

ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา จากเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality)¹

นิภาพร ก้างอนตา²

เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality (VR) กำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก โดยข้อมูลการวิจัยของ Juniper Research ได้สำรวจตลาดของเทคโนโลยี VR เมื่อปี ค.ศ. 2016 มีมูลค่าถึง 5 พันล้านเหรียญสหรัฐ และมีการคาดการณ์ว่ามูลค่าการตลาดจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และในปี ค.ศ. 2021 เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 5 หมื่นล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งเทคโนโลยีดังกล่าวได้ถูกคิดค้นมาและพัฒนาต่อเนื่องถึง 178 ปี แต่ในช่วง 2-3 ปีนี้ ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น เนื่องด้วยเป็นเทคโนโลยีที่มีความสมจริงโดยหลอกประสาทสัมผัสให้คิดว่ากำลังอยู่ในสภาพแวดล้อมอื่นหรือโลกอื่นนอกเหนือจากความเป็นจริงด้วยการใช้จอแสดงผลสามมิติหรือแว่น สามารถสัมผัสกับโลกแห่งจินตนาการและเสียงที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้นเป็นการนำโลกเสมือนมาอยู่ในโลกจริงทั้งทำให้ผู้ใช้งานสามารถตอบโต้กับสภาพแวดล้อมเสมือนนั้นได้อีกด้วย ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่ปรับปรุงขึ้นมานั้น ทำให้ความเป็นจริงเสมือนเป็นสภาพแวดล้อมจำลองโดยคอมพิวเตอร์ ที่สร้างสภาพแวดล้อมทางประสาทสัมผัสเลียนแบบความเป็นจริง ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ภาพลวงตานั่น แทบจะแยกโลกเสมือนและโลกความจริงไม่ออก ทำให้การใช้งานเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนกำลังขยายเป็นวงกว้าง ซึ่งมีตั้งแต่การเล่นเกม ชมภาพยนตร์ การแพทย์ การศึกษา และไปจนถึงการท่องเที่ยว เทคโนโลยีนี้มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นวิธีการบริโภคสื่อภาพอันค้ำหนึ่งในอนาคตอันใกล้ตั้งแต่การเล่นเกมชมภาพยนตร์ การท่องเที่ยวไปจนถึงใช้ในการแพทย์จึงมีการคาดการณ์ว่าเทคโนโลยีนี้ อาจก่อให้เกิดกรณีพิพาทในทางทรัพย์สินทางปัญญามากมายประการ ดังนี้

ประการแรกปัญหาด้านลิขสิทธิ์ การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality คาดกันว่าการท่องเที่ยวจะได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก เนื่องจากการสร้างแอปพลิเคชันการท่องเที่ยวจะทดแทนการท่องเที่ยวจริงๆ โดยมีการทำซ้ำ เผยแพร่สถาปัตยกรรมหรือประติมากรรม อาคารสถานที่ต่างๆ ในแอปพลิเคชันจำลองการท่องเที่ยว แต่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยยอมรับหลัก “เสรีภาพในทัศนียภาพ” (Freedom of Panorama) การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งงานศิลปกรรมใดที่ตั้งเปิดเผย

¹บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระ เรื่อง ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี วงษ์วิจิตร และคณะกรรมการสอบคือรองศาสตราจารย์ ดร.ปภาศรี บัวสุวรรณ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปวีตร เลิศธรรมเทวี.

²นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนกลาง) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประจำอยู่ในที่สาธารณะ และการถ่ายภาพยนตร์หรือการแพร่ภาพซึ่งงานสถาปัตยกรรมดังกล่าวมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากมีการจำกัดเสรีภาพในทัศนียภาพ(Freedom of Panorama) จะส่งผลกระทบต่อวิธีการแบ่งปัน และสร้างสรรค์ความรู้และวัฒนธรรม การเข้าถึงงานสร้างสรรค์ เป็นการให้ประโยชน์กับเจ้าของลิขสิทธิ์มากกว่าประโยชน์ของสาธารณชน อีกทั้งการท่องเที่ยวของประเทศไทย ส่วนใหญ่เป็นโบราณสถานหรือสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติมีกฎหมายและระเบียบที่ต้องขออนุญาตถ่ายทำภาพยนตร์ซึ่งหากคนต่างชาติเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ในราชอาณาจักร หรือมีการถ่ายทำภาพยนตร์ในเขตอุทยานแห่งชาติหรือในเขตโบราณสถาน ต้องมีการขออนุญาตจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และจ่ายค่าธรรมเนียม ดังนั้นในกรณีนี้ผู้ศึกษาเห็นว่า แม้การใช้เทคโนโลยี VR จะเข้ามามีผลกระทบด้านการท่องเที่ยวก็ตาม หากมีการสร้างการท่องเที่ยวเสมือนในสถานที่ดังกล่าว ซึ่งเป็นการท่องเที่ยวทางเศรษฐกิจสำคัญของไทยย่อมต้องมีการพิจารณาจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องก่อน กรณีนี้ผู้ศึกษาเห็นว่ามีกฎหมายรองรับเพียงพอต่อผลกระทบการท่องเที่ยวในอนาคตแล้วหากมีการจำกัดเสรีภาพในทัศนียภาพ(Freedom of Panorama) ในกฎหมายลิขสิทธิ์การเติบโตของเทคโนโลยีดังกล่าวอาจหยุดชะงัก และเป็นการจำกัดสาธารณชนในการเข้าถึงงานสร้างสรรค์

ในส่วนประเด็นการนำงานอันมีลิขสิทธิ์เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในโลกเสมือน โดยผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เองหรือโดยผู้ใช้งาน งานใหม่นี้จะสามารถได้รับความคุ้มครองได้หากงานที่เพิ่มเติมขึ้น เกิดจากความคิดริเริ่มเพิ่มเติมจากงานที่มีอยู่ก่อน ยิ่งงานในโลกเสมือนเหมือนกับงานในโลกความจริงเท่าไร การได้รับคุ้มครองลิขสิทธิ์ยิ่งจำกัดมากขึ้น แต่ถ้าหากการสร้างงานนั้น มีการเปลี่ยนแปลงจากงานเดิมมากขึ้น ก็ย่อมมีโอกาสได้รับความคุ้มครองมากขึ้นเท่านั้น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้คุ้มครองงานสร้างสรรค์ เช่น งานวรรณกรรม เพลง ภาพยนตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และให้สิทธิผู้สร้างสรรค์ในการทำซ้ำ คัดแปลง บุคคลอื่นไม่สามารถใช้งานในลักษณะเหล่านี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่อย่างไรก็ตาม มีข้อยกเว้นสำหรับการใช้งานที่ได้รับความคุ้มครอง ซึ่งไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) มีประเด็นการสร้างงานขึ้น โดยการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น มาเป็นส่วนหนึ่งโลกเสมือนจะเป็นการเปลี่ยนแปลงงานจนเกิดงานใหม่ขึ้นหรือเป็นการดัดแปลงงานของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต อันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ประการที่สอง ปัญหาเกี่ยวกับกฎหมายสิทธิบัตร การพัฒนาแอปพลิเคชันควบคู่ไปกับเทคโนโลยีฮาร์ดแวร์ เครือข่าย และการประมวลผลเติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด การใช้งานบนโลกเสมือนด้วยเทคโนโลยี VR และ AR ซึ่งฟังก์ชันการทำงานมีส่วนที่เป็น โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นซอฟต์แวร์เทคโนโลยี VR ที่เป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ ในฐานะงานวรรณกรรม แต่ความคิดขั้นตอน วิธีการในการทำงานของซอฟต์แวร์จะไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ หากมีผู้ที่สร้างซอฟต์แวร์ที่ผลการทำงานใช้ขั้นตอนเดียวกันแต่การเขียนภาษาโปรแกรมไม่เหมือนกัน ก็ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และผู้สร้างสรรค์โปรแกรมคอมพิวเตอร์อาจถูกนำงานนั้นไปสร้างสรรค์ใหม่โดยใช้ความคิดเดียวกัน โดยกระบวนการ Reverse Engineering หรือกรรมวิธีคัดลอกรูปแบบโดยกระบวนการวิศวกรรมย้อนกลับ

