

ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครอง  
กราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ (Graphical User Interface)  
ตามกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร<sup>1</sup>

กัรณาด เดชเดโช<sup>2</sup>

จากการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นปัญหาว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือไม่ อย่างไร เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีต่างๆ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตเป็นอย่างมากเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินงานและการใช้ชีวิตประจำวัน ทำให้มีการพัฒนาเพื่อให้มีการเข้าถึงข้อมูลอย่างรวดเร็วโดยใช้ตัวกลางในการติดต่อระหว่างตัวโปรแกรมคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ เรียกว่า ยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ (User Interface) ซึ่งการโต้ตอบด้วยยูสเซอร์อินเตอร์เฟซนั้น มีรูปแบบหลักๆ คือ กราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ (Graphical User Interface: GUI) คือ การติดต่อกับผู้ใช้โดยใช้ภาพสัญลักษณ์ เป็นการออกแบบส่วนของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้มีการโต้ตอบกับผู้ใช้ โดยการใช้ไอคอน รูปภาพ และสัญลักษณ์อื่นๆ เพื่อแทนลักษณะต่างๆ ของ โปรแกรมแทนที่ผู้ใช้จะพิมพ์คำสั่งต่างๆ ในการทำงาน ช่วยทำให้ผู้ใช้งานสามารถทำงานได้ง่ายและรวดเร็วขึ้นโดยไม่ต้องเสียเวลาในการเรียนรู้และจดจำคำสั่งที่ต้องการเมื่อกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซนั้นๆ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จึงนำไปสู่ข้อสังเกตว่า กราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซต่างๆ ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบันนั้น จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรืองานศิลปประยุกต์หรือเป็นเพียงส่วนต่อประสานระหว่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์กับผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์อันจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้ เพื่อคุ้มครองประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ที่ควรจะได้รับจากงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นในทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทนั้นๆ

จากการศึกษาพบประเด็นปัญหาที่สามารถวิเคราะห์โดยสรุปได้ดังนี้

<sup>1</sup> บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระ เรื่อง ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซตามกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร. สุมาลี วงษ์วิฑิตและคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ดร. ปภาศรี บัวสวรรค์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปวีศร เลิศธรรมเทวี

<sup>2</sup> นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนกลาง) สาขากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

## 1. ปัญหาการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ สามารถแบ่งได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1.1 ประเด็นแรก คือ ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ได้ให้คำนิยามไว้หรือไม่ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า นิยามคำว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายความว่า “คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานหรือเพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด ทั้งนี้ ไม่ว่าจะ เป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด” เมื่อพิจารณาจากความหมายของกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซแล้ว พบว่าผู้สร้างสรรค์มีเจตนาให้ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ (Objects) ที่สามารถมองเห็น ได้ยิน หรือสัมผัสได้ เช่น ภาพกราฟิก ไอคอน การเคลื่อนไหว กล่าวคือ เป็นการสร้างส่วนติดต่อผู้ใช้งานสำหรับติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้งานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยผ่านทางภาพที่เข้าใจได้ง่ายแทนการพิมพ์คำสั่งโดยตรง เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานตามที่ต้องการ เช่น การใช้เมาส์กดเลือก ไอคอน (Icon) หรือปุ่มคำสั่งที่ต้องการ หรือการเลือกคำสั่งตามรายการที่อยู่ในเมนูประเภทต่างๆ ซึ่งซอฟต์แวร์เตรียมไว้ให้แล้ว ผลจากการศึกษาจึงทำให้เห็นว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซไม่ใช่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่เป็นเพียงการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานแบบกราฟิกเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การใช้งานในระบบคอมพิวเตอร์ให้ผู้ใช้งานได้ง่ายขึ้นและรวดเร็วแทนการพิมพ์คำสั่ง จึงไม่ได้รับความคุ้มครองในฐานะโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1.2 ประเด็นที่สอง คือ ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซสามารถได้รับความคุ้มครองในฐานะงานศิลปประยุกต์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ อย่างไรก็ตาม ได้พิจารณาตามนิยามศัพท์คำว่า “งานศิลปประยุกต์” ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้มีวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองโดยหมายถึงการนำงานศิลปกรรมลักษณะต่างๆ มาใช้ในลักษณะที่เกิดประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าว ดังนั้น หากพิจารณาว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซเป็นงานศิลปประยุกต์หรือไม่ ให้ดูวัตถุประสงค์ของการสร้างกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ ผลจากการศึกษาพบว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ เป็นการออกแบบส่วนของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งาน โดยการใชภาพสัญลักษณ์เพื่อแทนลักษณะต่างๆ ของโปรแกรมแทนการพิมพ์คำสั่งต่างๆ ในการทำงาน เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถทำงานได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องจดจำคำสั่งต่างๆ ของโปรแกรมมากนัก อันถือเป็นวิธีการให้ความสะดวกแก่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ ดังนั้นจึงอาจได้รับความคุ้มครองในฐานะงานศิลปประยุกต์ได้ เนื่องจากนำงานออกแบบมาใช้ให้เกิดประโยชน์นอกเหนือเพียงแก่ชื่นชมความงามเพียงเท่านั้น แต่หากพิจารณาเรื่องการแบ่งแยกการออกแบบผลิตภัณฑ์ออกจากการคุ้มครองลิขสิทธิ์แล้ว ตามแนวคิดเรื่องการแบ่งแยกและการอยู่ได้โดยอิสระของรูปร่างหรือโครงร่างของผลิตภัณฑ์ที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้น พบว่ารูปร่างหรือโครงร่างของผลิตภัณฑ์จะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ต่อเมื่อสามารถแสดงให้เห็นว่ารูปร่างหรือโครงร่างดังกล่าว นั้น สามารถแยกออกและอยู่ได้โดยอิสระจากลักษณะการทำงานของผลิตภัณฑ์ โดยพิจารณาจากมุมมองของผู้พบเห็นว่าการออกแบบสามารถ

แยกออกจากตัวผลิตภัณฑ์ได้หรือไม่ ผลจากการศึกษาจึงทำให้เห็นว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซไม่อาจได้รับความคุ้มครองในฐานะงานศิลปประยุกต์ เนื่องจากโดยธรรมชาติของการออกแบบผลิตภัณฑ์ จะเป็นการรวมการออกแบบเป็นเนื้อเดียวกันกับตัวผลิตภัณฑ์ไม่สามารถแยกลักษณะการออกแบบออกจากตัวผลิตภัณฑ์หลักได้

1.3 ประเด็นที่สาม คือ ปัญหา นิยามของคำว่า “โปรแกรมคอมพิวเตอร์” ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จากการศึกษาเห็นว่ากฎหมายอาจจะมีคามไม่ทันสมัยและความไม่สอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน ตลอดจนไม่ทันต่อเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ผลจากการศึกษาจึงเห็นว่าควรมีการแก้ไข เพิ่มเติม คำนิยามของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเพิ่มข้อความว่า “...รวมไปถึงส่วนหนึ่งส่วนใดของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ให้คำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งานนั้นด้วย” เนื่องด้วยศาลจะสามารถใช้ดุลยพินิจในการกำหนดคำนิยามหรือความหมายของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้สอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน ได้ดีกว่าคำนิยามในบทบัญญัติกฎหมาย เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้คำนิยามที่ได้บัญญัติไว้อาจเป็นสิ่งที่ล้าสมัยในระยะเวลาอันสั้น ตลอดจนกำหนดให้คำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งานประกอบการพิจารณา เพื่อให้มีการตีความเรื่องจากคุ้มครองงานที่ได้สร้างสรรค์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

**2. ปัญหาการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตร สามารถแยกพิจารณาได้เป็น 2 ประเด็น ดังนี้**

2.1 ประเด็นแรก คือ ปัญหาว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ เข้าหลักเกณฑ์ลักษณะของแบบผลิตภัณฑ์ที่ใหม่อันเป็นลักษณะของการออกแบบผลิตภัณฑ์ตามความหมายที่ได้บัญญัติไว้ในมาตรา 3 อันเป็นคำนิยามศัพท์ของคำว่า “แบบผลิตภัณฑ์” ประกอบกับมาตรา 56 หรือไม่ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่นั้นตามกฎหมายไทยกับกฎหมายบางประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา ถือหลักความใหม่ในลักษณะเดียวกับการประดิษฐ์ คือ สิ่งนั้นต้องแตกต่างไปจากเดิม กรณีกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ ถือว่าเป็นการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานแบบกราฟิก ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้มีการออกแบบรูปร่างของผลิตภัณฑ์หรือรูปทรงของผลิตภัณฑ์ ออกแบบเกี่ยวกับรูปทรงภายนอกหรือรูปร่างของผลิตภัณฑ์โดยมีลักษณะที่เป็นรูปทรง ออกแบบสัดส่วน หรืออัตราส่วนของความกว้าง ความยาว และความหนาของผลิตภัณฑ์ และออกแบบองค์ประกอบของลวดลายหรือสีเป็นการออกแบบเกี่ยวกับงานศิลปะโดยเน้นการใช้เส้นอันประกอบด้วยลวดลายและการใช้สีสันที่ปรากฏลงบนวัตถุที่เป็นผลิตภัณฑ์ ก่อให้เกิดความสวยงามที่พื้นผิวภายนอกของผลิตภัณฑ์ ซึ่งทำให้เกิดลวดลายโดยวิธีการเขียนหรือสร้างคำสั่ง ซึ่งถือว่าผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และความวิริยะอุตสาหะออกแบบรูปร่างลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์ให้เกิดความสวยงามจึงถือได้ว่าได้มีการสร้างสรรค์ให้เกิดความใหม่ขึ้น

2.2 ประเด็นที่สอง คือ ปัญหาว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟส เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่ออุตสาหกรรมหรือหัตถกรรม (Industrial Design or Handicraft) หรือไม่ อย่างไร ผลจากการศึกษาพบว่าตาม มาตรา 56 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการออกแบบผลิตภัณฑ์ไว้ เพื่อใช้ในการผลิตด้านอุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรม กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์งานจะต้องออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่การใช้สอย ความสะดวกในการใช้หรือความสวยงามเป็นหลัก ทั้งนี้ หน้าที่ใช้สอยของกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟสเป็นการนำเสนอสิ่งที่มีความซับซ้อน (Sophisticated Visual Presentation) โดยวัตถุประสงค์ของรูปแบบการนำเสนอสิ่งที่มีความซับซ้อนคือ เพื่อแสดงภาพให้ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ เข้าใจความหมายได้อย่างถูกต้อง ชัดเจนและสมจริงที่สุด และให้ประโยชน์เรื่องความสะดวกในการใช้ สื่อสาร อีกทั้ง การโต้ตอบดังกล่าวเป็นการโต้ตอบด้วยกราฟิก โดยจะใช้หลักการของการใช้กราฟิกและสี เพื่อทำให้ส่วนติดต่อผู้ใช้งานนี้สวยงามและดึงดูดผู้ใช้งานผู้ศึกษาจึงเห็นว่า กราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟสเป็น งานสร้างสรรค์ที่เข้าเงื่อนไขในการขอรับสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ ตามทฤษฎีว่าด้วยความคุ้มครอง สิทธิบัตรในงานออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมุ่งไปที่อรรถประโยชน์เป็นสำคัญยิ่งกว่าความสวยงาม ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องรองลงมา

ทั้งนี้ เนื่องจากกฎหมายไม่ได้มีการบัญญัติให้ชัดเจนถึงนิยามศัพท์ของคำว่า แบบผลิตภัณฑ์ ให้ครอบคลุมไปถึงการออกแบบรูปร่างหรือรูปทรงของแบบผลิตภัณฑ์ที่ปรากฏแก่สายตา จึงเห็นควรให้มีการบัญญัติกฎหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยระบุในความหมายของคำว่าแบบผลิตภัณฑ์ตามมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติสิทธิบัตรว่า “เป็นงานสร้างสรรค์ที่มีรูปร่างของผลิตภัณฑ์ หรือองค์ประกอบของลวดลาย หรือสีของผลิตภัณฑ์ อันมีลักษณะพิเศษสำหรับผลิตภัณฑ์ หรือเป็นการออกแบบรูปร่างหรือรูปทรงของแบบผลิตภัณฑ์ที่ปรากฏแก่สายตา ซึ่งสามารถใช้เป็นแบบผลิตภัณฑ์ในทางอุตสาหกรรมได้” เพื่อให้บทบัญญัตินั้นมีความครอบคลุมถึงกราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟส และหากมีการออกแบบกรณีใกล้เคียงนี้ เกิดขึ้นก็จะได้ใช้บทบัญญัตินี้เป็นบรรทัดฐานในการพิจารณาต่อไปได้

