื่องจากสิ่งที่ไม่ใช่ลิขสิทธิ์ งานสืบเนื่องอาจเป็นงานมีลิขสิทธิ์ได้เพราะผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นด้วยตนเอง ตามนัยคำพิพากษาฎีกาที่ 508/2508 ผู้เสียหายได้แปลประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์มาตรา 1669 เป็นภาษาอังกฤษแล้วตีพิมพ์จำหน่าย ค่าแปลดังกล่าวเป็นวรรณกรรมผู้เสียหายได้ลิขสิทธิ์ในงานแปล และข้อสอบผู้ช่วยผู้พิพากษาปี 2541 ย่อข้อกฎหมายจากคำพิพากษาฎีกามีใช้ตัวคำพิพากษาของศาลจึงเป็นงานวรรณกรรมที่มีลิขสิทธิ์ได้

#### 1.2) เงื่อนไขเฉพาะของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

แม้ว่าการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์จะเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ เมื่อมีการสร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ขึ้น โดยไม่ต้องมีพิธีการใด ๆ เช่น ไปจดทะเบียน แต่ในมาตรา 8 ได้กำหนดจุดเกาะเกี่ยวที่นำมากำหนดการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ซึ่งอาจแบ่งแยกเป็น 2 หลักใหญ่ ๆ คือหลักสัญชาติและหลักดินแดนหลักสัญชาติตามมาตรา 8(1) ในกรณีที่ยังไม่ได้มีการโฆษณางาน ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทยหรือเป็นผู้มีสัญชาติประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หากผู้สร้างสรรค์มิได้มีสัญชาติไทยหรือมิได้มีสัญชาติของประเทศที่เป็นภาคีตลอดระยะเวลาในการสร้างสรรค์งาน

หลักดินแดน ตามมาตรา 8(2) ในกรณีที่มีการโฆษณาแล้ว (1) การโฆษณาในงานในครั้งแรกได้กระทำขึ้นในราชอาณาจักรหรือในประเทศที่เป็นภาคี (2) กรณีที่มีการโฆษณาครั้งแรกได้กระทำนอกราชอาณาจักรหรือในประเทศอื่นที่ไม่เป็นภาคีหากต่อมาภายใน 30 วันนับแต่วันที่ได้มีการโฆษณาครั้งแรกนอกราชอาณาจักรได้มีการโฆษณางานดังกล่าวในราชอาณาจักรหรือในประเทศที่เป็นภาคี หรือ (3) ไม่ว่าจะโฆษณาครั้งแรกที่ใดหากผู้สร้างสรรค์มีสัญชาติไทยหรืออยู่ในราชอาณาจักรไทยหรือมี

สัญชาติหรืออยู่ในประเทศที่เป็นภาคีตลอดระยะเวลาหรือส่วนใหญ่ในการสร้างสรรค์งานนั้นในขณะที่มีการโฆษณางานครั้งแรก

การโฆษณาตามมาตรา 8 แตกต่างจากการเผยแพร่ต่อสาธารณชนตามมาตรา 15(2) เนื่องจากการโฆษณา หมายถึง เฉพาะแต่เพียงการนำเสนอจำลองของงานไม่ว่าในรูปหรือลักษณะอย่างใด เช่น นำก็อปปี้ฟิล์มภาพยนตร์ออกจำหน่ายในจำนวนมากพอสมควร ฉะนั้นการนำดนตรีไปเล่นให้ผู้ชมฟังเป็นครั้งแรกหรือการนำภาพยนตร์ไปฉายรอบปฐมทัศน์ยังไม่ถือว่าเป็นการโฆษณา ยังไม่ได้ลิขสิทธิ์ตามนัยฎีกาที่ 896/2534 แต่การกระทำดังกล่าวเป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณชน ส่วนการเผยแพร่ต่อสาธารณชน หมายความว่าทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนโดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย

### 1.3) เงื่อนไขที่สร้างขึ้นโดยคำพิพากษาของศาล

ยกตัวอย่างเช่น ฎีกาที่ 3705/2530 วางหลักไว้ว่า ลิขสิทธิ์ที่บุคคลสามารถเป็นเจ้าของได้จะต้องเป็นลิขสิทธิ์ในงานที่ตนสร้างสรรค์โดยชอบด้วยกฎหมาย เมื่อปรากฏว่าวิดีโอเทปของกลางที่โจทก์อ้างว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มีบทแสดงการร่วมเพศระหว่างหญิงและชายอันเป็นภาพลามกงานดังกล่าวมีชิ้นงานสร้างสรรค์โจทก์จึงไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์

### 2) เจ้าของลิขสิทธิ์

วิธีการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ ผู้เขียนจะแยกออกเป็น 2 วิธี คือ

#### 2.1) การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยการสร้างสรรค์งาน

2.1.1) การสร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานโดยไม่ได้อยู่ภายใต้สัญญาจ้างหรือการควบคุมมอบหมายใดๆ จากบุคคลอื่น ผู้สร้างสรรค์ย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์คนแรกในงานนั้นตามมาตรา 8 วรรคแรก

2.1.2) การสร้างสรรค์ในฐานะลูกจ้างตามสัญญาจ้างแรงงานหากผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานขึ้นในฐานะลูกจ้างในสัญญาจ้างแรงงาน มาตรา 9 บัญญัติให้ลิขสิทธิ์ในงานนั้นเป็นของผู้สร้างสรรค์ แต่นายจ้างมีสิทธิในงานนั้นออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ตามที่เป็นวัตถุประสงค์แห่งการจ้างแรงงานนั้น เว้นแต่จะจัดทำหนังสือตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น ซึ่งจะมีข้อสังเกตว่ามาตรานี้ให้สิทธินายจ้างเฉพาะการนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนเท่านั้น แต่ไม่ได้ให้สิทธินายจ้างทำซ้ำหรือดัดแปลงงาน

2.1.3) การสร้างสรรค์ในฐานะผู้รับจ้างตามสัญญาจ้างทำของมาตรา 10 บัญญัติให้งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการรับจ้างบุคคลอื่นให้ผู้ว่าจ้างเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานนั้น เว้นแต่จะตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น สัญญาจ้างตามมาตรา 10 คือสัญญาจ้างทำของตามประมวล

แพ่งและพาณิชย์มาตรา 587 อนึ่งข้อยกเว้นตามมาตรานี้ไม่ต้องทำเป็นหนังสืออย่างมาตรา 9 จึงอาจตกลงกันได้ด้วยวาจาได้

2.1.4) การสร้างสรรค์งานภายใต้การจ้างหรือตามคำสั่งของหน่วยงานของรัฐมาตรา 14 ให้กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐมีลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้างหรือตามคำสั่งหรือในความควบคุมของตน เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

2.1.5) การสร้างสรรค์โดยการดัดแปลงงานอื่นมาตรา 11 บัญญัติให้การดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ให้ผู้ที่ดัดแปลงมีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้ดัดแปลง แต่ไม่กระทบถึงสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกดัดแปลง โดยปกติผู้ดัดแปลงต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์ให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์และต้องลงแรงใช้กำลังสติปัญญา ความรู้ความชำนาญจากประสบการณ์ในการดัดแปลงงานให้เป็นงานที่แสดงออกอีกรูปแบบหนึ่งหรือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์อีกประเภทหนึ่ง

ตัวอย่างเช่น ก ได้รับอนุญาตให้แปลบทความภาษาไทยของ ข เป็นภาษาอังกฤษ ก ย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในบทความภาษาอังกฤษ ส่วน ข ยังคงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในบทความภาษาไทยอยู่. อย่างไรก็ตาม หาก ก แปลบทความของ ข โดยไม่ได้รับอนุญาต นอกจาก ก จะไม่ได้ลิขสิทธิ์ในบทความภาษาอังกฤษที่เป็นงานแปลแล้ว การกระทำของ ก ยังเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานของ ข ด้วย เนื่องจากไม่ได้รับอนุญาตจาก ข ในการดัดแปลงงาน

2.1.6) การสร้างสรรค์งานโดยการรวบรวม มาตรา 12 บัญญัติให้การนำงานอันมีลิขสิทธิ์มารวบรวมหรือประกอบเข้ากันโดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือการนำเอาข้อมูลหรือสิ่งอื่นใดซึ่งสามารถอ่านหรือถ่ายทอดได้โดยอาศัยเครื่องกลหรืออุปกรณ์อื่นใด ซึ่งงานส่วนนี้อาจจะไม่มีลิขสิทธิ์ หากการรวบรวมหรือประกอบเข้ากันได้กระทำในลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์งานโดยการคัดเลือกหรือจัดลำดับ โดยมีได้ลอกเลียนงานของบุคคลอื่นให้ผู้รวบรวมมีลิขสิทธิ์ที่รวบรวมหรือประกอบเข้ากัน แต่ไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในงานหรือข้อมูลหรือสิ่งอื่นใดของผู้สร้างสรรค์เดิมที่ถูกนำมารวบรวม

## 2.2) การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยการรับโอนลิขสิทธิ์

มาตรา 17 กำหนดให้การโอนลิขสิทธิ์ทำได้ 2 ทาง คือการโอนโดยทางนิติกรรมและการโอนโดยทางมรดกการโอนโดยทางนิติกรรมต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือผู้โอนและผู้รับโอนและหากไม่กำหนดเวลาโอนไว้ให้ถือว่ามิกำหนด 10 ปี ตามมาตรา 17 วรรคสามส่วนการโอนทางมรดกเนื่องจากลิขสิทธิ์เป็นสิทธิในทางทรัพย์สินอย่างหนึ่งซึ่งสามารถตกทอดไปยังทายาทได้ตามกฎหมาย

หรือโดยพินัยกรรม ผู้ที่ได้รับโอนลิขสิทธิ์มาในฐานะทายาทโดยธรรมหรือผู้รับพินัยกรรมจึงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้จนกว่าลิขสิทธิ์จะหมดอายุการคุ้มครอง

### 3) สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

เมื่อบุคคลใดได้มาซึ่งลิขสิทธิ์แล้วบุคคลนั้นย่อมมีสิทธิต่าง ๆ ตามที่กฎหมายกำหนดไว้ ทั้งนี้ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดขอบเขตแห่งสิทธิให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา 15<sup>14</sup> ซึ่งบัญญัติว่า “ภายใต้บังคับมาตรา 9 มาตรา 10 และมาตรา 14 เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้

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

และสิ่งบันทึกเสียง

- (4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น

(5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างไรก็ได้ หรือไม่ได้แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้”

การคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้สิทธิที่สำคัญไว้ 2 ประการ คือ

(1) สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Right) เป็นสิทธิที่ให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ โดยมุ่งให้ความคุ้มครองในด้านเศรษฐกิจหรือผลประโยชน์ตอบแทนในรูปของค่าแห่งลิขสิทธิ์ (Royalty) ที่จะได้จากการที่บุคคลอื่นขอใช้งานลิขสิทธิ์ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 15(5) และมาตรา 16

- (2) สิทธิทางศีลธรรม ตามมาตรา 18 มีอยู่ 2 ประการ คือ

(2.1) สิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานโดยการระบุชื่อหรือลายเซ็นของผู้สร้างสรรค์ไว้ที่สำนักงานสิทธินี้ได้ขยายรวมถึงสิทธิที่จะปฏิเสธไม่ให้บุคคลอื่นใช้ชื่อของผู้สร้างสรรค์กับงานที่ตนมิได้เป็นผู้สร้างสรรค์หรือเป็นผู้ทำขึ้นจะสังเกตได้ว่าสิทธิทางศีลธรรมให้ความคุ้มครองเฉพาะผู้สร้างสรรค์งานและสิทธิดังกล่าวยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์ตลอดไป แม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะได้โอนลิขสิทธิ์ให้แก่บุคคลอื่นแล้ว ผู้สร้างสรรค์งานก็ยังได้รับความคุ้มครองในสิทธิทางศีลธรรม แม้ว่าขณะนั้นจะไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ดังนั้นผู้ที่ได้รับโอนลิขสิทธิ์จึงไม่ได้รับโอนสิทธิทางศีลธรรมไปด้วยเพราะผู้รับโอนลิขสิทธิ์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งาน

(2.2) สิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนลิขสิทธิ์หรือบุคคลอื่นใดบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลงหรือทำโดยประการอื่นแก่งานจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์

<sup>14</sup> มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 บัญญัติว่า "ภายใต้บังคับมาตรา 9 มาตรา 10 และมาตรา 14 เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้..."

โดยสรุปว่าผู้สร้างสรรค์คือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์อาจเป็นบุคคลเดียวกับเจ้าของลิขสิทธิ์ก็ได้ เช่น มาตรา 9 ผู้สร้างสรรค์งานในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง ลิขสิทธิ์ในงานเป็นของผู้สร้างสรรค์แต่อาจมีกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างขึ้นเช่น มาตรา 10 งานที่ผู้สร้างสรรค์โดยรับจ้างบุคคลอื่นผู้ว่าจ้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงาน

#### 4) การกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

เนื่องจากลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะกระทำการใด ๆ ตามที่บัญญัติไว้ใน มาตรา 15 ฉะนั้นบุคคลอื่นที่ไปกระทำการใด ๆ ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 15 โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้เขียนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

##### 4.1) การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Primary Infringement) มาตรา 27 -30

การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น คือการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตาม มาตรา 15 โดยไม่ได้รับอนุญาต เช่น

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ

ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง

ความหมายของการทำซ้ำ ดัดแปลงและเผยแพร่ต่อสาธารณชนมีบัญญัติไว้ในมาตรา

4 วรรค 13 วรรค 14 และวรรค 15

มาตรา 27 ได้บัญญัติการกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นในงานทั่วไป นอกจากนี้กฎหมายลิขสิทธิ์ยังได้บัญญัติให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น โดยเฉพาะเจาะจงแก่งาน โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง ตามมาตรา 28 งานแพร่เสียงแพร่ภาพตามมาตรา 29 และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตามมาตรา 30

ข้อแตกต่างที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นและการละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรอง คือ การละเมิดขั้นต้นเมื่อผู้กระทำความผิดกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 27 - 30 แล้วให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แต่การละเมิดชั้นรองกฎหมายได้กำหนดการพิสูจน์แก่โจทก์ว่าต้องสืบให้ศาลเห็นว่า จำเลยรู้หรือมีเหตุอันควรรู้งานที่เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยการกระทำต่าง ๆ ตามที่บัญญัติไว้ใน มาตรา 31(1) - (4) เป็นงานที่สร้างขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น หากพิสูจน์ไม่ได้ว่าจำเลยรู้หรือมีเหตุอันควรรู้งานดังกล่าวเป็นงานละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นแล้วจำเลยก็ไม่ต้องรับผิด<sup>15</sup>

<sup>15</sup> มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน, การคุ้มครองลิขสิทธิ์ของไทย: การละเมิดลิขสิทธิ์ [Online], 27 พฤษภาคม 2558. แหล่งที่มา <http://v1.midnightuniv.org/midnighttext/0009999953>.

การที่จะวินิจฉัยว่าการกระทำใดเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นหรือไม่ จำเป็นต้องทำความเข้าใจสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 15 ดังต่อไปนี้

(1) ทำซ้ำหรือการดัดแปลง ทำซ้ำมีลักษณะสำคัญ 2 ประการ คือ

(1.1) มีการลอกเลียนงานลิขสิทธิ์ (Copying) โดยคัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพจากต้นฉบับ หรือสำเนา

(1.2) มีการลอกเลียนในส่วนสาระสำคัญ (Substantiality)

หมายถึง ส่วนของงานที่ลอกเลียนเป็นสาระสำคัญของงาน แม้ว่าส่วนที่ลอกเลียนจะไม่ใช่ส่วนใหญ่หรือทั้งหมดของงานหรืออาจกล่าวได้ว่า ปริมาณที่ลอกเลียนไม่ได้เป็นเครื่องชี้ขาดว่าเป็นการทำซ้ำหรือดัดแปลงเสมอไป แต่ต้องพิจารณาในเนื้อหาที่ถูกลอกเลียนว่าเป็นสาระสำคัญของงานหรือไม่ (Quality Not Quantity)

ตัวอย่างการลอกเลียนในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ เช่น ฎีกาที่ 2750/2537 จำเลยทำซ้ำคำและบทนิยามในพจนานุกรมของโจทก์ในลักษณะลอกมาทุกตัวอักษรประมาณ 14,000 คำและดัดแปลงโดยสลับที่บทนิยามบ้างเปลี่ยนตัวอย่างใหม่หรือตัดออกบ้าง เพิ่มเติมหรือตัดข้อความในบทนิยามของโจทก์ออกบ้างประมาณ 19,000 คำ ทำซ้ำหรือดัดแปลงภาพประกอบบทนิยาม 130 ภาพ ลอกเลียนแบบการจัดทำรูปเล่มและการพิมพ์ข้อความที่ปกนอกและปกในถือว่าการทำซ้ำหรือดัดแปลงในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ

นอกจากนี้การลอกเลียนในแนวคิด (Idea) โดยมิได้ลอกเลียนสิ่งที่เป็นการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) ดังที่ได้อธิบายไว้แล้วในหัวข้อการแสดงออกซึ่งความคิดย่อมไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ดัดแปลง หมายถึง ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน ดัดแปลงงานวรรณกรรม เช่น แปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรม (เปลี่ยนจากบทประพันธ์เป็นบทภาพยนตร์) หรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่ เป็นต้น

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน หมายถึง การทำให้ปรากฏด้วยวิธีต่าง ๆ ต่อสาธารณชนโดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย เช่น การขับร้องเพลงที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตหรือการเปิดเพลงที่มีลิขสิทธิ์จากเครื่องบันทึกเสียงให้พนักงานในบริษัทฟังก็เป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณชนเช่นกัน ปัญหาที่มีข้อพิจารณาว่าความหมายของคำว่าสาธารณชนมีขอบเขตเพียงใด ศาลอังกฤษได้เคยวางหลักไว้ว่าการเปิดเพลงจากเครื่องเล่นจานเสียงให้คนงานกว่า 600 คน ในโรงงานฟังถือว่าการเผยแพร่ต่อสาธารณชนแล้ว

ปัญหาที่น่าพิจารณาคือคำว่า “การจำหน่าย” ซึ่งอยู่ในความหมายของการเผยแพร่ต่อสาธารณชนในมาตรา 15(2) นี้ ต่างจากคำว่า “ขาย” ในมาตรา 31(1) อย่างไร ความแตกต่างที่สำคัญคือ การจำหน่ายในมาตรา 15(2) เป็นการจำหน่ายงานที่มีลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Primary Infringement) แต่การขายในมาตรา 31(1) เป็นการขายงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรอง (Secondary Infringement)

ดังนั้น การจำหน่ายตาม มาตรา 15(2) นี้หมายถึงการจำหน่ายเมื่อใด ตัวอย่าง เช่น นาย ก ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสือกฎหมายลิขสิทธิ์ได้พิมพ์หนังสือดังกล่าว ออกจำหน่าย นาย ข นักศึกษากฎหมายได้ซื้อหนังสือดังกล่าวมาใช้เตรียมตัวสอบหลังจากสอบผ่านแล้ว นาย ข ได้ขายหนังสือกฎหมายลิขสิทธิ์เล่มดังกล่าวให้นาย ค นักศึกษารุ่นน้อง ปัญหาอยู่ที่ว่า นาย ข มีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์นาย ก หรือไม่ จากตัวอย่างดังกล่าวอธิบายได้ว่า คำว่า การจำหน่าย ตาม มาตรา 15(2) หมายถึงการจำหน่ายโดยเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ที่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น โรงพิมพ์ ซึ่งหมายถึงเฉพาะการจำหน่ายครั้งแรก (First Sale) เท่านั้น มิได้หมายความรวมถึงการจำหน่ายในครั้งต่อ ๆ ไปเพราะตามหลักการสูญสิ้นไปซึ่งสิทธิ (Exhaustion of Rights) ซึ่งวางหลักไว้ว่าเมื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ได้จำหน่ายงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนไปแล้วสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในตัวเองหรือสำนักงานที่ถูกจำหน่ายไปย่อมหมดสิ้นไป เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่มีสิทธิไปควบคุมการใช้ประโยชน์ของผู้ซื้องานดังกล่าว ดังนั้นการที่ นาย ข ซื้อหนังสือจากนาย ก แล้ว สิทธิในการควบคุมการใช้สอยประโยชน์ของ นาย ก ในหนังสือที่ขายไปย่อมหมดสิ้นไปตามหลัก Exhaustion of Rights นาย ข จึงมีสิทธิขายหนังสือที่ใช้แล้วให้ นาย ค ซึ่งถือเป็นสิทธิของเจ้าของกรรมสิทธิ์ทั่ว ๆ ไปที่จะขายทรัพย์สินของตน

(3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง สิทธิในข้อนี้เป็นการขยายความคุ้มครองให้แก่ผู้สร้างภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียงและงานโสตทัศนวัสดุมากกว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ดังกล่าวตามกฎหมายเดิม หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็นข้อยกเว้นหลักการสูญสิ้นไปซึ่งสิทธิ (Exhaustion of Right) การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาตามมาตรา 15(3) นี้เป็นการให้เช่างานที่ซื้อมาโดยถูกต้องและเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น แต่การให้เช่าตามมาตรา 31(1) เป็นการให้เช่างานที่สร้างขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์และเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรอง ซึ่งหากพิจารณาตามหลัก Exhaustion of Rights แล้ว ผู้ใดซื้องานลิขสิทธิ์มาโดยถูกต้องเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมหมดสิทธิควบคุมการใช้ประโยชน์จากตัวงานดังกล่าวแต่กฎหมายมาตรานี้กลับให้สิทธิแก่เจ้าของงานลิขสิทธิ์มากขึ้นและยกเว้นหลักทั่วไปโดยให้สามารถควบคุมการให้เช่าในงาน 4 ประเภทดังกล่าวได้ ฉะนั้นคำพิพากษาฎีกา 954/2536 ที่วินิจฉัยว่าคดีไม่ได้หมายความว่าม้วนเทปของกลางถูกทำซ้ำหรือดัดแปลง แม้จำเลยจะมีม้วนเทปของกลางให้เช่าโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์จำเลยก็ไม่มีผิด ตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ 2521 มาตรา 27 ฎีกานี้เป็นการวินิจฉัยตาม



กฎหมายเดิมซึ่งไม่อาจถือเป็นหลักได้อีกต่อไป

จะสังเกตได้ว่าสิทธิให้เช่าตามมาตรา 15(3) นี้ ระบุไว้เฉพาะงาน 4 ประเภทนี้เท่านั้น ฉะนั้นหากงานที่ให้เช่าเป็นหนังสือที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องผู้ให้เช่าก็ไม่ต้องมีความผิดตามมาตรา 31(1) ใด ๆ อย่างไรก็ดีหากหนังสือดังกล่าวเป็นหนังสือที่สร้างขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์แล้วการให้เช่าหนังสือดังกล่าวอาจมีความผิดซึ่งเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรองตามมาตรา 31(1) ได้

ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น เช่น เจ้าของจิตรกรรมอนุญาตให้สถาบันศิลปกรรมนำภาพเขียนของตนออกแสดงให้ประชาชนโดยเก็บค่าเข้าชม แต่ค่าเข้าชมครั้งหนึ่งต้องมอบให้องค์การสาธารณกุศล ดังนี้เป็นการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่องค์การสาธารณกุศล

อนุญาตให้ผู้อื่นนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปทำซ้ำหรือดัดแปลงเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชน หรือให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ วัสดุทัศนวัสดุ ภาพยนตร์และสิ่งบันทึกเสียง โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่จำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

มาตรา 16 ได้กล่าวถึง สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เมื่อได้อนุญาตให้ผู้ใดใช้สิทธิตามมาตรา 15(5) แล้วย่อมไม่ตัดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ เว้นแต่หนังสืออนุญาตระบุข้อห้ามไว้ ลักษณะของสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิอาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

(1) สัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ไม่เด็ดขาด (Non-exclusive Copyright Licensing agreement) เป็นสัญญาที่ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะอนุญาตให้บุคคลอื่นใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของตนได้โดยไม่จำกัดครั้งและจำนวนบุคคล รวมทั้งเจ้าของลิขสิทธิ์ยังมีสิทธิดังกล่าวอยู่

(2) สัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์แต่ผู้เดียว (Sole Copyright Licensing Agreement) เป็นสัญญาที่เจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ผู้ใดผู้หนึ่งใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ แต่ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เองก็ไม่มีสิทธิที่จะใช้งานของตน

(3) สัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เด็ดขาด (Exclusive Copyright Licensing Agreement) เป็นสัญญาที่กำหนดให้ผู้รับอนุญาตแต่เพียงผู้เดียวมีสิทธิใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ แต่ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เองก็ไม่มีสิทธิที่จะใช้งานของตนในระหว่างอายุสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์<sup>16</sup>

#### 4.2) การละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรอง (Secondary Infringement) มาตรา 31

การละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรองเป็นการกระทำที่สืบเนื่องมาจากการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น โดยมีลักษณะเป็นการส่งเสริมให้งานที่ละเมิดลิขสิทธิ์มีการแพร่หลายออกไปด้วยการกระทำต่าง ๆ ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 31 (1)-(4) เช่น ขาย มีไว้เพื่อขาย นำหรือส่งเข้ามาในราชอาณาจักร เป็นต้น

<sup>16</sup> รัชชัย ศุภผลศิริ, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 20.

การละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรองมีหลักเกณฑ์สำคัญ 2 ประการ คือ

- (1) ความรู้หรือควรรู้ของผู้กระทำว่างานใดทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่
- (2) ความมุ่งหมายเพื่อหากำไรจากกระทำนั้น

#### 5) ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นความพยายามสร้างดุลแห่งผลประโยชน์ระหว่างเจ้าของลิขสิทธิ์และผู้ใช้งานลิขสิทธิ์ โดยให้บุคคลอื่นสามารถใช้งานลิขสิทธิ์ได้ตามความเหมาะสมโดยไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นการจำกัดสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ลงภายใต้เงื่อนไขบางประการ เงื่อนไขที่สำคัญที่สุดบัญญัติไว้ในมาตรา 32 วรรคแรก ดังนี้

(1) การกระทำต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์

(2) การกระทำนั้นไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

ข้อยกเว้นทั่วไป มีบัญญัติไว้ในมาตรา 32 วรรคสอง ที่บัญญัติให้การกระทำบางอย่างเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตั้งแต่ข้อยกเว้น (1) - (8) เช่น (1) วิจัยหรือศึกษางาน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร นอกจากข้อยกเว้นทั่วไปตามมาตรา 32 วรรคสองแล้ว ยังมีข้อยกเว้นเฉพาะซึ่งมีบัญญัติไว้ในมาตรา 33 กรณีคัดลอกโดยมีการอ้างอิงเป็นการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงาน ไม่ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ยังมีข้อยกเว้นอื่น ๆ เช่น ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำของบรรณารักษ์ ห้องสมุดตามมาตรา 34 ข้อยกเว้นสำหรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตามมาตรา 35 ข้อยกเว้นสำหรับการแสดงงานนาฏกรรมหรือดนตรีกรรมตามมาตรา 36 ข้อยกเว้นสำหรับงานศิลปกรรมตามมาตรา 37,39,40 ข้อยกเว้นสำหรับงานสถาปัตยกรรมตามมาตรา 38,41 ข้อยกเว้นสำหรับงานลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ ตามมาตรา 42 และข้อยกเว้นเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการตามมาตรา 43

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติได้รับการคุ้มครองจัดอยู่ในด้านศิลปกรรมตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยในการสร้างสรรค์ผลงานจากการพิมพ์สามมิตินั้นมีอยู่ 2 แบบ คือ ชิ้นงานต้นแบบและไฟล์งานฉบับที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวเองและเป็นการลอกเลียนผลงานผู้อื่นมาจึงจะถือเป็นการได้รับความคุ้มครองในงานอันมีลิขสิทธิ์

### 2.2.3 กฎหมายสิทธิบัตร

#### 2.2.3.1 แนวความคิดและความสำคัญของกฎหมายสิทธิบัตร

งานสร้างสรรค์ในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่เกี่ยวข้องกับสิทธิบัตรนั้นเป็นทรัพย์สินทางปัญญามีการให้ความคุ้มครองแก่สิทธิตามธรรมชาติของผู้ประดิษฐ์ ซึ่งกฎหมายสิทธิบัตรในประเทศไทยนั้นมีความแตกต่างกับประเทศกำลังพัฒนาอื่น ๆ และได้มีการแก้ไขกฎหมายสิทธิบัตรทั้งสิ้น 2 ครั้ง โดยทำการแก้ไขในหลายประเด็นที่สำคัญหลายได้แก่ การขยายขอบเขตความคุ้มครอง

ให้ครอบคลุมไปถึงผลิตภัณฑ์ยา อาหารและเครื่องจักรกลทางการเกษตร ขยายอายุสิทธิบัตรให้ยาวกว่าเดิมเป็นต้น และในปี พ.ศ. 2542 ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมอีกครั้งหนึ่งเป็นครั้งที่สอง โดยในครั้งนี้ประเทศไทยได้แก้ไขเปลี่ยนแปลงกฎหมายสิทธิบัตรหลายประการด้วยกันที่สำคัญได้แก่ การยกเลิกมาตรการสำหรับสิทธิบัตรยาและนาระบบการคุ้มครองอนุสิทธิบัตร (Petty Patent) มาใช้ เพื่อให้สอดคล้องกับความตกลงว่าสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade-related Aspects of Intellectual Property Rights)

เนื่องจากหลายประเทศมีกฎหมายสิทธิบัตรขึ้นจากการตกเป็นประเทศอาณานิคมของประเทศในแถบตะวันตกแต่ประเทศไทยไม่ได้ตกเป็นอาณานิคมของประเทศตะวันตก ดังนั้นสิทธิบัตรในประเทศไทยจึงไม่ได้เกิดขึ้นจากจักรวรรดินิยม แต่เกิดความเรียกร้องต้องการในการพัฒนาอุตสาหกรรมในประเทศไทยและนโยบายของรัฐในการสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมการค้าระหว่างประเทศ<sup>17</sup>

เมื่อการประดิษฐ์เป็นผลงานจากความรู้ความสามารถของมนุษย์ดังนั้นสิ่งเหล่านี้ก็ควรที่จะได้รับความคุ้มครองในฐานะทรัพย์สินทางปัญญาเมื่อมีการคุ้มครองแล้วก็จะยอมจะทำให้ผู้ประดิษฐ์มีความต้องการที่อยากจะสร้างสิ่งประดิษฐ์มากขึ้น โดยเริ่มตั้งแต่ยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรมในทศวรรษที่ 17 การผลิตได้เพิ่มมากขึ้นอย่างมากมายจึงเริ่มเกิดแนวความคิดในการคุ้มครองการประดิษฐ์อย่างกว้างขวาง แต่ก็มีกลุ่มคนบางกลุ่มที่มีความคิดว่าการประดิษฐ์ทั้งหลายทั้งปวงนั้นมันได้เกิดจากการรวมตัวกันของหน่วยข้อมูลอันเป็นทรัพยากรซึ่งเป็นมรดกร่วมของมวลมนุษยชาติทุกคนไม่ควรให้คิดค้นในการใช้ข้อมูลเหล่านั้นแม้จะได้มีการรวบรวมการประดิษฐ์แล้วก็ตาม แต่ในปัจจุบันการประดิษฐ์ทั้งหลายก็ได้รับความคุ้มครองในผลงาน เพื่อกระตุ้นให้มีการเปิดเผยรายละเอียดเกี่ยวกับการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งนั้น ๆ จนทำให้ผู้อื่นที่สนใจสามารถทำการศึกษาค้นคว้าและทำการวิจัยพัฒนาต่อไปได้ ส่งผลให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีในสูงขึ้นอีกด้วย

### เหตุผลในการให้ความคุ้มครอง

เหตุผลในการให้ความคุ้มครองในกฎหมายสิทธิบัตร โดยการให้สิทธิแก่ผู้ประดิษฐ์มีอยู่ 3 ประการ คือ

1) เพื่อคุ้มครองสิทธิบัตรอันชอบธรรมของผู้ประดิษฐ์และผู้ออกแบบเนื่องจากผู้ประดิษฐ์หรือผู้ส่งออกได้ใช้สติปัญญาและความพยายามของตนเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่จะมีประโยชน์แก่มนุษย์ หากว่าการคิดค้นนั้นสามารถทำให้เกิดผลตอบแทนในทางเศรษฐกิจหรือในเชิงพาณิชย์ได้ก็ควรถือเป็นสิทธิตามธรรมชาติของผู้ประดิษฐ์คิดค้นที่รัฐควรให้ความคุ้มครองจากกฎหมายว่าบุคคลอื่นจะไม่สามารถเข้ามาลอกเลียนแบบได้เพื่อเป็นอำนวยการความสะดวกแก่นักประดิษฐ์ได้รับทุนคืนสำหรับ

<sup>17</sup> จักรกฤษณ์ วรรพจน์, กฎหมายสิทธิบัตร: แนวคิดและบทวิเคราะห์, (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2544), 21.

ค่าใช้จ่ายที่เสียไปในการค้นคว้าวิจัยโดยการให้ผู้ประดิษฐ์สามารถแสวงหาผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ได้แต่เพียงผู้เดียวภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้และเพื่อเป็นแรงจูงใจในการคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ต่อไป

2) เพื่อเป็นการตอบแทนแก่ผู้ประดิษฐ์และนักออกแบบยินยอมเปิดเผยรายละเอียดในสิ่งที่ประดิษฐ์ หากว่ากฎหมายไม่ให้การคุ้มครองผู้ประดิษฐ์ก็จะเป็นการเปิดเผยรายละเอียดของการประดิษฐ์เพราะเกรงว่าจะมีผู้อื่นมาแสวงหาประโยชน์ในผลงานของตน ซึ่งจะเป็นผลเสียต่อสังคมที่จะไม่ได้ใช้ประโยชน์จากการประดิษฐ์นั้น เนื่องจากผลงานที่ได้คิดค้นขึ้นทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ได้รับความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นสังคมควรให้รางวัลตอบแทนแก่ผู้สร้างคุณประโยชน์ดังกล่าว โดยการให้ความคุ้มครองป้องกันไม่ให้ผู้อื่นแสวงหาประโยชน์จากผลงานดังกล่าวนั้นได้

3) เพื่อจูงใจให้มีการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น เนื่องจากการประดิษฐ์คิดค้นจะต้องมีการลงทุนทั้งในด้านค่าใช้จ่ายเวลาและสติปัญญาอันพิเศษของมนุษย์และเป็นการกระตุ้นให้ผู้ประดิษฐ์มีการเปิดเผยรายละเอียดเกี่ยวกับการประดิษฐ์คิดค้นใหม่ ๆ แต่เมื่อมีการเปิดเผยสาระสำคัญในการประดิษฐ์คิดค้นหรือมีการผลิตสินค้าออกจำหน่ายแล้วบุคคลอื่นจะสามารถลอกเลียนแบบได้โดยง่าย ดังนั้นจึงจำเป็นที่รัฐต้องให้การคุ้มครอง อันจะเป็นการกระตุ้นให้นักประดิษฐ์คิดค้นมีกำลังใจและความมั่นใจ หากได้ทำการคิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ได้สำเร็จ

4) เพื่อจูงใจนักลงทุนต่างชาติให้มีการถ่ายทอดเทคโนโลยี เนื่องจากมีระบบสิทธิบัตรยอมทำให้นักลงทุนต่างประเทศเกิดความมั่นใจที่จะทำการลงทุนและถ่ายทอดเทคโนโลยีของตนให้แก่ผู้สนใจร่วมลงทุนได้อย่างเต็มที่

### 2.2.3.2 สาระสำคัญของกฎหมายสิทธิบัตร

กฎหมายสิทธิบัตรของไทยที่ให้ความคุ้มครองในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติสามารถแบ่งประเภทของสิทธิบัตรออกเป็น 2 ประเภท ได้ดังนี้

#### 1) สิทธิบัตรการประดิษฐ์

เป็นสิทธิอันเด็ดขาดที่รัฐเป็นผู้ออกให้เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนกับการที่ประดิษฐ์ยอมเปิดเผยรายละเอียดอันเกี่ยวกับการประดิษฐ์ ข้อมูลรายละเอียดการประดิษฐ์ที่เปิดเผยนั้นจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยสาธารณชนสามารถเข้าถึงไปตรวจสอบและศึกษารายละเอียดการประดิษฐ์ดังกล่าวได้ อันเป็นการเพิ่มพูนความรู้ทางวิชาการให้แก่สังคมและเมื่อถึงระยะเวลาแห่งการคุ้มครองที่กฎหมายได้กำหนดไว้อันสุดลง ผู้ที่สนใจการประดิษฐ์เหล่านั้นก็สามารถที่จะนำเอาข้อมูลความรู้นั้นนำไปใช้ประโยชน์ได้ หากไม่มีระบบการคุ้มครองในสิทธิบัตรการประดิษฐ์แล้ว ผู้เป็นเจ้าของการประดิษฐ์ทั้งหลายก็จะมีใครยอมเปิดเผยรายละเอียดการประดิษฐ์ของตน แต่จะเก็บข้อมูลการประดิษฐ์ไว้เป็นความลับตลอดไปเพราะกลัวบุคคลอื่นลอกเลียนแบบการประดิษฐ์ของตนและกลายเป็นคู่แข่งทางการค้าของตนในที่สุด หากปราศจากสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่ดีและมีคุณค่านั้นก็ตาย

ตามตัวเจ้าของการประดิษฐ์นั้นไปด้วย ซึ่งไม่ก่อให้เกิดการพัฒนาการในระดับสูงขึ้นไปสาธารณะก็จะไม่ได้รับประโยชน์ใด ๆ จากการประดิษฐ์นั้นเลย<sup>18</sup>

สิทธิบัตร ตามความหมายในมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2542 บัญญัติไว้ว่า สิทธิบัตร หมายความว่า “หนังสือที่สำคัญที่ออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ตามที่กำหนดในหมวด 2 และหมวด 3 แห่งพระราชบัญญัตินี้”<sup>19</sup>

### ความหมายการประดิษฐ์

การประดิษฐ์ (Inventions) หมายถึงการคิดค้นหรือคิดทำขึ้นซึ่งเป็นผลให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธีใดชิ้นใหม่ หรือจะทำการใด ๆ ที่ทำให้ดีขึ้นซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธี<sup>20</sup> การประดิษฐ์เป็นความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับลักษณะองค์ประกอบโครงสร้างหรือกลไกของผลิตภัณฑ์รวมทั้งกรรมวิธีในการผลิตการรักษาหรือปรับปรุงคุณภาพของผลิตภัณฑ์ให้ดีขึ้นหรือทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ ชิ้นใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม

จากบทบัญญัติของกฎหมายจะเห็นได้ว่า การประดิษฐ์อย่างหนึ่งอาจจะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นผลิตภัณฑ์ (Product) และส่วนที่เป็นกรรมวิธี (Process)

### ผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์ (Product) ตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตรไม่ได้ให้คำจำกัดความไว้ โดยทั่วไปจะเข้าใจในความหมายของคำว่า ผลิตภัณฑ์ หมายถึงสิ่งที่มีมนุษย์ผลิตขึ้น ดังนั้นคำว่า “ผลิตภัณฑ์” จึงหมายถึงความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบหรือโครงสร้างองค์ประกอบ กลไกส่วนประกอบของวัตถุต่าง ๆ เช่น นาฬิกา แวนตา อันแสดงให้ทราบความคิดของผู้ประดิษฐ์ว่านาฬิกา แวนตา จะต้องประกอบด้วยส่วนประกอบอะไรบ้าง ซึ่งบางท่านได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึงสิ่งที่มีรูปร่างหรือสิ่งที่มีคุณสมบัติทางกายภาพทั้งหมดนักวิชาการบางท่านได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์หรือหมายถึงวัตถุที่มีรูปร่างซึ่งสามารถแบ่งออกตามลักษณะโครงสร้างองค์ประกอบและประโยชน์ใช้สอย

### กรรมวิธี

พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 มาตรา 3 วรรคสาม ได้ให้นิยามของคำว่า “กรรมวิธี” (Processes) หมายความว่า “กรรมวิธี กระบวนการ หรือวิธีการในการผลิต หรือวิธีการในการ

<sup>18</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พื้นฐานความรู้ทั่วไป), 37.

<sup>19</sup> มาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ซึ่งถูกแก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2542.

<sup>20</sup> มาตรา 3 วรรคสาม แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 3 พ.ศ. 2542.

ผลิต หรือการเก็บรักษาให้คงสภาพหรือให้มีคุณภาพดีขึ้นซึ่งผลิตภัณฑ์และรวมถึงการใช้กรรมวิธีนั้น ๆ ด้วย”

จากนิยามดังกล่าว กรรมวิธีคือวิธีในการทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ขึ้น<sup>21</sup> ตามความเข้าใจโดยทั่วไป กรรมวิธีจึงหมายถึง การกระทำเพียงขั้นตอนเดียวหรือหลายขั้นตอนหรือกระบวนการเพื่อการเปลี่ยนแปลงวัตถุต่าง ๆ จากลักษณะหนึ่งให้เป็นผลิตภัณฑ์อีกลักษณะหนึ่งหรือให้ได้รับผลอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ต้องการ กรรมวิธี คือความคิดเกี่ยวกับขั้นตอน หรือขั้นตอนการปฏิบัติเพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ขึ้นหรือมีคุณภาพสูงขึ้น ดังนั้นกรรมวิธีจึงมีความหมายที่กว้างมาก แต่อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณานิยามตามมาตรา 3 แล้วกฎหมายสิทธิบัตรของไทยได้กำหนดขอบเขตของการประดิษฐ์ประเภทที่เป็นกรรมวิธีไว้ มี 3 ลักษณะด้วยกันคือ

- 1) กรรมวิธี กระบวนการ หรือวิธีการในผลิต เช่น กรรมวิธีในการผลิตอาหารสัตว์ กรรมวิธีผลิตไวน์ เป็นต้น
- 2) กรรมวิธี กระบวนการ หรือวิธีการในการเก็บรักษาให้คงสภาพหรือให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น เช่น กรรมวิธีบรรจุอาหารสัตว์หรือน้ำยาทำความสะอาดไว้ในกระป๋อง การถนอมอาหารโดยการหมักหรือดอง เป็นต้น
- 3) การใช้กรรมวิธีทั้งสองลักษณะดังกล่าว หมายถึง การนำเอากรรมวิธีที่มีอยู่แล้วไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์อย่างอื่นที่แตกต่างไปจากเดิม (New use of a Known Product) เช่น การใช้กรรมวิธีในการผลิตน้ำแข็งไปผลิตหิมะเทียม เป็นต้น<sup>22</sup> ในการขอรับสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่เป็นกรรมวิธีจะมีขอบเขตจำกัดเฉพาะในการใช้กรรมวิธีเท่านั้น ไม่รวมไปถึงสิ่งที่นำมาใช้เป็นกรรมวิธีอื่น ๆ<sup>23</sup>

จากความหมายดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของเอกสารหรือหนังสือในการที่จะให้เจ้าของสิทธิบัตรเป็นผู้มีสิทธิเด็ดขาด (Exclusive Right) หรือสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการแสวงหาประโยชน์จากการประดิษฐ์หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นตามมาตรา 3624 แห่งพระราชบัญญัตินี้ได้บัญญัติถึงสิทธิบัตรของผู้ทรงสิทธิบัตรไว้โดยชัดเจน ดังนั้นจึงถือเอาการสิทธิตามเอกสารหรือหนังสือเป็นสำคัญ แม้ว่าในบางกรณีผู้ทรงสิทธิบัตรอาจจะไม่ใช่ผู้ประดิษฐ์คิดค้นเป็นคนแรกก็ได้ แต่หากเป็นผู้จดทะเบียนสิทธิบัตรก่อนก็ย่อมถือเท่ากับว่าเป็นผู้มีสิทธิเด็ดขาดตามสิทธิบัตรนั้น 25 แต่ในทางตรงกันข้ามหากแม้ไม่มีผู้ใดประดิษฐ์คิดค้นขึ้นได้ก่อนและมีการใช้ประโยชน์ไปแล้ว

<sup>21</sup> ยรรยง พวงราช, สิทธิบัตร: กฎหมายและวิธีปฏิบัติ, (กรุงเทพฯ: บพิศการพิมพ์, 2533), 3.

<sup>22</sup> เรื่องเดียวกัน, 13-14.

<sup>23</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พื้นฐานความรู้ทั่วไป), 135.

<sup>24</sup> มาตรา 36 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ซึ่งถูกแก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535.

<sup>25</sup> แนวความคิดของประเทศไทยใช้หลักการที่เรียกว่า “First-to-File System” คือ ผู้จดทะเบียนสิทธิบัตร

แต่ถ้ายังไม่มี การนำไปจดทะเบียนสิทธิบัตรก็ยังไม่สิทธิได้รับความคุ้มครองเช่นกัน ซึ่งมีความแตกต่างจากลิขสิทธิ์หรือเครื่องหมายการค้า กล่าวคือ กรณีของลิขสิทธิ์นั้นจะมุ่งเน้นให้ความคุ้มครองผู้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานเป็นสำคัญ หากผู้ใดได้สร้างสรรค์งานอันมีคุณสมบัติตามที่กฎหมายลิขสิทธิ์ได้บัญญัติไว้ขึ้นมา ก็จะมีสิทธิได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายทันที โดยไม่จำเป็นต้องนำไปจดทะเบียนก่อน เหมือนกับสิทธิบัตรและกรณีของเครื่องหมายการค้าซึ่งเป็นกรณีที่ต้องจดทะเบียนเช่นเดียวกัน

จะเห็นได้ว่าการให้ความคุ้มครองในลักษณะของสิทธิเด็ดขาดนั้นก็จะมีระยะเวลา กำหนดให้ความคุ้มครองเพียงชั่วคราวหรือในระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น ในการที่จะแสวงหาประโยชน์จาก สิทธิบัตรนั้นได้และหลังจากพ้นระยะเวลาให้ความคุ้มครองแล้ว สิทธิบัตรนั้นก็จะเป็นทรัพย์สิน สาธารณะ (Public Domain) เพื่อแลกกับการเปิดเผยข้อมูลโดยละเอียดของการประดิษฐ์ที่ได้คิดค้น ขึ้นมาเป็นการตอบแทนและเป็นแรงจูงใจให้มีการประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ เกิดขึ้นต่อไปในอนาคต ซึ่งจะ สร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่สังคมและการพัฒนาเทคโนโลยีสืบต่อไป

ดังนั้น ตามบทบัญญัติ มาตรา 3 ได้ให้คำนิยามของคำว่า “การประดิษฐ์” ไว้ว่า “การประดิษฐ์ หมายความว่า การคิดค้นหรือคิดทำขึ้นอันเป็นผลให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธีใด ขึ้นใหม่ หรือการกระทำใด ๆ ที่ทำให้ดีขึ้นซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธี” จึงทำให้เห็นว่าการประดิษฐ์นั้น เป็นทั้งการคิดสร้างสรรค์ ผลจากการคิดสร้างสรรค์นั้นก่อให้เกิดการผลิตผลิตภัณฑ์ขึ้นมา มีผลทำให้ เกินผลิตภัณฑ์ไม่ใช่การคิดสร้างสรรค์แล้วเกิดผลในทางอื่น<sup>26</sup> หากเกิดผลมรรทางอื่นก็อาจจะแบ่งเป็น เรื่องเฉพาะเรื่องนั้น ๆ ไป เช่น การคิดสร้างสรรค์เพลง การวาดภาพ ก็เป็นเรื่องของลิขสิทธิ์ ไม่ใช่ ขอบเขตในเรื่องของสิทธิบัตร

### การได้มาซึ่งสิทธิการประดิษฐ์

การจะได้มาซึ่งสิทธิบัตรการประดิษฐ์นั้นจะต้องมีการคิดค้นหรือพัฒนาการประดิษฐ์ ความความหมายของกฎหมายเสียก่อน ผู้ประดิษฐ์หรือบุคคลที่กำหนดไว้โดยกฎหมายจึงอาจนำไปยื่น ขอรับสิทธิบัตร ซึ่งการขอรับสิทธิบัตรนั้น สามารถกระทำได้ 2 ลักษณะคือ

1) การยื่นคำขอรับสิทธิบัตรในตัวผลิตภัณฑ์ (Product Patents) ซึ่งเป็นการขอรับ สิทธิบัตรในสิ่งใดสิ่งหนึ่งของวัตถุมีรูปร่าง

2) การยื่นคำขอรับสิทธิบัตรในกรรมวิธี (Process Patents) ซึ่งเป็นการขอรับ สิทธิบัตรในวิธีการทั้งที่เป็นวิธีการในการใช้ผลิตภัณฑ์ชนิดใดชนิดหนึ่งหรือวิธีการนำเอาของสิ่งใดสิ่ง หนึ่งไปใช้งาน<sup>27</sup>

---

ก่อนเป็นผู้มีสิทธิเด็ดขาดแต่เพียงผู้เดียว.