ส่วนการคุ้มครองสิทธิบัตรแม้จะคุ้มครองความคิด ขั้นตอน วิธีการก็ตาม แต่ตามมาตรา 9 (3) ระบบข้อมูล สำหรับการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นการประดิษฐ์ที่ไม่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติ สิทธิบัตร พ.ศ.2522

ประการสุดท้าย เทคโนโลยี VR ได้รับความนิยมนกับการใช้ในเกมออนไลน์ที่มีสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ที่เปิดให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์ภายในเกม หนึ่งในระบบเสมือนจริงที่ได้รับความนิยมที่สุดเรียกว่า Second Life หรือ SL โดยผู้ใช้จะมีอวตารในการสำรวจโลกเสมือนจริงสร้างขึ้นโดยผู้ใช้เองได้ด้วย จึงมีกรณีปัญหาจากการใช้ตราสินค้าบริการหรือสินค้าที่ในโลกเสมือน ซึ่งมักเกิดกับเครื่องหมายการค้าที่มีชื่อเสียง ตัวอย่างเช่น บริษัทขนมที่มีชื่อเสียงสำหรับช็อกโกแลตบาร์ซึ่งมีขายอยู่ทั่วโลก จะมีการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า สำหรับผลิตภัณฑ์ขนม ช็อกโกแลตในเกมมีเครื่องหมายเหมือนกับคู่ขนานในโลกแห่งความจริง มีชื่อเดียวกันและบรรจุภัณฑ์เหมือนกัน แต่ช็อกโกแลตในเกมเป็นเพียงของเสมือนเท่านั้น การนำเครื่องหมายการค้าเข้าไปใช้ในโลเสมือนนั้นผู้พัฒนาเกมไม่ได้ขอความยินยอมจากเจ้าของเครื่องหมายการค้า เมื่อเกิดกรณีพิพาทขึ้นผู้พัฒนาเกม จะพยายามโต้แย้งว่าไม่ได้ขายช็อกโกแลตในลักษณะเป็นการค้า และการกระทำดังกล่าวไม่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของเครื่องหมายการค้า จึงทำให้เจ้าของเครื่องหมายการค้าพบความยากลำบากในการแสดงให้เห็นว่าการละเมิดนั้นได้เกิดขึ้นจริง เนื่องจากการใช้เครื่องหมายการค้าเช่นนั้นไม่ก่อให้เกิดความสับสนหลงผิดในตัวสินค้าโดยตรง และเป็นการยากที่บุคคลทั่วไปจะคิดว่าเจ้าของเครื่องหมายการค้า นั้น เป็นเจ้าของสินค้าที่แท้จริงในโลกเสมือนและไม่ทำให้สาธารณชนสับสนหลงผิดว่าได้ซื้อสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้านั้นจริงๆ ดังนั้น หากเกิดกรณีเช่นนี้ในประเทศไทยแล้ว จากการศึกษาพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าพ.ศ. 2534 มาตรา 44 ไม่ครอบคลุมถึงการที่ผู้สร้างเนื้อหา VR ใช้เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่นในโลกเสมือน เนื่องจากไม่ได้ใช้กับสินค้าโดยตรงและไม่ทำให้สาธารณชนสับสนหลงผิด ว่าได้ซื้อสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้านั้นจริง แต่การใช้เครื่องหมายการค้านั้นเพิ่มประสบการณ์ในโลกเสมือน อาจทำให้ผู้ใช้งาน VR นั้น เข้าใจได้ว่า เจ้าของเครื่องหมายการค้า นั้นสนับสนุนซึ่งอาจอาศัยประโยชน์ทางอ้อมจากการสร้างสินค้าเสมือนเพื่อเพิ่มชื่อเสียงให้กับตน หรือหากการสร้างเนื้อหา VR อาจส่งผลเป็นการเลื่อมทอนชื่อเสียงเครื่องหมายการค้า นั้น ย่อมไม่เป็นธรรมกับเจ้าของเครื่องหมายการค้า ถึงแม้ผู้บริโภคจะไม่สับสนหลงผิดในสินค้าก็ตาม แต่เจ้าของเครื่องหมายการค้า นั้นควรจะมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะไม่ให้บุคคลอื่นใช้เครื่องหมายการค้าของตน

