

# รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์



ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก  
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
พุทธศักราช 2557

โครงการวิจัย



การลักลอก

ผลงานการออกแบบ

และ

แนวทางการตรวจสอบ



รัชวิทย์ สีนุกญเรือง

ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์  
โครงการวิจัย

การลักลอบผลงานการออกแบบและแนวทางการตรวจสอบ

ผู้วิจัย

อาจารย์รัชวิทย์ สืบบุญเรือง

ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย

จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2557

(ก)

## คำนำ

ระหว่างการเดินสายทัวร์แสดงคอนเสิร์ตของ เลดี้ กาก้า (Lady Gaga) ในปี พ.ศ. 2555 เธอได้โพสต์ข้อความบนทวิตเตอร์ส่วนตัวว่า *"I just landed in Bangkok baby! Ready for 50,000 screaming Thai monsters. I wanna get lost in a lady market and buy fake Rolex."* นำมาซึ่งความโกรธเคืองของแก่ชาวไทยส่วนหนึ่ง อันเนื่องมาจากนักร้องสาวได้เหน็บแนมประเทศไทยว่าเป็นแหล่งขายสินค้าเลียนแบบที่สามารถหาซื้อได้อย่างง่ายดาย

ในปี พ.ศ. 2558 ประเทศไทยยังคงอยู่ในบัญชีประเทศที่ต้องจับตามองเป็นพิเศษเป็นปีที่ 8 ติดต่อกันด้วยเหตุว่าประเทศไทยยังคงตรวจพบการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในระดับสูงแห่งหนึ่งของโลก ซึ่งปัญหาเหล่านี้ได้สร้างความเสียหายให้กับเศรษฐกิจของประเทศเป็นมูลค่ามหาศาลในแต่ละปี อีกทั้งยังได้สร้างผลกระทบอย่างรุนแรงให้กับธุรกิจการค้าการส่งออกและการลงทุนระหว่างประเทศตลอดมา

จากกรณีดังกล่าวจะสามารถเรียกได้ว่าเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศมาเป็นเวลานาน เนื่องด้วยเหตุผลหลายประการไม่ว่าจะเป็นการขาดความรู้ความเข้าใจในข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งการประชาสัมพันธ์การคุ้มครองสิทธิ์ก็ยังไม่เป็นไปในมุมมองกว้างเท่าที่ควร ในอีกทางหนึ่งการลอกเลียนผลงานในสถานการศึกษาของนักศึกษานั้นเป็นอีกปัญหาหนึ่งซึ่งเป็นประเด็นสำคัญอย่างมากในสถานศึกษาในปัจจุบัน การลอกผลงานผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของตนเองนับเป็นการกระทำที่น่าละอายอย่างมาก ในสถานศึกษาหลายแห่งของโลกได้มีการกำหนดบทลงโทษที่รุนแรงตั้งแต่การปรับตักการพักการศึกษา ไปจนถึงการเรียกคืนปริญญาบัตร

อย่างไรก็ตามการลอกเลียนผลงานทางด้านศิลปะและการออกแบบก็เกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้งไม่ว่าจะโดยเจตนาหรือไม่ก็ตาม พฤติกรรมดังกล่าวสามารถพบเห็นได้ในการศึกษาในระดับต่างๆไปจนถึงระดับอุตสาหกรรมซึ่งการลอกเลียนนี้เองทำให้เกิดข้อถกเถียงขึ้นอย่างกว้างขวางทั้งในวงการวิชาการและวิชาชีพเป็นไปได้ว่าผลจากกระแสโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นไปได้ง่ายโดยสาเหตุอาจจะมาจากการที่ผู้เรียนและผู้ประกอบการส่วนหนึ่งอาจมีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการอ้างอิง การได้รับแรงบันดาลใจ และการลอกเลียนผลงานด้วยสถานการณ์ดังที่กล่าวมาแล้ว จึงเป็นที่มาของงานวิจัยชิ้นนี้ซึ่งเป็นการศึกษาค้นคว้าประเด็นของการลอกเลียนแบบผลงานศิลปะและการออกแบบเพื่อเผยแพร่ความเข้าใจที่ถูกต้องแก่สังคม

ธชวิทย์ สีบุญเรือง

ผู้วิจัย

(ข)

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยการลักลอบผลงานการออกแบบและแนวทางตรวจสอบฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2557 ทางผู้วิจัยขอขอบพระคุณทางคณะที่ได้มอบโอกาสให้นักวิจัยรุ่นใหม่ ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านได้กรุณาให้วิชาความรู้และสร้างพื้นฐานที่ดีให้กับผู้วิจัย จนนำมาสู่โครงการวิจัยที่สมบูรณ์นี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์เอกพงษ์ ตรีตรง คณบดีคณะมัณฑนศิลป์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูวนาทร รัตนรังสิกุล รองคณบดีฝ่ายบริหารและพระราชวังสนามจันทร์ อาจารย์ ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์ อติตรองคณบดีฝ่ายวิชาการและประกันคุณภาพ และกรรมการคณะมัณฑนศิลป์ทุกท่านที่ได้กรุณามอบโอกาสครั้งสำคัญให้กับผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านโดยเฉพาะอาจารย์ ดร.นุชนางค์ แก้วนิล ที่ได้ให้คำปรึกษาและตรวจทานร่างรายงานวิจัยและต้นฉบับหนังสือ