<sup>26</sup> สุพิศ ประณีตพลกรัง, *กฎหมายสิทธิบัตร*, (กรุงเทพฯ: อพตยา มิเลินเนียม, 2549), 22.

<sup>27</sup> จักรกฤษณ์ ควรวพจน์, *กฎหมายสิทธิบัตร: แนวคิดและบทวิเคราะห์* (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2538), 12.

## 2) สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์

พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ไม่ได้กำหนดความหมายของคำว่า “การออกแบบผลิตภัณฑ์” เอาไว้ แต่เมื่อพิจารณาจากคำว่า “แบบผลิตภัณฑ์” ตามมาตรา 3 วรรค 4 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 หมายความว่า “รูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือองค์ประกอบของลวดลายหรือสีของผลิตภัณฑ์อันมีลักษณะพิเศษสำหรับผลิตภัณฑ์ซึ่งสามารถใช้เป็นแบบสำหรับผลิตอุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรมได้” ในขณะที่กฎหมายการคุ้มครองงานการออกแบบในต่างประเทศนั้นส่วนใหญ่ใช้คำว่า “การออกแบบอุตสาหกรรม (Industrial Design) ในขณะที่ของประเทศไทยในส่วนของพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2535) ได้ใช้คำว่า “การออกแบบผลิตภัณฑ์” (Product Design)<sup>28</sup> โดยแก้ไขเพิ่มเติมให้ครอบคลุมถึงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองหัตถกรรมตามที่กฎหมายกำหนดไว้ด้วย

### การได้มาซึ่งสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ประกอบด้วยลักษณะ 2 ประการ คือ

ประการที่หนึ่ง ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ หมายความว่า เป็นแบบผลิตภัณฑ์ที่ยังไม่เคยปรากฏมีบุคคลใดใช้โดยเปิดเผยอยู่แล้วภายในประเทศก่อนวันของจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์ไว้ หรือไม่มีการโฆษณาไว้ในสิ่งพิมพ์หรือเอกสารใดในประเทศหรือนอกประเทศก่อนวันของจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์

ประการที่สอง สามารถใช้เป็นแบบสำหรับผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หรือหัตถกรรม ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่

ทั้งนี้ เป็นไปตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 มาตรา 56 บัญญัติว่า “การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ขอรับสิทธิตามพระราชบัญญัตินี้ได้ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ เพื่ออุตสาหกรรมรวมถึงหัตถกรรม” ซึ่งลักษณะของการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ได้มีบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 มาตรา 57 ดังนี้

- (1) แบบผลิตภัณฑ์ที่มีหรือใช้แพร่หลายอยู่แล้วในราชอาณาจักรก่อนวันขอรับสิทธิบัตร
- (2) แบบผลิตภัณฑ์ที่ได้มีการเปิดเผยภาพ สารสำคัญ หรือรายละเอียดในเอกสาร หรือสิ่งที่ได้เผยแพร่อยู่แล้ว ไม่ว่าในหรือนอกราชอาณาจักรก่อนวันขอรับสิทธิบัตร
- (3) แบบผลิตภัณฑ์ที่เคยมีประกาศโฆษณามาแล้วก่อนวันขอรับสิทธิบัตร

<sup>28</sup> ยรรยง พวงราช, สิทธิบัตร: กฎหมายและวิธีปฏิบัติ, 39.



(4) แบบผลิตภัณฑ์ที่คล้ายกับแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวใน (1) (2) หรือ (3) จนเห็นได้ว่าเป็นการเลียนแบบ

จะเห็นได้ว่า การออกแบบตามแนวความคิดของกฎหมายสิทธิบัตร ต้องเป็นการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ โดยมิได้ลอกเลียนแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์เดิมที่ปรากฏอยู่แล้ว และผลงานที่สร้างสรรค์จะต้องไม่เหมือนหรือคล้ายกับผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วด้วย เช่นกัน โดยอาจเปรียบเทียบดูจากลักษณะภายนอก เช่น รูปร่าง สี หรือลวดลายของผลิตภัณฑ์ ซึ่งถ้าหากเหมือนหรือคล้ายก็ไม่ถือว่าเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่

### หลักเกณฑ์การพิจารณาความใหม่ของการออกแบบผลิตภัณฑ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร

1) ใช้วันยื่นขอรับสิทธิบัตรเป็นเกณฑ์การตัดสินเปรียบเทียบถึงความใหม่ ซึ่งถ้าหากการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมือนหรือคล้ายได้ถูกเปิดเผยก่อนวันยื่นขอรับสิทธิบัตร ถือว่าการออกแบบนี้ไม่มีความใหม่ อย่างไรก็ตาม ไม่รวมถึงกรณีที่มีการเปิดเผยในงานแสดงต่อสาธารณชนซึ่งรัฐบาลไทยเป็นผู้จัดหรืออนุญาตให้มีขึ้นในราชอาณาจักร อันได้แก่ การแสดงผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ในงานจัดแสดงนิทรรศการ หรือประชุมทางวิชาการ

2) ใช้มาตรฐานความใหม่เฉพาะท้องถิ่นภายในประเทศเป็นตัวพิจารณาการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมือนหรือคล้ายกันนี้ได้มีหรือใช้แพร่หลาย หรือได้ประกาศโฆษณาเกี่ยวกับการขอรับสิทธิบัตรมาก่อนวันยื่นขอรับสิทธิบัตร

3) ใช้หลักมาตรฐานความใหม่ตามสากล ในการพิจารณาการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้เปิดเผยสาระสำคัญในเอกสาร หรือสิ่งตีพิมพ์ เว้นแต่เป็นการเปิดเผยเอกสารหรือสิ่งตีพิมพ์นี้ในงานแสดงต่อสาธารณชน ซึ่งรัฐบาลไทยเป็นผู้จัดหรืออนุญาตให้มีขึ้น

4) การเปรียบเทียบความใหม่จะต้องมีความแตกต่างที่เพียงพอในลักษณะภายนอกที่ปรากฏของการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้ว ซึ่งความแตกต่างในรายละเอียดปลีกย่อยเล็กน้อยไม่ถือว่ามีความใหม่<sup>29</sup> ความแตกต่างปลีกย่อยเพียงเล็กน้อย หมายถึง ความแตกต่างที่ไม่ทำให้สัดส่วนของผลิตภัณฑ์เปลี่ยนไป ซึ่งความแตกต่างเพียงเล็กน้อยยังหมายความรวมถึงกรณีดังต่อไปนี้ด้วย

4.1) การเปลี่ยนขนาดของแบบผลิตภัณฑ์ในลักษณะที่เป็นการขยายหรือย่อส่วนโดยไม่ทำให้สัดส่วนของผลิตภัณฑ์เปลี่ยนแปลงไป

4.2) การเปลี่ยนวัตถุหรือสีของแบบผลิตภัณฑ์เท่านั้น

4.3) การเพิ่มหรือตัดส่วนประกอบบางส่วนเพียงเล็กน้อย

ลักษณะของงานออกแบบที่ขอรับสิทธิบัตรได้

<sup>29</sup> เรื่องเดียวกัน, 8.

สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นเป็นการให้ความคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการออกแบบที่เกี่ยวกับรูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือองค์ประกอบของลวดลายหรือสีของผลิตภัณฑ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นเป็นการสร้างสรรค์ลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์ที่เน้นความสวยงามของ วัตถุเป็นหลักเป็นลักษณะที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อให้เกิดลักษณะพิเศษขึ้นแก่ส่วนที่อยู่ภายนอกของ ผลิตภัณฑ์ซึ่งได้มีการบัญญัติไว้อย่างชัดเจนในความหมายของการออกแบบตามกฎหมายว่าด้วยการ คุ้มครองการออกแบบทางอุตสาหกรรมของหลายประเทศเป็นการกำหนดไว้โดยลักษณะพิเศษเฉพาะ ของวัตถุที่ใช้เป็นแบบนั้นต้องเกี่ยวกับความสวยงามภายนอกของวัตถุ เพื่อดึงดูดความพึงพอใจอันเป็น ผลให้ลูกค้าตกลงใจซื้อผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการออกแบบนั้น ซึ่งการออกแบบที่ทำให้เกิดความสวยงามแก่ ผลิตภัณฑ์ตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตรมาตรา 4 บัญญัติไว้ในนิยามคำว่า “แบบผลิตภัณฑ์” แยกได้ เป็นสองลักษณะดังนี้ คือ รูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือรูปทรงของผลิตภัณฑ์และองค์ประกอบของ ลวดลายหรือสี กล่าวคือ<sup>30</sup>

1) รูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือรูปทรงของผลิตภัณฑ์เป็นรูปทรงภายนอกหรือรูปร่าง ของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบขึ้นมาโดยลักษณะรูปทรงที่มีลักษณะสามมิติ ฉะนั้นการออกแบบรูปร่างของ ผลิตภัณฑ์จะต้องกระทำให้เกิดแบบรูปทรงสามมิติของผลิตภัณฑ์เป็นการออกแบบสัดส่วนหรือ อัตราส่วนของความกว้าง ความยาว และความหนาของผลิตภัณฑ์ซึ่งอาจจะมาจากการสร้างสรรค์ งานสองมิติ การออกแบบรูปทรงหรือรูปร่างของผลิตภัณฑ์อาจจะมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้สอยประโยชน์ และอีกประการหนึ่งคือมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความสวยงามแก่ผลิตภัณฑ์ เช่น รูปทรงของขวด บรรจุน้ำอัดลม รูปลักษณะของคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ รูปร่างสีฐานของรถยนต์ เป็นต้น

2) องค์ประกอบของลวดลายหรือสี คือการออกแบบองค์ประกอบของลวดลายหรือสี ของผลิตภัณฑ์เพื่อทำให้เกิดความสวยงามที่พื้นผิวภายนอกของวัสดุของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ เน้นการ ออกแบบโดยเส้นประกอบเป็นลวดลายจะทำโดยวิธีใดก็ได้และการใช้สีสันทึ่ปรากฏลงบนวัตถุที่เป็น ผลิตภัณฑ์ งานลวดลายและสีที่สร้างสรรค์เป็นลักษณะงานแบบสองมิติบนผลิตภัณฑ์ เช่น ลวดลายบน เสื้อยืด สีสันทึ่บนผิวยางเท้า เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์อาจประกอบด้วยลักษณะทั้ง 2 ประเภท คือ ทั้งที่เป็นรูปร่างและลวดลายหรือสีของผลิตภัณฑ์ก็อาจเป็นการออกแบบรูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือ ลวดลายของผลิตภัณฑ์ขึ้นโดยเฉพาะและการพิจารณาว่างานประเภทใดที่จะได้รับความคุ้มครองตาม กฎหมายที่คุ้มครองการออกแบบ (Design Law) โดยทั่วไปการออกแบบถือได้ว่าเป็นงานศิลปะ ประยุกต์รูปแบบหนึ่ง แต่ก็มีกรออกแบบบางประเภทที่ไม่มีลักษณะของการสร้างสรรค์ที่เป็นงาน

<sup>30</sup> ยรรยง พวงราช, กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา(สิทธิบัตร) เล่ม 8 รวมคำบรรยายภาคหนึ่งของสำนัก อบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา, (กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานคร, 2538), 279-280.

ศิลปกรรมได้ แต่การออกแบบนั้นกฎหมายพิจารณาเพียงลักษณะที่ปรากฏ กล่าวคือ การออกแบบต้องเป็นการออกแบบที่สามารถมองเห็นลักษณะที่ปรากฏภายนอกและไม่จำเป็นต้องมีการตกแต่งสี หากเพียงเพื่อเป็นแบบในการผลิตของผลิตภัณฑ์ในทางอุตสาหกรรมก็เพียงพอแล้ว และงานนั้นต้องมีความใหม่ (Novelty) อีกด้วย

### การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ขอรับสิทธิบัตรไม่ได้

พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2535) ได้กำหนดให้การออกแบบผลิตภัณฑ์ดังต่อไปนี้ไม่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้ คือ

- 1) แบบผลิตภัณฑ์ที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน กล่าวคือ เป็นกรณีที่กฎหมายกำหนดไว้เพื่อความเป็นระเบียบและความสงบสุขของสังคมเป็นสำคัญ เช่น การนำภาพสัญลักษณ์หรือวัตถุใด ๆ ของทางศาสนามาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ หรือการออกแบบอันมีรูปร่างหรือลวดลายไปในทางลามกอนาจาร
- 2) แบบผลิตภัณฑ์ที่กำหนดโดยพระราชกฤษฎีกา กล่าวคือ กฎหมายกำหนดไว้เพื่อให้รัฐสามารถใช้อำนาจในการออกพระราชกฤษฎีกาจำกัดแบบผลิตภัณฑ์บางลักษณะที่จะขอรับสิทธิบัตรด้วยเหตุผลสมควรบางอย่าง ซึ่งในปัจจุบันยังไม่ปรากฏว่ามีแบบผลิตภัณฑ์ที่กำหนดโดยพระราชกฤษฎีกาแต่ประการใด

### 2.2.4 กฎหมายเครื่องหมายการค้า

กฎหมายเครื่องหมายการค้ามีความสำคัญในการป้องกันการกระทำที่ไม่เป็นธรรมทางการค้า ซึ่งในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติได้มีการนำเครื่องหมายการค้าไปใช้การประกอบในตัวสินค้าเพื่อที่จะเป็นการบ่งบอกสินค้าหรือเป็นตราสัญลักษณ์ในการขายสินค้าหรือบริการ ทั้งนี้ในประเทศไทย กฎหมายเครื่องหมายการค้าให้ความคุ้มครองแก่เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนไว้โดยชัดแจ้ง และเครื่องหมายการค้าที่ไม่ได้จดทะเบียนไว้สามารถได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายเครื่องหมายการค้าในเรื่องของการวางขายนั่นเอง

#### ความหมายของเครื่องหมาย

ตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า มาตรา 4 กำหนดบทนิยามของคำว่าเครื่องหมายไว้เพิ่มเติมพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 กำหนดความหมายของคำว่าเครื่องหมายไว้เพียงภาพถ่าย ภาพวาด ภาพประดิษฐ์ ตรา ชื่อ คำ ข้อความ ตัวหนังสือ ตัวเลข ลายมือชื่อ หรือสิ่งเหล่านี้ อย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างรวมกัน แต่ไม่หมายความรวมถึงแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายว่าด้วยสิทธิบัตร<sup>31</sup> สืบเนื่องมาจากการเจรจาการค้ารอบอุรุกวัยได้ทำข้อตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ประเทศไทยเป็นสมาชิกภาคีองค์การค้าโลก (WTO) ที่จะต้องมีพันธกรณี เพื่อให้สอดคล้องกับ

<sup>31</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534.

ข้อตกลงดังกล่าว จึงต้องออกกฎหมายเพื่อให้การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาให้เป็นไปตามหลักสากล จึงได้แก้ไขพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2543 ให้เพิ่มความหมายของเครื่องหมายขึ้นจากเดิมเป็นว่า เครื่องหมาย หมายความว่า ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพประดิษฐ์ ตรา ชื่อ คำ ข้อความ ตัวหนังสือ ตัวเลข กลุ่มของสี รูปร่าง หรือ รูปทรงของวัตถุ หรือ สิ่งเหล่านี้ได้อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน<sup>32</sup>

การแก้ไขบทนิยามคำว่า เครื่องหมายตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2543 นั้นก็เพื่อให้เป็นไปตามพันธกรณีของทริพส์ TRIPs มาตรา 15<sup>33</sup> จึงได้เพิ่มเติม คำว่า ข้อความ กลุ่มของสี และรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ

### ความหมายของเครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าได้กำหนดความหมายไว้ใน มาตรา 4 วรรค 2 ไว้ หมายความว่า “เครื่องหมายที่ใช้หรือจะใช้เป็นที่หมายหรือเกี่ยวกับสินค้า เพื่อแสดงว่าสินค้าที่ใช้เครื่องหมายของเจ้าของเครื่องหมายการค้านี้จะแตกต่างกับสินค้าที่ใช้เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น”<sup>34</sup>

เครื่องหมายการค้า คือ เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างสินค้าของบุคคลหนึ่งกับสินค้าของบุคคลอื่น ซึ่งความหมายนี้ หมายถึง บุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลก็ได้ ทั้งนี้ เพื่อให้โอกาสแก่ผู้บริโภคที่สามารถเลือกซื้อสินค้าภายใต้เครื่องหมายการค้าที่ต้องการ โดยอาศัยเครื่องหมายการค้าเป็นตัวแสดงให้เห็นว่าเป็นสินค้าที่ตนต้องการ

สินค้า ได้แก่ สิ่งของใด ๆ ก็ได้ที่นำมาออกจำหน่ายโดยใช้เครื่องหมายการค้าที่เกี่ยวข้องกับสินค้านั้น ๆ ซึ่งหากนำเครื่องหมายการค้าไปใช้กับสิ่งของอย่างอื่นอันไม่ใช่สินค้า เช่น การนำสิ่งของเครื่องใช้ในบริษัทหรือของใช้ส่วนตัว เพื่อจะได้เป็นที่สังเกตโดยง่ายว่าสิ่งของสิ่งใดเป็นของตนหรือของบริษัท กรณีเช่นนี้ไม่ถือว่าเป็นการใช้เกี่ยวข้องกับสินค้าและไม่ถือเป็นเครื่องหมายการค้า ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า จากบทบัญญัติของมาตรา 4 ของพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าที่กำหนดคำนิยามไว้ข้างต้น จะเห็นได้ว่า เครื่องหมายการค้าจะเป็นได้ก็ต่อเมื่อ

1) เป็นเครื่องหมายตามที่กำหนดไว้ในกฎหมายเครื่องหมายการค้า คือ จะต้องเป็นภาพถ่าย ภาพวาด ภาพประดิษฐ์ ตรา ชื่อ คำ ข้อความ ตัวหนังสือ ตัวเลข ลายมือชื่อกลุ่มสี รูปร่าง หรือ รูปทรงของวัตถุ หรือสิ่งเหล่านี้ได้อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน<sup>35</sup>

<sup>32</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534.

<sup>33</sup> Article 15 of Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights.

<sup>34</sup> มาตรา 4(2) แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534.

<sup>35</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534.

จากบทบัญญัติของกฎหมายเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2543 เครื่องหมายสามารถแยกออกมาตามลักษณะของเครื่องหมายได้ดังนี้

ภาพถ่าย หมายถึง ภาพที่เกิดขึ้นจากการถ่ายภาพจากสิ่งที่มีอยู่เดิม

ภาพวาด หมายถึง ภาพที่เกิดขึ้นจากการวาดเขียนขึ้น อาจจะเป็นภาพเหมือนหรือเป็นภาพจินตนาการก็ได้

ภาพประดิษฐ์ หมายถึง ภาพที่มนุษย์ได้ประดิษฐ์ขึ้น โดยจะคิดประดิษฐ์ขึ้นที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติ เช่น ภาพพวกสัตว์ในวรรณคดี เป็นต้น

ตรา หมายถึง สัญลักษณ์ที่แทนบุคคลหรือใช้แทนหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งก็ได้

ชื่อ หมายถึง คำที่ใช้เรียกงานชื่อบุคคลธรรมดาหรือใช้เรียกแทนชื่อนิติบุคคลหรือหน่วยงานองค์กรใดองค์กรหนึ่ง

คำ หมายถึง การรวมตัวของพยัญชนะและสระเข้าด้วยกันแล้วสามารถอ่านออกเสียงได้ ส่วนจะมีความหมายหรือไม่มีความหมายหรือไม่ก็ตาม

ข้อความ หมายถึง ข้อความหรือวลีที่ไม่ได้เล็งถึงคุณลักษณะหรือคุณสมบัติของสินค้าโดยตรง และมีลักษณะบ่งเฉพาะ ได้แก่ มีลักษณะที่ทำให้ประชาชนหรือผู้บริโภคสินค้าทราบว่าเป็นผลิตภัณฑ์หรือสินค้านั้น ที่ใช้คำหรือข้อความนั้น อยู่ในฐานะเป็นเครื่องหมายการค้าที่แตกต่างไปจากสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้คำ ข้อความ หรือวลีอื่นในฐานะเป็นเครื่องหมายการค้าหรือประชาชนผู้บริโภคสามารถแยกแยะสินค้าใดเมื่อพิจารณาจากวลี ข้อความ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้วลีหรือข้อความนั้น ซึ่งข้อความที่ว่านี้ไม่จำเป็นต้องมีลักษณะที่เป็นสโลแกน หรือเป็นสุภาษิตที่ถ้อยคำคล้องจองกันหรืออาจจะเป็นข้อความใด ๆ ก็ได้เช่น “Professional Hair care for you” หรือ “AIS Anytime Anywhere Everyone” หรือ “ทุกหยดซ่าโซดาสิงห์” เป็นต้น

ตัวหนังสือ หมายถึง ตัวอักษรในภาษาต่าง ๆ ที่มีอยู่โดยทั่วไป

ลายมือชื่อ หมายถึง ลายเขียนหรือลายเซ็นที่แสดงถึงชื่อบุคคลธรรมดา อันเกิดจากการใช้อวัยวะส่วนใดของร่างกายทำขึ้น

กลุ่มของสี หมายถึง การนำสีมากกว่าหนึ่งสีมารวมกันอยู่ในลักษณะของเครื่องหมายการค้าในลักษณะบ่งเฉพาะอันนี้<sup>36</sup> ลักษณะบ่งเฉพาะและสามารถแยกความแตกต่างของสีระหว่างของผู้ผลิตสินค้านั้นใดรายหนึ่งออกจากผู้ผลิตสินค้าของอีกรายหนึ่งได้ อย่างเช่น ร้านแพมิลีมาร์ท หรือร้านสะดวกซื้อในปั๊มเอสโซ่

แต่อย่างไรก็ตามเครื่องหมายกลุ่มสีนี้ทางสำนักเครื่องหมายการค้า กรมทรัพย์สินทางปัญญาได้วางแนวทางในการพิจารณาจับจดทะเบียนเครื่องหมายในกลุ่มของสีไว้ดังนี้ คือ

<sup>36</sup> วัส ดิงสมิคร, คำอธิบายกฎหมายเครื่องหมายการค้า (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2545), 18.

- (1) กลุ่มสีต้องประกอบด้วยสีตั้งแต่สองสีขึ้นไปและต้องเป็นสีที่แตกต่างกันและ
- (2) เครื่องหมายที่ยื่นขอจดทะเบียนในกลุ่มของสีต้องมีลักษณะที่จะรับจดทะเบียนได้

ตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า

รูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ หมายถึง รูปร่างหรือลักษณะภายนอกของวัตถุเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภคให้เป็นที่หมายแก่ผลิตภัณฑ์หรือสินค้า ซึ่งสามารถแยกความแตกต่างระหว่างผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่ใช้เครื่องหมายการค้าหนึ่งจากผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่ใช้เครื่องหมายการค้าอื่นได้ เช่น รูปร่างของขวดน้ำอัดลมโคคาโคล่า รูปตัวตลกโบโซ่ ของแฮมเบอร์เกอร์ แมคโดนัลด์

2) เป็นเครื่องหมายที่ใช้หรือเกี่ยวข้องกับสินค้า เพื่อแสดงว่าสินค้าภายใต้เครื่องหมายการค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้านั้นแตกต่างกับสินค้าภายใต้เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น

3) ต้องเป็นเครื่องหมายใช้กับสินค้าอยู่ก่อนหรือมีเจตนาจะใช้กับสินค้าในอนาคต เครื่องหมายการค้าที่พึงจดทะเบียนได้

เครื่องหมายการค้าที่สามารถนำไปจดทะเบียนได้ต้องมีลักษณะตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2543 มาตรา 6 ซึ่งบัญญัติไว้ว่า “เครื่องหมายการค้าอันพึงรับจดทะเบียนได้ต้องประกอบลักษณะดังต่อไปนี้

- (1) เป็นเครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะบ่งเฉพาะ
- (2) เป็นเครื่องหมายการค้าที่ไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติ และ
- (3) ไม่เป็นเครื่องหมายการค้าเหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้าที่บุคคลอื่นได้จดทะเบียนไว้แล้ว”<sup>37</sup>

4) เป็นเครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะบ่งเฉพาะ (Distinctiveness) ลักษณะบ่งเฉพาะ (Distinctiveness) ไม่มีบทนิยามไว้เป็นวิเศษ แต่มีบทบัญญัติไว้ใน มาตรา 7 ว่า “เครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะบ่งเฉพาะ ได้แก่ เครื่องหมายการค้าอันมีลักษณะที่ทำให้ประชาชนหรือผู้ใช้สินค้านั้นทราบและเข้าใจได้ว่าสินค้าที่ใช้เครื่องหมายการค้านั้นแตกต่างไปจากสินค้า”<sup>38</sup>

จากบทบัญญัติดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าลักษณะบ่งเฉพาะของเครื่องหมายการค้า คือ การแยกแยะสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ภายใต้เครื่องหมายการค้าหนึ่งแตกต่างจากสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของเครื่องหมายการค้าภายใต้เครื่องหมายการค้าอีกอย่างหนึ่ง อันเป็นหน้าที่สำคัญของเครื่องหมายการค้า หากเครื่องหมายการค้าไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะก็ไม่อาจรับจดทะเบียนเป็นเครื่องหมายการค้าได้

วัตถุประสงค์ของการที่เครื่องหมายการค้า นั้น ต้องการให้เครื่องหมายการค้ามีลักษณะบ่งเฉพาะ

<sup>37</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534.

<sup>38</sup> มาตรา 7 วรรคแรก แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534.

(1) เพื่อเป็นหลักประกันว่า เครื่องหมายการค้าสามารถบ่งชี้ถึงแหล่งกำเนิดของสินค้าหรือบริการ เพื่อให้เกิดความมั่นใจแก่ผู้บริโภคที่มุ่งหวังถึงแหล่งกำเนิดของสินค้าและบริการ

(2) โดยการที่กฎหมายไม่ให้ความคุ้มครองแก่ คำหรือข้อความที่เล็งถึงลักษณะหรือคุณสมบัติของสินค้านั้นโดยตรง Descriptive Term มีผลทำให้คู่แข่งของเครื่องหมายการค้าที่บังเฉพาะมีอิสระในการที่จะใช้คำหรือข้อความที่เล็งถึงลักษณะหรือคุณสมบัติของสินค้าดังกล่าวในการอธิบายลักษณะของสินค้าและบริการของตนได้แต่ต้องเป็นการใช้โดยสุจริต (ดูตามมาตรา 47)

(3) การที่กฎหมายต้องการให้เครื่องหมายการค้ามีลักษณะบังเฉพาะทำให้เจ้าของสินค้าและบริการมีแนวโน้มที่จะเลือกใช้เครื่องหมายที่จะสามารถบ่งชี้ถึงแหล่งกำเนิดของสินค้าและบริการได้เท่านั้น แต่ต้องสามารถที่จะทำให้เข้าไปมีส่วนแบ่งในตลาดของสินค้าและบริการได้มากกว่าที่จะใช้เครื่องหมายที่บังชี้แต่แหล่งกำเนิดแต่เพียงอย่างเดียว<sup>39</sup>

#### 2.2.4.1 การได้มาซึ่งสิทธิในเครื่องหมายการค้า

จากบทบัญญัติและหลักกฎหมายอันเกี่ยวกับการคุ้มครองเครื่องหมายต่าง ๆ ที่ใช้ในทางการค้าของประเทศต่าง ๆ การได้มาซึ่งสิทธิในเครื่องหมายการค้ามีที่มาได้ 2 แบบ ดังนี้

##### 1) การได้มาซึ่งสิทธิโดยการใช้

การได้มาซึ่งสิทธิในเครื่องหมายการค้าโดยการใช้ คือการที่บุคคลใดได้นำเครื่องหมายการค้าของตนเองออกใช้กับสินค้าของตนเองก่อนบุคคลอื่น อันเป็นผลในบุคคลผู้ใช้เครื่องหมายการค้าก่อนดังกล่าวมีสิทธิดีกว่าบุคคลอื่น ซึ่งผู้ใช้เครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะเหมือนหรือคล้ายคลึงกันในภายหลังด้วยการห้ามการใช้ถือเป็นการละเมิดสิทธิของตน ในบางประเทศต่างมีหลักกฎหมายอันให้สิทธิในเครื่องหมายการค้าที่ไม่ได้จดทะเบียนแก่เจ้าของเครื่องหมายการค้าของตน ภายใต้เงื่อนไขว่าต้องมีการใช้เครื่องหมายการค้ากันอย่างแท้จริง ตลอดจนสามารถพิสูจน์ชื่อเสียงในสินค้าที่ก่อให้เกิดกิตติคุณในชื่อเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ติดต่อกับสินค้านั้น อย่างไรก็ตามในทุกประเทศทั่วโลกได้กำหนดให้ความคุ้มครองสิทธิในเครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนไว้เป็นหลักพื้นฐาน ส่วนการให้ความคุ้มครองเครื่องหมายการค้าที่ยังไม่ได้จดทะเบียนแต่เจ้าของได้ใช้กับสินค้าของตนนั้น เป็นอีกทางเลือกที่มีเพื่อป้องกันการกระทำอันมีลักษณะฉ้อโกงหลอกลวงผู้บริโภคในแหล่งที่มาของสินค้า ซึ่งจะก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของสินค้าที่ใช้เครื่องหมายการค้าดังกล่าว

ในประเทศไทยพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 ได้กำหนดสิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้าจากการใช้เครื่องหมายการค้าของตนกับสินค้าที่นำออกจำหน่ายในท้องตลาด แม้ว่าจะไม่ได้ทำการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าของตนไว้ตามกฎหมายก็ตาม โดยใน

<sup>39</sup> วุฒิพงษ์ เวชยานนท์, เอกสารประกอบคำบรรยายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, (ขอนแก่น: คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 2542), 94-95.

มาตรา 46 วรรคสอง บัญญัติให้สิทธิแก่เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ไม่ได้จดทะเบียน ในอันที่จะยื่นฟ้องคดีบุคคลอื่นเอาสินค้าของตนไปลงขายว่าเป็นสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้า

## 2) การได้มาซึ่งสิทธิโดยการจดทะเบียน

การได้มาซึ่งสิทธิในเครื่องหมายการค้าโดยการจดทะเบียนหรือการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งได้นำเครื่องหมายการค้าของตนไปจดทะเบียนไว้กับหน่วยงานของรัฐบาล เมื่อได้รับการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าแล้ว เจ้าของเครื่องหมายการค้าย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการใช้เครื่องหมายการค้าของตนเองตามที่กฎหมายรับรองสิทธิไว้ หากบุคคลใดนำเครื่องหมายการค้าดังกล่าวไปใช้ ถือว่าเป็นการละเมิดสิทธินั้น ซึ่งกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศต่าง ๆ ส่วนใหญ่กำหนดให้ความคุ้มครองเครื่องหมายการค้าด้วยการจดทะเบียนไว้ตามหลักเกณฑ์ซึ่งกำหนดไว้ในบทบัญญัติแห่งกฎหมาย

ในประเทศไทยพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 มาตรา 44 บัญญัติถึงการได้มาซึ่งสิทธิในเครื่องหมายการค้าโดยการจดทะเบียนไว้ โดยเมื่อได้จดทะเบียนเครื่องหมายการค้าแล้ว ผู้ซึ่งได้จดทะเบียนเป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้าเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right) ในอันที่จะใช้เครื่องหมายการค้าสำหรับสินค้าที่ได้จดทะเบียนไว้และมาตรา 46 วรรคแรก บัญญัติให้เจ้าของเครื่องหมายการค้าสามารถฟ้องร้องหรือเรียกร้องค่าสินไหมทดแทนจากผู้กระทำละเมิดในสิทธิในเครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนนั้น นอกจากนี้มาตรา 49 กำหนดให้สามารถโอนสิทธิในเครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนแล้ว ตลอดจนมาตรา 68 ได้บัญญัติให้เจ้าของเครื่องหมายการค้ามีสิทธิในการอนุญาตให้ใช้เครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนแล้วเช่นกัน

### 2.2.4.2 ความเป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้า

#### 1) สิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ยังไม่ได้จดทะเบียน

เครื่องหมายการค้าที่ยังไม่ได้รับการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าตามกฎหมายว่าด้วยเครื่องหมายการค้าก็ตาม เจ้าของเครื่องหมายการค้าสามารถได้มาซึ่งสิทธิในเครื่องหมายการค้าโดยการใช้ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว จึงก่อให้เกิดสิทธิบางประการแก่เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ยังไม่ได้จดทะเบียนนั้น พิจารณาได้จากบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 โดยสิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้าดังกล่าวได้แก่

#### 2) สิทธิในการใช้เครื่องหมายการค้า

ผู้เป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้าย่อมมีสิทธิใช้เครื่องหมายการค้ากับสินค้าของตนไม่ได้เสมอ เว้นแต่จะมีการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะเหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้า นั้นให้แก่บุคคลอื่น ซึ่งเจ้าของที่แท้จริงต้องดำเนินการตามที่กฎหมายกำหนดเพื่อพิสูจน์ความเป็นเจ้าของผู้มีสิทธิดีกว่าต่อไป แต่หากในขณะนั้นไม่มีการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าให้แก่ผู้อื่น เจ้าของเครื่องหมายการค้าสามารถแสดงความเป็นเจ้าของและใช้เครื่องหมายการค้าของตนได้โดยชอบธรรม



### 3) สิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนแล้ว

เมื่อได้จดทะเบียนเครื่องหมายการค้าแล้ว พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 ได้บัญญัติหลักเกณฑ์อันเกี่ยวกับสิทธิแก่ผู้ซึ่งได้จดทะเบียนเป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้าไว้ ดังนี้

#### 2.2.4.3 สิทธิในการใช้เครื่องหมายการค้า

##### ก.) สิทธิทั่วไปในการใช้เครื่องหมายการค้า

หลักเกณฑ์เกี่ยวกับสิทธิในการใช้เครื่องหมายการค้า ในความตกลงTRIPs ได้กำหนดหลักการพื้นฐานเป็นมาตรฐานไว้ในข้อ 16(1) ว่าด้วยสิทธิที่เกิดขึ้น ซึ่งบัญญัติไว้ว่า “เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนจะมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะป้องกันมิให้บุคคลที่สามทั้งปวง ซึ่งมีได้รับความยินยอมจากเจ้าของเครื่องหมายการค้าใช้เครื่องหมายเหมือนกันหรือคล้ายกันในทางการค้ากับสินค้าหรือบริการที่เหมือนกันหรือคล้ายกันกับสินค้าหรือบริการที่ได้จดทะเบียนเครื่องหมายการค้า หากการใช้ดังกล่าว อาจเป็นเหตุที่น่าเหตุที่น่าจะก่อให้เกิดความสับสนขึ้นได้ ในกรณีที่มีการใช้เครื่องหมายการค้าเหมือนกันกับสินค้าหรือบริการเหมือนกันในสันนิษฐานไว้ก่อนว่า อาจก่อให้เกิดความสับสนขึ้นได้...”

มาตรา 44 บัญญัติให้ผู้ซึ่งได้จดทะเบียนเป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้าเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในอันที่จะใช้เครื่องหมายการค้าสำหรับสินค้าที่ได้จดทะเบียนไว้ นอกจากนี้มาตรา 45 กำหนดให้เครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนไว้ทุกสัหากว่าเครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนไว้โดยไม่ได้จำกัดสิ

##### ข.) ข้อจำกัดสิทธิในการใช้เครื่องหมายการค้า

มาตรา 44 ได้กำหนดให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการใช้เครื่องหมายการค้าแก่เจ้าของเครื่องหมายการค้าอันได้จดทะเบียนไว้ สิทธิดังกล่าวยังมีข้อจำกัดตามที่กฎหมายบัญญัติไว้ได้แก่

1) สิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการใช้เครื่องหมายการค้าที่จำกัดเฉพาะแต่สำหรับสินค้าที่ได้จดทะเบียนในจำพวกเดียวกันที่ขอจดทะเบียนการใช้เครื่องหมายการค้าที่ตามมาตรา 9 และมาตรา 44 ได้บัญญัติไว้ หากมีบุคคลใดใช้เครื่องหมายการค้ากับสินค้าต่างจำพวกกับที่เจ้าของเครื่องหมายการค้าได้จดทะเบียนไว้โดยสุจริตจึงไม่ถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิในการใช้เครื่องหมายการค้าของเจ้าของวงเครื่องหมายการค้าที่แต่ประการใด

ทั้งนี้ หลักเกณฑ์เกี่ยวกับสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการใช้เครื่องหมายการค้าได้เฉพาะแต่สินค้าที่ได้จดทะเบียนไว้ เป็นไปตามหลักของมาตรฐานของความตกลง TRIPs ข้อ 17(1) ซึ่งกำหนดให้เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนไปแล้ว ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะป้องกันมิให้บุคคลอื่นใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนกันหรือคล้ายกันกับสินค้าหรือบริการที่เหมือนกันหรือคล้ายกัน แต่การใช้ขึ้นนั้นต้องอาจเป็นเหตุที่น่าจะก่อให้เกิดความสับสนขึ้นได้

2) การจดทะเบียนเครื่องหมายการค้านั้นไม่ขัดขวางบุคคลใด ในการใช้โดยสุจริตซึ่งชื่อตัว ชื่อสกุล หรือชื่อสำนักงานการค้าของตนหรือของเจ้าของเดิมของกิจการของตนหรือไม่ เป็นการขัดขวางบุคคลใดในการใช้คำบรรยายโดยสุจริตซึ่งลักษณะหรือคุณสมบัติแห่งสินค้าของตน (มาตรา 47)

3) หากมีบุคคลใดได้ใช้โดยสุจริตซึ่งเครื่องหมายการค้าอันเหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้าของตนที่ได้จดทะเบียนไว้เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนนั้นไม่สามารถห้ามการจดทะเบียนอีกรายของผู้ใช้เครื่องหมายการค้าโดยสุจริตนั้น ถ้านายทะเบียนเห็นสมควรรับจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายกันนั้น (มาตรา 27)

ข้อยกเว้นสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าเครื่องหมายการค้าดังกล่าวนี้ พิจารณาได้จากตกลง TRIPs ข้อ 16(1) ตอนท้าย ซึ่งกำหนดไว้ว่าสิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้าเช่นนี้ จะไม่ทำให้เสื่อมเสียต่อสิทธิใด ๆ ที่มีอยู่ก่อนแล้วและจะไม่กระทบต่อการที่ในต่างประเทศสมาชิกของตกลง TRIPs นี้ จะกำหนดให้มีสิทธิต่าง ๆ ที่เป็นผลจากการใช้สิทธิโดยการใช้ซึ่งมีหลักการดังเช่นที่กำหนดไว้ในมาตรา 27 ของพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 ของประเทศไทยดังที่กล่าวมา

3) ในกรณีที่เจ้าของเครื่องหมายการค้าอันได้จดทะเบียนนั้นได้อนุญาตให้บุคคลอื่นใช้เครื่องหมายการค้าของตนก็ถือว่าเจ้าของเครื่องหมายการค้าไม่ใช่ผู้มีสิทธิใช้แต่ผู้เดียวอีกต่อไป (มาตรา 68)

#### 2.2.4.4 การกระทำที่ถือเป็นการละเมิดสิทธิเครื่องหมายการค้า

1) ลักษณะของการกระทำที่เป็นการละเมิดสิทธิในเครื่องหมายการค้า<sup>40</sup> จากแนวคำพิพากษาศาลฎีกาที่เกี่ยวกับกรณีการละเมิดสิทธิในเครื่องหมายการค้าในอดีตจนถึงปัจจุบัน พอจะสรุปลักษณะทั่วไปของการกระทำที่เป็นลักษณะการละเมิดสิทธิในเครื่องหมายการค้าได้ดังต่อไปนี้

1.1) มีการใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายกับกับเครื่องหมายการค้าของผู้อื่น การใช้เครื่องหมายการค้าที่อาจถือเป็นการละเมิดสิทธินั้น อาจอยู่ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งดังต่อไปนี้

1.1.1) มีการจัดให้มีเครื่องหมายการค้าขึ้นขึ้นเองหรือใช้กับสินค้า เช่น ผู้ละเมิดได้ กระทำการว่าจ้างผู้อื่นทำเครื่องหมายการค้าแล้วนำมาใช้กับสินค้า

1.1.2) มีการนำเข้าสินค้าที่มีเครื่องหมายการค้าของผู้อื่น ซึ่งได้จดทะเบียนไว้ในประเทศไทยแล้วนำเข้าจำหน่ายโดยมิได้รับความยินยอม แม้จะไม่ได้ทำเครื่องหมายการค้าขึ้นเอง ก็ตามก็ถือเป็นการใช้เครื่องหมายการค้าของผู้อื่นกับสินค้าของผู้อื่นด้วย

<sup>40</sup> รัชชัย ศุภผลศิริ, คำอธิบายกฎหมายเครื่องหมายการค้า, 174-181.

1.2) เป็นการใช้เครื่องหมายการค้าของผู้อื่นที่จะถือเป็นการละเมิดสิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้าตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 มาตรา 44 นั้น จะต้องเป็นการใช้กับสินค้าประเภทเดียวกันกับที่เจ้าของเครื่องหมายการค้านั้นได้จดทะเบียนไว้หรืออาจเป็นสินค้าต่างประเภทกับที่เจ้าของเครื่องหมายการค้าได้จดทะเบียนไว้ถ้าหากว่าการใช้นั้นอาจทำให้เกิดความสับสนเข้าใจหลงผิดในแหล่งที่มาของสินค้า ซึ่งจัดเป็นการลงขายตามมาตรา 46 วรรคสอง

## 2) ลักษณะการละเมิดสิทธิในเครื่องหมายการค้า

จากลักษณะของการกระทำที่เป็นการละเมิดสิทธิในเครื่องหมายการค้าสองประการข้างต้นสามารถจำแนกเป็นลักษณะของการละเมิดสิทธิในเครื่องหมายการค้าได้เป็น 3 ลักษณะได้ ดังนี้

2.1) การใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายกันจนอาจทำให้เกิดความสับสนกับ เครื่องหมายการค้าจดทะเบียนของผู้อื่นกับสินค้าจำพวกเดียวกัน

2.2) การใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายจนอาจทำให้เกิดความสับสนกับเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนของผู้อื่นกับสินค้าต่างจำพวกหรือต่างประเภทกัน กรณีนี้ต่างกับกรณีแรกตรงที่เป็นการใช้เครื่องหมายการค้ากับสินค้าต่างจำพวกหรือต่างประเภทกันกับที่ผู้เป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ได้ขอจดทะเบียนไว้ในลักษณะเช่นนี้จึงถือเป็นเรื่องลงขายตามมาตรา 46 วรรคสอง ซึ่งยังให้ความคุ้มครองสิทธิแก่เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ยังไม่ได้จดทะเบียนไว้สำหรับสินค้าจำพวกที่ผู้ละเมิดนำเครื่องหมายการค้าไปใช้ด้วย

2.3) การใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายจนอาจทำให้เกิดความสับสนกับเครื่องหมายการค้าที่ไม่ได้จดทะเบียนของผู้อื่นกับสินค้าจำพวกเดียวกันหรือต่างจำพวกกัน กรณีนี้เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่แท้จริงไม่ได้จดทะเบียนเครื่องหมายการค้านั้นในประเทศไทย ดังนั้นกรณีเช่น นี้จึงต้องพิจารณาหลักเกณฑ์ตามมาตรา 46 วรรคสองประกอบด้วยเสมอ ซึ่งยังคงให้ความคุ้มครองสิทธิแก่เจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ไม่ได้จดทะเบียนในการฟ้องร้องแก่ผู้ละเมิดได้หากลักษณะของการกระทำนั้นเป็นการลงขายว่าสินค้าของผู้ละเมิดเป็นสินค้าของผู้อื่น

### 2.2.4.5 ขอบเขตของเครื่องหมายรูปทรงตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าของไทย

#### 1) การนำเอาเครื่องหมายการค้าของผู้อื่นไปทำเป็นตัวสินค้า

การที่นำเอาเครื่องหมายในรูปประดิษฐ์หรือคำประดิษฐ์ไปก่อให้เกิดรูปทรงขึ้นมา และนำไปใช้ทำเป็นตัวสินค้าสามารถจับต้องได้และนำออกจำหน่าย เช่น นำเครื่องหมายลูกของไนกี้ไปทำเป็นเครื่องประดับ เช่น เข็มกลัด ตุ้มหู แหวนหรือนำเครื่องหมายรูปดาวของรถยนต์ยี่ห้อเบนซ์ มาทำเป็นพวงกุญแจ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าเครื่องหมายของเจ้าของเดิมเป็นเครื่องหมายสองมิติ แต่สิ่งที่ทำขึ้นมาใหม่นั้นเป็นรูปทรงสามมิติ หากจะพิจารณาจากการเป็นรูปทรงสองมิติเป็นสามมิติเป็นการทำซ้ำโดยการเปลี่ยนรูปใหม่ น่าจะถือเป็นการทำปลอมซึ่งเครื่องหมายการค้าของผู้อื่น อันเป็นความผิดตาม

พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าได้เพราะแม้สินค้าจำพวกกุญแจหรือเครื่องประดับนั้นจะไม่ใช้สินค้าที่เจ้าของเครื่องหมายการค้าได้จดทะเบียนไว้ก็ตาม

อย่างไรก็ดีการปลอมหรือลอกเลียนแบบเครื่องหมายการค้านั้นไม่ว่าจะในรูปแบบใดมาผลิตเป็นตัวสินค้านั้นถือว่ามีความผิดเช่นเดียวกับแนววินิจฉัยของศาลฎีกาว่า ความผิดฐานปลอมหรือเลียนเครื่องหมายการค้าตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า มาตรา 108,109 นั้น ความผิดสำเร็จเมื่อมีการปลอมหรือเลียน แม้จะยังไม่ได้นำไปใช้กับสินค้าใดเลยก็ตามเทียบ (คำพิพากษาฎีกาที่ 395/2476, 306-307/2506)<sup>41</sup> ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการนำเอาเครื่องหมายการค้าของผู้อื่นมาผลิตเป็นตัวสินค้าก็ถือกับการปลอมเครื่องหมายการค้าแล้ว แต่ในกรณีที่เจ้าของเครื่องหมายการค้าจะฟ้องในลักษณะการละเมิดเครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนแล้วไม่ได้เพราะสินค้าที่ผลิตออกมานั้นเป็นสินค้าจำพวกอื่นที่ตนไม่ได้ทำการจดทะเบียนไว้ ซึ่งเจ้าของเครื่องหมายการค้าเป็นเพียงเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ไม่ได้จดทะเบียนไว้เท่านั้น (คำพิพากษาฎีกาที่ 697-2495, 712/2500)<sup>42</sup> แต่การนำเครื่องหมายการค้าของผู้อื่นมาใช้ในลักษณะดังกล่าวถือได้ว่ามีเจตนาหลงขายตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า มาตรา 46 วรรคสอง ซึ่งเจ้าของเครื่องหมายการค้าสามารถฟ้องคดีในลักษณะที่เป็นการหลงขายได้ตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า มาตรา 46 วรรคสองหรือประมวลอาญา มาตรา 271<sup>43</sup>

## 2.3 ประเด็นกฎหมายเกี่ยวกับการละเมิดและความรับผิดที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

### 2.3.1 การละเมิดที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

การพิมพ์สามมิติเป็นการพิจารณาส่วนประกอบของขั้นตอนของการพิมพ์ในการพิมพ์สามมิติประกอบไปด้วย 4 ส่วนสำคัญ ได้แก่

1) **เครื่องพิมพ์** เป็นอุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้สำหรับผลิตข้อความและหรือกราฟิกของเอกสารที่เก็บไว้ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ออกมาในสื่อทางกายภาพ ซึ่งเครื่องพิมพ์ที่มีการประดิษฐ์ขึ้นนี้ถือได้ว่าเป็นทรัพย์สินทางปัญญาอย่างหนึ่งที่อาจได้รับความคุ้มครองในรูปแบบของสิทธิบัตร ถ้าปรากฏว่าเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของกฎหมายสิทธิบัตร อีกทั้งยังรวมไปถึงเทคนิคและเทคโนโลยีการพิมพ์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการประดิษฐ์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่อาจได้รับความคุ้มครองในรูปแบบของสิทธิบัตรได้เช่นเดียวกัน

<sup>41</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 395/2476, 306-307/2506.

<sup>42</sup> คำพิพากษาฎีกาที่ 697-2495, 712/2500.

<sup>43</sup> วุฒิพงษ์ เวชยานนท์, เอกสารประกอบคำบรรยายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, 104.