จากประเด็นปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1.ควรนำแนวคิดของหลักการใช้อย่างเป็นธรรม (Fair Use) โดยเฉพาะหลัก Transformative มาปรับใช้กับการตีความกฎหมายไทยด้วย ซึ่งน่าจะช่วยให้การตีความกฎหมายลิขสิทธิ์สามารถปรับใช้ได้กับเทคโนโลยีต่างๆที่มีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว โดยวางหลักการเพื่อรักษาสมดุลที่เหมาะสมระหว่างสิทธิของเจ้าของงานเดิมและผู้สร้างงานในโลกเสมือนกับการใช้เทคโนโลยี VR ที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบใหม่หรือวัตถุประสงค์ใหม่ และความรู้สึกต่างจากงานเดิม ขยายความคุ้มครองงานเสมือน การตีความที่ชัดเจนจะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะและส่งเสริมการเติบโตของงานสร้างสรรค์ใหม่

2. เห็นควรให้ความคุ้มครองซอฟต์แวร์ระบบด้านสิทธิบัตรด้วย เนื่องจากการให้ความคุ้มครองซอฟต์แวร์จากการลักลอบนำไปใช้ได้ดีกว่าจึงเห็นควรควรแก้ไขบทบัญญัติมาตรา 9 อนุมาตรา (3) ที่ว่าระบบข้อมูลสำหรับการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตรพ.ศ.2522 เพื่อให้การคุ้มครองสิทธิบัตรครอบคลุมถึงการขอรับสิทธิบัตรในซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ได้ด้วยโดยตัดบทบัญญัติมาตรา 9 อนุมาตรา “(3) ระบบข้อมูลสำหรับการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์”

3. เห็นควรมีการคุ้มครองเครื่องหมายการค้าที่มีชื่อเสียงมาปรับใช้ เนื่องจากประเทศไทยไม่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการคุ้มครองเครื่องหมายการค้าที่มีชื่อเสียงโดยบัญญัติเพิ่มเติม

“ผู้ใดใช้เครื่องหมายที่เหมือนหรือคล้ายกับเครื่องหมายการค้าที่มีชื่อเสียงและนำไปใช้กับสินค้าหรือบริการที่ไม่เหมือนหรือคล้ายกับสินค้าหรือบริการของเจ้าของเครื่องหมายการค้า นั้น ทั้งนี้ไม่ว่าจะทำให้เกิดความสับสนหลงผิดหรือไม่ก็ตาม

หากเป็นการใช้โดยปราศจากเหตุอันสมควร เพื่อฉวยโอกาสหรือแสวงประโยชน์จากชื่อเสียงของเครื่องหมายการค้า นั้นโดยมิชอบ หรือก่อให้เกิดความเสียหาย หรือเสื่อมเสียชื่อเสียงของเครื่องหมายการค้า นั้นบุคคลนั้นย่อมละเมิดสิทธิเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่มีชื่อเสียง”

เอกสารอ้างอิง

จักรกฤษณ์ ควรพจน์.กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วย ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า.พิมพ์ครั้งที่ 4, กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์นิติธรรม,2548.

จุมพล ภิญโญสินวัฒน์และภูมินทร์ บุตรอินทร์.ประวัติศาสตร์และแนวความคิด เกี่ยวกับทรัพย์สิน

ทางปัญญา.กรุงเทพมหานคร:โครงการตำราและเอกสารประกอบการสอนคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,2560.

วัศ ดิงสมิตร.คำอธิบายกฎหมายเครื่องหมายการค้า.กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2545