ขอขอบคุณผู้ช่วยวิจัยนายจักรพันธ์ ทองศิริกุล และนางสาวปัทมาภา โกมลนิรมิตที่ได้ช่วยเหลือจนโครงการวิจัยเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณครอบครัวที่ได้สนับสนุนมาโดยตลอดและคุณประโยชน์ใดๆที่เกิดจากโครงการวิจัยนี้ขอมอบแต่ครอบครัว คณาจารย์ และทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขต่อไป

(ข)

หัวข้อการวิจัย	:	การลักลอบผลงานการออกแบบและแนวทางการตรวจสอบ
ผู้วิจัย	:	อาจารย์รัชวิทย์ สีบุญเรือง
หน่วยงานที่สังกัด	:	ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
แหล่งทุนอุดหนุนการวิจัย	:	เงินกองทุนวิจัยและสร้างสรรค์คณะมัณฑนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2557
ปีที่ทำวิจัยเสร็จ	:	พ.ศ. 2559

### บทคัดย่อ

การลักลอบผลงานการออกแบบในแวดวงการออกแบบของประเทศไทยในปัจจุบันได้มีการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ ทั้งในแวดวงวิชาการและวิชาชีพ อันเนื่องมาจากการพัฒนาทางด้านการสนเทศที่ช่วยร่นระยะเวลาและประหยัดค่าใช้จ่ายของการสืบค้นข้อมูล ซึ่งส่งผลให้การเข้าถึงข้อมูลจากทั่วโลกเป็นไปได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ทั้งนี้ความสะดวกที่เกิดขึ้นอาจนำไปสู่จุดเริ่มต้นของการกระทำผิดโดยไม่ได้ตั้งใจ อันได้แก่พฤติกรรมที่เรียกว่า “การลักลอบ” หรือ “plagiarism” ซึ่งอาจมีที่มาจากความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องระหว่าง การได้รับแรงบันดาลใจและการลักลอบผลงาน

งานวิจัยฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายในการค้นคว้าความแตกต่างของพฤติกรรมทั้งสองประเภทที่กล่าวในข้างต้นผ่านการอ้างอิงเอกสารทางวิชาการทางด้านศิลปะและการออกแบบที่มีความน่าเชื่อถือ การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างรวมถึงการตรวจสอบการลักลอบผลงานด้วยการประยุกต์ใช้กระบวนการและเครื่องมือที่มีในช่วงปัจจุบัน เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการตรวจสอบในอนาคตต่อไป

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้พบว่าการลักลอบเกิดจากความพยายามหิบบียืมองค์ประกอบของงานออกแบบส่วนใดส่วนหนึ่งไปใช้เพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับผลงานของตนเอง จากการสำรวจด้วยแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างมีความไม่แน่ใจในประเด็นการลักลอบและการได้รับแรงบันดาลใจ และมีความเห็นว่าการหิบบียืมผลงานคนอื่นมาดัดแปลงไม่นับว่าเป็นการลอกผลงาน และสุดท้ายเครื่องมือที่ใช้ทดสอบการลักลอบมีความแม่นยำในระดับหนึ่ง โดยเสนอแนะว่าการตรวจสอบด้วยเครื่องมือ ควรคำนึงถึงความมีมนุษยธรรมและหลักฐานอื่นๆประกอบด้วย

**คำสำคัญ :** การลักลอบผลงานการออกแบบ แรงบันดาลใจ การหิบบียืม การละเมิด การตรวจสอบการลักลอบ

(๙)

**Research Title** : Design Plagiarism and Examination Methods  
**Researcher** : Mr. Tajchavit Sibunruang  
**Organization** : Department of Interior Design,  
Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University  
**Subsidy Agent** : Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University  
**Conducted Year** : B.E. 2559 (2016)

### **Abstract**

Cases of design plagiarism in Thailand has been increased gradually in number from both academic and professional practice, cause of a development in communication industry which has widen an access into design database from around the world. Nevertheless, it might give upon to an unintentional mistake - design plagiarism, leads to a confusion between inspiration and infringement which separated by a thin line.

This research paper intends to categorise a different between inspiration and infringement through arts and design academic work as a reference paper, data collection via questionnaire and experimentation test by adapting and employing tools and procedures which exist as a fundamental research for future development in design originality investigation equipment.

As summary, researcher has found that design plagiarism is a method which borrow or steal a part or all of those design from prototype with an intention to add on value for another. A questionnaire has explored that an examination group confuse about a difference of inspiration and infringement, with a view of borrowing others' work to combine or adapt into their own is not plagiarism. At last, the tools are pretty accurate in demonstration, as a suggestion of being humanitarian along with evidences.

**Keyword** : design plagiarism; inspiration; motivation; borrow; infringement and design plagiarism examination