**2) วัสดุที่ใช้ในการพิมพ์** เป็นสิ่งที่เป็นส่วนสำคัญของการพิมพ์เพราะวัสดุที่มีคุณภาพย่อมส่งผลให้งานที่พิมพ์ออกมามีคุณภาพตามไปด้วย ทั้งนี้ หากเป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติพิเศษอันเกิดจากการประดิษฐ์ใหม่ เช่น วัสดุที่มีความยืดหยุ่นสูง วัสดุที่ทนทานต่อสภาพความร้อนจัด ฯลฯ ถือว่าเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

**3) ไฟล์แบบพิมพ์ (CAD File)** เป็นส่วนที่มีความสำคัญมากที่สุดสำหรับเครื่องพิมพ์ เพราะการที่เครื่องพิมพ์จะผลิตงานได้ต้องมีต้นแบบของงานที่จะพิมพ์ ซึ่งมักจะเป็นไฟล์จากการสแกนชิ้นงานต้นแบบหรือไฟล์งานออกแบบ โดยการใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วยในการสร้างชิ้นงานต่าง ๆ ด้วยแบบจำลองทางเรขาคณิต “Computer Aided Design” หรือ CAD มีอยู่ด้วยกัน 3 ลักษณะดังนี้

3.1) Surface Modeling เป็นการแสดงผลที่คล้ายกับการนำผืนผ้าสี่เหลี่ยมที่ถือว่าเป็นหนึ่งผิวหน้า (Face) มาเย็บต่อ ๆ กันจะได้เป็นพื้นผิวบาง (Surface) คล้ายเปลือกนอก ซึ่งการเก็บข้อมูลในลักษณะนี้จะเก็บข้อมูลเส้นขอบ พิกัดของจุดและข้อมูลของขอบผิวที่ตัดกัน เป็นต้น

3.2) Solid modeling เป็นการแสดงผลที่เป็นข้อมูลแบบจำลอง 3 มิติ ที่จะถูกเก็บในลักษณะของลำดับของการนำรูปทรงตันพื้นฐาน (Solid Primitives) เช่น ก้อนลูกบาศก์ ลูกกลม ทรงกระบอกหรือพีรามิด เป็นต้น มาสร้างความสัมพันธ์กันด้วยเทคนิคการสืบค้นข้อมูลแบบขั้นสูง (Boolean Operator) เพื่อให้ได้รูปทรงที่ต้องการ

3.3) Wire-frame Modeling เป็นการแสดงผลที่มักจะได้พบได้ในซอฟต์แวร์รุ่นเก่า ๆ ที่จะเก็บข้อมูลของแบบจำลองเฉพาะเส้นขอบและพิกัดของจุดการแสดงผลแบบนี้ทำได้รวดเร็ว แต่ภาพที่ได้จะดูค่อนข้างยากกว่าแสดงผลอยู่ในมุมมองใด

ในปัจจุบัน CAD File นับได้ว่ามีบทบาทที่สำคัญในการช่วยสร้างชิ้นงานสำหรับเครื่องพิมพ์สามมิติเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นตัวช่วยในการออกแบบชิ้นงานต่าง ๆ ก่อนที่จะทำการผลิตชิ้นงานออกมาซึ่ง CAD File เหล่านี้เป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในรูปแบบของ “โปรแกรมคอมพิวเตอร์” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

อย่างไรก็ตามไฟล์จากการสแกนชิ้นงานต้นแบบหรือไฟล์งานออกแบบถือได้ว่าเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่อาจได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ถ้าปรากฏว่าเป็นงานที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ แต่ถึงกระนั้นต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่ไม่ใช่งานที่มีลักษณะใช้งานทั่วไป เช่น งานศิลปกรรม ฯลฯ มิเช่นนั้น อาจไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

**4) ชิ้นงานจากการพิมพ์** เป็นส่วนที่เกิดขึ้นจากเครื่องพิมพ์ โดยมาจากไฟล์แบบพิมพ์ ชิ้นงานจากการพิมพ์นี้หากเป็นงานที่มีลักษณะเพื่อใช้งานทั่วไป เช่น ภาพยนตร์ นิตยสาร ฯลฯ อาจไม่ได้รับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งในประเด็นนี้แยกพิจารณาออกได้ 3 ประการ ดังนี้

**ประการที่หนึ่ง** ต้องพิจารณาจากลักษณะของชิ้นงานและไฟล์ต้นแบบพิมพ์ด้วยว่าได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ กล่าวคือ งานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์นั้น ต้องเป็นงานที่

เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ด้วยตัวของผู้สร้างสรรค์เอง โดยต้องไม่ใช่งานที่เกิดจากการเลียนแบบผู้อื่น แต่สามารถใช้งานของผู้อื่นมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของตนเองได้และต้องมีการแสดงออกมาซึ่งความคิดด้วย เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ทุกประเทศไม่ได้ให้คุ้มครองทางความคิดหากชิ้นงานหรือไฟล์ต้นแบบพิมพ์เป็นไปตามลักษณะดังกล่าวย่อมได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้

**ประการที่สอง** ชิ้นงานจากการพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรกชิ้นงานจากการพิมพ์ที่เกิดขึ้นจากการประดิษฐ์ เมื่อเป็นการประดิษฐ์ที่อาจได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตร ถ้าเป็นไปตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขของกฎหมายสิทธิบัตร กล่าวคือ 1) เป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ 2) เป็นการประดิษฐ์ที่มีขั้นการประดิษฐ์สูงขึ้น 3) เป็นการประดิษฐ์ที่ประยุกต์ได้ในทางอุตสาหกรรม และต้องไม่เป็นการประดิษฐ์ตามมาตรา 9 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ส่วนที่สองชิ้นงานจากการพิมพ์ที่เกิดจากการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในกรณีป้องกันการเจ้าของการออกแบบให้ได้รับความคุ้มครองต่อบุคคลที่สาม ซึ่งไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของในการลอกเลียนแบบผลิตภัณฑ์

**ประการที่สาม** ชิ้นงานการพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับตราสินค้าในกรณีที่เมื่อมีการพิมพ์ชิ้นงานขึ้นแล้วมีตราสินค้าปรากฏอยู่บนชิ้นงาน ซึ่งตราสินค้าถือได้ว่าเป็น “เครื่องหมาย” อย่างหนึ่งที่สามารถได้รับความคุ้มครองในรูปแบบของเครื่องหมายการค้าตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2535 ได้เช่นกัน ถ้าเป็นไปตามหลักเกณฑ์ในมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2535 กล่าวคือ 1) เป็นเครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะบ่งเฉพาะ 2) เป็นเครื่องหมายการค้าที่ไม่ต้องห้ามตามมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2535 และ 3) ไม่เป็นเครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายเครื่องหมายการค้าที่บุคคลอื่นได้จดทะเบียนไว้แล้วนอกจากนั้นชิ้นงานดังกล่าวนี้ถ้าปรากฏว่ามีส่วนของรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุรวมอยู่ด้วย เมื่อรูปร่างหรือรูปทรงถือได้ว่าเป็นเครื่องหมายอย่างหนึ่งก็จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายเครื่องหมายการค้าได้เช่นเดียวกัน

### 2.3.2 ความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดการประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์ใหม่ขึ้นอย่างมากมาย ซึ่งหนึ่งในการประดิษฐ์นี้ คือ เครื่องพิมพ์สามมิติที่ทำหน้าที่ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ จากเดิมที่อยู่ในรูปแบบ 2 มิติ ให้เปลี่ยนเป็นรูปแบบ 3 มิติ ที่สัมผัสและจับต้องได้ แต่อย่างไรก็ตามเครื่องพิมพ์สามมิตินี้ ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทางด้านลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร หรือเครื่องหมายการค้า อันได้แก่การทำซ้ำหรือดัดแปลงชิ้นงานหรือไฟล์งานของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือการใช้แบบผลิตภัณฑ์กับผลิตภัณฑ์ที่เหมือนกับผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วของผู้ทรงสิทธิบัตร หรือการใช้เครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนของเจ้าของเครื่องหมายการค้า เป็นต้น จะเห็นได้ว่าวิธีการดังกล่าวนี้ล้วนเป็นการกระทำที่ละเมิดต่อเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาเหล่านี้ อีกทั้งยังเป็นการกระทำที่

ก่อให้เกิดความเสียหายทางทรัพย์สินทางปัญญาในการขัดขวางความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้อีกด้วย เพราะฉะนั้น ในเรื่องดังกล่าวนี้จะมีบุคคลใดบ้างที่ต้องรับผิดชอบสำหรับเครื่องพิมพ์สามมิติในกรณีที่เกิดความเสียหายแก่งานทรัพย์สินทางปัญญาบุคคลใดบ้างจะต้องรับผิดชอบแยกอธิบาย ดังนี้

1) ด้านลิขสิทธิ์ กล่าวคือ เครื่องพิมพ์สามมิติ ก่อให้เกิดปัญหาในเรื่องของการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นเหตุให้ละเมิดลิขสิทธิ์ต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ว่าจะเป็นทางด้านไฟล์งาน หรือชิ้นงาน โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา มาตรา 501 ได้บัญญัติถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ว่า บุคคลใดละเมิดสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 106 ถึงมาตรา 122 หรือของผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 106 A(a) หรือเป็นผู้นำเข้าสำเนางานลิขสิทธิ์หรือสิ่งบันทึกเข้ามาในสหรัฐอเมริกาอันเป็นการละเมิดตามมาตรา 602 ให้ถือว่าเป็นผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งการกระทำในลักษณะนี้เป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงที่อาจเกิดขึ้นจากการทำซ้ำชิ้นงานของเจ้าของลิขสิทธิ์

ส่วนกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยนั้น ซึ่งการสร้างชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากการทำซ้ำเป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้เป็นเจ้าของโดยตรง ถ้าไม่ได้รับอนุญาต แต่อย่างไรก็ตาม ถ้าเป็นการสร้างงานที่เกิดขึ้นจากการดัดแปลงชิ้นงานตามมาตรา 11 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ผู้ดัดแปลงชิ้นงานที่ออกมาจากเครื่องพิมพ์สามมิติต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของชิ้นงานที่มีลิขสิทธิ์ มิเช่นนั้นจะทำให้ชิ้นงานดังกล่าวเป็นชิ้นงานที่เกิดขึ้นโดยการละเมิดลิขสิทธิ์

สำหรับในส่วนของไฟล์งานกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการบัญญัติการคุ้มครองโปรแกรมคอมพิวเตอร์เอาไว้ในบทนิยามมาตรา 101 แห่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา กำหนดว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ ชุดของข้อความหรือคำสั่งที่นำไปใช้ในระบบเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม เพื่อให้เกิดผลอันมีประสิทธิภาพ ซึ่งเหมือนกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยที่บัญญัติให้ความคุ้มครองงานที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ได้รับความคุ้มครองอยู่ในรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทวรรณกรรม เนื่องจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะที่เป็นการเขียนขึ้นมาให้อยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัล เสมือนกับการเขียนด้วยมืออย่างเช่นหนังสือ บทความ เป็นต้น ฉะนั้นถ้าเป็นการทำซ้ำงานซึ่งรวมไปถึงการดัดแปลงโดยไม่ได้รับอนุญาตก็ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้เป็นเจ้าของไฟล์งานเช่นกัน ด้วยเหตุนี้บุคคลที่จะต้องรับผิดชอบ ได้แก่

(1) เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติ กล่าวคือเจ้าของเครื่องพิมพ์จะมีความผิดในกรณีละเมิดลิขสิทธิ์ก็ต่อเมื่อได้มีการผลิตชิ้นงานโดยการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นหรือดัดแปลงชิ้นงานของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของ

อย่างไรก็ตาม ถ้าเป็นกรณีที่เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติได้ผลิตชิ้นงานขึ้นจากไฟล์งานหรือการสแกนชิ้นงานของผู้อื่นที่นำมาให้ผลิตไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เพราะแม้การผลิตจะเป็นคัดลอกที่ถือว่าเป็นการทำซ้ำอย่างหนึ่งแต่ตามมาตรา 30 กรณีของไฟล์งานหรือตามมาตรา 27 กรณี

ของชิ้นงานต้องเป็นการกระทำโดยมีเจตนา กล่าวคือเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติต้องรู้อยู่แล้วว่างานนั้นเป็นงานที่ทำขึ้นเพื่อละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

(2) ผู้ผลิต หรือผู้จำหน่าย ถ้าเป็นในกรณีของกฎหมายลิขสิทธิ์ผู้ผลิตชิ้นงานเปรียบเสมือนผู้ทำซ้ำ เนื่องจากชิ้นงานที่ได้จากเครื่องพิมพ์สามมิติ มักเกิดขึ้นจากเป็นการคัดลอกซึ่งถ้าไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้ผลิตย่อมละเมิดลิขสิทธิ์ ส่วนผู้จำหน่าย ก็ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์ เช่นเดียวกันเพราะการจำหน่ายถือได้ว่าเป็นการเผยแพร่รูปแบบหนึ่งอันเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์

(3) ผู้บริโภค ในกรณีของกฎหมายลิขสิทธิ์จะละเมิดลิขสิทธิ์ก็ต่อเมื่อผู้บริโภครู้อยู่แล้วหรืออันควรรู้ตามมาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

2) ด้านสิทธิบัตร กล่าวคือ เครื่องพิมพ์สามมิติถ้ามีการผลิตชิ้นงานใหม่ออกมาโดยเกิดจากชิ้นงานที่เป็นสิทธิบัตรการประดิษฐ์ของผู้อื่นจะถือได้ว่าเป็นการละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์หรือไม่ต้องพิจารณาว่าถ้าผู้เป็นเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติได้ซื้อสิทธิบัตรของผู้อื่นมาและทำการผลิตสิทธิบัตรนั้นขึ้นด้วยตนเองย่อมไม่ถือได้ว่าเป็นการละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ ตามมาตรา 36 วรรคแรก แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 เนื่องจากสิทธิของผู้ทรงสิทธิบัตรได้ระงับไปแล้วนับตั้งแต่ที่มีการขายสิทธิบัตรนั้นตามมาตรา 36 วรรคสอง (7) ด้วยเหตุนี้ การผลิตของเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติจึงไม่ได้ละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ของผู้ทรงสิทธิบัตร

ส่วนถ้าเป็นกรณีที่มีผู้อื่นมาจ้างให้เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติทำการผลิตสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่มีเจ้าของอยู่ ซึ่งผู้เป็นเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติโดยไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิที่จะต้องมีการทำเป็นหนังสือและจดทะเบียนต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ กรณีดังกล่าวนี้ ถ้ามีการผลิตออกมามีเป็นการละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ ด้วยเหตุที่ว่าการผลิตนั้นเป็นสิทธิเด็ดขาดของผู้ทรงสิทธิบัตรที่จะผลิตผลิตภัณฑ์นั้น อีกทั้งกรณีก็ไม่เป็นไปตามข้อยกเว้นของมาตรา 36 วรรคสอง เพราะไม่ได้มีการระบุถึงการรับจ้างเอาไว้ด้วย

อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่เป็นสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ กล่าวคือ สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ มาตรา 63 ได้กำหนดว่า ผู้ทรงสิทธิบัตรเท่านั้น ที่มีสิทธิใช้แบบผลิตภัณฑ์กับผลิตภัณฑ์ตามสิทธิบัตร หรือขาย หรือมีไว้เพื่อขาย หรือเสนอขาย หรือนำเข้ามาในราชอาณาจักรจะเห็นได้ว่าตามมาตรานี้ไม่ได้กล่าวถึงสิทธิในการผลิตเหมือนกับสิทธิบัตรการประดิษฐ์เอาไว้เพราะฉะนั้นถ้าเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติผลิตโดยไม่ได้มีการใช้ หรือขาย หรือมีไว้เพื่อขาย หรือเสนอขาย ย่อมไม่เป็นการละเมิดสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์

สำหรับผู้ผลิต หรือผู้จำหน่าย จากที่กล่าวมาแล้วว่าถ้าผู้ผลิตกับผู้เป็นเจ้าของเครื่องพิมพ์เป็นคนเดียวกันในกรณีที่มีการผลิตสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ผลิตย่อมไม่ละเมิดสิทธิบัตรต่อผู้ทรงสิทธิบัตร ส่วนผู้จำหน่ายย่อมเป็นการละเมิดสิทธิแต่ผู้เดียวในสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น



ในส่วนของผู้บริโภค ผู้บริโภคไม่ถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิบัตรเพราะชิ้นงานที่เป็นต้นแบบ สิทธิในสิทธิบัตรย่อมระงับ ทำให้ผู้บริโภคที่ซื้อชิ้นงานมาไม่มีความผิด

3) เครื่องหมายการค้า เจ้าของเครื่องหมายการค้า ที่ผลิตชิ้นงานที่เหมือนกับชิ้นงานที่ เหมือนกับบุคคลอื่น ซึ่งในกรณีนี้หมายถึง “รูปทรง” ของวัตถุ ถ้าปรากฏว่าเจ้าของเครื่องหมายการค้า ได้จดทะเบียนเครื่องหมายการค้าที่เป็นรูปทรงเอาไว้ การที่เจ้าของเครื่องหมายการค้าทำการผลิตและ มีการใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนกับของบุคคลอื่นที่จดทะเบียนไว้ ย่อมเป็นการละเมิดสิทธิแต่ผู้ เดียวในการใช้ของเจ้าของเครื่องหมายการค้า ตามมาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534

ในส่วนของผู้ผลิต หรือผู้จำหน่าย จะละเมิดเครื่องหมายการค้าก็ต่อเมื่อมีการใช้เครื่องหมาย การค้านั้นและในส่วนของผู้บริโภคที่จะถือว่าเป็นการละเมิด ก็ต่อเมื่อมีการใช้เครื่องหมายการค้าที่ เจ้าของได้จดทะเบียนไว้แล้ว



### บทที่ 3

## กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศที่ให้ความคุ้มครอง ทางเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

การให้ความคุ้มครองเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในอนุสัญญากรุงเบอร์น<sup>๓</sup> และความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า<sup>๔</sup> นั้นเป็นการให้ความคุ้มครองการสร้างสรรคผลงานในด้านงานศิลปกรรม ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติถือเป็นงานศิลปกรรมที่มีการประดิษฐ์และสร้างสรรค์ผลงานกันอย่างแพร่หลายและมีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อระบบทรัพย์สินทางปัญญา ระหว่างประเทศ ซึ่งอนุสัญญาดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาแก่ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกโดยผ่านทางความร่วมมือระหว่างรัฐและร่วมมือกับองค์กรระหว่างประเทศอื่น ๆ ที่ได้เข้าร่วมเป็นภาคีสมาชิกอยู่ด้วยในอนุสัญญาฉบับนี้และในการให้ความคุ้มครองกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในต่างประเทศได้มีการให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติไว้ในกฎหมายภายในของแต่ละประเทศ แต่ไม่ได้มีการบัญญัติกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติไว้โดยตรงเป็นเพียงการนำความตกลงระหว่างประเทศมาปรับใช้เป็นพื้นฐานในการให้ความคุ้มครองสิทธิเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญากับกฎหมายภายใน โดยหัวข้อนี้จะทำการศึกษาเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองทางทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่นดังต่อไปนี้

### 3.1 การให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในความตกลงของต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

#### 3.1.1 อนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971 (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works)

ในปี ค.ศ. 1886 อนุสัญญากรุงเบอร์นได้ถูกจัดทำขึ้น ณ กรุงเบอร์น ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ เป็นข้อตกลงพหุภาคีที่เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ที่เก่าแก่ที่สุด โดยมีการแก้ไขเพิ่มเติมเรื่อยมาจนถึงปัจจุบันรวมทั้ง 7 ครั้ง ครั้งล่าสุดที่มีการปรับปรุงไว้ ณ กรุงปารีส เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม ค.ศ. 1971 มีชื่อเรียกว่า “อนุสัญญากรุงเบอร์นฉบับแก้ไข ณ กรุงปารีส ค.ศ. 1971” ซึ่งประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่เข้าร่วมเป็นภาคีอนุสัญญากรุงเบอร์นเมื่อปี ค.ศ. 1931 อนุสัญญากรุงเบอร์นได้กำหนดมาตรฐานการคุ้มครองลิขสิทธิ์เพื่อเป็นบรรทัดฐานให้ประเทศสมาชิกบัญญัติเป็นกฎหมายภายในของประเทศตน มาตรฐานการคุ้มครองนี้รวมถึงหลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ ได้แก่ หลักดินแดนของการคุ้มครองหลักการปฏิบัติเยี่ยงคนชาติขอเขตของสิทธิแห่งเจ้าของลิขสิทธิ์

ประเภทงานอันมีลิขสิทธิ์การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ การกำหนดสิทธิขั้นต่ำอายุการคุ้มครอง เป็นต้น<sup>1</sup>  
อนุสัญญากรุงเบอร์น (ฉบับกรุงปารีส) ค.ศ. 1971 มีหลักการสำคัญอยู่ด้วยกัน 3 ประการ<sup>2</sup>  
ดังนี้

1) หลักการปฏิบัติเยี่ยงคนชาติ (Principle of National Treatment) มีปรากฏอยู่ในมาตรา 5 (1) ของอนุสัญญากรุงเบอร์นฉบับนี้ มีหลักว่าประเทศภาคีหนึ่งจะให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ ถ้างานนั้นเป็นประเทศที่เกิดขึ้นของงานซึ่งเป็นประเทศภาคีในสหภาพเบอร์น ความคุ้มครองจะเป็นเช่นเดียวกับที่ประเทศนั้นพึงให้ความคุ้มครองแก่คนชาติของตน ซึ่งหลักการดังกล่าวนี้ถือเป็นหลักการพื้นฐานสำคัญที่สุดของอนุสัญญากรุงเบอร์นฉบับดังกล่าวนี้

2) หลักการกำหนดสิทธิขั้นต่ำ (Minimum Rights) เป็นหลักการที่กำหนดให้บรรดาสหภาพที่ได้รับความคุ้มครองที่ให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นต่างชาติจะต้องไม่น้อยกว่าระดับการให้ความคุ้มครองที่กำหนดไว้ในอนุสัญญากรุงเบอร์น แต่อาจให้ความคุ้มครองในระดับที่สูงกว่าที่กำหนดไว้ในอนุสัญญาฉบับนี้ได้

3) หลักการคุ้มครองโดยอัตโนมัติและปราศจากแบบพิธี (Principle of Automatic Protection and Absence of Formalities)<sup>3</sup> กล่าวคือ เป็นหลักการที่ผู้สร้างสรรค์งานในประเทศที่เกิดของงานซึ่งเป็นภาคีสมาชิกจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่ตนสร้างสรรค์ขึ้นโดยทันทีและจะกำหนดเงื่อนไขของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ลักษณะใด ๆ ไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดให้มีการจดทะเบียน หรือกำหนดให้ใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ใด ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติตามอนุสัญญากรุงเบอร์นไม่ได้มีคำจำกัดความเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ไว้ เพียงแต่กล่าวว่าการสร้างสรรค์ผลงานคืออะไร

<sup>1</sup> จักรกฤษณ์ ควรพจน์, *กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วยลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์ และเครื่องหมายการค้า*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2545), 69.

<sup>2</sup> นุศรา กาญจนกุล, “อนุสัญญากรุงเบอร์น”, *วารสารสถาปนาครบรอบ 4 ปี กรมทรัพย์สินทางปัญญา* 3, 1(กรกฎาคม-กันยายน 2539): 77-78.

<sup>3</sup> Article 5 of Berne Convention 1971

(2) The enjoyment and the exercise of these rights shall not be subject to any formality; such enjoyment and such exercise shall be independent of the existence of protection in the country of origin of the work. Consequently, apart from the provisions of this Convention, the extent of protection, as well as the means of redress afforded to the author to protect his rights, shall be governed exclusively by the laws of the country where protection is claimed.

ตามมาตรา 2 (1) แห่งอนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971<sup>4</sup> กล่าวคือ การแสดงออกซึ่งงานวรรณกรรม และศิลปกรรมนั้นรวมถึงงานที่สร้างขึ้นทุกชนิดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์และแผนกศิลปะ โดยจะทำซ้ำออกมาในวิธีหรือรูปร่างอย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นหนังสือ งานนาฏกรรม รวมตลอดถึง งานสร้างสรรค์งานสามมิติ เป็นต้น ซึ่งอนุสัญญาข้อดังกล่าวนี้เป็นเพียงตัวอย่างของงานที่สร้างสรรค์ เท่านั้น

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในอนุสัญญากรุงเบอร์นฯ ได้มีการให้ความคุ้มครองเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในการสร้างสรรค์ผลงานจัดอยู่ในงานประเภทศิลปกรรมและรวมไปถึงงานสร้างสรรค์งานสามมิติ ซึ่งลักษณะชิ้นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์นั้นย่อมถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

### 3.1.2 ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPS)

ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้าเป็นความตกลงที่มีวัตถุประสงค์ในการกำหนดกฎเกณฑ์ระหว่างประเทศ เพื่อให้ให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่ขยายขอบเขตมาจากการคุ้มครองในอนุสัญญากรุงเบอร์นฯ ที่ให้ความสำคัญต่อการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรมที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ทางปัญญาด้วยความคิดริเริ่มด้วยตนเอง (Originality) โดยมีการกำหนดระดับของการคุ้มครองขั้นพื้นฐานเอาไว้ซึ่งรัฐบาลของประเทศสมาชิกองค์การการค้าโลก (WTO) จะต้องให้ความคุ้มครองต่อทรัพย์สินทางปัญญา

ข้อตกลงทริปส์ให้ความคุ้มครองนั้น ปรากฏอยู่ในมาตรา 9<sup>5</sup> ซึ่งกำหนดว่า “ประเทศสมาชิกจะต้องปฏิบัติตามมาตรา 1-21 ของอนุสัญญากรุงเบอร์นฯ และภาคผนวก ยกเว้นมาตรา 6 ทวิ ในอนุสัญญากรุงเบอร์นฯ หรือสิทธิของผู้สร้างสรรค์” ข้อตกลงทริปส์ได้กำหนดพื้นฐานที่ใช้ในการคุ้มครองไว้ 2 หลักใหญ่ ๆ ดังนี้

<sup>4</sup> Article 2 of Berne Convention 1971

(1) The expression "literary and artistic works" shall include every production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression, such as books, pamphlets and other writings; lectures, addresses, sermons and other works of the same nature; dramatic or dramatico-musical works; choreographic works and entertainments in dumb show; musical compositions with or without words; cinematographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; works of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving and lithography; photographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; works of applied art; illustrations, maps, plans, sketches and three-dimensional works relative to geography, topography, architecture or science.

<sup>5</sup> Article 9 of Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights.

1) หลักปฏิบัติเยี่ยงคนชาติ (Principle of National Treatment) กล่าวคือ เป็นหลักกฎหมายระหว่างประเทศที่สำคัญไว้เพื่อป้องกันการเลือกปฏิบัติที่จะไม่ให้ความคุ้มครองแก่บุคคลภายนอก โดยอาศัยเหตุของความแตกต่างด้านสัญชาติของบุคคลนั้น ส่งผลให้เกิดการเลือกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม ด้วยเหตุนี้ประเทศสมาชิกตามข้อตกลงทริปส์จำเป็นต้องให้ความคุ้มครองต่องานสร้างสรรค์แก่คนต่างเชื้อชาติเสมือนดังเป็นคนเชื้อชาติเดียวกัน หลักดังกล่าวนี้ได้ถูกบัญญัติไว้ใน มาตรา 3<sup>6</sup> แห่งข้อตกลงทริปส์

2) หลักปฏิบัติเยี่ยงคนชาติได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่ง (Principle of Most Favored Nation Treatment) กล่าวคือ เป็นหลักที่ได้ระบุในข้อตกลงระหว่างประเทศที่เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาเป็นครั้งแรก โดยในข้อตกลงกำหนดให้ประเทศสมาชิกองค์การการค้าโลก (WTO) ผูกพันตามหลักดังกล่าวนี้ ซึ่งกำหนดไว้ว่า การที่ประเทศสมาชิกหนึ่งจะให้สิทธิในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาและคนชาติของประเทศใดแล้วก็ต้องให้สิทธิเช่นเดียวกันนั้นกับคนชาติประเทศอื่นด้วยโดยไม่มีเงื่อนไขใด ๆ หลักดังกล่าวนี้ปรากฏอยู่ในมาตรา 4<sup>7</sup> แห่งข้อตกลงทริปส์

อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติได้รับความคุ้มครองในข้อตกลงทริปส์ในงานด้านศิลปกรรมที่เกิดจากการสร้างสรรค์ทางปัญญาด้วยความคิดริเริ่มด้วยตนเองให้สิทธิในการสร้างสรรค์ซึ่งเป็นความตกลงพื้นฐานของทริปส์

### 3.2 การให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาภายใต้กฎหมายประเทศสหรัฐอเมริกา

ประเทศสหรัฐอเมริกานั้นเป็นหนึ่งในประเทศภาคีสมาชิกของอนุสัญญากรุงเบอร์ลิน ซึ่งเป็นกฎหมายระหว่างประเทศ โดยมีหน้าที่ในการอนุวัติกฎหมายภายในให้เป็นไปตามอนุสัญญากรุงเบอร์ลิน แต่ต้องบัญญัติกฎหมายไม่ต่ำไปกว่ามาตรฐานขั้นต่ำของอนุสัญญากรุงเบอร์ลิน

ส่วนความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) ประเทศสหรัฐอเมริกาในฐานะที่เป็นภาคีสมาชิกก็ต้องบัญญัติกฎหมายภายในประเทศของตนให้ไม่ต่ำไปกว่ามาตรฐานขั้นต่ำของความตกลงทริปส์ แต่สามารถบัญญัติให้สูงไปกว่ามาตรฐานขั้นต่ำนี้ได้ ทั้งนี้ อนุสัญญากรุงเบอร์ลินและความตกลงทริปส์ไม่ได้กำหนดค่านิยามเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติไว้ โดยกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาสามารถแยกอธิบายได้ดังนี้

#### 3.2.1 กฎหมายลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้กำหนดถึงการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ภายใต้กฎหมายสหรัฐอเมริกาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ อธิบายได้ดังต่อไปนี้

<sup>6</sup> Article 3 of Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights.

<sup>7</sup> Article 4 of Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights.

Copyright Act 1976 ในมาตรา 101 ซึ่งเป็นมาตราเกี่ยวกับบทนิยาม ได้นิยามคำว่า

1) “ลิขสิทธิ์” หมายถึง รูปแบบของการให้ความคุ้มครองที่กฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ให้กับผู้สร้างสรรค์ใน “งานดั้งเดิมของผู้สร้างสรรค์” รวมทั้ง งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม งานศิลปกรรมและงานสร้างสรรค์ ทางปัญญาอื่นบางประเภท ซึ่งการให้ความคุ้มครองนี้จะให้ความคุ้มครองกับทั้งงานที่ได้ มีการโฆษณาและยังไม่ได้มีการโฆษณา

2) งานที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้ มาตรา 101 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา คือ งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรมงาน ภาพวาด กราฟิก และแกะสลัก งานภาพยนตร์ และงานโสตทัศนวัสดุอื่น งานสิ่งบันทึกเสียง งานสถาปัตยกรรม งานประเภท Derivative Works โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สิทธิข้างเคียง ที่ได้รับความคุ้มครอง คือ สิทธินักแสดง สิทธิขององค์กรแพร่ภาพแพร่เสียง

3) สิ่งต่อไปนี้ไม่ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์

(1) ข่าวประจำวัน หรือข้อเท็จจริงที่ตามลักษณะของมันแล้วเป็นเพียงแต่ข่าว และไม่ได้อยู่ในงานวรรณกรรม งานวิทยาศาสตร์ หรืองานศิลปกรรม

(2) รัฐธรรมนูญ

(3) กฎข้อบังคับ กฎ การประกาศ คำสั่ง คำอธิบาย และจดหมายถึงกระทรวง สำนักงาน กรม และตัวแทนต่าง ๆ ของรัฐ หรือเขตอำนาจประจำท้องถิ่น

(4) คำพิพากษา คำสั่ง คำตัดสินและรายงานของเจ้าหน้าที่ของรัฐบาลทั้งนี้ ข้อ (1) ถึงข้อ (4) นี้จะต้องพิจารณาถึงข้อเท็จจริงในแต่ละกรณีด้วย

(5) งานที่ยังไม่ได้แสดงออกในรูปแบบที่จับต้องได้

(6) ตำแหน่งชื่อลึกลับ ๆ หรือสโลแกนสัญลักษณ์หรือรูปแบบที่คุ้นเคย จดหมาย หรือ ลี รายละเอียดของส่วนผสมหรือองค์ประกอบ

(7) ความคิด กระบวนการ วิธีการ ระบบ ขบวนการ รูปแบบความคิด (Concept) หลักการ การค้นพบ หรือข้อมูลการค้นพบ ซึ่งไม่ใช่คำอธิบายหรือการยกตัวอย่างกฎหมาย เทคโนโลยีการศึกษาและลิขสิทธิ์ (Technology, Education and Copyright Harmonization--TEACH)

(8) ได้มีข้อยกเว้นเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์กับการใช้และการเผยแพร่อุปกรณ์การเรียนการศึกษาให้แก่สถาบันการศึกษาที่ไม่ได้มุ่งหากำไร

(9) งานซึ่งประกอบด้วยข้อมูลทั้งหมด ซึ่งเป็นทรัพย์สินทั่วไปและไม่มีควมริเริ่มสร้างสรรค์ กฎหมายการใช้ฐานข้อมูลในทางที่ผิด (Database and Collections of Information Misappropriation Act) ไม่ให้ความคุ้มครองกับบุคคลใด ๆ ที่นำฐานข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิด

อย่างไรก็ตาม กฎหมายลิขสิทธิ์ของอเมริกามาตรา 102 & 103 จะอธิบายถึงเนื้อหาของลิขสิทธิ์และการขยายความคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ดังนี้

มาตรา 102 เนื้อหาของลิขสิทธิ์โดยทั่วไป

(1) การคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามความในหัวข้อนี้ ในงานต้นฉบับของผู้มีลิขสิทธิ์ (Original Works of Authorship) ที่ได้ทำและแสดงให้ปรากฏด้วยสื่อที่จับต้องได้โดยเป็นที่รู้จักกันในขณะนี้ หรือได้มีการพัฒนาในภายหลังซึ่งเกิดจากการที่มีลิขสิทธิ์สามารถสังเกตทำซ้ำ (Reproduced) หรือสื่อสารไม่ว่ากระทำเองโดยตรงหรือจากการใช้เครื่องจักรหรืออุปกรณ์งานของผู้สร้างสรรค์ เช่น งานวรรณกรรม เป็นต้น

(2) การคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับงานต้นฉบับของผู้มีลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมไปถึงความคิด กระบวนการ กรรมวิธี ระบบ วิธีการทำงาน แนวคิด หลักการหรือการค้นพบแม้ว่าจะได้มีการพรรณนาอธิบายแสดงหรือมีการรวบรวมงานดังกล่าวก็ตาม

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในส่วนของที่เกี่ยวข้องกับไฟล์งานหรือชิ้นงานอาจเป็นสิ่งที่มาจากการรวบรวมงานและงานที่คัดลอกมาจากสิ่งอื่นหรืองานที่พัฒนางานมาจากสิ่งอื่นตามมาตรา 103 แยกออกเป็น 2 กรณี คือ

(1) ลิขสิทธิ์ตามที่ได้ระบุไว้ในมาตรา 102 รวมถึงการรวบรวมงานและงานที่คัดลอกมาจากสิ่งอื่นหรืองานที่พัฒนางานมาจากสิ่งอื่นด้วย (Derivative Works) แต่การคุ้มครองสำหรับงานที่ใช้เนื้อหาที่มีอยู่ก่อนแล้ว ลิขสิทธิ์ไม่ได้คุ้มครองไปถึงเนื้อหาที่ได้มีการใช้อย่างมิชอบด้วยกฎหมาย

(2) งานที่ได้รวบรวมหรืองานที่ลอกมาจากสิ่งอื่นหรืองานที่พัฒนางานมาจากสิ่งอื่น ลิขสิทธิ์คุ้มครองเฉพาะการนำเนื้อหาไปใช้โดยผู้สร้างสรรค์ (Author) ของ งานดังกล่าวที่แตกต่างไปจากเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนที่ใช้ในงานนั้นและไม่ได้หมายความถึงสิทธิแต่เพียงผู้เดียวใด ๆ ในเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวมีความเป็นอิสระและไม่ส่งผลกระทบต่อหรือขยายขอบเขต ระยะเวลา การเป็นเจ้าของหรือการมีอยู่ของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ใด ๆ ในเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนนั้น

การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา องค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาอยู่ใน Title 17 U.S.C. Section 102 Bis<sup>8</sup> สรุปได้ว่า องค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายสหรัฐมีอยู่ 3 ประการคือ<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Section 102(b) of The Copyright Act 1976:

“In no case dose copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, ....regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work.”.

<sup>9</sup> Leaffer, M. A. **Understanding copyright law**, (New York: Matthew Bender, 1999), 360-361.

(1) เป็นงานอันเกิดจากตัวผู้สร้างสรรค์เอง (Original Work of Authorship) หรือ หลักว่าด้วยการริเริ่มงานด้วยตัวเองของผู้สร้างสรรค์แล้วต่อมาได้มีการพัฒนาว่า นอกเหนือจากการริเริ่มสร้างสรรค์งานที่มีอิสระของผู้สร้างสรรค์เองโดยปราศจาก การลอกเลียนแบบ ซึ่งหมายถึงเป็นงานที่เกิดขึ้นใหม่แล้วงานนั้นจะต้องมีปริมาณของ ความคิดสร้างสรรค์อย่างเพียงพอ (Modest Quantum of Creativity)

(2) งานดังกล่าวจะต้องมีการบันทึกลงในสื่อใด ๆ ก็ตามซึ่งสามารถที่จะ นำเสนองานนั้นออกมาให้ปรากฏ (Fixation) หลัก Fixation หรือการมีหลักฐานการบันทึกทาง กายภาพ หมายถึงงานที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของอเมริกาจะต้องมีการบันทึกไว้ ในวัตถุหรือมีหลักฐานทางวัตถุหรือสิ่งของใด ๆ ที่สามารถสืบอ้างอิงถึงการมีอยู่ของงานดังกล่าวได้ เช่น อาจมีการบันทึกลงในแผ่นเสียง กระจาดาววิดีโอเทปแผ่นฟิล์มคอมพิวเตอร์หรือวัตถุอุปกรณ์อื่นใด ดังนั้น หากไม่มีการดำเนินการดังกล่าว ก็จะไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นหลักที่ รับรองในหลักการให้ความคุ้มครองการแสดงออกซึ่งความคิดนั่นเอง (Expression of Idea)

#### 4) การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิด

คดี Whelan Assocs., Inc. v. Jaslow Dental Laboratory, Inc. (1986)<sup>10</sup> บริษัท Whelan ซึ่งเป็นโจทก์ในคดีได้มีการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาโดยโปรแกรมดังกล่าวใช้ในการจัดการห้องปฏิบัติการทันตกรรมแพทย์โจทก์ได้ตั้งชื่อ โปรแกรมดังกล่าวว่า “เดต้าแล็บ” จำเลยใน คดี คือ บริษัท Jaslow ได้พัฒนาโปรแกรมชื่อ “เด็นท์คอม” ซึ่งมีลักษณะและหน้าที่การทำงานที่ คล้ายคลึงกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของโจทก์ โจทก์ได้ฟ้องจำเลยว่าการกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ของโจทก์ ศาลตัดสินว่าแม้โปรแกรมทั้งสองจะเขียนโดยภาษาคอมพิวเตอร์ที่ ต่างกันและแม้จำเลยจะพัฒนาโปรแกรมขึ้นโดยมิได้ลอกเลียนภาษาในโปรแกรมของโจทก์ก็ตามก็ถือ ว่าจำเลยได้กระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ด้วยการลอกเลียนโครงของโปรแกรมเดต้าแล็บของโจทก์ ผู้พิพากษาซึ่งได้นั่งพิจารณาในคดีนี้ได้ตัดสินคดีโดยให้เหตุผลว่า “วัตถุประสงค์ของหน้าที่การทำงาน ของโปรแกรมนั้นถือว่าการแสดงออกซึ่งความคิด” และแม้ส่วนประกอบของงานไม่สามารถมี ลิขสิทธิ์ได้โดยตรงแต่โครงสร้างและ ส่วนประกอบสำคัญอื่นๆ ในงานอาจมีลิขสิทธิ์ได้ โดยขยายความ คุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์จากที่คุ้มครองการแสดงออกซึ่งความคิดให้มีผลไปถึงโครงสร้าง (Structure) การจัดลำดับขั้นตอน (Sequence) และการจัดวางองค์ประกอบ (Organization) ของ โปรแกรมที่เรียกว่า S-S-O

ซึ่งภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการบัญญัติไว้ใน กฎหมายรัฐธรรมนูญของสหรัฐอเมริกามาตรา ๑ อนุมาตรา ๘ ข้อย่อยที่ ๘ (Article ๑, Section ๘,

<sup>10</sup> 797 F. 2d 1222; 1240 (3d Cir., 1986).



clause ๘) ในมาตราดังกล่าวได้ระบุเป็นนัยสำคัญที่มาและเหตุผลของทั้งกฎหมายลิขสิทธิ์และกฎหมายสิทธิบัตรในประเทศสหรัฐอเมริกา ไว้ดังนี้:

“เพื่อที่จะทำให้เกิดความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และศิลปวิทยาที่ยังประโยชน์จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมอบสิทธิผูกขาดในความเป็นเจ้าของในช่วงระยะเวลาหนึ่งแก่ผู้ประพันธ์และนักประดิษฐ์ต้องงานเขียนและการค้นพบของพวกเขาเหล่านั้น”<sup>11</sup>

อย่างไรก็ดีเนื่องจากบทบัญญัติมาตราดังกล่าวในรัฐธรรมนูญมิได้บัญญัติถึงรายละเอียดของเงื่อนไขการคุ้มครองและได้มาซึ่งลิขสิทธิ์รัฐบาลกลางของสหรัฐอเมริกาจะต้องบัญญัติกฎหมายลำดับรองคือ The Copyright Act ซึ่งเป็นกฎหมายที่บังคับใช้ในสหพันธรัฐ (Federal Law) ขึ้นมาเพื่อทำให้วัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ในกฎหมายรัฐธรรมนูญสัมฤทธิ์ผลโดยกฎหมาย The Copyright Act ดังกล่าวนั้นได้มีการบัญญัติขึ้นครั้งแรกตั้งแต่ ปี ค.ศ. ๑๗๙๐ จนกระทั่งมาถึงปัจจุบัน The Copyright Act ๑๙๗๖ ทั้งนี้ในกฎหมายฉบับล่าสุดได้ระบุเงื่อนไขของหลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา ๑๐๒(b) ดังต่อไปนี้

“การที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ งานนี้จะต้องเป็นงานซึ่งการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตัวของผู้สร้างสรรค์งานเอง (Originality) และงานดังกล่าวจะต้องมีการบันทึกลงในสื่อใด ๆ ก็ตามซึ่งสามารถที่จะนำเสนองานนั้นออกมาให้ปรากฏ... (Fixation)”<sup>12</sup>

จะเห็นได้ว่า เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติได้มีการนำเอางานไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของไฟล์งาน หรือชิ้นงานมาจัดทำขึ้นในขณะที่งานดังกล่าวจะต้องเป็นงานที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองและต้องมีการบันทึกลงในสื่อใด ๆ

### การละเมิดลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

การละเมิดลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ตาม Copyright act 1976 กำหนดถึงการละเมิดไว้ 2 กรณีใหญ่ ๆ กล่าวคือ

#### 1) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง

1.1) การทำซ้ำ ไม่ว่าจะในรูปแบบใด การแสดง ทำให้ปรากฏหรือแจกจ่ายต่อสาธารณชน การแพร่ภาพโดยเคเบิลหรือการเผยแพร่ทั้งหมด หรือสาระสำคัญของงานต้นแบบหรืองานที่ดัดแปลงขึ้นมา

<sup>11</sup> “To promote the progress of science and the useful arts, by securing for limited times, to authors and inventors, the exclusive right to their respective writing and discoveries”.

<sup>12</sup> Section 102 of The Copyright Act 1976:

(a) states that “Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression...”.

1.2) การนำเข้าวัตถุใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือแสวงหากำไร โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์

## 2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม (Indirect Infringement)

2.1) การทำให้เช่าเพื่อการค้าหรือเสนอขายเพื่อประโยชน์ในทางการค้า การให้เช่าสำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.2) จำหน่าย ให้เช่าเพื่อการค้าเสนอเพื่อจำหน่ายหรือให้เช่าซึ่งสำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.3) เผยแพร่สำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.4) ครอบครอง เว้นแต่กรณีที่ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว งานอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

2.5) เผยแพร่ ต่อสาธารณชนซึ่งสำเนาที่ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ในทางการค้า

2.6) นำเข้ามาในประเทศ ซึ่งงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ในราชอาณาจักรเว้นแต่ที่ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว

2.7) จัดทำ หรือครอบครอง แม่พิมพ์ที่ใช้ทำสำนักงานละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสวงหากำไรส่วนตัว

2.8) เผยแพร่ ต่อสาธารณชน

## อายุการคุ้มครอง

งานที่สร้างสรรค์ในวันหรือภายหลังวันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 1978 มีอายุการคุ้มครองตลอดชีวิตผู้สร้างสรรค์บวกด้วย 70 ปี นับแต่วันที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ถ้ามีผู้ร่วมสร้างสรรค์หลายคน ระยะเวลา 70 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตายกรณีที่เป็นงานที่เกิดจากการจ้าง (Hire) หรือผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝงหรือไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างสรรค์ (Pseudonymous or Anonymous Works) เว้นแต่ปรากฏตัวผู้สร้างสรรค์ในทะเบียนของสำนักงานลิขสิทธิ์อายุการคุ้มครองจะเป็น 95 ปี นับแต่โฆษณาหรือ 120 ปี นับแต่สร้างสรรค์แล้วแต่ว่าระยะเวลาใดจะสั้นกว่ากัน<sup>13</sup>

## ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เหมือนสหรัฐอเมริกา

1) การค้นคว้าวิจัยหรือศึกษางานโดยไม่ได้แสวงหากำไร  
2) การใช้งานลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ส่วนตัวหรือเพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อครอบครัว หรือญาติสนิท

3) ดิจิทัล วิจัย หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของงานนั้น

4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

<sup>13</sup> สุรพล คงลาภ, การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในสหรัฐอเมริกา [Online], 19 สิงหาคม 2558. แหล่งที่มา <http://elib.coj.go.th/Article/intellectual4.pdf>.

5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการสอน อันมิใช่การทำเพื่อแสวงหากำไร

6) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือย่อ หรือทำหนังสือย่อของงานของผู้สอน หรือสถาบันศึกษาเพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายให้กับนักเรียนในห้องเรียน หรือสถาบันการศึกษา

7) เองงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้สำหรับการตอบคำถามในการสอน โดยไม่แสวงหากำไร ป้องกันเจ้าหน้าที่มิให้ต้องรับผิดชอบสำหรับความเสียหายอันเกิดจากการละเมิดกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของรัฐบาลกลาง

จะเห็นได้ว่า การคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นการคุ้มครองงานต้นฉบับที่เกิดจากตัวของผู้สร้างสรรค์เอง ซึ่งงานที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่เกิดจากการทำซ้ำหรือดัดแปลง อาจเป็นงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ได้ ถ้าปรากฏว่าเป็นงานที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

### 3.2.2 กฎหมายสิทธิบัตร

#### ความเป็นมาของสิทธิบัตรตามกฎหมายสหรัฐอเมริกา

การให้ความคุ้มครองแก่ผู้ประดิษฐ์เริ่มมาตั้งแต่สมัยช่วงที่ยังเป็นอาณานิคมของอังกฤษอยู่ โดยบางมลรัฐก็ใช้แนวทางการคุ้มครองแบบเดียวกับอังกฤษ แต่บางมลรัฐก็ออกกฎหมายสิทธิบัตรของตนเองจนกระทั่งปี ค.ศ. 1778-1789 แต่ละรัฐก็เริ่มมีระบบสิทธิบัตรเป็นของตัวเอง

ต่อมาเมื่อมีการประกาศใช้รัฐธรรมนูญ สภาคองเกรสได้ออกกฎหมายสิทธิบัตรขึ้นเป็นฉบับแรกในปี ค.ศ. 1790 ชื่อว่า "Patent Act in 1790" ซึ่งมีเจตนารมณ์เดียวกัน 2 ประการ คือ ประการแรก เป็นการรับรองสิทธิของผู้ประดิษฐ์และประการที่สอง เป็นการส่งเสริมความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งมีหน่วยงานดูแลรับผิดชอบบริหารงานดังกล่าว โดยสิทธิบัตรฉบับแรกได้ออกโดยอยู่ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตรฉบับนี้เมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม ค.ศ. 1790 และหลังจากนั้นก็ได้มีการปรับปรุงและแก้ไขกฎหมายสิทธิบัตรมาโดยตลอด จนกระทั่งปัจจุบันนี้ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่มีระบบกฎหมายสิทธิบัตรที่มีการพัฒนาและมีประสิทธิภาพสูงสุดประเทศหนึ่งเลยที่เดียว

#### ความหมายและลักษณะของสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับความคุ้มครอง

กฎหมายสิทธิบัตรที่ใช้บังคับของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้แก่ กฎหมายสิทธิบัตร ค.ศ. 1952 (The Patent Act of 1952) ได้มีการกำหนดความหมายของ "การประดิษฐ์" ไว้ในมาตรา 100<sup>14</sup> ให้ความหมายว่า การสร้างสรรค์หรือการคิดค้นถือว่าเป็นการบัญญัติความหมายอย่างกว้างขวางและยังไม่ชัดเจนมากนัก ทั้งนี้ กฎหมายสิทธิบัตรสหรัฐอเมริกานั้นได้รับอิทธิพลส่วนหนึ่งมาจากกฎหมาย

<sup>14</sup> United States code, Title 35, Section 100.

