บทที่ 2

วิวัฒนาการและความเจริญก้าวหน้าของกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศไทย

ภาพยนตร์เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญประการหนึ่งในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเศรษฐกิจ ซึ่งปีหนึ่งๆรายได้อันเกิดจากธุรกิจอุตสาหกรรมเกี่ยวกับภาพยนตร์คิดเป็นจำนวนมหาศาล ทำให้ธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการแข่งขันในทางการค้าที่สูงสังคมจึงมองเห็นคุณค่า และความสำคัญของงานภาพยนตร์มากขึ้นประกอบกับในงานภาพยนตร์นั้นก็อาจประกอบขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์อื่นอยู่ด้วย ดังนั้น การล่วงละเมิดลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ก็อาจจะเป็นการกระทำล่วงละเมิดอันมีลิขสิทธิ์อื่นที่เป็นส่วนประกอบในงานภาพยนตร์ก็อาจเกิดขึ้นได้

ดังนั้นจึงควรทราบ และเข้าใจในหลักการเบื้องต้นพอสังเขปอันเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ วิวัฒนาการของงานภาพยนตร์ทั้งของประเทศไทย และต่างประเทศ ความหมายของงานภาพยนตร์ ประเภทของงานภาพยนตร์บุคคลที่เกี่ยวข้องในงานภาพยนตร์ซึ่งมีหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ลักษณะทั่วไปในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ซึ่งกล่าวถึงงานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง และที่ไม่ให้ความคุ้มครอง การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ไม่ว่าโดยบทบัญญัติแห่งกฎหมายลิขสิทธิ์ และโดยกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ การละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ว่าจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นหรือขั้นรอง และการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานบางประเภท ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ และรวมไปถึงขอบเขตสิทธิในงานภาพยนตร์ต่างๆไม่ว่าจะเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำ สิทธิแต่ผู้เดียวในการดัดแปลง สิทธิแต่ผู้เดียวในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน สิทธิแต่ผู้เดียวในการให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางาน สิทธิแต่ผู้เดียวในการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์ผู้อื่น สิทธิแต่ผู้เดียวในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ สิทธิแต่ผู้เดียวในการโอนลิขสิทธิ์ให้แก่ผู้อื่น และสิทธิเฉพาะตัวเองผู้สร้างสรรค์ด้วย

1. การให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

1.1 วิวัฒนาการของงานภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อความบันเทิงซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงกันไปตามเวลา อันมีอยู่มานานหลายสิบปีมาแล้วเป็นไปตามสภาพแวดล้อม และการเปลี่ยนแปลงของสังคมแต่ละสังคมนั้นๆ ด้วย

1.1.1 วิวัฒนาการของงานภาพยนตร์ในประเทศไทย

ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ไทย พบว่า ในปี พ.ศ. 2440 ฟรองซัว อองรี ลาวาน ชี คลาก ช่างถ่ายหนังคนแรกของสวิสเซอร์แลนด์ได้ถ่ายบันทึกเหตุการณ์ขณะที่รัชกาลที่ 5 เสด็จถึงกรุงเบอร์น เมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2440 ในคราวเสด็จประพาสยุโรปครั้งแรกเป็นหนังม้วนแรกสุดในโลกที่บันทึกเกี่ยวกับชาติสยาม และนายเอส จี มาร์คอฟกี กับคณะชาวปารีสได้นำภาพยนตร์ มาฉายเก็บค่าดูเป็นครั้งแรกในประเทศไทยที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการกรุงเทพฯที่เรียกว่า “PARISIANCINECMATOGRAPH” เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2440 จากหลักฐานลงโฆษณาในหนังสือพิมพ์รายวันบางกอกไทมส์ ฉบับประจำวันพุธที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2440 ซึ่งแตกต่างจากความเชื่อเดิมที่เชื่อว่า คนญี่ปุ่นเป็นผู้นำภาพยนตร์มาฉายเป็นครั้งแรกในประเทศไทยในระหว่างปี พ.ศ. 2440-2449 ซึ่งในทศวรรษนี้เองคนไทยเราเริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ และจัดฉายภาพยนตร์กันบ้างแล้ว แต่จะเป็นไปในลักษณะสมัครเล่น หรืองานอดิเรกแต่ก็ไม่สามารถประสบความสำเร็จ (สมชาติ บางแจ้ง, 2533, หน้า 7)

เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน พ.ศ. 2440 ได้มีการนำภาพยนตร์เข้าฉายให้สมเด็จพระนางเจ้าเสาวภาผ่องศรีพระบรมราชินีนาถ ทรงทอดพระเนตรเป็นการส่วนพระองค์ในที่มุข พระที่นั่งจักรีมหาปราสาทพระบรมมหาราชวัง ปรากฏว่าในวันรุ่งขึ้นหนังสือพิมพ์บางกอกไทมส์ได้รายงานเหตุการณ์ในคอลัมน์เบ็ดเตล็ด เรียกภาพยนตร์ว่า “หนังฝรั่ง” แทนคำ “ซิเนมาโตรคราฟ” ซึ่งการเรียกให้ตรงกันกับความเข้าใจของคนไทยทั่วไป โดยเปรียบเทียบเอาจากการเรียกมหรสพดั้งเดิมอย่างหนึ่งของไทยเรา ซึ่งได้แก่หนังตะลุง และหนังใหญ่เพราะซิเนมาโตรคราฟนั้นมีลักษณะปรากฏในหลักการอย่างเดียวกันกับหนังตะลุง และหนังใหญ่นั่นเอง คือ เป็นการแสดงด้วยวิธีเล่นแสงเงาให้เห็นภาพที่เคลื่อนไหวปรากฏอยู่บนฉายหรือจอพลาสติกสี่เหลี่ยมจะผิดกันก็แต่ในรายละเอียดทางกรรมวิทยา หรือเทคโนโลยีเป็นสำคัญ ดังนั้นเราจึงเรียกซิเนมาโตรคราฟบ้าง หนังบ้าง แต่ที่เรียกว่าหนังเป็นเพราะชาวต่างประเทศโดยเฉพาะชาวยุโรปคนไทยมักเรียกทั่วไปว่าฝรั่ง และฝรั่งเป็นผู้นำภาพยนตร์เข้ามาในประเทศไทยให้คนไทยได้รู้จัก เราจึงขยายคำแบ่งเรียกเสียให้ชัดว่าหนังฝรั่ง

ในปี พ.ศ. 2443 พระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าทองแถมถวัลยวงศ์กรมหลวงสรรพสาตรสุภกิจ พระอนุชาในรัชกาลที่ 5 ทรงเป็นนักถ่ายภาพยนตร์รายแรกในสยาม และทรงเป็นเชื้อพระวงศ์ นักถ่ายภาพยนตร์รายแรกในโลก หลังจากนั้นปี พ.ศ. 2446 ผู้แทนบริษัท โทมัส อัลวา เอดิสัน นำภาพยนตร์ของบริษัท เอดิสัน เข้ามาจัดฉายเก็บค่าดูในกรุงเทพฯ (โดม สุขวงศ์ และสวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, หน้า 4) และมีหนังฝรั่งของพวกฝรั่งเข้ามาฉายอีกหลายครั้ง จนกระทั่งคณะญี่ปุ่นที่ทำภาพยนตร์ได้เข้ามาดำเนินกิจการโรงภาพยนตร์ เนื่องจากเห็นว่ามีผู้นิยมดูภาพยนตร์กันเป็นจำนวนมากประกอบกับในระยะแรกนั้นการฉายภาพยนตร์จะทำการฉายในโรงละคร ทำให้มีเสาไม้ใหญ่บังการดูทำให้ผู้นั่งชมเดือดร้อน โรงภาพยนตร์ญี่ปุ่นคณะแรกได้เข้ามาตั้งเป็นโรงกระโจมอยู่ที่ตำบลสะพานเหล็ก (ต่อมาเรียกกันว่า เวิ้งนาครเกษม ซึ่งมาจากชื่อโรงภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นบริเวณนี้) เมื่อปี พ.ศ. 2448 นาย ท. วาตานาเบ นักธุรกิจภาพยนตร์จากญี่ปุ่นเข้ามาจัดตั้งกิจการโรงฉายภาพยนตร์เป็นการถาวรรายแรกในกรุงเทพฯคนไทยเรียกโรงหนังญี่ปุ่น ภายหลังได้รับพระบรมราชานุญาตให้ประทับตราแผ่นดินจึงเรียกว่า โรงหนังญี่ปุ่นหลวงจากความเจริญรุ่งเรืองของกิจการที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางนี้เอง ทำให้คนทั่วไปเรียกติดปากว่า หนังญี่ปุ่น และต่อมาก็เลยเรียกกันสั้นๆว่า “หนัง” ก็เป็นอันรู้กันว่าหมายถึงหนังญี่ปุ่น แม้จะมีคำว่าภาพยนตร์เกิดขึ้นคนก็ยังเรียกว่า “หนัง” มาจนถึงทุกวันนี้ (ชัยวัฒน์ ทวีวงศ์แสงทอง และพรสิทธิ์ พัฒธนานุรักษ์, 2534, หน้า 518)

ต่อมาในปี พ.ศ. 2450 เปิดกิจการโรงภาพยนตร์ของบริษัทรูปพยนต์กรุงเทพ หรือโรงหนังวังเจ้าปรีดา มีโรงภาพยนตร์ในเครือ 3-4 โรงในกรุงเทพฯดำเนินกิจการจัดหาภาพยนตร์จากต่างประเทศเข้ามาฉาย สำหรับการถ่ายภาพยนตร์ในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2450 พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจตามเสด็จพระพุทธเจ้าหลวงประพาสทวีปยุโรปขากลับได้นำกล้องถ่ายภาพยนตร์มาด้วย โดยถ่ายภาพยนตร์ส่วนพระองค์ที่วังถม ถนนตะนาว ปัจจุบันคือ ซอยสรรพศาสตร์ ก่อนหน้านั้นขึ้นไปในประเทศไทยยังไม่มีใครถ่ายทำภาพยนตร์

เมื่อวันที่ 8 เมษายน พ.ศ. 2453 นายซุนเฮง คูตระกูล ซึ่งเป็นน้องชายของนายซุ่นใช้ คูตระกูล (เจ้าของห้างรัตนมาลา) ได้ร่วมลงทุนกับโลงเปงหลง และโลเปงหงี (เจ้าของห้างชิ่นชิ้น-ฮะ) ก่อตั้งโรงภาพยนตร์พัฒนาการ โดยเปงทองเป็นผู้จัดการกิจการของโรงภาพยนตร์ดังกล่าวเจริญรุ่งเรืองตามลำดับ ได้รับพระราชทานพระบรมราชานุญาตให้ใช้ตราครุฑ เมื่อเดือนเมษายน พ.ศ. 2456 ต่อมาตั้งเป็นบริษัทภาพยนตร์พัฒนาการมีซองอ๊วน สีบุญเรือง เป็นผู้จัดการ และในที่สุด พ.ศ. 2459 ได้รับพระราชทานตราเสาวณีย์จัดเป็นโรงภาพยนตร์ทันสมัยที่สุดในขณะนั้น ขณะเดียวกันนักธุรกิจชาวไทยได้จัดตั้งโรงภาพยนตร์ขึ้นอีกจำนวนไม่น้อย แต่ภาพยนตร์ที่ฉายในขณะนั้นส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์อเมริกัน ดังนั้น ซองอ๊วน สีบุญเรืองจึงได้ก่อตั้งบริษัท สยาม

ภาพยนตร์ จำกัดขึ้น เมื่อวันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2459 เพื่อทำหน้าที่เป็นตัวแทนบริษัท ภาพยนตร์ต่างประเทศในการสั่งภาพยนตร์เข้ามาจัดจำหน่ายเพื่อฉายในประเทศไทย บริษัท สยามภาพยนตร์ จึงถือเป็นบริษัทจัดจำหน่ายภาพยนตร์แห่งแรก โดยเป็นบริษัทผู้เดินสายภาพยนตร์ให้แก่โรงภาพยนตร์ในเครือหรือสาขาของตน และโรงหนังญี่ปุ่นหลวงเลิกกิจการในปีนี้ด้วย

ต่อมาในปี พ.ศ. 2462 บริษัทรูปพยนต์กรุงเทพ กับบริษัทพยนต์พัฒนากรรวมกิจการเข้าด้วยกันเป็น สยามภาพยนตร์บริษัท เป็นบริษัทยักษ์ใหญ่ดำเนินกิจการโรงภาพยนตร์ และจัดฉายภาพยนตร์ทั่วประเทศ และบริษัท ภาพยนตร์นาครเกษมทุน จำกัดเปิดกิจการมีโรงภาพยนตร์สร้างด้วยคอนกรีตแข็งแรง เป็นโรงแรกในกรุงเทพฯ แต่ดำเนินกิจการได้ไม่ถึงปีก็ล้ม และในปี พ.ศ. 2463 เริ่มมีการตีพิมพ์เรื่องย่อภาพยนตร์ที่จะเข้าโปรแกรมฉายในหนังสือพิมพ์รายวันสยามราษฎร์

ในประมาณปี พ.ศ. 2465 รัชกาลที่ 6 โปรดให้จัดตั้งบริษัท ภาพยนตร์สยามนิรามัย เพื่อดำเนินกิจการโรงภาพยนตร์ และจัดฉายภาพยนตร์แข่งขันกับสยามภาพยนตร์บริษัท และการรถไฟหลวงได้จัดตั้งศูนย์การผลิตภาพยนตร์ขึ้นอย่างเป็นทางการเรียกว่า “กองภาพยนตร์ เผยแพร่ข่าว” มี พระเจ้าน้องยาเธอ พระองค์เจ้าบุรฉัตรไชยากรกรมพระกำแพงเพชรเป็นผู้อำนวยการ กองการผลิตภาพยนตร์ของกองรถไฟหลวง มีหน้าที่สร้างภาพยนตร์ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยใช้บริการทางรถไฟ เพราะในขณะนั้นรถไฟยังเป็นสิ่งใหม่จึงได้สร้างภาพยนตร์ให้เห็นสถานที่ที่น่าท่องเที่ยวต่างๆของไทย และส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยทางรถไฟ กรมรถไฟหลวง จึงกลายเป็นโรงเรียนในการสร้างคนที่ผลิตภาพยนตร์เรื่องยาว ฟีวเจอร์ ฟิล์ม (Feature Film) ของคนไทยในยุคนั้น (สมบูรณ์สุข นิยมศิริ, บุญเลิศ เศรษฐมงคล และษมาน งามสนิท, 2534, หน้า 655-656) และได้มีการกำเนิดนิตยสาร “ภาพยนตร์สยาม” นิตยสารภาพยนตร์ฉบับแรกของสยาม

ในปี พ.ศ. 2466 ได้มีการนำภาพยนตร์ต่างประเทศเข้ามาฉายอย่างแพร่หลายสื่อหนังสือพิมพ์ก็เริ่มมีการวิจารณ์ถึงโทษของภาพยนตร์กัน เนื่องจากได้เกิดคดีปล้นธนาคารแห่งหนึ่งโดยหนังสือพิมพ์ลงข่าวโจมตีว่าการกระทำที่ลอกเลียนแบบจากภาพยนตร์ จึงมีการได้เสนอให้รัฐบาล “เซ็นเซอร์ภาพยนตร์” และออกกฎหมายห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 20 ปี ดูภาพยนตร์ และภาพยนตร์ “นางสาวสุวรรณ” และ “สุวรรณสยาม” ภาพยนตร์เรื่องยาวที่สร้างโดยเฮนรี่ อาเล็กซานเดอร์ แมกเร จากฮอลลีวู้ด ซึ่งเข้ามาถ่ายทำในสยามออกฉายในฐานะภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก

ต่อมาในปี พ.ศ. 2470 มีปัญหากรณีการฉายภาพยนตร์ไทยเรื่อง “อำนาจมืด” ซึ่งบริษัทถ่ายภาพยนตร์ของไทยสร้างให้ บริษัท ภาพยนตร์จีนสยาม จำกัด และมีการนำภาพยนตร์เรื่องนี้ฉายถวายพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวทอดพระเนตร และกรมตำรวจนครบาลขณะนั้นได้เข้ามามีส่วนในการตรวจสอบภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย (พ.ต.ท. อิทธิพล ยินดี และชวรัตน์ เชิดชัย, 2534, หน้า 625-626) และในปี พ.ศ. 2470 นี้เองกลุ่มพี่น้องสกุลวสุวัต กับคณะหนังสือพิมพ์ สยามราษฎร์ และ

ศรีกรุง ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “โชคสองชั้น” เป็นภาพยนตร์ขนาด 35 มม. ขาว-ดำ ไม่มีเสียง เป็นภาพยนตร์ที่สร้างเพื่อการค้าเรื่องแรกโดยคนไทยมีนายมานิต วสุวัต เป็นผู้อำนวยการสร้าง และผู้ประดิษฐ์ศิลป์ (ผู้กำกับศิลป์) หลวงบุญยมานพพาณิชนักประพันธ์เจ้าของนามปากกา “แสงทอง” เป็นผู้เขียนเรื่อง และหลวงกลการเจนจิตเป็นผู้ถ่ายทำ และหลวงอนุรักษ์รัถการ ข้าราชการแห่งกรมรถไฟหลวง เป็นผู้กำกับการแสดง นำแสดงโดย นายมานพ ประการักษ์ และ ม.ล.สดุจิตร์ อิศรางกูร นำออกฉายเมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม พ.ศ. 2470 หลังจากคณะสกุลวสุวัตนำภาพยนตร์เรื่อง “โชคสองชั้น” ออกฉายแล้วไม่นานบริษัทถ่ายทำภาพยนตร์ไทยของกลุ่มข้าราชการได้สร้างภาพยนตร์ เรื่อง “ไม่คิดเลย” ออกฉาย

ในปี พ.ศ. 2471 โรเบิร์ต มอนโรว์ จากสิงคโปร์ นำภาพยนตร์เสียงในฟิล์มเข้ามาฉายในกรุงเทพฯเป็นครั้งแรก และโรงภาพยนตร์ในกรุงเทพฯเริ่มจัดให้มีคนยืนข้างจอเพื่อตะโกนแปลข้อความในภาพยนตร์เงียบเป็นภาษาไทย ต่อมาในปี พ.ศ. 2473 รัชกาลที่ 7 โปรดให้จัดตั้งสมาคมภาพยนตร์สมัครเล่นแห่งสยาม ส่วนพี่น้องสกุลวสุวัต ทดลองถ่ายภาพยนตร์เสียงในฟิล์มสำเร็จ และนำออกฉายสู่สาธารณชน และมีการเปิดสถานีวิทยุกระจายเสียงเพื่อสาธารณะแห่งแรกของประเทศ

ปี พ.ศ. 2474 พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ. 2473 หรือกฎหมายเซ็นเซอร์มีผลบังคับใช้ ซึ่งต่อมารัชกาลที่ 7 โปรดให้จัดตั้งบริษัท สหศีนิมา จำกัด เป็นบริษัทดำเนินกิจการโรงภาพยนตร์ และจัดฉายภาพยนตร์ หลังจากนั้นบริษัทพยนต์พัฒนากรเลิกกิจการ และได้มีการนำภาพยนตร์ที่มีเสียงพูดชื่อ คิงส์ ออฟ แจสซ (King Of Jazz) เข้ามาฉายในประเทศไทยที่โรงภาพยนตร์พัฒนาการ และนายมานิต วสุวัต เจ้าของกิจการภาพยนตร์ชื่อ “ศรีกรุง” ได้คิดประดิษฐ์เครื่องถ่ายภาพยนตร์พูดขึ้นสำเร็จ จึงเริ่มมีการสร้างภาพยนตร์ซึ่งเดิมมีเพียงแต่ภาพมาเป็นภาพยนตร์ที่มีภาพและเสียง โดยทางศรีกรุงได้สร้างภาพยนตร์ที่มีเสียงในฟิล์มเรื่องแรกชื่อ “หลงทาง” ออกฉายเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2475 ร่วมฉลองกรุงเทพมหานคร ครบรอบ 150 ปี ที่โรงภาพยนตร์พัฒนาการ