**3. ปัญหาการได้รับความคุ้มครองงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ซ้ำซ้อนกัน สามารถแยกพิจารณาได้ เป็น 2 ประเด็น ดังนี้**

3.1 ประเด็นแรก คือ ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการให้ความคุ้มครองงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ ซ้ำซ้อนกัน เนื่องจากสภาพของเนื้อหาของกฎหมายลิขสิทธิ์ และกฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีเนื้อหาบางส่วนคาบเกี่ยวกัน อันก่อให้เกิดการให้ความคุ้มครองซ้ำซ้อนแก่การออกแบบผลิตภัณฑ์ขึ้น เดียวกัน และอาจทำให้เกิดปัญหาการให้ความคุ้มครองซ้ำซ้อนแก่การออกแบบผลิตภัณฑ์นี้เป็นคดีขึ้นสู่ศาล ได้ ผลจากการศึกษาพบว่าควรมีการป้องกันปัญหาการให้ความคุ้มครองในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ซ้ำซ้อน กัน โดยการพิจารณาจำกัดขอบเขตการให้ความคุ้มครองที่ซ้ำซ้อนกัน กล่าวคือ ให้มีการกำหนดให้ได้รับ

ความคุ้มครองในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายเพียงฉบับเดียว เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนกันของอำนาจหน้าที่ และป้องกันมิให้เกิดการลักลั่นในการบังคับใช้กฎหมาย และการปกป้องสิทธิของเจ้าของงานที่ควรจะได้รับจากงานดังกล่าวอีกด้วย

3.2 ประเด็นที่สอง คือ ปัญหาว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือกฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ในกรณีที่น่าจะก่อให้เกิดความคาบเกี่ยวกันแห่งสิทธิ จากการศึกษาพบว่าควรมีการแก้ไขในเรื่องของการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาทั้งกฎหมายลิขสิทธิ์และกฎหมายสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยนำระบบ Coexistence System มาใช้แก้ไขปัญหาในเรื่องความคาบเกี่ยวกันแห่งสิทธิระหว่างการให้ความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยนำมาใช้กับกรณีการคุ้มครองที่ซ้ำซ้อนกัน โดยให้ความคุ้มครองที่แยกออกจากกัน โดยเด็ดขาด หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าผลงานสร้างสรรค์อันเป็นทรัพย์สินทางปัญญาชิ้นหนึ่งจะเป็นทั้งงานอันมีลิขสิทธิ์ และสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ในเวลาเดียวกัน ไม่ได้ เมื่อพิจารณาจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์งานแล้วพบว่ากราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซเป็นส่วนที่ต่อประสานการใช้งานระหว่างผู้ใช้งานกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์อันเป็นการอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งานเป็นเรื่องการให้ประโยชน์ในทางอุตสาหกรรม กล่าวคือ ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงคำสั่งนั้นได้ เป็นการโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์โดยการใช้ไอคอน รูปภาพ และสัญลักษณ์แทนการพิมพ์คำสั่ง อันเป็นเจตนารมณ์ของการคุ้มครองสิทธิบัตรแบบผลิตภัณฑ์ มากกว่าเป็นงานที่เน้นส่งเสริมให้เกิดความคิด จินตนาการ สุนทรียภาพ และความงาม อันเป็นประโยชน์ต่อสังคมในด้านความคิดและจิตใจ ฉะนั้น หากมีปัญหาเรื่องความคาบเกี่ยวกันระหว่างสิทธิ กราฟิกยูสเซอร์อินเตอร์เฟซควรจะได้รับ ความคุ้มครองในฐานะงานออกแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายสิทธิบัตร

## เอกสารอ้างอิง

### หนังสือ

จักรกฤษณ์ ควรพจน์. **กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วยลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า**. พิมพ์ครั้งที่

5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2555.

\_\_\_\_\_. **สิทธิบัตร: แนวคิดและบทวิเคราะห์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ห.จ.ก. พี.เจ.เพลทโปรเซสเซอร์, 2544.

ไชยยศ เหมะรัชตะ. **คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2541.

รัชชัช สุภผลศิริ. **กฎหมายลิขสิทธิ์**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2535.

นิวัฒน์ มีลาภ. **กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2534.

บรรยง พวงราช. กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (สิทธิบัตร) เล่ม 8 รวมคำบรรยายภาคหนึ่ง ของสำนักอบรม  
ศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์กรุงสยาม พรินต์ติ้ง กรุ๊ป, 2539.  
\_\_\_\_\_. คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2542.  
สมยศ เชื้อไทย. คำอธิบายวิชากฎหมายทรัพย์สินฯ แหง่ หลักรั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์  
ธรรมสาร, 2538.

### บทความ

จรัญ ภัคดีชนากุล และวัชรียา โตสงวน. “กฎหมายสิทธิบัตร”. **บทบัณฑิต** 32, 45 (มีนาคม 2532).  
พงษ์ศักดิ์ กิตติสมเกียรติ. “ความรู้ชุดกฎหมายลิขสิทธิ์”. นิตยสารศิลปากร เล่มที่ 2 ปีที่ 26 (พฤษภาคม 2525).

### วิทยานิพนธ์

นันทน อินทนนท์. “ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับหลักการสันนิษฐานในทรัพย์สินทางปัญญา.” วิทยานิพนธ์  
นิติศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2540.  
นิบูล ชัมภรัตน์. “ปัญหากฎหมายในการคุ้มครองงานศิลปประยุกต์.” วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์มหาบัณฑิต,  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.  
พชนันท์ ตั้งศรีทรัพย์. “ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์  
และสิทธิบัตร.” วิทยานิพนธ์นิติศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2553.

### สารนิพนธ์

สุรัฐกิจ กิตติรัชสุข. “การคุ้มครองงานออกแบบแฟชั่น: กรณีศึกษาเปรียบเทียบกับ Council Regulation  
6/2002 of 12 December 2001 On Community Designs.” สารนิพนธ์นิติศาสตร์มหาบัณฑิต,  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2557.

### เอกสารอื่น ๆ

กัญญา หิรัณย์วัฒนพงศ์. “บทนำทั่วไป: แนวคิดและวิวัฒนาการกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา.” เอกสาร  
ประกอบคำบรรยายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา. เชียงใหม่, 2549.  
กระทรวงพาณิชย์. กฎหมายการออกแบบผลิตภัณฑ์-สหราชอาณาจักร (อังกฤษ). กรุงเทพมหานคร: กรม  
ทรัพย์สินทางปัญญา, 2559.  
รัชชัย สุภผลศิริ. กฎหมายลิขสิทธิ์พร้อมด้วยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.  
ประพฤทธิ์ ศุภรัตน์เมธี. “ระบบคุ้มครองลิขสิทธิ์”.

มัลลิกา เกื้อยงเกล้า. เอกสารประกอบการสอนการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้. วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขา  
คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยทักษิณ.

สุกัญญา หมดสร. **ชีวิตกับเทคโนโลยี** [Online]. Available URL: <https://sites.google.com/site/sukanya03103/bth-thi-1-thekhnoloyi-ni-chi-wi-t-pra-caa-wan/1-prawati-khxng-thekhnoloyi-khxm-phiw-te-xr>, 2560 (เมษายน, 3).

อาจารย์ พวงมหา. **การคุ้มครองสิทธิในแบบผลิตภัณฑ์**. นิตยสารร่มห่มบัณฑิตจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2540.

### กฎหมาย

พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

### เอกสารภาษาอังกฤษ

Correa, C.M. “TRIPs Agreement: Copyright and Related Rights”, 4 IIC 545 (1994).

Dumme, M. G., **Design and utility model thoughtout the world**. New York: Clark Board Callaghan, 1995.

Edward C. Walterscheid, **The Nature of the Intellectual Property Clause: A Study in Historical Perspective**. Buffalo, New York: William S. Hein & Co., Inc. 2002.

Nielsen Jacob, **Designing Web Usability**, Indianapolis: Newriders Publishing, 2000.

Reichman, J.H. “Overlapping Proprietary Rights In University-Generated Research Products: The Case of Computer Programs”, Colum.-VLA Journal of Law and Arts, Vol 17, 1992.

Shneiderman Ben, Plaisant Catherine, **Design the user interface : Strategic for effective human-computer interaction**, Pearson Education, 2005.

Stephen P. Ladas, **Patent, Trademarks and Related Rights, National and International Protection**. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1975.

World Intellectual Property Organization, **Background Reading Material on Intellectual Property**. Geneva, Switzerland: WIPO, 1988.