แม่แบบขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก(WIPO Model Law for Developing Countries on Inventions) ซึ่งได้มีการให้คำจำกัดความของคำว่า “การประดิษฐ์” (Invention) ไว้ กล่าวคือ การประดิษฐ์เป็นแนวทางแก้ไขปัญหาทางเทคนิคที่อาจนำไปใช้ในการผลิตทางอุตสาหกรรม ซึ่งนอกจากจะเป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้แก่มนุษย์แล้วยังช่วยอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตของมนุษย์อีกด้วย การที่มีลักษณะทางเทคนิคเช่นนี้จึงถูกเรียกอีกอย่างว่า “เทคโนโลยี” ซึ่งหมายถึงความรู้ที่อาจจะนำไปใช้ในการผลิตหรือการดำรงชีวิตของมนุษย์นั่นเอง

การประดิษฐ์ (Invention) จึงแตกต่างจากการค้นพบ (Discovery) เนื่องจากการค้นพบเป็นการอธิบายกฎเกณฑ์หรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติด้วยทฤษฎีหรือกฎเกณฑ์ทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ ซึ่งช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้กับมนุษย์ท่าน แต่การที่จะแยกความแตกต่างระหว่างสองสิ่งนี้ไม่ใช่เรื่องง่ายเพราะมนุษย์เราอาจจะใช้กรรมวิธีทางเทคนิคอื่นเพื่อผลิตสิ่งๆที่เหมือนกับสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติก็ได้ การค้นพบจึงได้นำไปสู่การอธิบายเรื่องของ “กฎเกณฑ์ของธรรมชาติ” (Law of Nature) ซึ่งเป็นนามธรรม ความคิด และทฤษฎีที่ปราศจากตัวตน

Uterman นักวิชาการชาวอเมริกันท่านหนึ่งได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความหมายของการประดิษฐ์ไว้ว่า “สิ่งใดจะมีอยู่แล้วตามธรรมชาติหรือไม่ มิใช่สาระสำคัญ แต่สำคัญที่ว่าได้มีการใช้กรรมวิธีทางเทคนิคในการผลิตดังกล่าวหรือไม่หรือว่าสิ่งดังกล่าวนั้นไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในทางเทคนิคหรือทางอุตสาหกรรมได้หรือไม่” หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ สิ่งใดเป็นสิ่งที่เกิดจากการใช้กรรมวิธีทางเทคนิคในการผลิตหรือเป็นสิ่งที่อาจจะประยุกต์ใช้ในทางเทคนิคหรือทางอุตสาหกรรมได้ แม้ว่าสิ่งนั้นจะเป็นสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติก็ได้หมายความว่าสิ่งนั้นจะไม่ใช้สิ่งประดิษฐ์ นั่นก็คือ สิ่งที่เป็นผลผลิตทางธรรมชาติโดยตรงย่อมเป็นสิ่งที่ไม่อาจขอรับสิทธิบัตรได้ แต่หากทำการสกัดหรือแยกสิ่งดังกล่าวออกจากสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติด้วยวิธีทางเทคนิคแล้วย่อมถือว่าเป็นการประดิษฐ์เพราะได้มีการใช้กรรมวิธีทางเทคนิคแล้วนั่นเอง<sup>15</sup>

เพ็นเดิลตัน (Pendleton) เคยกล่าวว่า การประดิษฐ์ คือการนำเอาความรู้ต่าง ๆ มาประกอบกันขึ้น สิ่งที่คนทั่วไปถือว่าเป็นเทคโนโลยีนั้น แท้จริงแล้วก็เพียงผลจากการสังเคราะห์ข้อมูลที่มีปรากฏแพร่หลายกันอยู่แล้วเท่านั้นเอง ดังนั้นการที่จะให้เทคโนโลยีตกเป็นสิทธิเด็ดขาดของผู้หนึ่งผู้ใดจึงเป็นการไม่สมควรเพราะความเป็นจริงแล้วข้อมูลที่นำมาใช้ในการประดิษฐ์ก็เป็นมรดกของมนุษยชาติ (Common Heritage of Mankind) ที่อาจถูกนำไปใช้สอยได้โดยเสรี แต่ความคิดดังกล่าวนี้ยากที่จะได้รับการยอมรับจากนักกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา<sup>16</sup>

<sup>15</sup> โปรดดูคำพิพากษาคดี Merck and Co. v. Olin Mathieson Chem. Corp. (253 F.2d 156, 116 USPQ 484-488 (4<sup>th</sup> Cir. 1950)).

<sup>16</sup> จักรกฤษณ์ ครอบงวน, กฎหมายสิทธิบัตร แนวความคิดและบทวิเคราะห์, (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2556), 37.

ในที่สุดแนวคำวินิจฉัยในปี ค.ศ. 1980 คดี Diamond v Chakabarty ซึ่งเป็นการวางหลักการสำคัญของศาลฎีกาของสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับการประดิษฐ์ของผลผลิตของธรรมชาติว่า กฎหมายสิทธิบัตรไม่ได้ปฏิเสธการคุ้มครองเพียงเพราะสิ่งนั้นเป็นสิ่งมีชีวิต เพียงแต่กฎหมายกำหนดว่า สิ่งที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายต้องเป็นผลงานของมนุษย์ไม่ว่าจะมีชีวิตหรือไม่ก็ตาม จึงเป็นที่มาของจ้อสรุปที่ว่า “กฎหมายสิทธิบัตรของสหรัฐอเมริกา ให้ความคุ้มครองแก่สิ่งใดก็ตามที่อยู่ภายใต้ดวงอาทิตย์ซึ่งทำขึ้นโดยมนุษย์” (Anything under the sun made by man) นั้นเอง<sup>17</sup>

### เงื่อนไขการได้รับการคุ้มครอง

เมื่อพิจารณาจากคุณสมบัติในเรื่องความหมายของ “การประดิษฐ์” ว่าสิ่งที้นำมาขอรับสิทธิบัตรถือเป็นการประดิษฐ์ตามความหมายของกฎหมายสิทธิบัตรสหรัฐอเมริกาแล้ว ซึ่งการประดิษฐ์ที่จะได้รับการคุ้มครองนั้นยังต้องเป็นการประดิษฐ์ที่มีคุณสมบัติตามที่พระราชบัญญัติสิทธิบัตรสหรัฐอเมริกาที่ได้กำหนดไว้อีกด้วย

มาตรา 101 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตรสหรัฐอเมริกาได้วางหลักเกณฑ์สำหรับของรับสิทธิบัตรไว้ 4 ประการ คือ

1) ต้องเป็นการประดิษฐ์ที่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้ (Patentable Subject Matter) ลักษณะของการประดิษฐ์ที่ขอรับสิทธิบัตรได้มีบัญญัติอยู่ในมาตรา 101 แห่งพระราชบัญญัติสหรัฐอเมริกาซึ่งได้กำหนดไว้ดังนี้

- (1) กรรมวิธี (Process)
- (2) เครื่องจักรกล (Machine)
- (3) ผลผลิต (Manufacture)
- (4) ส่วนประกอบของวัตถุ (Composition of Matter)
- (5) การกระทำใด ๆ ซึ่งใหม่และเป็นประโยชน์อันทำให้สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าว

ข้างต้นดีขึ้น (Any new and useful improvement thereof)

2) ต้องเป็นประโยชน์ (Useful)

การประดิษฐ์นั้นต้องมีคุณค่าอันทำให้สิ่งต่าง ๆ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธีนั้นเป็นการพัฒนาสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดีกว่าเดิมหรือเป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ในทางปฏิบัติ และสร้างผลประโยชน์ให้แก่มนุษย์ได้ ซึ่งมีความหมายกว้างกว่าคำว่า “สามารถประยุกต์ใช้ในทางอุตสาหกรรม”<sup>18</sup> ซึ่งเป็นแนวความคิดของระบบสิทธิบัตรของอังกฤษหรือกลุ่มประเทศยุโรป

<sup>17</sup> โปรดดูคดี Diamond v Chakabarty (206 USPQ 193 (1980)).

<sup>18</sup> Correa, C. M. *Intellectual property rights, the WTO and developing countries: The TRIPS agreement and policy options*, (London and New York: Zed Books, 2000), 60.

### 3) ต้องเป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ (Novelty)<sup>19</sup>

การประดิษฐ์ขึ้นใหม่ หมายถึง การประดิษฐ์ที่ไม่เคยมีปรากฏเผยแพร่หรือจำหน่ายมาก่อนวันที่มีการขอรับสิทธิบัตร ซึ่งกรณีนี้ไม่ถือว่าเป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ได้ถูกบัญญัติไว้ในมาตรา 102 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตรได้แก่

- (1) การประดิษฐ์ที่ได้รับสิทธิบัตรในสหรัฐอเมริกาอยู่ก่อนวันที่มีการขอรับสิทธิบัตร
- (2) การประดิษฐ์ที่มีการเผยแพร่ต่อสาธารณะ (Public Use) หรือมีการจำหน่าย (On Sale) ในสหรัฐอเมริกาเป็นระยะเวลาเกิน 1 ปี
- (3) การประดิษฐ์ที่ผู้ประดิษฐ์ได้ทิ้งร้าง (Abandoned)
- (4) การประดิษฐ์ที่มีผู้ยื่นคำขอรับสิทธิบัตรไว้แล้วในต่างประเทศเป็นเวลา 12 เดือน ก่อนจะมีการนำการประดิษฐ์ดังกล่าวมายื่นขอรับสิทธิบัตรในสหรัฐอเมริกาหรือการประดิษฐ์นั้นได้รับสิทธิบัตรแล้วก่อนวันที่มีการขอรับสิทธิบัตรในสหรัฐอเมริกา

### 4) ต้องไม่เป็นที่ประจักษ์โดยง่าย (Non-obvious)<sup>20</sup>

การประดิษฐ์นั้นต้องไม่สามารถคิดค้นหรือทำขึ้นได้โดยง่าย โดยบุคคลที่มีความชำนาญในระดับสามัญในสาขาของงานประเภทนั้น ทั้งนี้คุณสมบัติในข้อนี้จะใช้กับกรณีที่เป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่เท่านั้น ไม่ใช่การประดิษฐ์ที่ถูกยกเว้นไม่ให้ขอรับสิทธิบัตรตามมาตรา 102<sup>21</sup>

อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในส่วนของที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายสิทธิบัตรสามารถแยกออกได้เป็นทั้งสิทธิบัตรการประดิษฐ์หรือสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่ทั้งนี้ก็ต้องไปตามหลักเกณฑ์เงื่อนไขของสิทธิบัตร ส่วนจะเป็นการละเมิดหรือไม่จะกล่าวในส่วนต่อไปซึ่งจะกล่าวในส่วนต่อไป

### ข้อยกเว้นการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสหรัฐอเมริกา

หากพิจารณาตามกฎหมายสิทธิบัตรของสหรัฐอเมริกาแล้วนั้นจะพบว่าพระราชบัญญัติสิทธิบัตรไม่มีการบัญญัติเกี่ยวกับข้อยกเว้นสำหรับสิ่งที้นำมาขอรับสิทธิบัตรไว้อย่างชัดเจนอย่างเช่น สหภาพยุโรปและประเทศไทย หลักทางกฎหมายที่เกิดขึ้นนั้นส่วนใหญ่มักเกิดจากคำตัดสินพิจารณาคดีของศาล รวมถึงแนวปฏิบัติ (Guidelines) และคู่มือกระบวนการตรวจสอบสิทธิบัตร (Manual of Patent Examining Procedure: MPEP) ของสำนักงานสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้าของ

<sup>19</sup> โปรดดู United States Code, Title 35, Section 102.

<sup>20</sup> โปรดดู United States Code, Title 35, Section 103.

<sup>21</sup> The United States, **Patent and trademark office** [Online], 6 December 2008. Available from [http://www.uspto.gov/web/offices/pac/document/0700\\_706\\_02\\_1.htm](http://www.uspto.gov/web/offices/pac/document/0700_706_02_1.htm).

สหรัฐอเมริกา (USPTO) โดยสรุปได้ดังนี้<sup>22</sup>

1) กฎเกณฑ์ทางธรรมชาติ (Law of Nature) หมายถึง สิ่งที่เป็นเพียงนามธรรม ทฤษฎี หรือความคิดที่ปราศจากตัวตน ซึ่งแตกต่างจากสิ่งที่เป็นผลที่เกิดจากการนำเอาความคิดหรือกฎเกณฑ์เหล่านั้นไปปรับใช้ในทางเทคนิคหรือในทางอุตสาหกรรม รวมถึงกฎเกณฑ์และทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Truths) และคณิตศาสตร์ (Mathematical Algorithms) แต่ไม่ได้ห้ามไปถึงเรื่องผลผลิตของธรรมชาติ หากสิ่งนั้นเป็นการประกอบกันของสารขึ้นใหม่ซึ่งมีประโยชน์ (A New and Useful Composition of Matter)<sup>23</sup> และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามเงื่อนไขการขอรับสิทธิบัตร เช่นในคดี In re Bergstrom ศาลอุทธรณ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้ตัดสินว่า สารประกอบ Prostaglandin ในร่างกายมนุษย์และสัตว์เป็นการประดิษฐ์และอาจจะมีความใหม่ เนื่องจากสารเคมีดังกล่าวไม่ได้ปรากฏอยู่ในธรรมชาติในรูปของสารบริสุทธิ์ จึงได้พิพากษากลับคำวินิจฉัยของคณะกรรมการอุทธรณ์ของสำนักงานสิทธิบัตรซึ่งวินิจฉัยว่าสารประกอบที่มีการขอรับสิทธิบัตรขาดความใหม่ เนื่องจากเป็นสิ่งที่มียู่แล้วตามธรรมชาติ เป็นต้น<sup>24</sup>

2) ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ (Natural Phenomena) หมายถึง เหตุการณ์ที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ เช่น สนามแม่เหล็ก (Magnetism) และกระแสไฟฟ้า (Electricity) เป็นต้น แต่หากเป็นการนำเอาสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ทางปฏิบัติได้ก็เป็นสิ่งที่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้เช่นกัน เช่น การนำไปใช้กับ “Computer Data Signal Embodied in a Carrier Wave”<sup>25</sup> เป็นต้น

3) แนวความคิดที่เป็นนามธรรม (Abstract Ideas) หมายถึง ความคิดที่ยังไม่มีการก่อให้เกิดเป็นรูปเป็นร่างเป็นเพียงความคิดทั่วไป (General Ideas) ที่เป็นข้อความคิดที่เป็นสากลโดยกล่าวถึงลักษณะโดยรวมของสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เป็นการเฉพาะเจาะจงสิ่งใดเป็นอย่างเดียว ดังนั้น จึงถือ

<sup>22</sup> The United States, Patent and trademark office, “Overview of interim guidelines for subject matter eligibility”, Dec 20, 2005 [Online], 12 October 2008. Available from [http://www.uspto.gov/web/offices/pec/compexam/interim\\_guide\\_subj\\_matter\\_eligibility.html](http://www.uspto.gov/web/offices/pec/compexam/interim_guide_subj_matter_eligibility.html).

<sup>23</sup> โปรดดูคดี Merck and Co. V Olin Mathieson Chem. Crop. (253 F.2d 156, 116 USPQ 484-488 (4<sup>th</sup> Cir. 1950)).

<sup>24</sup> โปรดดูคดี In re Bergstrom (427 F.2d 1394, 166 USPQ 256 (CCPA 1970)).

<sup>25</sup> The United States, Patent and trademark office, “Response to the PTO request for comment on proposed guidelines”, The national association of patent practitioners [Online], 31 July 2015. Available from <http://www.uspto.gov/web/offices/pac/dapp/opla/comments/ab98/napp.pdf>.

เป็นความจริงพื้นฐานที่ทุกคนควรมีสติธินำไปใช้<sup>26</sup>

### 3.2.3 กฎหมายเครื่องหมายการค้า

#### ความเป็นมาของเครื่องหมายการค้า

ประเทศสหรัฐอเมริกาถือได้ว่าเป็นประเทศมหาอำนาจที่มีระบบเครื่องหมายการค้าที่พัฒนามาอย่างต่อเนื่อง โดยมีรากฐานมาจากคำพิพากษาของศาลเป็นหลักเนื่องจากกฎหมายของสหรัฐอเมริกา (ยกเว้นรัฐหลุยส์เซียน่า) ใช้ระบบกฎหมายแบบคอมมอนลอว์ ทั้งนี้การให้ความคุ้มครองแก่เครื่องหมายการค้าของสหรัฐอเมริกามีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันการลงขายสินค้าของผู้ผลิตรายหนึ่งจากผู้ผลิตรายอื่น ๆ โดยมีจุดเริ่มต้นจากการนำหลักในคดี Millington v. Fox ตัดสินโดยศาล สหราชอาณาจักรในปี ค.ศ. 1838 มาเป็นแนวทางในการพิจารณาคดีเกี่ยวกับเครื่องหมายการค้าที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา ต่อมาสภาองเกรสของสหรัฐอเมริกาได้มีความพยายามที่จะให้กฎหมายเครื่องหมายการค้าเป็นกฎหมายของรัฐกลาง เนื่องจากกฎหมายของแต่ละรัฐนั้นมีความสลับซับซ้อน อีกทั้งสภาองเกรสได้บัญญัติกฎหมายเครื่องหมายการค้าของรัฐกลางขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1870 และ ค.ศ. 1876 แต่ศาลสูงพิพากษาว่ากฎหมายดังกล่าวขัดต่อรัฐธรรมนูญ แต่สภาองเกรสได้ใช้ความพยายามโต้ตอบโดยออกกฎหมายเพื่อระบุงการใช้เครื่องหมายการค้าระหว่างรัฐซึ่งอยู่ภายใต้อำนาจของสภาองเกรสที่จะทำได้ ต่อมาในปี ค.ศ. 1946 สภาองเกรสได้ออกกฎหมายเครื่องหมายการค้าของรัฐกลางคือ Lanham Act ซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมายฉบับนี้ได้ระบุโครงสร้างของกฎหมายเครื่องหมายการค้าโดยมีขอบเขตความคุ้มครองทั่วประเทศ ทั้งนี้เจ้าของเครื่องหมายการค้ามีสิทธิไม่ให้บุคคลใดๆใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้าของตนในลักษณะที่จะก่อให้เกิดความสับสนหลงผิดในแหล่งกำเนิดของสินค้า<sup>27</sup>

ระบบกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศสหรัฐอเมริกา ภายใต้ Lanham Act มีการแบ่งระบบการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าออกเป็น 2 ประเภทคือ ระบบทะเบียนหลัก (Principal Registration) และระบบทะเบียนรอง (Supplemental Registration) มีรายละเอียดดังนี้

#### 1) ระบบทะเบียนหลัก (Principal Registration)

มาตรา 1052 ภายใต้ Lanham Act ได้ระบุคุณสมบัติของเครื่องหมายการค้า ซึ่งมีลักษณะอันพึงรับจดทะเบียน มีรายละเอียดดังนี้

- เครื่องหมายการค้าต้องสามารถใช้แยกแยะความแตกต่างระหว่างสินค้าภายใต้

<sup>26</sup> The Blackwell dictionary of western philosophy: Blackwell reference [Online], 31 July 2015. Available from <http://www.blackwellreference.com/public/tocnode?id>.

<sup>27</sup> Vandenburg, E. C. **Trademark law and procedure** (New York: The Bobbs-Merrill, 1981), 57.



เครื่องหมายการค้าที่จดทะเบียนกับสินค้าชนิดเดียวกันของผู้ผลิตรายอื่นได้ซึ่งคุณสมบัติดังกล่าวคือ ความมีลักษณะบ่งเฉพาะในตัวเอง (Inherent Distinctive)<sup>28</sup>

- เครื่องหมายการค้าดังกล่าวจะต้องไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 1052 เช่น ต้องไม่เป็นชื่อจริงหรือสัญลักษณ์ขององค์กรระหว่างประเทศ ต้องไม่เป็นเครื่องหมายที่ประกอบด้วยสิ่งที่มีศีลธรรมอันดีหรือเป็นเครื่องหมายที่ก่อให้เกิดความสับสนหลงผิดในลักษณะ คุณสมบัติและแหล่งกำเนิดของสินค้าและต้องไม่แสดงถึงหน้าที่การใช้งานเป็นต้น

- เครื่องหมายการค้าดังกล่าวต้องไม่ประกอบด้วยชื่อ ภาพถ่าย หรือลายมือชื่อซึ่งแสดงถึงลักษณะถึงลักษณะเฉพาะของบุคคลที่ยังมีชีวิตอยู่โดยไม่ได้รับความยินยอมของบุคคลเหล่านั้น

- เครื่องหมายการค้าดังกล่าวต้องไม่เหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนไว้แล้วกับสำนักงานทะเบียนสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้าแห่งสหรัฐอเมริกาหรือเหมือนคล้ายกับชื่อในทางการค้าในสหรัฐอเมริกา

## 2) ระบบทะเบียนรอง (Supplemental Registration)

เครื่องหมายการค้าที่ได้รับการจดทะเบียนในระบบทะเบียนรองได้แก่เครื่องหมายการค้าจำพวก ไม่มีคุณสมบัติเพียงพอที่จะได้รับการจดทะเบียนภายใต้ระบบทะเบียนหลัก แต่เป็นเครื่องหมายการค้าที่เจ้าของได้ใช้มาจนเกิดลักษณะบ่งเฉพาะขึ้นโดยสามารถใช้แยกแยะความแตกต่างระหว่างแหล่งกำเนิดของสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าหนึ่งออกจากเครื่องหมายการค้าเจ้าอื่น ๆ ได้ โดยลักษณะ เช่นนี้เรียกว่าลักษณะบ่งเฉพาะโดยการใช้ (Acquired Distinctiveness through Use) เช่น เครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะมองถึงคุณสมบัติหรือแหล่งกำเนิดของสินค้าโดยตรงย่อมไม่สามารถได้รับการจดทะเบียนในระบบทะเบียนหลักได้ อย่างไรก็ตามหากเครื่องหมายดังกล่าวมีการใช้มาเป็นระยะเวลาอันนานพอสมควรจนเกิดลักษณะบ่งเฉพาะขึ้นก็สามารถได้รับการจดทะเบียนในระบบทะเบียนรองได้

กฎหมายเครื่องหมายการค้าของสหรัฐอเมริกากำหนดให้หีบห่อและรูปร่างทรงของสินค้าสามารถจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในระบบทะเบียนรองได้ ทั้งนี้สาระสำคัญของรูปร่างรูปร่างของสินค้าดังกล่าวจะต้องไม่ใช่ส่วนที่ใช้ประโยชน์หรือมีหน้าที่การใช้งานสำคัญ

ดังนั้น ในการพิจารณารูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุที่สามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าตามกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาได้หรือไม่นั้นจะต้องพิจารณาว่ารูปร่างและรูปทรงของวัตถุดังกล่าวแสดงถึงหน้าที่การใช้งาน ซึ่งการพิจารณาดังกล่าวถือเป็นการพิจารณาถึงปัญหาทางด้านข้อเท็จจริงซึ่งมีแนวบรรทัดฐานมาจากศาลเป็นหลัก

<sup>28</sup> Section 1052 of the Lanham Act.

## การให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศสหรัฐอเมริกา

ตามกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศสหรัฐอเมริกานั้น หากผู้ใดมีความประสงค์จะยื่นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุแล้วจะต้องมีการแสดงให้เห็นว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวไม่ได้แสดงถึงหน้าที่การใช้งาน (Nonfunctional) นอกจากนี้แล้วรูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวจะต้องสามารถทำหน้าที่ของเครื่องหมายการค้าได้คือสามารถใช้เป็นที่ยอมรับของสินค้า โดยความแตกต่างระหว่างสินค้าภายใต้เจ้าของเครื่องหมายการค้าหนึ่งออกจากสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าอื่นได้ ซึ่งจะต้องมีลักษณะบ่งเฉพาะนั้นเองโดยลักษณะบ่งเฉพาะดังกล่าวอาจเป็นลักษณะบ่งเฉพาะในตัวเอง (inherently Distinctive) หรือเป็นการได้มาซึ่งลักษณะบ่งเฉพาะการใช้ (Secondary Meaning)

ทฤษฎีว่าด้วยหน้าที่การใช้งานของรูปร่างรูปทรงของวัตถุ (Functionality Doctrine) โดยทฤษฎีว่าด้วยหน้าที่การใช้งานของรูปร่างรูปทรงของวัตถุนั้นกฎหมายจะไม่ให้ความคุ้มครองแก่เครื่องหมายการค้าที่ใช้แสดงถึงหน้าที่หรือประสิทธิภาพในการทำงานของรูปร่างรูปทรงของวัตถุซึ่งก่อให้เกิดข้อได้เปรียบทางด้านการแข่งขันทางการค้า สามารถแบ่งลำดับหน้าที่การใช้งานของวัตถุได้ดังนี้

### (1) หน้าที่การใช้งานโดยข้อเท็จจริง (De Facto Functional)

ในกรณีที่รูปร่างรูปทรงของวัตถุไม่ได้มีความจำเป็นด้านการใช้งานโดยเฉพาะหรือเป็นแค่เพียงหน้าที่การใช้งานอันเป็นปกติวิสัยตามข้อเท็จจริงเท่านั้น หมายความว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวเป็นเพียงการแสดงถึงข้อเท็จจริงในด้านการใช้งานแต่ไม่ได้เป็นตัวกำหนดหน้าที่สำคัญในด้านการใช้งานของวัตถุนั้นกฎหมายจะถือว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวแสดงถึง หน้าที่การใช้งานโดยข้อเท็จจริง (De Facto Functional) และสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องหมายการค้าได้หากมีลักษณะอันพึงได้รับจดทะเบียนอื่น ๆ ตามที่กฎหมายเครื่องหมายการค้ากำหนด

ตัวอย่าง รูปร่างรูปทรงของขวดสเปรย์มีหน้าที่การใช้งานโดยข้อเท็จจริง (De Facto Functional) คือใช้บรรจุของเหลว ซึ่งขวดสเปรย์ดังกล่าวสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องหมายการค้าได้ ถ้าลักษณะของมันไม่ได้เป็นตัวกำหนดหน้าที่สำคัญในด้านการใช้งานของวัตถุนั้น<sup>29</sup>

### (2) หน้าที่การใช้งานโดยกฎหมาย (De Jure Functional)

รูปร่างรูปทรงของวัตถุจะไม่ได้รับการจดทะเบียนในฐานะเครื่องหมายการค้าหากเป็นการแสดงถึงหน้าที่การใช้งานโดยกฎหมาย (De Jure Functional) ซึ่งข้อควรพิจารณาคือรูปร่างรูปทรงของวัตถุนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการทำงานของผลิตภัณฑ์หรือไม่ หรือทำให้เกิดหน้าที่การใช้งาน

<sup>29</sup> Trademark Manual of Examining Procedure (“TMPEP”) ss 1202.03 (a) (i) (A) and (B).

ที่ดีกว่าหรือไม่หรือให้ผลที่ดีกว่าเมื่อเทียบกับผลิตภัณฑ์อื่นที่มีอยู่หรือไม่และรูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวทำให้เกิดข้อได้เปรียบทางด้านการแข่งขันทางการค้าหรือไม่ หมายถึงมีตัวเลือกอื่นหรือไม่ที่มาจดทะเบียนรูปร่างรูปทรงดังกล่าวหรือส่งต่อราคาสินค้าหรือคุณภาพของสินค้าหรือไม่ ซึ่งถ้าไม่พิจารณาแล้วเป็นไปตามข้อเท็จจริงข้างต้นรูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวจะไม่ได้ได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้า<sup>30</sup>

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นการพิจารณาถึงหน้าที่การใช้งานโดยกฎหมาย (De jure Functional) จะเป็นการพิจารณาในด้านของปัญหาข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นแต่ละกรณี ทั้งนี้โดยอาศัยแนวบรรทัดฐานคำพิพากษาของศาลเป็นหลัก โดยใช้ทฤษฎีในการพิจารณารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวแสดงถึงหน้าที่การใช้งานกฎหมายดังนี้

#### 1) สิทธิบัตร (Patents)

สิทธิบัตรการประดิษฐ์จะเปิดเผยถึงหน้าที่การใช้งานของรูปร่างรูปทรงของวัตถุอาจเป็นเหตุให้รูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวถูกปฏิเสธในการรับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าได้

ดังเช่นกรณีของ Edward Ski Product, Inc.<sup>31</sup> ซึ่งได้ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้ารูปร่างรูปทรงของวัตถุซึ่งได้ถูกเปิดเป็นรายละเอียดด้านหน้าที่การใช้งานในสิทธิบัตรการประดิษฐ์ซึ่งได้ยื่นก่อนหน้านี้นี้ ทำให้คณะกรรมการเครื่องหมายการค้าจึงปฏิเสธไม่รับจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวเนื่องจากเป็นเครื่องหมายการค้าที่แสดงถึงหน้าที่การใช้งานของวัตถุ

อย่างไรก็ดีกรณีของ Zippo Mfg. Co.,<sup>32</sup> คณะกรรมการเครื่องหมายการค้าได้พิจารณารับจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของที่จุดบุหรี่ ถึงแม้ที่จุดบุหรีดังกล่าวจะได้รับสิทธิบัตรการประดิษฐ์มาแล้วก็ตาม แต่ตามที่คณะกรรมการพิจารณาว่ารูปร่างรูปทรงดังกล่าวไม่ได้แสดงถึงหน้าที่การใช้งานของวัตถุเนื่องจากตามรายละเอียดที่ปรากฏในสิทธิบัตรนั้นเป็นแต่เพียงการแสดงถึงกลไกภายในของที่จุดบุหรีเท่านั้นทั้งนี้ไม่ได้มีการกล่าวถึงลักษณะภายนอกของที่จุดบุหรี

ในคดี Dogloo Inc. v. Dorskocil Mfg. Co.,<sup>33</sup> ศาลมีความเห็นว่ากรณีที่มีการเปิดเผยรายละเอียดรูปร่างรูปทรงของวัตถุที่ยื่นขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในสิทธิบัตรการประดิษฐ์นั้น

<sup>30</sup> Trademark Manual of Examining Procedure (TMPEP) s 1202.03 (a) (i) (C). See also In re Morton-Norwich Products, Inc., 671 F. 2d 1332, 213 U.S.P.Q. 9 (C.C.P.A 1982).

<sup>31</sup> In re Edwaed ski Products, Inc., 49 U.S.P.Q.2d 2001, 2003 (T.T.A.B. 1999).

<sup>32</sup> In re Zippo Mfg. Co., 50 U.S.P.Q.2d 1852 (T.T.A.B. 1999).

<sup>33</sup> Dogloo Inc. v. Dorskocil Mfg. Co., 893 F. Supp. 911, 919, 35 U.S.P.Q.2d 1405, 1410 (C.D Cal. 1995).

ไม่ได้เป็นข้อสรุปว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวแสดงถึงหน้าที่การใช้งานและจะไม่สามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้า ทั้งนี้จะต้องมีการพิสูจน์ลงไปโดยละเอียดว่ารูปร่างรูปทรงดังกล่าวแสดงถึงหน้าที่การใช้งาน

## 2) การโฆษณา

การโฆษณาประชาสัมพันธ์ถึงประโยชน์ของรูปร่างรูปทรงของวัตถุอาจจะแสดงให้เห็นว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวทำหน้าที่การใช้งานโดยกฎหมาย

ใน *In re Caterpillar, Inc.*,<sup>34</sup> ได้ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงส่วนล่างของรถแทรกเตอร์ ซึ่งปรากฏในหลักฐานการโฆษณาสินค้าดังกล่าวว่ามีการออกแบบสรรพคุณที่แสดงถึงหน้าที่การทำงานของรูปร่างรูปทรงดังกล่าว ทั้งนี้คณะกรรมการเครื่องหมายการค้าจึงมีคำปฏิเสธโดยไม่รับจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงส่วนล่างของรถแทรกเตอร์ เนื่องจากเอกสารแสดงการโฆษณาสินค้าแสดงให้เห็นว่ารูปร่างรูปทรงส่วนล่างของรถแทรกเตอร์มีหน้าที่การใช้งานโดยกฎหมาย

แต่ในทางกลับกันปรากฏว่าใน *In re Weber-Stephen Products Co.*<sup>35</sup> ได้ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในเตาย่างบาร์บีคิวรูปทรงครึ่งวงกลมโดยมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ถึงประโยชน์ของเตาย่างบาร์บีคิวดังกล่าว ซึ่งคณะกรรมการเครื่องหมายการค้ามีความเห็นว่าเตาย่างบาร์บีคิวดังกล่าวสามารถได้รับการจดทะเบียนในฐานะเครื่องหมายการค้าได้ เนื่องจากมีการพิสูจน์ให้เห็นในข้อเท็จจริงว่ายังมีรูปร่างรูปทรงของเตาย่างบาร์บีคิวในลักษณะอื่นที่สามารถทำหน้าที่เดียวกันนี้ได้ไม่ว่าจะเป็นที่รูปลี่เหลี่ยมมุมฉาก รูปทรงกลม เป็นต้น ดังนั้นจึงไม่ถือว่าเตาย่างบาร์บีคิวดังกล่าวแสดงถึงหน้าที่การใช้งานโดยกฎหมาย

ใน *In re Morton-Norwich Products, Inc.*<sup>36</sup> ได้มีผู้ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในขวดสเปรย์ซึ่งผู้ขอยื่นคำขอจดทะเบียนดังกล่าวนี้เป็นเจ้าของสิทธิบัตรในแบบผลิตภัณฑ์ขวดสเปรย์เลขที่ 238,655 และได้สิทธิบัตรการประดิษฐ์เลขที่ 3,749,290 ในเทคนิคพิเศษของหัวสเปรย์ ผู้ตรวจสอบเครื่องหมายการค้าแห่งสำนักงานทะเบียนสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้าแห่งสหรัฐอเมริกา มีหนังสือปฏิเสธโดยไม่รับจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของขวดสเปรย์นี้ โดยระบุว่าขวดสเปรย์ดังกล่าวไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะนอกจากนี้ยังไม่ปรากฏหลักฐานว่ารูปร่างรูปทรงของขวดสเปรย์ดังกล่าวได้มาซึ่งลักษณะบ่งเฉพาะโดยการใช้เกิดขึ้นนอกจากนี้แล้วรูปร่างรูปทรงของขวดสเปรย์นี้ได้แสดงถึงหน้าที่การทำงานของวัตถุนั้นโดยตรงดังนั้นจึงไม่มีคุณสมบัติของ

<sup>34</sup> *In re Caterpillar, Inc.*, 43 U.S.P.Q.2d 1335, 1342 (T.T.A.B. 1997).

<sup>35</sup> *In re Weber-Stephens Products Co.*, 3 U.S.P.Q. 2D 1659 (T.T.A.B. 1987) (barbeque grill).

<sup>36</sup> *In re Morton-Norwich Products, Inc.* 671 F. 2d 1332 (C.C.P.A. 1982).

เครื่องหมายการค้าเพราะไม่ได้ทำหน้าที่บ่งชี้ถึงแหล่งกำเนิดของสินค้าแต่อย่างใด ผู้ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าได้พยายามชี้แจงโต้แย้งคำปฏิเสธดังกล่าวโดยได้รวบรวมนำหลักฐานเพื่ออธิบายว่าทุกส่วนของรูปร่างรูปทรงของขวดสเปรย์มีลักษณะบ่งเฉพาะครบถ้วนแล้วและยังได้ส่งหลักฐานแสดงยอดขายสินค้าขวดสเปรย์ในปี ค.ศ. 1978 ซึ่งมียอดสินค้าถึง 132,502,000 ชิ้น นอกจากนี้ยังได้นำหลักฐานอื่นที่แสดงว่ามีรูปร่างรูปทรงของบรรจุภัณฑ์อื่นที่ทำหน้าที่เช่นเดียวกับรูปร่างรูปทรงขวดสเปรย์ดังกล่าวได้ แต่อย่างไรก็ตามผู้ตรวจสอบเครื่องหมายการค้าได้ปฏิเสธคำชี้แจงและหลักฐานทั้งหมด โดยให้เหตุผลว่ากรณีดังกล่าวมาทั้งหมดยังไม่เพียงพอที่จะแสดงให้เห็นว่าเป็นการใช้รูปร่างรูปทรงของขวดสเปรย์ในฐานะเครื่องหมายการค้า

3) มีรูปร่างรูปทรงของวัตถุอื่นซึ่งสามารถทำหน้าที่ทดแทนกันได้หรือไม่

การที่ผู้ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุสามารถพิสูจน์ได้ว่ายังมีรูปร่างรูปทรงของวัตถุในลักษณะอื่นที่สามารถทำหน้าที่ได้เช่นเดียวกับรูปร่างรูปทรงของวัตถุอื่นที่ยื่นขอจดทะเบียนก็สามารถชี้ให้เห็นว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวไม่ได้ทำหน้าที่การใช้งานโดยกฎหมายจากที่ได้กล่าวมาในเรื่องที่ผ่านมาว่า Weber-Stephen Products Co. ได้ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าเตาบาร์บีคิวรูปทรงครึ่งวงกลมซึ่งผู้ขอได้พยายามแสดงให้เห็นว่ามีรูปร่างรูปทรงของเตาบาร์บีคิวในลักษณะอื่นที่สามารถทำหน้าที่เดียวกันได้ไม่ว่าจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก รูปทรงกลม เป็นต้น ดังนั้นจึงไม่ถือว่าเตาบาร์บีคิวแสดงถึงหน้าที่การใช้งานโดยกฎหมาย ซึ่งในขณะเดียวกันหากปรากฏข้อเท็จจริงว่าคู่แข่งรายอื่น ๆ ในท้องตลาดก็มีความจำเป็นต้องใช้รูปร่างรูปทรงของวัตถุในลักษณะในลักษณะตามที่ยื่นขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าแล้ว จะส่งผลทำให้เครื่องหมายการค้าดังกล่าวไม่ได้รับการจดทะเบียนเนื่องจากแสดงถึงหน้าที่การใช้งานโดยกฎหมาย (Competitive Need) ซึ่งปรากฏในคดี Henri Bendel Inc. v. Sears, Roebuck & Co.,<sup>37</sup>

4) ต้นทุนการผลิต

เมื่อเปรียบเทียบต้นทุนการผลิตรูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวกับผลิตภัณฑ์อื่นในท้องตลาดแล้ว ปรากฏข้อเท็จจริงว่ารูปร่างรูปทรงวัตถุที่จะนำมายื่นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าที่มีต้นทุนในการผลิตที่ต่ำกว่าผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ซึ่งหากให้ความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าแล้วจะทำให้เกิดการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมในท้องตลาดเกิดขึ้นซึ่งรูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวก็จะไม่ได้รับการจดทะเบียนในฐานะเครื่องหมายการค้า แต่ในทางกลับกันถ้าหากมีหลักฐานแสดงแสดงว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวมีต้นทุนการผลิตที่สูงมากเมื่อเทียบกับรูปร่างรูปทรงของวัตถุอื่นอาจจะมีผลทำ

<sup>37</sup> Henri Bendel Inc. v. Sears, Roebuck & Co., 25 F. Supp. 2D 198, 202,48 U.S.P.Q.2d 1948, 1951 (S.D.N.Y. 1988).

ให้เครื่องหมายการค้าไม่ได้แสดงถึงหน้าที่การใช้งานของวัตถุ ดังที่ปรากฏในคดี Goodyear Tire and Rubber Co. v. Interco Tire Corp.<sup>38</sup>

นอกจากนี้แล้วสำนักงานทะเบียนสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้าแห่งประเทศไทย สหรัฐอเมริกายังได้ออก ระเบียบการตรวจสอบเครื่องหมายการค้า เลขที่ 2-00 (Examination Guide No. 2-00) ซึ่งประกาศใช้เมื่อวันที่ 15 สิงหาคม 2543 อันสืบเนื่องมาจากคดี Wal-Mart Stores, Inc. V Samara Brothers, Inc.<sup>39</sup> ซึ่งศาลสูงของสหรัฐอเมริกาได้ตัดสินในคดี Wal-Mart ว่าในบางครั้ง หีบห่อผลิตภัณฑ์ก็มีลักษณะบ่งเฉพาะแต่รูปร่างรูปทรงของผลิตภัณฑ์ไม่สามารถมีลักษณะบ่งเฉพาะในตัวเอง (Inherently Distinctive) ดังนั้นรูปร่างรูปทรงดังกล่าวจะได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าต่อเมื่อผู้ยื่นคำขอสามารถแสดงลักษณะบ่งเฉพาะโดยการใช้เกิดขึ้น (Secondary Meaning) นอกจากนี้ศาลยังระบุว่าแบบผลิตภัณฑ์มีขึ้นเพื่อรองรับวัตถุประสงค์บางประการและทำให้ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ใช้สอยมากขึ้นมากกว่าเป็นการบ่งชี้ถึงแหล่งกำเนิดของสินค้าในระบบทะเบียนหลัก (Principal Register) จะไม่มีการปฏิเสธการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าซึ่งประกอบไปด้วยรูปร่างรูปทรงของแบบผลิตภัณฑ์หรือส่วนของรูปร่างรูปทรงของผลิตภัณฑ์นอกจากผู้ยื่นคำขอจะได้พิสูจน์ว่าเครื่องหมายการค้านั้นได้มาซึ่งลักษณะบ่งเฉพาะตามมาตรา 1052 (f)

เครื่องหมายการค้าจะมีลักษณะบ่งเฉพาะในตัวเอง (Inherently Distinctive) สามารถแยกแยะแหล่งกำเนิดของสินค้าได้<sup>40</sup> จะเห็นได้ว่าการพิจารณาว่าเครื่องหมายการค้ามีลักษณะบ่งเฉพาะในตัวเองหรือไม่จะต้องพิจารณาว่าเครื่องหมายการค้าต้องพิจารณาว่าเครื่องหมายการค้าดังกล่าวมีลักษณะต่อไปนี้

- 1) เป็นรูปร่างหรือผลิตภัณฑ์ในลักษณะธรรมดาสามัญหรือไม่
- 2) มีลักษณะเฉพาะหรือเป็นลักษณะพิเศษในด้านการใช้งานหรือไม่
- 3) เป็นเพียงการทำให้สินค้าสวยงามหรือทำให้สินค้าดูดีขึ้นในรูปของสิ่งประดับ ตกแต่งโดยเฉพาะอย่างในสายตาของสาธารณชนโดยทั่วไปมองว่าสิ่งดังกล่าวเป็นสิ่งที่ตกแต่งหรือเครื่องประดับสินค้าหรือไม่
- 4) เมื่อแยกคำที่ปรากฏอยู่กับตัวแบบผลิตภัณฑ์แล้ว รูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุนั้นสามารถแยกแยะความแตกต่างของแหล่งกำเนิดสินค้าได้หรือไม่

<sup>38</sup> Goodyear Tire and Rubber Co. v. Interco Tire Corp., 49 U.S.P.Q.2d 1705, 1717 (TTAB 1988).

<sup>39</sup> Wal-Mart Stores, Inc. V Sumara Brothers, Inc, 120 S. Ct. 1339, 146 L. Ed. 182, 54 U.S.P.Q. 2D 1065 (2000).

<sup>40</sup> Two Pesos, Inc. v. Taco Cabana, Inc., 505 U.S.763, 768 (1992).

### 3.2.3.1 แนวทางการให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้าและกฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

1) การให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุภายใต้กฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

ตามกฎหมายของสหรัฐอเมริกานั้นแบบผลิตภัณฑ์อันเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีความใหม่มีความริเริ่มสร้างสรรค์และมีลักษณะประดับตกแต่งสำหรับผลิตภัณฑ์จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์<sup>41</sup> ในขณะที่แบบผลิตภัณฑ์ หีบห่อของสินค้าและรูปร่างรูปทรงของวัตถุที่บังเฉพาะก็สามารถได้รับการจดทะเบียนในฐานะเครื่องหมายการค้าก็ได้<sup>42</sup>

สิ่งที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ของสหรัฐอเมริกาจะอยู่ภายใต้ The Patent Act 35 U.S.C.A. ถือว่าเป็นการใช้ความคุ้มครองแก่แบบผลิตภัณฑ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตรเช่นเดียวกับประเทศไทย ทั้งนี้มาตรา 171 ได้ให้คำจำกัดความของแบบผลิตภัณฑ์ไว้ว่า “ผู้ใดก็ตามที่ผลิตแบบผลิตภัณฑ์ใด ๆ ที่มีความใหม่ สร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง และซึ่งเกี่ยวกับสิ่งประดับตกแต่ง สำหรับสิ่งของเกี่ยวกับการผลิต อาจได้รับสิทธิบัตรดังกล่าวนั้นตามเงื่อนไขและข้อกำหนดเกี่ยวกับการนี้”

ดังนั้นสิ่งที่สามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์จะต้องมีลักษณะดังนี้

- (1) แบบผลิตภัณฑ์นั้นต้องมีความใหม่ โดยไม่เหมือนกับผลิตภัณฑ์ที่มีมาก่อนแล้ว
- (2) ต้องเป็นองค์ประกอบภายนอกของผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวกับการผลิต ทั้งนี้อาจจะมีลักษณะสามมิติ คือ เป็นโครงร่างสิ่งของหรืออาจจะมีลักษณะสองมิติคือเป็นลักษณะตกแต่งพื้นผิวของสิ่งของหรือรวมเอาลักษณะทั้งสองมิติและสามมิติเอาไว้ด้วยกัน
- (3) แบบผลิตภัณฑ์นั้นต้องมีลักษณะประดับตกแต่ง คือ สามารถดึงดูดต่อสายตาผู้บริโภคได้โดยไม่ต้องถึงขนาดเป็นศิลปกรรม

(4) แบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวต้องไม่เป็นที่ประจักษ์โดยง่ายแก่สายตาของผู้ที่มีความชำนาญในระดับสามัญ (Non-obvious to a Person of Ordinary Skill in the Art) หมายความว่าหากบุคคลผู้มีความชำนาญในระดับสามัญพิจารณาการออกแบบที่มีมาก่อนแล้วไม่สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นได้อย่างง่ายดาย แบบผลิตภัณฑ์นั้นจะถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ประจักษ์โดยง่าย

<sup>41</sup> Section 171 of The U.S. Patent Act. Reads: “whoever invents any new, original and ornamental design for an article of manufacture may obtain a Patent therefor, subject to the condition and requirements of this title”.

<sup>42</sup> Section 1051, 1125 (a) of the Lanham Act.