ในปี พ.ศ. 2475 “หลงทาง” ภาพยนตร์ไทยพูดได้เรื่องแรกออกฉาย ต่อมา นายสิน สีบุญเรือง ริเริ่มการพากย์เสียงพูดจากเสียงภาษาต่างประเทศเป็นเสียงภาษาไทย

ปี พ.ศ. 2476 ฮอลลีวู้ดนิยมสร้างภาพยนตร์แนวผี ศรีกรุงก็สร้างภาพยนตร์ชื่อ “ปู่โสมเฝ้าทรัพย์” การแต่งกายของตัวแสดงเป็นแบบสากล เพราะเป็นยุคหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง และเกิดเพลงไทยสากลขึ้นเป็นครั้งแรกชื่อ “เพลงกล้วยไม้”

ในปี พ.ศ. 2478 มีการเปิดโรงถ่ายภาพยนตร์เสียงศรีกรุงของตระกูลวสุวัตที่ทุ่งบางกะปิ ส่วนในปี พ.ศ. 2480 ภาพยนตร์ “เมืองทอง” ภาพยนตร์ไทยถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มิลลิเมตรใช้วิธีพากย์ให้เสียงสดใสขณะฉาย โดยนายเลื่อน พงษ์โสภณ ออกฉายเป็นเรื่องแรก และในปี พ.ศ. 2481 มีการเปิดโรงถ่ายภาพยนตร์เสียง “ไทยฟิล์ม” ของกลุ่มนักเรียนนอก ที่ทุ่งมหาเมฆ

ในปลายปี พ.ศ. 2483 รัฐบาลสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม ต้องการจะยกฐานะชาวนาไทยให้มีฐานะดีเท่าเทียมกับอาชีพอื่นๆ ได้สนับสนุนให้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “บ้านไร่-นาเรา” เขียนบท โดยกาญจนนาคพันธ์ กำกับโดยครูเนรมิต (อำนวย กัสสนิมิ) ถ่ายภาพโดย ม.ร.ว. อนุศักดิ์ เทพหัสดินทร์ฯ เป็นภาพยนตร์ขนาด 35 มม. ขาว-ดำ เสียงในฟิล์ม นำแสดงโดย เรืออากาศเอกทวี จุลละทรัพย์ และนางสาวอารี ปิ่นแสง ออกฉายที่โรงภาพยนตร์เฉลิมกรุง และโอเดียน และในปีเดียวกันนั้นเอง ประเทศไทยได้เกิดน้ำท่วมใหญ่จอมพล ป. พิบูลสงคราม ได้ให้บริษัทภาพยนตร์ศรีกรุงสร้างภาพยนตร์ขึ้นเพื่อปลอบขวัญ และกำลังใจของประชาชน ชื่อว่า “น้ำท่วมดีกว่าฝนแล้ง” และภาพยนตร์ “พระเจ้าช้างเผือก” ภาพยนตร์ไทยพูดภาษอังกฤษเพื่ออุทิศแด่สันติภาพ สร้างโดยนายปรีดี พนมยงค์ ออกฉาย และรัฐบาลซื้อโรงถ่ายไทยฟิล์มจัดตั้งกองภาพยนตร์ทหารอากาศเพื่อสร้างภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ

ในปี พ.ศ. 2485 ภาพยนตร์ “บ้านไร่-นาเรา” ภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อของรัฐบาลออกฉาย ต่อมาในปี พ.ศ. 2488 หม่อมเจ้าศุกรวรรณดิศ ดิศกุล สร้างภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกหลังสงคราม “ชายชาตรี” ด้วยระบบ 16 มม. มีการพากย์ออกฉายซึ่งหลังจากนั้น ในปี พ.ศ. 2490 กลุ่มบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด จัดตั้งบริษัทจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในประเทศไทย

ในปี พ.ศ. 2492 ภาพยนตร์ “สุภาพบุรุษเสือไทย” ภาพยนตร์ 16 มม. พากย์สร้างโดยแท้ ประกาศวุฒิสาร และมจ.ศุกรวรรณดิศ ดิศกุล ออกฉาย และประสบความสำเร็จอย่างยิ่งทำให้วงการสร้างภาพยนตร์ไทยคึกคัก (วิมลรัตน์ อรุณโรจน์สุริยะ, ออนไลน์, 2546) ซึ่งในปี พ.ศ. 2496 โรงถ่ายภาพยนตร์เสียงหนุมานภาพยนตร์ของรัตน์ เปสตันยี เปิดดำเนินการสร้างเพื่อสร้างภาพยนตร์ 35 มม. เสียงในฟิล์ม และในปี พ.ศ. 2497 ภาพยนตร์ “สันติ-วีณา” ของหนุมานภาพยนตร์ได้รับรางวัลการถ่ายภาพ การออกแบบฉาก และรางวัลพิเศษ จากการประกวดภาพยนตร์แห่งเอเชียตะวันออกไกลครั้งที่ 1 ที่กรุงโตเกียว นับเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลการประกวดระหว่างชาติ ต่อมาปี พ.ศ. 2498 “โบตั๋น” ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่สามารถทำรายได้ถึง 1 ล้านบาท และภาพยนตร์ “เหตุมหัศจรรย์”ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกยาว 10 นาที สร้างโดยปยุต เงากระจ่าง ออกฉาย และมีการเปิดสถานีโทรทัศน์แห่งแรกของประเทศไทย ส่วนในปี พ.ศ. 2499 มิตรชัย บัญชา เข้าสู่วงการแสดงภาพยนตร์ และในปี พ.ศ. 2500 มีงานประกวดภาพยนตร์ไทยครั้งแรกจัดโดยหอการค้าไทย

ในปี พ.ศ. 2504 ภาพยนตร์ “แพรดำ” ของหนุมานภาพยนตร์ได้เข้าร่วมฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่เบอร์นลิน ต่อมาในปี พ.ศ. 2510 กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์รวมตัวกันจัดตั้งสมาคมผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์แห่งประเทศไทย เพื่อเรียกร้องให้รัฐบาลสนับสนุนส่วนในปี พ.ศ. 2513 “มนต์รักลูกทุ่ง” ภาพยนตร์เพลงลูกทุ่งนำแสดงโดย มิตรชัย บัญชา และเพชรา

เชาวราษฎร์ ออกฉายนานนับ 6 เดือน ส่วนรัตน์ เปสตันยี ถึงแก่กรรมกะทันหันขณะลุกขึ้นพูดในที่ประชุม เพื่อให้รัฐบาลสนับสนุนภาพยนตร์ไทย และมิตรชัย บัญชา ดาราอันดับหนึ่งของภาพยนตร์ไทยประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตขณะถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง “อินทรีย์ทอง” หลังจากนั้นปี พ.ศ. 2515 สิ้นสุดยุคภาพยนตร์ไทย 16 มิลลิเมตร พากย์สด และในปี พ.ศ. 2516 “เขาชื่อกานต์”ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่สามารถสะท้อนปัญหาคอรัปชั่นในระบบราชการไทยออกฉาย (อัญชลี ชัยวรพร, ออนไลน์, 2546)

ต่อมาในปี พ.ศ. 2517 เกิดวิกฤติการณ์น้ำมันขาดแคลน รัฐบาลควบคุมรอบฉายภาพยนตร์เพื่อประหยัดไฟฟ้า ส่วนในปี พ.ศ. 2520 รัฐบาลประกาศขึ้นภาษีศุลกากรนำเข้าหนังต่างประเทศจากเมตรละ 2.20 บาทเป็น 30 บาท ทำให้กลุ่มผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดรวมหัวกันไม่ส่งภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดเข้ามาฉายในประเทศไทยเริ่มเกิดร้านจำหน่าย และให้เช่าวีดีโอ ต่อมาในปี พ.ศ. 2521 จำนวนภาพยนตร์ไทยมีสูงถึงประมาณ 150 เรื่องเศษ ส่วนในปี พ.ศ. 2522 “สุดสาคร” ภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่องยาวเรื่องแรกออกฉาย หลังจากนั้นในปี พ.ศ. 2524 กลุ่มผู้จัดจำหน่าย ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดยอมส่งภาพยนตร์กลับเข้ามาฉายในประเทศไทย และในปี พ.ศ. 2527 มีการจัด ตั้งหอภาพยนตร์แห่งชาติ ซึ่งต่อมาในปี พ.ศ. 2533 รัฐบาลสนับสนุนให้มีการจัดตั้งสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ทำให้ในปี พ.ศ. 2535 รัฐบาลยอมลดภาษีศุลกากรนำเข้าภาพยนตร์ต่างประเทศเหลือเมตรละ 10 บาท อันเป็นการทำให้เกิดโรงภาพยนตร์แบบรวมกลุ่ม หรือมัลติเพล็กซ์ ในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2537 และต่อมาในปี พ.ศ. 2540 มีการฉลอง 100 ปีภาพยนตร์ในประเทศไทย แต่มาในปี พ.ศ. 2542 มีภาพยนตร์ไทยออกฉายเพียง 10 เรื่อง

ในปี พ.ศ. 2543 ภาพยนตร์ “แอนนา แอนด์ เดอะ คิงส์” ถูกแบนในประเทศไทย และในปี พ.ศ. 2544-2549 “สุริโยไทย” ภาพยนตร์ไทยที่ลงทุนมากที่สุดในประวัติศาสตร์ 400 ล้านบาทออกฉาย

1.1.2 วิวัฒนาการของงานภาพยนตร์ในต่างประเทศ

แม้ว่าประวัติศาสตร์ภาพยนตร์จะมีอายุค่อนข้างน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับประวัติศาสตร์สาขาอื่นๆทว่าวิวัฒนาการต่างๆที่เกิดขึ้นเป็นอย่างรวดเร็ว และความเปลี่ยนแปลงก็มีอยู่มากมาย

ภายหลังจากที่ภาพยนตร์ของพี่น้อง ลูมิแอร์ (Lumiere) ถูกนำออกฉายสู่สาธารณชนเป็นครั้งแรกที่ แกรนด์ คาเฟ่ (Grand Café) กรุงปารีส เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ. 2438 (ค.ศ. 1895) ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ของโลก นับตั้งแต่นั้นภาพยนตร์ของ ลูมิแอร์ ก็ถูกพ่อค้าเร่นำไปจัดฉายตามที่ต่างๆทั่วโลก และที่ใดที่ภาพยนตร์เหล่านี้แวะเวียนไปถึงที่นั่นก็จะเริ่มต้นหน้าหนึ่งของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ตามไปด้วยในทุกๆที่ ซึ่งวิวัฒนาการของภาพยนตร์สามารถแบ่งได้เป็น 5 ยุค (เยาวนันท์ เชฏฐรัตน์, 2534, หน้า 20-173)

1) ยุคบุกเบิก พ.ศ. 2358-2438 (ค.ศ. 1815-1895)

ภาพยนตร์เป็นประดิษฐกรรมที่เกิดขึ้นในทศวรรษสุดท้ายของศตวรรษที่ 19โดยได้รับผลพวงจากประดิษฐกรรมที่ได้เกิดขึ้นแล้วก่อนหน้านั้น สาม ประการด้วยกันคือ ของเล่นตามทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา การถ่ายภาพนิ่ง และเครื่องบันเทิงที่มีกลไก

หลักการเห็นภาพติดตานั้นได้มีการศึกษา และสาธิตโดยนักวิทยาศาสตร์หลายต่อหลายคนในศตวรรษที่ 19 ผลแห่งการศึกษาของนักวิทยาศาสตร์เหล่านี้ทำให้เกิดของเล่นที่สามารถสาธิตให้เห็นหลักการดังกล่าวหลายชิ้นด้วยกัน เช่น ธัวร์มาทรอป (Thaumatrope) ที่มีลักษณะเป็นแผ่นกลมมีภาพเขียนอยู่สองด้านที่นิยมกันมากก็คือ รูปนกด้านหนึ่ง และรูปกรงนกอีกด้านหนึ่ง เมื่อหมุนหรือปั่นด้วยความเร็วพอเหมาะก็จะได้เห็นภาพเสมือนนกเข้าไป อยู่ในกรง

ของเล่นที่เป็นการเห็นภาพติดตานี้ จับเอาจุดของความเป็นจริงทางจิตวิทยาที่ว่า สมองของคนเรานั้นสามารถจดจำภาพที่ตามองเห็นได้นานกว่าการบันทึกภาพของตาจริงๆการจดจำนี้ทำให้ภาพชุดแสดงอาการเคลื่อนไหวที่เราเห็นทีละภาพต่อเนื่องกันดูเชื่อมต่อกันสนิทเหมือนกับเคลื่อนไหวได้ นี่เป็นหัวใจของหลักการสร้างภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์ก็คือ ภาพนิ่งแต่ละภาพที่ต่อเนื่องกันอย่างมีระบบนั่นเอง

แม้ว่ามนุษย์เราจะสามารถทำให้ภาพเขียนดูเคลื่อนไหวได้แล้ว แต่ตราบใดที่ยังไม่มีภาพถ่ายของสิ่งต่างๆ ตามธรรมชาติก็ยังไม่อาจมีภาพยนตร์ที่มีลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติได้ จุดนี้ทำให้นักประดิษฐ์สนใจที่จะสร้างกล้องถ่ายภาพยนตร์ขึ้น

บุคคลแรกที่ประยุกต์การถ่ายภาพนิ่งให้เป็นภาพยนตร์คือ เอดเวิร์ด มายดริด (Eadweard Muydridge) โดยมีอาชีพเป็นช่างถ่ายรูป

ในปี พ.ศ. 2424 (ค.ศ. 1881) สแตนฟอร์ด ได้นำภาพถ่ายชุดแสดงอาการเคลื่อนไหวของไมบริดจ์ไปให้นักวิทยาศาสตร์ และกลุ่มศิลปินในยุโรปชม และกรุงปารีสเขาได้พบกัน อีเทอน จูร์ มาเลย์ (Etienne Jules Marey) นักวิทยาศาสตร์ ชาวฝรั่งเศส และมารีได้นำเอาเทคนิคของไมบริดจ์ ไปพัฒนาสร้างปืนถ่ายภาพ การใช้กล้องตัวเดียวถ่ายภาพแสดงการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องเป็นชุดในเวลาอันรวดเร็วสำเร็จในปี พ.ศ. 2425 (ค.ศ. 1882) ทว่าข้อจำกัดของปืนถ่ายภาพก็คือ ไม่สามารถบันทึกการเคลื่อนไหวหรืออาการใดๆ ที่ยาวนานเกินกว่า 2-3 วินาทีได้

(1) การทดลองของเอดิสัน และคณะหลังความสำเร็จของไมบริดจ์คณะนักทดลองของ โทมัส แอลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) นักประดิษฐ์ชาวอเมริกันผู้มีชื่อเสียงก็ได้นำความคิดนั้นมาพัฒนา เอดิสันเพียงสนใจที่จะเอาภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์มาประกอบเข้ากับเครื่องบันทึกเสียงแบบกระบอกที่เขาประดิษฐ์ขึ้นเท่านั้น ดังนั้นผู้ที่เข้ามารับผิดชอบ จึงเป็น ดิคสัน (Dickson) ได้มาทำงานเกี่ยวกับภาพยนตร์ในราวปี พ.ศ. 2431 (ค.ศ. 1888) ซึ่งในระยะใกล้เคียง

กันนั้น จอร์ท อีสแมน (George Eastman) ก็ได้พัฒนาฟิล์มเซลลูลอยด์ขึ้นดิคสันจึงนำเอาฟิล์มของอีสแมนมาใช้ในการทดลอง จนสามารถประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลกได้สำเร็จในปี พ.ศ. 2432 (ค.ศ. 1889) เรียกชื่อว่า คินิ-โทะกราฟ (Kinetograph) และภาพยนตร์เรื่องแรกทีเขาถ่ายทำขึ้นในปีเดียวกันนี้คือเรื่อง เฟรด ออทส สนีซ (Fred Ott's Sneeze) อันเป็นการถ่ายทำภาพยนตร์ในระยะเดียวคือ ปานกลางค่อนข้างใกล้ มิเดียม โคลส-อัฟ (Medium Close-up) นอกจากนี้ดิคสันยังได้ประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์ที่เรียกว่า คินิ-โทะสโคฟ (Kinetoscope) ขึ้นด้วยแต่เป็นเครื่องฉายลักษณะ "ถ้ำมอง" พีพ โฌ (Peep-Show) ที่ดูได้คราวละหนึ่งคน

ภาพยนตร์ของเอดิสันนี้มีความยาวจำกัด เรียกได้ว่าเป็นเพียงแถบฟิล์ม หรือฟิล์มหรือฟิล์มสตริป (Filmstrip) เท่านั้น ภาพยนตร์ในยุคแรกเริ่มของเอดิสันนี้ถ่ายทำขึ้นภายในสถานที่หรือโรงถ่ายทั้งหมดโดยให้กล้องทำหน้าที่เสมือนหนึ่งผู้ชมการแสดงในโรงละคร เท่านั้น

ในปี พ.ศ. 2438 (ค.ศ. 1895) กิจการก็เริ่มซบเซาเนื่องจากพวกตระกูลลูมิแอร์ในฝรั่งเศสประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์ให้คนชมได้ครั้งละมากๆขึ้นแล้วนับแต่ต้นศตวรรษที่ 19 เรื่อยมา ผู้คนส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับเครื่องฉายภาพเคลื่อนไหวกันอย่างมากเรียกว่า โฟโทเพล (Photoplay) โดยใช้นักแสดงจริง และการฉายภาพสไลด์ประกอบกัน

(2) สิ่งประดิษฐ์ของพี่น้องตระกูลลูมิแอร์ อันได้แก่ ออกัส (Auguste) และหลุยส์ ลูมิแอร์ (Louise Lumiere) ซึ่งบิดาของเขาได้ก่อตั้งโรงงานผลิตอุปกรณ์ และวัสดุที่ใช้ในการถ่ายภาพนิ่ง

เมื่อเปรียบเทียบกล้องถ่ายภาพยนตร์ของเอดิสันกับลูมิแอร์แล้ว พบว่าของลูมิแอร์มีประสิทธิภาพมากกว่าของเอดิสัน เขาได้สร้างกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่มีน้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายได้ ทำให้สามารถนำไปใช้ถ่ายภาพยนตร์นอกสถานที่ได้ใช้ได้ทั้งการถ่าย และฉายภาพยนตร์ในเครื่องเดียวกัน ลูมิแอร์ ได้จดทะเบียนลิขสิทธิ์ผลงานของเขาในวันที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2438 (ค.ศ. 1895) โดยใช้ชื่อประดิษฐกรรมนี้ว่า ซินิแมท-โทะกราฟ (Cinematographe)

ภาพยนตร์เรื่องแรก "คนงานออกจากโรงงานลูมิแอร์" แสดงให้เห็นภาพชีวิตประจำวัน ความแตกต่างทางด้านศิลปะการสร้างภาพยนตร์ หรือสุนทรียศาสตร์ระหว่างลูมิแอร์กับเอดิสัน เอดิสันนั้นเป็นบิดาของภาพยนตร์เรื่อง หรือภาพยนตร์เป็นการแสดง ลูมิแอร์ก็จะเป็นฝ่ายที่เริ่มบุกเบิกภาพยนตร์ธรรมชาติ หรือสารคดีต่อมาบริษัทของลูมิแอร์ก็ได้สร้างภาพยนตร์ประเภทฟิล์มสตริปเหล่านี้ขึ้นเป็นพันๆ เรื่อง โดยไม่มีการตัดต่อหรือดัดแปลงอะไรเลย รวมทั้งไม่ได้มีการใช้กล้องสร้างเอฟเฟคหรือเทคนิคอื่นใด

2) ยุคของฟิล์ม และภาพยนตร์ม้วนเดียวจบ พ.ศ. 2439-2450 (ค.ศ. 1896-1907)

หลังจากที่การพัฒนาการด้านเครื่องมือ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) และอุปกรณ์ในการถ่ายทำ และฉายภาพยนตร์ได้ดำเนินไปในระดับหนึ่งแล้วก็ได้มีผู้สนใจหันมาให้ความสำคัญทางด้านการผลิตภาพยนตร์ขึ้น แต่ในยุคที่ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์เพิ่งจะเริ่มภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเกือบทั้งหมดยังคงเป็นเพียงเรื่องสั้นๆถ่ายทำด้วยฟิล์มเพียงท่อนเดียวที่เรียกว่าฟิล์มสตริป หรือมิฉะนั้นก็มีความยาวแค่ม้วนเดียว วัน รีเลอร์ (One Reelers) เท่านั้น

(1) ยุโรป ทศวรรษแรกของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์นี้ปรากฏว่า การพัฒนาภาพยนตร์ทั้งในแง่ของศิลปะ และธุรกิจในยุโรปเจริญก้าวหน้าไปรวดเร็วกว่าในสหรัฐฯ

ในประเทศฝรั่งเศส ปี พ.ศ. 2439 (ค.ศ. 1896) พี่น้อง พาธ (Pathe) และ ลีออน กอเมาท์ (Leon Gaumont) แห่งฝรั่งเศสเริ่มต้นครอบครองธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของยุโรปได้ก่อนลูมิแอร์ได้พบของการใช้ “Stop Action” ลูมิแอร์กำหนดให้กล้องอยู่กับที่เช่นเดียวกับเอดิสัน ภาพที่ได้ออกมาจึงมีเพียง 2 มิติ พล็อตเรื่องตามแบบฉบับของเขาก็ได้แก่เรื่องราวเกี่ยวกับคำสาปของยิปซี ความฝันของคนเมา และการเดินทางไปยังดินแดนที่ไม่มีใครรู้จัก ซึ่งล้วนเป็นจินตนาการทั้งสิ้น

ผู้กำกับที่มีชื่อเสียงของฝรั่งเศสในยุคเดียวกันนี้อีกคนหนึ่งคือ เฟอดินานท์ เซคกะ (Ferdinand Zecca) ผลงานที่สำคัญก็คือ การถ่ายทำตอนไล่ล่ากัน ซึ่งสร้างความมีชีวิตชีวาให้กับภาพยนตร์ด้วยการถ่ายทำนอกสถานที่ (ถ่ายช้าแต่ฉายตามความเร็วปกติ) ในปี พ.ศ. 2450 (ค.ศ. 1907) ได้มีบริษัทภาพยนตร์แห่งหนึ่งในฝรั่งเศสเรียกชื่อตนเองว่า ฟิล์ม อาร์ท (Film d’ Art) ตัดสินใจที่จะเอาความจริงจังบรรจุลงในภาพยนตร์ที่มีแนวคิดว่า ภาพยนตร์ก็คือศิลปะแขนงหนึ่ง ภาพยนตร์ที่บริษัท ฟิล์ม อาร์ท สร้างขึ้นหลายต่อหลายเรื่องทำจากงานเขียนของนักเขียนคนสำคัญ ภาพยนตร์ของบริษัทนี้เป็นงานที่เกินจริงจนรู้สึกเสแสร้ง

ในประเทศอังกฤษ การคิดค้น และทดลองประดิษฐ์กล้องถ่าย และเครื่องฉายภาพยนตร์ในอังกฤษได้ดำเนินไปพร้อมๆกับในฝรั่งเศส ตั้งแต่ปลายปี พ.ศ. 2437 (ค.ศ. 1894) นักประดิษฐ์เครื่องมือชื่อ โรเบิร์ต วี เพอร์ (Robert W. Paul) และช่างภาพชื่อ เบิร์ท อเครส (Bert Acres) ได้ลอกเลียนแบบกล้องของเอดิสัน และทำขึ้นจนสำเร็จ พอล (Paul) กับ อเครส (Acres) จึงหันมาประดิษฐ์กล้องตามหลักการของ มาเรย์ (Marey) และได้จดทะเบียนลิขสิทธิ์กล้องของเขาที่เรียกว่า คิเนท’ทิค แคม’เมอระ (Kinetic Camera) ในวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2438 (ค.ศ. 1895) ถึงเดือนมกราคม พ.ศ. 2439 (ค.ศ. 1896) เบิร์ท อเครส จึงนำผลงานภาพยนตร์ออกแสดงให้ชาวอังกฤษได้ชมนับเป็นการฉายภาพยนตร์ให้สาธารณชนในอังกฤษเป็นครั้งแรก กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ในทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 20 ในอังกฤษมักเรียกว่ากลุ่ม School of Brighton ภาพยนตร์ของกลุ่ม

ดังกล่าวมีลักษณะเด่นที่การทดลองถ่ายทำโดยเคลื่อนไหวกล้อง การโคลสอัพ และจังหวะของการตัดภาพ ภาพยนตร์เรื่อง เรสท'คิวท บาย โรเวอร์ (Rescue by Rover) ปี พ.ศ. 2448 (ค.ศ. 1905) ของซี'เซิล เฮปวอท (Cecil Hepworth) อันเป็นภาพยนตร์เรื่องแนวเมโลดรามา ถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีการตัดภาพได้อย่างต่อเนื่อง และกลมกลืนที่สุดในช่วง 15 ปีแรกของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์

นอกจากนี้ นักสร้างภาพยนตร์อังกฤษยังได้เริ่มพัฒนาการสร้างภาพยนตร์สารคดีทางสังคมขึ้น และได้ปรับปรุงกลวิธีการถ่ายทำภาพยนตร์ให้ผู้ชมเกิดความแปลกใจตามแนวของลูมิแอร์ให้ประณีตยิ่งขึ้นด้วย

(2) สหรัฐอเมริกา การพัฒนาภาพยนตร์ในแง่ศิลปะ และธุรกิจในสหรัฐฯเป็นไปอย่างเชื่องช้าในยุคต้นนี้ การจัดฉายภาพยนตร์ให้สาธารณชนชมเป็นครั้งแรกในสหรัฐฯมีขึ้นในวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2439 (ค.ศ. 1896) การสร้างภาพยนตร์ในสหรัฐฯ ก็ไม่มีอะไรก้าวหน้าขึ้น นอกจากลอกเลียนหนังของลูมิแอร์ และเอดิสัน ราวปี พ.ศ. 2440 (1897) บริษัทภาพยนตร์ของเอดิสันก็เผชิญกับคู่แข่งสำคัญสองบริษัท คือ อะเม'ริเคิน มิวโทสโคป แอนด์ ไบออก'กราฟ คัม'พะนี (American Mutoscope and Biograph Company) กับบริษัท ไวทกราฟ คัมพะนี (Vitagraph Company) ซึ่งเลียนแบบไคนด์โทสโคพ ที่เอดิสันจดทะเบียนลิขสิทธิ์ไว้ นอกจากนี้แล้วยังมีนักลอกเลียนอีกหลายคนที่หันมาทำธุรกิจทางภาพยนตร์ ซึ่งความเป็นปึกแผ่นมั่นคงค่อยเกิดขึ้นอย่างช้าๆ ก่อนหน้าที่จะเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ได้ไม่นาน เริ่มต้นด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของเครื่องมือ และอุปกรณ์ต่างๆ และที่สำคัญก็ต้องมีการออกกฎหมายลิขสิทธิ์คุ้มครองภาพยนตร์ที่ ถ่ายทำเสร็จแล้วด้วย (เดชพัฒน์ อรรถสาร, 2537, หน้า 2)

สงครามลิขสิทธิ์นี่เองเป็นตัวบ่อนทำลายความมั่นคงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐฯจนถึงปี พ.ศ. 2451 (ค.ศ. 1908) บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ของสหรัฐฯ ตกลงจะแบ่งส่วนลิขสิทธิ์กันเพื่อกีดกันผู้สร้างหน้าใหม่ทั้งหมดรวมตัวกันเป็นบริษัท บริษัท แพท'เทินท (Patents) บริษัทดังกล่าวประสบความสำเร็จอย่างดีในการผูกขาดอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์โรงแรกเปิดขึ้นที่เมืองพิตต์สเบิร์ก ในปี พ.ศ. 2448 (ค.ศ. 1905) ราวปี พ.ศ. 2451 (ค.ศ. 1908) อันเป็นปีที่กฎหมายลิขสิทธิ์มีผลบังคับบริษัทผู้สร้างไม่สามารถขยายฟิล์มให้พวกฉายภาพยนตร์เร่ได้อีก จึงได้มีการพัฒนาโรงฉายแบบถาวรขึ้น ดังนั้นเจ้าของโรงฉายเหล่านี้จึงต้องการภาพยนตร์จำนวนมากไว้ฉายเพื่อสับเปลี่ยนโปรแกรมเจ้าของโรงฉายจึงต้องการใช้ระบบเช่าภาพยนตร์แทนที่จะซื้อมาเก็บไว้ทำให้เกิดอาชีพคนกลาง หรือธุรกิจการจัดจำหน่ายขึ้นมา

หลังจากการผูกขาดโดยกลุ่มบริษัท แพทเทิน ดำเนินไปได้ไม่นานบรรดาเจ้าของโรงฉายก็เริ่มต่อต้านความขัดแย้งคราวนี้ส่งผลให้เกิดกลุ่มนักสร้างอิสระ ต่อมาก็ประสบความสำเร็จร่ำรวยเสียยิ่งกว่าบรรดาผู้สร้างในกลุ่มบริษัท แพท'เทินท เพราะบริษัท แพทเทินท จำกัด สร้าง

ภาพยนตร์ม้วนเดียวจบไม่ยอมสร้างหนังเรื่องยาวๆ โดยปฏิเสธระบบดารานำแสดง ในบรรดาผู้กำกับภาพยนตร์ของสหรัฐฯในทศวรรษแรกนี้เป็นศิลปินผู้สร้างภาพยนตร์เพียงคนเดียวก็คือ เอดวินซ์ เอส พอทเทอร์ (Edwin S. Porter) ภาพยนตร์เรื่องสำคัญที่มีชื่อเสียงที่สุดของเขาคือ เดอะ เกรท เทรน รอบ'เบอรี่ (The Great Train Robbery) ที่สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2446 (ค.ศ. 1903) วิธีเล่าเรื่องภาษาภาพยนตร์ พอร์ทเทอร์ (Porter) ใช้วิธีการตัดภาพถอยหลังหรือเดินหน้าได้อย่างเหมาะเจาะ ทันเหตุการณ์ หรือการตัดภาพกลับไปกลับมา จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องจึงอยู่ที่เทคนิคการตัดภาพที่มีประสิทธิภาพ

เดอะ เกรท เทรน รอบ'เบอรี่ ประสบผลสำเร็จอย่างสูงด้านธุรกิจในยุคนั้น ภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งของเขาที่น่าสนใจคือ ไลฟ ออฟ แอน อะเมริเคิน ไฟเออะเมิน (Life of an American Fireman) ในแง่เทคนิคการตัดต่อ หรือเรียงร้อยภาพยนตร์เข้าด้วยกันนั้นน่าทึ่ง ทำให้ภาพยนตร์ของ พอร์ทเทอร์ มีความยาวมากขึ้นคือ ประมาณ 7-10 นาที

3) ยุคภาพยนตร์เงียบ พ.ศ. 2451-2463 (ค.ศ. 1908-1920)

ยุคภาพยนตร์เงียบในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งสามารถแบ่งได้ตามสมัยกริฟฟิธ ยุคด้านของภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์ตลกในศตวรรษที่ 1920 ภาพยนตร์สารคดียุคแรก และยุคภาพยนตร์เงียบในประเทศยุโรป

(1) สหรัฐอเมริกา เป็นยุคที่สหรัฐอเมริกาได้พัฒนาศิลปะการสร้างภาพยนตร์ขึ้นอย่างมาก

ก. สมัยของกริฟฟิธ การค้นพบศิลปะภาพยนตร์อย่างแท้จริงเริ่มต้นด้วยงานงานของ กริฟฟิธ การค้นพบพื้นฐานที่สำคัญสองประการของกริฟฟิธก็คือ ผลของการจัดองค์ประกอบและการตัดต่อ กริฟฟิธมีความคิดหลักอยู่ว่าพื้นฐานที่แท้จริงของโครงสร้างภาพยนตร์ก็คือ ช็อตไม่ใช่ฉาก กริฟฟิธมีโอกาสได้กำกับภาพยนตร์เองให้บริษัท ไบโอกราฟ ระหว่างปี พ.ศ. 2451-2456 (ค.ศ. 1908-1913) กริฟฟิธได้กำกับภาพยนตร์มากกว่า 50 เรื่อง กริฟฟิธ ปฏิเสธการจับภาพที่เรียกว่า สแตนดาร์ด ชอท (Standard Shot) เขาได้ค้นพบว่า การจัดองค์ประกอบของภาพในแต่ละเฟรม โดยคำนึงถึงขนาดของภาพที่จะจัดตามบทบาทของผู้แสดงจะมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ดูเกี่ยวกับจังหวะของการตัดต่อภาพ และช็อตให้ต่อเนื่องกัน กริฟฟิธ พัฒนาเทคนิคของการใช้ฉากบัง (Masking) รูปสามเหลี่ยม กริฟฟิธเปลี่ยนวิธีการที่ตัวละครจะแสดงเกินจริงเหมือนละครเวทีมาเป็นการแสดงออกอย่างคนธรรมดา การสร้างฉากของเขามีรายละเอียด และพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ การจัดแสง และลดความแบนของภาพลงการจัดโทน และเทกซ'เจอร์ (Texture) ของแสงตามแบบของกริฟฟิธทำให้ฉาก ภายในสมจริงยิ่งขึ้นเขาสร้างภาพยนตร์สะท้อนสังคมอีกบางเรื่องด้วยจริยธรรมของกริฟฟิธมีลักษณะอ่อนไหว โรแมนติค และบริสุทธิ์ ซึ่งมักปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของเขาเสมอ

อุดมคติของกริฟฟิธสวนทางกับความเป็นจริงที่โหดร้ายในสังคมเขาได้พัฒนาการเสนอภาพสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ขึ้นได้

กริฟฟิธมาถึงจุดสูงสุดของอาชีพในการสร้างภาพยนตร์ยิ่งใหญ่ 2 เรื่องคือ เดอะ เบิร์ท ออฟ อะ เนชั่น (The Birth of a Nation) พ.ศ. 2458 (ค.ศ. 1915) และอินทอลเลอะเรินซ (Intolerance) พ.ศ. 2459 (ค.ศ. 1916) โดยที่เขาลาออกจากบริษัท ไบโอกราฟในปี พ.ศ.2457 (ค.ศ.1914) เมื่อทางบริษัทปฏิเสธที่จะสร้างภาพยนตร์เรื่องยาว ซึ่งกริฟฟิธ ปรารถนาจะสร้างภาพยนตร์เรื่องยาวเขาจึงชวนทีมงานที่เข้าใจกันอยู่ออกมาด้วย กริฟฟิธยังได้แห่งแต่งเพลง (ดนตรีประกอบ) เพื่อให้เอฟแฟคกับภาพโดยเล่นด้วยเปียโน หรือวงออเคสตราโดยเฉพาะรวมทั้งมีการย้อมสีภาพยนตร์บางซีเควนซ์เป็นสีต่างๆเพื่อเน้นอารมณ์ความรู้สึกด้วยและปีต่อมายังได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง อินทอลเลอะเรินซ โดยมีแนวความคิดเกี่ยวกับความไม่ยุติธรรมในสังคมยุคต่างๆ

ข. ยุคต้นของภาพยนตร์ตลกในยุคสมัยของกริฟฟิธก็คือ จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ตลกด้วย และผู้นำคนแรกในยุคนี้ก็คือ แมค เซนเนท (Mack Sennett)

เซนเนท ลาออกจาก บริษัท ไบโอกราฟเพื่อมาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์อิสระในนามบริษัท คีย์ สโตน (Keystone) ของตนเอง เทคนิคหลักที่เขาใช้ก็คือ ความรวดเร็วการตีกัน การเตะกัน ทำลาย ข้าวของ ขว้างขนมพายใส่หน้ากัน นั่นคือเขามีแนวความคิดว่าในหนังตลกนั้นไม่มีอะไรเป็นเรื่องจริงจังในหนังตลกของเซนเนทเขามักใช้คนแสดงเป็นเครื่องจักรพยายามจะลดปัญหาสังคมโดยการเอาเรื่องของการดูถูก หรือการกดขี่กันมาทำเป็นเรื่องตลกไร้สาระ เซนเนทยังชอบสร้างภาพยนตร์ที่ล้อเลียนหนังเรื่องอื่นๆ อีกหลายเรื่อง

ชาลี แชปลิน เป็นบุคคลที่นำภาพยนตร์ตลกไปในแนวทางใหม่ เซนเนทมักใช้คนเล่นวัตถุที่ไม่มีชีวิต แต่ชาลี แชปลินจะทำให้วัตถุนั้นกลายเป็นสิ่งมีชีวิตขึ้นมา ชาลียังเริ่มรับรู้ว่าโลกของเรานั้นมิได้เป็นโลกที่โง่เขลา หรือง่ายดายเช่นที่เซนเนทสะท้อนออกมาเลย ดังนั้นในการกำกับภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ให้คีสโตน ชาลีก็พยายามสร้างภาพยนตร์ที่แฝงเนื้อหาที่จริงจัง เพื่อที่จะได้พัฒนาการสร้างภาพยนตร์ไปในแนวที่ตนเองต้องการ ชาลี แชปลิน จึงต้องแสวงหาหนทางอื่นต่อไป เขาสามารถผสมผสานเรื่องที่เคร่งเครียดจริงจังเข้ากับการใช้เครื่องประกอบฉากที่สนุกสนานการถ่ายในระยะภาพปานกลาง (Medium Shot) โดยไม่การตัดบ่อยครั้งนัก และเรื่อง อีซี สทรีท (Easy Street) เป็นเรื่องที่ขมขื่นที่สุด และสมบูรณ์แบบที่สุดภาพยนตร์ของ ชาลี แชปลิน แสดงให้เห็นภาพปัญหาต่างๆ ของการดำรงชีวิตในเมือง

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในสหรัฐฯเติบโตเต็มที่ พ.ศ. 2458 (ค.ศ. 1915) และนี่ก็เป็นจุดเดียวกับที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในสหรัฐฯได้พัฒนาขึ้นถึงจุดที่เติบโตเช่นกัน ด้วยเหตุที่ประเทศต่างๆ ในยุโรปล้วนได้รับผลสะท้อนจากสงครามโลกครั้งที่ 1 พ.ศ. 2457-2461 (ค.ศ. 1914-

1918) ยุคนี้นับเป็นยุคแรกที่นำระบบดารายอดนิยมมาจับความประทับใจของสาธารณชน นิตยสารประเภทแฟนดาราภาพยนตร์ฉบับแรกก็เกิดขึ้นในปี พ.ศ.2458 (ค.ศ. 1915)เช่นกันรวมทั้งภาพยนตร์ชุดที่มีหลายตอนต่อเนื่องกันด้วย และในทศวรรษนี้เอง ฮอลลีวู้ดก็ได้กลายมาเป็นเมืองศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้มีการจัดระบบโรงถ่ายในฮอลลีวู้ดให้เป็นมาตรฐาน

ฮอลลีวู้ด มาจากชื่อฟาร์มปศุสัตว์ขนาดใหญ่โรงถ่ายแห่งแรกตั้งขึ้นที่นี่ในปี ค.ศ. 1911 ซึ่งต้องการสร้างภาพยนตร์ประเภทคาวบอยตะวันตกอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของฮอลลีวู้ดมีแนวโน้มที่จะเพิ่มประเภทต่างๆ ของภาพยนตร์ให้หลากหลายขึ้น

ซี'เซิล บี มิล (Cecil B. Mille) สามารถทำเรื่องสูตรง่ายๆ ธรรมดาๆ ให้ดูมีอะไรพิเศษขึ้นมาได้ ถือได้ว่าเดอมิลล์เป็นทายาทของกริฟฟิธในเรื่องการนำเข้าสู่เรื่อง และฉากที่มโหฬารการแสดงที่เอาจริงจัง

หลังจากยุคภาพยนตร์เงียบแล้ว จะเห็นว่าแนวโน้มของภาพยนตร์ในศตวรรษที่ 1920 เปลี่ยนจากเรื่องอ่อนหวาน บริสุทธิ์ แบบกริฟฟิธ มาเป็นเรื่องที่มีแนวโน้มไปทางเพศมากขึ้น ได้ตั้งองค์การประชาสัมพันธ์ของตนขึ้นในปี พ.ศ. 2465 (ค.ศ. 1922) สำนักงานดังกล่าวได้กลายเป็นสถาบันควบคุม จริยธรรมของฮอลลีวู้ดในทศวรรษต่อมา

ค. ภาพยนตร์ตลกในทศวรรษที่ 1920 ชาลี แชปลิน เข้าร่วมงานกับนักบุกเบิกทางด้านภาพยนตร์ตลกอีก 3 คนคือ บัสเตอร์ คีตัน ฮาโรลด์ ลอยด์ และแฮรี่ แลงดิน เขาสามารถสอดแทรกเรื่องราวที่จริงจังเคร่งเครียดเข้าไว้ในภาพยนตร์ตลกของเขาได้อย่างสมบูรณ์ไม่มีที่ติ เขามักสร้างภาพยนตร์ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างความรักกับความมั่งคั่งร่ำรวยเนื้อหาของภาพยนตร์มักเป็นการเสียดสี วิพากษ์วิจารณ์อย่างเย้ยหยันในภาพยนตร์เรื่อง เดอะ โกลด รัช (The Gold Rush) พ.ศ. 2468 (ค.ศ. 1925) ซึ่งเป็นเรื่องที่ชาลี แชปลิน ชอบที่สุด และก็ดูเหมือนว่าจะเป็นเรื่องที่ดีที่สุดของเขาด้วย

บัสเตอร์ คีตัน เขามักสร้างความขัดแย้งขึ้นระหว่างรูปร่างเตี้ยเล็กของเขากับโลกและธรรมชาติที่ใหญ่โตไม่เหมือนแชปลินที่สร้างเรื่องจากความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม สไตล์ตลกของเขามีลักษณะรวดเร็ว โง่เซ่อ หรือมีเล่ห์เหลี่ยมกว่าของแชปลิน ที่ดำเนินไปอย่างช้าๆ สุขุม ทว่ากินใจภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดและเป็นภาพยนตร์เรื่องที่ดีที่สุดของเขาคือ เดอะ เจนเนอะเริล (The General)

ฮาโรลด์ ลอยด์ เป็นดาราตลกที่ผู้ชมรู้ได้ทันที เพราะบุคลิกภาพภายในของเขาแสดงออกทางใบหน้าอย่างชัดเจน หนังตลกของลอยด์จัดอยู่ในประเภทชีวิตครอบครัว ขณะที่ของแชปลินเป็นการมองสังคมด้วยสายตาของคนนอก แม้หนังตลกของลอยด์จะไม่มีลักษณะละเอียดอ่อน และประทับใจอย่างของแชปลินไม่เต็มไปด้วยจินตนาการอย่างคีตัน แต่ภาพยนตร์ของ

เขาก็ทำให้ผู้ชมหัวเราะได้ด้วยการสร้าง และพัฒนามุขตลกในลักษณะต่างๆ อย่างฉลาด

แฮรี่ แลงดอน เป็นดาราตลกที่มีชื่อเสียงคนที่ 4 ของสหรัฐทศวรรษ 1920 เขามีลักษณะตรงข้ามกับลอยด์ แลงดอน ได้ชื่อว่าเป็นตัวตลกที่โง่ที่สุดอ่อนแอที่สุด และอยู่หางแถวมากที่สุด

ง. ภาพยนตร์สารคดียุคแรก การพัฒนาที่สำคัญก็คือ การเริ่มต้นกำเนิดภาพยนตร์สารคดีเรื่องสำคัญของ โรเบิร์ต ฟลาเฮอร์ตี้ เรื่อง นานุค ออฟ เดอะ นอท"Nanook of the North" ปี 1992 เป็นหนังสารคดีเรื่องแรกของสหรัฐฯ ที่ประสบความสำเร็จทางการค้าอย่างมาก

(2) ยุโรป ภาพยนตร์ของยุโรปในสมัยนั้นมิได้สร้างขึ้นตามมาตรฐาน หรือความนิยมของตนเอง หากแต่ได้รับอิทธิพลจากการทดลองของนักสร้างภาพยนตร์อเมริกันหลายเรื่องในสมัยกริฟฟิธ อย่างไรก็ตามศิลปินภาพยนตร์ชาวยุโรปได้นำเทคนิคเหล่านั้นไปใช้ประกอบกันอย่างซับซ้อน และมีเอกลักษณ์ส่วนตัวมากขึ้นรวมทั้งยังได้สร้างสรรค์เทคนิควิธีใหม่ๆ มากขึ้นกว่าการสร้าง และผู้กำกับชาวสหรัฐฯ จะตั้งใจทำกัน

ภาพยนตร์ของเยอรมันในระหว่างปี พ.ศ. 2461-2476 (ค.ศ. 1918-1933) ได้พัฒนาขึ้นทางด้านเอฟแฟคขององค์ประกอบ การมองเห็น ความรู้สึก และพื้นผิวของภาพแต่ละช็อต ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ของเยอรมันสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้โดยใช้คำบรรยาย ซับไทเทิลส (Subtitles) น้อยมาก ยุคของการสร้างภาพยนตร์ที่ยิ่งใหญ่เริ่มต้นด้วยเรื่อง เดอะ แคบบิเนท ออฟ ดอคเทอะ แคลลอแกรี (The Cabinet of Dr. Caligari) ปี พ.ศ. 2462 (ค.ศ. 1919) กำกับโดย รอบเอิท วีน (Robert Wiene) เขียนบทโดย คาท แม เออะ (Cart Mayer) (ซึ่งถือว่าเป็นนักเขียนบทที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของเยอรมันก็ว่าได้) และ แฮนส เจโนวิทซ (Hans Janowitz) ออกแบบ และตกแต่งฉากโดย วอม, ไรค แมน โรริก (Warm, Reimann และ Rohrig)

ภาพยนตร์เยอรมันยุคภาพยนตร์เงียบอีกเรื่องหนึ่งที่ถือว่าเป็นงาน 1 ใน 6 หรือ 7 เรื่องที่เป็นเครื่องพิสูจน์ให้เห็นชัดแจ้งได้ว่าภาพยนตร์เงียบนั้นเป็นศิลปะอย่างหนึ่งคือเรื่อง ลาซท ลาฟ (Last Laugh) กำกับโดย เอฟ.วี. มูลินูส (F.W. Muranu) เพื่อปี พ.ศ. 2467 (ค.ศ. 1924) เป็นภาพยนตร์แนว รี'แอะลิซท (Realist) ที่มีพล็อตเรื่องง่ายๆ นอกจากนี้จะมีกลุ่มสร้างนักภาพยนตร์แนวแฟน-ทะซิ แอนด์ รี'แอะลิซท (Fantasy and Realist) แล้วในทศวรรษที่ 1920 นี้ยังมีกลุ่มนักสร้างชาวเยอรมันอีกกลุ่มหนึ่งที่พยายามฉีกแนวออกไปโดยสร้างภาพยนตร์ในแนวเหนือจริงซะรี-แอะลิซท (Surrealist) ขึ้นด้วย ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ถือว่าเป็น เอ็คซเพริเมน-แท็ล ฟิล์ม (Experimental Film) (ภาพยนตร์ทดลอง) ในทศวรรษที่ 1920 ซึ่งแสดงออกอย่างชัดแจ้งว่าเป็นการต่อต้าน หรือขบถต่อภาพยนตร์ในสตูดิโอของเยอรมัน (ภานุ อารี, ออนไลน์, 2546)

ส่วนภาพยนตร์โซเวียตได้รับการพัฒนา ภาพยนตร์โซเวียตมีจุดที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์กลุ่มทดลองของเยอรมันตรงที่มีการตัดต่อเข้าด้วยกันเป็นเรื่องราวอย่างมีความหมาย และได้อารมณ์ แต่อาจแตกต่างจากสตูดิโออันเป็นกลุ่มผู้สร้างส่วนใหญ่ของเยอรมันที่ภาพยนตร์โซเวียตจะเป็นการถ่ายทำนอกโรงถ่ายภาพยนตร์ของสหภาพโซเวียตได้รับการสร้างสรรค์ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ที่แน่นอนที่จะใช้ชวนเชื่อ หรือให้การศึกษามากกว่าจะมุ่งที่ความบันเทิง หลังจากปี พ.ศ. 2460 (ค.ศ. 1917) ไม่นานนักรัฐก็เข้าควบคุมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โพเทมคิน (Potemkin) ซึ่งได้รับการจัดอันดับเป็นยอดภาพยนตร์ 1 ใน 10 เรื่องของโลก งานชิ้นนี้จัดว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีเอกภาพ และกลมกลืนที่สุดของไอเซนสไตน์

ปูดอฟกิน ผู้กำกับสำคัญอีกคนหนึ่งของยุคภาพยนตร์เงียบในโซเวียต ซึ่งเป็นคู่แข่งของไอเซนสไตน์ก็คือ วีเซโวลอท พูโดคิน (Vsevolod Pudovkin) ซึ่งมีสไตล์ในการสร้างภาพยนตร์ที่สงบ และนุ่มนวลกว่ารวมทั้งค่อนข้างมีลักษณะเป็นกวีนิพนธ์มากกว่าด้วย

ภาพยนตร์ของปูดอฟกินนั้นเป็นเรื่องที่แสดงอารมณ์ และสัญลักษณ์ต่างๆ ได้อย่างชัดเจนโดยใช้ การตัดต่อผสมภาพ (Montage) เป็นเครื่องมือสร้างเสริมผลพิเศษทางการแสดงมากกว่าจะใช้ดนตรี หรือองค์ประกอบในการแสดงอื่นๆ เทคนิคสำคัญสองประการที่ปูดอฟกินได้สร้างไว้ให้แก่วิชาการภาพยนตร์ก็คือ ทฤษฎีที่เขาเรียกว่า พลาส-ติค มะเทีย-เรียล “Plastic Material” อย่างหนึ่งกับความสำคัญของการกำหนดมุมกล้องอีกอย่างหนึ่ง

ภาพยนตร์ของฝรั่งเศสในทศวรรษที่ 1920 มีจุดเด่นในเรื่องของการฝึกหักทดลองและสร้างสรรค์นวกรรมใหม่ๆ มากกว่าที่จะเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่เติบโตเต็มที่ด้วยการผนวกเอาความเป็นเลิศทางด้านเนื้อหา และศิลปะของภาพยนตร์ เข้าด้วยกันได้

อย่างไรก็ตามผลของการทดลองเกี่ยวกับภาพยนตร์ของฝรั่งเศสในยุคนี้ส่วนใหญ่มุ่งไปที่ความพยายามจะให้ภาพยนตร์เป็นสื่อทางศิลปะที่สามารถสะท้อนความเป็นจริงตามธรรมชาติออกมาอย่างฝันๆ หรือบิดเบี้ยวหรือเหนือจริง ซึ่งเป็นอิทธิพลทางความคิดที่ได้รับจากลัทธินิยมต่างๆ ที่กำลังเฟื่องฟูอยู่ในยุคนั้น และภาพยนตร์เรื่องที่ถือว่าสำคัญที่สุดแห่งยุคสมัยนี้คือเรื่องเดอะ แพฌ-อัน ออฟ โจน ออฟ อาค (The Passion of Joan of Arc) พ.ศ. 2471 (ค.ศ. 1928) ซึ่งกำกับการแสดงโดยผู้กำกับชาติเดนมาร์ก คาล-เดอะ ออ เดรเยอร์ (Carl The Odor Dreyer) ความสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่การนำเสนอทัศนสื่อสารที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเสมือนบทกวีทางภาพยนตร์ที่พรรณนาถึงแรงกดดันในจิตใจ และความขมขื่น

4) ยุคภาพยนตร์เสียง

ยุคภาพยนตร์เสียงอาจแบ่งได้ 2 ยุค คือ ยุคภาพยนตร์เสียงตอนต้น พ.ศ. 2471-2488 (ค.ศ. 1928-1945) และยุคภาพยนตร์เสียงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 พ.ศ. 2488-2508 (ค.ศ. 1945-1965)

(1) ยุคภาพยนตร์เสียงตอนต้น พ.ศ. 2471-2488 (ค.ศ. 1928-1945) การทดลองและสร้างภาพยนตร์เสียงระยะแรกความคิดที่จะบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นมานานควบคู่กับการคิดสร้างภาพยนตร์นั่นเอง

ปี พ.ศ.2446(ค.ศ.1903) นักประดิษฐ์ชาวเยอรมันก็สามารถสร้างภาพยนตร์สั้นๆ ที่บันทึกเสียงให้สัมพันธ์กับภาพได้ในอังกฤษการบันทึกเสียงภาพยนตร์ในระบบ คโระนอม-โฟน (Chronophone) เป็นที่นิยมเท่าๆกับระบบวี-ว่าโฟน (Vivaphone) ส่วนในสหรัฐฯบริษัทของเอดิสันก็ได้รับความสำเร็จพอสมควรกับระบบการบันทึกเสียง 2 ระบบของเขาคือ ซินิ-โทะกราฟ (Cinephonograph)กับคินิ-โทะโฟน (Kinetophone)

ในเมื่อเสียงเป็นส่วนประกอบสำคัญของภาพยนตร์ ดังนั้นตลอดยุคภาพยนตร์เงียบ จนกระทั่งหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 การค้นคว้าทดลองเพื่อหาวิธีบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์อย่างมีประสิทธิภาพ และเสียค่าใช้จ่ายไม่สูงจึงยังคงดำเนินต่อไป และแนวทางการทดลองก็เปลี่ยนจากการบันทึกเสียงลงในแผ่นเสียง เซานด- ออน-ดีซ (Sound-On-Disk) ไปเป็นการบันทึกเสียงลงบนฟิล์ม เซานด-ออน-ฟิล์ม (Sound-On-Film) เลยที่เดียว

จนกระทั่งเมื่อ วอเนอร์ บราเดอร์ส ซึ่งเป็นบริษัทหนังชั้นรองประสบความสำเร็จอย่างท่วมท้นในการทำหนังเสียง โดยใช้แผ่นเสียงในระบบ เซานด-ออน-ดิซ ขึ้นมา

บรรดาบริษัทภาพยนตร์ใหญ่ๆจึงต้องหันมาให้ความสนใจกับการผลิตภาพยนตร์เสียง บริษัทภาพยนตร์ใหญ่อย่างเอ็ม.จี.เอ็ม.พาราเมาท์ และยูนิเวอร์เซิล จึงตกลงกันลงทุนซื้อลิขสิทธิ์การบันทึกเสียงในระบบ เซานด-ออน-ฟิล์ม ซึ่งเป็นคู่แข่งของระบบ เซานด-ออน-ดิซ มาใช้ด้วยเหตุนี้เองประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ก็ก้าวออกจากยุคภาพยนตร์เงียบเข้าสู่ภาพยนตร์เสียงในเวลาต่อมา

การทดลอง และการสร้างภาพยนตร์สี การทดลองเกี่ยวกับการใช้สีในภาพยนตร์เริ่มต้นมาพร้อมๆ กับการใช้เสียง การสร้างภาพยนตร์สีธรรมชาติโดยระบบ แม่สี 3 สีผสมเกิดขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2451 (ค.ศ. 1908) โดยนักบุกเบิกภาพยนตร์ชาวอังกฤษชื่อ ชาลส เออ-แบ็น (Charles Urban)

หลักการสำคัญของการทำภาพยนตร์สีทุกระบบก็คือ การแยกสีธรรมชาติออกเป็นแม่สี 3 สี แล้วบันทึกแต่ละแม่สีลงในชั้นไวแสงแต่ละชั้นของฟิล์มในม้วนเดียวกัน เมื่อนำฟิล์มนั้นมาฉายแม่สีเหล่านั้นก็จะผสมกันฉายกลับออกมาให้เห็นเป็นสีธรรมชาติดังเดิม

กระนั้นก็ตาม ในปี พ.ศ. 2475 (ค.ศ. 1932) คาล-มัซ (Kalmus) ก็ได้พัฒนาระบบเทคนิคคัลเลอร์ 3 สีของเขาสำเร็จ ภาพยนตร์เสียงในยุคแรกของเยอรมันนั้นถือได้ว่าดีกว่าของประเทศอื่นใด ทั้งนี้เนื่องจากวิธีผลิตที่สร้างภาพยนตร์ในโรงถ่าย และเน้นที่การจัดองค์ประกอบภาพ

ที่ทำกันมาตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบนั้นกับเหมาะสมกับการถ่ายภาพยนตร์เสียง

ภาพยนตร์รุ่นแรกๆ ของโซเวียตนั้นไม่น่าประทับใจเลยบรรดานักสร้างภาพยนตร์เงียบที่มีความสามารถต่างก็มีปัญหากับเครื่องมือ และเทคโนโลยีใหม่ๆ นี้ ทั้งนี้เนื่องจากเทคโนโลยีของภาพยนตร์เสียงไปถึงโซเวียตล่าช้ามาก รวมทั้งการมีอคติทางการเมืองด้วยจิตใจที่รักการค้นคว้าหาสิ่งใหม่ๆในหมู่นักสร้างภาพยนตร์ฝรั่งเศส เมื่อระยะทศวรรษที่ 1920 ทำให้พวกเขากระตือรือร้นที่จะรับ และลองงานภาพยนตร์เสียงที่ท้าทาย ผู้กำกับฝรั่งเศสบางคนรับเอาทฤษฎีว่าด้วนเอฟแฟคท์ของการบันทึกเสียงที่ไม่สัมพันธ์กับภาพ

แม้ว่าการทดลองเกี่ยวกับภาพยนตร์เสียงจะดำเนินมาเป็นเวลานานแล้วในสหรัฐฯ แต่ว่าเอกลักษณ์ของภาพยนตร์สหรัฐฯ มิได้มีลักษณะของบทกวี หรืองานศิลปะส่วนบุคคลอย่างฝรั่งเศส หากได้เกิด และเติบโตขึ้นในระบบของอุตสาหกรรมรากฐานของการผลิตแบบอุตสาหกรรมก็คือ ปริมาณของผลผลิต ดังนั้นในสหรัฐฯ จึงมีการผลิตภาพยนตร์ปีละกว่า 500 เรื่อง

โรงถ่ายหรือบริษัทผู้สร้างสำคัญในยุคนี้มียักษ์ใหญ่ 2 บริษัทคือ เอ็ม-จี-เอ็ม (M-G-M) และพาราเมานท (Paramount) ซึ่งมีสไตล์ และความคิดในการสร้างภาพยนตร์ต่างกัน

ในทศวรรษที่ 1930 นี้ ธุรกิจภาพยนตร์บันเทิงของอังกฤษกล่าวได้ว่าตกเป็นอาณานิคมของฮอลลีวู้ดไปโดยปริยาย เนื่องจากในช่วงต้นของยุคภาพยนตร์เสียงนี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในสหรัฐฯ พัฒนาไปมากและประการสำคัญคือ สองประเทศนี้ใช้ภาษาอังกฤษเหมือนกัน

จุดเด่นของภาพยนตร์อังกฤษในยุคนี้ จึงเป็นภาพยนตร์สารคดี ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2472 (ค.ศ. 1929) โดย จอน-เกอรสัน (John Grierson) พยายามโน้มน้าวให้สถาบันการตลาดของสหราชอาณาจักรให้ทุนอุดหนุนสำหรับการสร้างภาพยนตร์ ส่งเสริมการขายผลผลิตของประเทศเป็นผลสำเร็จ

สำหรับวงการธุรกิจบันเทิงด้านภาพยนตร์ ด้วยเหตุที่ถูกโหมกระหน่ำจากฮอลลีวู้ดอย่างหนัก รัฐบาลอังกฤษจึงถึงกับต้องออกกฎหมายจำกัดโค้วต้าการนำเข้าภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดขึ้น

(2) ยุคภาพยนตร์ หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 พ.ศ. 2488-2508 (ค.ศ. 1945-1965) ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 ฮอลลีวู้ดได้สนับสนุนรัฐบาลของประเทศตนในการทำสงครามอย่างขันแข็งทั้งทางตรง และทางอ้อม

นอกจากช่วยผลิตภาพยนตร์สารคดีแล้ว ฮอลลีวู้ดยังสนับสนุนในด้านเงินทองโดยจ่ายภาษีพิเศษเพิ่มสำหรับค่าตั๋วภาพยนตร์ และสิ่งที่สำคัญที่สุด และมีบทบาทมากที่สุดในการสร้างทัศนคติ และความร่วมมือร่วมใจระหว่างประชาชน และทหารก็คือภาพยนตร์บันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ฮอลลีวู้ดผลิตขึ้นมา

อย่างไรก็ตาม ในความพยายามที่กอบกู้สถานภาพของอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดได้ทดลองสร้างภาพยนตร์โดยใช้เทคนิคทางภาพแบบต่างๆ ขึ้นมาเป็นต้นว่า ภาพยนตร์สามมิติ หรือระบบจอกว้าง เพื่อที่จะเอาชนะจอเล็กๆ ของโทรทัศน์

ในขณะที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ รวมทั้งจินตนาการในการสร้างภาพยนตร์ในสหรัฐฯ เริ่มอับเฉาลง ปรากฏว่าประเทศเล็กทางยุโรปกับพัฒนาขึ้นจนสามารถชี้ แนวทางใหม่ๆ ให้กับวงการภาพยนตร์สหรัฐฯ ได้ในเวลาต่อมา

ขณะที่ภาพยนตร์เสียงของอิตาลีในยุคนี้ก้าวกระโดดออกไปตามทิศทางของการปฏิวัติสังคม ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 วงการภาพยนตร์ของฝรั่งเศสได้พยายามที่จะเชื่อมต่อพัฒนาการทางภาพยนตร์ของตนเข้ากับอดีต

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 วงการภาพยนตร์ของอังกฤษกับเป็นตัวของตัวเองคือมีลักษณะเฉพาะขึ้นมาอีกครั้ง นั่นคือ การนำเอาความสมจริงตามแบบภาพยนตร์สารคดีมาสอดแทรกไว้ในภาพยนตร์

ในยุโรปตะวันออกก็เช่นกันกับประเทศยุโรปอื่นๆ ที่มีภาพยนตร์ดีๆ น่าตื่นเต้นเกิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ทั้งในโปแลนด์ เชคโกสโลวาเกีย ฮังการี และ ยูโกสลาเวีย

จากการที่ได้มีการแสดงภาพยนตร์นานาชาติ ทำให้โลกตะวันตกเริ่มรู้จักภาพยนตร์ญี่ปุ่นก็คือผู้กำกับใหญ่ อคิรา กรูโรสวา (Akira Kurosawa) อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของญี่ปุ่นเริ่มเติบโตเจริญก้าวหน้าในปี พ.ศ. 2496 (ค.ศ. 1953) และสร้างภาพยนตร์บันเทิงปีหนึ่งๆ เป็นจำนวนมากกว่าฮอลลีวู้ดเสียอีก

แม้ว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของอินเดียจะผลิตงานออกมามากมายไม่แพ้ญี่ปุ่น แต่ก็มีภาพยนตร์อินเดียเพียงไม่กี่เรื่องที่ได้ไปฉายในประเทศตะวันตก เพราะว่าส่วนใหญ่ผู้สร้างภาพยนตร์อินเดียสร้างเพื่อป้อนตลาดภายในประเทศมากกว่า

5) ภาพยนตร์ในปัจจุบัน

ในระยะ 2 ทศวรรษหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น ปรากฏว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีแนวโน้มไปในเรื่องของชาตินิยมเป็นสำคัญ ทว่าหลังจากปี พ.ศ. 2508 (ค.ศ. 1965) เป็นต้นมาก็ได้เปลี่ยนแนวไปเป็นสากลนิยมมากขึ้นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐฯ ในยุคปัจจุบันได้รับผลสะเทือนจากพลังของความสร้างสรรค์ ความมีชีวิตชีวา และการจัดการธุรกิจของประเทศอื่นๆ

ราวปี พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970) อุตสาหกรรมภาพยนตร์สหรัฐฯ และประเทศอื่นๆ ต่างก็ได้ปฏิวัติเปลี่ยนแปลงไปทั้งทางด้านศิลปะ และธุรกิจมิได้เป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐฯ อีกต่อไป

ในทศวรรษปี 1980 และ 1950 กลุ่มผู้ชมมีอายุต่ำลงเรื่อยๆ ผู้กำกับรุ่นใหม่ที่ประสบความสำเร็จมหาศาลก็เป็นคนหนุ่มรุ่นใหม่เช่นกัน มีการพัฒนาขึ้นอย่างมากในด้านการเล่นเทคนิคพิเศษต่างๆ ทั้งในภาพยนตร์ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ และแฟนตาซี หรือแม้จะเป็นภาพยนตร์ชีวิตหนังผจญภัย ลักษณะที่สมจริงมีเหตุมีผลถูกลดลงเป็นด้านรอง โดยมุ่งให้ความสนุกสนานตื้นเต้นตามจินตนาการของผู้สร้างที่สอดรับกับความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่เป็นด้านหลัก

1.2 ความหมายของงานภาพยนตร์

คำว่า “ภาพยนตร์” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2493 ได้ให้ความหมายไว้ว่า “ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพถ่ายด้วยเครื่องทำให้เห็นเป็นเคลื่อนไหวได้”

ภาพยนตร์เป็นคำใหม่ที่ได้บัญญัติขึ้น แต่เดิมนั้นเรียกว่า “หนังญี่ปุ่น” เหตุที่เรียกกันว่าหนังญี่ปุ่นคงเป็นเพราะการแพร่ภาพปรากฏที่จอเป็นเงาเหมือนหนังตลุง และเนื่องจากญี่ปุ่นเป็นชาติแรกที่นำภาพยนตร์มาฉายในเมืองไทย ฉะนั้นจึงเรียกว่าหนังญี่ปุ่น ญี่ปุ่นได้นำภาพยนตร์เข้ามาฉายในราวปี พ.ศ. 2447-2448 (ชวลิต หงสกุล, 2519, หน้า 38)

คำว่า “ภาพยนตร์” ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ. 2473 มาตรา 3 หมายความว่า

ฟิล์มไม่ว่าจะเป็นชนิด เนกาทีฟ (Nagative) หรือโพซิทีฟ (Positive) ซึ่งได้ถูกถ่าย หรืออัด หรือกระทำการด้วยวิธีใดๆ ให้ปรากฏรูป หรือเสียง เป็นเรื่องหรือเหตุการณ์ หรือข้อความอันจักถ่ายทอดรูปหรือเสียง หรือทั้งรูป และเสียงได้ด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์ หรือเครื่องอย่างอื่นทำนองเดียวกัน และให้ความหมายตลอดถึงฟิล์มซึ่งถูกถ่าย อัด หรือทำด้วยวิธีใดๆให้ปรากฏสีเพื่ออัดลงในฟิล์มที่กล่าวข้างต้นด้วย (พระราชบัญญัติภาพยนตร์, พ.ศ. 2473)

ภาพยนตร์ หมายถึงภาพชุดที่เรียงติดต่อกันบนฟิล์มขนาดยาวที่ถ่ายด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ เมื่อฉายด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์ไปที่จอจะมองเห็นเงาของภาพปรากฏบนจอเคลื่อนไหวติดต่อกันได้เหมือนจริงตามธรรมชาติ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2538, หน้า 286)

ส่วนคำจำกัดความของคำว่า “ภาพยนตร์”ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในมาตรา 4 ซึ่งได้บัญญัติไว้ว่า “ภาพยนตร์ หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึกลงวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้ความหมายถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี”

1.3 ประเภทของงานภาพยนตร์

สำหรับภาพยนตร์สามารถแบ่งได้หลายประเภท โดยขึ้นอยู่กับสี ขนาด เสียง มิติ หรือวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์นั้นๆเอง

1.3.1 แบ่งตามสี หมายถึงการแบ่งประเภทภาพยนตร์โดยอาศัยสีเป็นเกณฑ์ แบ่งออกเป็น ภาพยนตร์ขาวดำ ภาพยนตร์สี

1.3.2 แบ่งตามขนาด หมายถึงการแบ่งประเภทภาพยนตร์โดยอาศัยเกณฑ์ความกว้างของฟิล์มภาพยนตร์โดยวัดจากริมข้างหนึ่ง โดยวัดเป็นมิลลิเมตรซึ่งมีขนาดต่างกันคือ 8 มม. 16 มม. 35 มม. และ 70 มม. การแบ่งตามขนาดของฟิล์มตามหลักวิชาการณ์ภาพยนตร์แบ่งออกเป็น ขนาดมาตรฐาน (Standard Film) ขนาดเล็กกว่ามาตรฐาน (Substandard Film)

1.3.3 แบ่งตามเสียง หมายถึงการแบ่งประเภทภาพยนตร์โดยอาศัยเสียงเป็นเกณฑ์ แบ่งออกเป็น ภาพยนตร์เงียบ (Silent Film) ภาพยนตร์เสียง (Sound Film)

1.3.4 แบ่งตามมิติ หมายถึง การแบ่งประเภทภาพยนตร์โดยอาศัยมิติของภาพยนตร์แบ่งออกเป็น ภาพยนตร์ 2 มิติ ภาพยนตร์ 3 มิติ

1.3.5 แบ่งตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์ข่าว ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์การศึกษา ภาพยนตร์ฝึกอบรม ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์ประชาสัมพันธ์

1.4 บุคคลที่เกี่ยวข้องในงานภาพยนตร์

ในปัจจุบันภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นธุรกิจประเภทหนึ่งซึ่งต้องใช้เงินทุนมหาศาล มีอัตราเสี่ยงต่อการลงทุนค่อนข้างสูง และมีผลตอบแทนการลงทุนในด้านของชื่อเสียง และผลกำไรค่อนข้างมากตัวบุคคลที่เข้ามาภาระในการสร้างภาพยนตร์จึงมีความสำคัญมากต่องานที่ได้ลงทุนไปงานสร้างภาพยนตร์จึงต้องพึ่งพาความชำนาญ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และความร่วมมือร่วมใจในการทำงานของแต่ละฝ่าย ซึ่งจะเป็นตัวจักรสำคัญในการผลักดันให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นประสบความสำเร็จ และจากการที่ธุรกิจการสร้างภาพยนตร์ไทยได้ขยายวงกว้างออกไปทำให้จำนวนบุคลากร และหน้าที่ต่างๆ ในการผลิตภาพยนตร์เพิ่มจำนวนมากขึ้นตามไปด้วยซึ่งความจริงงานสร้างภาพยนตร์ต้องอาศัยความชำนาญเฉพาะของบุคคลสายอาชีพต่างๆ ที่มีความสามารถมาร่วมมือกันจึงทำให้การผลิตประสบความสำเร็จด้วยดี

ทีมงานผู้สร้างภาพยนตร์ ประกอบไปด้วย ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ผู้กำกับการแสดง ผู้จัดการกองถ่าย ฝ่ายธุรกิจกองถ่าย ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง ผู้ช่วยด้านการแสดง ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ ฝ่ายเสื้อผ้า ช่างแต่งหน้าทำผม ผู้กำกับภาพ (ตากล้อง) ช่างไฟ ช่างเสียง ผู้รักษาความต่อเนื่อง ผู้บันทึกภาพนิ่ง ตัวแสดงประกอบ ผู้นำแสดง เด็กงาน แม่ครัว และเสริฟน้ำ ผู้ตัดต่อ ผู้ประพันธ์เพลง และดนตรีประกอบ

สรุปแล้วจะเห็นได้ว่างานสร้างภาพยนตร์เป็นงานที่ใหญ่ และต้องการผู้ร่วมงานมาก บุคลากรที่รับหน้าที่ในด้านต่างๆ ในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ล้วนแล้วแต่เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และความชำนาญงานในสาขาต่างๆ ซึ่งต้องมาทำงานสร้างสรรค์ผลงานชิ้นเดียวกัน ให้มีความสมบูรณ์ในทุกด้านในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าผู้ทำงานในด้านภาพยนตร์จึงต้องมีคุณสมบัติพิเศษนอกเหนือจากความรู้ ความชำนาญ และความสามารถเฉพาะด้านคือ

1) มีความชำนาญ และความรับผิดชอบในงานด้านที่ตนเองทำอยู่ เพื่อทำให้งานเป็นไปด้วยความราบรื่น และรวดเร็วไม่ทำให้งานของส่วนรวมเสียหาย หรือช้าลงไปรวมทั้งมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่ตนเองรับผิดชอบได้เป็นอย่างดี

2) มีความรู้ในเรื่องของศิลปะที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ โดยมีความเข้าใจลักษณะพื้นฐานของการสื่อสารด้านภาพยนตร์ รวมทั้งเข้าใจจุดเด่นของภาพยนตร์ เพื่อการทำความเข้าใจของทีมงานให้ตรงกัน

3) เข้าใจกระบวนการสร้างภาพยนตร์ทุกขั้นตอน เพื่อทราบการทำงาน และความสัมพันธ์ของการทำงานแต่ละขั้นตอน เพื่อให้รับรู้ว่าตนเองต้องรับภาระในส่วนใดของขั้นตอนการถ่ายทำ

4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ร่วมงานทุกคน ทั้งนี้เพราะงานสร้างภาพยนตร์มีผู้ร่วมงานมาก มีการทำงานที่ต้องประสานความคิด และการทำงานร่วมกัน ความสัมพันธ์ที่ดีของคนในกองถ่ายจึงมีผลต่อคุณภาพในการทำงาน และผลงานที่ออกมาด้วย

5) มีความสามารถในการโน้มน้าว และแสดงความคิดเห็นให้ผู้อื่นคล้อยตาม ทั้งนี้เพราะการทำงานที่มีการประสานกันหลายฝ่าย ย่อมทำให้เกิดการแสดงความคิดเห็น และความสามารถในด้านต่างๆ ค่อนข้างมากผู้ที่มีความความคิดดีแต่ไม่มีความสามารถในการโน้มน้าวให้ผู้อื่นเห็นความสำคัญของความคิดเห็นนั้นได้ ความคิดนั้นก็ไม่มีผล ตรงกันข้าม ผู้มีความสามารถในการโน้มน้าวให้ผู้อื่นเห็นความสำคัญของความคิดนั้นได้ ความคิดนั้นย่อมเป็นผลประโยชน์

2. หลักกฎหมายเกี่ยวกับการให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิอย่างหนึ่งตามกฎหมายอันเกิดจากกฎหมายพิเศษ จึงต้องควรพิจารณาถึงงานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง และที่ไม่สามารถให้ความคุ้มครองได้ การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ การละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งขั้นต้น และขั้นรอง ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ และขอบเขตสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

2.1 งานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ระบุให้ประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา 6 วรรคแรก ไว้คือ

งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธี หรือรูปแบบอย่างใด

เนื่องจากได้มีการระบุงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ในมาตราที่กล่าวข้างต้นเป็น คำจำกัดความแล้ว ดังนั้น การที่จะวินิจฉัยว่างานที่สร้างสรรค์ดังกล่าวเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์จึงสามารถแบ่งได้ดังนี้

2.1.1 งานวรรณกรรม (Literary Work)

วรรณกรรมหมายความว่า งานนิพนธ์ ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้ความหมาย รวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Program) ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้นิยามคำศัพท์ไว้ว่า

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายความว่าคำสั่งชุดคำสั่งหรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานหรือให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าเนื่องจากปัจจุบันมีการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นแบบมัลติมีเดีย (Multimedia) ที่มีข้อมูลอักษร ภาพ และเสียง ประกอบเข้าด้วยกัน การคุ้มครองข้อมูลแต่ละประเภทภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ก็จะแตกต่างกันไป (สุภาภรณ์ วิเชียรสกุล, 2540, หน้า 59)

เดิมมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ได้ให้นิยามคำศัพท์ไว้ว่า “วรรณกรรม หมายความว่า งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิดไม่ว่าแสดงออกมาโดยวิธีหรือในรูปอย่างใด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ สิ่งบันทึกเสียง และหรือภาพอื่นๆ”

2.1.2 งานนาฏกรรม (Dramatic Work)

นาฏกรรม หมายความว่างานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใบ้ด้วยเดิมมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ได้ให้นิยามคำศัพท์ไว้ว่า “นาฏกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับ

การรำ การเต้น การทำท่าหรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และหมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใบ้ด้วย”

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า งานนาฏกรรมตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่ การกระทำที่เป็นกระบวนท่า การละคร การฟ้อนรำ การเต้นในลักษณะต่างๆ การทำท่าที่แสดงประกอบเป็นเรื่องราว เช่น การเต้นโขน ยี่เก่ เหล่านี้ล้วนเป็นงานนาฏกรรมทั้งสิ้น แต่การแข่งขันฟุตบอล การแสดงสุนัข ซึ่งไม่มีใครแต่บทหรือกำกับบทได้ไม่จัดเป็นนาฏกรรม (White, Jacob & Davies, 1978, p.121)

2.1.3 งานศิลปกรรม (Artistic Work)

ศิลปกรรม หมายความว่างานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้

1) งานจิตรกรรม ได้แก่งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่นอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

2) งานประติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัส และจับต้องได้

3) งานพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์ หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

4) งานสถาปัตยกรรม ได้แก่งานออกแบบอาคาร หรือสิ่งปลูกสร้างงานออกแบบตกแต่งภายใน หรือภายนอกตลอดจนบริเวณของอาคาร หรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคาร หรือสิ่งปลูกสร้าง

5) งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพโดยให้แสงผ่านเลนซ์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใดๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือวิธีการอย่างอื่น

6) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์ รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

7) งานศิลปประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานตาม 1) ถึง 6) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่างานตาม 1) ถึง 7) จะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ และให้หมายความรวมถึงภาพถ่าย และแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

เดิมมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2521 ได้ให้นิยามคำศัพท์ไว้ว่า “ศิลปกรรม หมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือ หลายอย่างดังต่อไปนี้

1) งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่นอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

2) งานประติมากรรม ได้แก่งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัส และจับต้องได้

3) งานภาพพิมพ์ ได้แก่งานสร้างสรรค์ด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์ หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

4) งานสถาปัตยกรรม ได้แก่งานออกแบบอาคาร หรือสิ่งปลูกสร้างงานออกแบบตกแต่งภายใน หรือภายนอกแบบตกแต่งภายใน หรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคาร หรือสิ่งปลูกสร้างหรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคาร หรือสิ่งปลูกสร้าง

5) งานภาพถ่าย ได้แก่งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพโดยให้แสงผ่านเลนซ์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใดๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือวิธีการอย่างอื่น

6) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

7) งานศิลปประยุกต์ ได้แก่งานที่นำเอางานตาม 1) ถึง 6) อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุ หรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่าจะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ และให้รวมถึงภาพถ่าย และแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้นิยามศัพท์คำว่า “ศิลปกรรม” ไว้แยกพิจารณาเป็นประเภท ตามหลักวิชาการในด้านศิลปะเพื่อให้เห็นชัดว่างานใดบ้าง เข้าข่ายเป็นงานศิลปกรรม

2.1.4 งานดนตรีกรรม (Musical Work)

ดนตรีกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนอง และคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว และให้ความหมายรวมถึงโน้ตเพลง หรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยก และเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

เดิมมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ได้ให้นิยามคำศัพท์ไว้ว่า

ดนตรีกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือ ขับร้อง ไม่ว่าจะมีคำร้องและหรือทำนอง และหมายความรวมถึงหนังสือเพลง โน้ตเพลงหรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกแยะ และเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

งานดนตรีกรรมจึงหมายถึงงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้อง ไม่ว่าจะมีเพียงเนื้อร้อง และทำนองรวมกันก็จัดเป็นดนตรีกรรมทั้งสิ้น (ธีระพงศ์ ฮั่นไพศาล, 2541, หน้า 28) เช่น เพลงบรรเลงที่มีเฉพาะเสียงดนตรี ไม่ว่าจะเป็นวงใหญ่ทั้งวงหรือมีเพียงเครื่องดนตรีชิ้นเดียวก็ตาม หรือเป็นเพลงบรรเลงที่มีผู้ขับร้องเพียงคนเดียวหรือขับร้องประสานเสียงหลายคน โดยไม่มีเครื่องดนตรีบรรเลงเลยก็ได้ เหล่านี้แล้วก็เป็นดนตรีกรรมทั้งสิ้น

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่างานดนตรีกรรมตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังหมายความรวมถึง หนังสือเพลง เช่น พวกหนังสือที่พิมพ์ขายโดยทั่วไป โน้ตเพลง (Musical Note) และหมายถึงแผนภูมิเพลง (Musical Diagram) ซึ่งต้องแยก และเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

กล่าวโดยสรุปแล้วนั้น ไม่ว่าส่วนใดของเพลงไม่ว่าจะเป็นโน้ตเพลง เนื้อเพลง แผนภูมิเพลง หรือสิ่งที่รวบรวมสิ่งเหล่านี้ด้วยหนังสือแพลงล้วนแต่ถือเป็นดนตรีกรรมทั้งสิ้น

2.1.5 งานโสตทัศนวัสดุ (Audio-visual Work)

โสตทัศนวัสดุ หมายความว่างานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างใด อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ถ้ามี

เดิมมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ได้ให้นิยามศัพท์ไว้ว่า

โสตทัศนวัสดุ หมายความว่าสิ่งบันทึกเสียงแผ่นเสียงแถบบันทึกเสียงแถบบันทึกภาพหรือสิ่งอื่นใดซึ่งบันทึกเสียง และหรือภาพไว้ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกทั้งนี้ไม่ว่าจะต้องใช้เครื่องมืออื่นช่วยด้วยหรือไม่

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่างานโสตทัศนวัสดุ เป็นงานสร้างสรรค์ที่ปรากฏขึ้นด้วยการได้ยินหรือได้เห็น และประกอบด้วยลำดับแห่งภาพและหรือเสียง ซึ่งบันทึกไว้ในสิ่งที่สามารถนำออกแสดงได้ซ้ำอีกด้วยเครื่องกลหรือเครื่องมืออำนวยความสะดวกใด ๆ ทั้งนี้ไม่ว่าจะนำมาเล่นซ้ำอีกโดยอาศัยตัวมันเอง หรือใช้เครื่องมืออื่นช่วยหรือไม่ก็ตาม

2.1.6 งานภาพยนตร์ (Cinematographic Work)

ภาพยนตร์ หมายความว่าโสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

ส่วนคำว่า “ภาพยนตร์” ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ได้ให้นิยามคำศัพท์ไว้ว่า “ภาพยนตร์” หมายความว่าโสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพไม่ว่าจะมีเสียงประกอบด้วยหรือไม่ โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างใดเพื่อให้สามารถใช้วัสดุนั้น

1) นำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือ

2) สำหรับบันทึกลงวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายได้อย่างภาพยนตร์

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าเมื่อพิจารณาดูนิยามคำศัพท์แล้วจะเห็นว่า ภาพยนตร์เป็นงานสร้างสรรค์ที่เป็นงานโสตทัศนวัสดุอย่างหนึ่งอันประกอบด้วยลำดับของเสียงที่มีเสียง เช่น ภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม หรือไม่มีเสียง เช่น ภาพยนตร์ 8 มิลลิเมตร หรือ 16 มิลลิเมตร ซึ่งต้องมีการพากย์ มีการบันทึกลงในวัสดุเพื่อให้สามารถใช้วัสดุนั้นนำออกฉายได้อย่างภาพยนตร์ เช่น บันทึกลงในฟิล์มขนาดต่างๆ กันบันทึกลงในวีดีโอเทป ฯลฯ แล้วนำออกฉายได้อย่างภาพยนตร์ เห็นลำดับของภาพต่าง ๆ

2.1.7 สิ่งบันทึกเสียง (Sound Record)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้นำยามคำศัพท์ไว้ว่า

สิ่งบันทึกเสียง หมายความว่างานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใดๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าสิ่งบันทึกเสียงเป็นงานที่ปรากฏขึ้นด้วยการได้ยินและประกอบด้วยลำดับแห่งเสียง ซึ่งบันทึกไว้ในสิ่งที่สามารถนำมาออกเล่นซ้ำได้อีกด้วยเครื่องกล หรือเครื่องมืออำนวยความสะดวกใดๆแต่ทั้งนี้ไม่รวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

2.1.8 งานแพร่เสียงแพร่ภาพ (Sound and Video Broadcasting Work)

งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หมายความว่างานที่นำออกสู่สาธารณชน โดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือโดยวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน

งานประเภทนี้ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ได้ให้นิยามคำศัพท์ไว้ว่า “งานแพร่เสียงภาพ หมายความว่างานที่นำออกสู่สาธารณชนโดย การแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือโดยวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน”

งานแพร่เสียงแพร่ภาพ เป็นการนำงานสร้างสรรค์ไม่ว่าประเภทใดที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 6 วรรคแรกนั้น ออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยวิธีแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง (Radio Broadcasting) โดยวิธีแพร่เสียง และหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ (Television) หรือโดวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าเมื่อพิจารณาดูนิยามศัพท์ของคำว่า “งานแพร่เสียงแพร่ภาพ” แล้วจะเห็นได้ว่ากำหนดการเผยแพร่ต่อสาธารณชนไว้ 3 ทางคือ

1) ทางวิทยุกระจายเสียง

2) ทางวิทยุโทรทัศน์

3) ทางวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกันซึ่งอาจเป็นโดยทางวิทยุโทรเลข (Wireless Telegraphy) โดยทางสาย (By Wire) โดยทางแผ่นภาพ (Screen) โดยทางเครื่องขยายเสียง (Loud-Speaker) โดยทางสายโทรคมนาคม (Wire Telecommunication) โดยทางดาวเทียม

อนึ่ง งานแพร่เสียงแพร่ภาพเป็นการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ออกเผยแพร่สู่สาธารณชน จึงต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้นเสียก่อน แต่ถ้าหากเป็นงานที่สร้างสรรค์ขึ้นเองในขณะเผยแพร่นั้นก็สามารถทำได้

2.1.9 งานอื่นใด อันเป็นงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ (Any other work in the Literary, Scientific or Artistic Domain)

นอกจากงาน 8 ประเภท ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ในนิยามศัพท์ของงานอันมีลิขสิทธิ์ยังบัญญัติงานสร้างสรรค์ประเภทสุดท้ายได้อย่างกว้าง ๆ คือ งานอื่นใด อันเป็นงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะอีกด้วย

2.2 งานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ให้ความคุ้มครอง

ถ้าพิจารณาจากหลักเกณฑ์ตามมาตรา 4 และมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แล้วน่าจะเป็นงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ แต่เพราะมีกฎหมายบัญญัติไว้โดยเฉพาะไม่ให้ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ จึงกลายเป็นงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์ไปตามกฎหมาย ดังเช่นที่บัญญัติไว้ในมาตรา 7

สิ่งต่อไปนี้ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

1) ข่าวประจำวัน และข้อเท็จจริงต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ

2) รัฐธรรมนูญ และกฎหมาย

3) ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น

4) คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ

5) คำแปล และการวบรวมสิ่งต่าง ๆ ตาม 1) ถึง 4) ที่กระทรวง ทบวง กรม หรือ หน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 7 ได้กำหนดให้ไม่ถือว่างานต่อไปนี้เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ คือ

1) ข่าวประจำวัน (News of the Day) เป็นคำบอกเล่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นในเวลาไม่ช้าทันสมัย และข้อเท็จจริงต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่งานในแผนกวรรณคดีแผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะนั้น ข่าวสารเป็นเรื่องที่บอกกัน (Information) ธรรมดาๆ มิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ซึ่งเป็นสิ่งที่ประชาชนควรได้รับรู้อย่างกว้างขวางจึงไม่ควรให้ผู้ใดผู้หนึ่งมีสิทธิเด็ดขาดที่หวงกันมิให้ผู้อื่นทำซ้ำ หรือโฆษณา

2) รัฐธรรมนูญ(Constitution)เป็นกฎหมายสูงสุดที่ใช้เป็นแม่บทในการปกครองประเทศ ซึ่งกำหนดให้ประชาชนทุกคนต้องรู้กฎหมายจะปฏิเสธว่าไม่รู้เพื่อหลีกเลี่ยงการปฏิบัติปัดความรับผิดชอบไม่ได้ และกฎหมาย (Legislations) เป็นกฎเกณฑ์ที่ใช้กำหนดความประพฤติของคนในสังคม ให้มีความเป็นระเบียบ เพื่อให้บังเกิดความสงบเรียบร้อย และศีลธรรมอันดี

3) ระเบียบ (Regulations) ข้อบังคับ (By-laws) ประกาศ (Notifications) คำสั่ง (Orders) คำชี้แจง (Explanations) และหนังสือโต้ตอบ (Correspondence) ของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น (Any other state or local units) จัดทำขึ้นซึ่งคงต้องหมายความรวมถึงหน่วยงานตามระเบียบบริหารราชการส่วนท้องถิ่นคือ องค์การบริหารส่วนจังหวัด เทศบาล สุขาภิบาล

4) คำพิพากษา(Judgments)ซึ่งคงหมายถึงเฉพาะแต่คำตัดสินของผู้พิพากษาเท่านั้น คำสั่ง (Orders) คำวินิจฉัย (Decisions) และรายงาน (Reports) ซึ่งเป็นของทางราชการทั่ว ๆ ไป

5) คำแปล (Translation) และการรวบรวม (Collection) สิ่งต่าง ๆ ตาม 1) ถึง 4) ที่กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น เช่น กระทรวงศึกษาธิการรวบรวมกฎหมายเกี่ยวกับครูทั้งหมดจัดพิมพ์เป็นเล่มนี้ หนังสือรวมคำพิพากษาฎีกา

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่ามาตรา 7 แห่ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นี้ไม่ให้ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์เพราะเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องที่เปิดเผยทราบได้กันอยู่แล้ว ถ้าจะกำหนดให้บุคคลใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าว ก็จะเป็นอุปสรรคในการพัฒนาประเทศหรือการดำเนินงานของรัฐ

นอกจากนี้ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า ถ้าพิจารณาพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และหลักเกณฑ์ในเรื่องงานอันมีลิขสิทธิ์ จะเห็นได้ว่ายังมีงานที่ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และหลักเกณฑ์ในเรื่องงานอันมีลิขสิทธิ์จะเห็นได้ว่ายังมีงานที่ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์อีก คือ

1) งานที่ลิขสิทธิ์ไม่คุ้มครองถึงตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 6 วรรคท้าย ซึ่งบัญญัติไว้ว่า “การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่คลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน กรรมวิธี หรือระบบ หรือวิธีใช้ หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือ

คณิตศาสตร์”

เหตุผลที่กฎหมายไม่ให้ความคุ้มครอง ก็เพื่อประโยชน์ในการที่บุคคลทั่วไปสามารถที่จะนำเอาความคิดในงานมาใช้ประโยชน์ได้

2) งานที่สิ้นอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย (Expired Work)

เมื่ออายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานลิขสิทธิ์ได้สิ้นสุดลงแล้ว งานนั้นจะไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์อีกต่อไปและจะกลายเป็นงานสาธารณะ (Public domain belongs to the world) อันบุคคลใดจะอ้างสิทธิแต่เพียงผู้เดียวไม่ได้ และบุคคลใด ๆ ก็ย่อมมีสิทธิใช้สอยงานนั้นได้โดยไม่มีข้อจำกัด (ธัชชัย ศุภผลศิริ, 2539, หน้า 121)

3) งานที่ไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์ของมาตรา 6

งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นไปตามประเภทงานที่ได้ระบุไว้ในมาตรา 6 ดังนั้น สิ่งที่ไม่ต้องด้วยประเภทนั้น ๆ จึงไม่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

4) งานที่เกี่ยวกับการแสดงบางอย่าง

เช่น การชกมวย การแข่งฟุตบอล การประกวดนางงาม เป็นต้น เพราะมิได้เป็นนาฏกรรม ไม่มีการแสดงที่ประกอบเป็นเรื่องราว หรือกำหนดบทบาทว่าผู้ใดจะต้องแสดงอย่างไร

5) งานที่เกี่ยวกับแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (Industrial Design)

หมายถึง รูปร่างของผลิตภัณฑ์ (Composition or Shape) หรือองค์ประกอบของ ลวดลาย หรือสีของผลิตภัณฑ์ (Composition of Lines or Colors) หรือสีของผลิตภัณฑ์ อันมีลักษณะพิเศษสำหรับผลิตภัณฑ์ซึ่งสามารถใช้เป็นแบบสำหรับผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรมได้

6) แบบฟอร์มที่ยังไม่มีข้อมูล (Blank Form)

เช่น กระดาษกราฟ (Graph paper) ตาราง (Table) เช่น ตารางเวลา ตารางสอน เป็นต้น คำวลี หรือคำเพียงคำเดียว ชื่อนิยาย

7) เครื่องหมายการค้า (Trademark)

เครื่องหมายการค้า หมายความว่า เครื่องหมายที่ใช้หรือจะใช้เป็นที่หมาย หรือเกี่ยวข้องกับสินค้า เพื่อแสดงว่าสินค้าที่ใช้เครื่องหมายของเจ้าของเครื่องหมายการค้านั้นแตกต่างกับสินค้าที่ใช้เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น (พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า, พ.ศ. 2534)

คำว่า “เครื่องหมาย” ให้กินความหมายถึง ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพประดิษฐ์ ตรา ชื่อ คำข้อความ ตัวหนังสือ ตัวเลข ลายมือชื่อ กลุ่มของสี รูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ หรือสิ่งเหล่านี้อย่างหนึ่งอย่างใด หรือหลายอย่างรวมกัน แต่ไม่หมายความรวมถึงแบบผลิตภัณฑ์ตามกฎหมายว่าด้วยสิทธิบัตร ซึ่งได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายโดยเฉพาะแล้ว

2.3 การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ หมายถึง การได้เป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ ซึ่งต่างกับการเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ในหนังสือที่มีลิขสิทธิ์อันเป็นที่มีตัวตน โดยทีกฎหมายเองก็มิได้กำหนดแบบพิธีไว้ การได้มาซึ่งสิทธิ์นั้นอาจมีได้หลายกรณีด้วยกัน คือ

2.3.1 โดยบทบัญญัติแห่งกฎหมายลิขสิทธิ์

การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยบทบัญญัติแห่งกฎหมายลิขสิทธิ์ มีขึ้นได้หลายกรณีด้วยกัน คือ

1) การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์นั้นหมายถึงผู้ที่ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์นั้นอาจมีได้ทั้งกรณีของบุคคลธรรมดา และนิติบุคคล

ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคลนั้น ตามมาตรา 8 วรรคท้าย ได้วางบทบัญญัติไว้ด้วยว่า ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทย ถ้าผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล นิติบุคคลนั้นต้องเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าผู้สร้างสรรค์ทั่วไปนั้นในที่นี้หมายความว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานด้วยตนเองไม่ใช่กรณีเป็นผู้รับจ้าง ลูกจ้างซึ่งกฎหมายได้บัญญัติไว้เป็นกรณีพิเศษและจะได้กล่าวถึงต่อไป ในส่วนของผู้สร้างสรรค์ทั่วไปพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 8 ได้บัญญัติให้ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้เงื่อนไข ดังต่อไปนี้

(1) กรณีที่ยังไม่ได้โฆษณางาน

ผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทย หรืออยู่ในประเทศไทย หรือมีสัญชาติ หรืออยู่ในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ตลอดเวลา หรือเป็นส่วนใหญ่ในการสร้างสรรค์งาน กรณีนี้เป็นการที่กฎหมายบัญญัติเอาเกณฑ์บุคคลเป็นจุดเกาะเกี่ยว กล่าวคือ ใช้เกณฑ์ในเรื่องสัญชาติบุคคล หรือถิ่นที่อยู่เป็นเกณฑ์

(2) กรณีที่ได้มีการโฆษณางานแล้ว

การโฆษณางานนั้นครั้งแรกได้กระทำขึ้นในประเทศไทย หรือในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หรือได้นำงานกลับเข้ามาโฆษณาในประเทศไทย หรือประเทศภาคีภายใน 30 วัน นับตั้งแต่มีการโฆษณาครั้งแรกในประเทศอื่น หรือผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีคุณสมบัติตามข้อ (1) แล้ว

กรณีนี้เป็นการที่กฎหมายบัญญัติเอาเกณฑ์ภูมิศาสตร์ หรือดินแดนหรือพื้นที่มาเป็นจุดเกาะเกี่ยว กล่าวคือ ถือเอาประเทศที่มีการโฆษณางานเป็นครั้งแรก

2) การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยการจ้างแรงงาน

ในกรณีที่การสร้างสรรค์งานขึ้นโดยการจ้างแรงงานในฐานะพนักงาน หรือลูกจ้างปัญหาว่าใครจะเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ระหว่างนายจ้างกับพนักงานหรือลูกจ้าง มาตรา 9 ได้วางบทบัญญัติให้งานเป็นของผู้สร้างสรรค์ หากมิได้ทำหนังสือตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น คือพนักงานหรือลูกจ้างเป็นของลิขสิทธิ์ แต่อย่างไรก็ตามกฎหมายก็บัญญัติให้นายจ้างมีสิทธินำงานนั้นออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ตามที่เป็นวัตถุประสงค์แห่งการจ้างแรงงาน

3) การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยการจ้างทำของ

กรณีนี้เป็นเรื่องระหว่างผู้ว่าจ้างกับผู้รับจ้างเป็นการจ้างทำของ คือการสร้างสรรค์งานขึ้น มาตรา 10 บัญญัติให้ผู้ว่าจ้างเป็นผู้มีสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ขึ้น เว้นแต่ผู้สร้างสรรค์ และผู้ว่าจ้างจะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น เช่น ตกลงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมกัน หรือให้ตกเป็นลิขสิทธิ์ของผู้รับจ้างแต่ผู้ว่าจ้างมีสิทธินำออกเผยแพร่เป็นต้น

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า การตกลงกันระหว่างผู้ว่าจ้างกับผู้รับจ้างตามมาตรา 10 นี้ กฎหมายมิได้บัญญัติว่า ข้อตกลงต้องทำเป็นหนังสือเหมือนในกรณีนายจ้างกับลูกจ้างตามมาตรา 9 ดังนั้น กรณีมาตรา 10 จึงอาจตกลงกันด้วยวาจาก็ได้แต่อย่างไรก็ตาม จะต้องมีการตกลงครบถ้วนในสาระสำคัญของการตกลงจ้างกัน กล่าวคือ สัญญาจ้างทำของได้เกิดขึ้นเป็นที่แน่นอนแล้วไม่ใช่ยังไม่เกิดเป็นสัญญาขึ้น

4) การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยการดัดแปลงงาน

กรณีนี้เป็นกรณีที่มีการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะหากไม่ได้รับอนุญาตแล้วก็เป็นการดัดแปลงอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ไม่ได้ลิขสิทธิ์ในงานที่ดัดแปลง กรณีนี้เห็นได้ว่าผู้ดัดแปลงไม่ใช่เป็นผู้สร้างสรรค์งานดั้งเดิม แต่เป็นผู้สร้างสรรค์ในงานที่ดัดแปลงขึ้น ปัญหาว่างานที่ดัดแปลงนั้นจะเป็นลิขสิทธิ์ของใคร มาตรา 11 ได้บัญญัติให้ผู้ที่ได้ดัดแปลงนั้นมีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้ดัดแปลง แต่กฎหมายก็ได้บัญญัติเป็นเงื่อนไขไว้ด้วยว่า ต้องไม่เป็นการกระทบกระเทือนต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในงานของผู้สร้างสรรค์เดิมที่ถูกดัดแปลงเจ้าของลิขสิทธิ์เดิมเคยมีลิขสิทธิ์ในงานอยู่อย่างไรก็เป็นไปอย่างนั้น ดังนั้น หากผู้ดัดแปลงคนแรกต้องการเป็นผู้ดัดแปลงแต่เพียงผู้เดียวก็ต้องทำความตกลงกับเจ้าของลิขสิทธิ์ในการขออนุญาตดัดแปลงว่า เจ้าของลิขสิทธิ์เดิมจะต้องไม่อนุญาตให้ผู้ใดดัดแปลงงานในลักษณะเดียวกับที่ตนดัดแปลงอีก

