

บทที่ 1

บททั่วไป



1. วิวัฒนาการและความสำคัญของปัญหาในงานมัลติมีเดีย

วิวัฒนาการของมัลติมีเดีย

จนกระทั่งปัจจุบัน ไม่มีใครสามารถระบุให้ชัดเจนได้ว่ามัลติมีเดียเกิดขึ้นเมื่อไหร่ และใครเป็นผู้ใช้งานที่มีลักษณะของมัลติมีเดียเป็นคนแรก แต่จากการศึกษาย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์จะพบว่า ในปี 1813-1883 Mr. Richard Wagner น่าจะเป็นคนแรกที่ใช้เทคนิคมัลติมีเดียมาใช้ในการแสดงละครเวทีของเขา เทคนิคมัลติมีเดียในระยะแรกเป็นการรวมศิลปะสาขาต่างๆ เช่น เพลง การเต้นรำ บทกวี ภาพประกอบฉาก เข้าด้วยกันเพื่อเพิ่มสีสันของการแสดงบนเวที ละครเวทีเรื่องแรกที่มีการนำเทคนิคมัลติมีเดียมาใช้นั้นมีชื่อว่า Der Ring des Nibelungen (The Ring of the Nibelung) แสดงในปี 1876 ซึ่งจัดเป็นละครเวทีที่ดีที่สุดของ Wagner โดยใช้เวลาเขียนบทกว่า 20 ปี และใช้เวลาแสดงถึงสี่คืน

ต่อมาในปี 1895-1946 ถือเป็นช่วงที่กำลังเข้าสู่ยุคอิเล็กทรอนิกส์ Lazlo Moholy-Nagy ได้ทำนายอนาคตของศิลปะว่าจะอยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์และในที่สุด Nagy ก็ได้ผลิตงานศิลปะในรูปของอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะของ photogram ขึ้นในปี 1929 กล่าวคือเป็นลักษณะของการวาดรูปด้วยแสง (paint with light)

ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อปี 1890-1974 นักวิทยาศาสตร์ชื่อ Vannevar Bush ได้เขียนบทความที่ชื่อ "As We May Think" ลงในหนังสือ Atlantic Review ซึ่งได้พิมพ์ในปี 1945 ในบทความดังกล่าวเขาได้วาดภาพอนาคตเกี่ยวกับมัลติมีเดียออกมาในรูปแบบของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ชื่อ "เมมเมกซ์" (Memex) ซึ่งคอมพิวเตอร์ดังกล่าว ถือเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียต้นแบบที่มีอิทธิพลมาจนถึงคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในปัจจุบัน ถึงแม้ว่าเครื่องเมมเมกซ์ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้งานจริง แต่โดยคุณลักษณะของเครื่องแล้วเป็นการรวมการใช้วิธีการกด (click) ที่ตัวหนังสือหรือกดที่รูปภาพ (ในสมัยนั้นใช้ไมโครฟิล์ม), ระบบเครือข่าย (network) ผ่านการออกอากาศโดยโทรทัศน์, การแสดงผลผ่านจอภาพ (television screen), การป้อนข้อมูลผ่าน แป้นพิมพ์ (keyboard) และการเก็บข้อมูล (electromagnetic memory cards)

ในปี 1964 นักประติมากรและนักแต่งเพลงชื่อ John Cage ได้เปิดการแสดงที่ชื่อ Variations V ซึ่งถือเป็นการแสดงบนเวทีที่รวบรวมการแสดงหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน มีทั้ง

การเต้นรำ (dance), การฉายภาพประกอบ (slide projection) และการแสดงดนตรีที่เล่นผ่านเครื่องเล่นเทป ต่อมาการประชุม Fall Joint Computer Conference ที่ San Francisco ในปี 1968 Douglas Engelbart ได้นำเสนอสิ่งประดิษฐ์ที่ล้ำอนาคต เช่น mouse, word processing, on-line networking และ e-mail ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้ถูกนำมาพัฒนาและประยุกต์ใช้ในบริษัท ซีรอกซ์ (Xerox) เป็นแห่งแรก

ต่อมาในปี 1988 มีการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ชื่อ Director ของบริษัท Macromindmedia ถือเป็นโปรแกรมผลิตงานมัลติมีเดียโปรแกรมแรก ที่ทำหน้าที่รวมงานหลายๆ ประเภท เช่น หนังสือ รูปภาพ เพลง ฯลฯ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างเป็นงานมัลติมีเดีย ซึ่งในโปรแกรม Director นี้สามารถกำหนดให้มีการปฏิสัมพันธ์ (interact) กับผู้ใช้ได้ด้วย¹ แต่ในปัจจุบันบริษัทดังกล่าวข้างต้นได้เปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท Macromedia