(5) แบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวต้องไม่เกี่ยวกับการทำงาน แบบผลิตภัณฑ์ต้องไม่ถูกออกแบบมาเพื่อวัตถุประสงค์หลักในด้านการทำงานมากกว่าการประดับตกแต่ง ไม่เช่นนั้นแล้ว จะไม่ได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์

2) แนวทางการให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุภายใต้กฎหมาย เครื่องหมายการค้าและกฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

ตามกฎหมายของสหรัฐอเมริกาการให้ความคุ้มครองแก่เครื่องหมายการค้าตามกฎหมายเครื่องหมายการค้าและแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายสิทธิบัตรนั้นเป็นอิสระออกจากกัน<sup>43</sup> ซึ่งหมายความว่าความอยู่หรือการระงับสิ้นไปซึ่งสิทธิทั้งสองชนิดจะไม่กระทบถึงกัน อย่างไรก็ตามถ้าสิทธิบัตรการประดิษฐ์ของสหรัฐอเมริกาครอบคลุมถึงรูปร่างรูปทรงของวัตถุทั้งนี้โดยอาจจะปรากฏในรูปแสดงถึงการประดิษฐ์ย่อมจะเป็นการสื่อให้เห็นว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวแสดงถึงหน้าที่การใช้งานโดนกฎหมายซึ่งอาจไม่ได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าได้<sup>44</sup> ซึ่งต่อมาศาลสหรัฐอเมริกาได้รับหลักการดังกล่าวโดยตัดสินไม่ให้ความคุ้มครองแก่เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุซึ่งรายละเอียดของวัตถุรูปร่างรูปทรงดังกล่าวได้ปรากฏอยู่ในรายละเอียดการประดิษฐ์หรือรูปแสดงถึงการประดิษฐ์ของสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่ยังคงมีอายุความคุ้มครองอยู่รวมทั้งสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่หมดอายุความคุ้มครองไปแล้ว

ตามคำพิพากษาของศาลสหรัฐอเมริกาในคดี *Midwest Industries, Inc. v. Karavan Trailers, Inc.*<sup>45</sup> ศาลไม่เห็นด้วยกับแนวทางคำตัดสินที่ผ่านมาและได้วางหลักการว่าไม่มีข้อจำกัดที่จะทำให้เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุไม่ได้รับความคุ้มครองอันเนื่องมาจากเหตุที่ว่ารูปร่างรูปทรงดังกล่าวได้ปรากฏอยู่ในรายละเอียดการประดิษฐ์หรือรูปแสดงถึงการประดิษฐ์ของสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่ยังคงมีอายุความคุ้มครองอยู่รวมทั้งสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่หมดอายุการคุ้มครองไปแล้ว

อย่างไรก็ตามในบางกรณีการได้รับสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์อาจจะเป็นข้อสนับสนุนว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวไม่ได้แสดงถึงหน้าที่การใช้งานของวัตถุซึ่งสามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้า อันเนื่องมาจากสิทธิบัตรการออกแบบการผลิตภัณฑ์จะออกเพื่อให้ความคุ้มครองแก่แบบผลิตภัณฑ์ที่ไม่ได้แสดงถึงหน้าที่การใช้งานเท่านั้น แต่หากมีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวทำการอวดอ้างสรรพคุณถึงหน้าที่การใช้งานของวัตถุหรือไม่ได้มีการ

<sup>43</sup> Trademark Manual of Examining Procedure (TMPEP) 1202.03 (a) (i) (C). see also *In re Morton-Norwich Products, Inc.*, 671 F.2d 1332, 213 U.S.P.Q.9 (C.C.P.A 1982).

<sup>44</sup> *In re Bose Corp.*, 772 F.2d 866, 872, 227, U.S.P.Q. 1,6 (Fed.Cir. 1958).

<sup>45</sup> *Midwest Industries, Inc. v. Karavan Trailer, Inc.*, 175 F.3d 1356, at 1361 (Fed.Cir. 1999).



โฆษณาารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวในฐานะที่เป็นเครื่องหมายการค้าแล้วก็จะทำให้รูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าได้ยากขึ้น

3) การพิจารณากรณีละเมิดเครื่องหมายการค้าและแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายสหรัฐอเมริกา

การละเมิดสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นเป็นกรณีของการล่วงละเมิดสิทธิเด็ดขาดของเจ้าของผลิตภัณฑ์ ซึ่งหากมีบุคคลใดนำแบบผลิตภัณฑ์ของเจ้าของไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจะตกเป็นผู้ละเมิดสิทธิบัตรแบบผลิตภัณฑ์ทันที โดยการละเมิดดังกล่าวครอบคลุมไปถึงกรณีที่บุคคลนั้นเป็นผู้ออกแบบผลิตภัณฑ์ขึ้นด้วยตนเองก็ตาม หากข้อเท็จจริงที่ปรากฏว่าแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวมีความเหมือนคล้ายกับแบบผลิตภัณฑ์ของผู้ทรงสิทธิบัตรโดยบังเอิญก็ถือว่าเป็นการละเมิดแล้ว โดยไม่ต้องพิจารณาว่าผู้บริโภคจะสับสนหลงผิดในแหล่งกำเนิดของสินค้าหรือไม่

ตามกฎหมายสหรัฐอเมริกานั้นผู้ทรงสิทธิบัตรในแบบผลิตภัณฑ์มีสิทธิดังนี้

(1) สิทธิตามมาตรา 271 (a)<sup>46</sup> ประกอบกับมาตรา 171 วรรค 2 ได้แก่ สิทธิในการทำ, ใช้หรือขาย เสนอขาย หรือนำเข้า แบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับสิทธิบัตร

(2) สิทธิตามมาตรา 261 ประกอบกับมาตรา 171 วรรค 2 ได้แก่ สิทธิในการโอน หรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้หรือให้สิทธิในแบบผลิตภัณฑ์โดยให้ทำเป็นลายลักษณ์อักษร

ทั้งนี้ในกรณีที่มีการละเมิดสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์เกิดขึ้น จึงควรมีประเด็นพิจารณาดังนี้

(1) แบบผลิตภัณฑ์ที่ถูกกล่าวหาว่าละเมิดแบบผลิตภัณฑ์ของผู้อื่นนั้นมีความเหมือนกันกับสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับสิทธิบัตรหรือไม่ (Substantially the same as the Patented Design)

(2) แบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายสิทธิบัตรดังกล่าวมีความใหม่หรือไม่  
ในขณะที่พิจารณากรณีการละเมิดเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุนั้นจะยกเรื่องความสับสนหลงผิดในแหล่งกำเนิดของสินค้าขึ้นมาเป็นประเด็นหลักในการพิจารณาทั้งนี้โจทก์จะต้องแสดงให้เห็นว่า

(1) เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวสามารถทำหน้าที่บ่งบอกแหล่งกำเนิดของสินค้าที่ได้มาต้องมีลักษณะบ่งเฉพาะไม่ว่าจะเป็นการแสดงถึงลักษณะบ่งเฉพาะในตัวเองหรือลักษณะบ่งเฉพาะซึ่งเกิดขึ้นในภายหลัง

(2) โจทก์ต้องแสดงให้เห็นว่าเครื่องหมายการค้าที่ละเมิดนั้นอาจจะทำให้ผู้บริโภคเกิดความสับสนหลงผิดในแหล่งกำเนิดของสินค้าอาจจะทำให้ผู้บริโภคเชื่อได้ว่าเครื่องหมาย

<sup>46</sup> Section 271 (a) of U.S Patent Act.

การค้าที่ละเมิดมีความเกี่ยวพันกันเกี่ยวข้องหรือเกี่ยวเนื่องกับโจทก์หรือสินค้าภายใต้เครื่องหมายการค้าที่ละเมิดนั้นมีแหล่งกำเนิดมาจากโจทก์หรือมีโจทก์เป็นผู้ให้การสนับสนุน<sup>47</sup>

นอกจากนี้แล้วหากเป็นกรณีการละเมิดโดยการทำซ้ำในลักษณะภาพสองมิติเกิดขึ้น แนวทางในการพิจารณาในกฎหมายเครื่องหมายการค้าและสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์จะมีความแตกต่างกัน คือ ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ของสหรัฐอเมริกา นั้นจะไม่สามารถห้ามการทำซ้ำในลักษณะสองมิติ ตัวอย่างเช่น ภาพถ่ายของแบบผลิตภัณฑ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร เนื่องจากสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ออกมาเพื่อให้ความคุ้มครองแก่ตัวแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการผลิตและการละเมิดจะเกิดขึ้นต่อเมื่อแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวได้ถูกทำหรือใช้หรือขายหรือเสนอขาย<sup>48</sup>

ในขณะที่ภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้าเราสามารถห้ามการกระทำซ้ำเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุโดยทำเป็นลักษณะสองมิติได้ถ้าหากรูปร่างรูปทรงดังกล่าวมีคุณสมบัติสามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าและประการสำคัญอย่างยิ่งคือการทำซ้ำรูปร่างรูปทรงของวัตถุในลักษณะสองมิติดังกล่าวอาจทำให้เกิดความสับสนหลงผิดในหมู่ผู้บริโภคขึ้นได้ดังที่ปรากฏในคดี Pebble Beach Co. v. Tour 18 Ltd.<sup>49</sup>

จากการศึกษากฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองแก่เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุจะเห็นได้ว่าปัญหาในการให้ความคุ้มครองโดยส่วนมากมักจะเกิดจากกรณีที่รูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวเคยได้รับความคุ้มครองในฐานะสิทธิบัตรการประดิษฐ์ทั้งที่ยังคงได้รับความคุ้มครองอยู่และทั้งที่หมดอายุความคุ้มครองไปแล้ว ซึ่งจากคำพิพากษาของศาลที่ผ่านมายังไม่มีแนวทางที่ชัดเจนแต่อย่างใด ทั้งนี้ศาลสูงเห็นว่าประชาชนโดยทั่วไปย่อมมีสิทธิในสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่หมดอายุความคุ้มครองไปแล้ว นอกจากนี้รายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏในรายละเอียดการประดิษฐ์หรือรูปแสดงถึงการประดิษฐ์ของสิทธิบัตรการประดิษฐ์ก็ไม่สมควรได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าในเวลาต่อมา ซึ่ง The U.S District and Appellate Court มีความเห็นที่แตกต่างออกไป โดยฝ่ายหนึ่งเห็นด้วยกับศาลสูงตามรายละเอียดที่กล่าวมา ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งมีความคิดเห็นในทางตรงกันข้ามโดยเห็นว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุที่ได้รับการคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าหรือไม่นั้น ควรจะพิจารณาถึงหน้าที่การใช้งานของวัตถุดังกล่าวมากกว่าจะพิจารณาว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวเคยได้รับความคุ้มครองในฐานะสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่

<sup>47</sup> Section 1125 (a) of the Lanham Act.

<sup>48</sup> Section 171 of U.S Patent Act.

<sup>49</sup> Pebble Beach Co. v. Tour 18 Ltd., 155 F.3d 526, at 554 (5<sup>th</sup> Cir 1998).

ยังคงได้รับความคุ้มครองอยู่และทั้งที่หมดอายุความคุ้มครองไปแล้วหรือไม่<sup>50</sup> ทั้งนี้ นักกฎหมายด้านทรัพย์สินทางปัญญาของสหรัฐอเมริกาต่างมีความคิดเห็นที่ไปในทิศทางเดียวกันว่าการที่รูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวปรากฏอยู่ในรายละเอียดการประดิษฐ์หรือในรูปแสดงการประดิษฐ์ของสิทธิบัตรการประดิษฐ์ไม่ได้เป็นข้อสรุปว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวนั้นจะไม่สามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้ายังจะต้องมีการวิเคราะห์ในประเด็นอื่นเป็นสำคัญต่อไปซึ่งยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจนแต่อย่างใด

ภาพแสดงตัวอย่างเครื่องหมายการค้าที่ได้รับการประกาศโฆษณาในประเทศสหรัฐอเมริกาเพื่อให้เกิดความชัดเจนและความเข้าใจมากขึ้น ดังนี้

ภาพที่ 3.1: เครื่องหมายการค้ารูปทรงของ TABASCO



ที่มา: เครื่องหมายการค้ารูปทรงขวดซอส TABASCO. (2558). สืบค้นจาก [http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=72147211&caseType=SERIAL\\_NO&searchType=statusSearch](http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=72147211&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch).

จากภาพที่ 3.1 เครื่องหมายการค้าขวดซอส TABASCO ทะเบียนเลขที่ 805671 จดทะเบียนวันที่ 15 มีนาคม 1966 ใช้สำหรับเป็นเครื่องปรุงหรือเครื่องเคียงในการรับประทานอาหาร ซึ่งจดทะเบียนในรูปแบบของเครื่องหมายการค้าที่เป็นรูปทรง

<sup>50</sup> Arden, T. P. *Protection of Nontraditional Marks*, (New York: N.P., 2000), 114.

ภาพที่ 3.2: เครื่องหมายการค้ารูปทรง โทรศัพท์



ที่มา: เครื่องหมายการค้ารูปทรงโทรศัพท์ IPHONE. (2558). สืบค้นจาก [http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=3475327&caseType=US\\_REGISTRATION\\_NO&searchType=statusSearch](http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=3475327&caseType=US_REGISTRATION_NO&searchType=statusSearch).

จากภาพที่ 3.2 เป็นภาพเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์แบบเคลื่อนที่ ยี่ห้อ IPHONE ทะเบียนเลขที่ 3475327 จดทะเบียนวันที่ 29 กรกฎาคม 2008 ใช้สำหรับจดบันทึกปฏิทิน อิเล็กทรอนิกส์, เครื่องคิดเลขและกล่องความสามารถในการให้บริการการเข้าถึง อินเทอร์เน็ตและการส่งและรับจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เสียงดิจิตอล วิดีโอ ข้อความ ภาพกราฟิกและไฟล์มัลติมีเดีย ซึ่งจดทะเบียนในรูปแบบของเครื่องหมายการค้าที่เป็นรูปทรง

### 3.3 การให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาภายใต้กฎหมายประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นหนึ่งในประเทศภาคีสมาชิกของอนุสัญญากรุงเบอร์ลิน ซึ่งเป็นกฎหมายระหว่างประเทศ โดยมีหน้าที่ในการอนุวัติกฎหมายภายในให้เป็นไปตามอนุสัญญากรุง ส่วนความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) ประเทศญี่ปุ่นในฐานะที่เป็นภาคีสมาชิก ก็ต้องบัญญัติกฎหมายภายในประเทศของตนให้ไม่ต่ำกว่ามาตรฐานขั้นต่ำของความตกลงทริปส์เช่นกัน แต่สามารถบัญญัติให้สูงกว่ามาตรฐานขั้นต่ำนี้ได้ ทั้งนี้อนุสัญญากรุงเบอร์ลินและความตกลงทริปส์ไม่ได้กำหนดค่านิยมเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติไว้ โดยกฎหมายของประเทศญี่ปุ่นสามารถแยกอธิบายได้ดังนี้

#### 3.3.1 กฎหมายลิขสิทธิ์

##### การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ภายใต้กฎหมายญี่ปุ่น

ญี่ปุ่นทำเครื่องหมายขั้นตอนแรกของการพัฒนาไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาใน 1868 เมื่อฟื้นฟูเมจิเกิดขึ้นหลังจากรัชสมัย 270 ปีของงาวะ (เอโดะ) ผู้สำเร็จราชการและนโยบายการแยกของท่ามกลางการพัฒนาทางการเมืองที่แตกต่างกันทางกฎหมายระบบเศรษฐกิจและสังคมระบบลิขสิทธิ์

ก่อตั้งขึ้นและยังคงอยู่ ๆ พัฒนาหลังจากที่ฟิฟูเมจิ การออกกฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ครั้งแรกเป็นคำสั่งสำนักพิมพ์ซึ่งได้รับการตราพระราชกฤษฎีกา 1869 นี้ให้ทั้งความคุ้มครองลิขสิทธิ์และกฎระเบียบเกี่ยวกับการเผยแพร่ ในปี 1887 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกฎหมายลิขสิทธิ์นี้กลายเป็นอิสระเป็นกฎหมายที่จัดตั้งขึ้นใหม่ที่เรียกว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ซึ่งกล่าวกันว่าเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์เป็นครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่น<sup>51</sup>

ญี่ปุ่นได้เข้าเป็นภาคีสมาชิกอนุสัญญากรุงเบิร์นในปี พ.ศ. 2442 (ค.ศ. 1899) จึงต้องแก้ไขกฎหมายให้สอดคล้องกับอนุสัญญากรุงเบิร์น ประเทศญี่ปุ่นได้แก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์เดิม โดยให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามมาตรฐานระหว่างประเทศและออกเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1899 (Copyright Law of 1899) ซึ่งกฎหมายฉบับนี้มีการแก้ไขหลายครั้งเพื่อขยายความคุ้มครองและให้เกิดความสะดวกง่ายในการทำงาน จนถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน คือ Copyright Law of 1970 ประกาศใช้เมื่อวันที่ 6 พฤษภาคม 2513 (ค.ศ. 1970) มีการแก้ไขหลายครั้งจนถึงปัจจุบัน กฎหมายฉบับนี้ได้มีการบัญญัติเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สอดคล้องกับมาตรฐานสากลของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970) และพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ แก้ไขเพิ่มเติมเมื่อเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2545 (“พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์”)

- 1) “ลิขสิทธิ์” หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการเสนอหรือทำให้งานปรากฏต่อสาธารณชน สิทธิในการทำซ้ำ แสดง เผยแพร่ต่อสาธารณชน การอ้างอิง จำหน่าย โอนไปซึ่งกรรมสิทธิ์ในงาน การให้ยืม การแปล การดัดแปลง การใช้ประโยชน์ในงานประเภท Derivative Works
- 2) งานที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้มาตรา 10<sup>52</sup> ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของ

<sup>51</sup> Harumi, W. **Outline of copyright system in Japan and issues copyright law faces** [Online], 13 July 2015. Available from [http://www.accu.or.jp/appreb/10copyr/pdf\\_ws0810/c2\\_06.pdf](http://www.accu.or.jp/appreb/10copyr/pdf_ws0810/c2_06.pdf).

<sup>52</sup> Article 10. (1) As used in this Law, "works" shall include, in particular, the following:

- (i) novels, dramas, articles, lectures and other literary works;
- (ii) musical works;
- (iii) choreographic works and pantomimes;
- (iv) paintings, engravings, sculptures and other artistic works;
- (v) architectural works;
- (vi) maps as well as figurative works of a scientific nature such as plans, charts, and models;
- (vii) cinematographic works;
- (viii) photographic works;
- (ix) program works.

ญี่ปุ่น มีดังต่อไปนี้ งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม งานสถาปัตยกรรม งานสิ่งบันทึกเสียง งานภาพถ่าย งานภาพยนตร์ งานแพร่เสียงแพร่ภาพโปรแกรมคอมพิวเตอร์ งานประเภท Derivative Works ซึ่งไม่รวมถึงงานแปล หรือ งานที่ได้รับการจัดเตรียมขึ้นใหม่ หรืองานที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบของงานเดิม หรืองานดัดแปลง และงานรวบรวม (Competition Work)

สิทธิข้างเคียงที่ได้รับความคุ้มครองคือ สิทธินักแสดง (Rights of Producers of Phonograms), สิทธิขององค์กรแพร่ภาพแพร่เสียง (Rights of Broadcasting Organizations), สิทธิขององค์กรวิทยุกระจายเสียง (Rights of Wire Diffusion Organizations)

### 3) สิ่งต่อไปนี้ไม่ให้ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์

3.1) ข่าวประจำวัน หรือข้อเท็จจริงที่ตามลักษณะของมันแล้วเป็นเพียงแต่ข่าว และไม่ได้อยู่ในงานวรรณกรรม งานวิทยาศาสตร์ หรืองานศิลปกรรม

3.2) รัฐธรรมนูญ สนธิสัญญา กฎหมาย คำสั่ง ทศบัญญัติ หลักเกณฑ์ และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ

3.3) กฎข้อบังคับ กฎ การประกาศ คำสั่ง คำอธิบาย และจดหมายถึงกระทรวง สำนักงาน กรม และตัวแทนต่าง ๆ ของรัฐหรือเขตอำนาจประจำท้องถิ่น

3.4) คำพิพากษา คำสั่ง คำตัดสิน และรายงานของเจ้าหน้าที่ของรัฐบาลคำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ข้างต้นที่จัดทำโดยรัฐ หรือหน่วยงานท้องถิ่น

การกระทำที่ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์<sup>53</sup>

1) การกระทำที่ถือว่าการละเมิดโดยตรง

(2) News of the day and miscellaneous facts having the character of mere items of information shall not fall within a term "works" mentioned in item (i) of the preceding paragraph.

(3) The protection granted by this Law to works mentioned in paragraph (1), item (ix) shall not extend to any programming language, rule or algorithm used for making such works. In this case, the following terms shall have the meaning hereby assigned to them respectively:

(i) "programming language" means letters and other symbols as well as their systems for use as means of expressing a program;

(ii) "rule" means a special rule on how to use in a particular program a programming language mentioned in the preceding item;

(iii) "algorithm" means methods of combining, in a program, instructions given to a computer.

<sup>53</sup> กรมทรัพย์สินทางปัญญา, กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย [Online], 13 กรกฎาคม 2558. แหล่งที่มา [https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com\\_docman&task=cat\\_view&gid=694&limit=20&limitstart=0&order=hits&dir=DESC&Itemid=160](https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=694&limit=20&limitstart=0&order=hits&dir=DESC&Itemid=160).

1.1) การทำซ้ำ ไม่ว่าจะในรูปแบบใด การแสดง ทำให้ปรากฏหรือแจกจ่ายต่อสาธารณชน การแพร่ภาพโดยเคเบิลหรือการเผยแพร่ทั้งหมด หรือสาระสำคัญของงานต้นแบบหรืองานที่ดัดแปลงขึ้นมา

1.2) การนำเข้าวัตถุใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือแสวงหากำไร โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์

## 2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยทางอ้อม (Indirect Infringement)

2.1) การทำให้เช่าเพื่อการค้าหรือ เสนอขายเพื่อประโยชน์ในทางการค้า การให้เช่าสำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.2) จำหน่าย ให้เช่าเพื่อการค้า เสนอเพื่อจำหน่ายหรือให้เช่าซึ่งสำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.3) เผยแพร่สำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.4) ครอบครอง เว้นแต่กรณีที่ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว งานอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

2.5) เผยแพร่ ต่อสาธารณชนซึ่งสำเนาที่ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ในทางการค้า

2.6) นำเข้ามาในประเทศ ซึ่งงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ในราชอาณาจักรเว้นแต่ที่ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว

2.7) จัดทำ หรือครอบครอง แม่พิมพ์ที่ใช้ทำสำนักงานละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสวงหากำไรส่วนตัว

2.8) เผยแพร่ ต่อสาธารณชน

นอกจากนี้การกระทำที่เป็นการละเมิดยังรวมถึงกรณีการนำเข้า หรือ ขายซีดีที่มีขายเฉพาะในต่างประเทศ

## อายุการคุ้มครอง

อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์โดยทั่วไป ปรากฏอยู่ในมาตรา 51<sup>54</sup> ซึ่งกำหนดไว้ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และมีอายุต่อไปอีก 50 ปี นับแต่วันที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ยกเว้นในกรณีดังต่อไปนี้

1) งานที่ไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างสรรค์ (Anonymous Work) อายุการคุ้มครอง คือ 50 ปี ภายหลังจากประกาศโฆษณาครั้งแรก หากไม่ได้ประกาศโฆษณาให้ลิขสิทธิ์มีอายุการคุ้มครอง

<sup>54</sup> Article 51 of copyright law 1970:

(1) The duration of copyright shall begin with the creation of the work.

(2) Copyright shall continue to subsist until the end of a period of fifty years following the death of the author (or following the death of the last surviving co-author in the case of a joint work; the same shall apply in paragraph (1) of next Article), unless otherwise provided in this Section.

50 ปี นับแต่วันที่ได้สร้างสรรค์งานนั้น<sup>55</sup>

2) งานที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคลให้ลิขสิทธิ์มีอายุความคุ้มครอง 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ได้ประกาศ โฆษณาครั้งแรก หากไม่ได้ประกาศโฆษณา ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่วันที่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น<sup>56</sup>

3) งานภาพยนตร์ (Cinematographic Works) ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 70 ปี นับแต่วันที่ได้โฆษณารายงานครั้งแรก<sup>57</sup>

### ข้อยกเว้นงานอันมีลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น (Copyright Law of 1970) ได้บัญญัติว่าการกระทำดังต่อไปนี้ถือว่าเป็นข้อยกเว้นในเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์

- 1) การค้นคว้าวิจัย หรือศึกษางานโดยไม่ได้แสวงหากำไร
- 2) การใช้งานลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ส่วนตัว หรือเพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อครอบครัว หรือญาติสนิท
- 3) ดิชม วิจารณ์ หรือ แนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของงานนั้น
- 4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- 5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดงหรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือพนักงานเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจตามกฎหมายหรือทำรายงานพิจารณาดังกล่าว
- 6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการสอน อันมิใช่การทำเพื่อแสวงหากำไร

<sup>55</sup> Article 52 of copyright law 1970:

(1) Copyright in an anonymous or pseudonymous work shall continue to subsist until the end of a period of fifty years following the making public of the work, provided that copyright subsisting in such work, the author of which is presumed to have been dead for fifty years, shall be considered expired as of the time when the author is so presumed to have been dead.

<sup>56</sup> Article 53 of copyright law 1970

(1) Copyright in a work bearing as the name of the author that of a legal person or other corporate body shall continue to subsist until the end of a period of fifty years following the making public of the work or the creation of the work if it has not been made public within a period of fifty years following its creation.

<sup>57</sup> Article 54 of copyright law 1970

(1) Copyright in a cinematographic work shall continue to subsist until the end of a period of seventy years following the making public of the work or the creation of the work if it has not been made public within a period of seventy years following its creation.



7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือย่อ หรือทำหนังสือย่อของงานของผู้สอน หรือสถาบันศึกษาเพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายให้กับนักเรียนในห้องเรียน หรือสถาบันการศึกษา

8) เอาจานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้สำหรับการตอบคำถามในการสอน โดยไม่แสวงหากำไร<sup>58</sup>

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติได้รับความคุ้มครองในงานศิลปกรรม ภายใต้บทบัญญัติกฎหมายลิขสิทธิ์มาตรา 10 ของประเทศไทย ซึ่งให้ความคุ้มครองในงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการเสนออีกด้วย

### 3.3.2 กฎหมายสิทธิบัตร

#### ความเป็นมาของสิทธิบัตรตามกฎหมายญี่ปุ่น

การพัฒนาระบบสิทธิบัตรของญี่ปุ่นได้เริ่มขึ้นมาตั้งแต่สมัยยุคเมจิ โดยมีนักคิดที่มีอิทธิพลในสมัยนั้นที่ชื่อว่า Fukuzawa Yukichi ซึ่งเป็นผู้เสนอแนวความคิดในเรื่องของสิทธิบัตรขึ้นมาในปี ค.ศ.1867 และนำไปสู่การออกกฎหมายสิทธิบัตรฉบับแรกขึ้นเมื่อวันที่ 18 เมษายน ปี ค.ศ. 1885 มีชื่อว่า “Patent Monopoly Act” และในเวลาต่อมามีสิทธิบัตร 7 ฉบับแรกที่ออกโดยกฎหมายฉบับดังกล่าวนี้ในวันที่ 14 สิงหาคม ค.ศ. 1885

ในช่วงระยะเวลาสมัยของเมจินั้น ระบบทางราชการได้มีการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งกฎหมายสิทธิบัตรด้วยเช่นเดียวกัน กฎหมายสิทธิบัตร “Patent Monopoly Act” ฉบับดังกล่าวจึงได้ถูกแทนที่ด้วยกฎหมายฉบับใหม่ที่มีชื่อว่า “Patent Act” ในปี ค.ศ. 1888 และแก้ไขใหม่ได้เพิ่มเติมต่อมาอีกในปี ค.ศ. 1899 และ ปี ค.ศ. 1909 ตามลำดับ

ภายหลังจากยุคเมจิแล้ว ได้มีการแก้ไขกฎหมายสิทธิบัตรรวมกันอีก 2 ครั้ง ในปี ค.ศ. 1921 และปี ค.ศ. 1959 จึงอาจจะกล่าวได้ว่า กฎหมายสิทธิบัตรของญี่ปุ่นนั้นได้มีพัฒนาการมายาวนานกว่า 100 ปี และได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมข้อมูลอยู่หลายครั้งด้วยกัน ทำให้กฎหมายสิทธิบัตรของญี่ปุ่นนับได้ว่าเป็นระบบสิทธิบัตรที่มีประสิทธิภาพที่ดีที่สุดอีกประเทศหนึ่งเช่นกัน ก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านอุตสาหกรรมไม่ว่าเป็นอุตสาหกรรมประเภทใด เช่น เจ้าของผู้ก่อตั้งบริษัทโตโยต้า ได้ริเริ่มก่อตั้งอุตสาหกรรมรถยนต์โดยอาศัยทุนจากการขายสิทธิบัตรเกี่ยวกับทุกทอผ้าซึ่งเขาประดิษฐ์ขึ้นมาให้กับบริษัทในอังกฤษเป็นเงิน 100,000 ปอนด์ เป็นต้น<sup>59</sup>

<sup>58</sup> กรมทรัพย์สินทางปัญญา และการค้าระหว่างประเทศ, **กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย** [Online], 13 กรกฎาคม 2558. แหล่งที่มา [https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com\\_docman&task=cat\\_view&gid=694&limit=20&limitstart=0&order=hits&dir=DESC&Itemid=16](https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=694&limit=20&limitstart=0&order=hits&dir=DESC&Itemid=16).

<sup>59</sup> ยรรยง พวงราช, **คำอธิบายกฎหมายสิทธิบัตร**, (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2542), 80.

### ความหมายและลักษณะของสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับความคุ้มครอง

กฎหมายสิทธิบัตรญี่ปุ่นใช้หลักการในการคุ้มครองแก่ผู้ประดิษฐ์ระบบ “First - to - File” System กล่าวคือให้ความคุ้มครองแก่ผู้ประดิษฐ์ที่ยื่นคำขอรับสิทธิบัตรเป็นรายแรก เช่นเดียวกับไทย โดยมีกฎหมายสิทธิบัตรใช้บังคับได้แก่ พระราชบัญญัติสิทธิบัตรญี่ปุ่น ซึ่งพระราชบัญญัติฉบับนี้ได้มาจากการให้คำจำกัดความของคำว่า “การประดิษฐ์” ไว้ในมาตรา 2<sup>60</sup> ว่า “การประดิษฐ์ หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นหรือคิดทำขึ้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าอย่างสูงโดยใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ” ซึ่งคำจำกัดความนี้มาจากกฎหมายชาวเยอรมันท่านหนึ่งชื่อว่า “German Jurist Josef Kohler” ได้เคยให้ไว้ในปี ค.ศ. 1959

ความหมายของคำว่า “ความคิดสร้างสรรค์ที่มีความก้าวหน้าอย่างสูง” (Highly Advanced) ไม่ได้มีความหมายเหมือนกับ “Inventive Step” เสียทีเดียว เนื่องจากหลักเกี่ยวกับเรื่องขั้นการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น (Inventive Step) นั้นได้มีบัญญัติไว้แล้วในมาตรา 29 แต่อาจเป็นความหมายที่คล้ายคลึงกับความหมายที่ได้ระบุไว้ใน Utility Model Act of Japan

### เงื่อนไขการได้รับความคุ้มครอง

การประดิษฐ์ที่จะสามารถขอรับสิทธิบัตรได้ตามกฎหมายสิทธิบัตรญี่ปุ่น จะต้องมีความสมบูรณ์ 3 ประการ ตามที่มีบัญญัติไว้ในมาตรา 29<sup>61</sup> แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตรญี่ปุ่น ซึ่งมีหลักการคล้ายคลึงกับระบบของสิทธิบัตรประเทศอื่น ๆ โดยหลักเกณฑ์พิจารณาจากการประดิษฐ์ที่จะได้รับความคุ้มครอง จะต้องครบองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

- 1) ต้องเป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่<sup>62</sup>
- 2) ต้องเป็นการประดิษฐ์ที่มีขั้นตอนการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น
- 3) ต้องเป็นการประดิษฐ์ที่สามารถนำมาใช้ในอุตสาหกรรมได้

### ข้อยกเว้นการได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายญี่ปุ่น

- 1) การประดิษฐ์ที่เป็นที่รู้จักต่อสาธารณชนหรือถูกใช้งานในประเทศญี่ปุ่นหรือต่างประเทศมาแล้วก่อนวันที่ยื่นคำขอรับสิทธิบัตร<sup>63</sup>
- 2) การประดิษฐ์ที่ได้มีการเปิดเผยแก่สาธารณชนหรือใช้งานแพร่หลายแก่สาธารณะ โดยผ่านช่องทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไม่ว่าประเทศญี่ปุ่นหรือต่างประเทศก่อนวันที่ยื่นคำขอรับสิทธิบัตร<sup>64</sup>

<sup>60</sup> Article 2, paragraph 1, Japanese Patent Act of 1959 “The highly advanced creation of technical ideas utilizing the laws of nature”.

<sup>61</sup> Section 29 of Japanese Patent Act of 1959.

<sup>62</sup> Section 30 of Japanese Patent Act of 1959.

<sup>63</sup> Section 29 (1) (i), (ii) of Japanese Patent Act of 1959.

<sup>64</sup> Section 29 (1) (iii) ของ Japanese Patent Act of 1959.

3) การประดิษฐ์ที่เป็นประจักษ์ได้โดยง่าย<sup>65</sup>

4) การประดิษฐ์ที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยของประชาชน ศีลธรรม หรือการสาธารณสุข<sup>66</sup>

จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ชิ้นงานจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ จะได้รับความคุ้มครองในกฎหมายสิทธิบัตรตามเงื่อนไขที่ได้กล่าวมาข้างต้น โดยใช้หลักการในการคุ้มครองแก่ผู้ประดิษฐ์ที่ได้ยื่นคำขอรับสิทธิบัตรเป็นรายแรก ซึ่งเป็นการให้ความคุ้มครองแบบเดียวกับประเทศไทย

### 3.3.3 กฎหมายเครื่องหมายการค้า

#### ความเป็นมาเครื่องหมายการค้าของญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่ถือได้ว่ามีการพัฒนาด้านกฎหมายเครื่องหมายการค้ามาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน กฎหมายเครื่องหมายฉบับแรกได้มีขึ้นในปี พ.ศ. 2442 ซึ่งได้ประกาศใช้พร้อมกฎหมายสิทธิบัตร ต่อมาในปี พ.ศ. 2505 ได้มีการแก้ไขกฎหมายฉบับดังกล่าวโดยกฎหมาย Law No. 127 ซึ่งภายหลังได้มีการปรับปรุงแก้ไขอีกหลายครั้ง โดยมีการให้ความคุ้มครองเพิ่มเติมแก่เครื่องหมายบริการปี พ.ศ. 2534 ซึ่งได้แก้ไขกฎหมาย Law No. 65 ต่อมามีการแก้ไขกฎหมายเครื่องหมายการค้าโดยแก้ไขนิยามของสิ่งที่สามารถเป็นเครื่องหมายการค้าได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้มีการเพิ่มเติมให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุให้สามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้า นอกจากนี้ยังมีการแก้ไขเรื่องต่ออายุสิทธิในเครื่องหมายการค้าด้วย ทั้งนี้เมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 2542 ได้มีการแก้ไขกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นโดยกฎหมาย Law No. 220 ซึ่งถือได้ว่าเป็นการแก้ไขกฎหมายเครื่องหมายการค้าครั้งล่าสุดเพื่อให้สอดคล้องกับการเป็นสมาชิกของ Madrid Protocol โดยแก้ไขเรื่องเกี่ยวกับการยื่นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าระหว่างประเทศ

#### 1) กฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่น

ตามมาตรา 2 ของกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นเครื่องหมายการค้าหมายถึง “ตัวหนังสือ ตัวเลข สัญลักษณ์ หรือ รูปร่างรูปทรงสามมิติ หรือสิ่งประกอบของสิ่งทั้งหลายดังกล่าวทั้งที่มีสีและไม่มีสี”<sup>67</sup>

ทั้งนี้กฎหมายเครื่องหมายการค้าของญี่ปุ่นให้ความคุ้มครองแก่เครื่องหมายการค้าซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้

<sup>65</sup> Section 29 (2) of Japanese Patent Act of 1959.

<sup>66</sup> Section 32 of Japanese Patent Act of 1959.

<sup>67</sup> Section 2 of Japan Trademark Law. Read: ““Trademark” in this Law means characters, figures, signs, three-dimensional shapes or any combination thereof, or any combination thereof with colors (hereinafter referred to as a “mark”)”.

(1) ต้องเป็นเครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะบ่งเฉพาะ

มาตรา 3 ของกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่น<sup>68</sup> ได้กำหนดถึงลักษณะของเครื่องหมายการค้าซึ่งไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะและไม่สามารถจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าได้ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

(1.1) เครื่องหมายการค้าที่ประกอบด้วยเครื่องหมายที่ระบุชื่อสามัญของสินค้าหรือบริการ

(1.2) เครื่องหมายการค้าที่ใช้กับสินค้าหรือบริการจนเป็นสิ่งที่คุ้นเคยหรือสิ่งสามัญ

(1.3) เครื่องหมายการค้าที่บ่งบอกในลักษณะธรรมดาถึงแหล่งกำเนิดที่มาหรือคุณสมบัติของสินค้าหรือบริการ วัสดุดิบ ประสิทธิภาพ การใช้ ปริมาณ รูปร่างรูปทรงของสินค้า (รวมถึงรูปร่างรูปทรงของหีบห่อสินค้า) หรือราคาของสินค้า หรือวิธีหรือเวลาในการผลิตหรือการใช้สินค้า หรือสถานที่ในการให้บริการ คุณภาพ วัสดุที่ใช้สำหรับดำเนินการดังกล่าว ประสิทธิภาพ การใช้ ปริมาณ แบบ ราคาหรือวิธีหรือเวลาในการให้บริการ

เครื่องหมายการค้าซึ่งไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะในลักษณะดังกล่าวนี้รวมถึง

- เครื่องหมายการค้าที่บ่งชี้ถึงแหล่งกำเนิดที่มาหรือคุณสมบัติของสินค้าหรือบริการ วัสดุดิบ ประสิทธิภาพ การใช้ ปริมาณ รูปร่างรูปทรงของสินค้า (รวมถึงรูปร่างรูปทรงของหีบห่อของสินค้า) วิธีการผลิตหรือการใช้สินค้าเวลาในการผลิตหรือเวลาในการใช้สินค้า สถานที่ในการให้บริการ คุณภาพของบริการ วัสดุที่ใช้สำหรับดำเนินการดังกล่าว ประสิทธิภาพ การใช้ ปริมาณ หรือราคาวิธีหรือเวลาในการให้บริการซึ่งแสดงด้วยตัวเลขหรือรูปร่างรูปทรงสามมิติ

- เครื่องหมายการค้าซึ่งเป็นที่ยอมรับว่าไม่อยู่เหนือจากขอบเขตของรูปร่างรูปทรงของสินค้าที่ยื่นขอจดทะเบียน (รวมถึงหีบห่อของสินค้าที่ยื่นขอจดทะเบียน) หรือเป็นรูปร่างของวัตถุในสินค้าที่ยื่นจดทะเบียนนั่นเอง

(1.4) เครื่องหมายการค้าที่ประกอบด้วยเครื่องหมายที่ระบุถึงชื่อสามัญของชื่อสกุลหรือชื่อของนิติบุคคล

(1.5) เครื่องหมายการค้าที่ประกอบด้วยเครื่องหมายการค้าที่เป็นสิ่งธรรมดาสามัญ

(1.6) เครื่องหมายการค้าซึ่งไม่สามารถทำให้ผู้บริโภครู้จักหรือให้การยอมรับสินค้าหรือบริการนั้นในฐานะที่เป็นธุรกิจของบุคคลนั้น

<sup>68</sup> Section 3 of Japan Trademarks Law.

อย่างไรก็ตามเครื่องหมายการค้าซึ่งไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะตามหัวข้อ 1.3-1.5 อาจได้รับการจดทะเบียนในฐานะเครื่องหมายการค้าได้ ถ้าหากปรากฏว่าผลจากการใช้เครื่องหมายการค้าดังกล่าวทำให้ผู้บริโภคได้การยอมรับสินค้าหรือบริการในฐานะที่เป็นธุรกิจของบุคคลนั้น<sup>69</sup>

(2) ต้องเป็นเครื่องหมายการค้าที่ไม่เหมือนหรือคล้ายกันกับเครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น

(3) ต้องเป็นเครื่องหมายการค้าที่ไม่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมาย กฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นกำหนดให้เครื่องหมายการค้าที่ยื่นคำขอรับการจดทะเบียนนั้นต้องไม่มีลักษณะดังต่อไปนี้

(3.1) เป็นเครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายกับสิ่งต้องห้ามไม่ให้จดทะเบียน เช่น ธงชาติ ธงของต่างชาติ ตราประจำราชวงศ์ เป็นต้น

(3.2) เป็นเครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายกับตราของทางราชการ

(3.3) เป็นเครื่องหมายการค้าที่เหมือนหรือคล้ายกับสัญลักษณ์ เครื่องหมายของสหประชาชาติหรือองค์กรระหว่างประเทศ

(3.4) เป็นเครื่องหมายการค้าที่ประกอบด้วยรูปร่างรูปทรงสามมิติของสินค้าหรือหีบห่อของสินค้าที่จำเป็นต้องมีขึ้นเพื่อคงไว้ซึ่งหน้าที่การทำงานของสินค้าหรือหีบห่อของสินค้านั้น<sup>70</sup>

2) การให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่น

แต่เดิมรูปร่างรูปทรงของวัตถุไม่สามารถได้รับการจดทะเบียนในฐานะเครื่องหมายการค้าได้ ต่อมาเมื่อมีการแก้ไขกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2540 จึงได้มีการขยายความคุ้มครองแก่สิ่งที่สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องหมายการค้าได้โดยให้รวมรูปร่างรูปทรงสามมิติซึ่งตามกฎหมายใช้คำว่า “Three Dimensional Shape” ไว้ในนิยามของคำว่า “เครื่องหมายการค้า” ตามที่ปรากฏในมาตรา 2 แห่งกฎหมายเครื่องหมายการค้าของญี่ปุ่นฉบับปัจจุบัน

ในกรณีที่มีผู้ประสงค์จะยื่นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติต้องแสดงภาพของรูปร่างรูปทรงสามมิติที่ต้องการได้รับความคุ้มครองอย่างชัดเจนไม่เช่นนั้นแล้วจะไม่ได้รับ

<sup>69</sup> Section 3 (2) of Japan Trademark Law.

<sup>70</sup> Section 4 (1) (xviii) of Japan Trademark Law. Reads: “trademarks consisting solely of a three-dimensional shape of goods or their packaging with the shape being indispensable to secure the functions of the goods or their packaging”.

ความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติ ทั้งนี้มาตรา 5 (2)<sup>71</sup> บัญญัติว่า

“เมื่อบุคคลต้องการยื่นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในเครื่องหมายการค้าซึ่งประกอบด้วยรูปร่างรูปทรงสามมิติ (รวมทั้งส่วนที่ประกอบด้วยตัวอักษร, ตัวเลข, สัญลักษณ์หรือสีหรือส่วนใดส่วนหนึ่งรวมกันต่อไปนี้หมายถึง “เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติ”) จะต้องระบุในคำขอเพื่อให้ได้รับความคุ้มครองตามนั้น”

กรณีดังกล่าวหากไม่ได้ระบุไว้ในคำขอว่าเป็นเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติแล้วก็จะได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าในลักษณะธรรมดา

ทั้งนี้ได้มีการยกตัวอย่างเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติที่มีการแสดงภาพเพื่อประกอบการรับจดทะเบียนดังนี้<sup>72</sup>

(1) ตัวอย่างของเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติที่มีการแสดงภาพประกอบอย่างชัดเจน

ภาพที่ 3.3: เครื่องหมายการค้ารูปทรงผลิตภัณฑ์น้ำหอม



ที่มา: น้ำหอมระงับกลิ่น. (2558). สืบค้นจาก <https://www.3-j-platpat.inpit.go.jp>.

<sup>71</sup> Section 5 (2) of Japan Trademark Law. Reads: “Where a person desires a trademark registration with respect of trademark consisting of three-dimensional shapes (including their combination with characters, figures, signs or colors or any combination thereof, hereinafter referred to as “three dimensional trademark”), the request shall contain a statement to that effect”.

<sup>72</sup> Haruo, G., & Masaaki, A. **Outline of the trademark law**, (Japan: Japanese Patent Office, 1999), 70-72.

จากภาพที่ 3.3 เป็นเครื่องหมายการค้ารูปทรงสามมิติผลิตภัณฑ์ประเภทน้ำหอม ทะเบียนเลขที่ 4390668 วันที่ 9 มิถุนายน 2000 ใช้สำหรับบรรจุภัณฑ์ที่มีรูปร่างลักษณะคล้ายหม้อ จดทะเบียนเป็นเครื่องหมายการค้าที่เกี่ยวกับรูปทรงสามมิติ

ภาพที่ 3.4: เครื่องหมายการค้ารูปทรงผลิตภัณฑ์บำรุงผิว



ที่มา: ผลิตภัณฑ์บำรุงผิว. (2558). สืบค้นจาก <https://www3.j-platpat.inpit.go.jp>.

จากภาพที่ 3.4 เป็นเครื่องหมายการค้ารูปทรงสามมิติผลิตภัณฑ์บำรุงผิว ทะเบียนเลขที่ 4476345 จดทะเบียนวันที่ 25 พฤษภาคม 2001 ใช้สำหรับทาบรรเทาอาการแฉะกักตื้อ จดทะเบียนเครื่องหมายการค้าที่เกี่ยวกับรูปทรงสามมิติ

#### การพิจารณาประเด็นความเหมือนคล้ายของเครื่องหมายการค้า

ในการพิจารณาว่าเครื่องหมายการค้ามีความเหมือนหรือคล้ายกันหรือไม่นั้นจะต้องพิจารณาว่าเครื่องหมายการค้าดังกล่าวสามารถทำให้สาธารณชนผู้บริโภคสับสนหลงผิดในแหล่งกำเนิดของสินค้าหรือไม่ ซึ่งในกรณีดังกล่าวนี้ต้องพิจารณาข้อเท็จจริงดังต่อไปนี้

- 1) ต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบทุกส่วนของเครื่องหมายการค้ารวมถึง รูปแบบ เสียง และแนวคิดเครื่องหมายการค้า
- 2) ต้องพิจารณาถึงดุลพินิจของผู้บริโภคหรือความระมัดระวังในการเลือกซื้อสินค้าของผู้บริโภค โดยพิจารณาจากกลุ่มผู้บริโภคหลัก เช่น ความแตกต่างระหว่างวัย ระดับความชำนาญ เพศ เป็นต้น
- 3) สำหรับความเหมือนหรือคล้ายของเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิตินั้นต้องพิจารณาข้อเท็จจริงดังนี้

3.1) เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติจะมีความเหมือนคล้ายกับเครื่องหมายการค้าในลักษณะสองมิติธรรมดาที่แสดงถึงภาพรวมของรูปร่างรูปทรงสามมิติในมุมที่เด่นชัด

3.2) เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติจะมีความเหมือนคล้ายกับเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติด้วยกันเองในกรณีที่มีลักษณะโดยรวมของเครื่องหมายการค้าเหมือนหรือคล้ายกัน

หากการใช้เครื่องหมายการค้าที่ได้รับการจดทะเบียนอันเกี่ยวเนื่องกับสินค้าหรือบริการมีความขัดแย้งกับ สิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือแบบผลิตภัณฑ์ของผู้อื่นซึ่งยื่นก่อนวันยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าหรือเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของผู้อื่นซึ่งมีผลบังคับใช้ก่อนวันยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า เจ้าของสิทธิในเครื่องหมายการค้าหรือสิทธิในการใช้แต่เพียงผู้เดียวหรือสิทธิในการใช้ไม่เด็ดขาดไม่สามารถใช้เครื่องหมายการค้าจดทะเบียนกับส่วนของสินค้าหรือบริการในลักษณะที่ทำให้เกิดความขัดแย้งกับสิทธิก่อนหน้านั้นได้ตามมาตรา 29<sup>73</sup>

ตามที่ได้มาข้างต้นเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิตินั้นจะต้องมีลักษณะบ่งเฉพาะจึงจะสามารถจดทะเบียนเป็นเครื่องหมายการค้าได้ ทั้งนี้ถ้าเครื่องหมายการค้าแสดงให้เห็นถึงลักษณะธรรมดาของรูปร่างรูปทรงสามมิติแล้วจะไม่ได้ถือว่ามีลักษณะบ่งเฉพาะ อย่างไรก็ตามหากข้อเท็จจริงปรากฏว่าเครื่องหมายการค้าดังกล่าวมีลักษณะบ่งเฉพาะโดยการใช้เกิดขึ้นภายหลังแล้วเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติดังกล่าวก็สามารถได้รับการจดทะเบียนได้ตามมาตรา 3(2)

อย่างไรก็ตามที่ได้มีการกำหนดให้เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติของสินค้าหรือหีบห่อของสินค้าที่มีลักษณะจำเป็นต่อหน้าที่การใช้งานของสินค้านั้นไม่สามารถได้รับการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าได้ ซึ่งประเด็นในเรื่องหน้าที่การใช้งานวัตถุนี้ตามกฎหมายของประเทศญี่ปุ่นจะพิจารณาจากการถือสิทธิในเอกสารแสดงการโฆษณาสินค้าว่ามีการระบุถึงหน้าที่ของการใช้งานของสินค้าหรือไม่ โดยจะพิจารณาถึงหน้าที่การใช้งานจาก

1) มีรูปร่างรูปทรงสามมิติอื่นที่ทำหน้าที่เดียวกันนี้แทนกันได้หรือไม่ ถ้ามีรูปร่างรูปทรงสามมิติในลักษณะที่แตกต่างกันแต่ทำหน้าที่ในการใช้งานเช่นเดียวกันได้ กรณีดังกล่าวไม่ถือว่ารูปร่างรูปทรงสามมิตินั้นมีลักษณะจำเป็นต่อหน้าที่การใช้งาน ในทางตรงกันข้าม ถ้ามีรูปร่างรูปทรง

<sup>73</sup> Section 29 of Japan Trademark Law. Reads: “Where the use in given manner of a registered trademark in respect of the designated goods or designated services conflicts with another person's patent, utility model or design right under its application filed prior to the filing date, the owner of the trademark right or of the right of exclusive or non-exclusive use shall not use the registered trademark in such a manner on the part of the designated goods or designated services giving rise to the conflict”.