ในกรณีที่มีการดัดแปลงงานประเภทที่ไม่มีลิขสิทธิ์ เช่น งานที่ไม่มีลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย งานที่มีลิขสิทธิ์แต่หมดอายุการคุ้มครองไปแล้ว หากลักษณะของการดัดแปลงเป็น การสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ ความสามารถ ความพยายามก็อาจจะกลายเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ก็ได้

5) การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยการรวบรวมงาน

ผู้รวบรวมงานอันมีลิขสิทธิ์โดยเจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตก็มีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้รวบรวมขึ้น ตามที่มาตรา 12 ได้บัญญัติไว้ว่า งานใดมีลักษณะเป็น การนำเอางานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้มารวบรวมหรือประกอบเข้ากัน โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือเป็นการนำเอาข้อมูลหรือสิ่งอื่นใด ซึ่งสามารถอ่านหรือถ่ายทอดได้โดยอาศัยเครื่องกล หรืออุปกรณ์อื่นใดมารวบรวม หรือประกอบเข้ากัน หากผู้ที่ได้รวบรวม หรือประกอบเข้ากันได้รวบรวม หรือประกอบเข้ากันซึ่งงานดังกล่าวขึ้นโดยการคัดเลือก หรือจัดลำดับในลักษณะซึ่งมิได้ลอกเลียนงานของบุคคลอื่นให้ผู้ที่ได้รวบรวม หรือประกอบเข้ากันนั้นมีสิทธิ์ในงานที่ได้รวบรวม หรือประกอบเข้ากันตามพระราชบัญญัตินี้ แต่ทั้งนี้ไม่กระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในงานหรือข้อมูล หรือสิ่งอื่นใดของผู้สร้างสรรค์เดิมที่ถูกนำมารวบรวมหรือประกอบเข้ากัน

กรณีของผู้ดัดแปลง และผู้รวบรวมอันมีลิขสิทธิ์นี้บทบัญญัติแห่งมาตรา 13 บัญญัติให้นำบทบัญญัติมาตรา 8, 9 และ 10 มาใช้บังคับโดยอนุโลมด้วย กล่าวคือ งานนั้นจะมีลิขสิทธิ์ได้ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขแห่งมาตรา 8 และหากเป็นกรณีมีการกระทำโดยลูกจ้าง ผู้รับจ้างก็บังคับตามมาตรา 9 และ 10 โดยการนำบทบัญญัติ ดังกล่าวมาบังคับโดยอนุโลม

6) งานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้าง หรือตามคำสั่งหรือความควบคุมของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ ของท้องถิ่น

กรณีนี้เป็นไปตามบทบัญญัติแห่งมาตรา 14 ซึ่งบัญญัติว่า กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ ของท้องถิ่น ย่อมมีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้าง หรือตามคำสั่งหรือในความควบคุมของตน เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

2.3.2 โดยกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

1) โดยการรับโอนลิขสิทธิ์ โดยกฎหมายบังคับให้ต้อง ทำเป็นหนังสือลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน และกำหนดระยะเวลานานเท่าใด หรือตลอดเวลาอายุแห่งการคุ้มครองสิทธิหากไม่กำหนดระยะเวลาไว้ในสัญญา กฎหมายบัญญัติให้เป็น การโอนมีกำหนดระยะเวลา 10 ปี

ในการโอนนั้นอาจจะโอนไปทั้งหมด หรือแต่บางส่วนก็ได้ ในขณะเดียวกันเกี่ยวกับกำหนดระยะเวลาในการโอนนั้น จะโอนโดยมีกำหนดเวลาหรือตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ก็ได้ ตามมาตรา 17 วรรคหนึ่ง ทั้งนี้เพราะสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์นั้นมีมากหมายหลายประการดังที่บัญญัติไว้ในมาตรา 15 เช่น การทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน เป็นต้น เจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนไปบางส่วนก็ได้

2) โดยทางมรดก ซึ่งเป็นกรณีตกทอดทางกฎหมายโดยผลของกฎหมาย เมื่อลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่างชนิดหนึ่ง ย่อมตกทอดไปตามกฎหมายมรดก เมื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ถึงแก่

ความตาย ดังนั้นชั้นและอันดับตลอดจนส่วนแบ่งระหว่างทายาทยอมเป็นไปตามประมวลกฎหมายแพ่ง และพาณิชย์ว่าด้วยมรดก

การโอนโดยผลของกฎหมายอีกประการหนึ่ง คือในกรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์ตกเป็นบุคคลล้มละลาย ลิขสิทธิ์ และสิทธิอันมีอยู่ในลิขสิทธิ์ของเขาย่อมโอนไปยังเจ้าพนักงานพิทักษ์ทรัพย์โดยอัตโนมัติตามกฎหมายล้มละลาย และถ้าเจ้าของลิขสิทธิ์เป็นนิติบุคคล ลิขสิทธิ์นั้นไม่อาจตกทอดโดยทางมรดกได้เพราะนิติบุคคลไม่มีทายาท แต่ลิขสิทธิ์ของนิติบุคคลอาจตกไปอยู่ในความพิทักษ์ของเจ้าพนักงานพิทักษ์ทรัพย์ตามกฎหมายล้มละลายเช่นเดียวกับของบุคคลธรรมดา

2.4 การละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์ได้แก่ การกระทำโดยบุคคลอื่นนอกจากเจ้าของลิขสิทธิ์อันเกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

การกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์จึง ได้แก่การกระทำที่กฎหมายบัญญัติให้เป็นสิทธิของเจ้าลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำได้ซึ่งมีความหมายว่าผู้อื่นไม่มีสิทธิกระทำนั่นเอง เมื่อผู้อื่นกระทำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก็ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ก็อปปี้-ไรท อินฟริงกเมนท์(Copyright Infringement) และเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิห้ามกระทำการเช่นนั้น และเรียกร้องให้ชดใช้ความเสียหายได้ การกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์พอจะแบ่งออกได้เป็น 2 กรณี

2.4.1 การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 27 ได้วางหลักการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นไว้ว่า การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

การที่บทบัญญัติในมาตรา 27 นี้ ใช้คำว่า “การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้...” ดังนั้น การที่จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นการกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์เสียก่อน ไม่ว่าจะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์โดยการสร้างสรรค์งานขึ้นใหม่ตามมาตรา 8 หรืองานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นในฐานะเป็นพนักงาน หรือลูกจ้างตามมาตรา 9 หรืองานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น โดยการรับจ้างบุคคลอื่นตามมาตรา 10 หรือโดยการรวบรวมหรือประกอบเข้ากันโดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 11 หรือโดยการรวบรวม หรือประกอบเข้ากันโดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 12 หรือโดยการจ้าง หรือตามคำสั่งหรือในความควบคุมของกระทรวง ทวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ หรือของท้องถิ่นตามมาตรา 14 หรือโดยการ

เป็นผู้รับโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 และ“งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้” หมายถึง บรรดางานสร้างสรรค์ทั้งหลายที่บัญญัติไว้ในมาตรา6 ได้แก่งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด นอกจากนี้ยังรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามมาตรา 30 ด้วย

ตามบทบัญญัติของมาตรา 27 นี้ ได้บัญญัติให้การกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดใน 3 ประการ ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากมิได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์คือ “การทำซ้ำ” “การดัดแปลง” และ “การเผยแพร่ต่อสาธารณชน” ต่องานอันมีลิขสิทธิ์ดังกล่าว โดยมีความหมายดังที่บัญญัติไว้ในบทวิเคราะห์ศัพท์มาตรา 4 ดังนี้

“ทำซ้ำ” (Reproduction) หมายความรวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใดๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพจากต้นฉบับจากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความถึง คัดลอกหรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมด หรือบางส่วน

“ดัดแปลง” (Adaptation) หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมด หรือบางส่วน

1) ในส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรมให้หมายความรวมถึงแปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรม หรือรวบรวมวรรณกรรม โดยคัดเลือก และจัดลำดับใหม่

2) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้หมายความรวมถึงทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรังปรุง แก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่

3) ในส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่มิใช่นาฏกรรมให้เป็นนาฏกรรม หรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่มิใช่นาฏกรรม ทั้งนี้ ไม่ว่าในภาษาเดิม หรือต่างภาษากัน

4) ในส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรม ให้หมายความรวมถึงเปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติ หรือสามมิติ ให้เป็นรูปสามมิติให้เป็นรูปสามมิติ หรือสองมิติ หรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ

5) ในส่วนที่เกี่ยวกับดนตรีกรรมให้หมายความรวมถึงจัดลำดับเรียบเรียงเสียงประสาน หรือเปลี่ยนคำร้อง หรือทำนองใหม่

“เผยแพร่ต่อสาธารณชน” หมายความว่าทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน โดยการแสดง การบรรยายการสวดการบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียง และหรือภาพการก่อสร้างการจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น

จะเห็นได้ว่าสาระสำคัญของการกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์นี้ มุ่งที่จะสกัดกั้นการเปิดเผยงานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชนนั่นเอง ทั้งนี้เพราะการทำซ้ำ การดัดแปลง หรือการเผยแพร่ต่อสาธารณชนนั้นเป็นทางที่จะทำให้ประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์งานนั้นต้องถูกกระทบกระเทือน กฎหมายจึงห้ามการกระทำดังกล่าว (ทวีเกียรติ มีนะกนิษฐ, 2537, หน้า 267-268)

ยังมีการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานบางประเภท

1) การละเมิดลิขสิทธิ์แก่งานโสตทัศวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียง (มาตรา 28)

การกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ คือการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ทั้งนี้ไม่ว่าในส่วนที่เป็นเสียง และหรือภาพให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

2) การละเมิดลิขสิทธิ์แก่งานแพร่เสียงแพร่ภาพ (มาตรา 29)

การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานแพร่เสียงแพร่ภาพอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (15) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) จัดทำโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียงหรืองานแพร่เสียง แพร่ภาพทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(2) แพร่เสียงแพร่ภาพซ้ำ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(3) จัดทำให้ประชาชนฟัง และหรือชมงานแพร่เสียงแพร่ภาพ โดยเรียกเก็บเงินหรือผลประโยชน์อย่างอื่นในทางการค้า

3) การละเมิดลิขสิทธิ์แก่งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (มาตรา 30)

การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

(1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

2.4.2 การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นรอง (Secondary Infringement)

การกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นรอง หมายถึง การกระทำที่เกี่ยวกับสิ่งที่เป็นผลมาจากการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น และมีลักษณะเป็นการส่งเสริมให้งานที่ละเมิดลิขสิทธิ์มีการแพร่หลายออกไป

ดังนั้น กฎหมายจึงกำหนดให้การกระทำเหล่านี้เป็นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ด้วย เพื่อจะให้เป็นการตัดช่องทางการนำงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ออก แพร่หลายต่อไป

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 31 ได้วางหลักเกณฑ์ การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นรองไว้ว่า

ผู้ใดรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานนั้นเพื่อกำไรให้ถือว่าผู้นั้นกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

1) ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอ ให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ

2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

3) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์

4) นำหรือสั่งเข้ามาในราชอาณาจักร

2.4.3 ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อาจแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังนี้ คือ

1) เงื่อนไขทั่วไปของข้อยกเว้น

การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ (มาตรา 32 วรรคแรก)

2) ข้อยกเว้นทั่วไป

การกระทำบางอย่างที่เข้าข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์แก่งานลิขสิทธิ์ใด ๆ ไว้หลายประการ ดังนี้ คือ

ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่ง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำ ดังต่อไปนี้

(1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเอง และบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท

(3) ติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงาน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

(4) เสนองานข่าวทางสื่อสารมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

(5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อให้ประโยชน์ในการพิจารณาของศาล หรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

(6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดย ผู้สอนเพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร

(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถาม และตอบในการสอบ (มาตรา 32 วรรคสอง)

3) ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำในการอ้างอิง

การกล่าวคัดลอกเลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้นมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง (มาตรา 33)

4) ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุด

การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

(1) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น

(2) การทำซ้ำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่น เพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือศึกษา (มาตรา 34)

5) ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์

การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่งในกรณีดังต่อไปนี้

(1) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(2) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(3) ติชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(5) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควร โดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย

(6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาล หรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

(7) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถาม และตอบในการสอบ

(8) ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้

(9) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิงหรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน (ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 35 ซึ่งได้บัญญัติหลักเกณฑ์ใหม่สำหรับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะไว้)

6) ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำต่องานนาฏกรรม หรือดนตรีกรรม

การนำงานนาฏกรรม หรือดนตรีกรรมออกแสดงเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชนตามความเหมาะสม โดยมิได้จัดทำขึ้นหรือดำเนินการเพื่อหากำไรเนื่องจากการจัดให้มีการเผยแพร่ต่อสาธารณชนนั้น และมิได้จัดเก็บค่าเข้าชมไม่ว่าโดยทางตรง หรือโดยทางอ้อม และนักแสดงไม่ได้รับค่าตอบแทนในการแสดงนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิ์ หากเป็นการดำเนินการโดยสมาคม มูลนิธิ หรือองค์การอื่นที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการสาธารณกุศล การศึกษา การศาสนา หรือการสังคมสงเคราะห์ และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง (มาตรา 36)

7) ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำแก่งานศิลปกรรม

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้บัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานศิลปกรรมอยู่ หลายประการ ตามมาตรา 37, 39 และ 40 คือ

(1) การวาดเขียน การเขียนระบายสี การก่อสร้างการแกะลายเส้น การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ การแพร่ภาพ หรือการกระทำใด ๆ ทำนองเดียวกันนี้ ซึ่งศิลปกรรมใดอันตั้งเปิดเผยประจำอยู่ในที่สาธารณะนอกจากงานสถาปัตยกรรม มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น (มาตรา 37)

(2) การถ่ายภาพ หรือการถ่ายภาพยนตร์ หรือการแพร่ภาพซึ่งงานใด ๆ อันมีศิลปกรรมใดรวมอยู่เป็นส่วนประกอบด้วย มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น (มาตรา 39)

(3) ในกรณีที่ลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมใดมีบุคคลอื่นนอกจากผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของอยู่ด้วยการที่ผู้สร้างสรรค์คนเดียวกันได้ทำศิลปกรรมนั้นอีกในภายหลังในลักษณะที่เป็นการทำซ้ำบางส่วนกับศิลปกรรมเดิม หรือใช้แบบพิมพ์ ภาพร่าง แผนผัง แบบจำลอง หรือข้อมูลที่ได้จากการศึกษาที่ใช้ในการทำศิลปกรรมเดิม ถ้าปรากฏว่าผู้สร้างมิได้ทำซ้ำ หรือลอกแบบในส่วนอันเป็นสาระสำคัญของศิลปกรรมเดิมมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น (มาตรา 40)

8) ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำแก่งานสถาปัตยกรรม

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้บัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับในงานสถาปัตยกรรมไว้ 2 ประการ ตามมาตรา 38 และ41 ซึ่งได้บัญญัติไว้เหมือนกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 มาตรา 36 และ 39

(1) การวาดเขียน การเขียนระบายสี การแกะลายเส้น การปั้น การและสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ หรือการแพร่ภาพซึ่งงานสถาปัตยกรรมใด มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานสถาปัตยกรรมนั้น (มาตรา 38)

(2) อาคารใดเป็นงานสถาปัตยกรรมอันมีลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัตินี้การบูรณะอาคารนั้นในรูปแบบเดิม มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ (มาตรา 40)

9) ข้อยกเว้นกรณีพิเศษสำหรับงานลิขสิทธิ์ต่างๆ ในภาพยนตร์

มาตรา 42 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มีหลักเกณฑ์เกี่ยวกับลิขสิทธิ์อื่น ซึ่งเป็นส่วนประกอบของภาพยนตร์นั้นอยู่ในกรณีที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์ใดสิ้นสุดลงแล้วมิให้ถือว่าการนำภาพยนตร์นั้นเผยแพร่ต่อสาธารณชนเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานที่ใช้จัดทำภาพยนตร์นั้น

10) ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการ

การทำซ้ำ เพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการโดยเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือตามคำสั่งของเจ้าพนักงานดังกล่าว ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ และที่อยู่ในความครอบครองของทางราชการ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง (มาตรา 43)

2.5 อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

ลิขสิทธิ์จัดเป็นสิทธิที่ต้องกำหนดเวลาไว้ให้ได้รับความคุ้มครองในช่วงเวลาหนึ่ง เพื่อเป็นการสร้างความสมดุลระหว่างเจ้าของลิขสิทธิ์ และสังคม เจ้าของลิขสิทธิ์จะได้รับผลประโยชน์จากงานของตนตลอดชั่วอายุ และจะต้องยังผลให้แก่ทายาทของเขาโดยรวมกันสักสามชั่วอายุคน และหลังจากนั้นงานที่มีลิขสิทธิ์จะต้องตกเป็นสมบัติสาธารณะ (Public Domain) ที่สังคมจะต้องได้รับผลประโยชน์จากงานนั้น

ในระยะแรกเริ่มยังไม่มีการกำหนดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์อย่างแน่นอนตายตัวในแต่ละประเทศ จนกระทั่งมีข้อตกลงนานาชาติ ณ กรุงเจนีวา ในปี ค.ศ. 1951 ซึ่งได้ทำข้อตกลงว่า จะให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายของชาติใดขึ้นอยู่กับงานที่คนในชาตินั้นสร้างสรรค์ขึ้น หรืองานสร้างสรรค์นั้น ได้โฆษณาเป็นครั้งแรกในชาตินั้น และให้มีกำหนดเวลาการคุ้มครองน้อยกว่านี้ก็ให้ใช้กำหนดนี้ (สมพร พรหมหิตาธร, 2538, หน้า 57)

นอกจากนี้ กรณีที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ต่อไปหลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายแล้ว อายุแห่งการคุ้มครองยังอาจมีอยู่ตลอดไป โดยนับจากการโฆษณางาน (Publication)หรือการทำให้ปรากฏต่อสาธารณะ (Made Available to the Public) อีกกรณีหนึ่งด้วย โดยจะพิจารณากรณีใดเป็นพิเศษจะต้องดูที่ข้อกำหนดในอนุสัญญากรุงเบอร์นและข้อตกลงทริปส์ประกอบกันด้วย ซึ่งจะอธิบายต่อไป

สำหรับงานประเภทภาพยนตร์ และโสตทัศนวัสดุ มีหลักการกำหนดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ตามบทบัญญัติมาตรา 21 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ว่า

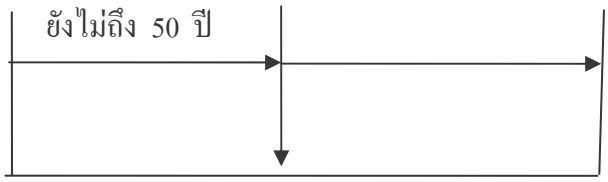
ลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียงหรืองานแพร่เสียง แพร่ภาพให้มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณางานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปีนับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก

ก. สร้างสรรค์

50 ปี

เริ่มนับอายุลิขสิทธิ์ อายุลิขสิทธิ์สิ้นสุด

ข. สร้างสรรค์ โฆษณาครั้งแรก



50 ปี

เริ่มนับอายุลิขสิทธิ์ อายุลิขสิทธิ์สิ้นสุด

ในกรณีข้อ ก. ลิขสิทธิ์ของภาพยนตร์จะมีอยู่นับตั้งแต่วันที่สร้างสรรค์งานออกไป 50 ปี และกรณีข้อ ข. หากเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ (ในที่นี้คือภาพยนตร์) เพิ่งนำงานออกโฆษณาในครั้งแรกในช่วงเวลาไม่ถึง 50 ปี ก็ให้ยืดอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ออกไปอีก 50 ปี โดยนับจากวันที่ได้โฆษณาภาพยนตร์เป็นครั้งแรก โดยการโฆษณาในแต่ละครั้งจะต้องหมายความถึงการได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 24 ซึ่งบัญญัติไว้ว่า

การโฆษณาตามมาตรา 19 มาตรา 20 มาตรา 21 มาตรา 22 หรือมาตรา 23 อันเป็นการเริ่มนับอายุแห่งการคุ้มครองสิทธิ์ หมายความถึงการนำงานออกทำการโฆษณาโดยความยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์

หมายถึง ในกรณีที่เจ้าของภาพยนตร์สร้างภาพยนตร์ของตนขึ้น และไม่เคยนำงานออกโฆษณา ต่อมาเมื่อบุคคลนำงานนั้นไปโฆษณาโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก็มิได้ถือว่าเป็นการยืดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เรื่องนั้นแต่อย่างใด และหากเกิดกรณีที่เจ้าของไม่เคยนำงานของตนออกโฆษณาเช่นเดียวกัน ได้อนุญาตให้บุคคลอื่นนำงานของตนออกโฆษณาได้หลังจากครบกำหนด 50 ปี นับตั้งแต่วันที่สร้างสรรค์งานนั้น ให้ถือว่ามิได้ยืดอายุแห่งการคุ้มครองสิทธิ์ออกไปอีก 50 ปี ตามมาตรา 19 วรรคท้ายดังที่ได้กำหนดไว้ในมาตรา 26 ว่า

การนำงานอันมีลิขสิทธิ์ออกทำการโฆษณาภายหลังจากที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์สิ้นสุดลงไม่ก่อให้เกิดลิขสิทธิ์ในงานนั้นๆ ขึ้นใหม่

ภายหลังจากลิขสิทธิ์หมดอายุแห่งการคุ้มครองไปแล้ว งานนั้นจะตกเป็นสมบัติสาธารณะ (Work in Public Domain) และไม่มีสิทธิ์คุ้มครองอีกต่อไป บุคคลใดๆ จึงอาจใช้งานนั้นได้โดยไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แต่อย่างใด และไม่อาจมีผู้ใดอ้างสิทธิในงานที่หมดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไปแล้วนั้นได้อีก และการที่งานตกเป็นสาธารณสมบัตินั้นไม่ใช่ตกเป็นทรัพย์สินของแผ่นดิน ฉะนั้นจึงไม่มีหน่วยงานใดของรัฐมีหน้าที่เข้ามาดูแลงานลิขสิทธิ์ที่หมดอายุแห่งการคุ้มครองไปแล้วแต่อย่างใด

นอกจากนี้เกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์อื่นๆ ซึ่งเกี่ยวข้องในการใช้เป็นส่วนประกอบในภาพยนตร์เรื่องนั้น หากถูกนำมาเผยแพร่ในภาพยนตร์ที่หมดอายุแห่งการคุ้มครอง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิ์ใดๆ ก็ตามที่ปรากฏในภาพยนตร์ดังที่มาตรา 42 ได้บัญญัติไว้ว่า

ในกรณีที่อายุแห่งการคุ้มครองสิทธิ์ในภาพยนตร์ได้สิ้นสุดลงแล้วมิให้ถือว่าการนำภาพยนตร์นั้นออกโฆษณาเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศวัสดุ หรือสิ่งบันทึกเสียง หรืองานที่ใช้จัดทำภาพยนตร์นั้น

เหตุผลก็คือ ลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์มีอายุแห่งการคุ้มครอง 50 ปี แต่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่ใช้จัดทำภาพยนตร์นั้น มีอายุตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และอีก 50 ปี นับตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย จึงต้องกำหนดไว้เช่นนี้ เพื่อตัดปัญหา เช่น เอาวรรณกรรมเรื่องผู้ชนะสิบทิศมาสร้างเป็นภาพยนตร์ในขณะที่ท่าน “ยาขอบ” ผู้แต่งเรื่องนี้ยังมีชีวิตอยู่ ย่อมเห็นได้ว่าอายุแห่งการคุ้มครองสิทธิ์ในภาพยนตร์มีกำหนด 50 ปี แต่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในวรรณกรรมเรื่องผู้ชนะสิบทิศยังมีต่อไปอีก 50 ปีนับแต่ท่าน “ยาขอบ” ถึงแก่ความตาย เมื่ออายุแห่ง

การคุ้มครองลิขสิทธิ์ภาพยนตร์สิ้นสุดลง อายุแห่งการคุ้มครองวรรณกรรมที่ใช้สร้างภาพยนตร์ยังอยู่

2.6 ขอบเขตสิทธิในงานภาพยนตร์

ลิขสิทธิ์ (Copyright) มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากสิทธิทั่วๆ ไปเป็นสิทธิ (Exclusive Right) แต่เพียงผู้เดียว (Monopoly) ที่จะกระทำการใดๆ เช่น ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ฯลฯ ซึ่งงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์ (Author's Right) ที่ได้ใช้ความพยายามอุตสาหะสร้างสรรค์งานนั้นขึ้น กฎหมายจึงให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์นั้นแต่การคุ้มครองก็มีข้อจำกัดอยู่บ้าง อาจเป็นเรื่องอายุแห่งการคุ้มครองประเภทของงานที่จะให้ความคุ้มครอง

โดยมาตรา 4 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้บัญญัตินิยามศัพท์ คำว่า "ลิขสิทธิ์" ไว้หมายความว่า "สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะกระทำการใดๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น" ดังนั้น ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า คำว่า "ลิขสิทธิ์" จึงเพ่งเล็งถึงสิทธิที่จะห้ามบุคคลอื่นใดอันที่จะทำการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นมากกว่าสิทธิอันที่จะได้รับประโยชน์ ก็คือเน้นหนักข้อที่ว่าเป็นสิทธิอันมีแต่ผู้เดียว สำหรับสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะกระทำการใดๆ เกี่ยวกับงานที่สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นนั้น ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 15 ได้บัญญัติ ถึงสิทธิเหล่านั้นไว้ว่า "ภายใต้บังคับมาตรา 9 มาตรา 10 และมาตรา 14 เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้

1) ทำซ้ำ หรือดัดแปลง

2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

3) ให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง

4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์ผู้อื่น

5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์ตาม 1) 2) หรือ 3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

การพิจารณาว่าเงื่อนไขตามวรรคหนึ่ง 5) จะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมหรือไม่ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง

2.6.1 สิทธิแต่ผู้เดียวในการทำซ้ำ [มาตรา 15 (1)]

สิทธิในการทำซ้ำจะมีขอบเขตเพียงใดนั้น จะต้องพิจารณาจากค่านิยาม คำศัพท์ของคำว่า "ทำซ้ำ" ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ดังนี้คือ

"ทำซ้ำ" หมายความรวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใดๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียง และภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาใน

ส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมด หรือบางส่วนสำหรับในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความถึง คัดลอกหรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใดๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยมีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

นอกจากบทนิยามคำศัพท์ดังกล่าวแล้ว จะต้องเข้าใจว่า การทำซ้ำ (Reproduction or Copy) จะต้องเป็นการสร้างสรรค์งานที่สัมผัสได้อย่างชัดเจนถาวร และมีความคงอยู่สำหรับการรับรู้ในระยะเวลาหนึ่ง ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า การทำซ้ำที่จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์จะต้องเป็นการทำซ้ำในส่วนอันเป็นสาระสำคัญของงานนั้น ถ้าไม่ใช่ส่วนที่เป็นสาระสำคัญแล้วก็ไม่ถือว่าเป็นการทำซ้ำ น่าสังเกตว่านิยามคำศัพท์ของการทำซ้ำนั้นมีความหมายกว้างทีเดียว เช่น การคัดลอกทุกชนิดไม่ว่าด้วยวิธีใดๆ อาจเป็นวิธีพิมพ์ออกจำหน่ายเผยแพร่เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ ฯลฯ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากโฆษณา ก็เป็นการทำซ้ำทั้งสิ้น โดยมิใช่เพียงแต่ทำซ้ำกับความคิด (Idea) ของเจ้าของงานลิขสิทธิ์เดิมเท่านั้น สิทธิที่จะทำซ้ำดังกล่าวเป็นสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์

2.6.2 สิทธิแต่ผู้เดียวในการดัดแปลง [มาตรา 15 (1)]

สิทธิในการทำซ้ำจะมีขอบเขตเพียงใดนั้น จะต้องพิจารณาจากนิยามคำศัพท์ของ คำว่า “ดัดแปลง” ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ดังนี้ คือ

“ดัดแปลง” หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

1) ในส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรม ให้หมายความรวมถึง แปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรม หรือรวบรวมวรรณกรรม โดยคัดเลือด และจัดลำดับใหม่

2) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้หมายความรวมถึงทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่

3) ในส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่มิใช่นาฏกรรมให้เป็นนาฏกรรม หรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่มิใช่นาฏกรรม ทั้งนี้ ไม่ว่าเป็นภาษาเดิมหรือต่างภาษากัน

4) ในส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติหรือสามสมิติ ให้เป็นรูปสามมิติหรือสองมิติ หรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ

5) ในส่วนที่เกี่ยวกับดนตรีกรรม ให้หมายความรวมถึง จัดลำดับเรียบเรียงประสาน

หรือเปลี่ยนคำร้องหรือทำนองใหม่

ความหมายของการดัดแปลงนี้ ก็เป็นการทำซ้ำอย่างหนึ่งเหมือนกัน แต่มิใช่เป็นการทำซ้ำให้เหมือนกับต้นฉบับแต่เพียงอย่างเดียว ได้มีการเปลี่ยนรูปจากเดิมเสียใหม่ มีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า แม้แต่การจำลองงานต้นฉบับซึ่งเป็นการทำซ้ำแต่ย่อส่วนลงมา กฎหมายก็ถือว่าเป็นการดัดแปลงเหมือนกัน การกระทำนี้ไม่ว่าจะเป็นการกระทำต่องานนั้นทั้งหมดหรือแต่บางส่วน ก็ถือว่าเป็นการดัดแปลงด้วยกันทั้งนั้น และไม่เข้าข้อยกเว้นของกฎหมายที่ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดอย่างการดัดแปลง เช่น เปลี่ยนนวนิยายซึ่งเป็นงานวรรณกรรมมาเป็นบทภาพยนตร์ หรือเปลี่ยนให้เป็นงานดนตรีกรรม เช่น การเติมทำนองเพลงลงใส่ในงานวรรณกรรมที่เป็นร้อยกรอง การทำให้ง่ายต่อความเข้าใจ (Simplify) ในนวนิยายเรื่องใดๆ ในหนังสือ โดยใช้ถ้อยคำเสียใหม่จากถ้อยคำสำนวนที่เข้าใจยาก

การดัดแปลงที่จะเป็นลิขสิทธิ์นี้ แม้จะไม่สามารถสัมผัสได้ชัดเจน ก็อาจเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ แต่การดัดแปลงนี้จะต้องเป็นการทำ หรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ และยังไม่ทิ้งรูปแบบของงานเดิม ดังนั้น การทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบในงานใด ก็ต้องไม่มีลักษณะเป็นงานใหม่ขึ้นมา หรือการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม ก็ต้องไม่เป็นการทำจนกระทั่งงานนั้นมีลักษณะเป็นงานใหม่ ถ้าถึงขนาดเป็นการจัดทำขึ้นใหม่แล้วก็ไม่ใช่การดัดแปลง แต่เป็นการสร้างสรรค์งานใหม่ขึ้นมาเลยทีเดียว ดังนั้นการวิพากษ์วิจารณ์ในรายละเอียดของงานลิขสิทธิ์เดิมจึงไม่ถือว่าเป็นการดัดแปลง

2.6.3 สิทธิแต่ผู้เดียวในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน [มาตรา 15 (2)]

สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชนนี้มีความหมายตรงกับคำว่าสิทธิในการโฆษณาตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 มาตรา 4 วรรคท้ายเดิมเคยบัญญัติไว้ด้วยแต่ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้มีการเปลี่ยนแปลงถ้อยคำเป็นการ “เผยแพร่ต่อสาธารณชน”

ความหมายของการเผยแพร่ต่อสาธารณชน เป็นไปตามนิยามคำศัพท์ในมาตรา 4 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ดังนี้

“เผยแพร่ต่อสาธารณชน” หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน โดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียง และหรือภาพการก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า การนำออกเผยแพร่ในที่นี้ไม่ได้จำกัดว่าต้องเป็นการนำออกแสดงต่อหน้าสาธารณชนโดยตรง แต่ได้ขยายความไปถึงการถ่ายทอดเสียง และภาพในข่ายงานโทรทัศน์ ทั้งที่ถ่ายทอดโดยแม่ข่าย และสถานีย่อย สำหรับสถานที่เผยแพร่ต่อ สาธารณชนนั้น ต้องเป็นการแสดงออกในสถานที่เปิดเผย หรือในสาธารณสถานผู้ที่เข้ามาดูหรือชมการแสดงต้องมีลักษณะเป็นกลุ่มเป็นก้อนไม่ใช่เป็นการแสดงภายในครอบครัว หรือในหมู่วงศาคณาญาติ การ

รวมตัวของสาธารณชนที่มาดู หรือมาชมการแสดงนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นสถานที่แห่งเดียวกัน

2.6.4 สิทธิแต่ผู้เดียวในการเช่าต้นฉบับ หรือสำเนางานภาพยนตร์ [มาตรา 15 (3)]

การให้สิทธิในการเช่าแก่เจ้าของลิขสิทธิ์นี้เป็นสิทธิใหม่เพิ่งบัญญัติขึ้นในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งเป็นผลอันสืบเนื่องมาจากพันธกรณีที่ประเทศไทยมีอยู่ตามข้อตกลงสินค้าปลอมแปลงใน มาตรา11 และมาตรา14 ย่อหน้า 4 ที่ให้สมาชิกขององค์การการค้าโลก (WTO) ให้ความคุ้มครองที่จะอนุญาต หรือห้ามการให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนางานลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ จึงต้องออกกฎหมายรับรองสิทธิดังกล่าว

2.6.5 สิทธิแต่ผู้เดียวในการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น [มาตรา 15 (4)]

การให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่นตามมาตรา 15 (4) นี้ได้กำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะให้ประโยชน์อันเกิดจากสิทธิแก่ผู้อื่น การให้นั้นคงใช้บทบัญญัติแห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ลักษณะให้มาใช้บังคับได้ ซึ่งอาจเป็นการให้โดยมีค่าภารติดพัน หรือให้โดยไม่มีค่าตอบแทนก็ได้ แต่ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าการให้นั้นไม่มีความหมายเช่นเดียวกับการโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 เพราะการโอนสิทธิ์เป็นการที่ลิขสิทธิ์มีส่วนที่โอนไปนั้นหลุดไปจากเจ้าของลิขสิทธิ์แล้ว ผู้รับโอนย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในส่วนที่รับโอนมานั้น ส่วนการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์นั้น ผู้รับประโยชน์ไม่เคยเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เลยแม้แต่น้อย

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่าสำหรับประโยชน์ (Benefits) นั้น มิได้จำกัดแต่เพียงประโยชน์ที่เป็นทรัพย์สินเงินทองแต่เพียงอย่างเดียว แต่อาจเป็นผลประโยชน์ที่ได้รับจากธุรกิจการค้า (Profit) สิ่งที่อำนวยความช่วยเหลือ (Help) หรือการได้ประโยชน์จากสิ่งใดก็ตาม

2.6.6 สิทธิแต่ผู้เดียวในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ [มาตรา 15 (5)]

สิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตามมาตรา 15 (5) เป็นสิทธิเด็ดขาดแต่เพียงผู้เดียวที่จะอนุญาตแก่ผู้ใดหรือไม่ก็ได้ ในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ ซึ่งไม่เป็นการจำกัดการแข่งขันของบุคคลอื่นโดยไม่เป็นธรรม โดยพิจารณาตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง ซึ่งที่น่าสังเกตว่าการตกลงกันตามมาตรา 15 (5) นี้ เป็นการตกลงกันโดยที่กฎหมายไม่ได้บัญญัติถึงเรื่องแบบไม่เหมือนการโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 เจ้าของลิขสิทธิ์จึงสามารถอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิโดยวาจา หรือโดยปริยายได้ ซึ่งเป็นไปตามหลักเกณฑ์ของนิติกรรมสัญญาตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ และการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิดังกล่าว ไม่เป็นการตัดสิทธิที่เจ้าของลิขสิทธิ์จะอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธินั้นอีก เว้นแต่จะได้ระบุห้ามไว้ในหนังสืออนุญาตนั้นตามมาตรา 16

ในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า นอกจากนี้เจ้าของลิขสิทธิ์ยังมีสิทธิที่จะห้ามผู้ใดทำการบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลง หรือทำโดยประการอื่นแก่งานนั้น จนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ เว้นแต่จะได้มีการตกลงกันเป็นอย่างอื่นตามมาตรา 18

2.6.7 สิทธิแต่ผู้เดียวในการโอนลิขสิทธิ์ให้แก่ผู้อื่น (มาตรา 17)

ลิขสิทธิ์แต่ผู้เดียวเป็นสิทธิอย่างหนึ่ง จึงย่อมโอนให้แก่กันได้ เจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนลิขสิทธิ์ของตนทั้งหมดหรือแต่บางส่วนให้แก่บุคคลอื่นได้ และจะโอนให้โดยมีกำหนดเวลาหรือตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ก็ได้ ซึ่งการโอนลิขสิทธิ์ที่มิใช่ทางมรดก กฎหมายลิขสิทธิ์บัญญัติให้ต้องทำเป็นหนังสือลายมือชื่อผู้โอน และผู้รับโอนถ้าไม่ได้กำหนดระยะเวลาไว้ในสัญญาโอน ให้ถือว่าเป็นการโอนมีกำหนดระยะเวลาสิบปี

การโอนลิขสิทธิ์นี้ไม่อยู่ในบังคับของมาตรา 9 มาตรา 10 และมาตรา 14 เหมือนมาตรา 15

2.6.8 สิทธิเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ หรือธรรมสิทธิ (มาตรา 18)

ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าว และมีสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนลิขสิทธิ์ หรือบุคคลอื่นใด บิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลงหรือทำโดยประการอื่นใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง หรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ และเมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายทายาทของผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะฟ้องร้องบังคับตามสิทธิดังกล่าวได้ตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ทั้งนี้เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

สิทธิเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์นี้มีอยู่จนถึงวันตายของผู้สร้างสรรค์นั้นในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า เป็นการยืนยันว่าชีวิตของผู้สร้างสรรค์เป็นเครื่องผูกพันอยู่กับลิขสิทธิ์ในงานที่เขาได้สร้างสรรค์ขึ้น ไม่จำกัดว่าลิขสิทธิ์ในงานนั้นได้โอนไปจากตัวเขาแล้ว และได้โอนต่อๆ ไปอีกกี่ทอดก็ตาม ที่เห็นได้ชัดก็คือ การมีชีวิตอยู่หรือความตายของผู้สร้างสรรค์เป็นเงื่อนไขสำคัญแห่งอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ดังนั้นในการศึกษาผู้เขียนมีความเห็นว่า กฎหมายจึงต้องให้ความคุ้มครองแก่ชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ เพราะว่าการมีชีวิตอยู่ของเขาจะต้องมีความผูกพันอยู่กับงานที่เขาได้สร้างสรรค์ขึ้นนั่นเอง