เทคโนโลยีมัลติมีเดียได้ถูกนำมาใช้กับคอมพิวเตอร์ในการสร้างโปรแกรมประยุกต์ให้ใช้งานได้หลายอย่าง เช่น เพื่อการเรียนการสอนหรือที่เรียกกันว่า CBT (Computer Based Training) เพื่อการทบทวน เพื่อการฝึกอบรม และเพื่อลดความเสี่ยง ตัวอย่างหนึ่งที่ได้ชัดจากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีมัลติมีเดียคือ การเรียนรู้โดยการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อการทบทวนและลดความเสี่ยง เช่น การเรียนรู้ในการประกอบเครื่องจักรหรือขั้นตอนในการควบคุมเครื่องจักรให้ทำงานโดยไม่ติดขัด กล่าวคือ มีโปรแกรมที่จำลองรูปแบบของเครื่องจักรและแผงควบคุมบนหน้าจอภาพคอมพิวเตอร์ที่จะสอนให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทำตามขั้นตอนโดยผู้รับการอบรมสามารถกดปุ่มโต้ตอบกับเครื่องโดยตรงและโปรแกรมก็จะแสดงผลว่าจะเกิดผลลัพธ์อะไรออกมา เช่น ถ้ากดปุ่มถูกเครื่องจักรบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ของผู้เข้ารับการอบรมก็จะเริ่มทำงาน ซึ่งคอมพิวเตอร์จะโต้ตอบกับผู้เข้ารับการอบรมในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงเสียงเครื่องจักรทำงานออกมา หรือยอมให้คนงานศึกษากระบวนการควบคุมขั้นถัดไป แต่ถ้ากดปุ่มผิดเครื่องคอมพิวเตอร์จะจำลองสภาพความเสียหายที่เกิดขึ้นหรือจำลองเสียงผิดปกติที่จะเกิดขึ้นจริง เป็นต้น

แสดงให้เห็นว่าการนำ CBT มาใช้ในการฝึกอบรม จะก่อให้เกิดผลดีในแง่ของการลดค่าใช้จ่ายที่จะเกิดขึ้นจากการใช้เครื่องจักรจริงและลดอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการที่ยังไม่คุ้นเคยกับอุปกรณ์ใหม่เหล่านั้นได้ ซึ่งข้อดีของการใช้ CBT นี้จะเห็นได้ชัดโดยเฉพาะการใช้งานที่เกี่ยวข้องกับเครื่องจักรขนาดใหญ่หรืองานที่ต้องต้องเสี่ยงภัยและรับผิดชอบกับผู้คนเป็นจำนวนมาก เป็นต้น นอกจากนี้ข้อดีของการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการฝึกอบรมคือ ช่วยลดความเบื่อหน่ายของผู้

¹ Packer, Randall. *History of Multimedia*. (<http://www.cel.sfsu.edu/msp/timeline/Home.html>)
access 23 October 1997 : 17.38

เข้ารับการอบรมได้อีกด้วย เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีคุณสมบัติที่ดีในการถ่ายทอดภาพ เสียง และการตอบสนองกับผู้ใช้ได้ดี

ต่อมาได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีทางมัลติมีเดียในด้านต่างๆ โดยเฉพาะการนำเสนอ ข้อมูลเชิงธุรกิจ การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพที่เสมือนกับแสดงบนจอทีวี ต่อกับเสียงที่มีความ ชัดเจนสูง และสามารถแสดงเสียงเป็นแบบสเตอริโอแยกลำโพงได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะดึงดูดความ สนใจของผู้ชมได้มาก ยิ่งไปกว่านั้นถ้าระบบนั้นนำเสนอข้อมูลแบบโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ก็ยิ่งตรงกับ ความต้องการของผู้ใช้โดยตรง ผู้ใช้สามารถค้นหารายละเอียดในสิ่งที่ตนอยากรู้โดยเฉพาะได้

สำหรับในอนาคต มัลติมีเดียอาจจะถูกนำไปใช้ในการจำลองสถานการณ์ พฤติกรรม อุปกรณ์ หรือเครื่องจักรที่มีความซับซ้อนมากๆ หรือเป็นแหล่งรวบรวมข่าวสารต่างๆ ทางด้าน การสื่อสาร อาจจะใช้ในการทำการประชุมทางโทรคมนาคม ซึ่งผู้เข้าประชุมไม่จำเป็นต้องอยู่ สถานที่เดียวกันแต่ก็สามารถเห็นหน้าและพูดคุยกันได้ ตลอดจนสามารถนำเสนอข้อมูลผ่าน ทางคอมพิวเตอร์เพื่อเสนอแก่ที่ประชุมได้อีกด้วย²

ความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากเทคโนโลยีด้านการสื่อสารมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและมัลติมีเดีย เองก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีด้านการสื่อสารประเภทหนึ่ง ซึ่งมีความสำคัญต่อการ พัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาในด้านต่างๆ รวมถึงการประยุกต์ใช้งาน ซึ่งสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่ระบบกฎหมายที่จะนำมาใช้เป็นมาตรฐานในการคุ้มครอง งานมัลติมีเดียยังไม่มีความชัดเจนว่า ควรจะใช้กฎหมายใดจึงจะมีความเหมาะสมมากที่สุด แต่ปัจจุบันในต่างประเทศมีผู้กล่าวถึงงานมัลติมีเดียกับกฎหมายประเภทต่างๆ เช่น กฎหมายลิขสิทธิ์, กฎหมายสิทธิบัตร และกฎหมายเครื่องหมายการค้า เป็นต้น แต่ผู้ศึกษาจะ พิจารณาเฉพาะประเด็นปัญหาของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับงานมัลติมีเดีย ซึ่งประเด็น เรื่องมัลติมีเดียเริ่มมีการกล่าวถึงตั้งแต่มาตรฐานของเทคโนโลยีที่ควรจะได้รับคุ้มครองว่า ควรจะมีการรวมกันเป็นกลุ่มต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น แต่จะมีการรวมกันในลักษณะ ใดๆจึงจะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพยังไม่มีการกล่าวถึงไว้ ประเด็นที่กล่าวต่อมาก็คือ ผู้ พัฒนางาน และผู้ผลิตงานมัลติมีเดียได้ประสบกับปัญหาในเรื่องการรวบรวมข้อมูล การแปลง ข้อมูลให้เป็นตัวเลข การเรียบเรียงข้อมูล โดยเฉพาะการนำงานของบุคคลอื่นมาเรียบเรียง และ การได้มาซึ่งสิทธิในงานเหล่านั้น ตลอดจนการเสียค่าใช้จ่ายเพื่อให้ได้มาซึ่งลิขสิทธิ์และวิธีการ ทำสัญญาเกี่ยวกับค่าสิทธิก็ยังคงเป็นปัญหาอยู่

² วีรศักดิ์ วิทวัสกุล, "Multimedia เทคโนโลยีแห่งอนาคต," คอมพิวเตอร์วิวิ 86 (ตุลาคม 2534):

ปัญหาที่สำคัญที่สุดของการสร้างมัลติมีเดีย ก็คือ ปัญหาของสถานะทางกฎหมายภายใต้การคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์ ยังไม่มีความชัดเจนในเรื่องความผูกพันที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งมีต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ ในการสร้างสรรค์แหล่งข้อมูลที่เป็นตัวเลขของงานในส่วนต่างๆ ที่ถือว่ามีลิขสิทธิ์ในแขนงอื่นๆ การได้มาซึ่งสิทธิของงานมัลติมีเดียในการแปลงงานที่มีลิขสิทธิ์เป็นตัวเลขเพื่อนำไปรวมในแหล่งข้อมูลที่เป็นสื่ออื่นทำได้ยาก เนื่องจากยังไม่มีรูปแบบที่เป็นมาตรฐาน นอกจากนี้ยังไม่มีองค์กรสำหรับเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะทำหน้าที่เก็บค่าสิทธิ ปัญหาอีกประการหนึ่ง คือ การได้มาซึ่งสิทธิในงาน และปัญหาของตัวบุคคลที่ควรจะได้รับ ความคุ้มครองในงานมัลติมีเดียควรจะมีใครบ้าง ผู้สร้างงานมัลติมีเดีย นั่นคือบุคคลใด

ในปัจจุบันยังไม่มีมาตรฐานทางกฎหมายในธุรกิจมัลติมีเดียกำหนดเรื่องการให้ความคุ้มครองรวมกันของบุคคลผู้ก่อให้เกิดงานมัลติมีเดีย อันได้แก่ ผู้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์, ศิลปิน, นักเขียน, นักดนตรี, ผู้สร้างภาพยนตร์ และนักธุรกิจรวมไว้ด้วยกัน แต่งานแต่ละประเภทที่บุคคลคนดังกล่าวข้างต้นทำขึ้นจะมีมาตรฐานทางกฎหมายของงานเหล่านั้นเองกำหนดไว้โดยเฉพาะ เพราะฉะนั้น ในต่างประเทศจึงมีปัญหาถกเถียงกันว่า สมควรจะมีกฎหมายเฉพาะ Multimedia Law บังคับใช้หรือไม่ นอกจากนี้ตัวบุคคลผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย ในแต่ละชั้นจะมีภาระผูกพันต่อผู้ถือสิทธิเดิมอย่างไร และงานมัลติมีเดียถือเป็นสื่อการส่งออกที่มีรูปร่างหรือไม่ สมควรที่จะได้คุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่อย่างไร

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงวิวัฒนาการ และแนวความคิด รวมทั้งทฤษฎีต่างๆ ที่อาจจะนำมาใช้กับงานมัลติมีเดียได้

2. เพื่อศึกษาถึงความหมายของมัลติมีเดีย เนื้อหาหรืองานประเภทต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างมัลติมีเดีย ซึ่งได้แก่ข้อความหรือตัวอักษร, เสียง, วิดีทัศน์, ภาพกราฟิก, ภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหว และรูปภาพ รวมทั้งประเภทของมัลติมีเดียตลอดจนการประยุกต์ใช้งานและประโยชน์ที่จะได้รับจากมัลติมีเดีย

3. ศึกษาถึงขอบเขตของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่นำมาปรับใช้กับมัลติมีเดียมีผลกระทบต่อ การสร้างงานมัลติมีเดียอย่างไร และบุคคลประเภทใดบ้างที่ควรจะได้รับ ความคุ้มครองในการสร้างมัลติมีเดีย รวมทั้งสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย ตลอดจนลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียแต่ละประเภทเป็นอย่างไร โดยพิจารณาจากกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศไทย

4. ศึกษาถึงหลักเกณฑ์ในการอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดีย รวมทั้งการกระทำที่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศไทย

5. ศึกษาและวิเคราะห์ถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการนำกฎหมายลิขสิทธิ์มาปรับใช้ เพื่อให้ความคุ้มครองงานมัลติมีเดียในประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศไทยรวมถึงการเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว

3. ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเพื่อเรียบเรียงเป็นวิทยานิพนธ์นี้จะศึกษาถึงวิธีการปรับใช้กฎหมายประเด็นปัญหา และแนวทางปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ที่นำมาใช้ในการคุ้มครองงานมัลติมีเดีย โดยเฉพาะงานมัลติมีเดียที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ (interactive multimedia) รวมถึงบุคคลที่ควรได้รับการคุ้มครองในงานมัลติมีเดียที่มีความเกี่ยวข้องกับงานมัลติมีเดียอย่างไร โดยศึกษาถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ทั้งของต่างประเทศและของประเทศไทย ในเรื่องของการบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวว่าในปัจจุบันว่าควรจะเป็นอย่างไร อีกทั้งศึกษาถึงการให้ความคุ้มครองกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศในงานมัลติมีเดียมีหรือไม่ โดยพิจารณาจากความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPS) และ WIPO COPYRIGHT TEATY ถ้าไม่มีควรจะให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียอย่างไร มีความเหมาะสมหรือไม่ มีข้อดีข้อเสียอย่างไร ควรมีการปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นอย่างไร เพื่อให้เกิดความคุ้มครองในการนำมาใช้กับงานมัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือควรจะนำมาตรการทางกฎหมายอื่นๆ มาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียเพื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

4. สมมุติฐาน ทฤษฎี และแนวความคิด

สมมุติฐาน

ในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมุติฐานเบื้องต้นดังนี้ คือ
กฎหมายลิขสิทธิ์สามารถใช้คุ้มครองงานมัลติมีเดียได้ แต่สมควรปรับปรุงเพื่อกำหนดการคุ้มครองที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีเสรีนิยม แนวความคิดของทฤษฎีนี้เห็นว่า บรรดางานสร้างสรรค์กับความนึกคิดของมนุษย์สมควรให้สาธารณชนโดยทั่วไปได้ใช้ประโยชน์ได้อย่างเสรี เพื่อเป็นการผลักดันและส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรมของประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากผลงานอันเกิดจากความนึกคิดของมนุษย์ ไม่ควรที่จะถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์อย่างแท้จริงได้ เพราะว่าการนึกคิดของบุคคลใดบุคคลหนึ่งย่อมจะอาศัยจากการได้รับการดลใจจากความนึกคิดของบรรดาบรรพบุรุษไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม ความนึกคิดอันเป็นความริเริ่มอย่างแท้จริงโดยเอกเทศเป็นสิ่งที่ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า งานสร้างสรรค์ของบุคคลใดบุคคลหนึ่งความจริงเป็นผลิตผลทางสังคม ดังนั้นประโยชน์อันเกิดจากงานสร้างสรรค์ดังกล่าว

จึงสมควรตกเป็นของสังคมด้วย ซึ่งความนึกคิดของมนุษย์นับได้ว่าเป็นทรัพย์สินของมนุษยชาติ ที่มีคุณค่าสูงสุด อันควรแก่การยอมรับนับถือของสาธารณชน การใช้ประโยชน์จากความนึกคิดของมนุษย์จึงสมควรปล่อยให้ เป็นของสาธารณชนอย่างเสรี ซึ่งก็หมายความว่าบรรดางานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ตกเป็นของสาธารณะมิใช่สมบัติของผู้สร้างสรรค์แต่อย่างใด

2. ทฤษฎีคุ้มครองและป้องกัน แนวความคิดของทฤษฎีนี้เห็นว่า ลิขสิทธิ์สมควรได้รับความคุ้มครองป้องกันเช่นเดียวกันสิทธิทางแพ่งโดยทั่วไป และอ้างว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่ไยยันบุคคลทั่วไปได้อย่างหนึ่ง³

แนวความคิด

1. หลักเรื่องการสร้างสรรค์งานโดยตนเอง (originality) สิ่งที่จะมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยตัวผู้สร้างสรรค์เองด้วยการใช้ความรู้ความสามารถของตนพอสมควรแก่สภาพของการสร้างสรรค์งานนั้น และมีได้มีการลอกเลียนมาจากที่อื่น

2. หลักเรื่องการสร้างสรรค์งานโดยใช้ความสามารถเฉพาะของตนเอง (creativity) ผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้น้ำพักน้ำแรงและความอุตสาหะในการทำงาน

3. การสร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ประเภทใหม่โดยการรวบรวมหรือดัดแปลงงานลิขสิทธิ์เดิมที่มีอยู่แล้ว

5. วิธีการศึกษา และวิจัย

ในการศึกษาเพื่อเรียบเรียงเป็นวิทยานิพนธ์นี้ได้ดำเนินการวิจัยโดยเอกสาร (documentary research) ซึ่งศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ บทความ และเอกสารต่างๆ รวมทั้งการค้นหาค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต (Internet), ฐานข้อมูล CD-ROM ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ใช้บริการของศูนย์บริการสารสนเทศทางเทคโนโลยี สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศของผู้ทรงคุณวุฒิต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งกับมัลติมีเดีย ส่วนการศึกษาและการเขียนจะใช้วิธีพรรณนาและวิเคราะห์วิจัย และวิจารณ์ปัญหาต่างๆ ตามความเห็นส่วนตัว โดยอาศัยหลักเกณฑ์จากกฎหมายต่างประเทศ และกฎหมายไทย รวมทั้งคำพิพากษาของศาล และความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ

³ สมพล พรพัฒนาเลิศกุล, “งานอันเป็นวัตถุแห่งลิขสิทธิ์” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539), หน้า 37-38.

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับวิวัฒนาการ ความหมาย ลักษณะและเทคนิคของการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย โดยเฉพาะงานมัลติมีเดียที่ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ (interactive multimedia) รวมถึงแนวความคิด ทฤษฎี ตลอดจนหลักกฎหมาย หลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับมัลติมีเดีย

2. ทำให้ทราบถึงการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับงานมัลติมีเดียในต่างประเทศ โดยเฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งได้แก่ การให้ความคุ้มครองอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดงานมัลติมีเดีย, ลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย, บุคคลที่ควรได้รับความคุ้มครองในงานมัลติมีเดีย, สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย, หลักเกณฑ์ในการอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดีย, การทำละเมิดและข้อยกเว้นของการทำละเมิดในงานมัลติมีเดีย, การคุ้มครองงานมัลติมีเดียตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ และปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศกับงานมัลติมีเดีย

3. ทำให้ทราบถึงวิธีการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับมัลติมีเดีย ปัญหาและแนวทางแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ตลอดจนความเหมาะสมของการนำกฎหมายลิขสิทธิ์มาใช้กับงานมัลติมีเดียมีความชัดเจนและเหมาะสมเพียงพอหรือไม่ หรือควรจะมีกฎหมายที่บัญญัติขึ้นมาโดยเฉพาะเพื่อใช้กับงานมัลติมีเดีย