สามมิติเพียงลักษณะเดียวเท่านั้นจึงจะทำหน้าที่การใช้งานดังกล่าวได้ กรณีนี้ถือว่ารูปร่างรูปทรงสามมิติดังกล่าวมีลักษณะจำเป็นต่อหน้าที่การใช้งานของสินค้านั้น

2) มีรูปร่างหรือรูปทรงสามมิติอื่นที่สามารถผลิตออกมาในราคาเดียวกัน (หรือต่ำกว่า) หรือไม่ หมายความว่าถ้ามีรูปร่างรูปทรงสามมิติอื่นที่มีหน้าที่การใช้งานเหมือนกันแต่ต้นทุนการผลิตต่ำกว่าหรือเท่ากับรูปร่างรูปทรงสามมิติที่ต้องการยื่นจดทะเบียน กรณีดังกล่าวนี้ถือว่ารูปร่างรูปทรงสามมิติดังกล่าวไม่มีความจำเป็นต่อหน้าที่การใช้งานของสินค้านั้น

อย่างไรก็ดีในการพิจารณาว่ารูปร่างรูปทรงสามมิติใดมีความจำเป็นต่อหน้าที่การใช้งานของสินค้านั้นหรือไม่ยังคงเป็นปัญหาข้อเท็จจริงซึ่งต้องพิจารณาเป็นรายกรณีไป ในปัจจุบันนี้ประเทศญี่ปุ่นยังมีข้อพิพาทในประเด็นดังกล่าวขึ้นสู่ศาลไม่มากนัก ซึ่งคาดว่าในอนาคตอันใกล้นี้แนวโน้มของคดีข้อพิพาทในเรื่องดังกล่าวย่อมจะเพิ่มมากขึ้น

### 3.3.3.1 แนวทางการให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้าและกฎหมายว่าด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศญี่ปุ่น

1) การให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุภายใต้กฎหมายการออกแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศญี่ปุ่น

กฎหมายการออกแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศญี่ปุ่นซึ่งได้มีการแก้ไขครั้งล่าสุดเมื่อวันที่ 22 ธันวาคม 2542 ด้วยกฎหมาย Law No 220 นั้นได้มีการให้คำนิยามของคำว่า "แบบผลิตภัณฑ์" ไว้ดังนี้

“แบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง รูปร่าง ลวดลาย หรือสี หรือการประกอบเข้ากันของสิ่งเหล่านี้ในสิ่งของ (รวมถึงส่วนของสิ่งของ – ณ ที่นี้เช่นเดียวกับข้อยกเว้นตามมาตรา 8) ซึ่งก่อให้เกิดความประทับใจในสุนทรียภาพซึ่งสามารถมองเห็นได้ด้วยตา”<sup>74</sup>

จากกรณีดังกล่าวข้างต้นจึงจะสามารถกล่าวถึงลักษณะของแบบผลิตภัณฑ์ที่จะได้รับความคุ้มครองดังนี้

(1) ต้องประกอบด้วยรูปร่างรูปทรง ลวดลาย หรือสี หรือการประกอบเข้ากันของสิ่งเหล่านี้ในสิ่งของ

แบบผลิตภัณฑ์ต้องเป็นรูปทรงของสิ่งของ หรือ รูปร่างและลวดลายของสิ่งของ หรือ รูปร่างและสีของสิ่งของ หรือ รูปร่างลวดลายและสีของสิ่งของ จึงจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายได้

<sup>74</sup> Section 2 (1) of Japan Design Law. Reads: ““Design” in the this Law means a shape, pattern or color or any combination thereof in an article (including part of an article – hereinafter the same except in Section 8) which produces an aesthetic impression on the sense of sight.”.

(2) สามารถปรากฏต่อสายตาในลักษณะของสิ่งของไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หมายความว่าแบบผลิตภัณฑ์จะต้องสามารถทำให้ปรากฏเป็นรูปร่างขึ้นในลักษณะของสิ่งของ ทั้งนี้สิ่งของดังกล่าวจะต้องทำให้ปรากฏต่อสายตาได้หากสิ่งของดังกล่าวไม่สามารถทำให้ปรากฏต่อสายตาได้แล้วก็ไม่นับว่าเป็นสิ่งของตามกฎหมายการออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น เปลวไฟ คิว้น กระแสไฟฟ้า เป็นต้น

ตามกฎหมายการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่แก้ไขครั้งล่าสุดนี้ได้ มีการเพิ่มเติมให้ความคุ้มครองแก่ส่วนของสิ่งของ (Part of an Article) โดยสามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์ได้ถ้าส่วนของสิ่งของดังกล่าวไม่ได้ทำหน้าที่การใช้งานแต่เพียงอย่างเดียว แต่เดิมนั้นสิ่งของที่จะได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์ต้องเป็นสิ่งของทั้งส่วน ผู้ยื่นคำขอไม่สามารถนำส่วนของสิ่งของมาขอรับความคุ้มครองได้ ซึ่งเมื่อมีการแก้ไขกฎหมายทำให้ส่วนของสิ่งของ เช่น ส่วนของเลนส์ในกล้องถ่ายรูปย่ออมสามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้แก้ไขใหม่นี้ได้

(3) เป็นสิ่งซึ่งสามารถทำให้เกิดความประทับใจด้านสุนทรียภาพซึ่งสามารถสัมผัสได้ด้วยสายตา

ทั้งนี้กฎหมายต้องการเพียงลักษณะดึงดูดทางสายตาอันเกิดขึ้นกับแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวเท่านั้น ซึ่งความประทับใจด้านสุนทรียภาพอันก่อให้เกิดการดึงดูดทางสายตานั้นจะมีระดับแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับมาตรฐานความรู้สึกของผู้พบเห็น ดังนั้นความพึงพอใจต่อแบบผลิตภัณฑ์จึงเป็นการเพียงพอแล้ว โดยไม่จำเป็นต้องพิจารณาว่าแบบผลิตภัณฑ์นั้นเป็นศิลปกรรมหรือไม่

(4) ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมได้

ตามมาตรา 3(1)<sup>75</sup> ของกฎหมายการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้กำหนดให้สิ่งที่

<sup>75</sup> Section 3 (1) of Japan Design Law. Reads: “Any person who has created a design capable of being used in industrial manufacture may obtain a design registration therefor, except in the case of the following designs:

(i) designs which were publicly known in Japan or elsewhere prior to the filing of the design application;

(ii) designs which were described in a publication distributed or made available to the public through telecommunication line in Japan or elsewhere prior to the filing of the design application;

(iii) Designs which are similar to those referred to in the two preceding paragraphs.”.

ได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์นั้นจะต้องเป็นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ซึ่งต้องไม่มีลักษณะดังต่อไปนี้

(4.1) แบบผลิตภัณฑ์ซึ่งเป็นที่รู้จักโดยทั่วไปในประเทศญี่ปุ่นหรือสถานที่อื่นใดก่อนวันยื่นคำขอรับแบบผลิตภัณฑ์ (มาตรา 3(1) (i))

(4.2) แบบผลิตภัณฑ์ซึ่งได้ถูกเปิดเผยในสิ่งพิมพ์ที่แจกจ่ายหรือทำขึ้นสู่สาธารณชน โดยผ่านเส้นทางการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศญี่ปุ่นหรือสถานที่อื่นใดก่อนวันยื่นคำขอรับแบบผลิตภัณฑ์ (มาตรา 3(1) (iii))

(4.3) แบบผลิตภัณฑ์ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันกับแบบผลิตภัณฑ์ในข้อ 4.1 และ 4.2 ที่ได้กล่าวมาข้างต้น (มาตรา 3(1) (iii))

ทั้งนี้การออกแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวต้องสามารถนำมาผลิตได้ในปริมาณมากเพื่อใช้ในทางอุตสาหกรรมไม่เช่นนั้นแล้วจะไม่ได้รับการจดทะเบียน

(5) ต้องเป็นสิ่งซึ่งเกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

หากแบบผลิตภัณฑ์ที่ยื่นขอจดทะเบียนนั้นเป็นแบบผลิตภัณฑ์ที่ไม่ได้เกิดจากการใช้ความวิริยะอุตสาหะเท่าที่ควรแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวก็ไม่ได้รับการจดทะเบียน ตามมาตรา 3(2)<sup>76</sup> ซึ่งพิจารณาจากการที่แบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวสามารถถูกสร้างขึ้นได้โดยง่ายโดยบุคคลใด ๆ ที่มีความรู้ความสามารถในระดับสามัญของด้านนั้น ๆ นั้นเอง

(6) ต้องไม่เป็นแบบผลิตภัณฑ์ต้องห้ามไม่ให้นำจดทะเบียน

นอกจากแบบผลิตภัณฑ์จะต้องมีลักษณะตามข้อ (1) – (5) แล้วแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวจะต้องไม่มีลักษณะต้องห้ามไม่ให้นำจดทะเบียนอีกประการหนึ่งด้วย ทั้งนี้หลักเกณฑ์ในการพิจารณาถึงลักษณะของแบบผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถรับจดทะเบียนได้เป็นไปตามมาตรา 5<sup>77</sup>

<sup>76</sup> Section 3 (2) of Japan Design Law. Read: “Where a design could easily have been created, prior to the filing of the design application, by a person with ordinary skill in the art to which the design pertains, on the basis of a shape, pattern or color or any combination thereof publicly known in Japan or overseas (other than a designated to in any of the preceding subsection), a design registration shall not be effected for such a design, notwithstanding the preceding subsection.”.

<sup>77</sup> Section 5 of Japan Design Law. Reads: “A Design registration shall not be effected for the following designs, notwithstanding Section 3:

(i) design liable to contravene public order or morality;

(ii) design liable to give rise to confusion with respect to articles connected with any other person's business;

(iii) design composed of only shapes indispensable to secure the functions of an article.”.

มีรายละเอียดดังนี้

(6.1) แบบผลิตภัณฑ์ที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน เช่น แบบผลิตภัณฑ์ที่ประกอบด้วยส่วนที่สื่อถึงภาพลามกอนาจารอันเป็นการขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน หรือ การนำเอาธงชาติมาเป็นส่วนหนึ่งของแบบผลิตภัณฑ์ เป็นต้น ซึ่งถ้าแบบผลิตภัณฑ์มีลักษณะเช่นนี้แล้วย่อมไม่สามารถได้รับการจดทะเบียนได้

(6.2) แบบผลิตภัณฑ์ซึ่งก่อให้เกิดความสับสนหลงผิดในสิ่งของอันมีความสัมพันธ์กับธุรกิจของบุคคลอื่น

(6.3) แบบผลิตภัณฑ์ซึ่งประกอบรูปร่างรูปทรงของสิ่งที่จะต้องคงไว้ซึ่งหน้าที่การใช้งานของวัตถุนั้น

2) แนวทางในการให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุภายใต้เครื่องหมายการค้าและกฎหมายว่าด้วยแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศญี่ปุ่น

ในปัจจุบันกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศญี่ปุ่นนั้นได้ให้ความสำคัญในการคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุภายใต้กฎหมายเครื่องหมายการค้าและกฎหมายว่าด้วยการออกแบบการผลิตภัณฑ์ โดยยังไม่ปรากฏข้อจำกัดใด ๆ ที่จะไม่ให้ความคุ้มครองแก่เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุที่แม้จะเคยได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์หรือเคยได้รับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญารูปแบบอื่น ๆ มาก่อน ทั้งนี้เป็นที่เข้าใจว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุซึ่งได้รับการจดทะเบียนในฐานะแบบผลิตภัณฑ์มาแล้วจะสามารถขอรับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าได้ หากรูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวมีคุณสมบัติเพียงพอที่จะได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าคือมีลักษณะบ่งเฉพาะ เนื่องจากหน้าที่รวมถึงเงื่อนไขของสิ่งที่จะได้รับความคุ้มครองและลักษณะความคุ้มครองของเครื่องหมายการค้าและแบบผลิตภัณฑ์นั้นมีความแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม ถ้ารูปร่างรูปทรงของวัตถุที่มีขึ้นคงไว้ซึ่งหน้าที่การใช้งานของวัตถุนั้นก็จะไม่ได้รับความคุ้มครองทั้งในฐานะเครื่องหมายการค้าตามกฎหมายเครื่องหมายการค้าและแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายว่าด้วยการผลิตภัณฑ์

**ความสัมพันธ์ระหว่างสิทธิในเครื่องหมายการค้าและสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์กับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญารูปแบบอื่น**

แม้จะยังไม่ปรากฏข้อจำกัดใด ๆ ที่จะไม่ให้ความคุ้มครองแก่เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุที่แม้จะเคยได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์หรือเคยได้รับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญารูปแบบอื่น ๆ มาก่อนก็ตาม จากการศึกษากฎหมายเครื่องหมายการค้าและกฎหมายว่าด้วยแบบผลิตภัณฑ์ของญี่ปุ่นพบได้ว่าการกำหนดแนวทางในการป้องกันการใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่ขัดแย้งกันซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ความสัมพันธ์ระหว่างสิทธิในเครื่องหมายการค้ากับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา  
รูปแบบอื่น

ตามมาตรา 29<sup>78</sup> แห่งกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นได้กำหนดถึงสิทธิที่ขัดแย้งกันระหว่างเครื่องหมายการค้ากับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาอื่น ๆ โดยหากปรากฏว่าการใช้เครื่องหมายการค้าที่ได้รับการจดทะเบียนอันเกี่ยวเนื่องกับสินค้าหรือบริการมีความขัดแย้งกับสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือแบบผลิตภัณฑ์ของผู้อื่น ซึ่งยื่นก่อนวันที่ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าหรือเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของผู้อื่นซึ่งมีผลบังคับใช้ก่อนวันยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าเจ้าของสิทธิในเครื่องหมายการค้าหรือสิทธิในการใช้แต่เพียงผู้เดียวหรือสิทธิในการใช้ไม่ได้เด็ดขาดไม่สามารถใช้เครื่องหมายการค้าจดทะเบียนกับส่วนของสินค้าหรือบริการในลักษณะที่ทำให้เกิดความขัดแย้งกับสิทธิก่อนหน้านั้นได้

2) ความสัมพันธ์ระหว่างสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์กับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา  
รูปแบบอื่น

ตามมาตรา 26<sup>79</sup> ของกฎหมายว่าด้วยแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศญี่ปุ่นได้มีการบัญญัติถึงความสัมพันธ์ของสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์กับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาอื่น ๆ ดังนี้

<sup>78</sup> Section 29 of Japan Trademark Law.

<sup>79</sup> Section 26 of Japan design Law. Reads:

“(1) When a registered design would utilize another person's registered design or design similar thereto, patented invention or registered utility model under an application filed prior to the filing date of the design application concerned, or when the part of a design right relating to the registered design conflicts with another person's patent, utility model or trademark right under an application filed prior to the filing date of the design application concerned, or conflicts with another person's copyright taking effect prior to that date, the owner of the design right, exclusive licensee or non-exclusive licensee shall not commercially work the registered design.

(2) When a design similar to a registered design would utilize another person's registered design or design similar thereto, patented invention or registered utility model under an application filed prior to the filing date of the design application concerned, or when the part of a design right relating to designs similar to the registered design conflicts with another person's design, patent, utility model or trademark right under an application filed prior to the filing date of the design application concerned, or conflicts with another person's copyright taking effect prior to that date, the owner of the design right, exclusive licensee or non-exclusive licensee shall not commercially work the design similar to the registered design.”.

(2.1) เมื่อแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการจดทะเบียนจะใช้ประโยชน์จากแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการจดทะเบียนหรือแบบผลิตภัณฑ์ที่คล้ายกัน, สิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับสิทธิบัตรหรืออนุสิทธิบัตรของผู้อื่นที่ได้รับการจดทะเบียนภายใต้คำขอจดทะเบียน ซึ่งยื่นก่อนวันยื่นขอจดทะเบียนของคำขอจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าว หรือเมื่อส่วนของสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์ที่จดทะเบียนมีความขัดแย้งกับสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือเครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่นภายใต้คำขอจดทะเบียน ซึ่งยื่นก่อนวันยื่นจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าว หรือขัดแย้งกับลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น ซึ่งมีผลบังคับใช้ก่อนวันยื่นจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวเจ้าของสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์ ผู้รับอนุญาตแต่เพียงผู้เดียว หรือผู้รับอนุญาตแบบไม่ได้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวจะไม่กระทำการทางการค้าต่อแบบผลิตภัณฑ์ที่จดทะเบียนนั้น

(2.2) เมื่อแบบผลิตภัณฑ์มีความคล้ายกับแบบผลิตภัณฑ์จดทะเบียนจะใช้ประโยชน์จากแบบผลิตภัณฑ์จดทะเบียนหรือแบบผลิตภัณฑ์ที่คล้ายกัน สิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับสิทธิบัตรหรืออนุสิทธิบัตรของผู้อื่นที่ได้รับการจดทะเบียนภายใต้คำขอจดทะเบียนซึ่งยื่นก่อนวันยื่นจดทะเบียนของคำขอจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าว หรือเมื่อส่วนของสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์อันเกี่ยวเนื่องกับผลิตภัณฑ์ที่คล้ายกับแบบผลิตภัณฑ์จดทะเบียนมีความขัดแย้งกับสิทธิในสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร หรือเครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่นภายใต้คำขอจดทะเบียนซึ่งยื่นก่อนวันยื่นจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าว หรือขัดแย้งกับลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นทำให้มีผลใช้บังคับก่อนวันยื่นจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าว เจ้าของสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์ ผู้รับอนุญาตแต่เพียงผู้เดียว หรือผู้รับอนุญาตแบบไม่ได้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวจะไม่กระทำการในทางการค้าต่อแบบผลิตภัณฑ์ที่คล้ายกับแบบผลิตภัณฑ์ที่จดทะเบียนนั้น

ทั้งนี้มาตรการดังกล่าวได้มีขึ้นเพื่อป้องกันความขัดแย้งในสิทธิซึ่งที่จะเกิดจากการให้ความคุ้มครองโดยกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วันยื่นคำขอจดทะเบียนของเครื่องหมายการค้าและแบบผลิตภัณฑ์จะเป็นเครื่องพิสูจน์ได้ว่าผู้ใดเป็นผู้มีสิทธิดีกว่ากัน (Priority of Right) ซึ่งจะส่งผลให้เจ้าของแบบผลิตภัณฑ์หรือเครื่องหมายการค้าที่ยื่นขอจดทะเบียนสิทธิของตนในภายหลังไม่สามารถใช้เครื่องหมายการค้าหรือแบบผลิตภัณฑ์ของตนโดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของผู้มีสิทธิดีกว่า อย่างไรก็ตามมาตรการดังกล่าวเป็นการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งของสิทธิระหว่างเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาต่างรายกันไป ทั้งนี้มาตรการนี้ยังสามารถป้องกันไม่ให้เกิดความคุ้มครองซ้ำซ้อนระหว่างกฎหมายเครื่องหมายการค้าและกฎหมายว่าด้วยแบบผลิตภัณฑ์อีกด้วย จึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาถึงมาตรการที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหานี้ต่อไป

3) การพิจารณากรณีละเมิดเครื่องหมายการค้าและแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น

ในรูปร่างรูปทรงสามมิติประกอบด้วยส่วนที่จำเป็นต้องมีขึ้นเพื่อคงไว้ในหน้าที่การใช้งานของวัตถุนั้น รูปร่างรูปทรงสามมิติดังกล่าวจะไม่ได้ได้รับความคุ้มครองทั้งในฐานะเครื่องหมายการค้า

และแบบผลิตภัณฑ์ ดังนั้นหากมีผู้ใช้รูปร่างรูปทรงสามมิติดังกล่าวก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของเครื่องหมายการค้าหรือแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวก็ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดแต่อย่างใด

ในการพิจารณาว่ามีการละเมิดเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติหรือไม่ จะต้องทราบถึงลักษณะการกระทำที่ถือเป็นการละเมิดสิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้า เช่น

(1) การใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนกับเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนเพื่อใช้กับสินค้าหรือบริการที่เหมือนกัน ย่อมถือว่าบุคคลดังกล่าวกระทำการละเมิดสิทธิในเครื่องหมายการค้า นั้นแล้ว เนื่องจากเจ้าของสิทธิในเครื่องหมายการค้าจะเป็นผู้มีสิทธิเด็ดขาดในการใช้เครื่องหมายการค้ากับสินค้าหรือบริการที่ได้จดทะเบียนไว้แต่เพียงผู้เดียว<sup>80</sup>

(2) การใช้เครื่องหมายการค้าที่คล้ายกันกับเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนเพื่อใช้กับสินค้าหรือบริการที่ได้จดทะเบียนไว้ หรือการใช้กับสินค้าหรือบริการที่ได้จดทะเบียนไว้ หรือการใช้เครื่องหมายการค้าจดทะเบียนหรือเครื่องหมายการค้าที่คล้ายกันเพื่อใช้สินค้าหรือบริการที่จดทะเบียนตามมาตรา 37 (i)<sup>81</sup>

<sup>80</sup> Section 25 of Japan Trademark Law. Reads:

“The owner of a trademark right shall have an exclusive right to use the registered trademark with respect to the designated goods or designated services.”.

<sup>81</sup> Section 37 of Japan Trademark Act. Reads:

“The following acts shall be deemed to be an infringement of a trademark right or of a right of exclusive use:

(i) use of a trademark similar to the registered trademark in respect of the designated goods or designated services, or use of the registered trademark or of trademark similar thereto in respect of goods or services similar to the designated goods or designated services;

(ii) acts of holding, for the purpose of assignment or delivery, designated goods, or goods which are similar to the designated goods or designated services and to which or on the packaging of which the registered trademark or a trademark similar thereto has been applied;

(iii) acts of holding or importing articles which are for use by persons to whom the services are provided and to which the registered trademark or a trademark similar thereto has been applied, in the provision of the designated services, or of services similar to the designated services or designated goods, for the purpose of using such article in the provision of such services;

(iv) acts of assigning or delivering articles which are for use by persons to whom the services are provided and to which the registered trademark or a trademark similar thereto has been applied, in the provision of the designated services, or services similar to the designated services or designated goods, for the purpose of causing such articles to be used in the provision

(3) การมีไว้เพื่อโอนหรือส่งมอบสินค้าที่จะจดทะเบียนหรือสินค้าซึ่งคล้ายกับสินค้าหรือบริการที่จดทะเบียนหรือปรากฏบนหีบห่อซึ่งเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนหรือเครื่องหมายการค้าที่คล้ายกันได้ยื่นจดทะเบียนไว้ตามมาตรา 37 (ii)

(4) การมีไว้ซึ่งวัตถุที่ปรากฏการทำซ้ำซึ่งเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนหรือเครื่องหมายการค้าที่คล้ายกันเพื่อใช้เครื่องหมายการค้าดังกล่าวกับสินค้าหรือบริการที่จดทะเบียนไว้หรือเครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายบริการที่คล้ายกันมาตรา 37 (v)

(5) การโอนหรือการส่งมอบหรือการมีไว้เพื่อการโอนหรือส่งมอบวัตถุที่ปรากฏการทำซ้ำซึ่งเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนหรือเครื่องหมายการค้าที่คล้ายกันเพื่อให้มีการใช้เครื่องหมายการค้าดังกล่าวกับสินค้าหรือบริการที่จดทะเบียนไว้หรือสินค้าหรือบริการที่คล้ายกันตามมาตรา 37 (vi)

(6) การผลิตหรือการนำเข้าวัตถุซึ่งปรากฏการทำซ้ำซึ่งเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนหรือเครื่องหมายการค้าที่คล้ายกัน เพื่อวัตถุประสงค์ให้มีการใช้เครื่องหมายการค้าดังกล่าวหรือที่จะใช้สินค้าหรือบริการที่จดทะเบียนไว้หรือสินค้าหรือบริการที่คล้ายกันมาตรา 37 (vii)

(7) การผลิต การโอน การส่งมอบ หรือ การนำเข้าในทางการค้าซึ่งอุปกรณ์ที่จะใช้เพื่อการผลิตวัตถุที่ปรากฏการทำซ้ำซึ่งเครื่องหมายการค้าจดทะเบียนหรือเครื่องหมายการค้าที่คล้ายกันแต่เพียงผู้เดียวมาตรา 37 (viii)

of such services, or acts of holding or importing such articles for the purpose of assigning or delivering them;

(v) acts of holding articles bearing a reproduction of the registered trademark or a trademark similar thereto for the purpose of using such trademark in respect of the designated goods or designated services similar thereto;

(vi) acts of assigning or delivering, or of holding, for the purpose of assignment or delivery, articles bearing a reproduction of the registered trademark or a trademark similar thereto, for the purpose of causing such trademark to be used in respect of the designated goods or designated services or of goods or services similar thereto;

(vii) acts of manufacturing or importing articles bearing a reproduction of the registered trademark or a trademark similar thereto for the purpose of using such trademark, or causing it to be used, in respect of the designated goods or designated services or of goods or services similar thereto;

(viii) acts of manufacturing, assigning, delivering or importing, in the course of trade, articles to be used exclusively for manufacturing goods bearing a reproduction of the registered trademark or similar trademark.”.



เมื่อมีการกระทำอันเป็นการละเมิดข้างต้นเกิดขึ้นแล้วเจ้าของสิทธิในเครื่องหมายการค้าหรือสิทธิในการใช้แต่เพียงผู้เดียวมีสิทธิตามมาตรา 36<sup>82</sup> ดังนี้

(1) สิทธิในการร้องขอให้บุคคลซึ่งกำลังกระทำการละเมิดหรือมีเหตุที่จะกระทำการละเมิดสิทธิในเครื่องหมายการค้าหรือสิทธิในการใช้แต่เพียงผู้เดียวให้ระงับหรือละเว้นการกระทำละเมิดดังกล่าว

(2) สิทธิในการร้องขอให้มีการทำลายวัตถุซึ่งใช้ในการทำละเมิด เคลื่อนย้ายวัตถุที่เอื้ออำนวยความสะดวกในการทำละเมิดดังกล่าวหรือมาตรการใด ๆ ที่จำเป็นในการป้องกันการกระทำละเมิดดังกล่าว

สำหรับแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายว่าด้วยแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศญี่ปุ่นนั้น เจ้าของแบบผลิตภัณฑ์ที่จดทะเบียนแล้วจะเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในที่จะดำเนินการทางการค้าต่อแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวและต่อแบบผลิตภัณฑ์ที่คล้ายกัน ดังนั้นผลของการจดทะเบียนแบบผลิตภัณฑ์จะทำให้เจ้าของแบบผลิตภัณฑ์เป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการใช้ประโยชน์ทางการค้าแก่ผลิตภัณฑ์ดังกล่าว<sup>83</sup> หากผู้ใดกระทำการอันเป็นการขัดต่อสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของแบบผลิตภัณฑ์ในการใช้ประโยชน์ทางการค้าจากแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวย่อมถือเป็นการทำละเมิดต่อเจ้าของแบบผลิตภัณฑ์นั้น เช่น การทำซ้ำแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมือนหรือคล้ายกับแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการจดทะเบียนแล้ว ย่อมถือเป็นการกระทำละเมิดต่อเจ้าของแบบผลิตภัณฑ์

นอกจากนี้กฎหมายยังถือว่าการกระทำดังต่อไปนี้เป็นการกระทำละเมิดต่อสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์ที่จดทะเบียน

<sup>82</sup> Section 36 of Japan Trademark Law. Reads:

(1) The owner of a trademark right or of a right of exclusive use may require a person who is infringing or is likely to infringe the trademark right or of exclusive use to discontinue or refrain from such infringement.

(2) The owner of a trademark right of exclusive use who is acting under the preceding subsection may demand the destruction of the articles by which the act of infringement was committed, the removal of the facilities used for the act of infringement, or other measures necessary to prevent the infringement.”.

<sup>83</sup> Section 23 of Japan design Law. Reads:

“The owner of a design right shall have an exclusive right to commercially work the registered design and designs similar thereto. However, where the design right is the subject of an exclusive license, this provision shall not apply to the extent that the exclusive licensee has an exclusive right to work the registered design and designs similar thereto.”.

“การผลิต การโอน การให้เช่า การนำเข้า หรือ การเสนอขายเพื่อการโอนหรือการให้เช่าในทางการค้าซึ่งสิ่งที่ใช้ในการผลิตภัณฑ์ที่จดทะเบียนหรือแบบผลิตภัณฑ์ที่จดทะเบียนหรือแบบผลิตภัณฑ์ที่คล้ายกัน”<sup>84</sup>

เมื่อมีการกระทำอันเป็นละเมิดต่อแบบผลิตภัณฑ์ที่จดทะเบียนเกิดขึ้น เจ้าของแบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวหรือผู้ที่ได้รับอนุญาตแต่เพียงผู้เดียวมีสิทธิดำเนินการตามมาตรา 37<sup>85</sup> ดังนี้

(1) สิทธิในการร้องขอให้บุคคลซึ่งกำลังกระทำการละเมิดหรือมีเหตุที่จะกระทำการละเมิดสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์หรือสิทธิในการใช้แต่เพียงผู้เดียวให้ระงับหรือละเว้นการกระทำละเมิดดังกล่าว

(2) สิทธิในการร้องขอให้มีการทำลายวัตถุซึ่งใช้ในการทำละเมิด เคลื่อนย้ายวัตถุที่เอื้ออำนวยความสะดวกในการทำละเมิดดังกล่าวหรือมาตรการใด ๆ ที่จำเป็นในการป้องกันการกระทำละเมิดดังกล่าว

ดังนั้นกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นได้ให้ความคุ้มครองการพิมพ์สามมิติในเครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะเป็นรูปร่างรูปทรงสามมิติโดยระบุลักษณะการให้ความคุ้มครองไว้อย่างชัดเจนในกฎหมาย ซึ่งโดยทั่วไปรูปร่างรูปทรงสามมิติที่ไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะจึงจะต้องแสดงถึงหน้าที่การใช้ในช่วงระยะเวลาหนึ่งตามที่กฎหมายกำหนด จนได้มาซึ่งลักษณะบ่งเฉพาะ ดังนั้นตามที่ได้มีการกำหนดให้เครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุที่มีลักษณะจำเป็นที่การใช้งานของวัตถุนั้นไม่สามารถได้รับการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าได้

<sup>84</sup> Section 38 of Japan Design Law. Reads:

“Act of manufacturing, assigning, leasing, importing or offering for assignment or lease of, in the course of trade, things to be used exclusively for the manufacture of the article to which the registered design or a design similar thereto has been applied shall be deemed to be an infringement of the design right or exclusive license.”.

<sup>85</sup> Section 37 of Japan Design Law. Reads:

(1) The owner of a design right or exclusive licensee may require a person who is infringing or is likely to infringe the design right or exclusive license to discontinue or refrain from such infringement

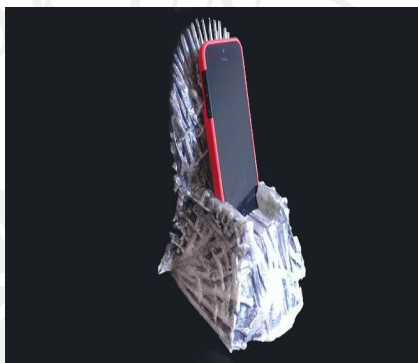
(2) The owner of a design right or exclusive licensee who is acting under the preceding subsection may demand the destruction of the articles by which the act of infringement was committed, the removal of the facilities used for the act of infringement, or other measures necessary to prevent the infringement.

### 3.4 กรณีศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

#### 3.4.1 กรณีศึกษา Dock of Thrones ของ Game of thrones<sup>86</sup>

เป็นกรณีที่มีการนำเอาบัลลังก์เหล็ก (Iron Throne) จากฉากในภาพยนตร์ซีรีส์เรื่องเกมออฟทรอน ซึ่งฉายทาง HBO ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือนวนิยายชุด “A Song of Ice and Fire” ของจอร์จ อาร์ อาร์ มาร์ติน ผู้ประพันธ์ มาผลิตเป็นชิ้นงาน โดยชิ้นงานดังกล่าวนี้ คือ ที่วางโทรศัพท์มือถือไอโฟน ที่ถูกสร้างขึ้นโดยเครื่องพิมพ์สามมิติ

ภาพที่ 3.5: แทนวางโทรศัพท์ที่สร้างจากเครื่องพิมพ์สามมิติ



ที่มา: Hurst, N. (2013). *HBO Blocks 3-D printed game of thrones iPhone dock*.

Retrieved from <http://www.wired.com/2013/02/got-hbo-cease-and-desist/>.

สืบเนื่องมาจากกรณีที่เว็บไซต์ Nuproto มีนายเฟอร์นันโด โสสะ เป็นผู้ดูแลได้ประกาศขาย แทนวางโทรศัพท์มือถือ อันเป็นชิ้นงานมีที่มาจากซีรีส์ชื่อดัง (Game of thrones) จนทำให้บริษัท H.B.O ที่ให้บริการช่องเคเบิลโทรทัศน์แบบเสียค่าบริการที่เป็นผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าวขึ้นโดยเดวิด เบนีออฟฟ์ และ ดี บี ไวส์ เห็นว่าเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของเขา ในขณะที่ทาง H.B.O ได้

<sup>86</sup> Kluft, D. WINTER . . . I MEAN PRINTER . . . IS COMING: *Game of thrones alleges copyright infringement by 3D Printer iPhone dock* [Online], 28 September 2015. Available from <http://www.trademarkandcopyrightlawblog.com/2013/02/winter-i-mean-printer-is-coming-game-of-thrones-alleges-copyright-infringement-by-3d-printer-iphone-dock/>.

ส่งจดหมายให้นายเฟอร์นันโดฯ หยุดขาย เนื่องจากเป็นทรัพย์สินทางปัญญาและไม่ได้รับอนุญาตให้ขายสินค้าดังกล่าว<sup>87</sup>

จากกรณีตามปัญหานี้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาตามมาตรา 102 (a) กำหนดว่า การที่จะได้รับความคุ้มครองงานนั้นต้องเป็นงานที่มีการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตัวผู้สร้างสรรค์เอง (Original Work of Authorship) และต้องมีการบันทึกงานลงในสื่อใด ๆ ก็ตามที่จะสามารถนำเสนอ งานนั้นออกมาให้ปรากฏ ไม่ว่าจะโดยทางตรงหรือโดยวิธีใช้เครื่องมือใด<sup>88</sup> จะเห็นได้ว่า บัลลังก์จากฉากในซีรีส์นี้เป็นต้นฉบับที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของทาง H.B.O ทำให้ H.B.O จึงมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวตามมาตรา 106 กำหนดว่า “ภายใต้มาตรา 107 ถึงมาตรา 120 ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการกระทำและยินยอมในสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ (1) ทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปของสำเนาหรือสิ่งบันทึกเสียง (2) สร้างงานสืบเนื่องอันมีพื้นฐานมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ (3) เผยแพร่สำเนาหรือสิ่งบันทึกเสียงของงานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชน โดยการขายหรือการโอนกรรมสิทธิ์ด้วยวิธีอื่น หรือโดยมีค่าเช่า ให้เช่า หรือให้ยืม (4) ในกรณีของวรรณกรรม ดนตรีกรรม ละคร และงานนาฏศิลป์ ละครใบ้ และภาพยนตร์ และงานแพร่เสียงแพร่ภาพอื่น ๆ โดยการจัดการแสดงงานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชน (5) ในกรณีของวรรณกรรม ดนตรีกรรม ละคร และงานนาฏศิลป์ ละครใบ้ และภาพพิมพ์ ภาพวาด หรืองานประติมากรรม รวมทั้งรูปจำลองเฉพาะส่วนของภาพยนตร์หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพอื่น ๆ โดยการจัดให้ชมงานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชน”<sup>89</sup>

<sup>87</sup> Edwards, J. **Here's the 3D-Printed 'game of thrones' iPhone dock that's banned by HBO** [Online], 28 September 2015. Available from <http://www.businessinsider.com/game-of-thrones-iphone-dock-2013-8>.

<sup>88</sup> Section 102 of The Copyright Act 1976

(a) “Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device.”.

<sup>89</sup> Section 106 of The Copyright Act 1976

“Subject to sections 107 through 122, the owner of copyright under this title has the exclusive rights to do and to authorize any of the following:

- (1) to reproduce the copyrighted work in copies or phonorecords;
- (2) to prepare derivative works based upon the copyrighted work;
- (3) to distribute copies or phonorecords of the copyrighted work to the public by sale or other transfer of ownership, or by rental, lease, or lending;
- (4) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes,

เมื่อทางเว็บไซต์ดังกล่าวได้ทำการผลิตโดยอาศัยเครื่องพิมพ์สามมิติจึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะถือว่าเป็นการดัดแปลงงานมาโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ อีกทั้งกรณีดังกล่าวก็ไม่ใช่ การมีไว้สำหรับเป็นเครื่องใช้สอย จึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 501 (a) ที่ว่า “บุคคลใดละเมิดสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามที่ปรากฏในมาตรา 106 ถึง มาตรา 122 หรือของผู้สร้างสรรค์ตามที่ปรากฏในมาตรา 106 A(a) หรือเป็นผู้นำเข้าซึ่งสำนักงาน ลิขสิทธิ์หรือสิ่งบันทึกเข้ามาในสหรัฐอเมริกาอันเป็นการละเมิดตามมาตรา 602 ให้ถือว่าเป็นผู้ละเมิด ลิขสิทธิ์ หรือสิทธิของผู้สร้างสรรค์แล้วแต่กรณี”<sup>90</sup> อันเนื่องมาจากสิทธิดังกล่าวนี้เป็นสิทธิแต่เพียงผู้ เดียวของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์

ในกรณีตามปัญหาดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า การกระทำของเว็บไซต์ Nuproto มีนายเฟอร์นันโด โสสะ เป็นผู้ดูแล ที่ได้ประกาศขายแท่นวางโทรศัพท์มือถือ ซึ่งผลิตชิ้นงานที่มาจากซีรี่ย์ชื่อดัง Game of thrones เป็นการดัดแปลงตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 เนื่องจากงานดังกล่าวนี้ถือ ได้ว่าเป็นการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่และ (4) ของการดัดแปลง ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับศิลปกรรมให้ หมายความว่ารวมถึงเปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติหรือสามมิติ ให้เป็นรูปสามมิติหรือสองมิติ หรือทำหุ่น จำลองจากงานต้นฉบับ อีกทั้งงานดังกล่าวก็ไม่ได้เกิดขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ของนายเฟอร์นันโดฯ ที่เป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ขึ้น ด้วยเหตุนี้ย่อมเป็นการกระทำที่ละเมิดสิทธิแต่เพียงผู้ เดียว (Exclusive Rights) ของเจ้าของลิขสิทธิ์ คือ H.B.O ในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ตามมาตรา 15 ดังนั้น การใช้เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในลักษณะดังกล่าวนี้จึงเป็นการกระทำที่ละเมิด ลิขสิทธิ์ตามมาตรา 27 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

ดังนั้น ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาการกระทำในลักษณะดังกล่าว จึงเป็น การละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ (H.B.O) ที่คล้ายกับหลักเกณฑ์การละเมิดลิขสิทธิ์จากกฎหมาย ลิขสิทธิ์ของประเทศไทย

---

and motion pictures and other audiovisual works, to perform the copyrighted work publicly;

(5) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and pictorial, graphic, or sculptural works, including the individual images of a motion picture or other audiovisual work, to display the copyrighted work publicly; and.”.

<sup>90</sup> Section 501 of The Copyright Act 1976

(a) “Anyone who violates any of the exclusive rights of the copyright owner as provided by sections 106 through 122 or of the author as provided in section 106A(a), or who imports copies or phonorecords into the United States in violation of section 602, is an infringer of the copyright or right of the author, as the case may be. For purposes of this chapter...”.

### 3.4.2 กรณีศึกษา Warhammer Figures<sup>91</sup>

เป็นกรณีที่มีการนำเอาตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์ Warhammer มาผลิตเป็นหุ่นจำลอง ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติโดยใช้เครื่องพิมพ์สามมิติผลิตหุ่นจำลองดังกล่าวออกมา ซึ่งการผลิตหุ่นจำลองออกมานั้น ทำให้เป็นการกระทบต่อสิทธิเพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ เนื่องจากหุ่นจำลองดังกล่าวนี้ ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทงานศิลปกรรมอย่างหนึ่ง อันเกิดจากการสร้างสรรค์ดัดแปลงมาจากเกมคอมพิวเตอร์

ภาพที่ 3.6: หุ่นจำลองที่สร้างจากเครื่องพิมพ์สามมิติ



ที่มา: Grunewald, J. S. (2014). *Redditor 3D prints his own warhammer 40K army*. Retrieved from <http://3dprintingindustry.com/2014/10/31/redditor-3d-prints-warhammer-40k-army/>.

จะเห็นได้ว่า เครื่องพิมพ์สามมิติที่ได้ผลิตงานดังกล่าวขึ้นมาย่อมเป็นการกระทบต่อลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ด้วยเหตุที่ว่าเป็นการทำซ้ำรูปแบบหนึ่ง ซึ่งจะเป็นไปในทางลิขสิทธิ์มากกว่าเครื่องหมายการค้า

ในกรณีตามปัญหาดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในการทำโมเดล Warhammer ออกมาเป็นชิ้นงาน ซึ่งเป็นชิ้นงานที่จัดอยู่ในรูปแบบของงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทศิลปกรรมในนิยามของคำว่า “ประติมากรรม” เพราะงานดังกล่าวเป็นงานที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัส

<sup>91</sup> Grunewald, J. S. **Redditor 3D prints his own warhammer 40K army** [Online], 28 September 2015. Available from <http://3dprintingindustry.com/2014/10/31/redditor-3d-prints-warhammer-40k-army/>.

และจับต้องได้ และในเมื่อมีการผลิตชิ้นงานที่เหมือนกับชิ้นงานต้นฉบับจึงถือได้ว่าเป็นการทำซ้ำงานดังกล่าวแล้ว ถึงแม้ว่าชิ้นงานนั้นจะเกิดจากการใช้วัสดุที่ไม่เหมือนกันก็ตาม แต่ก็ไม่ใช่สาระสำคัญของการพิจารณางานอันมีลิขสิทธิ์ ด้วยเหตุนี้ทำให้ชิ้นงานดังกล่าวนี้เป็นการลอกเลียนที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการการคิดริเริ่มด้วยตนเอง ย่อมเป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 27 ที่เป็นการกระทบถึงสิทธิแต่ผู้เดียวตามมาตรา 15 ของเจ้าของลิขสิทธิ์

ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็กรณีของแท่นวางโทรศัพท์มือถือ หรือโมเดล Warhammer ล้วนเป็นการผลิตชิ้นงานที่ไม่ต้องมีการซื้อสินค้าจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่เนื่องจากงานดังกล่าวอยู่ในลักษณะของงานประเภทศิลปกรรม เมื่อมีการทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ชิ้นงานนี้จึงเป็นชิ้นงานที่ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์นั่นเอง



## บทที่ 4

### วิเคราะห์เกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองและการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

ในบทนี้ผู้วิจัยจะศึกษาถึงการคุ้มครองของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญารวมตลอดถึงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติไม่ว่าจะเป็นในด้านลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร หรือเครื่องหมายการค้า เนื่องจากการพิมพ์สามมิติเป็นวิธีการสมัยใหม่ที่สามารถสร้างชิ้นงานในราคาถูกได้อย่างรวดเร็วด้วยรูปแบบการทำซ้ำที่เปลี่ยนแปลงไป รวมไปถึงการอัปโหลดไฟล์งานเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้คนสามารถดาวน์โหลดไฟล์งานไปใช้ตามความต้องการและในขณะเดียวกันการพิมพ์สามมิติอาจก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรม เช่น อาชญากรสามารถพิมพ์อาวุธที่สามารถหลีกเลี่ยงการตรวจจับโลหะ<sup>1</sup> หรืออาจก่อให้เกิดปัญหาในกรณีที่ผลิตชิ้นงานที่มีทรัพย์สินทางปัญญาได้โดยไม่ต้องซื้อสินค้าที่มีทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น

#### 4.1 วิเคราะห์ปัญหาความคุ้มครองและผลกระทบเกี่ยวกับทางเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติภายใต้กฎหมายไทย

##### 4.1.1 ปัญหาการคุ้มครองและผลกระทบเกี่ยวกับทางเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในรูปแบบงานอันมีลิขสิทธิ์

การคุ้มครองเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ (3D Printing) ที่เกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ จะอยู่ในรูปแบบของ “ไฟล์งาน” และ “ชิ้นงาน” ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ต้องเป็นการคุ้มครองงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ตามหลัก Originality โดยหลักดังกล่าวนี้ปรากฏอยู่ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ว่าหมายถึง ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ด้วยการริเริ่มด้วยตนเอง โดยไม่ใช่เป็นการลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น ซึ่งสามารถนำเอาแนวความคิด (Idea) ของบุคคลอื่นมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ได้และงานอันมีลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องถึงขนาดเป็นสิ่งใหม่เหมือนดังเช่นกฎหมายสิทธิบัตร แต่แนวความคิดนี้ต้องมีการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Ideas) เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ทุกประเทศไม่คุ้มครองความคิด ส่วนของประเทศไทยถูกบัญญัติอยู่ในมาตรา 6 วรรคสอง ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ของประเทศไทยนั้น ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 อย่าง คือ 1) เป็นการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง 2) เป็นการแสดงออกซึ่งความคิด 3) เป็นงานที่กฎหมายรับรอง

---

<sup>1</sup> Paganini, P. Evolution of 3D printing technology raises security concerns [Online], 28 September 2015. Available from <http://resources.infosecinstitute.com/evolution-3d-printing-technology-raises-security-concerns/>.



และ 4) เป็นงานที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย เมื่อครบองค์ประกอบดังกล่าวเหล่านี้ก็เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

ในขณะที่งานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติประเภทศิลปกรรมนั้น ซึ่งอนุสัญญากรุงเบอร์นมาตรา 2 (1)<sup>2</sup> กำหนดว่าการแสดงออกซึ่งงานวรรณกรรมและศิลปกรรมนั้นรวมถึงงานที่สร้างขึ้นทุกชนิดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์และแผนกศิลปะ โดยจะทำซ้ำออกมาในวิธีหรือรูปร่างอย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะป็นหนังสือ งานนาฏกรรม รวมตลอดถึงงานสร้างสรรค์ 3 มิติ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า อนุสัญญากรุงเบอร์นได้บัญญัติรองรับถึงการสร้างงานประเภทศิลปกรรม และรวมตลอดถึงงานสร้างสรรค์ 3 มิติ ด้วย แต่ก็ไม่ได้มีการบัญญัติเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินั้น เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติก็ต้องเป็นไปตามกฎหมายสารบัญญัติหรือคำพิพากษาภายในของแต่ละประเทศสมาชิกว่าควรได้รับความคุ้มครองอยู่ในรูปแบบใด

ทั้งนี้ทั้งนั้นงานดังกล่าวนี้ถูกละเมิดด้วยกัน 2 วิธี กล่าวคือ

1) ไฟล์งานของเครื่องพิมพ์สามมิติ คือ สิ่งที่เกี่ยวข้องกับเครื่องพิมพ์สามมิติ ซึ่งการได้มาสามารถทำได้ 2 วิธี กล่าวคือ

1.1) การสแกนชิ้นงานต้นฉบับ (3D Scanner) เป็นการเก็บภาพหรือรายละเอียดจากชิ้นงานที่ปรากฏอยู่แล้ว โดยทำการสแกนจากชิ้นงานทันที หรือเป็นการสแกนแล้วเก็บข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะมีความแตกต่างในเรื่องของการนำไฟล์งานที่สแกนไปใช้ แยกอธิบายได้ 2 กรณี ดังนี้

<sup>2</sup> Article 2 of Berne Convention 1971

(1) The expression "literary and artistic works" shall include every production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression, such as books, pamphlets and other writings; lectures, addresses, sermons and other works of the same nature; dramatic or dramatico-musical works; choreographic works and entertainments in dumb show; musical compositions with or without words; cinematographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; works of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving and lithography; photographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; works of applied art; illustrations, maps, plans, sketches and three-dimensional works relative to geography, topography, architecture or science.

**กรณีทีหนึ่ง** ทำการสแกนชิ้นงานทันที กล่าวคือ เป็นกรณีที่น่าชิ้นงานมาสแกน โดยมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งที่เป็นวัตถุทางกายภาพ ในทีนี้คือ “ชิ้นงาน” ให้อยู่ในรูปแบบของข้อมูลดิจิทัล โดยที่ข้อมูลดิจิทัลนี้ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างหนึ่งเพราะเป็นสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด<sup>3</sup> หลังจากนั้นจึงทำการคัดลอกและพิมพ์ออกมาในทันที ซึ่งวิธีการดังกล่าวนี้ถือได้ว่าเป็นการ “ทำซ้ำ” เพราะเป็นการคัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ จากต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน จากงานที่อาจมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น อย่างไรก็ตามจะเรียกว่า “ส่วนอันเป็นสาระสำคัญ” ทั้งนี้พิจารณาเทียบเคียงกับคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2750/2537 ที่ศาลเห็นว่า “จำเลยทำซ้ำคำและบทนิยามในพจนานุกรมของโจทก์ในลักษณะลอกมาทุกตัวอักษรประมาณ 14,000 คำ และดัดแปลงโดยสลับที่บทนิยามเพิ่มเติมหรือตัดข้อความในบทนิยามของโจทก์ออกบ้างประมาณ 19,000 คำ ทำซ้ำภาพประกอบนิยาม 130 ภาพ ลอกเลียนแบบการจัดทำรูปเล่มและการพิมพ์ข้อความที่ปกนอก และปกใน ถือว่าเป็นการทำซ้ำ หรือดัดแปลงในส่วนที่เป็นสาระสำคัญ” ฉะนั้นจะเห็นได้ว่าจากคำพิพากษาศาลฎีกาพบว่าโจทก์ในคดีนี้ลอกเลียนในส่วนที่เป็นสาระสำคัญเพราะเนื้อหาที่ถูกลอกเลียนในทีนี้คือ คำและบทนิยาม ที่ถือว่าเป็นส่วนสาระสำคัญของงานแล้ว

ดังนั้น ถ้าหากไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ก็เป็นการกระทำที่ละเมิดสิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive Rights) ของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 27 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพราะไฟล์งานที่เกิดจากการทำการสแกนชิ้นงานทันที ไม่ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ด้วยตนเองของผู้สแกน

**กรณีที่สอง** ทำการสแกนชิ้นงานแล้วเก็บข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ เป็นกรณีที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวสั่งการในการพิมพ์ของเครื่องพิมพ์สามมิติ ซึ่งในกรณีเช่นนี้จะได้ “ไฟล์งาน” ออกมา โดยไฟล์งานที่ถูกสแกนมาอาจมีการดัดแปลงงานเกิดขึ้นได้ ทำให้เกิดข้อสังเกตว่าการดัดแปลงไฟล์งานที่ถูกสแกนจะถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สแกนหรือไม่ ในเรื่องนี้ ผู้เขียนเห็นว่า ถ้าพิจารณาจากคำนิยามในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 บัญญัติว่า “ดัดแปลง” หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่ ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน” และในมาตรา 11 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 บัญญัติว่า “งานใดมีลักษณะเป็นการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ให้ผู้ที่ได้ดัดแปลงนั้นมีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้ดัดแปลง... แต่ทั้งนี้ไม่กระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในงานของผู้สร้างสรรค์เดิมที่ถูกดัดแปลง” จากบทบัญญัติทั้งสองมาตราดังกล่าวนี้ จะเห็นได้ว่า การดัดแปลงงานนั้นถือว่าเป็นการทำซ้ำรูปแบบหนึ่งเช่นกัน แต่ก็สามารถเป็นการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์อย่างหนึ่งถ้าได้รับ

<sup>3</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

อนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้งานที่เกิดจากการดัดแปลงนั้นเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้ดัดแปลง เพราะฉะนั้นไฟล์งานลักษณะดังกล่าวนี้ที่เกิดจากการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อนเสมอและต้องไม่ไปกระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในงานสร้างสรรค์เดิมที่ถูกดัดแปลงไฟล์งานที่ดัดแปลงขึ้นใหม่นั้นจึงจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

1.2) ไฟล์งานออกแบบต้นฉบับสำหรับการพิมพ์ (3D Printer Files) เป็นการพิมพ์จากไฟล์ต้นแบบที่ออกแบบมา ซึ่งทำให้สามารถแปลงงานจากงานออกแบบดิจิทัลออกมาเป็นชิ้นงานได้ทันที จะเห็นได้ว่า ไฟล์งานในลักษณะนี้อาจเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ ถ้าปรากฏว่าเป็นไฟล์งานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยไม่ได้ลอกเลียนไฟล์งานของบุคคลอื่นเพราะฉะนั้นไฟล์งานออกแบบต้นฉบับจึงเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทวรรณกรรมที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

2) ชิ้นงานของเครื่องพิมพ์สามมิติ คือ สิ่งที่เป็นต้นแบบหรือผลงานของการพิมพ์จากเครื่องพิมพ์สามมิติ แยกอธิบายได้ ดังต่อไปนี้

2.1) ชิ้นงานที่เป็นต้นแบบ กล่าวคือ เป็นกรณีที่เกิดขึ้นจากการนำชิ้นงานต้นฉบับที่อาจมีลิขสิทธิ์มาทำการสแกนผ่านเครื่องพิมพ์สามมิติ ถ้าหากว่าชิ้นงานนั้นเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ก็อาจเข้าข่ายเป็นการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ เนื่องจากชิ้นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่มักจะถูกนำไปสแกนมักจะเป็นชิ้นงานประเภทศิลปกรรมหรือศิลปะประยุกต์ ซึ่งถ้าไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก็ย่อมเป็นการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ลิขสิทธิ์ อันเนื่องมาจากการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่อย่างไรก็ตามถ้าชิ้นงานที่เป็นต้นฉบับนี้เป็นชิ้นงานที่ใช้ได้ในอุตสาหกรรมจะถือว่าเป็นสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือไม่ ในเรื่องนี้ผู้เขียนจะขออธิบายในหัวข้อถัดไป

2.2) ชิ้นงานที่เกิดจากผลงานของเครื่องพิมพ์ กล่าวคือ เป็นชิ้นงานที่เกิดได้จากสแกนของเครื่องพิมพ์โดยตรง ซึ่งการสแกนในรูปแบบดังกล่าวนี้ ถ้าชิ้นงานที่เป็นต้นแบบเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ชิ้นงานที่เกิดจากผลงานของเครื่องพิมพ์สามมิติก็ย่อมเป็นการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นเช่นกัน แต่ถ้าชิ้นงานที่เกิดจากผลงานของเครื่องพิมพ์สามมิติที่มีการดัดแปลงออกมาเนื่องจากการดัดแปลงชิ้นงานที่มาจากสแกนไฟล์งานแล้วเก็บบันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์ชิ้นงานอาจถูกปรับแต่งอย่างใดอย่างหนึ่งในขณะที่เป็นไฟล์งานก็ได้ เมื่อเป็นเช่นนี้ก็ต้องด้วยหลักเกณฑ์การพิจารณาเช่นเดียวกับไฟล์งานที่ทำการสแกนแล้วเก็บข้อมูลในคอมพิวเตอร์

#### 4.1.2 ปัญหาการคุ้มครองและผลกระทบเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในรูปแบบของสิทธิบัตร

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่ต้องอาศัยเครื่องพิมพ์สามมิตินั้น ซึ่งเครื่องพิมพ์นี้ เรียกได้ว่า เป็นการประดิษฐ์อย่างหนึ่งตามคำนิยามในพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 มาตรา 3 หมายความว่า เป็นการคิดค้นหรือคิดทำขึ้นอันเป็นผลให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธีขึ้นใหม่ที่ทำให้ดีขึ้นซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธี โดยต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 อย่างที่สำคัญ กล่าวคือ

- 1) เป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ คือ ต้องเป็นการประดิษฐ์ที่ไม่เป็นงานที่ปรากฏอยู่แล้ว<sup>4</sup>
- 2) เป็นการประดิษฐ์ที่มีขั้นการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น คือ เป็นการประดิษฐ์ที่ไม่ประจักษ์โดยง่ายแก่บุคคลที่มีความชำนาญในระดับสามัญสำหรับงานประเภทนั้น<sup>5</sup> และ
- 3) เป็นการประดิษฐ์ที่สามารถประยุกต์ได้ในทางอุตสาหกรรม คือ การประดิษฐ์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการผลิตทางอุตสาหกรรม รวมทั้งหัตถกรรม เกษตรกรรมและพาณิชยกรรม<sup>6</sup> อย่างไรก็ตาม การประดิษฐ์ต้องไม่ใช่เป็นการประดิษฐ์อย่างใดอย่างหนึ่งตามมาตรา 9 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 เพราะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้ โดยการขอรับสิทธิบัตรสามารถกระทำได้ 2 ลักษณะคือ

- 1) สิทธิบัตรในตัวผลิตภัณฑ์ (Product Patents) ซึ่งเป็นการขอรับสิทธิบัตรในสิ่งใดสิ่งหนึ่งของวัตถุมีรูปร่าง
- 2) สิทธิบัตรในตัวกรรมวิธี (Process Patents) ซึ่งเป็นการขอรับสิทธิบัตรในวิธีการทั้งที่เป็นวิธีการใช้ผลิตภัณฑ์ชนิดใดชนิดหนึ่ง หรือวิธีการนำเอาของสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปใช้งาน

อนึ่ง เครื่องพิมพ์สามมิติจะไม่สามารถสร้างงานออกมาได้ ถ้าไม่มีสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นต้นแบบในการสร้างงาน ซึ่งสิ่งที่เป็นต้นแบบในการสร้างงานเรียกว่า “ชิ้นงาน” โดยชิ้นงานนี้เป็นได้ทั้งชิ้นงานต้นแบบ หรือชิ้นงานที่เป็นผลงานจากเครื่องพิมพ์ โดยที่ชิ้นงานสามารถเป็นสิ่งที่นำมาขอรับสิทธิบัตรได้ ถ้าปรากฏว่าเป็นชิ้นงานที่มุ่งนำไปใช้ประโยชน์ในทางอุตสาหกรรม เมื่อพิจารณาจากคำว่า “ชิ้นงาน” ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบันส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ กล่าวคือ จากคำนิยามคำว่า “แบบผลิตภัณฑ์” หมายความว่า เป็นรูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือองค์ประกอบของลวดลายหรือสีของผลิตภัณฑ์อันมีลักษณะพิเศษสำหรับผลิตภัณฑ์ที่สามารถใช้เป็นแบบสำหรับผลิตอุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรมได้<sup>7</sup> หรืออาจกล่าวได้ว่า ชิ้นงานเป็นการออกแบบทั้งที่เป็นรูปร่างและลวดลายหรือสีของ

<sup>4</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522.

<sup>5</sup> มาตรา 7 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522.

<sup>6</sup> มาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522.

<sup>7</sup> มาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522.

ผลิตภัณฑ์ก็อาจเป็นการออกแบบรูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือลวดลายของผลิตภัณฑ์ขึ้นโดยเฉพาะทำให้ชิ้นงานสามารถเป็นสิ่งที่นำมาขอรับสิทธิบัตรในเรื่องของการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) ได้ ซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์มีองค์ประกอบที่สำคัญแยกออกได้เป็น 2 ประการด้วยกัน<sup>8</sup> คือ

- (1) เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่
- (2) เพื่ออุตสาหกรรมรวมทั้งอุตสาหกรรม

ฉะนั้น ชิ้นงาน ที่จะมาขอรับสิทธิบัตรได้ต้องประกอบไปด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่ออุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรม อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปการออกแบบถือว่าเป็นงานศิลปะประยุกต์รูปแบบหนึ่งด้วยที่เกี่ยวข้องกับงานอันมีลิขสิทธิ์ถ้าปรากฏว่าเป็นงานที่มุ่งเน้นไปในทางการสร้างสรรค์ทางวรรณกรรมหรือศิลปกรรม แต่ถ้าเป็นการออกแบบที่พิจารณาลักษณะที่ปรากฏภายนอก และไม่จำเป็นต้องมีการตกแต่งสี หากเพียงเพื่อเป็นแบบในการผลิตของผลิตภัณฑ์ในทางอุตสาหกรรม การออกแบบนั้นก็อยู่ในรูปแบบของสิทธิบัตร นั่นเอง

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินี้เกิดปัญหาในกรณีที่เป็นการนำเอาชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับสิทธิบัตรไปใช้จะถือว่าเป็นการละเมิดหรือไม่ แยกพิจารณาได้ ดังต่อไปนี้

1) ชิ้นงานที่เกิดจากการสแกน กล่าวคือ เป็นกรณีที่บุคคลหนึ่งนำเอาชิ้นงานของบุคคลอีกคนหนึ่งไปผลิตเป็นชิ้นงานของตนโดยวิธีการสแกนเป็นการผลิตชิ้นงานขึ้นใหม่อีกชิ้นหนึ่ง ซึ่งถ้าผู้เป็นเจ้าของชิ้นงานต้นฉบับได้มีการขอรับสิทธิบัตรในประเทศไว้แล้ว ผู้สแกนย่อมไม่สามารถนำชิ้นงานนั้นไปขอรับสิทธิบัตรได้โดยที่การกระทำดังกล่าวเป็นการกระทำที่ถือว่าเป็นการคัดลอกความคิด ซึ่งกฎหมายสิทธิบัตรให้ความคุ้มครองในเรื่องของความคิด เนื่องด้วยไม่ใช่เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ตามมาตรา 56 ประกอบมาตรา 57 จึงเป็นการกระทบต่อสิทธิของผู้ทรงสิทธิบัตร (Exclusive Rights) ตามมาตรา 63 อันเป็นสิทธิเด็ดขาดของผู้ทรงสิทธิบัตร ซึ่งสิทธิบัตรในผลิตภัณฑ์จะให้สิทธิเด็ดขาดในลักษณะที่กว้างกว่าสิทธิบัตรในรูปแบบอื่นเพราะสิทธิบัตรในผลิตภัณฑ์ครอบคลุมถึงการใช้ผลิตภัณฑ์ตามสิทธิบัตรทุกลักษณะ โดยสิทธิเด็ดขาดของผู้ทรงสิทธิบัตรมีอยู่ด้วยกัน 6 ประเภท ได้แก่ (1) สิทธิในการผลิต (2) สิทธิในการใช้ (3) สิทธิในการขาย (4) สิทธิในการมีไว้เพื่อขาย (5) สิทธิในการเสนอขาย (6) สิทธิในการนำเข้ามาในราชอาณาจักร แยกอธิบายได้ ดังต่อไปนี้

1.1) สิทธิในการผลิต กล่าวคือ การผลิต (Manufacturing) นั้นเป็นการละเมิดสิทธิบัตรในตัวเอง โดยไม่ต้องมีการใช้ ซึ่งผู้ทรงสิทธิบัตรสามารถห้ามไม่ให้บุคคลอื่นผลิตผลิตภัณฑ์ได้ตั้งแต่ต้น โดยไม่จำเป็นต้องรอให้มีการนำเอาผลิตภัณฑ์ออกจำหน่ายเสียก่อน<sup>9</sup> เพราะการนำชิ้นงานไป

<sup>8</sup> มาตรา 56 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522.

<sup>9</sup> จักรกฤษณ์ ควรพจน์, กฎหมายสิทธิบัตร แนวความคิดและบทวิเคราะห์, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2556), 291.

สแกนแล้วได้ชิ้นงานใหม่ขึ้นมา วิธีการดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นการผลิตสำหรับความหมายของการผลิตก็คือ การทำขึ้นซึ่งผลิตภัณฑ์ภายใต้สิทธิบัตร ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการทำผลิตภัณฑ์ขึ้นโดยใช้วิธีการผลิตใด<sup>10</sup>

1.2) สิทธิในการใช้ กล่าวคือ การใช้ (Use) เป็นสิทธิเด็ดขาดของผู้ทรงสิทธิบัตรอีก รูปแบบหนึ่ง ซึ่งการใช้ดังกล่าวนี้ไม่ได้หมายความว่าถึงขนาดต้องเป็นการใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ แต่หมายถึงการนำผลิตภัณฑ์ไปใช้ประโยชน์ในทางหนึ่งทางใดอันเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการประดิษฐ์นั้น เช่น การนำเอาเอสโตรเจนที่มีฤทธิ์ไปใช้เพื่อปกป้องโทรศัพท์ เป็นต้น ทั้งนี้ การใช้ที่จะเป็นการละเมิดสิทธิบัตรได้นั้นต้องเป็นการใช้ผลิตภัณฑ์ที่มีการละเมิดสิทธิบัตรอยู่ก่อนแล้วเท่านั้น โดยต้องเป็นการนำผลิตภัณฑ์ไปใช้ประโยชน์แล้วอีกด้วยเพราะฉะนั้นถ้ามีบุคคลอื่นที่ไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิบัตรนำชิ้นงานออกใช้ก็ย่อมเป็นการละเมิดสิทธิบัตรเช่นเดียวกันในเรื่องนี้มีข้อสังเกตว่าการมีไว้เพื่อใช้จะเป็นการละเมิดสิทธิบัตรหรือไม่ ผู้เขียนเห็นว่า การมีไว้เพื่อใช้ก็ถือว่าเป็นการละเมิดแล้ว เพราะว่าดูจากวัตถุประสงค์ของผู้ที่มีไว้เพื่อใช้ว่าจะต้องใช้ชิ้นงานมีการใช้ชิ้นงานนั้นต่อไป แม้ว่ากฎหมายสิทธิบัตรจะไม่ได้กำหนดไว้ แต่ถ้าพิจารณาจากความมุ่งหมายก็ย่อมเป็นการละเมิดเหมือนกับกรณีการใช้เช่นกัน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความเสียหายแก่ผู้ทรงสิทธิบัตร

1.3) สิทธิในการขายผลิตภัณฑ์ กล่าวคือ การขาย (Sale) เรียกได้ว่าเป็นการแทรกแซงสิทธิผูกขาดของผู้ทรงสิทธิบัตรโดยตรงเพราะผู้ทรงสิทธิบัตรมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการแสวงหาประโยชน์เชิงพาณิชย์ ฉะนั้น ไม่ว่าจะเป็นผู้นำชิ้นงานไปสแกนหรือบุคคลอื่นที่ได้มีการนำเอาชิ้นงานนั้นออกขาย โดยไม่ได้รับการยินยอมย่อมเป็นการละเมิดสิทธิบัตรของผู้ทรงสิทธิบัตร

1.4) สิทธิในการมีไว้เพื่อขาย กล่าวคือ การมีไว้เพื่อขาย (Stocking for Sale) เป็นการมีไว้ในครอบครองหรือเก็บรักษาซึ่งผลิตภัณฑ์ตามสิทธิบัตร โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะนำผลิตภัณฑ์นั้นออกขาย ฉะนั้นถ้าผู้สแกนหรือบุคคลอื่นกระทำการดังกล่าวนี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิบัตร ก็ย่อมเป็นการละเมิดสิทธิบัตร

1.5) สิทธิในการเสนอขาย กล่าวคือ การเสนอขาย (Offering for Sale) เป็นการเสนอสินค้าแก่ผู้อื่นเพื่อให้ซื้อสินค้า หรือด้วยวิธีอื่นใดที่เข้าข่ายเป็นการเสนอขายสินค้า การเสนอขายในที่นี้ก็คือการเสนอให้ทำนิติกรรมอย่างหนึ่ง ฉะนั้น วิธีการต้องไปเป็นไปตามหลักในเรื่องนิติกรรม คือต้องมีวัตถุประสงค์อย่างการโอนกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินจึงจะเป็นการละเมิดสิทธิบัตรได้

1.6) สิทธิในการนำเข้าผลิตภัณฑ์ กล่าวคือ การนำเข้าผลิตภัณฑ์ (Importing) เป็นการนำเข้าผลิตภัณฑ์จากต่างประเทศเข้ามาในราชอาณาจักร ซึ่งการนำเข้าผลิตภัณฑ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลิตภัณฑ์เป็นการละเมิดสิทธิบัตรทุกกรณี ไม่ว่าจะการนำเข้านั้นจะได้กระทำโดยวัตถุประสงค์ใดก็ตาม แต่ทั้งนี้ต้องปรากฏว่าผู้นำเข้ามีผลเป็นการรบกวนขัดขวางสิทธิในทางเศรษฐกิจ

<sup>10</sup> เรื่องเดียวกัน.

ของผู้ทรงสิทธิบัตรจึงจะเป็นการละเมิดสิทธิบัตรได้ ฉะนั้น ถ้าผู้สแกนนำชิ้นงานเข้ามาขัดขวางสิทธิ  
ในทางเศรษฐกิจของผู้ทรงยอมเป็นการละเมิดสิทธิบัตร

2) ชิ้นงานที่เกิดจากการสร้างเอง กล่าวคือ เป็นกรณีที่มีการออกแบบชิ้นงานขึ้นจาก  
คอมพิวเตอร์ เสร็จแล้วจึงทำการสร้างลงในเครื่องพิมพ์สามมิติ ซึ่งในกรณีดังกล่าวนี้ หากปรากฏว่า  
ชิ้นงานเกิดจากการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่ออุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรม ก็สามารถขอรับความ  
คุ้มครองในรูปแบบของสิทธิบัตรออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ตามมาตรา 56 เพราะการออกแบบผลิตภัณฑ์  
ถือว่าเป็นการสร้างสรรคอย่างหนึ่ง แต่ทั้งนี้ก็ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขในมาตรา 57 ด้วย

#### 4.1.3 ปัญหาการคุ้มครองและผลกระทบเกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในรูปแบบ ของเครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินั้น มักปรากฏอยู่ในรูปแบบของ  
ชิ้นงาน ซึ่งถ้าหากมีบุคคลใดนำชิ้นงานที่มีเครื่องหมายการค้าอยู่จะเป็นการละเมิดเครื่องหมายการค้า  
หรือไม่ ในเรื่องนี้ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า ในกรณีที่เครื่องพิมพ์สามมิติพิมพ์ชิ้นงานออกมาแล้วเกี่ยวข้องกับ  
เครื่องหมายการค้าอย่างไร แยกพิจารณาได้ออกเป็น 2 กรณีด้วยกัน คือ

**กรณีแรก** เป็นกรณีที่เกี่ยวข้องกับชื่อตราสินค้า กล่าวคือ การพิมพ์โดยการคัดลอกชิ้นงานทั้งหมด  
แล้วมีเครื่องหมายการค้าที่เป็นชื่อตราสินค้าของบุคคลอื่นติดมาด้วย ซึ่ง “ตราสินค้า” ถือได้ว่าเป็น  
เครื่องหมายชนิดหนึ่งที่สามารถนำมาจดทะเบียนเป็นเครื่องหมายการค้าได้ เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็น  
ได้ว่าชิ้นงานที่มีเครื่องหมายการค้าที่มีชื่อตราสินค้าของบุคคลอื่นติดมาด้วย ถือว่าเป็นการละเมิด  
เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น เพราะเนื่องจากเป็นกรณีที่เครื่องหมายการค้าเหมือนกับเครื่องหมาย  
การค้าของผู้อื่นที่ได้จดทะเบียนไว้แล้ว

อย่างไรก็ดีถ้าเกิดมีการดัดแปลงในตัวสัญลักษณ์ของเครื่องหมายการค้าก็เป็นการละเมิด  
เครื่องหมายการค้าเช่นเดียวกัน เพราะจะเข้ากรณีที่เป็นเครื่องหมายการค้าที่คล้ายของบุคคลอื่น ซึ่ง  
ทั้งสองอย่างนี้ถือได้ว่าเป็นการกระทบต่อสิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้า มาตรา 44 อีกทั้งกรณีนี้  
อาจเข้าข่ายเป็นความผิดฐานปลอมหรือเลียนเครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น แล้วแต่กรณี  
เช่นเดียวกัน

**กรณีที่สอง** เป็นกรณีที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างรูปทรงของสินค้า กล่าวคือ การพิมพ์ชิ้นงานออกมาใน  
ลักษณะนี้เป็นกรณีที่มีการพิมพ์โดยมีรูปร่างหรือรูปทรงรวมอยู่ด้วย ซึ่งรูปร่างหรือรูปทรงดังกล่าว  
เหล่านี้ก็สามารถเป็นเครื่องหมายการค้าได้ พิจารณาได้จากคำนิยามคำว่า “เครื่องหมาย”<sup>11</sup>  
หมายความว่า “... รูปร่าง หรือรูปทรงของวัตถุ...” จะเห็นได้ว่า การพิมพ์ชิ้นงานของบุคคลอื่น ถ้าหาก  
ว่าบุคคลนั้นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าเกี่ยวกับรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุเอาไว้ ก็ย่อมเป็นการ

<sup>11</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534.

ละเมิดสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของเครื่องหมายการค้าในอันที่จะใช้เครื่องหมายการค้านั้นสำหรับสินค้าที่ได้จดทะเบียนไว้<sup>12</sup>

อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่เกี่ยวข้องกับรูปร่างหรือรูปทรงนั้น ถ้ามีการนำเอาเครื่องหมายการค้าที่อยู่ในรูปแบบ 2 มิติ มาทำการดัดแปลงเป็นรูปแบบ 3 มิติ ให้เกิดเป็นรูปร่างหรือรูปทรงขึ้นมาและมีการนำออกจำหน่ายนั้น ในกรณีนี้ผู้เขียนเห็นว่าเป็นการละเมิดสิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้าได้ เพราะว่าเป็นสินค้าที่เกิดจากการดัดแปลงจาก 2 มิติ มาเป็น 3 มิติ นั้น เช่น ตรา ชื่อ คำ ข้อความ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสินค้าที่เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงว่าเป็นสินค้าที่มีเจ้าของ ฉะนั้น แม้จะไม่ใช่สินค้าที่เจ้าของเครื่องหมายการค้าได้จดทะเบียนไว้ก็ตาม ก็ย่อมเป็นความผิดฐานละเมิดเครื่องหมายการค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้า โดยให้เจ้าของเครื่องหมายการค้ามีสิทธิฟ้องในฐานะที่เป็นการลวงขายตามมาตรา 46 วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า อีกทั้งในกรณียังเข้าข่ายที่เป็นการปลอมหรือเลียนเครื่องหมายการค้า แล้วแต่กรณี ตามมาตรา 108 หรือมาตรา 109 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 อีกด้วย

## 4.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบข้อเท็จจริงและข้อกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น

### 4.2.1 ประเทศสหรัฐอเมริกา

การให้ความคุ้มครองในเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติภายใต้กฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกา แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้

#### 4.2.1.1 กฎหมายลิขสิทธิ์

ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการให้ความคุ้มครองในเรื่องของลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัด ซึ่งลิขสิทธิ์จะให้ความคุ้มครองแก่งานต้นฉบับผู้สร้างสรรค์เป็นรูปแบบการแสดงผลออกมาที่สามารถจับต้องได้ โดยมีลักษณะของงานที่ให้ความคุ้มครอง<sup>13</sup> ดังนี้

- (1) งานวรรณกรรม
- (2) งานดนตรี รวมไปถึงงานโน้ตเพลงในการเรียบเรียงเสียงประสาน
- (3) งานละคร รวมไปถึงเพลงประกอบละคร
- (4) งานละครใบ้และงานประกอบละคร
- (5) งานภาพวาด ภาพเขียนและงานประติมากรรม
- (6) งานภาพยนตร์และงานโสตทัศนศึกษาอื่น ๆ

<sup>12</sup> มาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534.

<sup>13</sup> The copyright Office, Copyright Basic (Washington D.C: Library of Congress, 1996), 3.



(7) งานสิ่งบันทึกเสียง

(8) งานสถาปัตยกรรม

อย่างไรก็ตามในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติก็เป็นอีกหนึ่งงานที่ได้รับความคุ้มครองในด้านลิขสิทธิ์โดยแจจออกเป็นชิ้นงานจากไฟล์แบบพิมพ์ซึ่งเป็นไฟล์ที่สแกนชิ้นงานต้นแบบหรือไฟล์งานที่ออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานถ้าหากเป็นงานสร้างสรรค์ที่ไม่ใช่งานที่มีลักษณะงานทั่วไปย่อมได้รับความคุ้มครองเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ตามองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายสหรัฐมีอยู่ 3 ประการคือ

(1) เป็นงานที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์เองหรือเริ่มงานมาด้วยตัวของผู้สร้างสรรค์เองโดยไม่ได้มีการลอกเลียนแบบจากบุคคลอื่นโดยจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์อย่างเพียงพอ

(2) จะต้องมีการบันทึกงานลงสื่อที่สามารถนำเสนองานนั้นให้ออกมาปรากฏหรือมีหลักฐานการบันทึกทางกายภาพ เพื่อมีไว้สืบอ้างอิงถึงงานที่ได้ถูกกล่าวอ้าง ซึ่งถ้าหากไม่มีก็จะไม่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายนั่นเอง

(3) การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิด กระบวนการ กรรมวิธี ระบบวิธีการทำงาน แนวคิด หลักการหรือการค้นพบถึงแม้ว่าจะมีการพรรณนาอธิบายงานดังกล่าวก็ตาม จะเห็นได้ว่าไฟล์งานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองหรือไฟล์งานที่ออกแบบโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานโดยไม่ได้ลอกเลียนจากผู้อื่นย่อมได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายสหรัฐอเมริกา งานดังกล่าวรวมไปถึงชิ้นงานที่เกิดจากไฟล์งานต้นฉบับของผู้สร้างสรรค์ด้วย

ส่วนตัวชิ้นงานที่มีการสแกนออกมาจากเครื่องพิมพ์สามมิตินั้นจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ เราจะพิจารณาจากตัวชิ้นงานที่ได้ทำการสแกนออกมาว่าเป็นงานที่เกิดจากความคิดของผู้สร้างสรรค์หรือเป็นการลอกเลียนงานจากผู้อื่น ซึ่งการละเมิดลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาตาม Copyright Act 1976 ซึ่งได้กำหนดการละเมิดไว้ 2 กรณี กล่าวคือ

1) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง

1.1) การทำซ้ำ ไม่ว่าจะในรูปแบบใด การแสดง ทำให้ปรากฏหรือแจกจ่ายต่อสาธารณชน การแพร่ภาพโดยเคเบิลหรือการเผยแพร่ทั้งหมด หรือสาระสำคัญของงานต้นแบบหรืองานที่ดัดแปลงขึ้นมา

1.2) การนำเข้าวัตถุใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือแสวงหากำไร โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์

2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม (Indirect Infringement)

2.1) การทำให้เช่าเพื่อการค้าหรือ เสนอขายเพื่อประโยชน์ในทางการค้า การให้เช่าสำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.2) จำหน่าย ให้เช่าเพื่อการค้า เสนอเพื่อจำหน่ายหรือให้เช่าซึ่งสำนักงานที่  
ละเมิดลิขสิทธิ์

2.3) เผยแพร่สำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.4) ครอบครอง เว้นแต่กรณีที่ใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว งานอันเป็นการละเมิด  
ลิขสิทธิ์

2.5) เผยแพร่ ต่อสาธารณชนซึ่งสำเนาที่ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ในทาง  
การค้า

2.6) นำเข้ามาในประเทศ ซึ่งงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ในราชอาณาจักรเว้นแต่ที่ใช้  
เพื่อประโยชน์ส่วนตัว

2.7) จัดทำ หรือครอบครอง แม่พิมพ์ที่ใช้ทำสำนักงานละเมิดลิขสิทธิ์  
เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสวงหากำไรส่วนตัว

2.8) เผยแพร่ ต่อสาธารณชน

จากการละเมิดที่ได้กำหนดไว้หากตัวชิ้นงานที่ได้สแกนจากเครื่องพิมพ์สามมิติเป็น  
การทำซ้ำ ดัดแปลงไม่ว่าในรูปแบบใด ได้มีการเผยแพร่งานหรือสาระสำคัญของงานต้นแบบหรืองานที่  
ดัดแปลงขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือแสวงหากำไรโดยไม่ได้มีการขออนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของ  
ย่อมถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานนั้น แต่หากชิ้นงานที่เครื่องพิมพ์สามมิติได้ทำการพิมพ์ออกมาเป็น  
ชิ้นงานทั่วไป เช่น ภาชนะ เครื่องประดับ รองเท้า ชิ้นงานเหล่านี้จะไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์  
เนื่องจากจะถือว่าเป็นเพียงชิ้นงานเพื่อใช้สอยเท่านั้นไม่เพียงพอที่จะถือว่าเป็นการสร้างจากการริเริ่ม  
สร้างของตนเองจึงไม่ใช่งานสร้างสรรค์ที่จะได้รับการคุ้มครอง ซึ่งการพิมพ์สามมิติหากชิ้นงานนั้นเป็น  
ผลมาจากการคัดลอกไฟล์งานออกแบบต้นฉบับที่มีลิขสิทธิ์แล้วด้วยชิ้นงานที่ทำการพิมพ์ออกมาก็ถือ  
ว่าเป็นงานอันละเมิดลิขสิทธิ์เช่นกัน

#### 4.2.1.2 กฎหมายสิทธิบัตร

สิทธิบัตรตามกฎหมายสหรัฐอเมริกาจะให้ความคุ้มครองแก่ผู้ใดประดิษฐ์ก่อนมีสิทธิ  
ดีกว่าหรือที่เรียกว่าระบบ “First to Invent” ซึ่งมีความแตกต่างกับประเทศอื่น ๆ ซึ่งกฎหมาย  
สหรัฐอเมริกามองว่าระบบผู้ใดประดิษฐ์ก่อนมีสิทธิก่อนนั้นเป็นธรรมต่อผู้ประดิษฐ์และคิดค้นมากกว่า  
ถึงแม้ว่าในทางปฏิบัตินั้นจะยากที่จะพิจารณาตัดสินว่าใครประดิษฐ์ได้ก่อนกันก็ตาม ซึ่งการประดิษฐ์ที่  
จะได้รับความคุ้มครองนั้นจะต้องมีคุณสมบัติตามที่พระราชบัญญัติสิทธิบัตรสหรัฐอเมริกาซึ่งได้วาง  
หลักเกณฑ์สำหรับการขอรับสิทธิบัตรไว้ ดังนี้

1) ต้องเป็นการประดิษฐ์ที่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้

ลักษณะของการประดิษฐ์ที่ขอรับสิทธิบัตรได้มีการบัญญัติอยู่ในมาตรา 101 แห่ง  
พระราชบัญญัติสหรัฐอเมริกาซึ่งได้กำหนดไว้ดังนี้

- (1) กรรมวิธี (Process)
- (2) เครื่องจักรกล (Machine)
- (3) ผลผลิต (Manufacture)
- (4) ส่วนประกอบของวัตถุ (Composition of Matter)
- (5) การกระทำใด ๆ ซึ่งใหม่และเป็นประโยชน์อันทำให้สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าว

ข้างต้นดีขึ้น (Any New and Useful Improvement Thereof)

กล่าวคือในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติตั้งแต่อุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการพิมพ์เพื่อผลิตชิ้นงานซึ่งเป็นเทคโนโลยีและรวมไปถึงเทคนิคในการพิมพ์นั้นถือเป็นการคุ้มครองสิทธิบัตรในด้านการประดิษฐ์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งรวมไปถึงวัสดุที่ใช้ในการพิมพ์ที่มีคุณสมบัติพิเศษอันเกิดจากการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ อาทิเช่น วัสดุที่ทนทานต่อสภาพความร้อนจัด วัสดุที่มีความยืดหยุ่นคงสภาพสูง เป็นต้น ซึ่งถือเป็นงานที่ได้ความคุ้มครองสิทธิบัตรได้ตามลักษณะของการประดิษฐ์ที่ได้บัญญัติอยู่ในมาตรา 101 แห่งพระราชบัญญัติสหรัฐอเมริกาเช่นกัน

ส่วนการออกแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายสหรัฐอเมริกานั้นจะอยู่ภายใต้ The Patent Act 35 U.S.C.A ซึ่งจะต้องเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีความใหม่ มีความริเริ่มสร้างสรรค์และมีลักษณะที่ประดับตกแต่งสำหรับผลิตภัณฑ์จึงจะได้รับความคุ้มครองถือว่าเป็นการใช้ความคุ้มครองแก่แบบผลิตภัณฑ์แบบเดียวกับประเทศไทย ซึ่งในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินั้นการผลิตชิ้นงานที่สามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์จะต้องมีลักษณะดังนี้

- 1) แบบผลิตภัณฑ์นั้นต้องมีความใหม่ โดยไม่เหมือนกับผลิตภัณฑ์ที่มีมาก่อนแล้ว
- 2) ต้องเป็นองค์ประกอบภายนอกของผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวกับการผลิต ทั้งนี้อาจจะมีลักษณะสามมิติ คือ เป็นโครงร่างสิ่งของ หรืออาจจะมีลักษณะสองมิติ คือเป็นลักษณะตกแต่งพื้นที่ผิวของสิ่งของ หรือรวมเอาลักษณะทั้งสองมิติและสามมิติเอาไว้ด้วยกัน
- 3) แบบผลิตภัณฑ์นั้นต้องมีลักษณะประดับตกแต่ง คือ สามารถดึงดูดต่อสายตาผู้บริโภคได้โดยไม่ต้องถึงขนาดเป็นศิลปกรรม
- 4) แบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวต้องไม่เป็นที่ประจักษ์โดยง่ายแก่สายตาของผู้ที่มีความชำนาญในระดับสามัญ (Non-obvious to a Person of Ordinary Skill in the Art) หมายความว่าหากบุคคลผู้มีความชำนาญในระดับสามัญพิจารณาการออกแบบที่มีมาก่อนแล้วไม่สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นได้อย่างง่ายดาย แบบผลิตภัณฑ์นั้นจะถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ประจักษ์โดยง่าย
- 5) แบบผลิตภัณฑ์ดังกล่าวต้องไม่เกี่ยวกับการทำงาน แบบผลิตภัณฑ์ต้องไม่ถูกออกแบบมาเพื่อวัตถุประสงค์หลักในด้านการทำงานมากกว่าการประดับตกแต่ง ไม่เช่นนั้นแล้วจะไม่ได้ได้รับความคุ้มครองในฐานะแบบผลิตภัณฑ์

ในกรณีชิ้นงานที่ชิ้นงานที่พิมพ์ออกมาจากเครื่องพิมพ์สามมิตินั้นเป็นงานที่เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์เข้าคุณสมบัติตามที่ได้ออกมาข้างต้นนั้นก็สามารถได้รับการคุ้มครองสิทธิบัตรได้ แต่หากการพิมพ์สามมิติชิ้นงานใดที่พิมพ์ออกมามีลักษณะเหมือนหรือคล้ายกับแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งเข้าเงื่อนไขที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตร โดยไม่ได้ขออนุญาตเจ้าของสิทธิบัตรเพื่อพิมพ์งานชิ้นนี้ มิฉะนั้นจะถือเป็นการละเมิดเจ้าของสิทธิบัตรได้

#### 4.2.1.3 กฎหมายเครื่องหมายการค้า

การให้ความคุ้มครองเครื่องหมายการค้าของสหรัฐอเมริกาอันมีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันการลอกขายนสินค้าของผู้รายหนึ่งจากผู้ผลิตหลายอื่น ๆ อยู่ภายใต้ Lanham Act ได้มีการแบ่งการจดทะเบียนไว้ 2 ประเภทดังนี้

##### (1) ระบบทะเบียนหลัก

ซึ่งการมีเครื่องหมายการค้าในระบบทะเบียนหลักต้องมีความสามารถชี้แยกแยะความแตกต่างระหว่างสินค้าที่จดทะเบียนกับสินค้าเดียวกันกับของผู้ผลิตหลายอื่นได้ดังกล่าวคือความมีลักษณะบ่งเฉพาะในตัวเอง (Inherent Distinctive) และจะต้องไม่มีลักษณะต้องห้ามตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 1052 และเครื่องหมายดังกล่าวต้องไม่เหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนไว้แล้วกับสำนักงานทะเบียนสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้าแห่งสหรัฐอเมริกา

##### (2) ระบบทะเบียนรอง

การจดทะเบียนในระบบทะเบียนรองได้แก่เครื่องหมายการค้าจำพวกที่ไม่มีคุณสมบัติที่เพียงพอจะได้รับการจดทะเบียนหลักนั่นเอง เครื่องหมายการค้าที่มีการใช้งานจนเกิดลักษณะบ่งเฉพาะโดยสามารถแยกความต่างระหว่างแหล่งกำเนิดของสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าหนึ่งออกจากเครื่องหมายการค้าเจ้าอื่นได้ ลักษณะเช่นนี้เรียกว่าลักษณะบ่งเฉพาะการใช้ (Acquired Distinctiveness through Use) ซึ่งกฎหมายเครื่องหมายการค้าของสหรัฐอเมริกาคำหนดให้หีบห่อและรูปร่างรูปทรงของสินค้าสามารถทำการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในระบบทะเบียนรองได้ ทั้งนี้สาระสำคัญทั้งหมดของรูปร่างรูปทรงของสินค้าต้องไม่ใช่ส่วนที่ใช้ประโยชน์หรือมีหน้าที่สำคัญในการใช้งาน

จะเห็นได้ว่าการให้ความคุ้มครองเครื่องหมายการค้าครอบคลุมไปถึงเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่เกิดจากการสแกนชิ้นงานต้นแบบหรือไฟล์งานการออกแบบมาเป็นชิ้นงานที่มีรูปร่างรูปทรงสามารถจับต้องได้ก็ย่อมมีสิทธิได้รับความคุ้มครองในเครื่องหมายการค้าชิ้นงานที่ได้มาจะสามารถได้รับความคุ้มครองในระบบทะเบียนหลักหรือระบบทะเบียนรองต้องพิจารณาจากการแบ่งการจดทะเบียนที่ได้กล่าวมาข้างต้นตามกฎหมายเครื่องหมายการค้าแห่งสหรัฐอเมริกา หากชิ้นงานที่ได้ทำงานสแกนจากต้นแบบหรือไฟล์การออกแบบนั้นมีลักษณะเหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมาย

การคำที่ได้มีการรับจดทะเบียนคุ้มครองไว้แล้วย่อมถือเป็นการละเมิดเครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่นที่ได้ทำการจดทะเบียนไว้แล้ว

ส่วนกรณีการพิมพ์สามมิติที่เกี่ยวกับรูปร่างรูปทรงของสินค้านั้นสามารถยื่นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าได้เช่นกัน กล่าวคือในประเทศสหรัฐอเมริกาผู้ที่จะยื่นจดทะเบียนเครื่องหมาย การค้าในรูปร่างรูปทรงของวัตถุจะต้องแสดงให้เห็นว่ารูปร่างรูปทรงของวัตถุดังกล่าวไม่ได้แสดงถึงหน้าที่การใช้งาน (Nonfunctional) และนอกจากนี้รูปร่างรูปทรงดังกล่าวจะต้องทำหน้าที่ของเครื่องหมายการค้าได้คือจะต้องแยกความแตกต่างระหว่างสินค้าภายใต้เครื่องหมายการค้าหนึ่งออกจากสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าอื่นได้ ซึ่งในแนวทางการพิจารณาในเรื่องของรูปร่างรูปทรงนั้นจะต้องพิจารณาจากปัญหาข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นและบรรทัดฐานของคำพิพากษาของศาลเป็นหลักในวัตถุดังกล่าว หากมีการพิมพ์ขึ้นงานออกมาเป็นวัตถุที่มีรูปร่างรูปทรงลักษณะดังกล่าว เช่นเดียวกับเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงที่ได้รับความคุ้มครองจนทำให้เกิดความสับสนหลงผิดในหมู่ผู้บริโภคจะเข้าข่ายการลวงขายสินค้า ซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาเรียกการลวงขายว่า Palming Off ซึ่งการกระทำนี้จะต้องไม่กระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ไม่ได้จดทะเบียนในอันที่จะฟ้องคดีบุคคลอื่นซึ่งเอาสินค้าของตนไปลวงขายว่าเป็นสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้า นั่นเอง

#### 4.2.2 ประเทศญี่ปุ่น

การให้ความคุ้มครองในเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติภายใต้กฎหมายของประเทศญี่ปุ่น แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้

##### 4.2.2.1 กฎหมายลิขสิทธิ์

ในประเทศญี่ปุ่นให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สอดคล้องกับมาตรฐานสากลของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยอยู่ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2513 โดยให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการเสนอหรือทำให้งานปรากฏต่อสาธารณชน สิทธิในการทำซ้ำ แสดง เผยแพร่ต่อสาธารณชน การอ้างอิง จำหน่าย โอนกรรมสิทธิ์ในงาน การให้ยืม การแปล การดัดแปลง การใช้ประโยชน์ในงานประเภท Derivative Works ซึ่งงานที่ได้รับความคุ้มครองของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นมี ดังต่อไปนี้

“งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม งานสถาปัตยกรรม งานสิ่งบันทึกเสียง งานภาพถ่าย งานภาพยนตร์ งานแพร่เสียงแพร่ภาพโปรแกรมคอมพิวเตอร์ งานประเภท Derivative Works ซึ่งไม่รวมไปถึงงานแปล หรือ งานที่ได้รับการจัดเตรียมขึ้นใหม่ หรืองานที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบงานเดิม หรืองานดัดแปลง และงานรวบรวม (Compilation Works)”

อย่างไรก็ตามชิ้นงานในการพิมพ์สามมิติที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองหรือไฟล์งานที่ออกแบบโดยการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานย่อมได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์อันให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์แห่งประเทศญี่ปุ่น อย่างไรก็ตามชิ้นงานที่เกิดจากการสแกนไฟล์ต้นแบบหรือไฟล์งานในงานพิมพ์สามมิติได้มีการทำซ้ำ ดัดแปลงในงานอันได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่มีอยู่แล้วไม่ว่าจะในรูปแบบใดเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือแสวงหากำไรย่อมถือว่าการกระทำอันละเมิดลิขสิทธิ์

#### 4.2.2.2 กฎหมายสิทธิบัตร

ประเทศญี่ปุ่นนับได้ว่าเป็นประเทศที่มีการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมเป็นอย่างมาก ทำให้กฎหมายสิทธิบัตรของญี่ปุ่นนับได้ว่าเป็นระบบสิทธิบัตรที่มีประสิทธิภาพที่ดีที่สุดอีกประเทศหนึ่งเช่นกัน ซึ่งญี่ปุ่นใช้หลักการให้ความคุ้มครองแก่ผู้ประดิษฐ์โดยใช้ระบบ First to file System ซึ่งให้ความคุ้มครองแก่ผู้ประดิษฐ์ที่ได้ยื่นคำขอรับสิทธิบัตรเป็นรายแรกเช่นเดียวกับประเทศไทย พระราชบัญญัติญี่ปุ่นฉบับนี้ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “การประดิษฐ์ หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นหรือคิดทำขึ้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าอย่างสูงโดยใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ” โดยพิจารณาจากการประดิษฐ์ที่จะได้รับความคุ้มครองจะต้องมีคุณสมบัติครบองค์ประกอบทั้ง 3 ประการ ตามที่ได้บัญญัติไว้ในมาตรา 29 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตรญี่ปุ่น ดังต่อไปนี้

- 1) ต้องเป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่
- 2) ต้องเป็นการประดิษฐ์ที่มีขั้นตอนการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น
- 3) ต้องเป็นการประดิษฐ์ที่สามารถนำมาใช้ในอุตสาหกรรมได้

อย่างไรก็ดีในการประดิษฐ์ที่เกิดจากการพิมพ์สามมิติที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการคิดค้นหรือทำเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าสูงและสามารถปรับใช้ในอุตสาหกรรมได้นั้นย่อมจะถือว่าเข้าเงื่อนไขในการได้รับความคุ้มครองการประดิษฐ์ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งลักษณะชิ้นงานที่เกิดจากการพิมพ์สามมิติแบ่งออกเป็นงานต้นแบบและไฟล์งานต้นฉบับ ทั้งสองอย่างนี้หากชิ้นงานที่สแกนชิ้นงานต้นฉบับออกมาเหมือนกับการประดิษฐ์ที่ได้ยื่นจดทะเบียนมาก่อนหน้านี้จะถือว่าการละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ และหากชิ้นงานจากไฟล์ต้นฉบับเป็นการประดิษฐ์ใหม่ที่เข้าองค์ประกอบทั้ง 3 ประการที่ได้กล่าวมาข้างต้นก็ถือว่าได้รับการคุ้มครองในสิทธิบัตรการประดิษฐ์ตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตรญี่ปุ่นนั่นเอง

ในส่วนของการออกแบบผลิตภัณฑ์ของประเทศญี่ปุ่นใช้กฎหมาย Law No 220 ได้นิยามไว้ว่า “แบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง รูปทรง ลวดลาย หรือสี หรือการประกอบเข้ากันของสิ่งเหล่านี้ในสิ่งของ ซึ่งก่อให้เกิดความประทับใจในสุนทรียภาพสามารถมองเห็นได้ด้วยตา” เป็นการให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงซึ่งลักษณะของแบบผลิตภัณฑ์ที่จะได้รับความคุ้มครองมีดังนี้

- 1) ต้องประกอบด้วยรูปร่างรูปทรง ลวดลาย หรือสี หรือการประกอบเข้ากันของสิ่งเหล่านี้ในสิ่งของ
  - 2) สามารถปรากฏต่อสายตาในลักษณะของสิ่งของไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนหมายความว่า จะต้องเป็นแบบผลิตภัณฑ์ต้องสามารถทำให้ปรากฏเป็นรูปร่างขึ้นในลักษณะของสิ่งของ
  - 3) เป็นสิ่งซึ่งสามารถทำให้เกิดความประทับใจด้านสุนทรียภาพซึ่งสามารถสัมผัสได้ด้วยตา
  - 4) ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมได้
- ดังนั้นชิ้นงานที่เกิดจากการพิมพ์สามมิติที่ประกอบด้วยรูปร่างรูปทรง ลวดลายหรือสีของชิ้นงานย่อมได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายได้รวมไปถึงแบบผลิตภัณฑ์ที่ปรากฏเป็นรูปร่างขึ้นในลักษณะของสิ่งของกล่าวคือต้องสามารถปรากฏต่อสายตาได้ หากสิ่งของดังกล่าวไม่สามารถปรากฏต่อสายตาได้ อาทิเช่น หมอก ควัน เบลวไฟ ฯลฯ เช่นนี้ไม่นับว่าเป็นสิ่งของตามกฎหมายการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งถ้าหากชิ้นงานพิมพ์สามมิติเป็นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ซึ่งเกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์และเข้าตามลักษณะที่ได้กล่าวมาข้างต้นชิ้นงานการพิมพ์สามมิตินี้ย่อมได้รับความคุ้มครองในสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่ถ้าหากชิ้นงานการพิมพ์ออกมามีการออกแบบเหมือนแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการคุ้มครองแล้วก่อนหน้านี้ถือว่าชิ้นงานการพิมพ์ย่อมเป็นการละเมิดสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์

#### 4.2.2.3 เครื่องหมายการค้า

การพัฒนาด้านกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นเป็นระยะเวลายาวนานและครอบคลุมทั้งในเรื่องเครื่องหมายบริการและการให้ความคุ้มครองแก่รูปร่างรูปทรงของวัตถุให้สามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าได้ ซึ่งการแก้กฎหมายเพิ่มเติมของญี่ปุ่นนั้นเพื่อให้สอดคล้องกับการเป็นสมาชิกของ Madrid Protocol นั้นเอง โดยให้คำจำกัดความของเครื่องหมายการค้า หมายถึง “ตัวหนังสือ ตัวเลข สัญลักษณ์ หรือ รูปร่างรูปทรงสามมิติ หรือสิ่งประกอบของสิ่งทั้งหลายดังกล่าวทั้งมีสีและไม่มีสี” ตามมาตรา 2 ของกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่น จะเห็นได้ว่ากฎหมายของประเทศญี่ปุ่นได้ให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติด้วย ซึ่งในลักษณะการพิมพ์สามมิติตัวชิ้นงานที่เกิดจากการสแกนจากชิ้นงานต้นแบบหรือไฟล์งานต้นฉบับมีรูปร่างสามมิตีย่อมได้รับความคุ้มครองในเครื่องหมายการค้าหากชิ้นงานพิมพ์มีลักษณะดังต่อไปนี้

- (1) ต้องเป็นเครื่องหมายการค้าที่มีลักษณะเฉพาะ
- (2) ต้องเป็นเครื่องหมายการค้าที่ไม่เหมือนหรือคล้ายกันกับเครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น
- (3) ต้องเป็นเครื่องหมายการค้าที่ไม่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมาย

อย่างไรก็ดีหากชิ้นงานพิมพ์มีคุณสมบัติตามที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะได้รับความคุ้มครองและสามารถยื่นจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าซึ่งประกอบด้วยรูปร่างรูปทรงสามมิติได้นั้น จะต้องแสดงภาพของรูปร่างรูปทรงสามมิติที่ต้องการได้รับความคุ้มครองอย่างชัดเจนจึงจะได้รับความคุ้มครองไม่เช่นนั้นแล้วจะไม่สามารถยื่นขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติ

ในกรณีดังกล่าวชิ้นงานการพิมพ์สามมิติผู้ยื่นคำขอจดทะเบียนจะต้องระบุไว้ในคำขอว่าเป็นเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติมิเช่นนั้นจะถือว่าชิ้นงานได้รับความคุ้มครองในฐานะเครื่องหมายการค้าในลักษณะธรรมดา

ดังนั้นชิ้นงานจากการพิมพ์ไม่ว่าจะเป็นการสแกนจากชิ้นงานต้นแบบหรือไฟล์งานต้นฉบับที่มีลักษณะอันสามารถจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าในลักษณะธรรมดาหรือเครื่องหมายการค้าในรูปร่างรูปทรงสามมิติได้ซึ่งในกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศไทยได้บัญญัติไว้อย่างชัดเจนย่อมได้รับความคุ้มครอง แต่หากชิ้นงานนี้มีลักษณะเหมือนหรือคล้ายเครื่องหมายการค้าของบุคคลที่ได้มีการยื่นขอจดทะเบียนไปแล้วย่อมถือเป็นการละเมิดเครื่องหมายการค้าตามกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศไทยที่ได้กล่าวไว้

#### 4.3 วิเคราะห์ผลกระทบและแนวทางการแก้ไขปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

ผลกระทบที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติได้เข้ามามีบทบาททางด้านสังคมกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ในการอำนวยความสะดวก ไม่ว่าจะเป็นวงการอาหาร, วงการตำรวจ, วงการแพทย์, ทันตกรรม และวงการอุตสาหกรรมอื่น ๆ เป็นต้น ซึ่งเทคโนโลยีดังกล่าวนี้ก็อาจเป็นการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นด้วยไปในตัว เนื่องจาก การพิมพ์ของเครื่องพิมพ์สามมิตินี้ จะมีลักษณะที่เป็นการคัดลอกงานของผู้อื่นแล้วพิมพ์ออกมาจนเกิดเป็นชิ้นงานใหม่ขึ้น ทำให้สามารถกระทบต่อสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาได้ ดังนี้

##### 4.3.1 ผลกระทบด้านลิขสิทธิ์

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อเรื่องสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ อันเนื่องมาจาก “ชิ้นงาน” ที่เกิดจากเครื่องพิมพ์สามมิติ เป็นการคัดลอกไฟล์งานที่ทำได้โดยง่ายและถือว่าการทำซ้ำอย่างหนึ่ง ซึ่งกระทบกระเทือนแต่สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ (Exclusive Rights) โดยที่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้กำหนดเอาไว้ว่า “การทำซ้ำเป็นการกระทำไม่ว่าในรูปแบบใด การแสดง ทำให้ปรากฏหรือแจกจ่ายต่อสาธารณชน การแพร่ภาพโดยเคเบิลหรือการเผยแพร่ทางทั้งหมด หรือสาระสำคัญของงานต้นแบบหรืองานที่ดัดแปลงขึ้นมา” อันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงและในขณะเดียวกันกฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นก็ได้กำหนดลักษณะการทำซ้ำไว้เช่นเดียวกับสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้การทำซ้ำชิ้นงานที่ไม่ได้รับอนุญาตจาก



เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมเป็นการละเมิดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ ส่วนกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยนั้น ก็ได้กำหนดถึงการกระทำที่เป็นการทำซ้ำย่อมเป็นการละเมิดต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 27 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติยังก่อให้เกิดการละเมิดอีกอย่างหนึ่ง คือ “ไฟล์งาน” ที่เกิดจากการสแกนชิ้นงานต้นฉบับ ถึงแม้ว่าเจ้าของชิ้นงานจะไม่ได้เป็นเจ้าของไฟล์งานดังกล่าวนี้ เนื่องจากงานอันมีลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องเป็นสร้างสรรค์มาจากไฟล์งานเสมอไป เช่น งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม เป็นต้น เพราะฉะนั้นผู้สแกนชิ้นงานจึงเป็นเจ้าของไฟล์งาน ทั้งนี้จะมีลิขสิทธิ์หรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าไฟล์งานนั้นเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองหรือไม่ แต่ถึงอย่างไรในกรณีนี้ ถือว่าเป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์ขึ้นรองของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ด้วยเหตุที่ว่าผู้สแกนย่อมรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานใดกระทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น จึงเป็นการกระทำในลักษณะที่เป็นการรบกวนสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่นเดียวกับกรณีละเมิดลิขสิทธิ์โดยทั่วไปนั่นเอง

ทั้งนี้ทั้งนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์ทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่นก็ไม่ได้กำหนดว่างานทุกชนิดที่ทำแล้วไม่ได้รับอนุญาตจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทุกกรณี แต่ได้กำหนดข้อยกเว้นลิขสิทธิ์เอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อส่วนตัว เพื่อการศึกษา และไม่ได้ทำไปเพื่อแสวงหากำไร เป็นต้น ส่วนสำหรับประเทศไทยนั้น ปรากฏอยู่ในมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่ต้องอยู่ในเงื่อนไขที่สำคัญว่า “ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรก็ไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อเจ้าของลิขสิทธิ์”

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติก่อให้เกิดการทำซ้ำในกรณีของชิ้นงาน อันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงต่อเจ้าของลิขสิทธิ์และยังเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ขึ้นรองสำหรับกรณีไฟล์งาน เพราะว่าเป็นเจ้าของไฟล์งานที่เกิดจากการสแกนชิ้นงานต้นฉบับ ย่อมต้องรู้หรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานนั้นได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

#### 4.3.2 ผลกระทบทางด้านสิทธิบัตร

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตีย่อมเป็นการกระทบต่อสิทธิบัตรในด้าน “การออกแบบผลิตภัณฑ์” ของผู้ทรงสิทธิบัตร เพราะเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินี้สามารถคัดลอกงานได้ออกมาเหมือนงานต้นฉบับ โดยสิ่งที่สามารถคัดลอกได้ง่าย คือ “ชิ้นงาน” ซึ่งการคัดลอกชิ้นงานจะถือว่าเป็นการละเมิดต่อผู้ทรงสิทธิหรือไม่ แยกพิจารณาได้ ดังนี้

การออกแบบผลิตภัณฑ์กฎหมายสิทธิบัตรของประเทศญี่ปุ่น (The Design Law) มาตรา 2 (1) กำหนดว่า “แบบผลิตภัณฑ์” หมายถึง รูปทรง (Shape) ลวดลาย (Pattern) หรือสี (Colors) หรือการรวมกันของสิ่งเหล่านี้ ในสิ่งของซึ่งก่อให้เกิดความประทับใจทางสุนทรียภาพโดยจักุสัมผัส และ

ในกฎหมายสิทธิบัตรของประเทศสหรัฐอเมริกา (The Patent Act) มาตรา 171 กำหนดว่า บุคคลใดที่ประดิษฐ์แบบผลิตภัณฑ์ใด ๆ ซึ่งมีความใหม่ (New) สร้างสรรค์ขึ้นด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง (Original) และมีลักษณะประดับตกแต่ง (Ornamental) สำหรับสิ่งของเกี่ยวกับการผลิต อาจได้รับสิทธิบัตรดังกล่าวนั้นภายใต้เงื่อนไขและข้อกำหนดนี้

ส่วนประเทศไทยไม่ได้กำหนดความหมายของคำว่า “การออกแบบผลิตภัณฑ์” แต่พิจารณาความหมายจากคำนิยามคำว่า “แบบผลิตภัณฑ์” ซึ่งตามมาตรา 3 วรรค 4 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 หมายความว่า “รูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือองค์ประกอบของลวดลายหรือสีของผลิตภัณฑ์อันมีลักษณะพิเศษสำหรับผลิตภัณฑ์ซึ่งสามารถใช้เป็นแบบสำหรับผลิตอุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรมได้ จึงอาจกล่าวโดยสรุปว่าสิ่งที่สามารถเป็นผลิตภัณฑ์ได้จะต้องมีลักษณะ คือ 1) เป็นแนวความคิดสร้างสรรค์ 2) เป็นลักษณะภายนอกหรือส่วนที่เป็นองค์ประกอบภายนอก 3) เป็นลักษณะภายนอกที่เกี่ยวกับการทำให้ผลิตภัณฑ์สวยงาม 4) เป็นสิ่งที่สามารถนำมาปรับใช้กับผลิตภัณฑ์ได้โดยไม่เป็นองค์ประกอบการใช้งาน

จากกรณีปัญหาการออกแบบเหมือนชิ้นงานต้นฉบับแล้วสร้างเป็นชิ้นงานอีกชิ้นหนึ่ง ทำให้เกิดผลกระทบที่เป็นการละเมิดสิทธิบัตร เนื่องจากการออกแบบเหมือนชิ้นงานจากต้นฉบับไปเป็นอีกชิ้นงานหนึ่ง ผู้ทำการออกแบบชิ้นงานไม่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้ เพราะสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ แต่เนื่องจากกรณีนี้เป็นชิ้นงานที่มีชิ้นงานต้นฉบับอยู่แล้ว ทั้งนี้ การกระทำเช่นนี้ย่อมเป็นการละเมิดต่อสิทธิแต่ผู้เดียวของผู้ทรงสิทธิบัตรตามมาตรา 63 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ด้วยเหตุที่เป็นการกระทบสิทธิในการใช้ หรือขาย หรือมีไว้ขาย หรือเสนอขาย หรือนำเข้ามาในราชอาณาจักร เว้นแต่การใช้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาหรือวิจัย

#### 4.3.3 ผลกระทบทางด้านเครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ในการแยกแยะความแตกต่างของสินค้า ซึ่งเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติก่อให้เกิดปัญหาจากการคัดลอกชิ้นงานในสิ่งที่เป็นเครื่องหมายการค้าหรือเกิดปัญหาการดัดแปลงชิ้นงาน โดยชิ้นงานดังกล่าวสามารถแยกออกเป็น 2 กรณี ดังนี้

**กรณีที่หนึ่ง** ชิ้นงานต้นฉบับ กล่าวคือ เป็นกรณีที่มีคัดลอกชิ้นงานต้นฉบับโดยการดัดแปลงชิ้นงานจากต้นฉบับ สิ่งที่จะเป็นการละเมิดเครื่องหมายการค้าในที่นี้ คือ “รูปร่าง หรือรูปทรง” ซึ่งตามกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นมีกำหนดไว้ในมาตรา 2 ของกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่นว่า “ตัวหนังสือ ตัวเลข สัญลักษณ์ หรือ รูปร่างรูปทรงสามมิติ หรือสิ่งประกอบของสิ่งทั้งหลายดังกล่าวทั้งที่มีสีและไม่มีสี” ในขณะที่กฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศสหรัฐอเมริกาได้บัญญัติรับรองเรื่อง รูปร่าง หรือรูปทรง แต่ต้องไม่ใช่เป็นรายละเอียดของวัตถุที่ได้ปรากฏอยู่ในรายละเอียดการประดิษฐ์ สำหรับประเทศไทยกฎหมายให้ความคุ้มครองรูปร่าง หรือรูปทรงในลักษณะเดียวกับกับประเทศญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกา

อย่างไรก็ตาม จะเป็นการละเมิดเครื่องหมายการค้าได้ก็ต่อเมื่อชิ้นงานมีลักษณะที่มีรูปร่าง รูปทรง เหมือนกับที่ได้มีการจดทะเบียนไว้ ย่อมเป็นการกระทำละเมิดเครื่องหมายการค้า ตามมาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 ซึ่งเป็นสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของเครื่องหมายการค้าในการใช้เครื่องหมายนั้น และยังอาจถือว่าเป็นการปลอมเครื่องหมายการค้า ตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 มาตรา 108 ด้วยเหตุที่ว่าชิ้นงานที่เกิดจากการคัดลอกไม่ใช่เป็นสินค้าของผู้เป็นเจ้าของเครื่องหมายการค้า แต่เกิดจากการปลอมขึ้นมาใหม่ทั้งหมด นั้นเองเพราะฉะนั้น เครื่องพิมพ์สามมิติที่ผลิตงานชิ้นงานออกมา ถ้าปรากฏว่ามีการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าเกี่ยวกับรูปร่าง หรือรูปทรงเอาไว้ ก็ย่อมเป็นการละเมิดเครื่องหมายการค้าของผู้ทรง

**กรณีที่สอง** การดัดแปลงชิ้นงานต้นฉบับ กล่าวคือ เป็นกรณีที่มีการคัดลอกและทำการดัดแปลงชิ้นงานที่มีลักษณะคล้ายกับชิ้นงานต้นฉบับ ซึ่งการดัดแปลงถือว่าการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่ อย่างหนึ่ง อันเป็นการกระทำที่กระทบต่อสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของเครื่องหมายการค้า และยังเป็น การกระทำที่เลียนเครื่องหมายการค้าตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 มาตรา 109 เพราะเป็นการดัดแปลงที่คล้ายกับชิ้นงานต้นฉบับของเจ้าของเครื่องหมายการค้า

#### 4.3.4 ผลกระทบและความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ

การทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ ถือได้ว่าเป็นการกระทำที่ละเมิดต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งใน เรื่องนี้ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการทำซ้ำในงานที่เกิดจากเครื่องพิมพ์สามมิติ ดังนี้

กรณีสร้างงาน ในกรณีที่เป็นการทำซ้ำงานของผู้อื่นแบ่งออกได้เป็น 2 ประการ คือ

ประการแรก คือ เป็นกรณีของไฟล์งาน ซึ่งการสร้างไฟล์งานที่เกิดขึ้นจากการทำซ้ำ ถ้าไม่ได้ รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของไฟล์งาน ถือว่าเป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์ในไฟล์งาน ซึ่งรวมไปถึง การดัดแปลงไฟล์งานด้วย

ประการที่สอง คือ เป็นกรณีของชิ้นงานซึ่งการสร้างชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากการทำซ้ำ เป็นการ กระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้เป็นเจ้าของถ้าไม่ได้รับอนุญาต แต่อย่างไรก็ตามถ้าเป็นการสร้างงานที่ เกิดขึ้นจากการดัดแปลงชิ้นงานจะถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ ซึ่งในเรื่องดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยเห็น ว่า ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย การดัดแปลงถือเป็นการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่ ซึ่ง ตามมาตรา 11 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้ถือว่าการดัดแปลงเป็นของผู้ทำการดัดแปลง แต่ทั้งนี้ต้องได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของเดิมก่อนเท่านั้น ส่วนในกรณีเผยแพร่ หรือเสนองานต่อ สาธารณะ ในงานทำซ้ำของเครื่องพิมพ์สามมิติ ซึ่งการเผยแพร่ หรือนำเสนองานต่อสาธารณะเป็นสิทธิ เด็ดขาดอย่างหนึ่งของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ฉะนั้นถ้าบุคคลใดบุคคลหนึ่งกระทำการดังกล่าวนี้ไม่ว่าจะ เป็นไฟล์งานหรือชิ้นงานโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ย่อมเป็นการกระทำที่ละเมิด ลิขสิทธิ์

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินี้ก่อให้เกิดผลกระทบทางกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาว่าบุคคลใดจะต้องเป็นผู้รับผิดชอบ ซึ่งผู้วิจัยแยกการพิจารณาได้ ดังนี้

1) เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติ กล่าวคือ เจ้าของเครื่องพิมพ์จะมีความผิดในกรณีละเมิดแยกออกเป็น 3 ประการ คือ

ประการแรก กล่าวคือ ในกรณีของกฎหมายลิขสิทธิ์ ผู้เป็นเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติจะมีความผิดก็ต่อเมื่อได้มีการผลิตชิ้นงานโดยการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นหรือดัดแปลงชิ้นงานของผู้อื่น โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของ

อย่างไรก็ตาม ถ้าเป็นกรณีที่เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติได้ผลิตชิ้นงานขึ้นจากไฟล์งานหรือการสแกนชิ้นงานของผู้อื่นที่นำมาให้ผลิต ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เพราะแม้การผลิตจะเป็นคัดลอกที่ถือว่าเป็นการทำซ้ำอย่างหนึ่ง แต่ตามมาตรา 30 กรณีของไฟล์งาน หรือตามมาตรา 27 กรณีของชิ้นงานต้องเป็นการกระทำโดยมีเจตนา กล่าวคือ เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติต้องรู้อยู่แล้วว่างานนั้นเป็นงานที่ทำขึ้นเพื่อละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

ทั้งนี้ กรณีดังกล่าวจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 31 หรือไม่ ในเรื่องนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการที่จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 31 ก็ต่อเมื่อเจ้าของเครื่องพิมพ์ได้รู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้อย่างใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่โดยเฉพาะเป็นการกระทำตามที่มาตรานี้กำหนด ซึ่งเมื่อพิจารณาจากถ้อยคำในมาตรา 31 แล้ว พบว่าไม่ได้มีการบัญญัติให้หมายความรวมถึงการผลิตรายด้วย เพราะฉะนั้นการที่มีผู้อื่นมาจ้างให้ผลิตจึงไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 31

ประการที่สอง ในกรณีของกฎหมายสิทธิบัตรถ้ามีการผลิตชิ้นงานใหม่ออกมาโดยเกิดจากชิ้นงานที่เป็นสิทธิบัตรการประดิษฐ์ของผู้อื่นจะถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์หรือไม่ ต้องพิจารณาว่าถ้าผู้เป็นเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติ ได้ซื้อสิทธิบัตรของผู้อื่นมาและทำการผลิตสิทธิบัตรนั้นขึ้นด้วยตนเอง ย่อมไม่ถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ ตามมาตรา 36 วรรคแรก แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 เนื่องจากสิทธิของผู้ทรงสิทธิบัตรได้ระงับไปแล้ว นับตั้งแต่ที่มีการขายสิทธิบัตรนั้น ตามมาตรา 36 วรรคสอง (7) ด้วยเหตุนี้ การผลิตของเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติจึงไม่ได้ละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ของผู้ทรงสิทธิบัตร

ส่วนถ้าเป็นกรณีที่ผู้อื่นมาจ้างให้เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติ ทำการผลิตสิทธิบัตรการประดิษฐ์ที่มีเจ้าของอยู่ ซึ่งผู้เป็นเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติโดยไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิที่จะต้องมีการทำเป็นหนังสือและจดทะเบียนต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ กรณีดังกล่าวนี้ถ้ามีการผลิตออกมาจะเป็นการละเมิดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ด้วยเหตุที่ว่าการผลิตนั้นเป็นสิทธิเด็ดขาดของผู้ทรงสิทธิบัตรที่จะผลิตผลิตภัณฑ์นั้น อีกทั้งกรณีก็ไม่เป็นไปตามข้อยกเว้นของมาตรา 36 วรรคสอง เพราะไม่ได้มีการกระทำการรับจ้างเอาไว้ด้วย

อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่เป็นสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ กล่าวคือ สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ มาตรา 63 ได้กำหนดว่า ผู้ทรงสิทธิบัตรเท่านั้นที่มีสิทธิใช้แบบผลิตภัณฑ์กับผลิตภัณฑ์ตามสิทธิบัตร หรือขาย หรือมีไว้เพื่อขาย หรือเสนอขาย หรือนำเข้ามาในราชอาณาจักรจะเห็นได้ว่าตามมาตรานี้ไม่ได้กล่าวถึงสิทธิในการผลิตเหมือนกับสิทธิบัตรการประดิษฐ์เอาไว้เพราะฉะนั้นถ้าเจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติ ผลิตโดยไม่ได้มีการใช้ หรือขาย หรือมีไว้เพื่อขาย หรือเสนอขาย ย่อมไม่เป็นการละเมิดสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์

ประการที่สาม ในกฎหมายเครื่องหมายการค้า เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติที่ผลิตขึ้นงานที่เหมือนกับชิ้นงานที่เหมือนกับบุคคลอื่น ซึ่งในกรณีนี้หมายถึง “รูปทรง” ของวัตถุ ถ้าปรากฏว่าเจ้าของเครื่องหมายการค้าได้จดทะเบียนเครื่องหมายการค้าที่เป็นรูปทรงเอาไว้ การที่เจ้าของเครื่องพิมพ์สามมิติ ทำการผลิตและมีการใช้เครื่องหมายการค้าที่เหมือนกับของบุคคลอื่นที่จดทะเบียนไว้ ย่อมเป็นการละเมิดสิทธิแต่ผู้เดียวในการใช้ของเจ้าของเครื่องหมายการค้า ตามมาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534

2) ผู้ผลิต หรือผู้จำหน่าย ถ้าเป็นในกรณีของกฎหมายลิขสิทธิ์ผู้ผลิตชิ้นงานเปรียบเสมือนผู้ทำซ้ำ เนื่องจากชิ้นงานที่ได้จากเครื่องพิมพ์สามมิติมักเกิดขึ้นจากการคัดลอก ซึ่งถ้าไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ผู้ผลิตย่อมละเมิดลิขสิทธิ์ ส่วนผู้จำหน่ายก็ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน เพราะการจำหน่ายถือได้ว่าเป็นการเผยแพร่รูปแบบหนึ่งอันเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์

ในส่วนของกฎหมายสิทธิบัตร จากที่กล่าวมาแล้วว่า ถ้าผู้ผลิตกับผู้เป็นเจ้าของเครื่องพิมพ์เป็นคนเดียวกัน ในกรณีที่มีการผลิตสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ผลิตย่อมไม่ละเมิดสิทธิบัตรต่อผู้ทรงสิทธิบัตร ส่วนผู้จำหน่าย ย่อมเป็นการละเมิดสิทธิแต่ผู้เดียวในสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ในส่วนของกฎหมายเครื่องหมายการค้า ผู้ผลิต หรือผู้จำหน่าย จะละเมิดเครื่องหมายการค้าก็ต่อเมื่อมีการใช้เครื่องหมายการค้าขึ้นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเครื่องหมายการค้า

3) ผู้บริโภค ในกรณีของกฎหมายลิขสิทธิ์จะละเมิดลิขสิทธิ์ก็ต่อเมื่อผู้บริโภครู้อยู่แล้วหรืออันควรรู้ ตามมาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ว่าการกระทำของตนละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม

ในกรณีของกฎหมายสิทธิบัตร ผู้บริโภคไม่ถือได้ว่าเป็นการละเมิดสิทธิบัตรเพราะชิ้นงานที่เป็นต้นแบบสิทธิในสิทธิบัตรย่อมระงับไปตามหลักในเรื่องของการระงับสิ้นสิทธิในสิทธิบัตร ทำให้ผู้บริโภคที่ซื้อชิ้นงานมาไม่มีความผิดและกรณีของเครื่องหมายการค้าผู้บริโภคจะถือได้ว่าเป็นการละเมิดก็ต่อเมื่อมีการใช้เครื่องหมายการค้าที่เจ้าของได้จดทะเบียนไว้

## บทที่ 5

### บทสรุป และข้อเสนอแนะ

#### 5.1 บทสรุป

จากการศึกษาเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่มีการพัฒนากันอย่างต่อเนื่องทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศได้มีการนำเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติเข้ามาประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรมในหลายรูปแบบ ทำให้เทคโนโลยีการพิมพ์นี้เข้ามามีความใหม่ในการริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานและมีผลงานที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีนี้มากมายหลายด้าน การพิมพ์สามมิตินั้นเข้ามาช่วยในเรื่องของการออกแบบและการผลิตในหลายด้านลดปัญหาการทำชิ้นงานต้นแบบทำให้การออกมามีความหลากหลายและไม่จำกัดตัวชิ้นงานเพราะไม่ต้องอาศัยแม่พิมพ์ สามารถย่นระยะเวลาของการออกแบบลดต้นทุนและผลิตชิ้นงานตามความต้องการของลูกค้าได้มากขึ้น ปัจจุบันเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตียังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความต้องการทั้งกลุ่มผู้ผลิตและกลุ่มผู้บริโภคที่ทำให้บุคคลทั่วไปเข้าถึงเทคโนโลยีนี้การพิมพ์สามมิติมากขึ้น จากเครื่องพิมพ์สามมิติขนาดใหญ่ที่ใช้ได้แต่เฉพาะกลุ่มจำพวกอุตสาหกรรมโรงงาน จนมาถึงเครื่องพิมพ์สามมิติขนาดเล็กกะทัดรัดในรูปแบบที่สามารถใช้ได้ในระดับครัวเรือนเหมาะกับการสร้างสรรค์งานสามมิติได้ด้วยตนเองหรือ DIY อีกด้วย

อย่างไรก็ดีชิ้นงานที่เกิดจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิตินั้นจะได้รับความคุ้มครองทางทรัพย์สินทางปัญญาอย่างน้อยเพียงใด จึงเกิดเป็นประเด็นปัญหาว่าการใช้เทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิตินั้นจะมีกระทบต่อเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมจากการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาหรือไม่ เราจะพิจารณาจากหลักกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทยและเปรียบเทียบกับหลักกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศ ได้ดังนี้

#### 1) กฎหมายลิขสิทธิ์

งานในเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองอาจได้รับความคุ้มครองเป็นอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบ “ไฟล์งาน” และ “ชิ้นงาน” แยกสรุปได้ ดังนี้

ไฟล์งาน และชิ้นงาน ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาจะไม่ได้รับความคุ้มครองเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยต้องอยู่ภายในเงื่อนไข 3 ประการ คือ ประการแรก เป็นงานที่เกิดขึ้นจากตัวผู้สร้างสรรค์เองโดยจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์อย่างเพียงพอ ประการที่สอง จะต้องมีการบันทึกงานลงในสื่อที่สามารถเสนองานออกมาให้ปรากฏ หรือมีหลักฐานบันทึกทางกายภาพ ประการที่สาม ต้องไม่ใช่เป็นกระบวนการ กรรมวิธี ระบบ วิธีการทำงาน ชิ้นงานที่มีการสแกนออกมาจากเครื่องพิมพ์สามมิติจะพิจารณาจากตัวชิ้นงานที่ได้ทำการสแกนออกมาว่าเป็นงานที่เกิดจากความคิดของผู้สร้างสรรค์หรือเป็นการลอกเลียนงานจากผู้อื่น

ส่วนกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่นให้ความคุ้มครอง ไฟล์งาน และชิ้นงาน เหมือนเช่นเดียวกับประเทศสหรัฐอเมริกา คือ เน้นไปที่การสร้างสรรคด้วยตนเองเป็นสำคัญ สำหรับประเทศไทย “ไฟล์งาน” เกิดขึ้นจากกรณีการสแกนชิ้นงานแล้วเก็บข้อมูลในคอมพิวเตอร์ ถือว่าเป็นการดัดแปลงอย่างหนึ่ง ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพราะเป็นการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่จากต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ นอกจากนี้ยังรวมไปถึงกรณีแก้ไขไฟล์งานที่ได้จากการสแกน โดยไฟล์งานดังกล่าวนี้ก็อาจเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สแกนเพราะผู้สแกนเป็นผู้ก่อหรือริเริ่มให้เกิดขึ้นแต่ผู้สแกนไม่มีสิทธินำออกเผยแพร่ มิเช่นนั้นจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ขึ้นรองด้วยเหตุที่ว่าผู้สแกนได้รู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่าการสแกนจะทำการขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ตามมาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ทั้งนี้ เว้นแต่จะเป็นการนำไปใช้ตามข้อยกเว้นมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

กรณี “ชิ้นงาน” เกิดขึ้นจากกรณีโดนเครื่องพิมพ์สามมิติคัดลอกชิ้นงานต้นฉบับแล้วพิมพ์ออกมาในรูปชิ้นงานอีกชิ้นหนึ่ง ซึ่งถือว่าเป็นการทำซ้ำชิ้นงานเดิม เนื่องจากเป็นการคัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ จากต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญเพราะในกรณีนี้เป็นการทำซ้ำชิ้นงานต้นฉบับไปทุกส่วน และยังรวมไปถึงกรณีการดัดแปลงชิ้นงานที่เกิดจากไฟล์งานกระทบต่อสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 27 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

## 2) กฎหมายสิทธิบัตร

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ ย่อมส่งผลกระทบต่อสิทธิบัตรในด้าน “การออกแบบผลิตภัณฑ์” โดยกฎหมายสิทธิบัตรของประเทศสหรัฐอเมริกาจะต้องเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีความใหม่ มีความริเริ่มสร้างสรรค์และมีลักษณะที่ระดับตกแต่งสำหรับผลิตภัณฑ์จึงจะได้รับความคุ้มครอง ในเรื่องของการออกแบบที่ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน เนื่องจากสามารถคัดลอกงานได้ออกมาเหมือนงานต้นฉบับ โดยผู้ทำการคัดลอกชิ้นงานไม่สามารถขอรับสิทธิบัตรได้เพราะสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ส่วนกฎหมายสิทธิบัตรของประเทศญี่ปุ่นให้ความคุ้มครองไฟล์งานและ ชิ้นงานอยู่ 3 ประการ คือ (1) ต้องเป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ (2) มีขั้นตอนการประดิษฐ์ และ (3) สามารถนำมาใช้ในอุตสาหกรรมได้ สำหรับกฎหมายสิทธิบัตรของประเทศไทยนั้น กรณีนี้เป็นชิ้นงานที่มีต้นฉบับปรากฏอยู่แล้ว ส่งผลให้การคัดลอกชิ้นงานจะถือว่าเป็นการละเมิดต่อผู้ทรงสิทธิบัตร ตามมาตรา 63 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2537 อันเป็นสิทธิแต่ผู้เดียวของผู้ทรงสิทธิบัตร ในการใช้แบบผลิตภัณฑ์กับผลิตภัณฑ์ตามสิทธิบัตร หรือขาย หรือมีไว้เพื่อขาย หรือเสนอขาย หรือนำเข้ามาในราชอาณาจักรนั่นเอง

### 3) กฎหมายเครื่องหมายการค้า

เทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ ย่อมส่งผลต่อเครื่องหมายการค้าในกรณีที่เครื่องหมายการค้านั้น ได้จดทะเบียนคุ้มครองเครื่องหมายการค้าในลักษณะที่เป็น “รูปร่างหรือรูปทรง” ของวัตถุ ซึ่งกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศสหรัฐอเมริกาให้ความคุ้มครองในเรื่องของการมีลักษณะเหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้าที่ได้มีการจดทะเบียนคุ้มครองไว้แล้ว โดยต้องไม่ได้แสดงถึงหน้าที่การใช้งาน (Nonfunctional) และนอกจากนี้รูปร่างรูปทรงดังกล่าวจะต้องทำหน้าที่ของเครื่องหมายการค้าได้คือจะต้องแยกความแตกต่างระหว่างสินค้าภายใต้เครื่องหมายการค้าหนึ่งออกจากสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าอื่นได้

ส่วนกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศญี่ปุ่น ให้ความคุ้มครองรูปร่าง หรือรูปทรง ว่าต้องมีลักษณะบ่งเฉพาะและต้องทำหน้าที่เป็นเครื่องหมายการค้าได้ สำหรับกฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศไทยได้ให้ความคุ้มครองเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงเช่นเดียวกับประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศญี่ปุ่น โดยเรื่องรูปร่างหรือรูปทรงของชิ้นงานที่เกิดจากเครื่องพิมพ์สามมิตินั้น เกิดขึ้นจากการคัดลอกชิ้นงานขึ้นมาใหม่ แยกออกได้เป็น 2 กรณี คือ กรณีทำซ้ำชิ้นงานต้นฉบับทั้งหมดนั้นเป็นการกระทบต่อสิทธิเพียงผู้เดียวในการใช้ของเจ้าของเครื่องหมายการค้ามาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 และถือว่าเป็นการปลอมเครื่องหมายการค้าของผู้อื่นตามมาตรา 108 แห่งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 ส่วนกรณีที่สอง เป็นการเปลี่ยนชิ้นงานจาก 2 มิติ มาเป็นรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งถือว่าเป็นการดัดแปลง เพราะเป็นการเปลี่ยนรูปแบบใหม่ ซึ่งขัดต่อสิทธิในการใช้เครื่องหมายการค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนไว้ อีกทั้งยังอาจเป็นการกระทำที่เลียนเครื่องหมายการค้าตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 มาตรา 109 เพราะเป็นการดัดแปลงที่คล้ายกับชิ้นงานต้นฉบับของเจ้าของเครื่องหมายการค้า

### 5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการละเมิดเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติในปัจจุบัน พบว่าส่งผลต่อทรัพย์สินทางปัญญาไม่ว่าจะเป็นด้านลิขสิทธิ์ สิทธิบัตรหรือกฎหมายเครื่องหมายการค้า ทำให้งานทรัพย์สินทางปัญญาได้รับความเสียหายเพราะฉะนั้นเพื่อที่จะทำให้เห็นถึงการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทย จึงแยกอธิบายได้ดังนี้

1) กฎหมายลิขสิทธิ์ ส่งผลกระทบในเรื่องของการทำซ้ำ หรือดัดแปลงชิ้นงาน หรือไฟล์งาน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์โดยเฉพาะในด้านของศิลปกรรมประเภทงานจิตรกรรมหรืองานประติมากรรม ซึ่งในปัจจุบันได้มีการให้ความคุ้มครองในเรื่องของรูปทรงไว้แล้วก็ตามควรบัญญัติเพิ่มเติมให้มีเรื่องเกี่ยวกับงานที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติสำหรับงานประเภทศิลปกรรม เพื่อเพิ่มความคุ้มครองให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์มากยิ่งขึ้น



2) กฎหมายสิทธิบัตร ส่งผลกระทบต่อในด้านที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ เนื่องจาก  
ชิ้นงานที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติ ทำให้เกิดการคัดลอกแนวความคิดของผู้ทรงสิทธิบัตร  
อย่างง่ายดายซึ่งกฎหมายสิทธิบัตรนั้นให้ความคุ้มครองไปถึงความคิดจึงถือได้ว่าเป็นการละเมิดต่อสิทธิ  
ของผู้ทรงสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ อย่างไรก็ตามในเรื่องดังกล่าวนี้ได้มีกฎหมายบัญญัติ  
คุ้มครองเอาไว้ชัดเจนจึงเป็นกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองต่อสิทธิของผู้ทรงสิทธิบัตรอย่างเพียงพอแล้ว

3) กฎหมายเครื่องหมายการค้า ส่งผลในด้านที่เกี่ยวกับการใช้เครื่องหมายการค้า ในกรณีที่  
เจ้าของเครื่องหมายการค้าได้ทำการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าไว้ในรูปแบบของรูปร่าง รูปทรง  
เอาไว้ ชิ้นงานที่เกิดจากเทคโนโลยีการพิมพ์สามมิติเป็นชิ้นงานที่อยู่ในรูปแบบของรูปทรงเพราะฉะนั้น  
ชิ้นงานที่ได้ผลิตออกมาจึงเป็นชิ้นงานที่ละเมิดต่อเจ้าของเครื่องหมายการค้า ถ้าปรากฏว่าผู้ที่ผลิตได้ใช้  
เครื่องหมายการค้าเหมือนหรือคล้ายกับเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ได้จดทะเบียนเอาไว้ อย่างไรก็ตาม  
ตามในเรื่องดังกล่าวนี้ กฎหมายเครื่องหมายการค้าของประเทศไทยได้มีบัญญัติให้ความคุ้มครองไว้  
อย่างชัดเจนแล้วเพราะฉะนั้นถ้ามีการใช้เครื่องหมายการค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่พึงจด  
ทะเบียนไว้ ย่อมเป็นการละเมิดเครื่องหมายการค้า

### บรรณานุกรม

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2558). *กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยญี่ปุ่น*. สืบค้นจาก [https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com\\_docman&task=cat\\_view&gid=694&limit=20&limit\\_start=0&order=hits&dir=DESC&Itemid=160](https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=694&limit=20&limit_start=0&order=hits&dir=DESC&Itemid=160).
- คนร้ายกลุ่มโอมชินริเคียว คนสุดท้าย! โดนจับเพราะ 3D Printing !!! (2556). สืบค้นจาก <http://www.3ders.org/articles/20130819-japanese-police-use-3d-printing-to-help-find-wanted-criminals.html>.
- เครื่องพิมพ์ดอตแมทริกซ์. (2558). สืบค้นจาก <http://programsdd.com/2014/01/07/dot-matrix-printer/>.
- เครื่องหมายการค้ารูปทรงขวดซอส TABASCO. (2558). สืบค้นจาก [http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=72147211&caseType=SERIAL\\_NO&searchType=statusSearch](http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=72147211&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch).
- เครื่องหมายการค้ารูปทรงโทรศัพท์ IPHONE. (2558). สืบค้นจาก [http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=3475327&caseType=US\\_REGISTRATION\\_NO&searchType=statusSearch](http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=3475327&caseType=US_REGISTRATION_NO&searchType=statusSearch).
- จนิสตา จิตอารี. (2558). *เครื่อง 3D Printer คืออะไร?*. สืบค้นจาก <http://janissata.cartoon.blogspot.com/2015/07/3d-printer-3d-printer-rapid-prototype.html>.
- จักรกฤษณ์ ควรพจน์. (2538). *กฎหมายสิทธิบัตร: แนวคิดและบทวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- จักรกฤษณ์ ควรพจน์. (2545). *กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วยลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ชัยวัฒน์ พลดีพงศ์พิบูลย์. (2558). *จากต้นสู่อากาศของ 3D Printer (ตอน 1)*. สืบค้นจาก <http://www.siam3dprinter.com/จากต้นสู่อากาศของ-3d-printer-ตอน-1>.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2543). *ย่อหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2548). *ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา พื้นฐานความรู้ทั่วไป (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ณิชกานต์ ตั้งขจรศาสตร์. (2558). *การทำซ็อกโกแลตรูปดอกกุหลาบด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติ*. สืบค้นจาก [http://nitchakan571610093.blogspot.com/2015\\_07\\_01\\_archive.html](http://nitchakan571610093.blogspot.com/2015_07_01_archive.html).
- เทคโนโลยี 3D PRINTING ในวงการต่าง ๆ ของโลก. (2558). สืบค้นจาก <http://www.scgexperience.co.th/home-idea/newhome>.
- ธัชชัย ศุภผลศิริ. (2539). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ พร้อมด้วยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.

- นุศรา กาญจนกุล, (2539, 1 กรกฎาคม-กันยายน). อนุสัญญากรุงเบอร์ลิน. *วารสารสถาปนาครบรอบ 4 ปี กรมทรัพย์สินทางปัญญา*, 3, 77-78.
- น้ำหอมระงับกลิ่น. (2558). สืบค้นจาก <https://www3.j-platpat.inpit.go.jp>.
- ปริญญา ดีผดุง. (2550). *กฎหมายลิขสิทธิ์ในคู่มือการศึกษา วิชากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา*. กรุงเทพฯ: สำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา.
- ผลิตภัณฑ์บำรุงผิว. (2558). สืบค้นจาก <https://www3.j-platpat.inpit.go.jp>.
- มหาวิทยาลัยเที่ยงคืน. (2558). *การคุ้มครองลิขสิทธิ์ของไทย*. สืบค้นจาก <http://v1.midnightuniv.org/midnighttext/0009999953>.
- ยรรยง พวงราช. (2533). *สิทธิบัตร: กฎหมายและวิธีปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- ยรรยง พวงราช. (2538). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (สิทธิบัตร) เล่ม 8 รวมคำบรรยายภาคหนึ่ง ของสำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา*. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานคร พรินต์ติ้ง กรุ๊ป.
- ยรรยง พวงราช. (2542). *คำอธิบายกฎหมายสิทธิบัตร*. กรุงเทพฯ: วิญญูชน.
- สุพิศ ประณีตพลกรัง. (2549). *กฎหมายสิทธิบัตร*. กรุงเทพฯ: อทตยา มิเลินเนียม.
- สุรพล คงลาภ. (ม.ป.ป.). *การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในสหรัฐอเมริกา*. สืบค้นจาก <http://elib.coj.go.th/Article/intellectual4.pdf>.
- อรรษา สิงห์สงบ. (2557). ความท้าทายของเทคโนโลยีการพิมพ์แบบสามมิติ (3D printing) ต่อการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา. *วารสารทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ*.
- 3D Printing นวัตกรรมพลิกชีวิต*. (2557). สืบค้นจาก <http://www.applicadthai.com/business/articles/3d-printing-นวัตกรรมพลิกชีวิต>.
- 3D Printing กับชีวิต (3D printing technology to life)*. (2558). สืบค้นจาก <http://www.applicadthai.com/business/articles/3d-กับชีวิต-3d-printing-technology-life>.
- Chaffin, B. (2013). *Apple updates drivers for Canon inkjet printers & scanners*. Retrieved from <http://www.macobserver.com/tmo/article/apple-updates-drivers-for-canon-inkjet-printers-scanners>.
- Correa, C. M. (2000). *Intellectual property rights, the WTO and developing countries: The TRIPS agreement and policy options*. New York: Zed Books.
- Grunewald, S. J. (2014). *Reddit 3D prints his own warhammer 40K army*. Retrieved from <http://3dprintingindustry.com/2014/10/31/redditor-3d-prints-warhammer-40k-army/>.
- Haruo, G., & Masaaki, A. (1999). *Outline old the trademark law*. Japanese: Patent Office.

- Hurst, N. (2013). *HBO blocks 3-D printed game of thrones iPhone Dock*. Retrieved from <http://www.wired.com/2013/02/got-hbo-cease-and-desist/>.
- Japanese police use 3D printing to help find wanted criminals*. (2013). Retrieved from <http://www.3ders.org/articles/20130819-japanese-police-use-3d-printing-to-help-find-wanted-criminals.html>.
- Kluft, D. (2015). *Winter . . . I mean printer . . . is coming: Game of thrones alleges copyright infringement by 3D printer iPhone dock*. Retrieved from <http://www.trademarkandcopyrightlawblog.com/2013/02/winter-i-mean-printer-is-coming-game-of-thrones-alleges-copyright-infringement-by-3d-printer-iphone-dock/>.
- The United States, Patent and Trademark Office. (2008). *Overview of interim guidelines for subject matter eligibility*. Retrieved from [http://www.uspto.gov/web/offices/pec/compexam/interim\\_guide\\_subj\\_matter\\_eligibility.html](http://www.uspto.gov/web/offices/pec/compexam/interim_guide_subj_matter_eligibility.html).
- The United States, Patent and Trademark Office. (2015). Response to the PTO request for comment on proposed guidelines. *The National Association of Patent Practitioners*. Retrieved from <http://www.uspto.gov/web/offices/pac/dapp/opla/comments/ab98/napp.pdf>.
- Vandenburg, E. C. (1981). *Trademark law and procedure*. New York: The Bobbs-Merrill.
- Williams-Alvarez, J. (2014). *What you need to know about 3D printing*. Retrieved from <http://www.engadget.com/2014/06/23/3d-printing-explainer/>.

**ประวัติผู้เขียน**

ชื่อ-นามสกุล	นางสาว ศรีษฐา ศรีขวัญเจริญ
อีเมล	s.karittha@gmail.com
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น



มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 21 เดือน เมษายน พ.ศ. 2559

ข้าพเจ้า (ชาย/นาง/นางสาว) คณิษฐา ศรีวัฒนเจริญ อยู่บ้านเลขที่ 55/51

ซอย 18 ถนน ลาดพร้าว ตำบล/แขวง 90/พจ

อำเภอ/เขต 9ต.จ.น. จังหวัด กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10900

เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7560400066

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 ปัญหาการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศจากเทคโนโลยีโครงสร้างพื้นฐาน

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิติศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ต่อไปนี้เรียกว่า “สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์”)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มีกำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ ต่อสาธารณชน ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนาอื่น ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาสิทธิในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณาได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญาฉบับนี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญาโดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อให้ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

วันที่

ที่

ปี

ผู้สัญญา

ลงชื่อ..... ควิษฐา..... ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ

(นางสาว ควิษฐา ศรีวงษ์เจริญ)

ลงชื่อ..... อัญญา..... ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ

(อาจารย์อัญญา จุลพิสิฐ)

ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ..... [ลายมือชื่อ]..... พยาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติกา ลิ้มลาวัลย์)

รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ..... [ลายมือชื่อ]..... พยาน

(ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี)

ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร