

ปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุค
ดิจิทัลตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย ศึกษาเปรียบเทียบกับกฎหมายลิขสิทธิ์
สหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร, และญี่ปุ่น

**PROBLEMS OF COPYRIGHT OWNERSHIP OF MOVIES PUBLISHED
ON ONLINE MEDIA IN THE DIGITAL ERA: A COMPARATIVE
STUDY BETWEEN THE COPYRIGHT LAW OF THAILAND
AND THE UNITED STATES, THE UNITED KINGDOM,
AND JAPAN**

ศุภฤกษ์ ชนะบางแก้ว

SUPARERK CHANABANGKAEW

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต

กลุ่มวิชากฎหมายธุรกิจ

คณะนิติศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

พ.ศ. 2564

ลิขสิทธิ์ของคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

**PROBLEMS OF COPYRIGHT OWNERSHIP OF MOVIES PUBLISHED
ON ONLINE MEDIA IN THE DIGITAL ERA: A COMPARATIVE
STUDY BETWEEN THE COPYRIGHT LAW OF THAILAND
AND THE UNITED STATES, THE UNITED KINGDOM,
AND JAPAN**

SUPARERK CHANABANGKAEW

**A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE
OF MASTER OF LAWS
BUSINESS LAW
SCHOOL OF LAW
SRIPATUM UNIVERSITY
2021**

COPYRIGHT OF SCHOOL OF LAW SRIPATUM UNIVERSITY

สารนิพนธ์เรื่อง	ปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัลตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย ศึกษาเปรียบเทียบกับกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร, และญี่ปุ่น
คำสำคัญ	ลิขสิทธิ์/ผู้สร้างสรรค์/เจ้าของลิขสิทธิ์/ภาพยนตร์
นักศึกษา	ศุภฤกษ์ ชนะบางแก้ว
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ช้องนาง วิพูนานุพงษ์
หลักสูตร	นิติศาสตรมหาบัณฑิต กลุ่มวิชากฎหมายธุรกิจ
คณะ	นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
พ.ศ.	2564

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัล เนื่องจากงานภาพยนตร์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจ โดยปัจจุบันพบว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีเม็ดเงินหมุนเวียนมูลค่ามหาศาล ภาพยนตร์เป็นงานลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งที่สงวนไว้ให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการใช้ประโยชน์ หรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้ประโยชน์ในงานของตน ทว่าปัจจุบันกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยไม่ได้กล่าวโดยเฉพาะเจาะจงว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์หมายถึงบุคคลใด เพียงแต่กำหนดหลักเกณฑ์ทั่วไปไว้ว่าให้ผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์ที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น และเมื่อพิจารณาถึงนิยามของผู้สร้างสรรค์พบว่าผู้สร้างสรรค์ หมายถึง ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัลพบว่าการกำหนดหลักเกณฑ์ดังกล่าวยังไม่เพียงพอที่จะเข้าใจได้ว่าบุคคลใดบ้างถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ ภาพยนตร์เรื่องนั้น ทำให้เกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือทำให้เกิดปัญหาในกรณีที่บุคคลภายนอกต้องการจะนำงานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัลไปใช้แต่ไม่สามารถที่จะทราบถึงเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ดังกล่าวเพื่อขออนุญาตได้ ด้วยเหตุดังกล่าวนี้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยจึงจะต้องมีการเพิ่มเติมบทบัญญัติเกี่ยวกับเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ว่าสมควรเป็นของบุคคลใด โดยเฉพาะเจาะจง

งานวิจัยฉบับนี้ได้ศึกษาการแก้ไขปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัลตามกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย เปรียบเทียบกับกฎหมายลิขสิทธิ์

สหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร, และญี่ปุ่น โดยศึกษาจากตำรา งานวิจัย บทความเชิงวิชาการ และคดีที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาพบว่า จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา, สหราชอาณาจักร, และญี่ปุ่น ประเด็นที่เกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ในยุคดิจิทัล ในกฎหมายลิขสิทธิ์สหราชอาณาจักรได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นผู้ดำเนินการสร้างงานภาพยนตร์ และผู้กำกับ ทำให้บุคคลทั้งสองถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ด้วย และกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศญี่ปุ่นได้กำหนดไว้ชัดเจน โดยถือผู้เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ให้หมายถึงผู้ดำเนินการสร้างงานภาพยนตร์ ดังนั้นเพื่อขจัดปัญหาความไม่ชัดเจนเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยควรเพิ่มเติมบทบัญญัติเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ให้ชัดเจน

THEMATIC TITLE	PROBLEMS OF COPYRIGHT OWNERSHIP OF MOVIES PUBLISHED ON ONLINE MEDIA IN THE DIGITAL ERA: A COMPARATIVE STUDY BETWEEN THE COPYRIGHT LAW OF THAILAND AND THE UNITED STATES, THE UNITED KINGDOM, AND JAPAN
KEYWORDS	COPYRIGHT/AUTHOR/COPYRIGHT OWNERSHIP/ MOVIE
STUDENT	SUPARERK CHANABANGKAEW
THEMATIC ADVISOR	DR. RUNGSAENG KITTAYAPONG
LEVEL OF STUDY	MASTER OF LAWS BUSINESS LAW
FACULTY	SCHOOL OF LAW SRIPATUM UNIVERSITY
YEAR	2021

ABSTRACT

This research is a study on copyright ownership of movies published on online media in the digital era, particularly on the problem of the meaning of ownership of such works. A movie is a type of copyright work that is reserved for the copyright owner with the exclusive right to exploit or allow others to take advantage of their work. However, the current copyright law of Thailand does not specifically mention who the owner of copyright in Cinematic works is. Thai copyright law only stipulates general rules that authors own the copyrighted work they create. When considering the definition of the creator, it reveals that the author means the creator or the person who created any creative work that is copyrighted. Considering the movies published online in the digital age, that term is still a problematic since who is a cinematic author, causing copyright infringement or problems in the case of individuals who want to use movies publish on online media in the digital age to use but are unable to know the copyright owner of the cinema for permission. For this reason, Thai copyright law is likely to require additional provisions concerning the owner of the copyright of a cinematic work to belong to a specific person.

The objective of the research is to study to what extent Thai copyright law can be amended to protect the owner right of the cinematic works in the digital era comparative with the

copyright law of the United States, the United Kingdom, Japan and studying the related textbooks, research, academic articles, and related cases.

The study finds that the copyright law of the United States, the United Kingdom and Japan, issues related to copyright ownership in cinematic works. Under United Kingdom copyright law, a author of the cinematic is a producer and a director, making both the copyright owner of the cinematic. And the Japan copyright law clearly states that the owner of the copyright of the cinematic refers to the producer of the cinematic. Consequently, to eliminate the problem of unclear ownership of cinematic copyrights under Thai copyright law shall clarify the provisions relating to copyright ownership of cinematic works.

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้เนื่องจากความเมตตากรุณาจากท่านผู้มีพระคุณทั้งหลาย ซึ่งผู้เขียนรู้สึกเป็นเกียรติสำนึกคุณ และขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อท่านผู้ที่กรุณาให้คำแนะนำในการเขียนสารนิพนธ์ฉบับนี้

ในโอกาสนี้ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ช้องนาง วิพพานุพงษ์ ที่กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งคอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเขียนสารนิพนธ์ ให้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ ในงานวิจัย และกรุณาตรวจแก้ไขสารนิพนธ์ฉบับนี้จนเสร็จสิ้นสมบูรณ์ รวมทั้งยินดีรับฟังปัญหาให้คำปรึกษา และคอยให้กำลังใจผู้เขียนเสมอมา ผู้เขียนขอน้อมระลึกถึงความกรุณา และกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อ ท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย มงคลเกียรติศรี ที่กรุณาให้เกียรติเป็นประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ และดร.รุ่งแสง กฤตยพงษ์ ที่กรุณาให้เกียรติเป็นกรรมการสอบสารนิพนธ์ และกรุณาชี้แนะข้อที่ควรแก้ไขเพิ่มเติม

ท้ายที่สุดนี้ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่สนับสนุน และให้กำลังใจผู้เขียนเสมอมา หากสารนิพนธ์ฉบับนี้ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ใด ผู้เขียนขอยกความดีทั้งหมดให้แก่บุคคลที่ผู้เขียนได้กล่าวมาทุกท่าน และหากสารนิพนธ์ฉบับนี้มีข้อบกพร่อง หรือผิดพลาดประการใด ผู้เขียนขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว

ศุภฤกษ์ ชนะบางแก้ว
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ	VI
สารบัญรูปภาพ	VIII
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	2
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	6
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	6
1.4 ขอบเขตของการศึกษา.....	6
1.5 วิธีดำเนินการศึกษา	7
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
2 แนวคิด ประวัติศาสตร์ ของกฎหมายลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์	9
2.1 แนวคิด และประวัติศาสตร์ของลิขสิทธิ์.....	10
2.2 ประวัติศาสตร์กฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ของประเทศไทย	13
2.3 ข้อพิจารณาเบื้องต้นเกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์	15
2.3.1 เงื่อนไขทั่วไปของงานลิขสิทธิ์	15
2.3.2 ลักษณะสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์.....	24
2.4 ข้อพิจารณาเบื้องต้นเกี่ยวกับงานภาพยนตร์.....	29
2.4.1 วิวัฒนาการงานภาพยนตร์	31
2.4.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานด้านภาพยนตร์	35
2.4.3 บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์	43
2.5 การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์	46

บทที่	หน้า
3	
บทบัญญัติกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และต่างประเทศเกี่ยวกับ เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์	48
3.1 ความเป็นมาของกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ.....	48
3.2 บทนิยามสำคัญตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์.....	53
3.2.1 บทนิยามความหมายของงานภาพยนตร์	53
3.2.2 บทนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์.....	55
3.3 ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์	60
3.4 สิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์.....	68
3.5 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันที่จะนำมาวิเคราะห์ตามหลักกฎหมายไทยและ ต่างประเทศ.....	74
4	
วิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ภายใต้กฎหมาย ลิขสิทธิ์ไทย เปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น.....	78
4.1 ปัญหา นิยามของงานภาพยนตร์ และผู้สร้างสรรค์.....	79
4.1.1 บทนิยามของงานภาพยนตร์	79
4.1.2 นิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์	82
4.2 ปัญหาการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์	84
4.3 สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์	97
5	
บทสรุปและข้อเสนอแนะ	99
5.1 บทสรุป	100
5.2 ข้อเสนอแนะ	101
บรรณานุกรม	105
ประวัติผู้เขียน	110

สารบัญรูปภาพ

ภาพประกอบที่		หน้า
3.1	ตัวอย่างภาพตัวละครแอนิเมชัน โครงการ NITI คิด Showcase หน้าที่ 0.12	74
3.2	ตัวอย่างภาพตัวละครแอนิเมชัน และฉาก โครงการ NITI คิด Showcase หน้าที่ 1.19	75
3.3	ตัวอย่างภาพตัวละครแอนิเมชัน โครงการ NITI คิด Showcase หน้าที่ 2.16	75
3.4	ตัวอย่างภาพฉากภาพยนตร์แอนิเมชัน โครงการ NITI คิด Showcase หน้าที่ 2.36	75

บทที่ 1

บทนำ

เมื่อสมัยโบราณมักมีคำสอนที่ทุกคนต่างเคยได้ยินกันมาว่ามนุษย์จะดำเนินชีวิตต่อไปได้ จะต้องอาศัยอาหารเพื่อการดำรงชีวิต เครื่องนุ่งห่มเพื่อความอบอุ่นของร่างกาย ที่อยู่อาศัย เพื่อความปลอดภัยและเป็นที่พักผ่อน และยารักษาโรคเพื่อรักษาร่างกายในยามเจ็บป่วย หรืออาจจะเรียกสิ่งเหล่านั้นรวมกันว่าปัจจัย 4 แน่แน่นอนว่าคำสอนเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องแต่อาจจะไม่ทั้งหมด โดยผู้เขียนมองว่านอกจากปัจจัย 4 ดังที่ได้กล่าวมานั้น ความบันเทิงก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ หากย้อนไปเมื่ออดีตจนถึงปัจจุบันจะเห็นได้ว่ามนุษย์อยู่ควบคู่กับความบันเทิงมาโดยตลอด โดยแต่เดิมความบันเทิงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยวิธีการธรรมดาทั่วไป เช่น การนำวัสดุธรรมชาติมากระทบกันจนเกิดเป็นเสียง การร้อง การรำ เป็นต้น จนกระทั่งความเจริญก้าวหน้าในสังคมมนุษย์เปลี่ยนไป โดยเฉพาะเมื่อเกิดการพัฒนาเทคโนโลยีส่งผลให้เกิดสื่อความบันเทิงชนิดใหม่ขึ้นมาจำนวนมาก ซึ่งภาพยนตร์ถือว่าเป็นสื่อความบันเทิงชนิดหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์ในปัจจุบัน

การสร้างงานภาพยนตร์เป็นการนำงานที่มีส่วนประกอบหลาย ๆ ส่วนมารวบรวมเข้าด้วยกัน เช่น บทภาพยนตร์ การแสดง เสียงดนตรี เป็นต้น ดังนั้นการเกิดงานภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่งจึงอาศัยบุคลากรที่เกี่ยวข้องหลายส่วน สมัยก่อนพบว่าการเผยแพร่งานภาพยนตร์จะเป็นการเผยแพร่โดยผ่านเครื่องเล่นภาพยนตร์ในสถานที่ต่าง ๆ หรือการเผยแพร่ผ่านการบันทึกงานภาพยนตร์ลงในวัตถุต่าง ๆ เช่น ม้วนวีดีโอ แผ่นซีดี แผ่นดีวีดี เป็นต้น แต่ในปัจจุบันพบว่าการเผยแพร่ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในตอนี้ คือ การเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ทำให้เกิดข้อสงสัยว่าภาพยนตร์ที่นำมาเผยแพร่เป็นของใคร ผู้ใดคือเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เรื่องนั้น หากจะนำภาพยนตร์เรื่องนั้นไปเผยแพร่หรือใช้เพื่อประโยชน์ทางพาณิชย์จะต้องขออนุญาตจากบุคคลใด

เมื่อพิจารณากฎหมายลิขสิทธิ์ไทยพบว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ไทยยังมีความชัดเจนไม่เพียงพอที่จะทำให้นักคิดค้นทั่วไปทราบได้ว่าบุคคลใดจะถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ผู้เขียนจึงสนใจที่จะศึกษาถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ เพื่อเป็นแนวทางการแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยต่อไป

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นกฎหมายแขนงหนึ่งของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่มีความสำคัญและเป็นที่น่าสนใจต่อบุคคลจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ประกอบการในธุรกิจใด ๆ เนื่องจากการประกอบธุรกิจของผู้ประกอบการต่างต้องการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ในทางการค้าของตน

โดยลักษณะทั่วไปของกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นจะมีการคุ้มครองภายในของแต่ละประเทศนั้น ๆ แต่ก็อาจจะมีการคุ้มครองในระหว่างประเทศได้ หากมีการเข้าไปเป็นภาคีในข้อตกลงระหว่างประเทศ ซึ่งข้อตกลงระหว่างประเทศที่ได้มีการกล่าวถึงการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ได้แก่

1) Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works 1886

อนุสัญญาเบิร์นเป็นอนุสัญญาที่ให้ความคุ้มครองงานด้านวรรณกรรม และงานศิลปกรรม อนุสัญญานี้มีประเทศได้ให้การยอมรับแล้วเข้าร่วมเป็นภาคีสมาชิกจำนวนมาก โดยประเทศไทยได้เข้าร่วมเป็นภาคีสมาชิก เมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2475¹

2) The International Convention for The Protection of Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting Organizations 1961 (Rome Convention)

อนุสัญญานี้ให้ความคุ้มครองในเรื่องสิทธิข้างเคียงของงานลิขสิทธิ์ โดยเป็นงานที่สืบเนื่องจากงานพื้นฐาน ได้แก่ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม ซึ่งงานดังกล่าวเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ โดยประเทศไทยยังไม่ได้เข้าร่วมเป็นภาคีของอนุสัญญานี้²

3) Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)

ความตกลงนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะลดการบิดเบือนและสิ่งขัดขวางในทางการค้าระหว่างประเทศ และเพื่อส่งเสริมให้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญามีการคุ้มครองที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นหลักประกันว่าจะมีมาตรการบังคับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อไม่ให้เป็นการอุปสรรคต่อการค้า โดยชอบด้วยกฎหมาย โดยประเทศไทยได้ลงนามในความตกลงนี้ เมื่อวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2537³

เนื่องจากประเทศไทยได้ลงนามในความตกลง TRIPS ซึ่งบทบัญญัติข้อที่ 1 ของ TRIPS ได้กำหนดไว้ว่า “ประเทศสมาชิกต้องนำบทบัญญัติแห่งความตกลง TRIPS ไปบังคับใช้ในประเทศ

¹ อำนวย เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทาลัย. (2556). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: วิญญชน. หน้า 12.

² อรรถพร พันธ์พัฒนา. (2557). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: แอดทีฟ ปรีน จำกัด. หน้า 2.

³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 4.

โดยประเทศสมาชิกอาจออกกฎหมายภายในประเทศของตนให้มีให้ความคุ้มครองมากกว่าที่กำหนดไว้ในความตกลง TRIPS ก็ได้ แต่กฎหมายดังกล่าวต้องไม่ขัดต่อความตกลง TRIPS ซึ่งการบัญญัติกฎหมายภายในจะกระทำโดยให้ความคุ้มครองทางทรัพย์สินทางปัญญาเป็นแขนงหนึ่งของกฎหมายแพ่งหรืออาญาก็ได้ หรือจะออกเป็นกฎหมายเฉพาะก็ได้⁴ ซึ่งประเทศไทยได้เลือกการออกกฎหมายภายในของส่วนของการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาเป็นกฎหมายเฉพาะ โดยมีดังนี้

- 1) พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522
- 2) พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534
- 3) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคแรก ได้กำหนดให้งานที่จะได้รับความคุ้มครองไว้ว่า “งานอันมีลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร”⁵

งานภาพยนตร์เป็นงานประเภทหนึ่งที่ได้รับ ความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้ระบุความหมายของภาพยนตร์ไว้ว่า “ภาพยนตร์หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี” และในมาตราดังกล่าวยังให้คำนิยามของคำว่าผู้สร้างสรรค์ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์ หมายถึง ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”

ภาพยนตร์เป็นสื่อเศรษฐกิจที่สำคัญประการหนึ่งในวงการอุตสาหกรรมไทย เพราะภาพยนตร์เป็นสินค้าที่สามารถสร้างรายได้นำเงินเข้าสู่ประเทศมหาศาล ส่งผลทำให้เกิดเงินทุนหมุนเวียนจำนวนมากทั้งในและต่างประเทศ รายได้จากอุตสาหกรรมภาพยนตร์มิได้มาจากการจำหน่ายภาพยนตร์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังเกิดจากอุตสาหกรรมสนับสนุนอื่น ๆ อีกจำนวนมาก เช่น

⁴ AGREEMENT ON TRADE-RELATED ASPECTS OF INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS (Trips). Article 1: “1. Members shall give effect to the provisions of this Agreement. Members may, but shall not be obliged to, implement in their law more extensive protection than is required by this Agreement, provided that such protection does not contravene the provisions of this Agreement. Members shall be free to determine the appropriate method of implementing the provisions of this Agreement within their own legal system and practice.”

⁵ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 6.

รายได้จากการจำหน่ายลิขสิทธิ์ รายได้จากการส่งออกไปขายยังต่างประเทศ หรือรายได้จากการจำหน่ายบทภาพยนตร์ให้กับผู้สร้างต่างประเทศ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้เปลี่ยนไปจากยุคก่อน ๆ อย่างเห็นได้ชัด โดยสมัยก่อนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะมีช่องทางในการฉายภาพยนตร์หลัก ๆ แล้วจะมีอยู่ 4 แบบ คือ 1) การฉายในโรงภาพยนตร์ 2) การฉายแบบหนังกลางแปลง 3) ถ่ายทอดลงแผ่น VCD, DVD และ Blu-ray Disc 4) เผยแพร่ทางโทรทัศน์ แต่ในปัจจุบันเมื่อยุคสมัยได้เปลี่ยนไปโดยเฉพาะเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิตของมนุษย์มากขึ้น จึงเกิดช่องทางใหม่ในการฉายภาพยนตร์เพื่อตอบสนองวิถีชีวิตของมนุษย์ในยุคดิจิทัล ซึ่งการฉายภาพยนตร์แบบใหม่นั้นจะเป็นการฉายภาพยนตร์ผ่านระบบ Internet ใน Platform ต่าง ๆ ซึ่งที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในขณะนี้ คือ Netflix

ในปี ค.ศ. 2020 Netflix ถือเป็นธุรกิจที่มีมูลค่าเพิ่มขึ้นมากที่สุดในโลก โดยมีมูลค่าธุรกิจอยู่ที่ประมาณ 8 แสนล้านบาท ซึ่งเติบโตขึ้นมา 72% จากปี ค.ศ. 2019 ทำให้ Netflix มีมูลค่าธุรกิจอยู่ที่ 26 ของโลก เมื่อมาศึกษาถึงรายได้ของ Netflix จะเห็นได้ว่าตลอด 3 ปีที่ผ่านมา Netflix มีรายได้เพิ่มขึ้นทุกปี โดยปี ค.ศ. 2018 มีรายได้ประมาณ 473,215 ล้านบาท ปี ค.ศ. 2019 มีรายได้ประมาณ 603,909 ล้านบาท และปี ค.ศ. 2020 มีรายได้ประมาณ 749,000 ล้านบาท ปัจจุบัน Netflix มีฐานลูกค้าอยู่ทั่วทุกมุมโลก โดยสามารถแบ่งสัดส่วนรายได้ตามภูมิภาคได้ ดังนี้ พื้นที่แถบสหรัฐอเมริกาและแคนาดา 45.8% พื้นที่แถบยุโรป ตะวันออกกลาง และแอฟริกา 31.10% พื้นที่แถบลาตินอเมริกา 12.60% และพื้นที่แถบเอเชียแปซิฟิก 9.50%⁶

ภาพยนตร์แต่ละเรื่องกว่าจะสร้างเสร็จขึ้นมาได้ต้องอาศัยองค์ประกอบหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเทคนิคในการสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง เทคนิคในการตัดต่อ เทคนิคในการแสดง เป็นต้น นอกจากเทคนิคต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วปัจจัยสำคัญอีกปัจจัยหนึ่งของภาพยนตร์ก็คือเงินทุน แม้ว่าภาพยนตร์บางเรื่องอาจจะไม่ได้มีความซับซ้อนมากนักแต่ก็ต้องใช้เงินลงทุนนับล้านบาท แต่หากเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องซับซ้อน หรือต้องใช้เทคนิคการตัดต่อระดับสูง อาจจะต้องใช้เงินลงทุนหลายล้านบาทเลยทีเดียว

ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์นอกจากจะใช้เงินทุนตามที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังต้องใช้บุคลากรต่าง ๆ โดยบุคลากรที่เป็นปัจจัยหลักในการสร้างภาพยนตร์ ได้แก่

⁶ ปณชัช อารีเพิ่มพร. (2564). “เปิดรายได้ Netflix ปี 2020 ยอดสมาชิกผู้ใช้งานพุ่งกระชูด” เดอะ สแตนดาร์ด. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://thestandard.co/netflix-earnings-2020>. [2564, 3 พฤษภาคม].

1) ผู้อำนวยการสร้าง

ผู้อำนวยการสร้าง เป็นผู้ที่ควบคุมดูแลการผลิตภาพยนตร์ อาจทำงานโดยรับจ้างจากบริษัทผลิตภาพยนตร์หรือทำงานอิสระก็ได้ โดยมีหน้าที่วางแผนการผลิตภาพยนตร์ในทุก ๆ ส่วน รวมไปถึงกำกับดูแลการผลิต ดูแลเรื่องการตลาดและการเผยแพร่ภาพยนตร์ด้วย

2) ผู้ประพันธ์

ผู้ประพันธ์ เป็นผู้ที่เขียนบทละครนั้นขึ้นมา โดยอาจจะทำงานในฐานะของลูกจ้างจากบริษัทผลิตภาพยนตร์ หรือทำงานแต่งบทประพันธ์อิสระแล้วขายบทประพันธ์นั้นเพื่อนำมาสร้างภาพยนตร์ก็ได้

3) ผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนถึงสิ้นสุดกระบวนการสร้างภาพยนตร์ผู้กำกับภาพยนตร์นั้นว่ามีความสำคัญมาก เพราะเป็นผู้ที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของภาพยนตร์ ภาพยนตร์จะไม่สามารถเป็นรูปเป็นร่างได้หากขาดผู้กำกับภาพยนตร์

4) ดาราหรือผู้แสดง

ดาราหรือผู้แสดงถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่วงการภาพยนตร์ยอมรับว่ามีอิทธิพลอย่างมาก และเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องให้ความสำคัญเป็นลำดับต้น ๆ เพราะดารายอดนิยมหรือดาราขวัญใจจะเป็นหลักประกันให้กับผู้สร้างภาพยนตร์ว่าจะมีผู้ชมที่ชื่นชอบเข้าชมภาพยนตร์ของตน

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการจะเกิดภาพยนตร์มาหนึ่งเรื่องต้องใช้องค์ประกอบทั้งความสามารถของบุคคลที่จะสร้างภาพยนตร์ และเงินทุนมากมาย ซึ่งเกิดปัญหาที่น่าสงสัยอยู่ว่าเมื่อภาพยนตร์เกิดขึ้นแล้วสิทธิในการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ควรจะเป็นของใคร ซึ่งเมื่อพิจารณาจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งได้กำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์ของงานภาพยนตร์เป็นลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งในการกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์นั้น⁷ ยังไม่มีความชัดเจนเท่าที่ควร ทำให้ต้องมาพิจารณาว่าบุคคลใดคือผู้สร้างสรรค์ แล้วบุคคลที่ไม่ได้เป็นผู้สร้างสรรค์ แต่เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดภาพยนตร์ขึ้นมาจะมีสิทธิ์ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมด้วยหรือไม่ อีกทั้งยังต้องศึกษาในส่วนของสิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ว่าสิทธิของเจ้าของงานภาพยนตร์ตามที่พระราชบัญญัติดังกล่าวได้เขียนไว้นั้นคลุมเครือหรือซ้ำซ้อนกันหรือไม่อย่างไร

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นจึงเป็นที่มาของปัญหาที่ควรมาพิจารณา ดังนี้

1) เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์เป็นการร่วมมือกันจากบุคคลหลายฝ่าย จึงต้องพิจารณาว่าบุคคลใดบ้างที่จะได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์

⁷ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

2) การกำหนดบทนิยามให้ชัดเจนในความหมายของภาพยนตร์และเจ้าของลิขสิทธิ์แต่ละคนในงานภาพยนตร์มีความหมายว่าอย่างไร

3) การกำหนดสิทธิทางกฎหมายของบุคคลที่มีบทบาทในการสร้างงานภาพยนตร์เพื่อป้องกันการถูกละเมิดลิขสิทธิ์มีความชัดเจน ช้ำซ้อนกันหรือไม่เพียงใด

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาหลักการ แนวคิด ความเป็นมาในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์
2. เพื่อศึกษาถึงนิยามและหลักการการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย และกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ
3. เพื่อศึกษา เปรียบเทียบ กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย และกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่บุคคลที่มีบทบาทในการสร้างงานภาพยนตร์
4. เพื่อเสนอแนะการแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่บุคคลที่มีบทบาทในการสร้างงานภาพยนตร์

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นกฎหมายที่กำหนดในเรื่องที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ ซึ่งในการสร้างภาพยนตร์อาศัยบุคลากรหลายฝ่าย จากบทบัญญัติของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นั้น มีปัญหาในการบัญญัติถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของงานภาพยนตร์ยังไม่ชัดเจน ทำให้ต้องมีการตีความว่าผู้ใดบ้างควรที่จะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของงานภาพยนตร์ ทำให้เกิดปัญหาในการละเมิดลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัล

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษานี้จะทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหลักการแนวคิด และความเป็นมาการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย เปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และประเทศญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นของความหมายของคำว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ และวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

1.5 วิธีดำเนินการศึกษา

วิธีการศึกษาค้นคว้าของสารนิพนธ์ฉบับนี้ใช้วิธีการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยศึกษาค้นคว้าจากกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง บทความรายงานวิจัย เอกสารทางวิชาการ และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากห้องสมุดของสถาบันต่าง ๆ ทั้งที่เป็นภาษาไทย และภาษาต่างประเทศ เพื่อนำมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบ สรุปเพื่อเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหา

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงหลักการ แนวคิด ความเป็นมาในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์
2. ทำให้ทราบถึงนิยามและหลักการการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย และกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ
3. ทำให้ทราบถึงความแตกต่างของกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย และกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่บุคคลที่มีบทบาทในการสร้างงานภาพยนตร์
4. ทำให้ทราบถึงปัญหา และแนวทางการแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่บุคคลที่มีบทบาทในการสร้างงานภาพยนตร์

สรุป

จากการที่ได้ทราบถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย ผู้เขียนจึงสนใจทำการวิจัยในประเด็นดังกล่าวเพื่อคาดว่าจะได้รับความรู้ที่เกี่ยวกับหลักการ แนวคิด เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ งานภาพยนตร์ ทำให้ทราบถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยและต่างประเทศเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ และที่สำคัญที่สุดเพื่อเสนอข้อเสนอนี้ในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย โดยวิจัยฉบับนี้ผู้เขียนจึงแบ่งการศึกษาออกเป็น 5 บท โดยมีรายละเอียดในแต่ละบท ดังนี้

บทที่ 1 ผู้เขียนจะนำเสนอถึงที่มาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ สมมติฐานการศึกษา วิธีการศึกษา ขอบเขตการศึกษา และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษาการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

บทที่ 2 ผู้เขียนจะนำเสนอถึงแนวคิด ประวัติศาสตร์ ของกฎหมายลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์

บทที่ 3 ผู้เขียนจะนำเสนอบทบัญญัติกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และต่างประเทศเกี่ยวกับเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

บทที่ 4 ผู้เขียนจะวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ภายใต้
กฎหมายลิขสิทธิ์ไทย เปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และญี่ปุ่น

บทที่ 5 ผู้เขียนจะสรุปและเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหา

โดยในส่วนของบทที่ 2-5 ผู้เขียนจะขอนำเสนอรายละเอียดต่าง ๆ ในบทต่อ ๆ ไป

บทที่ 2

แนวคิด ประวัติศาสตร์ ของกฎหมายลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์

ลิขสิทธิ์ถูกกำหนดขึ้นเพื่อรับรองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ ที่เกิดจากการแสดงออกมาซึ่งความคิด ทักษะ และการตัดสินใจ ในการสร้างสรรค์งานรูปแบบต่าง ๆ จนเป็นที่ปรากฏต่อสาธารณชน โดยไม่ได้ทำซ้ำ หรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งปัจจุบันงานที่ถูกสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์มีหลายประเภท เช่น งานวรรณกรรม ดนตรีกรรม งานภาพยนตร์ เป็นต้น งานที่เกิดจากการสร้างสรรค์เหล่านี้จะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้เป็นเจ้าของที่จะสามารถอ้างสิทธิแต่ผู้เดียวในงานดังกล่าวได้

ภาพยนตร์เป็นงานประเภทหนึ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้ความคุ้มครอง ปัจจุบันพบว่าการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้มีการพัฒนาขึ้นจากสมัยก่อนเป็นอย่างมาก การพัฒนาที่เห็นได้ชัดของงานภาพยนตร์ในปัจจุบัน คือ การที่ภาพยนตร์ได้เผยแพร่บนสื่อออนไลน์โดยการถ่ายทอดผ่านตัวละครที่เกิดจากการสร้างด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่าภาพยนตร์แอนิเมชัน จากความสำคัญ และการเปลี่ยนแปลงของงานภาพยนตร์ดังกล่าวจึงเป็นที่น่าสนว่าบุคคลใดบ้างที่สมควรจะได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

ดังนั้นเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานของวิจัยฉบับนี้ ผู้เขียนจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด ประวัติศาสตร์ ของกฎหมายลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์ เพื่อให้ทราบถึงเจตนารมณ์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ และทราบถึงประวัติความเป็นมา และความรู้พื้นฐานเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ เพื่อนำข้อมูลหลักการของกฎหมายลิขสิทธิ์ และข้อมูลเกี่ยวกับงานภาพยนตร์ มาวิเคราะห์ถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัล โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) แนวคิด และประวัติศาสตร์ของลิขสิทธิ์
- 2) ประวัติศาสตร์กฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ของประเทศไทย
- 3) ข้อพิจารณาเบื้องต้นเกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์
- 4) ข้อพิจารณาเบื้องต้นเกี่ยวกับงานภาพยนตร์
- 5) การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

2.1 แนวคิด และประวัติศาสตร์ของลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ถือว่าเป็นสิทธิประเภทหนึ่งของทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์มีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่ได้ใช้ความรู้ ความสามารถ ในการสร้างสรรค์ผลงานออกมา โดยแนวคิด และทฤษฎีในการคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้น สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

1) ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาติ

ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาติมีแนวคิดว่าการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ใช้ความรู้ ความสามารถ แรงงาน ในการคิดงานสร้างสรรค์ชิ้นหนึ่งออกมา ผู้สร้างสรรค์ควรเป็นเจ้าของงานสร้างสรรค์นั้น เพื่อเป็นการตอบแทน¹

2) ทฤษฎีประโยชน์ตอบแทน

ทฤษฎีประโยชน์ตอบแทนมีหลักการว่าผู้สร้างสรรค์ควรได้รับประโยชน์จากงานที่ตนได้ใช้ความรู้ ความสามารถในการสร้างสรรค์ชิ้น หากงานสร้างสรรค์ได้รับความสนใจจากสาธารณชนมากเท่าไร ผู้สร้างสรรค์ย่อมมีสิทธิได้รับผลประโยชน์ของผู้ที่สนใจมากเท่านั้น²

3) ทฤษฎีเหตุจูงใจ

ทฤษฎีเหตุจูงใจ คือ การที่รัฐได้กำหนดให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มากเท่าไร ยิ่งเป็นผลดีต่อสาธารณะมากเท่านั้น เนื่องจากการกระตุ้นให้ผู้สร้างสรรค์คิดค้นงานสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ขึ้นมา โดยไม่ต้องกังวลว่างานสร้างสรรค์ที่ตนได้คิดค้นมาจะโดนลอกเลียนแบบ หรือนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต หากรัฐไม่ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ หรือให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์น้อยเกินไป ก็จะทำให้ผู้สร้างสรรค์ขาดแรงจูงใจในการคิดค้นงานสร้างสรรค์น้อยลง หรือไม่เกิดงานสร้างสรรค์ขึ้นเลยก็ได้³

4) ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์สำนักคลาสสิกใหม่

ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์สำนักคลาสสิกใหม่จะมีแนวคิดว่าสิ่งใด ๆ ที่จะมีคุณค่าขึ้นมาได้ ควรให้ความคุ้มครองสิ่งเหล่านั้น รวมถึงให้ความคุ้มครองแก่เจ้าของสิ่งเหล่านั้นด้วย หากสิ่งเหล่านั้นหรือเจ้าของสิ่งเหล่านั้นไม่ได้รับความคุ้มครอง คุณค่าของสิ่งเหล่านั้นก็จะลดลงไปเรื่อย ๆ จนอาจจะไม่มีคุณค่าต่อไป ดังนั้นงานอันมีลิขสิทธิ์ ถือเป็นงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีคุณค่า

¹ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2549). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: นิติธรรม. หน้า 29-30.

²ทศพล รอบจังหวัด. (2560). *การดัดแปลงงานดนตรีกรรม*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขา กฎหมายธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 18.

³เรื่องเดียวกัน, หน้าเดียวกัน.

รัฐจึงจำเป็นต้องออกกฎหมายเพื่อคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ และเจ้าของงานลิขสิทธิ์ เพื่อให้งานลิขสิทธิ์นั้นยังมีคุณค่าต่อไป⁴

5) ทฤษฎีประชาธิปไตย

ทฤษฎีประชาธิปไตยมองว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมความเข้มแข็งของสถาบันประชาธิปไตย โดยประชาชนสามารถสร้างสรรค์งานโดยอิสระ และวิพากษ์วิจารณ์งานอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งเป็นการเกิดอิสระ ความหลากหลายทางความคิดของประชาชนในสังคม

ในทางประวัติศาสตร์แนวความคิดเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์มีการวางรากฐานมาตั้งแต่ยุคสมัยโรมัน โดยหลักคิดสำคัญของโรมันที่ส่งผลกระทบต่อกรยอมรับหลักการเรื่องลิขสิทธิ์ก็คือหลักการว่าด้วยเรื่อง “ทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่าง” (res incorporales)⁵ หลักการดังกล่าวถูกอ้างถึงเป็นครั้งแรกตามหลักฐานที่มีอยู่คือเมื่อปี ค.ศ. 1616 โดยนักกฎหมายนามว่า ไกอัส (Gaius) ซึ่งเป็นการเปลี่ยน “สิทธิ” สิ่งที่เป็นเพียงนามธรรมจับต้องไม่ได้ให้มีสถานะเดียวกันกับวัตถุที่จับต้องได้ผ่านหลักเหตุผลของนักกฎหมาย และค่อย ๆ พัฒนาให้ทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่างนี้สามารถเปลี่ยนมือได้โดยมีค่าตอบแทน หรือการซื้อขายสิทธินั่นเอง

ข้อพิพาทที่น่าสนใจในยุคโบราณที่มีลักษณะเดียวกับหลักการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในยุคสมัยปัจจุบัน คือ นักบุญโคลัมบาซึ่งเป็นลูกศิษย์ของนักบุญฟินเนียน ได้ทำการจดคัดลอกหนังสือคำสอนของนักบุญฟินเนียนเพื่อเก็บเอาไว้ใช้เอง เมื่อนักบุญฟินเนียนทราบจึงเกิดข้อโต้แย้งกันว่าสิ่งที่นักบุญโคลัมบาทำนั้นเป็นการละเมิดสิทธิของตน นักบุญฟินเนียนจึงนำเรื่องราวดังกล่าวไปแจ้งต่อกษัตริย์เดอร์มอท (King Dermot) เพื่อให้ดำเนินการตัดสินข้อพิพาทดังกล่าว โดยนักบุญฟินเนียนได้ให้เหตุผลว่า เนื่องจากหนังสือคำสอนเป็นของนักบุญฟินเนียน ใครจะมาลอกเลียนแบบไม่ได้ และนักบุญโคลัมบาได้โต้แย้งว่าหนังสือเล่มนี้ไม่ได้รับผลกระทบจากการคัดลอกของเขาแต่อย่างใด และหลักคำสอนของพระเจ้าควรได้รับการเผยแพร่มากกว่าเก็บเอาไว้เพียงคนเดียว กษัตริย์เดอร์มอทได้มีคำตัดสินโดยใช้หลัก “แม่วัวย่อมมีสิทธิเหนือลูกวัวที่ตนให้กำเนิด” (To every cow her calf) ทำให้นักบุญฟินเนียนชนะข้อพิพาทนี้⁶

⁴ ทศพล รอบจังหวัด. อ่างแล้ว เจริงอรรถที่ 2. หน้า 18.

⁵ อติเทพ พันธุ์ทอง. (2564). *ความเป็นมาของกฎหมาย “ลิขสิทธิ์” และ “ลิขสิทธิ์” ในกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.silpa-mag.com/history/article_786. [2564, 10 พฤษภาคม].

⁶ Ruth Suehle. (2021). *The story of St. Columba: A modern copyright battle in sixth century Ireland*. (Online). Available: <https://opensource.com/law/11/6/story-st-columba-modern-copyright-battle-sixth-century-ireland>. [2021, May 10].

แนวความคิดเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ได้ถูกพัฒนาขึ้นมาเป็นลำดับ โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่ยุคของการตีพิมพ์ โดยกลุ่มสำนักพิมพ์มีแนวคิดจะให้ผู้ประพันธ์หนังสือเท่านั้นมีสิทธิที่จะพิมพ์หนังสือที่ประพันธ์ขึ้น จนกระทั่งปี ค.ศ. 1710 ประเทศอังกฤษได้ประกาศใช้ Statute of Ann ซึ่งถือเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับแรก กฎหมายฉบับนี้ได้ยอมรับสิทธิของผู้สร้างสรรค์และวางหลักเกณฑ์ในเรื่องลิขสิทธิ์ขึ้นเป็นครั้งแรก ต่อมากฎหมายนี้ได้แพร่หลายไปยังนานาประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา และประเทศต่าง ๆ ในเครือจักรภพอังกฤษ นอกจากนี้กฎหมายดังกล่าวยังเป็นที่มาของระบบสิทธิในการทำสำเนา (Copyright System)

ขณะที่สหราชอาณาจักรและประเทศในเครือจักรภพอใช้ระบบสิทธิในการทำสำเนา (Copyright System) ประเทศส่วนใหญ่ในภาคพื้นยุโรปรวมทั้งสาธารณรัฐฝรั่งเศส และสหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีกลับใช้ระบบที่เรียกว่าระบบสิทธิของผู้สร้างสรรค์ หรือระบบภาคพื้นยุโรป (Continental European System) ระบบที่ถือว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เป็นสิ่งสะท้อนสติปัญญาและบุคลิกภาพ (Personality) ของผู้สร้างสรรค์

นอกจากระบบลิขสิทธิ์ที่สำคัญสองระบบนี้แล้วยังมีระบบสังคมนิยม (Socialist System) ซึ่งสหภาพโซเวียตเป็นเจ้าของระบบนี้ โดยถือว่าความสำคัญของสังคมจะมีอยู่เหนือเอกชน ดังนั้นลิขสิทธิ์จึงเป็นเครื่องมือในการจัดขบวนการทางวัฒนธรรม เมื่อใดก็ตามที่ประโยชน์ส่วนตัวเสียของเอกชนขัดกันกับประโยชน์ของชุมชนต้องถือว่าประโยชน์ของชุมชนสำคัญกว่า ดังนั้น สิทธิในเศรษฐกิจของ ผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของจึงไม่ได้รับความสำคัญ การจัดพิมพ์หนังสือ หรือโฆษณาทางสื่อมวลชนจะอยู่ในมือขององค์กรของรัฐ และไม่ต้องมีการจ่ายค่าตอบแทนให้แก่ผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของ ระบบลิขสิทธิ์แบบนี้ได้เสื่อมความนิยมลงทั้งนี้ก็เป็นไปตามระบบการเมืองเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน

ระบบลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ทั้งสามนี้มีความแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องการใช้ธรรมสิทธิของผู้สร้างสรรค์ขณะที่ระบบภาคพื้นยุโรปให้ความสำคัญคุ้มครองแก่สิทธิศีลธรรมหรือธรรมสิทธิของผู้สร้างสรรค์ (Moral Rights) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์แต่ละระบบเอง โกลแซกชันกลับให้ความสำคัญกฎหมายอื่น นอกจากนี้ ขณะที่ระบบภาคพื้นยุโรปให้ผู้สร้างสรรค์คือลูกจ้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานที่ทำขึ้นภายใต้การจ้าง แต่ระบบเอง โกลแซกชัน ซึ่งเป็นระบบทุนนิยมกลับให้เจ้าของทุน คือนายจ้างเป็นเจ้าของ

⁷ อดิเทพ พันธุ์ทอง. (2564). *ความเป็นมาของกฎหมาย “ลิขสิทธิ์” และ “หลักสากล” ในกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.silpa-mag.com/history/article_786. [2564, 10 พฤษภาคม].

⁸ ณัฐธัญ อัจฉน์ ปาวสานต์. (2556). *ปัญหาการอนุญาตให้ใช้สิทธิในลิขสิทธิ์งานดนตรีกรรม: ศึกษากรณี การจัดเก็บค่าตอบแทนซ้ำซ้อนจากผู้ใช้งานลิขสิทธิ์*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต, สาขากฎหมายธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม. หน้า 11.

ลิขสิทธิ์งานที่ทำขึ้นภายใต้การจ้างแรงงาน อย่างไรก็ตามลิขสิทธิ์ระบบต่าง ๆ เริ่มเอนเอียงผสมผสานเข้าหากันภายใต้อิทธิพลของอนุสัญญาเบิร์น ค.ศ. 1886 และมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมากยิ่งขึ้นภายใต้ความตกลง TRIPS⁹

2.2 ประวัติศาสตร์กฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ของประเทศไทย

จากการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ และวิวัฒนาการของกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย พบว่าจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่พอจะยืนยันเกี่ยวกับหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยปรากฏครั้งแรกสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 คือ ประกาศหอพระสมุดวชิรญาณ โดยประกาศฉบับนี้มีขึ้นเพื่อกำหนดให้การตีพิมพ์บางส่วน หรือทั้งหมดของหนังสือวชิรญาณพิเศษ จะทำได้ก็ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากกรรมการสัมปาทิกสภา ซึ่งตรงกับหลักการของกฎหมายลิขสิทธิ์คือ เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือโฆษณา¹⁰

ซึ่งต่อมาได้มีการตรา พระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ พ.ศ. 2444 เนื่องจากประกาศหอพระสมุดวชิรญาณ คຸ້ມครองเพียงแต่เจ้าของหนังสือวชิรญาณพิเศษ เท่านั้น แต่หนังสือเรื่องอื่น ๆ ยังไม่ได้รับการคຸ້ມครอง จึงมีการตรากฎหมายฉบับนี้มาเพื่อคຸ້ມครองเจ้าของหนังสือเล่มอื่น ๆ โดยพระราชบัญญัติฉบับนี้มีเนื้อหาที่ได้รับอิทธิพลมาจาก Statute of Ann จากประเทศอังกฤษ เชื่อกันว่า พระองค์เจ้ารพีพัฒนศักดิ์ พระราชโอรสของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ซึ่งจบการศึกษากฎหมายจากประเทศอังกฤษเป็นผู้แนะนำ กฎหมายฉบับนี้ใช้บังคับมาเป็นเวลาประมาณ 10 ปี จนกระทั่งปี พ.ศ. 2457 ได้มีการแก้ไขกฎหมายฉบับนี้ ซึ่งมีสาระสำคัญหลายประการ เช่น เพิ่มคำนิยามของคำว่า “หนังสือ” การจดทะเบียนลิขสิทธิ์ ภาระการพิสูจน์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้บังคับใช้กับงานหนังสือเท่านั้น ส่วนงานอื่น ๆ ไม่อยู่ในการคຸ້ມครองภายใต้กฎหมายฉบับนี้¹¹

ต่อมาในปี พ.ศ. 2474 ประเทศไทยได้ลงนามเข้าร่วมเป็นภาคีของอนุสัญญาเบิร์น ค.ศ. 1886 โดยอนุสัญญาเบิร์น ค.ศ. 1886 เป็นข้อตกลงความร่วมมือเกี่ยวกับการคຸ້ມครองงานวรรณกรรม และศิลปกรรม ส่งผลให้ประเทศไทยจำเป็นต้องอนุวัติการ (Implement the provisions of a convention) กฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อให้กฎหมายลิขสิทธิ์ภายในของไทยสอดคล้อง และรองรับกับพันธกรณี

⁹ เรื่องเดียวกัน, หน้า 12.

¹⁰ ชัชชัย ศุภผลศิริ. (2544). *กฎหมายลิขสิทธิ์ พร้อมด้วยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม. หน้า 4-5.

¹¹ วันชัย รัศมีสิริวรกุล. (2540). *การบริหารการจัดเก็บค่าตอบแทนลิขสิทธิ์ในการทำงานวรรณกรรม*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชานิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 13.

ของอนุสัญญาเบิร์น ค.ศ. 1886 โดยประเทศไทยได้ตรากฎหมายลิขสิทธิ์ขึ้นมาใหม่ชื่อว่า “พระบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474” และได้ยกเลิกพระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ พ.ศ. 2444 พระราชบัญญัติฉบับนี้ได้นำหลักการต่าง ๆ ตามอนุสัญญากรุงเบิร์น ค.ศ. 1886 มาใช้ เช่น หลักการปฏิบัติเยี่ยงคนชาติ หลักสิทธิขั้นต่ำการคุ้มครองโดยทันที โดยปราศจากแบบ เป็นต้น พระราชบัญญัติฉบับนี้บังคับใช้มาเป็นระยะเวลาประมาณ 47 ปี ก่อนจะมีการประกาศยกเลิกโดยการตราพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ขึ้นมาใช้บังคับ

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 เหตุผลของการตราพระราชบัญญัติฉบับนี้เนื่องจาก พระบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474 ยังมีเนื้อหาที่ไม่ครอบคลุมเพียงพอ อีกทั้ง การกำหนดโทษต่าง ๆ เกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ยังไม่มีความเหมาะสม พระราชบัญญัติฉบับนี้ ได้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขในสิ่งที่เป็นสาระสำคัญอยู่ 4 ประการ¹² ดังนี้

- 1) การขยายขอบเขตของงานอันมีลิขสิทธิ์
- 2) การกระทำความผิดทางอาญาและโทษที่สูงขึ้น ปรับข้อหาแพ่ง
- 3) ระยะเวลาการคุ้มครอง
- 4) กฎเกณฑ์หลักในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้มีการตราขึ้นมาเพื่อใช้แทนที่ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 โดยได้มีการแก้ไขเพิ่มเติม บทบัญญัติต่าง ๆ เพื่อยกระดับกฎหมายลิขสิทธิ์ ให้เป็นที่ยอมรับ และให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐาน และพันธกรณีระหว่างประเทศ โดยคณะผู้ร่างพระราชบัญญัติฉบับนี้ได้รวบรวมกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ภายใต้ The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS) เนื่องจากข้อตกลง TRIPS เป็นข้อตกลงขององค์การการค้าโลก ซึ่งประเทศไทยเป็นสมาชิกอยู่ และประเทศสมาชิกจะต้องผูกพันตามข้อตกลง TRIPs ด้วย พระราชบัญญัติฉบับนี้มีผลบังคับ ตั้งแต่วันที่ 21 มีนาคม 2538 เป็นต้นมา ปัจจุบันพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้มีการปรับปรุงแก้ไขอีก 3 ครั้ง ดังนี้

- 1) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558
- 2) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2558
- 3) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2561

¹² รัชชัช สุภผลศิริ. อ่างแล้ว เจริญธรรมที่ 10. หน้า 6.

2.3 ข้อพิจารณาเบื้องต้นเกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์

เมื่อพูดถึงการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นมาแน่นอนว่าผู้สร้างสรรค์งานชิ้นนั้นย่อมคาดหวังที่จะมีลิขสิทธิ์ในงานชิ้นนั้นเนื่องจากต้องการใช้ประโยชน์จากงานชิ้นนั้นแต่เพียงผู้เดียว ในส่วนนี้ผู้เขียนจะขอเสนอเกี่ยวกับหลักเกณฑ์สำคัญในการพิจารณาเกี่ยวกับงานที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์

2.3.1 เงื่อนไขทั่วไปของงานลิขสิทธิ์

1) การแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of idea)

การแสดงออกซึ่งความคิด คือ การแสดงออกซึ่งความคิดของผู้สร้างสรรค์ที่ได้ถ่ายทอด หรือแสดงออกมาโดยวิธีการใด ๆ อันทำให้ผู้อื่นเข้าใจในการแสดงความคิดนั้น โดยการแสดงออกซึ่งความคิดจะมีความแตกต่างกับความคิด (Idea) ความคิดที่เกิดขึ้นภายในใจของผู้สร้างสรรค์ เช่น บุคคลจะเขียน โคลง กลอน บทเพลง หรือวาดภาพ สิ่งเหล่านี้ถือเป็นเพียงความคิดที่อยู่ในใจ กฎหมายจะไม่ก้าวล่วงเข้าไปคุ้มครอง เนื่องจากสิ่งที่ว่ามานี้ยังไม่มีลักษณะที่เป็นงาน (Work) หากเป็นแต่เพียงนามธรรมเท่านั้น ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงกฎหมายระหว่างประเทศ คือ Berne Convention 1971 Article 2 ได้กำหนดว่างานใดที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ โดย Article 2 (1) ได้กล่าวถึง งานที่กำหนดต้องเป็นงานที่มีการแสดงออกซึ่งความคิดด้วย สำหรับประเทศอังกฤษ สหรัฐอเมริกา และญี่ปุ่น ต่างก็มีหลักการเดียวกัน คือ งานที่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ก็ต้องมีการแสดงออกซึ่งความคิด ในบริบทของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทยนั้น ได้บัญญัติเกี่ยวกับการแสดงออกซึ่งความคิดของงานที่จะได้รับการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 6 โดยวางหลักไว้ว่างานที่จะมีลิขสิทธิ์ได้ตาม พระราชบัญญัติฯ นี้จะต้องเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์แสดงออกมาโดยวิธีการใด ๆ แต่ไม่รวมถึง ไม่คลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์

ผู้เขียนขอยกตัวอย่างคำพิพากษาของศาลไทยและต่างประเทศที่ได้กล่าวถึงหลักการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of idea)

คำพิพากษาศาลฎีกา 19350/2557¹³

“... การคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นการให้ความคุ้มครองรูปแบบของการแสดงออกซึ่งความคิด ไม่คุ้มครองความคิดหรือแนวความคิด ปรากฏตามสินค้าของโจทก์ว่าเป็นรูปปั้นพระพักตร์

¹³ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19350/2557.

พระพุทธรูปบนใบโพธิ์ซึ่งมีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้เป็นรูปสามมิติ รูปปั้นพระพักตร์พระพุทธรูปบนใบโพธิ์นั้นจึงเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงออกโดยรูปแบบของงานประติมากรรมอันเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทศิลปกรรมอย่างหนึ่งตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ...”

คำพิพากษาศาลฎีกา 7772/2557¹⁴

“กรณีมีข้อพิจารณาว่าลูกล่อรถเข็นที่ใช้สำหรับทางเลื่อนที่โจทก์ที่ 1 เป็นผู้ผลิต และโจทก์ที่ 2 สั่งสินค้าดังกล่าวเข้ามาจำหน่ายในประเทศไทย เข้าองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ โจทก์ทั้งสองไม่ได้นำบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการทำงานจิตรกรรม งานภาพร่าง หรือแบบจำลองมาเบิกความเพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ดังกล่าวด้วยตนเอง (Originality) โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือความวิริยะอุตสาหะอย่างไร เป็นการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of idea) ของผู้สร้างสรรค์เช่นใด นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาสินค้าลูกล่อตามวัตถุประสงค์จะเห็นว่าลูกล่อดังกล่าวมีลักษณะของวัตถุที่ใช้งานในการทำให้สิ่งของเคลื่อนที่ได้ โดยมีคุณสมบัติพิเศษคือมีระบบการลือกล้อพิเศษสำหรับทางเลื่อน ซึ่งรูปลักษณะของลูกล่อทางเลื่อนดังกล่าวเป็นไปตามข้อจำกัดของรูปแบบลูกล่อที่มีอยู่ทั่วไปในสังคมและตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน รูปลักษณะที่ปรากฏจึงเป็นการสร้างลูกล่อเคลื่อนขึ้นตามกรอบวัตถุประสงค์ของการใช้งาน แล้วจึงปรับปรุงรูปแบบของลูกล่อเคลื่อนให้มีความสวยงามน่าดู เช่น กำหนดส่วนเว้าโค้งส่วนมุม และเลือกใช้สีต่าง ๆ โดยความสวยงามน่าดูตามที่โจทก์ทั้งสองกล่าวอ้างนั้นไม่อาจที่จะแยกต่างหากไปจากตัวสินค้าที่มุ่งประสงค์ต่อประโยชน์การใช้สอยได้เลย พยานหลักฐานของโจทก์ทั้งสองจึงรับฟังไม่ได้ว่า ลูกล่อดังกล่าวถูกจัดทำขึ้นจากงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในแง่ใดแง่หนึ่ง หรือเริ่มต้นจากงานที่มีความงาม (Aesthetic work) เป็นจุดเริ่มต้น แล้วนำงานดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ในการทำให้สิ่งของเคลื่อนที่ ลูกล่อทางเลื่อนดังกล่าวจึงไม่อาจถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้”

Nichols v. Universal Pictures Corp¹⁵

คดีนี้เกิดขึ้นที่สหรัฐอเมริกา โดยโจทก์ซึ่งเป็นเจ้าของงานภาพยนตร์เรื่อง Abie's Irish Rose ได้ฟ้องว่าภาพยนตร์เรื่อง The Cohens and The Kellys ซึ่งเป็นภาพยนตร์ของจำเลยละเมิดลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของตน โดยโจทก์กล่าวว่าจากเนื้อเรื่องภาพยนตร์ของโจทก์นั้นมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับชายชราและหญิงสาวไอริชได้แต่งงานกัน ทำให้เกิดปัญหาของครอบครัวทั้งสองที่มีวัฒนธรรม

¹⁴ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 7772/2557.

¹⁵ LexisNexis. (2021). *Nichols v. Universal Pictures Corp.*, - 45 F.2d 119 (2d Cir. 1930). (Online). Available: <https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-nichols-v-universal-pictures-corp.> [2021, May 17].

ที่แตกต่างกัน ซึ่งภาพยนตร์ของจำเลยได้นำโครงเรื่องของโจทก์ไปใช้เพียงแต่แก้ไขเนื้อเรื่องบางส่วน โดยให้ฝ่ายชายเป็นชาวไอริชและฝ่ายหญิงเป็นชาวยิว เท่านั้น

คดีนี้มีประเด็นที่ต้องวินิจฉัยว่าโครงเรื่องภาพยนตร์ของจำเลยที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับโครงเรื่องภาพยนตร์ของโจทก์ จำเลยละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์หรือไม่

“ศาลมีคำตัดสินว่าจากข้อเท็จจริงนั้นภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องนั้นมีส่วนที่คล้ายคลึงกัน คือการพิพาทระหว่างครอบครัว การแต่งงาน การกำเนิดบุตร และการคืนดีกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นนามธรรม เป็นเพียงแนวคิด จึงไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เมื่อโจทก์ไม่ได้ถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในส่วนโครงเรื่องพิพาทดังกล่าว การที่จำเลยนำโครงเรื่องพิพาทดังกล่าวไปใช้จึงไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อโจทก์”

จากตัวอย่างของคำพิพากษาทั้ง 3 ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าศาลไทยและต่างประเทศต่างมีการวางหลักให้งานที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานที่เกิดจากการแสดงออกมาซึ่งความคิดของผู้สร้างสรรค์ หากงานดังกล่าวเป็นเพียงนามธรรม หรือเป็นเพียงแนวคิด ก็จะไม่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์

2) การบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุ (Fixation)¹⁶

การบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุ คือ การบันทึก การตรา งานลงในสื่อหรือวัสดุที่สามารถมองเห็น หรือจับต้องได้ ซึ่งการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุคงมีประเด็นให้พิจารณาและเป็นข้อถกเถียงกันอยู่ว่างานที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์จำเป็นหรือไม่ที่ต้องมีการ Fixation ซึ่งเมื่อพิจารณาจากกฎหมายระหว่างประเทศก็คือ Berne Convention 1971 Article 2 (2) ได้วางหลักโดยเป็นกลางว่าประเทศภาคีจะกำหนดหรือไม่กำหนดก็ได้ว่างานที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ต้องมีการ Fixation หรือไม่ ซึ่งทางสาธารณรัฐฝรั่งเศส ได้ระบุว่าแม้งานที่ไม่ได้มีการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุก็อาจได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ได้ ตัวอย่างเช่นคดี Eiffel Copyright ซึ่งมีประเด็นว่าแสงสีที่มีการเปลี่ยนแปลงสลับไปมาบนหอ Eiffel ซึ่งแสงดังกล่าวไม่มีการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุไว้จะมีลิขสิทธิ์หรือไม่ ศาลได้ตัดสินว่างานดังกล่าวถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ จำเลยจึงกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่แนวคิดการที่จะคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์โดยไม่ต้องมีการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุจะมีประเด็นปัญหาต่อการพิสูจน์สืบพยานในชั้นศาลว่าจะพิสูจน์กันอย่างไร ส่วนในประเทศอังกฤษ และสหรัฐอเมริกา The Copyright Act 1976, Section 102 (a) ได้วางหลักไว้ชัดเจนว่าการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุ เป็นหัวใจหลักในการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทยนั้นไม่ได้มีการระบุไว้ชัดเจนว่างานที่ได้รับ

¹⁶ อรรถพร พันธ์พัฒนา. (2542). การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในคำบรรยายของผู้สอน. *วารสารกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ*, 2, หน้า 75-76.

ความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์นั้นจะต้องมีการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุ หรือไม่ แต่ก็เป็นที่ยุติกันว่างานที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์นั้นต้องมีการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุ

ต่อมาได้มีประเด็นถกเถียงกันเกี่ยวกับการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุว่าการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุต้องมีการบันทึกไว้นานเพียงใด ประเด็นดังกล่าวสามารถหาข้อสรุปได้ว่าการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุ แม้จะมีระยะเวลาสั้นเพียงใดก็ถือว่างานนั้นมีการบันทึกงานลงในสื่อหรือวัสดุแล้ว

3) การสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง (Originality)¹⁷

การสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง คือ การสร้างสรรค์งานจากสิ่งที่มีอยู่เชื่อมโยงระหว่างความคิดของผู้สร้างสรรค์กับผลงานที่เกิดจากมือของเขา ซึ่งการสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ที่คิดได้กว้างไกล หลายแง่มุม หลายทิศทาง นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งของ และแนวทางการแก้ปัญหาใหม่ โดยอาศัยข้อมูล ความรู้ และประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์มี 4 ลักษณะ ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียด โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ ดังนี้

ประการแรก คือ งานนั้นต้องเป็นงานที่มีที่มาหรือมีต้นกำเนิดจากผู้สร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ด้วยตัวของตนเอง และไม่ได้ลอกเลียนมาจากงานอื่นใด

ประการที่สอง คือ ผู้สร้างสรรค์ต้องใช้ความรู้ ความสามารถของตนพอสมควรแก่สภาพของการสร้างสรรค์งานนั้น แม้ว่าจะงานนั้นจะมีที่มาจากงานอื่นก็ตาม

เมื่อพิจารณาจากกฎหมายระหว่างประเทศ คือ Berne Convention 1971 Article 2 ซึ่งตาม (1) ไม่ได้กำหนดไว้ว่า งานที่จะได้รับความคุ้มครองที่มีการแสดงออกมาซึ่งความคิดนั้นจะต้องมี Originality & Creativity หรือไม่ ซึ่งเกิดปัญหาให้ต้องพิจารณามากมายว่า การแสดงออกทางความคิดนั้นจำเป็นแค่ไหน เพียงใดที่จะต้องมี Originality & Creativity ซึ่งนักวิชาการด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ มีแนวความคิดเห็นเรื่องดังกล่าวออกเป็น 2 ฝ่าย ดังนี้

ฝ่ายแรกมีความเห็นว่า แม้ Berne Convention 1971 ไม่ได้เขียนไว้ว่าการแสดงออกมาซึ่งความคิดนั้นจะต้องมี Originality & Creativity แต่หลัก Originality & Creativity เป็นหลักพื้นฐานของงานที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ ดังนั้น หลัก Originality & Creativity จึงต้องเป็นเงื่อนไขของงานที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ด้วย

ในขณะที่อีกฝ่ายหนึ่งมีความเห็นว่า การที่ Berne Convention 1971 ไม่ได้ระบุไว้ว่าการแสดงออกมาซึ่งความคิดนั้นจะต้องมี Originality & Creativity ก็ต้องตีความไปเช่นนั้น แม้จะไม่ยุติธรรมต่อผู้สร้างสรรค์ก็ตาม

¹⁷ ไชยยศ เหมะรัชตะ. อ่างแล้ว เชนอรรถที่ 1. หน้า 56.

จากความเห็นของทั้งสองฝ่ายที่มีการโต้แย้งกันเป็นเวลานาน ปัจจุบันนักวิชาการด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ยุคใหม่ ได้มีข้อสรุปโดยยอมรับให้หลัก Originality & Creativity เป็นส่วนหนึ่งในการพิจารณาถึงการเป็นงานลิขสิทธิ์ และเป็นหลักสำคัญในการพิจารณาถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ด้วย

ประเทศอังกฤษ แต่เดิมมีแนวคิดในการให้ความสำคัญคุ้มครองลิขสิทธิ์เพื่อตอบแทนผู้สร้างสรรค์ผลงาน โดยมีองค์ประกอบในการพิจารณา 3 ประการ ดังนี้

(1) ทักษะ (Skill) หมายถึง ผู้สร้างสรรค์ต้องมีทักษะ ความเชี่ยวชาญในการที่ก่อให้เกิดงานนั้น

(2) แรงงาน (Labor) หมายถึง ผู้สร้างสรรค์ต้องมีการใส่แรงงานเข้าไปเพื่อให้เกิดงานนั้นขึ้นมา (work hour man hour)

(3) การตัดสินใจ (Judgment) หมายถึง ผู้สร้างสรรค์ต้องมีการใช้วิจารณญาณการตัดสินใจ ในการทำงานอันมีลิขสิทธิ์

แต่องค์ประกอบทั้ง 3 ดังกล่าวก็ไม่ได้มีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนว่าจะต้องมีมากน้อยเพียงใด หากพิจารณาบทบัญญัติมาตรา 1 (1) a ตามกฎหมาย Copyright, Designs and Patent Act 1988 จะเห็นว่ากฎหมายระบุไว้ว่า “งานสร้างสรรค์อัน ได้แก่ งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม และงานศิลปกรรม จะต้องมีการริเริ่มด้วยตนเองจึงจะถือว่าเป็นงานต้นฉบับ (Original Works) อันจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์” เท่านั้น แต่ศาลของประเทศอังกฤษ ได้อธิบายขยายความหลักการริเริ่มด้วยตนเอง (Originality) ออกไปอีกว่างานสร้างสรรค์ที่ริเริ่มด้วยตนเองนั้นอาจจะเหมือนหรือคล้ายกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ได้เพียงแต่ต้องไม่เป็นการคัดลอกเนื้อหาสาระสำคัญของงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์นั้น

แม้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษจะไม่ได้ให้ความหมายของคำว่า “การริเริ่มด้วยตนเอง” (Originality) ก็ตาม แต่ก็มีนักกฎหมายให้ความเห็นว่า การริเริ่มสร้างสรรค์ หมายถึง การริเริ่มงานสร้างสรรค์ด้วยตนเองจะต้องเป็นงานที่เชื่อมโยงระหว่างความคิดของผู้สร้างสรรค์กับผลงานที่เกิดจากมือของผู้สร้างสรรค์เอง โดยแบ่งหลักเกณฑ์การพิจารณาเรื่องการสร้างสรรคงานที่มีการริเริ่มด้วยตนเอง (Originality) ออกเป็น 2 กรณี คือ

1) งานสร้างสรรค์ที่จะเป็นงานที่ริเริ่มด้วยตนเองหรืองานต้นฉบับ (Original Works) นั้น ต้องเป็นงานที่ก่อขึ้นมาจากผู้สร้างสรรค์งานโดยตรงไม่มีกรลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำจากงานสร้างสรรค์ของผู้อื่นที่ปรากฏอยู่ก่อนแล้ว แต่ก็ไม่ได้หมายความว่างานสร้างสรรค์ดังกล่าวจะต้อง

เป็นงานที่ได้มีการคิดขึ้นใหม่ เพียงแต่งานสร้างสรรค์ควรจะมาจากผู้สร้างสรรค์ด้วยตัวเอง โดยอาจจะได้รับแนวความคิดหรือแรงบันดาลใจมาจากงานสร้างสรรค์ที่ปรากฏอยู่ก่อนแล้วก็ได้¹⁸

2) งานสร้างสรรค์ที่จะถือว่าทำ หรือก่อกำเนิดขึ้น โดยการริเริ่มด้วยตนเองซึ่งจะถือว่าเป็นงานต้นฉบับที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ จะต้องเกิดจากการใช้ ทักษะ (Skill) แรงงาน (Labor) การตัดสินใจ (Judgment) หรือมีความคิดสร้างสรรค์ใส่ลงไปในตัวงานหรืออาจจะมีการพิจารณาว่าผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทักษะ แรงงาน การตัดสินใจ ประสบการณ์ หรือมีการคัดเลือกสิ่งสำคัญ ใส่ลงไปในตัวงานสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใดหรือไม่ และมีระดับของแรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณถึงขนาดหรือไม่¹⁹

ผู้เขียนขอยกตัวอย่างแนวคำพิพากษาของศาลในประเทศอังกฤษที่ได้กล่าวถึงหลักการ Originality

University of London Press, Limited v. University Tutorial Press, Limited²⁰

คดีนี้เป็นข้อพิพาทระหว่าง โจทก์ (University of London Press, Limited) และจำเลย (University Tutorial Press, Limited) โดยโจทก์ได้ว่าจ้างศาสตราจารย์สองคนคือ Prof. Lodge และ Mr. Jackson เพื่อทำข้อสอบวิชาคณิตศาสตร์เบื้องต้น เพื่อตีพิมพ์ในนามของโจทก์ ต่อมาจำเลยได้จัดพิมพ์ข้อสอบ 3 ฉบับ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับข้อสอบของโจทก์

คดีนี้มีประเด็นให้ต้องวินิจฉัยหลายประเด็น โดยหนึ่งในประเด็นศาลต้องวินิจฉัยนั้น คือ ชุดข้อสอบถือว่าเป็นงานที่มี Originality หรือไม่

“ศาลเห็นว่าชุดข้อสอบนั้นเป็นงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเองของผู้ออกข้อสอบ แม้ว่าคำถามของข้อสอบดังกล่าวจะคล้ายคลึงกับคำถามข้อสอบก่อนหน้านี้ที่ออกโดยผู้ออกข้อสอบคนอื่น ๆ ก็ตาม แต่ข้อสอบชุดนี้เป็นงานที่ผู้ออกข้อสอบได้จัดทำขึ้นด้วยตนเองโดยมิได้ลอกเลียนงานของผู้ใด ข้อสอบดังกล่าวจึงถือเป็นงานที่มี Originality”

¹⁸ จีรประภา มากกลิ่น. (2558). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: วิญญูชน. หน้า 62.

¹⁹ W.R. Cornish. (1996). *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trademarks and Allied Right* (3rd ed.). London: Sweet & Maxwell, p. 333.

²⁰ Nikunj Maheshwari. (2021). “*University of London Press, Ltd. V. University Tutorial Press Ltd. [1916] England*”. (Online). Available: <https://teachlawblog.wordpress.com/2018/06/02/university-of-london-press-ltd-v-university-tutorial-press-ltd-1916-england/>. [2021, May 17].

Walter v. Lane²¹

คดีนี้เป็นข้อพิพาทระหว่าง โจทก์ (Walter) และจำเลย(Lane) โดยโจทก์เป็นผู้สื่อข่าวของหนังสือพิมพ์ The sun ได้เข้าฟังคำกล่าวสุนทรพจน์ของ Lord Rosebery นักการเมืองชาวอังกฤษ และต่อมาโจทก์ได้ถอดคำกล่าวสุนทรพจน์ดังกล่าวลงในหนังสือพิมพ์ The sun ต่อมาจำเลยได้มีการตีพิมพ์หนังสือฉบับหนึ่ง โดยเนื้อหาในหนังสือเล่มนั้นมีการนำเสนอเกี่ยวกับการกล่าวสุนทรพจน์ของ Lord Rosebery ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับเนื้อหาที่โจทก์ได้เขียนลงไป ในหนังสือพิมพ์ The sun เป็นอย่างมาก โจทก์จึงดำเนินการฟ้องจำเลยข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์งานเขียนของโจทก์

คดีนี้มีประเด็นให้ต้องวินิจฉัยว่า โจทก์ถือเป็นผู้สร้างสรรค์งานเขียนที่ได้จากการถอดคำปราศรัยของ Lord Rosebery หรือไม่

“คดีนี้ศาลได้ตัดสินว่าโจทก์ถือเป็นผู้สร้างสรรค์งานเขียนในหนังสือพิมพ์ The sun เนื่องจากโจทก์ได้ทำการถอดคำกล่าวสุนทรพจน์ของ Lord Rosebery มาตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ The sun แม้การตีพิมพ์คำปราศรัยดังกล่าวจะเป็นการตีพิมพ์แบบคำต่อคำ แต่โจทก์ได้มีการเพิ่มเครื่องหมายวรรคตอน ได้มีการแก้ไขรูปแบบบทความ จึงถือว่าโจทก์ได้มีการใช้ความพยายาม ทักษะ และเวลาเพียงพอแล้ว”

Interlego AG v. Tyco Industries²²

คดีนี้เป็นข้อพิพาทระหว่าง โจทก์ (Interlego AG) และจำเลย (Tyco Industries) โดยโจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในภาพวาดการออกแบบตัวต่อเลโก้ จำเลยได้ลอกเลียนแบบเพื่อนำไปใช้เป็นภาพวาดทางเทคนิคของจำเลยเอง

คดีนี้มีประเด็นที่ต้องวินิจฉัยว่าภาพวาดของจำเลย ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์หรือไม่

“คดีนี้ศาลตัดสิน ไม่ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ภาพวาดที่เกิดขึ้นมาใหม่ โดยศาลให้เหตุผลว่าถึงแม้ ภาพวาดดังกล่าวจะประกอบไปด้วยการใช้แรงงาน ทักษะและ วิจารณ์ตาม แต่ก็ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ใช้แรงงานถึงขนาด เพราะการจะถือว่าการใช้แรงงานถึงขนาดนั้น ผู้สร้างสรรค์จะต้องอุทิศ พุ่มเทแรงงาน และทักษะของตนแก่กระบวนการสร้างสรรค์งาน แต่งานดังกล่าวกลับเป็นการคัดลอกงานสร้างสรรค์ที่ปรากฏอยู่ก่อนแล้วเท่ากับไม่มีการใช้แรงงาน จึงไม่ถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์”

²¹ Simple Studying. (2021). *Walter v Lane [1900] AC 539*. (Online). Available: <https://simplestudying.com/walter-v-lane-1900-ac-539>. [2021, May 17].

²² Simple Studying. (2021). *Interlego AG v Tyco Industries Inc [1989] AC 217*. (Online). Available: <https://simplestudying.com/interlego-v-tyco-1989-ac-217>. [2021, May 17].

จากตัวอย่างคำพิพากษาทั้ง 3 ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าศาลประเทศอังกฤษได้วางแนวทางวินิจฉัยเกี่ยวกับหลักการสร้างสรรค์งานด้วยตัวเอง Originality ไว้ว่าจะต้องเป็นงานที่สร้างสรรค์ด้วยตนเองนั้นจะต้องมีที่มาและต้นกำเนิดมาจากตัวผู้สร้างสรรค์เอง หรืออาจจะงานที่คัดแปลงจากงานของบุคคลอื่นก็ได้แต่ต้องมีใช้เป็นการลอกเลียนแบบโดยสิ้นเชิง ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้ทั้งทักษะ แรงงาน การตัดสินใจในงานนั้นบ้างบางส่วน ซึ่งจะมากหรือน้อยเพียงใด ต้องพิจารณาเป็นกรณี ๆ ไป

สหรัฐอเมริกา แต่เดิมมาตรฐานของงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์จะพิจารณาจากหลักเกณฑ์เรื่อง “Sweat and the brow” คือ การที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานและมีค่าใช้จ่ายพอสมควรแล้ว แม้ว่าจะงานนั้นจะขาดความคิดสร้างสรรค์ (Originality) ก็ถือว่างานดังกล่าวเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ ซึ่งเมื่อพิจารณากับหลักเกณฑ์ดั้งเดิมของประเทศอังกฤษจะเห็นว่าตรงกับหลักเกณฑ์ labor เท่านั้น²³

ต่อมาในปีค.ศ. 1991 ศาลฎีกามีคำพิพากษาคดี Feist Publication, Inc., v. Rural Telephone Service Co. โดยมีข้อเท็จจริงว่า “โจทก์ได้นำชื่อลูกค้าของตนมาจัดเรียงตามตัวอักษรในสมุดแล้วทำการเผยแพร่ข้อมูลนั้น ต่อมาจำเลยได้นำงานดังกล่าวของโจทก์ไปใช้ และทำซ้ำซึ่งจำเลยได้นำข้อมูลลูกค้าของผู้ให้บริการรายอื่น ๆ เพิ่มเข้ามา จนเกิดเป็นรายชื่อผู้ใช้บริการของจำเลย ซึ่งโจทก์ได้ฟ้องร้องว่าจำเลยละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับรายชื่อผู้ใช้บริการของโจทก์” ศาลฎีกามีคำพิพากษาว่า “หากผู้สร้างสรรค์ได้คัดลอก จัดเรียง หรือนำเอาข้อเท็จจริง ซึ่งไม่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์มาแสดงออกให้เห็นถึงความริเริ่มสร้างสรรค์ในรูปแบบของตนเองงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้นถือได้ว่าเป็นงานสร้างสรรค์อันได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งจากข้อเท็จจริงของคดีนี้ โจทก์ซึ่งเป็นผู้ให้บริการโทรศัพท์เพียงนำข้อมูลผู้ใช้บริการของตนซึ่งมีอยู่แล้วมาพิมพ์เรียงลำดับตามตัวอักษรอันเป็นรูปแบบที่ใช้กันอยู่แพร่หลายอยู่แล้ว การสร้างสรรค์งานของโจทก์จึงไม่ได้เกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ดังนั้นสมุดรายชื่อผู้ใช้บริการดังกล่าวจึงไม่ใช่งานสร้างสรรค์อันเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของโจทก์ การที่จำเลยนำข้อมูลดังกล่าวของโจทก์ไปใช้จึงไม่ได้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์”²⁴ ซึ่งหากศาลนำหลักการ Sweat of the brow มาใช้พิจารณาตามข้อเท็จจริงข้างต้นจะทำให้โจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์สมุดรายชื่อนั้น การที่ศาลมีคำพิพากษา

²³ Mini.Anshuman. (2021). *Originality Under Copyright Law-Is There Any Definite Standard*. (Online). Available: <http://www.legalservicesindia.com/article/970/Originality-Under-Copyright-Law-Is-There-Any-Definite-Standard?.html>. [2021, May 18].

²⁴ Case Brief. (2021). *Feist v. Rural Telephone Service Co.* (Online). Available: <https://www.casebriefs.com/blog/law/property/property-law-keyed-to-singer/intellectual-property/feist-v-rural-telephone-service-co/>. [2021, May 18].

โดยให้ความสำคัญกับการริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง (Originality) มาพิจารณาถึงงานที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ จึงถือได้ว่าศาลได้กลับหลักการ Sweat of the brow ที่ให้ความสำคัญเพียงการใช้แรงงานเท่านั้น ซึ่งหลักการการริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง (Originality) ยังใช้เป็นบรรทัดฐานในการประกอบการพิจารณาถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาจนถึงปัจจุบัน

ประเทศไทย หลักการริเริ่มด้วยตนเอง (Originality) ได้ขาดหายไปจากตัวบทกฎหมายในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย เนื่องจากมีประเด็นปัญหาถกเถียงใน คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 6182/2533 โดยที่ศาลในคดีนี้ตัดสินว่า “...งานสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองจะต้องเป็นงานที่เกิดจากความคิดริเริ่มของตนเองซึ่งหมายถึงงานสร้างสรรค์นั้นจะต้องเป็นงานชิ้นใหม่หรือไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนอันเป็นหลักเกณฑ์การพิจารณาของกฎหมายสิทธิบัตร...”²⁵ จากประเด็นดังกล่าว จึงได้มีการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับใหม่ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่บังคับใช้ปัจจุบัน ผู้ร่างกฎหมายได้มีการตัดข้อความว่า “โดยความคิดริเริ่มของตนเอง” ออกไปจากตัวบท เพราะกลัวว่าจะเกิดการเข้าใจผิดว่างานที่ผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นต้องเกิดจากความคิดของผู้สร้างสรรค์เองเท่านั้น หรืองานสร้างสรรค์จะต้องเป็นงานใหม่ที่ไม่เคยปรากฏ หรือจะซ้ำกับงานของผู้ใดไม่ได้ ดังนั้นการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยใหม่โดยมีการตัดข้อความดังกล่าวถือเป็นการตัดหลัก Originality อันเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของงานที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ออกจึงอาจทำให้ผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับกฎหมายลิขสิทธิ์มีอาจเข้าใจผิดว่างานสร้างสรรค์ ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นจากการใช้ความคิดริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ก็ได้

อย่างไรก็ตามศาลไทยได้มีคำตัดสินไว้เป็นแนวบรรทัดฐานมาโดยตลอดว่าหากเป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นด้วยทักษะ แรงงาน และทรัพยากรโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ตามความเหมาะสมแล้ว ถึงแม้ผลงานจะออกมามีลักษณะคล้ายคลึง หรือใกล้เคียงกับผลงานของผู้อื่น ซึ่งผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ทำการลอกเลียนผลงานของผู้อื่นแล้ว ผลงานนั้นย่อมไม่เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยการกระทำอันละเมิดลิขสิทธิ์และได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

ผู้เขียนขอยกตัวอย่างคำพิพากษาของศาลไทยที่ได้กล่าวถึงหลักการ Originality

คำพิพากษาศาลฎีกา 6528/2546²⁶

“ผู้ที่จะได้ลิขสิทธิ์จากการนำลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมารวบรวมหรือประกอบเข้าด้วยกันต้องใช้ความรู้ความสามารถหรือความวิริยะอุตสาหะในระดับหนึ่ง โดยมีใจเป็นการลอกเลียนงานอันเป็นลิขสิทธิ์ของผู้อื่น โจทก์จัดทำเอกสารเพื่อประกอบการเสนอรายการยนต์ปฏิบัติการตรวจเก็บผู้วัดระยะเบ็ด

²⁵ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 6182/2533.

²⁶ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 6528/2546.

ต่อสำนักงานตำรวจแห่งชาติโดยลอกเลียนมาจากแคตตาล็อกของบริษัท พ. ทั้งหมด เพียงจัดเรียงองค์ประกอบให้สวยงามขึ้นเท่านั้น โจทก์มิได้ใช้ความริเริ่มของตนเองเพียงพอนเป็นส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดงานรวบรวมขึ้นจึงไม่ได้ลิขสิทธิ์ ดังนั้น แม้จำเลยไม่มีสิทธิที่จะนำแคตตาล็อกมาจัดทำเป็นส่วนหนึ่งเอกสารประกอบการเสนอราคาของจำเลยต่อสำนักงานตำรวจแห่งชาติเช่นกัน โดยที่บริษัท พ. ไม่ได้อนุญาตให้กระทำได้เพราะจำเลยไม่ได้เป็นตัวแทนจำหน่ายสินค้าของบริษัท พ. ซึ่งหากเป็นการไม่ชอบก็เป็นเรื่องที่จำเลยละเมิดลิขสิทธิ์ของบริษัท พ. โจทก์จึงไม่ใช่ผู้เสียหาย”

2.3.2 ลักษณะสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

ในระบบแองโกล-แซกซัน มีแนวความคิดว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิในทางเศรษฐกิจ กล่าวคือ เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะห้ามไม่ให้บุคคลอื่นกระทำการใด ๆ ในงานของตน ส่วนระบบสิทธิของผู้ประพันธ์ มีแนวคิดว่างานอันมีลิขสิทธิ์นั้นเกิดมาจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความคิดสติปัญญาของเขาสร้างสรรค์งานนั้นออกมา ดังนั้นงานอันมีลิขสิทธิ์จึงถือว่าเป็นสิทธิเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ที่จะกระทำการใด ๆ ต่องานของตนก็ได้ หรือจะอนุญาตให้บุคคลอื่นสามารถกระทำการใด ๆ ต่องานของตน

ดังนั้นจากแนวคิดดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า เจ้าของงานลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิเด็ดขาดในงานลิขสิทธิ์ของตน (Exclusive Rights) โดยการกระทำการใด ๆ หรืออนุญาตให้ผู้อื่นกระทำการใด ๆ ในงานของตนเพื่อเป็นการหาประโยชน์ตอบแทน ซึ่งถือว่าเป็นสิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Right) ส่วนผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์จะมีสิทธิอีกประการหนึ่ง คือธรรมสิทธิ (Moral Right)

สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economy Right) หมายถึง สิทธิโดยชอบของเจ้าของงานลิขสิทธิ์ที่จะเข้าจัดการ และแสวงหาผลประโยชน์จากงานลิขสิทธิ์ของตน โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 15 ได้กำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการกระทำการในงานลิขสิทธิ์ของตน ดังนี้

1) การทำซ้ำหรือดัดแปลง

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้กำหนดนิยามของการทำซ้ำ ดังนี้ “ทำซ้ำ หมายความว่ารวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพจากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายความว่ารวมถึง คัดลอกหรือทำสำเนาโปรแกรม” จากนิยามดังกล่าวสามารถพิจารณาได้ ดังนี้

(1) รูปแบบวิธีการในการทำซ้ำข้างต้นเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของวิธีการทำซ้ำเท่านั้น เนื่องจากกฎหมายใช้คำว่า “หมายความว่ารวมถึง” ซึ่งเป็นการเปิดช่องให้ตีความโดยกว้างถึงวิธีการอื่น ๆ ที่อาจก่อให้เกิดการทำซ้ำได้ ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว

จึงการทำซ้ำจึงสามารถเกิดจากวิธีการใหม่ ๆ เช่น การอ่านออกเสียงแล้วสามารถแปลงเป็นตัวหนังสือตามเสียงที่อ่าน เป็นต้น

(2) การทำซ้ำต้องเป็นการทำซ้ำในส่วนของสาระสำคัญของงานลิขสิทธิ์ โดยต้องพิจารณาว่างานที่เกิดการทำซ้ำนั้นมีส่วนในคุณภาพงานของงานลิขสิทธิ์ที่ถูกละเมิดมากน้อยเพียงใด โดยการทำซ้ำในส่วนของสาระสำคัญของงานลิขสิทธิ์จะถูกทำซ้ำทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้²⁷

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้กำหนดนิยามของการทำดัดแปลง ดังนี้ “ดัดแปลง หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานชิ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

...”

จากนิยามของการดัดแปลงดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการดัดแปลงเป็นเพียงการทำซ้ำปรับปรุง แก้ไข โดยการเปลี่ยนรูปแบบของงานลิขสิทธิ์ หรือการจำลองงานลิขสิทธิ์ ในส่วนของสาระสำคัญของงานลิขสิทธิ์ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนงานลิขสิทธิ์ก็ตาม อย่างไรก็ตาม ใดที่มีการดัดแปลงโดยวิธีการต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นไม่จำเป็นต้องถึงขนาดใส่ความคิดสร้างสรรค์ลงไปในงานดัดแปลง มิเช่นนั้นงานดังกล่าวจะไม่ถือว่าเป็นงานดัดแปลงแต่จะถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ สิทธิในการดัดแปลงจะกระทำได้อีกก็ต่อเมื่อเป็นการดัดแปลงงานลิขสิทธิ์ของตนเองเท่านั้น หากต้องการดัดแปลงงานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจำเป็นจะต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของงานลิขสิทธิ์ก่อน มิเช่นนั้นจะไม่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์

2) การเผยแพร่ต่อสาธารณชน

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้กำหนดนิยามของการเผยแพร่ต่อสาธารณชน ดังนี้ “การเผยแพร่ต่อสาธารณชน หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนโดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น”²⁸ จากนิยามดังกล่าว การเผยแพร่งานลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชนสามารถพิจารณาได้ ดังนี้

(1) กฎหมายไม่ได้กำหนดถึงขั้นตอนหรือวิธีการใด ๆ ในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน ดังนั้นการเผยแพร่งานลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชนจึงเกิดขึ้นได้หลายวิธีการ เช่น การจำหน่าย การแจก การให้เช่า การนำงานออกแสดง เป็นต้น

²⁷ คารพุช ศรีธรรมวุฒิ. (2557). *งานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์*. สารนิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. หน้า 43.

²⁸ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 4.

(2) คำว่าสาธารณชนในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่ได้ให้นิยามคำว่า สาธารณชนเอาไว้ ซึ่งตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายว่า ประชาชนทั่วไป²⁹ ดังนั้นการเผยแพร่งานลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชนจึงขึ้นอยู่กับว่าสาธารณชนสามารถเข้าถึงงานนั้นได้หรือไม่ โดยไม่ต้องคำนึงว่าการเข้าถึงของสาธารณชนจะต้องเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ และไม่ต้องคำนึงว่าสาธารณชนจะเข้าชมงานนั้นมากน้อยเพียงใด

(3) การเผยแพร่งานต่อสาธารณชนต้องเป็นการเผยแพร่งานในลักษณะที่ทำให้ประชาชนสามารถรับรู้ถึงลักษณะเนื้อหาของงานได้ทันที แต่ถ้าหากการเผยแพร่งานต่อสาธารณชนในลักษณะที่จะต้องใช้วิธีการใด ๆ เพื่อให้สาธารณชนสามารถรู้ถึงเนื้อหาของงานได้ การกระทำดังกล่าวจะไม่ถือว่าเป็นการเผยแพร่งานต่อสาธารณชน ตัวอย่างเช่น การถ่ายทอดสดภาพยนตร์ลงในเว็บไซต์ออนไลน์ การกระทำดังกล่าวสามารถทำให้สาธารณชนเข้าถึงในเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ทันทีจึงถือว่าเป็นการเผยแพร่งานต่อสาธารณชน แต่หากว่าเป็นการนำภาพยนตร์ออกให้สาธารณชนเช่า การที่สาธารณชนจะเข้าถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ดังกล่าวได้สาธารณชนต้องนำภาพยนตร์ที่เช่าไปเปิดเล่นที่บ้าน ดังนั้นการให้เช่าภาพยนตร์ต่อสาธารณชนจึงไม่ถือว่าเป็นการเผยแพร่งานต่อสาธารณชน (แต่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยการให้เช่าซึ่งจะอธิบายในข้อต่อไป)

3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา

สิทธิในการให้เช่าหรือสำเนาของ ได้เพิ่มขึ้นมาใหม่ตามข้อตกลง TRIPs Article 11 “In respect of at least computer programs and cinematographic works, a Member shall provide authors and their successors in title the right to authorize or to prohibit the commercial rental to the public of originals or copies of their copyright works. A Member shall be excepted from this obligation in respect of cinematographic works unless such rental has led to widespread copying of such works which is materially impairing the exclusive right of reproduction conferred in that Member on authors and their successors in title. In respect of computer programs, this obligation does not apply to rentals where the program itself is not the essential object of the rental.” และ Article 14 Paragraph 4 “The provisions of Article 11 in respect of computer programs shall apply mutatis mutandis to producers of phonograms and any other right holders in phonograms as determined in a Member's law...”

ซึ่งสิทธิในการให้เช่า และ/หรือสำเนา จะมีได้เฉพาะงาน 4 ประเภท ดังนี้ 1. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 2. โสตวัสดุ 3. งานภาพยนตร์ 4.งานสิ่งบันทึกเสียง เท่านั้น เนื่องจากงานทั้ง 4 ประเภทนี้

²⁹ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2564). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://dictionary.orst.go.th/>. [2564, 18 พฤษภาคม].

มีอายุในการหาประโยชน์ หรืออายุในการได้รับความนิยมน้อยกว่างานประเภทอื่น และสำหรับงานประเภทอื่น ๆ เช่น งานวรรณกรรม งานดนตรี สามารถนำออกให้เช่าหรือสำเนา งาน ก็สามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น

ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์ หมายถึง ประโยชน์ใด ๆ ที่เจ้าของลิขสิทธิ์จะได้รับจากงานของตน โดยประโยชน์ดังกล่าวไม่จำเป็นต้องเป็นตัวเงินเท่านั้น และการให้ประโยชน์ดังกล่าวกฎหมายไม่ได้กำหนดแบบของนิติกรรมไว้ ดังนั้น การให้ประโยชน์งานลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น จะกระทำด้วยวิธีใดก็ได้ ซึ่งแตกต่างไปจากการโอนลิขสิทธิ์ซึ่งต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน

5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในการทำซ้ำ คัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน และให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา

การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในการทำซ้ำ คัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน และให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา กฎหมายไม่ได้ระบุแบบของนิติกรรมเอาไว้เช่นเดียวกับการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น (ซึ่งได้อธิบายไว้แล้วในข้อ 4) ดังนั้น ผู้อนุญาตและผู้รับอนุญาตจึงสามารถตกลงกันโดยวิธีใด ๆ ก็ได้ แตกต่างกับจากการโอนลิขสิทธิ์ซึ่งต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน³⁰ การอนุญาตให้ใช้สิทธิข้างต้นคู่สัญญาจะตกลงเงื่อนไขกันไว้อย่างไรก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวต้องไม่เป็นการก้าวก่ายคู่แข่งโดยไม่เป็นธรรม ซึ่งหลักเกณฑ์ในการพิจารณาว่าเงื่อนไขเป็นการก้าวก่ายคู่แข่งที่ไม่เป็นธรรมหรือไม่ปัจจุบันพิจารณาจาก ประกาศกระทรวง (พ.ศ. 2540) ออกตามความเห็นพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ลงวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2540 อนึ่งการที่เจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิดังกล่าวไม่ตัดสิทธิเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิดังกล่าวด้วย เว้นแต่ได้ทำข้อตกลงห้ามเอาไว้เป็นหนังสือ³¹

ตัวอย่างคำพิพากษาฎีกาเกี่ยวกับสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3240/2543³² “โจทก์ซึ่งมีสัญชาติไทยเป็นผู้คิดสร้างสรรค์งานภาพเขียน “พิธีคล้องช้าง” ซึ่งเป็นงานศิลปกรรมประเภทจิตรกรรมขึ้นมา โจทก์ยอมเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานภาพเขียนดังกล่าวและมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำหรือคัดแปลงหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนตามมาตรา 6, 8 และ 15 แห่ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ ...”

³⁰ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8830/2549.

³¹ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 16.

³² คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3240/2543.

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 5395/2546³³ “แม้โจทก์เป็นเพียงผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิจากบริษัท ช. เจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เรื่อง TIAN DI ตามสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ แต่ตามข้อตกลงอันเป็นเงื่อนไขของสัญญาเป็นการอนุญาตให้โจทก์มีสิทธิแต่ผู้เดียวหรือโดยเด็ดขาดในการฉายภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวในประเทศไทย รวมทั้งการนำไปผลิตเป็นโฮมวิดีโอในประเภทวิดีโอซีดีและดีวีดี ดิสก์ ออกให้เช่าและขายด้วยตลอดระยะเวลา 60 เดือน นับแต่วันที่ 20 กรกฎาคม 2543 อันเป็นลิขสิทธิ์บางส่วนในงานภาพยนตร์ การที่จำเลยทั้งสองได้นำภาพและเสียงของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวไปผลิตเป็นแผ่นวิดีโอซีดีออกจำหน่ายแก่ประชาชนในประเทศไทย โดยไม่ได้รับอนุญาตจากโจทก์ในระหว่างอายุสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยเด็ดขาด จึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่โจทก์มีสิทธิใช้แต่ผู้เดียวในประเทศไทย โจทก์จึงเป็นผู้เสียหายมีอำนาจฟ้องคดีนี้ได้”

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 267/2547³⁴ “บริษัท น. ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิแต่ผู้เดียวจากบริษัท ร. ผู้ซึ่งได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทุกอย่างทั่วโลกจากเจ้าของลิขสิทธิ์จึงมีสิทธิในภาพยนตร์พิพาทแต่ผู้เดียวในประเทศไทย เมื่อจำเลยกระทำละเมิดโดยนำเอาแถบบันทึกภาพและเสียงภาพยนตร์หรือวีดีโอเทปของภาพยนตร์พิพาท ออกให้เช่าหรือเสนอให้เช่าแก่บุคคลทั่วไปจึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์พิพาท ซึ่งบริษัท น. มีสิทธิใช้แต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทย บริษัท น. จึงเป็นผู้เสียหายมีอำนาจร้องทุกข์ต่อพนักงานสอบสวนให้ดำเนินคดีแก่จำเลยในความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ได้”

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8452/2547³⁵ “โจทก์อนุญาตให้จำเลยสำนวนอนินายเรื่องดาวพระศุกร์ มาสร้างภาพยนตร์ได้ 1 ครั้ง และให้ฉายตามโรงภาพยนตร์ภายใน 7 ปี สิทธิดังกล่าวจำกัดแค่เพียงให้จำเลยโฆษณาหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยการฉายทางโรงภาพยนตร์เท่านั้น จำเลยไม่มีสิทธิทำซ้ำ ดัดแปลงนำออกไปโฆษณาหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยวิธีอื่น”

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3285/2548³⁶ “การนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์และนำออกให้บริการแก่สาธารณชนและบุคคลทั่วไปนั้น มิใช่การกระทำที่ปรากฏซึ่งสิ่งที่เป็นงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือคำสั่งหรือชุดคำสั่งที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ต่อสาธารณชนโดยการแสดง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดตามความหมายของคำว่า “เผยแพร่ต่อสาธารณชน” ดังที่บัญญัติไว้ในมาตรา 4 แห่ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฯ ...”

³³ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 5395/2546.

³⁴ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 267/2547.

³⁵ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8452/2547.

³⁶ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3285/2548.

2.4 ข้อพิจารณาเบื้องต้นเกี่ยวกับงานภาพยนตร์

ในหัวข้อนี้ผู้เขียนจะทำการศึกษาถึงประวัติความเป็นมา กระบวนการสร้างงานภาพยนตร์ และบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานภาพยนตร์ โดยผู้เขียนจะนำเสนอโดยการแบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 2 รูปแบบ คือ ภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์ถือว่าเป็นงานประดิษฐ์กรรมชิ้นสำคัญของโลก โดยภาพยนตร์เกิดจากการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพเรียงต่อกัน โดยใช้หลักการเห็นภาพติดตา และนำเอาภาพนิ่งดังกล่าวมาฉายให้ดูทีละภาพติดต่อกัน ภาพยนตร์นับเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหลาย ๆ อย่าง แก่สังคมมนุษย์

คิเนโตสโคป (Kinetoscope) ถือได้ว่าเป็นต้นแบบแรกของงานภาพยนตร์ ได้ถูกคิดค้นขึ้นในปี ค.ศ. 1889 โดยโทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ที่ร่วมงานกับ วิลเลียม เคนเนดี ดิคสัน (William Keady Dickson) โดยมีลักษณะการฉายอยู่ในตู้สูงประมาณ 4 ฟุต ต้องดูผ่านช่องเล็ก ๆ ครั้งละคน ไม่สามารถรับชมพร้อมกันทีเดียวหลายคนได้³⁷

ภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอเผยแพร่สู่สาธารณชนครั้งแรกเกิด เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม ค.ศ. 1895 ณ กรุงปารีส สาธารณรัฐฝรั่งเศส มีชื่อเรียกว่า “Arrival of a Train at La Ciotat” มีความยาว 50 วินาที โดยสองพี่น้องตระกูล Lumiere คือ Auguste Lumiere และ Louise Lumiere

ภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกาในช่วงแรกถือว่าเป็นสื่อบันเทิงของคนชนชั้นล่าง เนื่องจากภาพยนตร์สมัยนั้นเป็นที่นิยมของชนชั้นกรรมกร ภาพยนตร์เกิดการแพร่หลายอย่างรวดเร็ว ในปี ค.ศ. 1905 ได้มีโรงภาพยนตร์นับพันแห่งกระจายอยู่ทั่วประเทศอเมริกา ทำให้ภาพยนตร์เริ่มเข้ามา มีบทบาทในวงการธุรกิจ และพัฒนาสู่การเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในที่สุด

ต่อมาพบว่าภาพยนตร์ได้มีการพัฒนารูปแบบการผลิต การนำเสนอที่มีลักษณะแตกต่างออกไปจากภาพยนตร์สมัยก่อน กล่าวคือ เดิมทีภาพยนตร์มีการถ่ายทำโดยวิธีการบันทึกภาพที่เกิดจากสิ่งมีชีวิตไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวของมนุษย์ หรือการเคลื่อนที่ของสัตว์ แต่ปัจจุบันพบว่าภาพยนตร์มีการพัฒนาการ โดยใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างตัวละครขึ้นมาเพื่อดำเนินเรื่องภาพยนตร์ แทนการใช้นักแสดงดำเนินเรื่องเหมือนสมัยก่อน โดยภาพยนตร์ที่ใช้การถ่ายทำด้วยวิธีดังกล่าว เรียกว่า “ภาพยนตร์แอนิเมชัน”

แอนิเมชัน (Animation) มาจากคำว่า Animate และ Animator ซึ่งมาจากรากศัพท์ละติน “Animare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต

³⁷ Sirpach. (2564). *ประวัติ และวิวัฒนาการของภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/sirpach590110448/tarang>. [2564, 20 พฤษภาคม].

ดังนั้น ภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงหมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเสมือนมีชีวิตขึ้นมา โดยวิธีการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาวางเรียงต่อกัน ซึ่งในภาพแต่ละภาพที่วางเรียงต่อกันนั้นจะมีลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงภายในภาพทีละน้อย แล้วเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาเล่นภาพทีละภาพอย่างต่อเนื่องจะทำให้เหมือนว่าภาพเหล่านั้นสามารถเคลื่อนไหวได้³⁸

ปัจจุบันแอนิเมชัน สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation หรือ Drawn Animation)

แอนิเมชันแบบดั้งเดิมเป็นกระบวนการที่ใช้สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวภาพยนตร์มากที่สุด เป็นการสร้างชิ้นงานแอนิเมชันด้วยภาพวาด ซึ่งจะมีการวาดภาพลงบนกระดาษก่อนเพื่อสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว แต่ละรูปวาดจะแตกต่างกันเล็กน้อย หลายพันภาพ และฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องบันทึกภาพ หรือกล้องวิดีโอ การทำแอนิเมชันต้องอาศัยความสามารถทางศิลปะในการวาดภาพอย่างมาก จึงทำให้ต้องใช้เวลาในการผลิตนานและต้นทุนในการผลิตจึงสูงตามไปด้วย³⁹

2) แอนิเมชันแบบสตอปโมชัน (Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation)

แอนิเมชันแบบสตอปโมชันเป็นการสร้างหุ่นจำลองขึ้นมาหรือใช้สิ่งของแล้วค่อย ๆ ขยับพร้อมกับถ่ายภาพนิ่งทีละภาพ ส่วนใหญ่จะเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบหุ่นเชิด ภาพเคลื่อนไหวดินน้ำมัน ซึ่งวัสดุที่นิยมใช้มักจะเป็นดินน้ำมัน ปั้นเป็นรูปร่างต่าง ๆ โดยมีเส้นลวดเสมือนเป็นโครงกระดูกอยู่ภายในหุ่นที่ปั้นและทำให้สามารถนำมาใช้งานได้หลายครั้ง แอนิเมชันแบบนี้ต้องอาศัยเวลา ความอดทนและความสามารถมากต้องใช้ทักษะทางศิลปะการปั้น และการถ่ายภาพ ทั้งนี้เพราะหุ่นจำลอง หรือสิ่งของประกอบฉากนั้น หลายๆสิ่งมีการขยับหรือเคลื่อนไหวไปพร้อม ๆ กัน ในหนึ่งภาพ ดังนั้นหากต้องการแสดงความสมจริงจำเป็นต้องอาศัยความละเอียดในการกำหนดการเคลื่อนไหวเพื่อที่จะสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวแต่ละภาพ⁴⁰

³⁸ สมวรร ธนศรีพนิชชัย. (2564). *เอกสารประกอบการเรียนวิชาระบบมัลติมีเดีย : หลักการสร้าง Animation*. หน้า 1. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://academic.udru.ac.th/~samawan/content/flash-CreateAnimation.pdf>. [2564, 20 พฤษภาคม].

³⁹ โรงเรียนพะเยาประสาธน์วิทย์. (2564). *ประเภทของแอนิเมชัน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/ch888as/prapheth-khxng-xae-ni-me-chan>. [2564, 20 พฤษภาคม].

⁴⁰ โรงเรียนพะเยาประสาธน์วิทย์. (2564). *ประเภทของแอนิเมชัน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/ch888as/prapheth-khxng-xae-ni-me-chan>. [2564, 20 พฤษภาคม].

3) แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)

แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์เป็นกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ด้วยความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันจึงมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น ทำให้ประหยัดเวลา และต้นทุนเป็นอย่างมาก โปรแกรมที่นิยมใช้ในการผลิตงานแอนิเมชันเช่น โปรแกรม Maya, Abode Flash, Lightwave, modo, Anime Studio และ 3D Studio Max เป็นต้น

2.4.1 วิวัฒนาการงานภาพยนตร์

1) ภาพยนตร์ทั่วไป

จากอดีตถึงปัจจุบันภาพยนตร์ได้มีการพัฒนาในรูปแบบการต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการสร้างงานภาพยนตร์ หรือรูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์ออกสู่สาธารณชน ซึ่งต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอนำเสนอวิวัฒนาการของภาพยนตร์ในช่วงต่าง ๆ ที่สำคัญจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

(1) ยุคบุกเบิก (ค.ศ. 1815-1907)⁴¹

ยุคนี้เริ่มต้นจากการที่นักประดิษฐ์ชาวอเมริกัน ชื่อว่า โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ร่วมกับนักประดิษฐ์ชาวสก็อต ชื่อว่า วิลเลียม เคนเนดี ดิคสัน (William Kenady Dickson) ทดลองประดิษฐ์อุปกรณ์ฉายภาพยนตร์ขึ้นหนึ่งชิ้นมาในปี ค.ศ. 1889 เรียกว่า Kinetoscope มีลักษณะเป็นตู้มีความสูงประมาณ 1.22 เมตร ภายในประกอบด้วยฟิล์มฉายภาพยนตร์ที่ถ่ายด้วยกล้อง Kinetograph การเข้าชมภาพยนตร์ในตู้ Kinetoscope จะสามารถเข้าชมได้ครั้งละคน โดยวิธีการดูผ่านช่องเล็ก ๆ ที่มีแว่นขยายกับหลอดไฟ จนผู้คนที่เข้าไปเรียกตู้ Kinetoscope ว่า “ถ้ำมอง” (Peep-Show) ต่อมาโทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ได้ดำเนินการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ตู้ฉาย Kinetoscope และกล้อง Kinetograph ในสหรัฐอเมริกา ทำให้นักประดิษฐ์คนอื่นในประเทศต่าง ๆ โดยเฉพาะในประเทศยุโรปเมื่อได้เข้ามาชมการทำงานของอุปกรณ์ดังกล่าวแล้วสามารถนำหลักการ หรือนำอุปกรณ์ดังกล่าวไปประดิษฐ์และพัฒนาต่อไปได้ในประเทศต่าง ๆ นอกเหนือจากสหรัฐอเมริกา

ต่อมามีนักประดิษฐ์คนสำคัญชาวฝรั่งเศส ได้แก่ Auguste Lumiere และ Louise Lumiere ได้นำหลักการของตู้ Kinetoscope มาพัฒนาให้สามารถนำภาพยนตร์ฉายขึ้นจอใหญ่ได้ และทำให้สามารถมีผู้เข้าชมได้หลายคน โดยเครื่องฉายภาพยนตร์ที่ทั้งสองได้พัฒนาขึ้นมามีชื่อเรียกว่า “ซีเนมาโตกราฟ” (Cinimatograph) ซึ่งได้มีการนำภาพยนตร์ออกมามาฉายแก่สาธารณชนเรื่องแรก

⁴¹ Sirpach. (2564). *ประวัติ และวิวัฒนาการของภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/sirpach590110448/tarang>. [2564, 20 พฤษภาคม].

โดยอุปกรณ์ดังกล่าว เรื่อง ว่า “Arrival of a Train at La Ciotat” ณ กรุงปารีส สาธารณรัฐฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1895

โทมัส อาร์มาท (Thomas Armat) ซีฟรานซิส เจนกินส์ (C. Francis Jenkins) และ โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) นักประดิษฐ์ชาวอเมริกัน ได้นำเครื่องฉายภาพยนตร์ฉายขึ้นจอใหญ่มาพัฒนาให้สมบูรณ์ขึ้นเรียกว่าไบโอกราฟ (Biograph)⁴²

(2) ยุคหนังเงียบ (ค.ศ. 1908-1928)

ยุคหนังเงียบเป็นยุคที่สหรัฐอเมริกาได้พัฒนาการสร้างภาพยนตร์ขึ้นอย่างมาก ซึ่งยุคนี้อยู่ในช่วงสงครามโลกครั้งแรกทำให้การพัฒนาภาพยนตร์ในประเทศต่าง ๆ ต้องหยุดชะงักลง เดวิด เลเวลิน วาร์ก “ดี ดับเบิลยู” กริฟฟิท (David Llewelyn Wark “D. W.” Griffith) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกัน ได้ค้นพบว่าการจัดองค์ประกอบของภาพในแต่ละเฟรมโดยคำนึงถึงขนาดของภาพตามบทบาทของผู้แสดงจะมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ดูมากกว่าการบันทึกภาพในลักษณะเดียวกับการแสดงละครบนเวทีเกี่ยวกับจังหวะของการตัดต่อภาพแต่ละช็อตให้ต่อเนื่องกัน เขาพบว่า การตัดภาพอย่างเฉื่อยช้าจะให้ความรู้สึกเงียบ สงบ และเรียบเรื่อย ขณะที่การตัดภาพอย่างกระตั้นหันรวดเร็วจะสร้างความรู้สึกตึงเครียด เร้าใจ เพิ่มความรู้สึกรวดเร็ว อีกทั้งเสนอภาพในลักษณะแทนตัวละครซึ่งจะเป็นการเล่าความนึกคิด ความสนใจของตัวละครนั้น ๆ ได้ด้วย อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในสหรัฐฯ เติบโตเต็มที่ยุคนี้ นับเป็นยุคแรกที่นำระบบคารายอดนิยมมาจับความประทับใจของสาธารณชน อย่างเช่น ซาลี แซปลิน หรือ แมรี พิกฟอร์ด เป็นต้น⁴³

(3) ยุคหนังเสียง (ค.ศ. 1928-1945)⁴⁴

แนวคิดที่จะนำเสียงมาประกอบภาพยนตร์มีมานานคู่กับแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ แต่เมื่อสถานการณ์ของโลกเข้าสู่ยุคสงครามโลกครั้งที่ 1 ทำให้การพัฒนาการสร้างภาพยนตร์ประกอบกับเสียงต้องหยุดชะงักลง เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 1 จบลง ได้มีการทดลองวิธีการนำเสียงมาประกอบคู่กับภาพในภาพยนตร์ ในช่วงแรกหนังเสียงจะมีลักษณะเป็นการนำเสียงไปประกอบกับภาพนิ่ง ๆ ไม่มีการเคลื่อนไหวของภาพในภาพยนตร์

เดอะแจ๊ซซิงเงอร์ (The Jazz Singer) ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นผลงานอำนวยการสร้างของดาร์ริล ซานุก (Darryl Zanuck) และจัดฉายโดยบริษัทวอร์เนอร์ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความพิเศษกว่าภาพยนตร์เรื่องอื่นใดในยุคนั้น เนื่องจากเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีการนำเทคโนโลยีที่เรียกว่า

⁴² ฌทพงษ์ วิยะรันตร์. (2550). *การคุ้มครองลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์: ปัญหาและแนวทางแก้ไข*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายธุรกิจ, คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม. หน้า 15.

⁴³ เรื่องเดียวกัน, หน้า 19-23.

⁴⁴ ฌทพงษ์ วิยะรันตร์. อ่างแล้ว เจริญธรรมที่ 42. หน้า 19-23.

วิตาโฟน (Vitaphone) มาใช้ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้ยินบทสนทนาและดนตรีรวมถึงเพลงประกอบหนังด้วย ซึ่งทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการยอมรับกันว่า เป็นภาพยนตร์ที่มีบทสนทนา (Talkie) หรือภาพยนตร์ “เสียง” เรื่องแรกของโลก

อย่างไรก็ตาม ระบบเสียงแบบ Vitaphone ประสบความสำเร็จอยู่ได้ไม่กี่ปี เมื่อพบกับระบบเสียงที่ดีกว่า คือ ระบบ Sound-on-film ซึ่งเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1932 ระบบนี้จะใช้การพิมพ์เส้นเสียง (soundtrack) ลงบนตัวฟิล์มภาพยนตร์ แล้วใช้แสงในการอ่านเส้นเสียงดังกล่าวแล้วแปลงเป็นเสียง ซึ่งนอกจากจะไม่ต้องแจกแผ่นเสียงไปพร้อมกับฟิล์มภาพยนตร์แล้ว ยังช่วยให้เสียงกับภาพที่ปรากฏบนจอมีความกลมกลืนตรงกันมากขึ้นกว่าระบบ Vitaphone อีกด้วย⁴⁵

(4) ภาพยนตร์ในปัจจุบัน (ค.ศ. 1965-ปัจจุบัน)

ก่อนที่จะเข้าสู่ยุคนี้ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ที่สื่อถึงแนวการเป็นชาตินิยมซึ่งเกิดจากผลกระทบของการเกิดขึ้นของสงครามโลกครั้งที่ 2 จนกระทั่งปี ค.ศ. 1965 เป็นต้นมา ภาพยนตร์ได้เปลี่ยนแนวจากแนวชาตินิยมมาสู่หลักสากลเพิ่มขึ้น มีการนำนักแสดงของประเทศต่าง ๆ เข้ามาแสดงภาพยนตร์ร่วมกัน หรือการนำนักแสดงของเชื้อชาติหนึ่งมาแสดงในบทบาทของตัวละครอีกเชื้อชาติหนึ่ง สิ่งเหล่านี้เป็นการทำลายกำแพงเชื้อชาติ วัฒนธรรมจากแนวชาตินิยมในช่วงก่อน โดยในช่วงนี้มีการพัฒนาเทคนิคการถ่ายทำ การตัดต่อ หรือมีลูกเล่นต่าง ๆ ให้เกิดความสมจริงมากกว่าภาพยนตร์ยุคก่อน ๆ ภาพยนตร์ยุคนี้จะไม่นำเสนอแต่เพียงเรื่องความเป็นชาตินิยม แต่ได้มีแนวภาพยนตร์เกิดขึ้นใหม่มากมาย เช่น แนวภาพยนตร์แฟนตาซี แนวภาพยนตร์นิยายเชิงวิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อสอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่เป็นเด็กรุ่นใหม่⁴⁶

ภาพยนตร์เรื่อง นางสาวสุวรรณ ถือว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีนักแสดงไทยทั้งหมด ถ่ายทำโดย บริษัทภาพยนตร์ ยูนิเวอร์ซัล และได้ฉากโดยเครื่องซีเนมาโตกราฟ (Cinematograph) สิ่งประดิษฐ์ของพี่น้องตระกูลลูมิแอร์แห่งฝรั่งเศส ภาพยนตร์เรื่อง นางสาวสุวรรณ ฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2440 ณ โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ กรุงเทพมหานคร⁴⁷

2) ภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ได้มีการค้นพบภาพเขียนบนผนังถ้ำเป็นรูปสัตว์ชนิดหนึ่งซึ่งในภาพวาดมีการวาดการเคลื่อนไหวของขาทั้งสี่ข้าง ในยุคต่อมา 1600 ปีก่อนคริสต์ศักราช

⁴⁵ ณทพงษ์ วิษะรินทร์. อังแล้ว เชียงอรรถที่ 42. หน้า 23-26.

⁴⁶ ณทพงษ์ วิษะรินทร์. อังแล้ว เชียงอรรถที่ 42. หน้า 26-27.

⁴⁷ Sirpach. (2564). *ประวัติ และวิวัฒนาการของภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/sirpach590110448/tarang>. [2564, 20 พฤษภาคม].

ในช่วงยุคของฟาโรห์รามาสเสที่ 2 ได้มีการก่อสร้างวิหารเพื่อบูชาเทพีไอซิสโดยมีการวาดรูปการเคลื่อนไหวของเทพีไอซิสต่อเนื่องกันถึง 110 รูป จนกระทั่งถึงยุคกรีกโรมันเมื่อดูจากภาพที่ปรากฏบนคนโทแล้ว จะเห็นว่าเป็นภาพต่อเนื่องของการวิ่ง⁴⁸

เมื่อปีพ.ศ. 2368 จอห์น ไรร์ตัน ปารีส (John Ayrton Paris) และ คับบลิว.เอช. ฟิตตัน (W.H. Fitton) ได้ประดิษฐ์ของเล่นชิ้นพิเศษชื่อว่า “Thaumatrope” เป็นภาพกระดาษวงกลม ด้านหนึ่งวาดเป็นรูปนก อีกด้านหนึ่งวาดเป็นรูปกรงและผูกเชือกทั้ง 2 ด้าน จากนั้นจึงดึงเชือกให้พลิกไปมาอย่างรวดเร็ว ก็จะเป็นภาพซ้อนหลอกตาให้เห็นว่านกเข้าไปอยู่ในกรงได้อย่างน่ามหัศจรรย์ ของเล่น Thaumatrope จึงนับเป็นสิ่งประดิษฐ์ชิ้นแรก ๆ ที่สร้างภาพแอนิเมชันได้อย่างชัดเจน หลังจากนั้นเป็นต้นมา เทคโนโลยีด้านการบันทึกภาพต่าง ๆ ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องมาโดยตลอด⁴⁹

ต่อมาในปี พ.ศ. 2457 วินเซอร์ แมกเคย์ (Winsor McCay) นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกัน ได้จัดแสดงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “เจอร์ที เดอะ ไดโนเสาร์” (Gertie the Dinosaur) ที่เมืองชิคาโก สหรัฐอเมริกา โดยแมกเคย์ได้ขึ้นแสดงบนเวทีร่วมกับเจอร์ที (Gertie) ตัวการ์ตูนไดโนเสาร์ที่ถูกฉายภาพบนจอ ด้วยนิสัยของเจอร์ที ตัวการ์ตูนไดโนเสาร์ที่ซุกซนและแสนรู้ ทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจเป็นอย่างมาก จากความสำเร็จของเรื่องนี้ ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันกลายเป็นจุดสนใจของผู้คนอย่างแพร่หลาย บรรดานักลงทุนจึงหันมาลงทุนผลิตงานแขนงนี้มากขึ้น จนก่อให้เกิดอุตสาหกรรมแอนิเมชันในเวลาต่อมา⁵⁰

ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตในยุคแรกนั้น มีลักษณะเหมือน “หนังเงียบ” รูปแบบการเล่าเรื่องจะเป็นลักษณะมีตัวหนังสือสลับขึ้นมาเป็นระยะ ๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจในเนื้อหา และมีนักดนตรีมาบรรเลงเพลงประกอบการฉาย เพื่อให้การชมมีความสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ ซึ่งในงานภาพยนตร์แอนิเมชันในยุคนี้ยังไม่มีความซับซ้อนในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงอาจจะไม่ทำให้เกิดประเด็นข้อพิพาทที่เกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์แอนิเมชันมากนัก

⁴⁸ Modify. (2557). *Animation (แอนิเมชัน) คืออะไร*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.modify.in.th/4740>. [2564, 26 พฤษภาคม].

⁴⁹ มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2564). *วิวัฒนาการของแอนิเมชัน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail02.html>. [2564, 26 พฤษภาคม].

⁵⁰ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). *การสร้าง 2D แอนิเมชัน* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มิเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด. หน้า 18.

ต่อมาบริษัทเดอะ วอลต์ดิสนีย์ (The Walt Disney Company) ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สตีมโบต วิลลี่” (Steamboat Willie) ออกฉายในปี พ.ศ. 2471 โดยภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ นับเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกที่บันทึกทั้งภาพและเสียงอย่างสมบูรณ์แบบ (full length) ลงบนแผ่นฟิล์ม

จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2480 บริษัทเดอะ วอลต์ดิสนีย์ ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นที่รู้จัก และชื่นชอบกันทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย คือ เรื่อง “สโนว์ไวต์กับคนแคระทั้งเจ็ด” (Snow White and the Seven Dwarfs) ที่ถือเป็นหนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนอมตะตลอดกาล ทั้งนี้เนื้อหา เทคนิคการวาด ตลอดจนภาพและเสียง

ภาพยนตร์แอนิเมชันในต่างประเทศ โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นก้าวหน้ามีความหน้าอย่างต่อเนื่อง และได้มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ในยุคที่เทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์กำลังเฟื่องฟู บริษัทเดอะวอลต์ดิสนีย์ร่วมกับบริษัทพิกซาร์ (Pixar) ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบใหม่เรื่อง “ทอยสตอรี” (Toy Story) ออกฉายใน พ.ศ. 2538 โดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างตัวละครหรือแบบจำลองสามมิติ (three-dimensional model) ควบคุมการเคลื่อนไหว รวมทั้งให้แสงเงา โดยมีทีมวิศวกรและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในการผลิตมากกว่า 200 คน ซึ่งใช้เวลาผลิตนานถึง 4 ปี ถือว่า เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวที่สมบูรณ์แบบเรื่องแรกที่ผลิตขึ้นโดยใช้คอมพิวเตอร์⁵¹

เมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันมีความก้าวหน้า และเริ่มมีการใช้คอมพิวเตอร์มาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ทำให้กระบวนการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันมีความซับซ้อนและมีบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดประเด็นข้อพิพาทในการอ้างถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มากขึ้นตามไป โดยในหัวข้อต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอนำเสนอถึงกระบวนการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อศึกษาถึงกระบวนการสร้างภาพยนตร์ในขั้นตอนต่าง ๆ และศึกษาถึงหน้าที่ของบุคลากรที่มีส่วนการสร้างงานภาพยนตร์

2.4.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานด้านภาพยนตร์

การสร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องหนึ่งต้องอาศัยองค์ประกอบสำคัญหลาย ๆ อย่าง ไม่ว่าจะเป็นแรงงาน เงินทุน หรือความรู้ความสามารถของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็จะมีระยะเวลาในการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับประเภทของภาพยนตร์ เทคนิคการถ่ายทำ หรือเทคนิคการตัดต่อ เช่น ภาพยนตร์สั้นก็อาจจะไม่ต้อง

⁵¹ มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2564). *วิวัฒนาการของแอนิเมชัน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้
จ 1 ก : <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=36-7-infodetail02.html>. [2564, 26 พฤษภาคม].

ใช้ระยะเวลา หรือเทคนิคการถ่ายทำหรือตัดต่อน้อยกว่าภาพยนตร์แฟนตาซี เป็นต้น โดยต่อไปนี้ ผู้เขียนจะขอแนะนำเสนอกระบวนการสร้างงานภาพยนตร์ในส่วนของภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation movie) ที่ใช้เทคนิคการแสดงโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ 3 P คือ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Preproduction process) ขั้นตอนการผลิต (Production process) และขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction process) ดังนี้

1) ภาพยนตร์ทั่วไป

(1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Preproduction process)⁵²

ขั้นตอนก่อนการผลิตเป็นขั้นตอนที่สำคัญขั้นตอนหนึ่งของกระบวนการสร้างงานภาพยนตร์ เนื่องจากขั้นตอนก่อนผลิตเป็นขั้นตอนที่ต้องเตรียมความพร้อมทุกด้านก่อนเริ่มกระบวนการผลิต โดยขั้นตอนก่อนการผลิตมีงานที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

(1.1) การแสวงหาแนวคิด⁵³

การสร้างภาพยนตร์ผู้ผลิตต้องตั้งต้นให้ได้ว่าอยากสร้างภาพยนตร์ในประเภทหรือลักษณะใด แนวคิดในภาพยนตร์มีประโยชน์ หรือมีความน่าสนใจในการเสนอต่อสาธารณชนหรือไม่ โดยวิเคราะห์จากสถานการณ์ปัจจุบันว่าขณะนั้นสังคมให้ความสนใจกับเรื่องใด

(1.2) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย⁵⁴

เมื่อผู้ผลิตภาพยนตร์ได้แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์แล้ว ต่อมาก็ต้องมาวิเคราะห์ถึงกลุ่มเป้าหมายว่าแนวคิดที่จะสร้างภาพยนตร์ออกมามตรงกับกลุ่มเป้าหมายกลุ่มใดบ้าง และมีกลุ่มเป้าหมายมากน้อยเพียงใดที่ต้องการรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ กลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญที่จำเป็นต้องวิเคราะห์เนื่องจากหากกลุ่มเป้าหมายในการชมภาพยนตร์มีน้อยก็อาจจะทำให้ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาจากทุนได้ ในทางกลับกันหากกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าชมภาพยนตร์มีเยอะก็จะทำให้ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมามีผลกำไร

⁵² Directorpan. (2564). 3 ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.letterplanet.com/content/65/3+ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁵³ ญัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁵⁴ ญัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

(1.3) การเตรียมบทภาพยนตร์⁵⁵

ขั้นตอนการเตรียมบทภาพยนตร์สามารถทำได้หลายวิธี โดยอาจจะเขียนบทภาพยนตร์ขึ้นมาใหม่ให้มีแนวคิดตรงกับที่คิดไว้ หรือจะนำบทประพันธ์ของผู้ที่เคยเขียนไว้แล้ว ตรงกับแนวคิดการสร้างภาพยนตร์ของผู้ผลิตมาสร้างเป็นภาพยนตร์ก็ได้ การเตรียมบทภาพยนตร์เป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง เนื่องจากภาพยนตร์จะได้รับผลตอบรับดีหรือไม่ดี ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของภาพยนตร์ หากภาพยนตร์มีบทภาพยนตร์ที่ดีนอกจากรายได้ที่จะเข้ามาในการฉายภาพยนตร์ตามโรงภาพยนตร์แล้ว ก็อาจจะมีรายได้ในการซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์หลังจากการฉายภาพยนตร์ หรือซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เพื่อนำไปฉายต่างประเทศก็ได้

(1.4) การจัดหานักแสดง⁵⁶

การจัดหานักแสดงเป็นขั้นตอนสำคัญที่อาจตัดสินใจได้ว่าภาพยนตร์จะได้รับความนิยมมากน้อยเพียงใด ในการจัดหานักแสดงอาจใช้วิธีการจัดหานักแสดงที่มีบุคลิกที่ตรงกับบทภาพยนตร์ หรือมีผลงานการแสดงที่สามารถสื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าถึงในบทบาทหรือบริบทของตัวละครได้ นอกจากนั้นการจัดหานักแสดงที่ได้รับความนิยมในขณะนั้นก็ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญไม่แพ้กัน โดยปัจจุบันภาพยนตร์บางเรื่องมีการนำนักแสดงที่มีกระแสข่าวการคบหา หรือมีการจินตนาการของแฟนคลับอยากให้ทั้งคู่คบกัน ที่เรียกกันว่า “คู่จิ้น” มาเป็นนักแสดงหลักในการดำเนินภาพยนตร์ซึ่งมีผลตอบรับเป็นอย่างดี

(1.5) การจัดหาทีมงาน

การสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาศัยองค์ประกอบของงานหลายภาคส่วนแน่นอนว่าคนหนึ่งคนถึงจะเก่งมีความสามารถแค่ไหนก็ไม่อาจจะสร้างภาพยนตร์ออกมาด้วยตัวคนเดียวได้ หรืออาจจะเกิดขึ้นมาได้แต่ก็อาจจะทำให้ภาพยนตร์มีประสิทธิภาพไม่สูงสุด ดังนั้นการจัดหาทีมงานในการสร้างภาพยนตร์จึงเป็นทางออกที่ดี เนื่องจากภาพยนตร์ต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญหลาย ๆ ส่วนมาประกอบกัน เช่น การจัดหาเสื้อผ้า การจัดหาฉากหรือสถานที่ในการถ่ายทำ การจัดไฟ การจัดเสียง การตัดต่อ เป็นต้น

⁵⁵ ฉวีจริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁵⁶ ฉวีจริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

(1.6) การจัดเตรียมสถานที่⁵⁷

การสร้างภาพยนตร์เพื่อให้คนดูสามารถเข้าถึงสิ่งที่จะสื่อออกมา หรือเพื่อความบันเทิงของภาพยนตร์แล้ว นอกจากบทภาพยนตร์ และการแสดงของนักแสดงแล้ว ฉากหรือสถานที่ในการถ่ายทำก็มีความสำคัญอย่างมากที่จะช่วยให้ผู้ชมได้เข้าถึงอรรถรส และเกิดความเพลิดเพลินในการชมภาพยนตร์ได้

(1.7) การจัดทำ และจัดหางบประมาณ⁵⁸

ขั้นตอนการจัดทำ และการหางบประมาณถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการสร้างภาพยนตร์เลยทีเดียว เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์ต้องใช้เวลาเป็นค่าใช้จ่ายในส่วนต่าง ๆ เพื่อเป็นการใช้ทรัพยากรให้อย่างมีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องจัดหางบประมาณขึ้นมาว่าภาพยนตร์ที่จะสร้างต้องใช้งบประมาณมากน้อยเพียงใด เพื่อประเมินถึงต้นทุนและคาดการณ์รายได้ที่จะได้รับ เมื่อนำภาพยนตร์ออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน เมื่อได้งบประมาณที่เหมาะสมในการสร้างภาพยนตร์แล้วก็เข้าสู่ขั้นตอนการจัดหาผู้สนับสนุนด้านการเงิน ซึ่งอาจจะเป็นผู้ลงทุนรายใหญ่เพียงรายเดียว หรือจะระดมทุนหาผู้สนับสนุนหลายรายก็ได้

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้เขียนมีความเห็นว่าในการสร้างงานภาพยนตร์ในช่วงก่อนก่อนผลิต (Preproduction process) ในส่วนของการเขียนบทภาพยนตร์นั้นผู้เขียนบทได้แสดงออกมาซึ่งความคิดสร้างสรรค์เพียงพอที่จะเกิดงานลิขสิทธิ์ประเภทวรรณกรรมแล้ว แต่ยังไม่เพียงพอที่จะถือว่าเกิดลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

(2) ขั้นตอนการผลิต (Production process)⁵⁹

ขั้นตอนการผลิตเป็นการดำเนินการถ่ายทำตามบทภาพยนตร์ของทีมงานผู้ผลิต รวมทั้งการบันทึกเสียง ตามที่กำหนดไว้ในตามบทภาพยนตร์ การถ่ายทำอาจต้องมีการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในช่วง Preproduction รวมถึงการสัมภาษณ์ จัดฉากจัดสถานที่ภายนอกหรือในสตูดิโอ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (take) นอกจากนี้ อาจจะเป็นต้องเก็บภาพ และ/หรือเสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการขยายความ (insert) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น

⁵⁷ ณัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁵⁸ ณัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁵⁹ Directorpan. (2564). *3 ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.letterplanet.com/content/65/3+ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้>. [2564, 17 พฤษภาคม].

ในขั้นตอนนี้ผู้เขียนมีความเห็นว่างานลิขสิทธิ์ในส่วนองงานภาพยนตร์ได้เกิดขึ้นแล้วเนื่องจากผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทั้งความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยทักษะกระบวนการต่าง ๆ มาประกอบกันจนเกิดเป็นการลำดับภาพบนสิ่งบันทึกแล้ว แม้ว่าการลำดับภาพนั้นจะยังไม่สามารถออกเผยแพร่ได้ก็ตาม

(3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction process)⁶⁰

เป็นขั้นตอนของการนำฟิล์มหรือไฟล์การถ่ายทำภาพยนตร์มาทำการตัดต่อลำดับภาพหรือเป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกัน ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพและฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียงใส่เสียงพูดให้เข้ากับบรรยากาศต่าง ๆ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อแต่มีข้อจำกัดหลายอย่างเช่น การเพิ่มเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ซึ่งต้องใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ทันสมัยและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น มีเฉพาะช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องและผู้กำกับเท่านั้น ระยะเวลาในขั้นตอนนี้ขึ้นอยู่กับระยะเวลาของบทและการบันทึกภาพ รวมถึงความยากง่ายและการใส่รายละเอียดต่าง ๆ องค์ประกอบของขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) ประกอบด้วย

(3.1) การลำดับภาพ หรือการตัดต่อ (Editing)⁶¹ เป็นการนำภาพมาตัดต่อให้เป็นเรื่องราวตามบทภาพยนตร์ โดยใช้เครื่องตัดต่อ หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการตัดต่อนี้มี 2 ลักษณะคือ

(3.1.1) Linear Editing เป็นการตัดต่อระหว่างเครื่องเล่น/บันทึก 2 เครื่อง โดยให้เครื่องหนึ่งเป็นเครื่องต้นฉบับ (Master) และอีกเครื่องหนึ่งเป็นเครื่องบันทึก (Record) ในปัจจุบันไม่นิยมใช้แล้ว

(3.1.2) Non-Linear Editing เป็นการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เฉพาะ ซึ่งเป็นการตัดต่อที่รวดเร็วและมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

⁶⁰ Directorpan. (2564). 3 ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.letterplanet.com/content/65/3+ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁶¹ ญัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

(3.2) การบันทึกเสียง (Sound Recording)⁶² จะกระทำหลังจากได้ดำเนินการตัดต่อภาพตามบทภาพยนตร์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำการบันทึกเสียงดนตรี เสียงบรรยาย และเสียงประกอบลงไป

(3.3) การฉายเพื่อตรวจสอบ (Preview)⁶³ หลังจากตัดต่อภาพ และบันทึกเสียงเรียบร้อยแล้วจะต้องนำมาฉายเพื่อตรวจสอบก่อนว่ามีอะไรที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขหรือไม่

(3.4) ประเมินผล (Evaluation)⁶⁴ เป็นการประเมินรายการหลังการผลิต ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

(3.4.1) ประเมินผลกระบวนการผลิต โดยจะเป็นการประเมินด้านความถูกต้องของเนื้อหาคุณภาพของเทคนิคการนำเสนอ ความสมบูรณ์ของเทคนิคการผลิต

(3.4.2) การประเมินผลผลิต ซึ่งจะเป็นการประเมินโดยกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก โดยจะประเมินในด้านของความน่าสนใจ ความเข้าใจในเนื้อหา และสาระที่นำเสนอ

(3.5) การเผยแพร่และจัดจำหน่าย เป็นการนำภาพยนตร์ที่ทำเสร็จสมบูรณ์แล้วออกฉายให้ผู้ชม โดยผ่านสื่อภาพยนตร์ ซึ่งมีคนกลางเป็นผู้ทำหน้าที่ในการเผยแพร่หรือจัดจำหน่าย ซึ่งปัจจุบันมีการนำภาพยนตร์เผยแพร่ และจัดจำหน่ายได้หลายรูปแบบ เช่น การฉายในโรงภาพยนตร์ การฉายในเว็บไซต์ การฉายผ่าน Application เป็นต้น⁶⁵

ขั้นตอนหลังผลิตนั้นเป็นส่วนที่สำคัญไม่เป็นรองขั้นตอนก่อนการผลิต หรือขั้นตอนการผลิต เนื่องจากงานภาพยนตร์นอกจากการจัดทำบทภาพยนตร์ การจัดหานักแสดง หรือการจัดหาสถานที่ถ่ายทำ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนก่อนการผลิต หรือแม้กระทั่งการใช้ฝีมือในการถ่ายทำ กำกับการแสดงซึ่งอยู่ในขั้นตอนการผลิต จะทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจแล้ว แต่ก็จะมีมองข้ามเทคนิคการตัดต่อ หรือการทำเอฟเฟคต่าง ๆ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนหลังการผลิตไม่ได้ เนื่องจากเทคนิคการถ่ายทำดังกล่าวทำให้ภาพยนตร์น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยเฉพาะปัจจุบันวงการภาพยนตร์ได้พัฒนา มีภาพยนตร์ประเภทใหม่ขึ้นมาเรียกว่าภาพยนตร์ แอนิเมชัน โดยภาพยนตร์ประเภทดังกล่าวไม่ได้

⁶² ญัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁶³ ญัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁶⁴ ญัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

⁶⁵ ญัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>. [2564, 17 พฤษภาคม].

ใช้นักแสดงเหมือนภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ แต่ใช้เทคนิคการถ่ายทำที่เป็นดิจิทัลทั้งสิ้น ผู้เขียนจึงมีความคิดเห็นว่างานที่เกิดขึ้นมาในขั้นตอนหลังการผลิตก็ถือว่าเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์เช่นกัน

2) ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation movie)

(1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Preproduction process)⁶⁶

ขั้นตอนก่อนการผลิตสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นขั้นตอนที่เป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ สำหรับขั้นตอนก่อนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ การคิด (Concept) การเขียนเนื้อเรื่อง (Development) การเขียนต้นฉบับ (Script) รวมไปถึงการวาดสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และการทำเป็นแอนิเมติก (Animatic) รวมถึงการสร้างแบบจำลองตัวละคร (Modelling) ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เป็นการกำหนดทิศทางของโปรเจกต์ทั้งหมด ลำดับขั้นตอนควรมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(1.1) การเขียนเอกสารรายละเอียดของภาพยนตร์ เป็นเอกสารที่ถูกเขียนขึ้นเพื่อบันทึกรายละเอียดของการสร้างภาพยนตร์ เช่น สิ่งที่ต้องทำ วิธีการทำ ระยะเวลาเท่าใด ใครคือกลุ่มเป้าหมาย ใครรับผิดชอบงานอะไร แนวทางของภาพยนตร์ ใช้งบประมาณเท่าใด และรายละเอียดทุกอย่างที่สามารถจะนึกคิดได้เพื่อให้เกิดการเข้าใจและสามารถดำเนินงานได้อย่างถูกต้อง⁶⁷

(1.2) การวางแผนเนื้อเรื่อง (Story Planning) การแต่งเนื้อเรื่อง แม้จะเป็นเพียงจุดเริ่มต้นก็เป็น จุดที่สำคัญ เพราะจะเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งโปรเจกต์ เนื้อเรื่องจะถูกเขียนขึ้นใน รูปแบบของบท (Script) คล้ายกับการผลิตภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง ซึ่งการเขียนบทเป็นการเขียนรายละเอียดของบทพูด ข้อความอักษร อธิบายภาพทสนทนา วิถีทัศน์ การบอกจังหวะของการปรากฏภาพ เสียง ตัวอักษรต่าง ๆ การออกแบบเนื้อเรื่อง⁶⁸

⁶⁶ ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา. (2564). *เอกสารประกอบการสอน วิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.peerawich.com/dc102/images/stories/dc102/dc102-animation-video.pdf>. [2564, 28 มิถุนายน].

⁶⁷ ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา. (2564). *เอกสารประกอบการสอน วิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.peerawich.com/dc102/images/stories/dc102/dc102-animation-video.pdf>. [2564, 28 มิถุนายน].

⁶⁸ ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา. (2564). *เอกสารประกอบการสอน วิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.peerawich.com/dc102/images/stories/dc102/dc102-animation-video.pdf>. [2564, 28 มิถุนายน].

(1.3) การทำกระดานภาพนิ่ง (Storyboard) เป็นสิ่งที่สำคัญมากในวงการภาพยนตร์และแอนิเมชัน เพราะสตอรี่บอร์ดจะเป็นตัวกำหนดให้ทีมงานทุกคนเข้าใจเนื้อเรื่องในทิศทางเดียวกัน ยิ่งมีความชัดเจนมากเท่าไร ก็จะง่ายต่อการดำเนินงานมากขึ้นเท่านั้น

(1.4) การทำแอนิเมติก (Animatic) คือ การนำเอาสตอรี่บอร์ดและเสียงมาจัดเรียงกันเป็นขั้นตอน สุดท้ายของขั้นตอนก่อนการผลิต โดย แอนิเมติกจะแสดงเนื้อเรื่องพร้อมด้วยเสียงพูด เสียงเอฟเฟค เสียงดนตรี โดยจะถูกตัดต่อด้วยระยะเวลาที่ถูกต้องเพื่อเป็นต้นแบบให้กับการสร้างแอนิเมชันต่อไป

(2) ขั้นตอนการผลิต (Production process)⁶⁹

ขั้นตอนการผลิตของภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background) และ การทำภาพเคลื่อนไหวของตัวละครตามกระดานภาพนิ่ง (Storyboard) ที่วาดขึ้น โดยลำดับขั้นตอนการผลิตมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(2.1) การทำภาพเคลื่อนไหว (Animating) แอนิเมเตอร์จะนำโมเดลตัวละครสามมิติทำให้ เคลื่อนไหวตามโครงร่าง (Story reel) เมื่อทำการเคลื่อนไหวเสร็จแล้วก็ต้องเก็บรายละเอียดต่าง ๆ เช่น การปรับแต่งเวลาให้เหมาะสม การแสดงอารมณ์ทางใบหน้าของตัวละคร การขยับปาก การเคลื่อนไหวของกล้อง เป็นต้น

(2.1) การทำแสงและเงา (Light and Shadow) แสงและเงานั้นจะสร้างมิติและอารมณ์ให้กับแอนิเมชัน

(2.2) การประมวลผล (Rendering) เมื่อตกแต่งทุกอย่างได้สมบูรณ์แล้วจะเข้าสู่กระบวนการที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะคำนวณและแสดงผลทุก ๆ อย่างออกมาเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว เปรียบเสมือนกับการถ่ายภาพที่จัด แสง นักแสดง และองค์ประกอบต่าง ๆ สมบูรณ์แล้ว

(3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction process)⁷⁰

ขั้นตอนหลังการผลิตเปรียบเสมือนการตรวจทาน และแก้ไขให้งานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่ นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการ โฆษณาประชาสัมพันธ์

⁶⁹ ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา. (2564). *เอกสารประกอบการสอน วิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.peerawich.com/dc102/images/stories/dc102/dc102-animation-video.pdf>. [2564, 28 มิถุนายน].

⁷⁰ ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา. (2564). *เอกสารประกอบการสอน วิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.peerawich.com/dc102/images/stories/dc102/dc102-animation-video.pdf>. [2564, 28 มิถุนายน].

ภาพยนตร์แอนิเมชันให้เป็นที่รู้จัก โดยขั้นตอนหลังการผลิตที่สำคัญ ได้แก่ การตัดต่อ การรวบรวมคลิปแอนิเมชันเข้าด้วยกัน การใส่เสียงและปรับสี (Editing) การออกแบบไตเติ้ล การให้เครดิตผู้จัดทำ การเลือกสื่อบันทึกและรูปแบบการบันทึกให้เหมาะสม กับเครื่องเล่น หรือการเลือกรูปแบบ (ฟอร์แมต) ที่ใช้ในการบันทึก การทดสอบผลที่ได้จากการบันทึกก่อนนำไปเผยแพร่ เป็นต้น

2.4.3 บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์

การสร้างภาพยนตร์ต้องอาศัยทีมงานหลายส่วนร่วมกันทำงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการสร้างภาพยนตร์ที่สูงสุด ซึ่งผู้เขียนจะขอยกตัวอย่างบุคลากรที่มีส่วนสำคัญของกระบวนการดังนี้

1) ผู้อำนวยการสร้าง (Producer)⁷¹

ผู้อำนวยการสร้างเป็นผู้ที่ออกงบประมาณในการสร้างงานภาพยนตร์ โดยอาจจะเป็นผู้ออกทุนในการสร้างเอง หรือเป็นผู้ติดต่อหานายทุน โดยหน้าที่ของผู้อำนวยการสร้างนอกจากการออกเงินในการสร้างภาพยนตร์แล้ว ผู้อำนวยการสร้างยังมีหน้าที่เป็นตัวกลางระหว่างนายทุนกับกองถ่ายภาพยนตร์ มีหน้าที่ควบคุมการทำงานในกองถ่ายให้เรียบร้อยในทุก ๆ ด้าน คอยควบคุมด้านการเงิน ควบคุมให้การถ่ายทำเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้ บางครั้งผู้อำนวยการสร้างอาจจะเข้าไปควบคุมในการกำกับภาพยนตร์ด้วย แต่ก็ไม่ถึงขนาดไปสั่งการหรือควบคุมผู้กำกับตลอดเวลา ในกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นผู้อำนวยการสร้างอาจจะหมายถึงผู้ที่ออกงบประมาณในการสร้างงานภาพยนตร์ ผู้ที่ดูแลกองภาพยนตร์ในภาพรวม ซึ่งผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไปและภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ได้มีความแตกต่างกัน

2) ผู้เขียนบท (Author)⁷²

ผู้เขียนบท คือผู้กำหนดเนื้อเรื่อง กำหนดการเชื่อมโยงเหตุการณ์ และตัวละครต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยผ่านกระบวนการ ค้นหา รวบรวมจัดเรียบเรียง และตกแต่งปรับเข้าด้วยกัน ดังนั้นผู้เขียนบทจึงต้องเป็นนักอ่าน นักคิด นักวิชาการ นักฝัน และนักเขียนในเวลาเดียวกัน การเขียนบทเป็นลักษณะพิเศษของแต่ละคนที่มีการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์ คือ ตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจจากความข้างต้น นอกจากงานคิดริเริ่มในการเขียนบทภาพยนตร์แล้วผู้เขียนบทยังมีหน้าที่ในการกำกับให้เป็นไปตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์อีกด้วย ในกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นเขียนบทอาจจะหมายถึงผู้ที่ทำ

⁷¹ Princezip. (2564). *บุคคลที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://princezip.blogspot.com/2012/06/blog-post_07.html. [2564, 30 พฤษภาคม].

⁷² พัสกร ตระกูลวิเชียร. (2564). *นักเขียนบทภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://prezi.com/p/g-zgzgb-_ig-/presentation/. [2564, 30 พฤษภาคม].

หน้าที่ออกแบบเนื้อเรื่อง ผู้ที่เขียน Storyboard ซึ่งผู้เขียนบทภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ได้มีความแตกต่างกันมากนัก

3) ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director)⁷³

ผู้กำกับภาพยนตร์ คือ เป็นผู้ที่ควบคุมกองการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นผู้กำกับควบคุมทิศทางของกองถ่าย ทั้งในแง่ของการแสดง และงานเบื้องหลังอื่น ๆ หน้าที่หลักของผู้กำกับก็คือคิดเพื่อเล่าเรื่อง ให้ภาพยนตร์ออกมาสู่ผู้ชมตามเจตนาธรรมณ์ของบทภาพยนตร์ และต้องรับรู้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกองถ่ายเพื่อคอยแก้ไข โดยผู้กำกับนับว่าเป็นตำแหน่งที่สูงรองลงมาจากผู้อำนวยการสร้างในกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นผู้กำกับภาพยนตร์อาจจะหมายถึงผู้ที่ควบคุมกองการถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์ในงานภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน อาจจะไม่มีความแตกต่างกันเล็กน้อย เนื่องจากการถ่ายทำภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นการถ่ายทำภาพยนตร์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องมีความรู้ในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการสร้างภาพยนตร์ด้วย

4) นักแสดง (Actor)⁷⁴

นักแสดงเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวจากบทภาพยนตร์ออกมาโดยวิธีการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิธีการพูด ร้อง เคลื่อนที่ หรือการแสดงออกทางอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าไปใจในสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อออกมา ดังนั้น ดารา นักแสดงจึงจำเป็นที่จะต้องมีความสามารถในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการแสดง ด้านการร้อง การอ่าน หรือแม้กระทั่งการตีความบทภาพยนตร์ ภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะประสบความสำเร็จ หรือจะได้รับความนิยมนอกบทภาพยนตร์ที่ดีแล้ว นักแสดงก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญไม่แพ้กัน การเลือกนักแสดงนอกจากจะเลือกจากความนิยมของประชาชน ณ เวลานั้น สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงก็คือตัวตนหรือบุคลิกของนักแสดง เนื่องจากหากนักแสดงที่มีตัวตนหรือบุคลิกที่ตรงกับตัวละครในบทภาพยนตร์จะสามารถทำให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ได้ง่ายและรวดเร็ว ในกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นนักแสดงอาจจะหมายถึงตัวละครที่เกิดจากการสร้างขึ้นมาจากใช้เทคนิคการสร้างจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งนักแสดงสำหรับภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน จะมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ ในงานภาพยนตร์ทั่วไปนักแสดงจะหมายถึง มนุษย์ หรือสัตว์ที่มีชีวิต สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันนักแสดงจะหมายถึงตัวละครสมมติที่สร้างขึ้นมาจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

⁷³ Oohyoo. (2564). *บทบาทและหน้าที่โปรดักชันในกองถ่ายทำ Production House*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://xn--12cs2alni5br1ewb3acp5a8oxa3iva3d.blogspot.com/2017/04/production-house.html>. [2564, 30 พฤษภาคม].

⁷⁴ Oohyoo. (2564). *บทบาทและหน้าที่โปรดักชันในกองถ่ายทำ Production House*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://xn--12cs2alni5br1ewb3acp5a8oxa3iva3d.blogspot.com/2017/04/production-house.html>. [2564, 30 พฤษภาคม].

นอกจากบุคคลที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้ว การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันยังมีบุคคลที่สำคัญในการสร้างงานภาพยนตร์ที่แตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไป คือ นักออกแบบ และ สร้างภาพการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animator)⁷⁵ โดยแอนิเมเตอร์ถือเป็นตำแหน่งที่สำคัญมากในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน หน้าที่หลักของแอนิเมเตอร์ คือ การออกแบบตัวละคร การทำให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหวตามเนื้อเรื่อง โดยแอนิเมเตอร์ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันจะแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) Character Animator⁷⁶

Character Animator คือ ผู้เชี่ยวชาญในการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นหลัก ตั้งแต่การแสดงท่าทาง การแสดงสีหน้าแววตา การแสดงอารมณ์ความรู้สึก รวมทั้งการสนทนาของตัวละคร โดยการทำงานแอนิเมเตอร์จะนำ Model ที่กำหนดขอบเขตการเคลื่อนไหวของข้อพับและความยืดหยุ่นของพื้นผิว (Rigging) เพื่อส่งให้ฝ่ายต่อไปทำการจัดแสงและกำหนดลักษณะพื้นผิว (Surfacing, Lighting and Rendering หรือ SLR)

2) Visual Effect Animator⁷⁷

Visual Effect Animator คือ บุคคลที่ทำหน้าที่สร้างภาพแนวเสมือนจริง (Realistic) ทั้งวัตถุ หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ รวมทั้งการสร้างภาพปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น การสร้างฝุ่น ผ่น หิมะ ระเบิด หรือพายุ เป็นต้น โดยผสมผสานเข้ากับภาพถ่ายของคนจริง ๆ หรืออาจใช้ CGI สร้างคนขึ้นมาด้วยเทคนิค Motion Capture โดยงานในลักษณะนี้หัวใจสำคัญอยู่ที่การทำงานผสมผสานทุกองค์ประกอบให้มีความลงตัว ทั้งกรณีงานที่สมจริงและเหนือจริงในจินตนาการ⁷⁸

ซึ่งจากการศึกษาถึงวิธีการทำงาน หน้าที่ความรับผิดชอบของแอนิเมเตอร์ ผู้เขียนมีความเห็นว่าแอนิเมเตอร์ถือว่าเป็นบุคลากรที่สำคัญไม่ต่างจากผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนั้นแอนิเมเตอร์ก็อาจจะถือได้ว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์แอนิเมชันเช่นกัน

⁷⁵ Akkharaphon Dantonglang. (2564). *Animator คือใคร? ทำหน้าที่อะไร ?*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.beartheschool.com/share-1/2020/8/4/animator>. [2564, 30 มิถุนายน].

⁷⁶ Akkharaphon Dantonglang. (2564). *Animator คือใคร? ทำหน้าที่อะไร ?*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.beartheschool.com/share-1/2020/8/4/animator>. [2564, 30 มิถุนายน].

⁷⁷ Akkharaphon Dantonglang. (2564). *Animator คือใคร? ทำหน้าที่อะไร ?*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.beartheschool.com/share-1/2020/8/4/animator>. [2564, 30 มิถุนายน].

⁷⁸ Akkharaphon Dantonglang. (2564). *Animator คือใคร? ทำหน้าที่อะไร ?*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.beartheschool.com/share-1/2020/8/4/animator>. [2564, 30 มิถุนายน].

2.5 การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่างานภาพยนตร์จะเกิดขึ้นได้จำเป็นต้องมีองค์ประกอบจากชิ้นงานหลาย ๆ อย่าง เช่น บทละคร การแสดงของนักแสดง ความสามารถในการตัดต่อ ความสามารถในการกำกับภาพยนตร์ และในกรณีของภาพยนตร์แอนิเมชันยังต้องอาศัยทักษะความสามารถในการออกแบบลักษณะของตัวละคร และการออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยองค์ประกอบของงานแต่ละอย่าง จำเป็นอาศัยบุคลากรจากหลายฝ่าย โดยแต่ละฝ่ายก็ต่างมีความสามารถเฉพาะด้านและความเป็นตัวตนเป็นของตัวเอง

เมื่อพิจารณาจากหลักความริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality) ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของงานลิขสิทธิ์ในการกำหนดถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ แต่ด้วยที่งานภาพยนตร์มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนมากกว่างานลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ และเกิดจากการทำงานร่วมกันกับบุคคลที่เกี่ยวข้องหลายคน จึงจำเป็นต้องมีความชัดเจนเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดบุคคลที่ไม่มีสิทธิในการเป็นเจ้าของงานภาพยนตร์นำงานภาพยนตร์ไปใช้เพื่อหาผลประโยชน์และกระทบถึงสิทธิของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตัวจริง ผู้เขียนจึงสนใจที่จะศึกษาถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายไทย และต่างประเทศ

ผู้เขียนได้มีการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ตามกฎหมายไทย และกฎหมายต่างประเทศพบว่า เมื่อพิจารณาถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ในประเทศอังกฤษ และประเทศญี่ปุ่นพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของทั้งสองประเทศได้กำหนดถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ไว้โดยชัดเจน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของประเทศอังกฤษจะเป็นของผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ และประเทศญี่ปุ่นกำหนดให้ผู้อำนวยการสร้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ สำหรับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในประเทศไทย และสหรัฐอเมริกา การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ยังไม่มีมีความชัดเจน เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของทั้งสองประเทศไม่ได้มีการกำหนดการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ไว้ชัดเจน แต่จากคำพิพากษาของศาลแล้วนั้นพบว่าศาลของทั้งสองประเทศได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยพิจารณาจากหลักการความริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality) โดยเนื้อหาและรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของกฎหมายไทย และต่างประเทศ ผู้เขียนจะทำการอธิบายในบทที่ 3 ต่อไป

สรุป

จากการศึกษาพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์มีประวัติ และการพัฒนาการมาตั้งแต่ยุคสมัยโรมัน จนมาถึงปัจจุบัน ซึ่งปัจจุบันกฎหมายลิขสิทธิ์ได้มีการยอมรับและบังคับใช้หลายประเทศ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในแต่ละประเทศได้มีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป จึงได้มีการจัดทำอนุสัญญากรุงเบิร์น ค.ศ. 1886 เพื่อกำหนดกรอบและรายละเอียดมาตรฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์แก่ประเทศภาคสมาชิก

สำหรับเงื่อนไขเบื้องต้นของงานที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ จากการศึกษาถึงหลักการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา และประเทศอังกฤษ พบว่างานที่จะได้รับการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์จะต้องประกอบไปด้วยเงื่อนไข 3 ประการ คือ 1. การแสดงออกมาซึ่งความคิด (Expression of idea) 2. การบันทึกงานในวัสดุ (Fixation) และ 3. การริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality)

ภาพยนตร์ถือเป็นงานประเภทหนึ่งที่ถูกกฎหมายลิขสิทธิ์ให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ จากการศึกษาถึงแนวคิด และประวัติความเป็นมาของงานภาพยนตร์พบว่า ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่อยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาอย่างยาวนาน การสร้างงานภาพยนตร์อาศัยองค์ประกอบของงานประเภทต่าง ๆ หลายชิ้นเข้ารวมกันจึงทำให้เกิดบุคคลที่ส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์ขึ้นมา

ปัจจุบันพบว่า ภาพยนตร์จากการเป็นเพียงสื่อความบันเทิงได้พัฒนาเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ที่มีความสำคัญในสังคม ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีเม็ดเงินหมุนเวียนเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เกิดปัญหาในการหาผลประโยชน์ โดยอาศัยการแอบอ้างถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว จึงเป็นที่น่าสนใจว่าบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานภาพยนตร์ใดบ้างที่ควรมีสิทธิในการเป็นผู้สร้างสรรค์ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยบทต่อไปผู้เขียนจะนำเสนอกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และต่างประเทศในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้สร้างสรรค์ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

บทที่ 3

บทบัญญัติกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และต่างประเทศเกี่ยวกับ เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

เมื่อได้ทราบถึงแนวคิด ประวัติศาสตร์ ของกฎหมายลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์มาแล้ว ในบทที่ 2 พบว่า กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองผู้สร้างสรรค์/เจ้าของลิขสิทธิ์ ภาพยนตร์ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้การคุ้มครอง ซึ่งภาพยนตร์ถือเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่อยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาอย่างยาวนาน การสร้างงานภาพยนตร์อาศัย องค์ประกอบของงานประเภทต่าง ๆ หลายชิ้นเข้ารวมกันจึงทำให้เกิดบุคคลที่มีส่วนร่วมในการ สร้างภาพยนตร์มากขึ้น จึงเป็นที่น่าสนใจว่าบุคคลใดบ้างสมควรจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งาน ภาพยนตร์ โดยเมื่อศึกษาถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตามกฎหมายไทยพบว่ากฎหมายไทยที่ เกี่ยวข้องกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ยังมีความไม่ชัดเจนเพียงพอ

ดังนั้น ในบทนี้ผู้เขียนจึงได้ทำการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ไทย เปรียบเทียบกฎหมาย ลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น ที่เกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) ความเป็นมาของกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ
- 2) บทนิยามสำคัญตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์
- 3) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์
- 4) สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

3.1 ความเป็นมาของกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ

ผู้เขียนขอเสนอถึงพื้นฐานและความเป็นมาเบื้องต้นของกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น (เนื่องจากที่มาของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยผู้เขียนได้ทำการอธิบายไว้ ในบทที่ 2 แล้ว ผู้อ่านสามารถศึกษาเนื้อหาดังกล่าวได้ในบทที่ 2) โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) กฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา

ก่อนที่รัฐธรรมนูญของสหรัฐอเมริกานำมาใช้ กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นปัญหาของ สหรัฐอเมริกา เนื่องจากในขณะนั้นสหรัฐอเมริกาพึ่งประกาศอิสรภาพจากการเป็นอาณานิคมของ

ประเทศอังกฤษ ต่อมาเกิดการเจรจกันระหว่างรัฐทั้ง 13 ของสหรัฐอเมริกา (ขณะนั้นสหรัฐอเมริกา มีรัฐเพียง 13 รัฐเท่านั้น)¹ เกี่ยวกับการตรากฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งจากการประชุมครั้งนั้นรัฐต่าง ๆ ให้การตอบรับเป็นอย่างดี มีเพียงรัฐนิวเจอร์ซีย์ที่ปฏิเสธไม่ยอมรับกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยในปี ค.ศ. 1783 รัฐคอนเนตทิคัตได้มีการออกกฎหมายลิขสิทธิ์โดยอาศัย Statute of Anne ของประเทศอังกฤษเป็นแม่แบบ ซึ่งขณะนั้นกฎหมายลิขสิทธิ์จะเป็นกฎหมายในระดับรัฐแต่ละรัฐ เท่านั้นยังไม่ได้เป็นกฎหมายในระดับรัฐบาลกลาง

ต่อมารัฐธรรมนูญของสหรัฐอเมริกาได้กำหนดให้ลิขสิทธิ์เป็นเรื่องของรัฐบาลกลาง โดยกำหนดให้รัฐสภามีอำนาจในการออกกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และศิลปะที่มีประโยชน์ โดยให้สิทธิ์เฉพาะผู้เขียนและนักประดิษฐ์ในงานเขียนและการค้นพบของตนในระยะเวลาจำกัด จนกระทั่งปี ค.ศ. 1790 สภากองเกรสได้ผ่านร่างกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับแรก คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1790 (Copyright Act of 1790) โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับนี้ได้ส่งเสริมการเรียนรู้ โดยการรักษาความปลอดภัยสำเนาแผนที่ แผนภูมิ และหนังสือให้กับผู้เขียนและเจ้าของสำเนาดังกล่าว²

หลังจากการประกาศใช้ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1790 (Copyright Act of 1790) สหรัฐอเมริกาได้มีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์อีก 4 ครั้ง ได้แก่

- (1) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1831 (Copyright Act of 1831)
- (2) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1870 (Copyright Act of 1870)
- (3) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1909 (Copyright Act of 1909)
- (4) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 (Copyright Act of 1976)

โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 (Copyright Act of 1976) ได้มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญประการหนึ่งของกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา โดยได้ยกเลิกข้อบังคับเรื่องการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ต้องมีการจดทะเบียน เปลี่ยนมาเป็น การได้มาซึ่งงานลิขสิทธิ์จะมีขึ้นนับแต่งานนั้นเป็นงานที่สร้างสรรค์ด้วยตนเอง (Original works of authorship) และมีการบันทึกงานนั้นไว้ให้ปรากฏในรูปแบบอย่างหนึ่งอย่างใด (Fixed in any tangible medium of expression) อย่างไรก็ตาม หากผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของงานลิขสิทธิ์ได้มีการไปจดทะเบียนลิขสิทธิ์ ผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของงานลิขสิทธิ์ก็จะได้

¹ อธิป จิตตฤกษ์. (2557). รัฐธรรมนูญสหรัฐอเมริกา ส่วนที่ภายหลังเรียกกันว่าบัญญัติลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร (1789). (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://prachatai.com/journal/2014/09/55639>. [2564, 31 พฤษภาคม].

² อธิป จิตตฤกษ์. (2557). รัฐธรรมนูญสหรัฐอเมริกา ส่วนที่ภายหลังเรียกกันว่าบัญญัติลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร (1789). (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://prachatai.com/journal/2014/09/55639>. [2564, 31 พฤษภาคม].

การคุ้มครองทางกฎหมายเพิ่มเติมบางประการ ซึ่งข้อกำหนดที่เปลี่ยนแปลงดังกล่าว และพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 (Copyright Act of 1976) ยังคงบังคับใช้จนถึงทุกวันนี้³

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกากำหนดประเภทของงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ เช่น งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรมรวมทั้งเนื้อร้อง งานนาฏกรรมรวมทั้งดนตรีประกอบ⁴ การแสดงละครใบ้และงานศิลปะแสดงท่าร้ายรำ งานภาพเขียน งานภาพร่างเป็นเส้น งานประติมากรรม และงานโสตทัศนศึกษาอื่น ๆ การบันทึกเสียง แต่ไม่คุ้มครองไปถึงความคิด วิธีการ กระบวนการ ระบบวิธีดำเนินงาน แนวคิด หลักการ หรือการค้นพบใด ๆ

2) กฎหมายลิขสิทธิ์สหราชอาณาจักร

สหราชอาณาจักร (โดยต่อไปในวิจัฉบับนี้ผู้เขียนขอเรียกสหราชอาณาจักรว่าประเทศอังกฤษ และขอเรียกกฎหมายลิขสิทธิ์สหราชอาณาจักรว่ากฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษ) ถือว่าได้ว่าเป็นประเทศแรกของโลกที่มีการควบคุมงานลิขสิทธิ์ และป้องกันไม่ให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์⁵ ซึ่งระบบการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษให้ความสำคัญกับผู้เป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์และผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ โดยกำหนดให้ผู้เป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์มีสิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic right) กับงานลิขสิทธิ์ของตน (Exclusive right) และกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์มีธรรมสิทธิ (Moral right) ในงานที่ตนสร้างสรรค์อีกด้วย

Statute of Anne ไม่เพียงแต่เป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับแรกของประเทศอังกฤษ แต่ยังได้รับการยอมรับให้เป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับแรกของโลกอีกด้วย กฎหมายฉบับนี้เกิดขึ้นเมื่อประมาณปี ค.ศ. 1710 ต่อมากฎหมายฉบับนี้ได้มีการเผยแพร่ไปยังประเทศในเครือจักรภพอังกฤษ และประเทศต่าง ๆ อีกด้วย ในช่วงแรกที่มีการบังคับใช้กฎหมายฉบับนี้ได้ให้ความคุ้มครองงานผู้สร้างสรรค์เพียงบางประเภทเท่านั้น⁶

³ American Society of Media Photographers. (2021). *A Brief History of Copyright*. (Online). Available: <https://www.asmp.org/>. [2021, May 31].

⁴ งานนาฏกรรมรวมทั้งดนตรีประกอบ เช่น กรณีละครเวที หรือ การแสดงละครเพลง ดนตรีที่ใช้ในการบรรเลงหรือ ดนตรีที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราวการแสดง จะถือว่าเป็นส่วนหนึ่งในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานละครเวทีหรือละครเพลงด้วย.

⁵ อพรพรณ พันธ์พัฒนา. (2558). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 18.

⁶ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2564). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา Intellectual Property Law*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://law.kku.ac.th/wp/wp-content/uploads/2020/01/777-342-กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา.pdf>. [2564, 31 พฤษภาคม].

เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ที่บังคับใช้อยู่ในสมัยนั้นมีการบังคับใช้มายาวนานประกอบกับวิวัฒนาการสังคมได้มีการพัฒนาก้าวหน้ามากยิ่งขึ้นทำให้กฎหมายลิขสิทธิ์ในขณะนั้นมีเนื้อหาที่ล้าหลังเกินไป จนในช่วงทศวรรษที่ 19 ประเทศอังกฤษได้มีการร่างกฎหมายลิขสิทธิ์ขึ้นมาใหม่เพื่อให้กฎหมายลิขสิทธิ์มีเนื้อหาที่ทันสมัยมาปรับใช้กับสังคมในยุคนั้นได้ง่ายขึ้น กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้ร่างเสร็จในช่วงปี ค.ศ. 1911 กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1911 นั้นไม่ได้กำหนดเรื่องการจดทะเบียนงานลิขสิทธิ์ จึงมีประเด็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในวงกว้าง⁷

หลังจากที่กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1911 ได้ประกาศใช้มาเป็นเวลาประมาณ 40 ปี ในช่วงปี ค.ศ. 1952 ประเทศอังกฤษได้มีการยกการปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์อีกครั้ง การยกการปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ครั้งนี้ดำเนินการโดยคณะกรรมการเกรกอรี (The Gregory Committee) จนในที่สุดก็ได้กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับใหม่ คือ กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1956 โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1956 ได้มีการบัญญัติขอบเขตการคุ้มครองครอบคลุมนงานลิขสิทธิ์ในส่วนเสียงและการกระจายเสียงทางโทรทัศน์ รวมถึงการพิมพ์การบันทึกเสียงและภาพยนตร์ ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้นจึงได้มีการทบทวนกฎหมายลิขสิทธิ์อีกครั้ง ในครั้งนี้ดำเนินการโดยคณะกรรมการที่เรียกว่า Whitford การทบทวนกฎหมายลิขสิทธิ์ครั้งนี้นำไปสู่การร่างกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับใหม่ของประเทศอังกฤษชื่อว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบ และสิทธิบัตร ค.ศ. 1988 ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้เป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับล่าสุดที่ประเทศอังกฤษใช้บังคับจนถึงปัจจุบัน⁸

3) กฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น

แต่เดิมประเทศญี่ปุ่นไม่มีกฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์ จนกระทั่งเมื่อประมาณปี ค.ศ. 1818-1962 ช่วงยุคสมัยเมจิ ประเทศญี่ปุ่นได้มีประกาศคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ขึ้น คือ ประกาศคำสั่งเรื่องลิขสิทธิ์ (Copyright ordinance) และ“ประกาศคำสั่งสำหรับบทประพันธ์ทางนาฏกรรมและดนตรีกรรม” โดยประกาศทั้ง 2 ฉบับ เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1887 และถือว่าประกาศทั้ง 2 ดังกล่าวเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับแรกของญี่ปุ่น⁹

ต่อมาประเทศญี่ปุ่นมีความประสงค์จะเข้าเป็นภาคีในอนุสัญญากรุงเบิร์นจึงได้ดำเนินการแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ให้สอดคล้องกับอนุสัญญากรุงเบิร์นประเทศญี่ปุ่นจึงได้จัดทำร่างกฎหมายลิขสิทธิ์ขึ้น โดยได้อาหลักการกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศภาคพื้นยุโรปโดยเฉพาะ

⁷ ขนิษฐา สุขสวัสดิ์. (2559). *การคุ้มครองสิทธิข้างเคียงในกฎหมายลิขสิทธิ์: ศึกษากรณีสิทธินักแสดง*. คุญฉินพินชนนิตศาสตร์คุญฉินพินชนนิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. หน้า 18.

⁸ เรื่องเดียวกัน, หน้า 18-19.

⁹ Copyright Research and Information Center. (2021). *History of Copyright Systems In Japan*. (Online). Available: <https://www.cric.or.jp/english/csj/csj2.html>. [2021, May 31].

สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมนีมาเป็นพื้นฐานในการร่างกฎหมายลิขสิทธิ์ จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1899 ประเทศญี่ปุ่นได้ร่างกฎหมายลิขสิทธิ์สำเร็จ คือ กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1899 (Copyright Act 1899)¹⁰ โดยกฎหมายฉบับนี้มีเงื่อนไขต่าง ๆ เพื่อรองรับการเข้าเป็นภาคีในอนุสัญญาเบิร์น โดยเงื่อนไขต่าง ๆ ในกฎหมายฉบับนี้ถือว่ามีความทันสมัยเป็นอย่างมากในยุคนั้น และเงื่อนไขต่าง ๆ ตามกฎหมายฉบับนี้ยังเป็นมาตรฐานเดียวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศภาคพื้นยุโรปอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ประเทศญี่ปุ่นไม่เพียงแต่นำเงื่อนไขต่าง ๆ ในกฎหมายลิขสิทธิ์ในภาคพื้นยุโรปมาใช้ทั้งหมด แต่ประเทศญี่ปุ่นได้ใส่เนื้อหาบางประการให้เข้ากับวัฒนธรรมญี่ปุ่นอีกด้วย กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้มีการแก้ไขหลายครั้งเพื่อให้เนื้อหาทันสมัยและสอดคล้องกับอนุสัญญากรุงเบอร์น

หลังช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ประเทศญี่ปุ่นได้ทำการแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ครั้งใหญ่ เพื่อให้มีความทันสมัยเทียบเท่ากับนานาประเทศจนกระทั่งในปี ค.ศ. 1970 ประเทศญี่ปุ่นได้แก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์สำเร็จ และได้กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับใหม่ คือ กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (Copyright Act 1970)¹¹ กฎหมายฉบับนี้ได้เพิ่มแนวความคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองสิทธิข้างเคียง (Neighboring right) โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับใหม่นี้เริ่มบังคับใช้มาตั้งแต่ ต้นปี ค.ศ. 1971 จนถึงปัจจุบัน กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 มีการแก้ไขอีกหลายครั้งเพื่อตอบสนองพัฒนาการต่าง ๆ ของสังคมในยุคปัจจุบันที่ทันสมัยมากขึ้น โดยการแก้ไขครั้งสำคัญ เช่น การแก้ไขเพิ่มเติมในปี ค.ศ. 1989 เพื่อรองรับการเข้าเป็นภาคีในข้อตกลงทริปส์ (Trips Agreement), การแก้ไขเพิ่มเติมในปี ค.ศ. 1999 เพื่อรองรับการเข้าเป็นภาคีสันติสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ (WIPO Copyright Treaty) เป็นต้น กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (Copyright Act 1970) มีหลักการพื้นฐานอยู่ 4 ประการ¹² ดังนี้

(1) กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (Copyright Act 1970) มีหลักการเพื่อส่งเสริมความคุ้มครองลิขสิทธิ์ให้มีความมั่นคงมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นสิทธิทางเศรษฐกิจ (Economy right) หรือธรรมสิทธิ (Moral right)

¹⁰ Koepfle, Leo. (1937). *Copyright Protection Throughout the World Part VII Near East. Far East, Africa, Asia, Surinam and Curacao*. US Department of Commerce. p. 13.

¹¹ Japan Patent Office Asia-Pacific Industrial Property Center. (2021). *Outline of the Japanese Copyright Law*. (Online). Available: https://www.jpo.go.jp/e/news/kokusai/developing/training/textbook/document/index/Copyright_Law. [2021, May 31].

¹² Japan Patent Office Asia-Pacific Industrial Property Center. (2021). *Outline of the Japanese Copyright Law*. (Online). Available: https://www.jpo.go.jp/e/news/kokusai/developing/training/textbook/document/index/Copyright_Law. [2021, May 31].

(2) กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (Copyright Act 1970) มีหลักการการตัดวงผลประโยชน์อย่างยุติธรรมจากผลผลิตทางวัฒนธรรมเพื่อเป็นการช่วยเหลือการพัฒนาทางด้านวัฒนธรรม

(3) กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (Copyright Act 1970) มีหลักการให้ความคุ้มครองสิทธิข้างเคียงให้เยอะขึ้น โดยการเพิ่มความคุ้มครองสิทธิข้างเคียงของนักแสดง ผู้ผลิตสิ่งบันทึกเสียง และองค์กรเผยแพร่ภาพ โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับอนุสัญญากรุงโรม (Rome Convention)

(4) กฎหมายลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (Copyright Act 1970) ได้มีการเพิ่มบทบัญญัติใหม่ ๆ เช่น การใช้ประโยชน์จากงานภายใต้หลักการอนุญาตโดยบังคับในกรณีไม่พบตัวเจ้าของลิขสิทธิ์ การโอนสิทธิ การใช้ระบบอนุญาโตตุลาการ เป็นต้น

จากที่ผู้เขียนได้กล่าวมาข้างต้น ต่อไปนี้ผู้เขียนขอนำเสนอเนื้อหาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น โดยมีรายละเอียดตามหัวข้อต่อไป

3.2 บทนิยามสำคัญตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์

ในหัวข้อนี้ผู้เขียนได้ทำการค้นคว้าในประเด็นหลักที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยดังนี้ 1) บทนิยามความหมายของงานภาพยนตร์ และ 2) บทนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น เพื่อศึกษาว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศทั้ง 4 ดังกล่าวได้ให้คำนิยามของงานภาพยนตร์ และผู้สร้างสรรค์ไว้อย่างไร มีความเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 บทนิยามความหมายของงานภาพยนตร์

ในบทต่อไปนี้จะนำเสนอขอบนิยามความหมายของงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) บทนิยามความหมายของงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยฉบับปัจจุบัน คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่ง ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้ให้นิยามความหมายของภาพยนตร์ไว้ว่า “ภาพยนตร์ หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี”¹³

¹³ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 4.

สำหรับ โสตทัศนวัสดุ หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างไรอันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ถ้ามี¹⁴

จากนิยามความหมายข้างต้น จึงสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เป็นงาน โสตทัศนวัสดุที่มีภาพและ/หรือเสียงสามารถนำออกฉาย หรือบันทึกลงอุปกรณ์เพื่อนำออกฉายได้

2) บทนิยามความหมายของงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาในปัจจุบัน คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 (Copyright Act of 1976) ได้ให้คำนิยามของคำภาพยนตร์ไว้ในมาตรา 101 ว่า ภาพยนตร์เป็นงานโสตทัศนวัสดุประเภทหนึ่งโดยมีวิธีการลำดับภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งเมื่อฉายออกมาจะแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของภาพดังกล่าวและยังรวมไปถึงเสียงที่ประกอบอยู่ด้วยถ้ามี¹⁵

โสตทัศนวัสดุ หมายถึง งานที่เกิดขึ้นจากการลำดับภาพที่ต่อเนื่องกัน โดยมีเจตนาที่จะเปิดเผยให้ทราบผ่านเครื่องมือ หรือเครื่องประดิษฐ์ เช่น เครื่องฉายภาพ เครื่องดูภาพ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ พร้อมกับเสียงประกอบ (ถ้ามี) ไม่ว่าวัสดุที่บันทึกงานนั้นจะมีลักษณะเช่นใด¹⁶

3) บทนิยามความหมายของงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษ

Copyright, Designs and Patents Act 1988 ซึ่งเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์สำหรับอังกฤษ ได้ให้คำนิยามงานภาพยนตร์ไว้ในมาตรา 5B ไว้ว่า “ภาพยนตร์ หมายความว่า ภาพเคลื่อนไหวที่ได้บันทึกไว้ในวัสดุไม่ว่าจะในรูปแบบใดที่สามารถนำมาถ่ายทอดได้ไม่ว่าจะโดยวิธีการใดก็ตาม และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย”

4) บทนิยามความหมายของงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น

สำหรับประเทศญี่ปุ่นนั้น Copyright Act 1970 ไม่ได้ให้คำนิยามของคำว่าภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ แต่เมื่อได้เข้าไปดูพจนานุกรมของญี่ปุ่น พจนานุกรมของญี่ปุ่นได้ให้ความหมายของคำว่าภาพยนตร์ว่า “ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพที่ถูกบันทึกอย่างต่อเนื่องกันลงบนแผ่นฟิล์ม โดยจะถูก

¹⁴ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 4.

¹⁵ Copyright Act of 1976. Article 101. ““Motion pictures” are audiovisual works consisting of a series of related images which, when shown in succession, impart an impression of motion, together with accompanying sounds, if any.”

¹⁶ Copyright Act of 1976. Article 101.

ฉายภาพนั้นบนหน้าจอโดยเครื่องฉายภาพ โดยการฉายภาพแบบต่อเนื่องนั้นจะเกิดภาพเคลื่อนไหวจากปรากฏการณ์ภาพติดตา”¹⁷

จากการศึกษาถึงนิยามความหมายของงานภาพยนตร์ทั้ง 4 ประเทศ ดังกล่าว พบว่าความหมายของงานภาพยนตร์ของทั้ง 4 ประเทศมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน แต่มีที่มาของความหมายของงานภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน สำหรับความหมายของงานภาพยนตร์สามารถสรุปได้ว่างานภาพยนตร์ หมายถึง งานที่ประกอบไปด้วยการลำดับของลำดับของภาพให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อนำไปฉายได้ต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามจากการศึกษาถึงบทนิยามของภาพยนตร์ดังกล่าว ผู้เขียนมีข้อสังเกตว่ากฎหมายของทั้ง 4 ประเทศ ไม่ได้กำหนดบทนิยามของงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน แยกออกจากกัน ซึ่งหากพิจารณาถึงกระบวนการสร้าง และองค์ประกอบต่าง ๆ ของงานภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท ดังกล่าว จะพบว่ามี ความแตกต่างกันพอสมควร ผู้เขียนมีความเห็นส่วนตัวว่าสมควรหรือไม่ที่กฎหมายควรแยกบทนิยามของงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ออกจากกันให้ชัดเจน

3.2.2 บทนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์

ในบทต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอเสนอบทนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) บทนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้ให้นิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”¹⁸

จากบทนิยามดังกล่าวจึงสรุปได้ว่าผู้สร้างสรรค์ คือ บุคคลที่ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ ซึ่งต้องอาศัยการแสดงออกมาซึ่งความคิด (Expression of idea) ทักษะความสามารถ (Skill and Labor) และการตัดสินใจ (Judgement) โดยใส่ความเป็นตัวตน (Originality) ลงไปในงานนั้น โดยงานดังกล่าวต้องเป็นงานที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ด้วย

โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอเสนอหลักกฎหมายไทยเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

¹⁷ NTT Resonant Inc. (2021). *GOO dictionary*. (Online). Available: <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%98%A0%E7%94%BB/>. [2021, May 31].

¹⁸ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 4.

จากการศึกษาถึงขั้นตอนในการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน ประกอบกับหลักกฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 พบว่างานภาพยนตร์ มีขั้นตอนในการสร้าง 3 ช่วง ประกอบด้วย 1) ช่วงก่อนการผลิต 2) ช่วงการผลิต และ 3) ช่วงหลังการผลิต โดยรายละเอียดต่าง ๆ ของแต่ละช่วงผู้เขียนได้อธิบายไปแล้วในบทที่ 2 พบว่าบุคลากรที่มีส่วนในการสร้างภาพยนตร์โดยอาศัยการแสดงออกมาซึ่งความคิด ความสามารถ และการตัดสินใจในงานภาพยนตร์ คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ

การสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันมีขั้นตอนในการสร้าง 3 ช่วง ไม่ต่างจากการสร้างภาพยนตร์ทั่วไป แต่การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในช่วงก่อนการผลิตจะมีขั้นตอนที่สำคัญแตกต่างไปจากการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป คือ การสร้างตัวละครแอนิเมชัน เมื่อพิจารณาถึงบุคลากรที่มีส่วนสำคัญในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันโดยอาศัยหลักการแสดงออกมาซึ่งความคิด ความสามารถ และการตัดสินใจในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ และแอนิเมเตอร์

จากการนำหลักกฎหมายไทยเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังกล่าวจึงสามารถสรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ทั่วไป ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ สำหรับผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ และแอนิเมเตอร์ องค์กรใด ๆ สำหรับผู้มีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชันรายอื่น ๆ ก็อาจจะสามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้เช่นกัน หากสามารถพิสูจน์ว่าได้มีการแสดงออกมาซึ่งความคิด การลงแรง และการตัดสินใจ ในงานภาพยนตร์เพียงพอ ซึ่งต้องพิจารณาจากข้อเท็จจริงเป็นกรณี ๆ ไป

2) บทนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา

กฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา Copyright Act of 1976 ไม่ได้กำหนดบทนิยามของคำว่าผู้สร้างสรรค์ไว้โดยชัดแจ้ง มีเพียงแต่กำหนดว่าผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ตั้งแต่แรกเริ่มที่สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น ดังนั้นบุคคลใดที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์จึงต้องเป็นบุคคลที่เป็นผู้สร้างงานลิขสิทธิ์นั้นขึ้นมาโดยอาศัยหลัก Originality เป็นสำคัญ

โดยหลักการ Originality ของสหรัฐอเมริกาได้พัฒนามาจากหลัก Sweat and the brow โดยเมื่อก่อนการสร้างงานลิขสิทธิ์นั้นศาลในสหรัฐอเมริกาจะพิจารณาเพียงว่าผู้สร้างสรรค์ได้มีการลงแรงในการสร้างงานนั้นขึ้นมา โดยไม่คำนึงว่างานดังกล่าวได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ หากศาลเห็นว่าผู้สร้างสรรค์ได้มีการลงแรงในการสร้างงานนั้นขึ้นมาแล้วก็จะถือได้ว่างานนั้นเป็นของผู้สร้างสรรค์ ต่อมาได้มีการล้มล้างหลักการ Sweat and the brow โดยศาลได้วางแนวบรรทัดฐานขึ้นมาใหม่โดยศาลได้พิจารณาว่างานลิขสิทธิ์นั้นนอกจากการลงแรงของผู้สร้างสรรค์

แล้ว ผู้สร้างสรรค์ต้องใส่ความคิดสร้างสรรค์ของตนลงไปในงานนั้นด้วย โดยความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ใส่ไปนั้นไม่ได้กำหนดว่าต้องมีเยอะเท่าไร เพียงแค่ใส่ความคิดสร้างสรรค์ให้อยู่ในระดับพอสมควรก็เพียงพอแล้ว¹⁹

โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอนำหลักกฎหมายสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

จากการศึกษาถึงขั้นตอนในการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน ประกอบกับหลักกฎหมายตาม Copyright Act of 1976 พบว่า งานภาพยนตร์ทั่วไปมีขั้นตอนในการสร้าง 3 ช่วง ประกอบด้วย 1) ช่วงก่อนการผลิต 2) ช่วงการผลิต และ 3) ช่วงหลังการผลิต โดยรายละเอียดต่าง ๆ ของแต่ละช่วงผู้เขียนได้อธิบายไปแล้วในบทที่ 2 พบว่าบุคลากรที่มีส่วนในการสร้างภาพยนตร์ทั่วไปโดยอาศัยการแสดงออกมาซึ่งความคิด การลงแรง และการตัดสินใจในงานภาพยนตร์เพียงพอ คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ

การสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันมีขั้นตอนในการสร้าง 3 ช่วง ไม่ต่างจากการสร้างภาพยนตร์ทั่วไป แต่การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในช่วงก่อนการผลิตจะมีขั้นตอนที่สำคัญแตกต่างไปจากการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป คือ การสร้างตัวละครแอนิเมชัน เมื่อพิจารณาถึงบุคลากรที่มีส่วนสำคัญในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันโดยอาศัยหลักการแสดงออกมาซึ่งความคิด ความสามารถ และการตัดสินใจในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ และแอนิเมเตอร์

จากการนำหลักกฎหมายสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวจึงสามารถสรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ทั่วไป ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ สำหรับผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ และแอนิเมเตอร์ อย่างไรก็ตาม สำหรับผู้มีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชันรายอื่น ๆ ก็อาจจะสามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้เช่นกัน หากสามารถพิสูจน์ว่าได้มีการแสดงออกมาซึ่งความคิด การลงแรง และการตัดสินใจ ในงานภาพยนตร์เพียงพอ ซึ่งต้องพิจารณาจากข้อเท็จจริงเป็นกรณี ๆ ไป

¹⁹ Case Brief. (2021). *Feist v. Rural Telephone Service Co.* (Online). Available: <https://www.casebriefs.com/blog/law/property/property-law-keyed-to-singer/intellectual-property/feist-v-rural-telephone-service-co/>. [2021, May 18].

3) บทนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษ

กฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษ โดยหลักทั่วไปแล้วผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ที่ก่อให้เกิดงาน และ/หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานชิ้นนั้น ในส่วนของงานภาพยนตร์ Copyright, Designs and Patents Act 1988 ได้กำหนดเฉพาะเจาะจงไว้ว่าให้ถือว่าผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์²⁰ โดยถือว่าผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ร่วมกันเว้นแต่ว่าผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับจะเป็นบุคคลเดียวกัน²¹

Copyright, Designs and Patents Act 1988 ไม่ได้กำหนดคำนิยามของคำว่า ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับไว้โดยเฉพาะ แต่เมื่อนำคำทั้งสองไปศึกษาถึงความหมายจะมีความหมาย ดังนี้

ผู้อำนวยการสร้าง หมายถึง บุคคลผู้ที่มีหน้าที่ในการจัดเตรียมการทุกอย่างรวมถึงเงินทุนที่จำเป็นในการสร้างภาพยนตร์ ละคร รายการโทรทัศน์ หรือรายการวิทยุ²²

ผู้กำกับ หมายถึง ผู้ควบคุมรับผิดชอบในงานภาพยนตร์ และมีหน้าที่กำกับนักแสดงให้เล่นไปตามบทบาทของตัวละครตามบทภาพยนตร์²³

โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอกล่าวถึงกฎหมายอังกฤษเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์ มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

จากการศึกษาถึงขั้นตอนในการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน ประกอบกับหลักกฎหมายตาม Copyright, Designs and Patents Act 1988 มาตรา 9 พบว่างานภาพยนตร์มีขั้นตอนในการสร้าง 3 ช่วง ประกอบด้วย 1) ช่วงก่อนการผลิต 2) ช่วงการผลิต และ 3) ช่วงหลังการผลิต โดยรายละเอียดต่าง ๆ ของแต่ละช่วงผู้เขียนได้อธิบายไปแล้วในบทที่ 2 พบว่า บุคลากรที่มีส่วนในการสร้างภาพยนตร์มีจำนวนมาก โดยตำแหน่งที่สำคัญและมีหน้าที่ในการตัดสินใจในการสร้างภาพยนตร์ คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณากฎหมายอังกฤษเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์พบว่า กฎหมายอังกฤษได้กำหนดให้เฉพาะผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ เท่านั้น ที่จะสามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้ ดังนั้นบุคคลอื่น ๆ

²⁰ Copyright, Designs and Patents Act 1988. Article 9.

²¹ Copyright, Designs and Patents Act 1988. Article 10.

²² Cambridge University. (2021). *Cambridge Dictionary*. (Online). Available: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/producer>. [2021, June 1].

²³ Cambridge University. (2021). *Cambridge Dictionary*. (Online). Available: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/producer>. [2021, June 1].

แม้จะพิสูจน์ได้ว่าตนมีความสำคัญในการมีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์มากน้อยเพียงใด ก็ไม่สามารถจะอ้างว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้

การสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันมีขั้นตอนในการสร้าง 3 ช่วง ไม่ต่างจากการสร้างภาพยนตร์ทั่วไป แต่การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในช่วงก่อนการผลิตจะมีขั้นตอนที่สำคัญแตกต่างไปจากการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป คือ การสร้างตัวละครแอนิเมชัน พบว่าบุคลากรที่มีส่วนในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีจำนวนมาก โดยตำแหน่งที่สำคัญในการสร้างภาพยนตร์ คือ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ และแอนิเมเตอร์ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณากฎหมายอังกฤษเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์พบว่า กฎหมายอังกฤษได้กำหนดให้เฉพาะผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ เท่านั้น ที่จะสามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้ ดังนั้นบุคคลอื่น ๆ แม้จะพิสูจน์ได้ว่าตนมีความสำคัญในการมีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมากน้อยเพียงใด ก็ไม่สามารถจะอ้างว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้

จากการนำหลักกฎหมายอังกฤษเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังกล่าวจึงสามารถสรุปได้ว่า การสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน จะมีบุคลากรที่สำคัญในการสร้างงานภาพยนตร์ทั้งสองประเภทมากน้อยเพียงใด ผู้ที่จะสามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้ คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ เท่านั้น

4) บทนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น

กฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น Copyright Act 1970 ได้นิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์โดยทั่วไปไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า บุคคลที่ได้สร้างงานขึ้นมา”²⁴ สำหรับงานภาพยนตร์ Copyright Act 1970 ได้กำหนดนิยามสำหรับผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ โดยให้ความหมายผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ว่า “ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ คือ บุคคลที่มีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบวิธีการต่าง ๆ เช่น การผลิต การกำกับ การแสดง การถ่ายทำ การกำกับศิลป์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมไปถึงผู้เขียนนิยาย (กรณีนำนิยายมาสร้างเป็นภาพยนตร์) ผู้เขียนบทภาพยนตร์ ผู้แต่งเพลงประกอบภาพยนตร์ หรืองานอื่น ๆ ที่นำมาประกอบงานภาพยนตร์”²⁵

โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอนำหลักกฎหมายญี่ปุ่นเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

²⁴ Copyright Act 1970. Article 2 (1) (x).

²⁵ Copyright Act 1970. Article 16.

จากการศึกษาถึงขั้นตอนในการสร้างงานภาพยนตร์ ประกอบกับหลักกฎหมายตาม Copyright Act 1970 มาตรา 2 (1) (x) พบว่างานภาพยนตร์มีขั้นตอนในการสร้าง 3 ช่วง ประกอบด้วย 1) ช่วงก่อนการผลิต 2) ช่วงการผลิต และ 3) ช่วงหลังการผลิต โดยรายละเอียดต่าง ๆ ของแต่ละช่วง ผู้เขียนได้อธิบายไปแล้วในบทที่ 2 พบว่าบุคลากรที่มีส่วนในการสร้างภาพยนตร์โดยอาศัยการแสดงออกมาซึ่งความคิด ความสามารถ และการตัดสินใจ ในงานภาพยนตร์ คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ

การสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันมีขั้นตอนในการสร้าง 3 ช่วง ไม่ต่างจากการสร้างภาพยนตร์ทั่วไป แต่การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในช่วงก่อนการผลิตจะมีขั้นตอนที่สำคัญแตกต่างไปจากการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป คือ การสร้างตัวละครแอนิเมชัน เมื่อพิจารณาถึงบุคลากรที่มีส่วนสำคัญในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันโดยอาศัยหลักการแสดงออกมาซึ่งความคิด ความสามารถ และการตัดสินใจในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ และแอนิเมเตอร์

จากการนำหลักกฎหมายญี่ปุ่นเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังกล่าวจึงสามารถสรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ทั่วไป ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ สำหรับผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ และแอนิเมเตอร์ อย่งไรก็ดี สำหรับผู้มีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชันรายอื่น ๆ ก็อาจจะสามารถเป็นสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้เช่นกัน หากสามารถพิสูจน์ว่าได้มีการแสดงออกมาซึ่งความคิด การลงแรง และการตัดสินใจ ในงานภาพยนตร์เพียงพอ ซึ่งต้องพิจารณาจากข้อเท็จจริงเป็นกรณี ๆ ไป

3.3 ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

ในหัวข้อนี้ผู้เขียนได้ทำการค้นคว้าถึงการเป็นเจ้าของงานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น เพื่อศึกษาว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศทั้ง 4 ดังกล่าวได้กำหนดเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของงานภาพยนตร์ ไว้อย่างไร มีความเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย

กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย สิทธิในงานลิขสิทธิ์จะเริ่มต้นขึ้นทันทีตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างงานนั้นขึ้นมา (Automatic Protection) โดยทั่วไปแล้วผู้สร้างสรรค์จะเป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์

ที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้นมา²⁶ เนื่องจากงานลิขสิทธิ์ดังกล่าวเกิดมาจากการใช้ความรู้ ความสามารถ การลงแรงลงทุนของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งงานดังกล่าวถือว่าเป็นผลผลิตจากตัวผู้สร้างสรรค์เอง การให้ผู้สร้างสรรค์ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้สร้างสรรค์ผลิตงานสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ ๆ ซึ่งถือว่าเป็นประโยชน์แก่สังคมโดยรวม อย่างไรก็ดี มีบางกรณี que ผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถเป็นเจ้าของงานสร้างสรรค์ได้ ดังนี้

(1) การที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ขึ้นมาในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง โดยทั่วไปแล้วงานลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะเป็นของผู้สร้างสรรค์ โดยนายจ้างมีสิทธิที่จะนำงานลิขสิทธิ์นั้น เผยแพร่ได้ตามวัตถุประสงค์ของการทำงาน เว้นแต่ว่าได้มีการทำหนังสือข้อตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น²⁷ เช่น ในสัญญาจ้าง ได้กำหนดเงื่อนไขไว้ว่า งานใด ๆ ที่เกิดขึ้นจากการทำงานของลูกจ้างที่ก่อให้เกิด ผลงานขณะที่เป็นลูกจ้างของนายจ้างอยู่ให้ถือว่าผลงานที่เกิดขึ้นนั้นเป็นลิขสิทธิ์ของนายจ้าง เป็นต้น

(2) การที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานออกมาโดยเป็นการทำงานตามสัญญาจ้างทำของ จะถือว่าผลงานที่สร้างสรรค์ออกมานั้นเป็นของผู้ว่าจ้าง เว้นแต่ว่าผู้สร้างสรรค์และผู้ว่าจ้างจะตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น²⁸ ในส่วนนี้จะสังเกตได้ว่าการตกลงกันตามสัญญาจ้างทำของ กฎหมายไม่ได้กำหนดแบบเอาไว้ ดังนั้นการตกลงกันจะตกลงด้วยวาจา หรือลายลักษณ์อักษรก็ได้ ซึ่งแตกต่างจากกรณีแรกที่กฎหมายกำหนดแบบให้ทำเป็นหนังสือ

(3) ในกรณีที่มีการดัดแปลง งานลิขสิทธิ์เกิดของผู้อื่น โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น ได้ให้ความยินยอมในการดัดแปลง ให้ถือว่าผู้ดัดแปลง งานนั้นเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลง โดยไม่กระทบถึงการเป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์ในงานต้นฉบับ²⁹ เช่น นาย ก เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หนังสือนิยายซึ่งมีคำบรรยายเป็นภาษาไทย ต่อมา นาย ข. ได้ไปขออนุญาตนาย ก. เพื่อนำเอานิยาย ดังกล่าวมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ดังนั้นงานภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นมาใหม่ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์ชิ้นใหม่ โดยมีนาย ข. เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ส่วนนาย ก. ก็ยังเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสือนิยายต่อไป เป็นต้น

(4) ในการรวบรวมงาน หากงานที่นำมารวบรวมเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ผู้รวบรวมงาน จำเป็นต้องขอความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์งานที่ได้รวบรวมก่อน การรวบรวมงานต้องมีการ จัดลำดับ โดยตัวของผู้รวบรวมเอง โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากผู้อื่น เมื่อผู้รวบรวมได้กระทำตาม เงื่อนไขดังกล่าวครบถ้วนแล้ว งานที่รวบรวมมานั้นย่อมเป็นลิขสิทธิ์ของผู้รวบรวม³⁰

²⁶ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 8

²⁷ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 9.

²⁸ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 10.

²⁹ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 11.

³⁰ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 12.

(5) การที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานตามคำสั่ง หรือตามสัญญาจ้างที่มีคู่สัญญา เป็นหน่วยงานของรัฐ คือ กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น งานลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นมานั้นจะเป็นของหน่วยงานของรัฐนั้น เว้นแต่ได้กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น³¹

(6) คำนิยามของคำว่า ทรัพย์สิน ตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 138 ระบุไว้ว่า “ทรัพย์สิน หมายความรวมทั้งทรัพย์สินและวัตถุไม่มีรูปร่าง ซึ่งอาจมีราคาและอาจถือเอาได้” ดังนั้นลิขสิทธิ์จึงถือว่าเป็นทรัพย์สินประเภทหนึ่ง จึงสามารถโอนให้แก่กันได้ ส่งผลให้ผู้รับโอน เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยการโอนลิขสิทธิ์มี 2 แบบ คือ

(6.1) การโอนทางมรดก คือ ในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เดิมได้เสียชีวิต และงานลิขสิทธิ์นั้นยังอยู่ในอายุความคุ้มครอง ลิขสิทธิ์ในงานนั้นจะโอนให้แก่ทายาทโดยธรรม หรือทายาทตามพินัยกรรม แล้วแต่กรณี

(6.2) การโอนทางสัญญา คือ การที่เจ้าของลิขสิทธิ์เดิมทำข้อตกลงกับผู้รับโอน ลิขสิทธิ์ในการโอนสิทธิงานลิขสิทธิ์ โดยข้อตกลงในการโอนลิขสิทธิ์จะกำหนดว่าจะโอนทั้งหมด หรือบางส่วนก็ได้ หรือจะจำกัดว่าจะโอนโดยมีกำหนดระยะเวลาหรือไม่ก็ได้แต่หากไม่ได้กำหนด ระยะเวลาให้ถือว่าการโอนมีระยะเวลาสิบปี โดยการโอนลิขสิทธิ์ทางสัญญากฎหมายกำหนดให้ ต้องทำเป็นหนังสือลงรายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน³²

จะเห็นได้ว่าเมื่องานภาพยนตร์เป็นงานประเภทหนึ่งที่ได้รับ ความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ โดยผู้ใดที่จะเป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ต้องพิจารณาจากข้อเท็จจริงและเงื่อนไขต่าง ๆ ตามกรณีทีกล่าวมา แต่จากกรณีดังกล่าวที่ได้กล่าวมานั้นยังมีประเด็นที่ต้องพิจารณาคือ แล้วผู้สร้างสรรค์ สำหรับงานภาพยนตร์คือใคร และบุคคลใดบ้างถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เนื่องจากงาน ภาพยนตร์เป็นงานที่เกิดจากองค์ประกอบจากงานหลาย ๆ แขนงเข้าด้วยกัน (อธิบายไปแล้วตาม บทที่ 2) ซึ่งตามที่ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้คำนิยามของคำว่า ผู้สร้างสรรค์ ตาม เนื้อหาที่ได้ระบุไว้ในข้อ 3.2 นั้น อาจจะยังไม่ชัดเจนเพียงพอที่จะปรับใช้กับงานภาพยนตร์ได้

ผู้เขียนขอยกตัวอย่างคำพิพากษาที่เกี่ยวข้องกับหลักของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งาน ภาพยนตร์

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 7457/2550 ได้กล่าวถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์ไว้ว่า “...ในการสร้างงานศิลปะกรรมหรืองานภาพยนตร์ การมีส่วนร่วม

³¹ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 14.

³² พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 16.

หรือร่วมก่อให้เกิดศิลปกรรมหรืองานภาพยนตร์ จึงเป็นสาระสำคัญของการที่จะได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์...”³³

คำพิพากษาศาลทฤษฎีสิทธิทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลางคดีหมายเลขแดงที่ ทป.22/2543 ที่ได้กล่าวถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์โดยการเป็นผู้รับโอนลิขสิทธิ์ไว้ว่า “โจทก์มีพยานบุคคล สื่อโฆษณาต่าง ๆ ใบเสร็จรับเงิน และสัญญาซื้อขายลิขสิทธิ์ของบทประพันธ์และบทภาพยนตร์ จึงรับฟังได้ว่าโจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์พิพาท”³⁴

คำพิพากษาศาลทฤษฎีสิทธิทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลางคดีหมายเลขแดงที่ ทป.169/2562 ได้กล่าวถึงการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ของงานภาพยนตร์ของผู้สร้างสร้งงานภาพยนตร์และของนายจ้างตามสัญญาจ้างไว้ดังนี้ “การดำเนินการสร้างละครโทรทัศน์ “ดวงใจในไฟหนาว” ตั้งแต่การหาบรรณกรรม การจัดหานักแสดงที่มาสวมบทบาทของตัวละครแต่ละคน และผู้แสดงประกอบอื่น ๆ ผู้กำกับการแสดง สถานที่ถ่ายทำ ฉาก เครื่องแต่งกาย บทของตัวแสดงแต่ละคน ผู้ถ่ายทำ กองถ่าย ฯลฯ ล้วนเป็นภาระความรับผิดชอบและดำเนินการของจำเลยที่ 2 (บริษัทก๊อดฟิล์ม) จำเลยที่ 2 จึงเป็นผู้สร้างสรรค์และเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ “ดวงใจในไฟหนาว” และลิขสิทธิ์ดังกล่าวได้โอนมายังจำเลยที่ 4 (บริษัทบีอีซี เวิลด์) ตามสัญญาว่าจ้างจัดทำละครโทรทัศน์ ระหว่างจำเลยที่ 4 (บริษัทบีอีซี เวิลด์) กับจำเลยที่ 2 (บริษัทก๊อดฟิล์ม) ลงวันที่ 11 มิถุนายน 2560”³⁵

โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอนำหลักกฎหมายไทยเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

จากการศึกษาหลักกฎหมายไทยเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์พบว่าการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์มีทั้งหมด 7 ประการ คือ

- (1) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์
- (2) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตามสัญญาจ้างแรงงาน
- (3) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตามสัญญาจ้างทำของ
- (4) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตามการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์
- (5) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จากงานรวบรวม
- (6) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จากการจ้าง หรือตามคำสั่ง ของหน่วยงานของรัฐ

³³ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 7457/2550.

³⁴ คำพิพากษาศาลทฤษฎีสิทธิทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลาง คดีหมายเลขแดงที่ ทป.22/2543.

³⁵ คำพิพากษาศาลทฤษฎีสิทธิทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลาง คดีหมายเลขแดงที่ ทป.169/2562.

(7) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จากการโอน

การศึกษาของวิจัยฉบับนี้ผู้เขียนจะขอมุ่งเน้นไปศึกษาถึงหลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ โดยความเป็น ผู้สร้างสรรค์ เท่านั้น

จากการศึกษาหลักกฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน พบว่ากฎหมายไทยที่เกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งาน ภาพยนตร์โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ต้องพิจารณาจากการเป็นผู้สร้างสรรค์งาน ภาพยนตร์ ซึ่งจากการศึกษาถึงหลักการเป็นผู้สร้างสรรค์ และกระบวนการสร้างงานภาพยนตร์ ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้เขียนพบว่าแม้ขั้นตอนในการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป และ งานภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีความแตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ทั้งสองประเภทตามกฎหมายไทยพบว่า บุคคลใดจะเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ต้องพิจารณา จากข้อเท็จจริงในการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ดังนั้นความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ จากการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ทั้งสองประเภทตามกฎหมายไทยจึงต้องพิจารณาจาก ข้อเท็จจริงเป็นกรณี ๆ ควบคู่กับการพิจารณาการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์

2) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา

เบื้องต้น Copyright Act of 1976 กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์ใน งานภาพยนตร์ที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น หากผู้สร้างสรรค์ในการสร้างงานภาพยนตร์มีหลายคนให้ถือว่า ผู้สร้างสรรค์ทุกคนเป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกัน อย่างไรก็ตามเจ้าของลิขสิทธิ์ใน งานภาพยนตร์อาจจะไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ทุกกรณี ในกรณีงานภาพยนตร์เกิดจากการจ้าง ให้ถือว่า นายจ้างหรือผู้ว่าจ้างที่จัดให้มีการทำงานนั้นขึ้นมาเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เว้นแต่คู่สัญญา จะได้มีการตกลงกันไว้โดยชัดแจ้งว่าจะให้ผู้ใดเป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์โดยการตกลงดังกล่าวต้องทำ เป็นลายลักษณ์อักษร และลงลายมือชื่อเอาไว้³⁶ ซึ่งงานที่ทำขึ้นจากการรับจ้างในที่นี้ หมายถึง การที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างงานขึ้นมาภายในขอบเขตหน้าที่ของงานที่จ้างเท่านั้น นอกจากนั้นการ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์อาจจะเกิดจากการรับโอนลิขสิทธิ์จากเจ้าของเดิมก็ได้ โดยการ โอนลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์เจ้าของลิขสิทธิ์เดิมอาจจะโอนลิขสิทธิ์ทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้ การโอนลิขสิทธิ์อาจเกิดจากการโอนโดยวิธีการตามที่กฎหมายกำหนด พันัยกรรม หรือการโอน โดยการสืบทอดมรดกก็ได้³⁷

³⁶ Copyright Act of 1976. Article 201 (b).

³⁷ Copyright Act of 1976. Article 201 (d) (1).

โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอนำหลักกฎหมายสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

จากการศึกษาหลักกฎหมายสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์พบว่า การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์มีทั้งหมด 4 ประการ คือ

- (1) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์
- (2) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตามสัญญาจ้างแรงงาน
- (3) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตามสัญญาจ้างทำของ
- (4) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จากการโอน

การศึกษาของวิจัยฉบับนี้ผู้เขียนจะขอมุ่งเน้นไปศึกษาถึงหลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยความเป็นผู้สร้างสรรค์ เท่านั้น

ผู้เขียนขอเสนอคดี *Aalmuhammed v. Lee*³⁸ ที่ศาลสหรัฐอเมริกาเคยกล่าวถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ข้อเท็จจริง

“จำเลยต้องการสร้างภาพยนตร์ชีวประวัติของนายแมลคัม เอ็กซ์ ซึ่งเป็นศาสนาจารย์และนักกิจกรรมสิทธิมนุษยชนมุสลิมเชื้อชาติแอฟริกัน-อเมริกัน จึงได้ให้โจทก์เข้ามาเป็นที่ปรึกษาในการสร้างภาพยนตร์ดังกล่าว เนื่องจากโจทก์เป็นคนนับถือศาสนาอิสลามจึงมีความรู้และความเข้าใจ ในหลักการของศาสนาอิสลาม โดยระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ โจทก์ได้ทำการตรวจสอบ แนะนำ แก้ไขบทบางส่วนให้มีเนื้อหาที่สมบูรณ์มากขึ้น

ต่อมาเมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้เผยแพร่ โจทก์ได้มีรายชื่อในภาพยนตร์เรื่องนี้ในฐานะที่ปรึกษาด้านเทคนิคของศาสนาอิสลาม

โจทก์จึงยื่นคำร้องต่อศาลให้พิพากษาว่าโจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมกับจำเลยในงานภาพยนตร์เรื่องนี้”

คำวินิจฉัย

“... โจทก์มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่เพียงพอ และโจทก์ไม่มีส่วนในการควบคุมงาน หรือหลักฐานอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ จึงไม่ถือว่าโจทก์เป็น ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ร่วมกับจำเลย โจทก์จึงไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกับจำเลย...”

³⁸ LexisNexis. (2021). “*Aalmuhammed v. Lee - 202 F.3d 1227 (9th Cir. 2000)*. (Online). Available: <https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-aalmuhammed-v-lee>. [2021, May 31].

สำหรับข้อเท็จจริงจากคดีนี้ ผู้เขียนจะขอนำไปวิเคราะห์เปรียบเทียบกับกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย อังกฤษ และญี่ปุ่น ในบทที่ 4 ต่อไป

จากการศึกษาหลักกฎหมายสหรัฐอเมริกาที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน พบว่ากฎหมายสหรัฐอเมริกาที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ต้องพิจารณาจากการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ซึ่งจากการศึกษาถึงหลักการเป็นผู้สร้างสรรค์ และกระบวนการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป และภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้เขียนพบว่าแม้ขั้นตอนในการสร้างงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีความแตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ทั้งสองประเภทตามกฎหมายสหรัฐอเมริกาพบว่าบุคคลใดจะเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ต้องพิจารณาจากข้อเท็จจริงในการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ดังนั้นความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จากการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ทั้งสองประเภทตามกฎหมายสหรัฐอเมริกาก็ต้องพิจารณาจากข้อเท็จจริงเป็นกรณี ๆ ควบคู่กับการพิจารณาการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์

3) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษ

Copyright, Designs and Patents Act 1988 ได้กำหนดไว้ว่าโดยหลักทั่วไปให้ถือว่าผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์ ดังนั้นจากนิยามของผู้สร้างสรรค์ตามข้อ 3.1.2 จึงสรุปได้ว่าโดยทั่วไปแล้วลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์จะเป็นของผู้อำนวยความสะดวกและผู้กำกับ อย่างไรก็ตามหากผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ในฐานะที่ผู้สร้างสรรค์เป็นลูกจ้างตามสัญญาจ้างแรงงาน จะถือว่านายจ้างจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เรื่องนั้น

โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอนำหลักกฎหมายอังกฤษเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

จากการศึกษาหลักกฎหมายอังกฤษเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์พบว่า การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของประเทศอังกฤษเกิดได้จากหลายวิธีการ เช่น การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์จากการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์จากการเป็นผู้ว่าจ้าง การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์จากการเป็นผู้รับโอนลิขสิทธิ์ เป็นต้น

การศึกษาของวิจัยฉบับนี้ผู้เขียนจะขอมุ่งเน้น ไปศึกษาถึงหลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์ เท่านั้น

จากการศึกษาหลักกฎหมายอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน พบว่ากฎหมายอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้กำหนดชัดเจนโดยให้ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เท่านั้น ดังนั้นแม้การสร้างงานภาพยนตร์ทั้งสองประเภทจะมีความซับซ้อน ความยากลำบาก และต้องใช้บุคลากรที่มีความสามารถเฉพาะด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแอนิเมเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นบุคลากรสำคัญในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ก็ไม่อาจอ้างตัวเองให้เป็นผู้สร้างสรรค์ และเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ได้ ดังนั้นจึงถือได้ว่าการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์จากการเป็นผู้สร้างสรรค์ คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ เท่านั้น

4) ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น

สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่นนั้น โดยทั่วไปให้ถือว่าผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์นั้น³⁹ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์หมายถึงบุคคลใดบ้างผู้เขียนได้อธิบายไว้ในข้อ 3.1 แต่ Copyright Act 1970 ได้กำหนดเงื่อนไขบางประการเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เพิ่มเติม คือ ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้สัญญากับผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ว่าตนจะมีส่วนในการผลิตงานภาพยนตร์นั้นออกมา ให้ถือว่างานภาพยนตร์ที่สร้างออกมานั้นเป็นลิขสิทธิ์ของผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์⁴⁰

โดยผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์ หมายถึง ผู้ที่จัดทำแนวความคิด และมีหน้าที่รับผิดชอบการผลิตภาพยนตร์ทุกกระบวนการ⁴¹

โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะขอนำหลักกฎหมายญี่ปุ่นเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

จากการศึกษาหลักกฎหมายญี่ปุ่นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์มาวิเคราะห์กับบริบทของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานภาพยนตร์ทั่วไป และงานภาพยนตร์แอนิเมชัน พบว่ากฎหมายญี่ปุ่นได้กำหนดให้ผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เท่านั้น ดังนั้นแม้การสร้างงานภาพยนตร์ทั้งสองประเภทจะมีความซับซ้อน ความยากลำบาก และต้องใช้บุคลากรที่มีความสามารถเฉพาะด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแอนิเมเตอร์

³⁹ นภัค เหล่าสืบสกุล. (2561). *วิเคราะห์การบริหารจัดเก็บค่าตอบแทนภายใต้ต้องกรจัดเก็บค่าลิขสิทธิ์*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 81.

⁴⁰ Copyright Act 1970. Article 29 (1).

⁴¹ Copyright Act 1970. Article 2 (x).

ซึ่งถือว่าเป็นบุคลากรสำคัญในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันก็ไม่สามารถอ้างถึงการเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ได้ แต่สามารถอ้างถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้ เท่านั้น

3.4 สิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

ในหัวข้อนี้ผู้เขียนได้ทำการค้นคว้าถึงสิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เฉพาะสิทธิในทางเศรษฐกิจ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น เพื่อศึกษาว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศทั้ง 4 ดังกล่าวได้กำหนดเกี่ยวกับสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ไว้อย่างไร มีความเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) สิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย

ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินชนิดหนึ่งที่กฎหมายได้ให้ความคุ้มครองไว้ ซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้นที่จะมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive right)⁴² ในการกระทำการบางอย่างกับงานลิขสิทธิ์ของตน โดยสิทธิต่าง ๆ ที่เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถกระทำได้มี ดังนี้

(1) การทำซ้ำ หมายถึง การคัดลอกหรือสำเนาในส่วนที่เป็นสาระสำคัญของงานลิขสิทธิ์ ไม่ว่าจะกระทำโดยวิธีการใด ๆ อันส่งผลให้เกิดงานที่มีเนื้อหาเหมือนกันงานลิขสิทธิ์ต้นฉบับ⁴³

(2) การดัดแปลง หมายถึง การนำเอางานลิขสิทธิ์ต้นฉบับไปเปลี่ยนแปลงเป็นรูปแบบใหม่ แก้ไข ปรับปรุงงานลิขสิทธิ์ต้นฉบับ โดยไม่ก่อให้เกิดงานชิ้นใหม่ขึ้นมา⁴⁴

(3) การเผยแพร่ต่อสาธารณชน หมายถึง การนำงานลิขสิทธิ์ไปเผยแพร่ต่อสาธารณชนด้วยวิธีการใด ๆ โดยไม่ต้องคำนึงถึงจำนวนของประชาชนว่ามีจำนวนเท่าใด เพียงแค่ประชาชนสามารถเข้าถึงการเผยแพร่งานนั้นได้ก็เพียงพอแล้ว⁴⁵

(4) การให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนา งาน หมายถึง การนำงานลิขสิทธิ์ออกไปให้ผู้อื่นใช้สอย โดยมีค่าตอบแทน ซึ่งสิทธิในการให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนานั้นจะใช้บังคับกับงานประเภทโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง เท่านั้น

(5) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น หมายถึง สิทธิที่เจ้าของงานลิขสิทธิ์อาจนำสิทธิในงานลิขสิทธิ์ของตนไปให้ผู้อื่นได้ประโยชน์จากสิทธิดังกล่าวได้

⁴² พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 15.

⁴³ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. มาตรา 4.

⁴⁴ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

⁴⁵ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

(6) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ หมายถึง เมื่อเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ในการทำซ้ำ การดัดแปลง การเผยแพร่ต่อสาธารณชน และการให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งาน เจ้าของลิขสิทธิ์ก็มีสิทธิอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิดังกล่าวในงานลิขสิทธิ์ของตนได้เช่นกัน

2) สิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา Copyright Act of 1976 มาตรา 106 ได้กำหนดให้เจ้าของงานลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการกระทำการ หรืออนุญาตให้บุคคลอื่นกระทำการต่าง ๆ กับงานลิขสิทธิ์ของตน เนื่องจากงานภาพยนตร์เป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งเจ้าของงานลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์จึงมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการกระทำการ หรืออนุญาตให้บุคคลอื่นกระทำการกับงานของตน ดังนี้

(1) สิทธิการทำซ้ำ⁴⁶

กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความสำคัญกับสิทธิการทำซ้ำในงานลิขสิทธิ์เป็นอย่างมาก จึงกำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำงานของตน รวมไปถึงการอนุญาต หรือไม่อนุญาตให้บุคคลอื่นทำซ้ำซึ่งงานลิขสิทธิ์ของตน

(2) สิทธิในการลอกเลียนแบบ⁴⁷

เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิหรืออนุญาตให้ผู้อื่นทำการลอกเลียนแบบงานลิขสิทธิ์ของตนได้ หากงานลอกเลียนแบบที่เกิดขึ้นเกิดขึ้นมาจากการสร้างสรรค์ตามหลักการ Originality ผู้สร้างสรรค์งานลอกเลียนแบบนั้นก็จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในเนื้อหาของงานลอกเลียนแบบในส่วนที่แตกต่างหรือเพิ่มเติมจากงานต้นฉบับ แต่ไม่กระทบถึงลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์งานต้นฉบับ Copyright Act of 1976 ได้ให้นิยามของงานลอกเลียนแบบว่า “งานลอกเลียนแบบ หมายถึง งานที่มีพื้นฐานเกิดจากงานที่มีอยู่ก่อน เช่น การแปล การเรียบเรียงดนตรี ตอนของภาพยนตร์ การบันทึกเสียง การสร้างงานศิลปะ การย่อ เป็นต้น”⁴⁸

(3) สิทธิในการจำหน่าย จ่าย แจก⁴⁹

เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิหรืออนุญาตให้ผู้อื่นทำการจำหน่าย จ่าย แจกสำเนางานลิขสิทธิ์หรือบันทึกเสียงของงานลิขสิทธิ์ให้กับสาธารณชนได้ ไม่ว่าจะโดยวิธีการ ขาย โอน ให้เช่า หรือการยืมก็ได้

⁴⁶ Copyright Act of 1976. Article 106 (1).

⁴⁷ Copyright Act of 1976. Article 106 (2).

⁴⁸ Copyright Act of 1976. Article 101.

⁴⁹ Copyright Act of 1976. Article 106 (3).

(4) สิทธิในการแสดงงานต่อสาธารณะ⁵⁰

การแสดงงาน หมายถึง การทอ้ง การแสดง การเล่น การเดิน หรือการกระทำใด ๆ โดยตรง ในส่วนของงานภาพยนตร์หรือโสตทัศนวัสดุจะหมายการแสดงงานโดยผ่านอุปกรณ์ หรือกระบวนการในการแสดงภาพอย่างเป็นลำดับต่อเนื่องกัน หรือการทำเสียงประกอบที่สามารถได้ยินได้

สาธารณะ หมายถึง สถานที่ใด ๆ ในลักษณะเปิดเผยที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย ไม่ว่าจำนวนของบุคคลในสถานที่นั้นจะมากหรือน้อยก็ตาม โดยไม่คำนึงว่าบุคคลที่เข้าถึงสถานที่นั้นจะต้องเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่

ดังนั้น การแสดงงานต่อสาธารณะจึงหมายถึง การแสดงงาน ณ ที่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยมีประชาชนจำนวนมากสามารถเข้าถึงการแสดงงานนั้นได้ หรือจะเป็นการเผยแพร่การแสดงงานไปยังประชาชนในที่สาธารณะ โดยไม่คำนึงว่าประชาชนที่ได้เข้าถึงงานดังกล่าวจะได้รับชมงานในที่เดียวกัน หรือได้รับชมงานในช่วงเวลาเดียวกันหรือไม่

สิทธิในการแสดงงานต่อสาธารณะจะมีได้เฉพาะงานวรรณกรรม ดนตรีกรรม นาฏกรรม การออกแบบท่าเต้น ละครใบ้ ภาพยนตร์ และงานโสตทัศนวัสดุ เท่านั้น

(5) สิทธิในการจัดให้มีการแสดงผลงานในที่สาธารณะ⁵¹

การแสดงผลงาน หมายถึง การแสดงสำเนาของงานโดยตรง หรือแสดงโดยแผ่นฟิล์ม สไลด์ ภาพทางโทรทัศน์ ในส่วนของงานภาพยนตร์หรือโสตทัศนวัสดุจะหมายการแสดงงานโดยผ่านอุปกรณ์ หรือกระบวนการใด ๆ ในการแสดงภาพโดยไม่ต่อเนื่องกัน

สาธารณะ หมายถึง สถานที่ใด ๆ ในลักษณะเปิดเผยที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย ไม่ว่าจำนวนของบุคคลในสถานที่นั้นจะมากหรือน้อยก็ตาม โดยไม่คำนึงว่าบุคคลที่เข้าถึงสถานที่นั้นจะต้องเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่

ดังนั้น การแสดงผลงานต่อสาธารณะจึงหมายถึง การแสดงผลงาน ณ ที่เปิดเผยต่อสาธารณะ โดยมีประชาชนจำนวนมากสามารถเข้าถึงการแสดงผลงานนั้นได้ หรือจะเป็นการเผยแพร่การแสดงผลงานไปยังประชาชนในที่สาธารณะ โดยไม่คำนึงว่าประชาชนที่ได้เข้าถึงผลงานดังกล่าวจะได้รับชมผลงานในที่เดียวกัน หรือได้รับชมผลงานในช่วงเวลาเดียวกันหรือไม่

สิทธิในการจัดให้มีการแสดงผลงานในที่สาธารณะจะมีเฉพาะกับงานวรรณกรรม ดนตรีกรรม นาฏกรรม การออกแบบท่าเต้น ละครใบ้ ภาพวาด กราฟิก ประติมากรรม รวมทั้งตัวภาพบุคคลในภาพยนตร์หรืองานโสตทัศนวัสดุ เท่านั้น

⁵⁰ Copyright Act of 1976. Article 106 (4).

⁵¹ Copyright Act of 1976. Article 106 (5).

3) สิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษ สำหรับสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ตาม Copyright, Designs and Patents Act 1988 มาตรา 16

ได้บัญญัติว่า

“เจ้าของงานลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำได้ดังต่อไปนี้ในสหราชอาณาจักร

- (a) ทำซ้ำ
- (b) เผยแพร่ผลงานที่ได้ทำซ้ำ
- (c) ให้เช่า หรือให้อืมผลงาน
- (d) แสดง หรือจัดให้มีการแสดงผลงานในที่สาธารณะ
- (e) การเผยแพร่งานสู่สาธารณะ
- (f) การสร้างงานดัดแปลง หรือการกระทำการใด ๆ ที่มีลักษณะการดัดแปลงงาน

แก้ไขงาน”⁵²

การทำซ้ำ หมายถึง การคัดลอกเนื้อหารายละเอียดของงานลิขสิทธิ์ไม่ว่าด้วยวิธีการใด ๆ ในส่วนของงานภาพยนตร์ให้รวมถึงการถ่ายภาพทั้งหมดหรือบางส่วนที่สำคัญของงานภาพยนตร์นั้น

การให้เช่า หรือให้อืมผลงานจะใช้บังคับเฉพาะกับงานงานวรรณกรรม นาฎกรรม หรือดนตรี เท่านั้น โดย Copyright, Designs and Patents Act 1988 ได้ให้นิยามของการให้เช่าและการให้อืมว่า “การให้เช่า หมายถึง การทำสำเนาของงานให้สามารถนำไปใช้งานเพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจทางการค้าไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมโดยมีเงื่อนไขว่าจะต้องคืนงานนั้น” “การให้อืม หมายถึง การทำสำเนาของงานให้สามารถนำไปใช้งาน โดยไม่มุ่งหมายประโยชน์ทางเศรษฐกิจทางการค้าไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมโดยมีเงื่อนไขว่าจะต้องคืนงานนั้น”⁵³

การแสดง หมายถึง การกระทำที่ให้ความบันเทิงด้วยการเต้นรำ ร้องเพลง การแสดง หรือการเล่นดนตรี⁵⁴ โดยการแสดงตาม (d) จะใช้บังคับเฉพาะกับงานวรรณกรรม นาฎกรรม หรือดนตรี เท่านั้น⁵⁵ ในส่วนของการแสดงผลงาน หมายถึง การนำงานลิขสิทธิ์ไปเล่น ไปนำเสนอในที่

⁵² Copyright, Designs and Patents Act 1988. Article 16.

⁵³ Copyright, Designs and Patents Act 1988. Article 18A.

⁵⁴ Cambridge University. (2021). *Cambridge Dictionary*. (Online). Available: <https://dictionary.cambridge.org/>. [2021, July 18].

⁵⁵ Copyright, Designs and Patents Act 1988. Article 19.

สาธารณะ โดยการแสดงผลงานจะใช้บังคับเฉพาะกับงานประเภท การบันทึกเสียง ภาพยนตร์ หรือ การแพร่ภาพแพร่เสียง เท่านั้น⁵⁶

การเผยแพร่งานผู้สาธารณะใช้บังคับเฉพาะกับงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรี ศิลปะ การบันทึกเสียง ภาพยนตร์ หรือการแพร่ภาพแพร่เสียง เท่านั้น⁵⁷

การสร้างงานดัดแปลง หรือการกระการใด ๆ ที่มีลักษณะการดัดแปลงงาน แก่ในงาน ใช้บังคับเฉพาะกับงานวรรณกรรม นาฏกรรม หรือดนตรี เท่านั้น⁵⁸

จากเรื่องสิทธิของเจ้าของงานลิขสิทธิ์ตามที่ผู้เขียนได้นำเสนอข้างต้น เมื่อมาพิจารณา ถึงสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์จะเห็นได้ว่า สำหรับงานภาพยนตร์นั้นสิทธิของเจ้าของ ลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์จะประกอบไปด้วยสิทธิในการทำซ้ำหรืออนุญาติให้ผู้อื่นทำซ้ำ สิทธิจัดให้มีการแสดงผลงานในที่สาธารณะ สิทธิการเผยแพร่งานผู้สาธารณะ เท่านั้น

4) สิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายญี่ปุ่น

สิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive right) สิทธิในการได้รับค่าตอบแทน (Remuneration right)

สิทธิแต่เพียงผู้เดียว หมายถึง สิทธิของผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ ในการกระทำการใด ๆ ต่องานลิขสิทธิ์ของตน โดยสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ ประกอบไปด้วย

(1) สิทธิการทำซ้ำ (Right of Reproduction)⁵⁹

การทำซ้ำ หมายถึง การจำลองงานในทางกายภาพ โดยวิธีการพิมพ์ การถ่ายภาพ หรือการทำสำเนา การบันทึกเสียงหรือภาพ หรือด้วยวิธีการอื่นใดในลักษณะเดียวกัน ซึ่งสำหรับ บทภาพยนตร์ หรืองานอื่น ๆ ที่มีลักษณะเดียวกันที่ใช้ในการแสดงให้หมายความรวมถึงการ บันทึกเสียงหรือภาพของการแสดงบนเวทีและการออกอากาศไม่ว่าจะทางวิทยุหรือโทรทัศน์ก็ตาม⁶⁰

⁵⁶ Copyright, Designs and Patents Act 1988. Article 19.

⁵⁷ Copyright, Designs and Patents Act 1988. Article 20.

⁵⁸ Copyright, Designs and Patents Act 1988. Article 21.

⁵⁹ Copyright Act 1970. Article 21.

⁶⁰ Copyright Act 1970. Article 2 (xv).

(2) สิทธิการนำเสนอบนหน้าจอ (Right of On-Screen Presentation)⁶¹

การนำเสนอบนหน้าจอ หมายถึง การฉายผลงาน (นอกเหนือจากงานที่จะเผยแพร่สู่สาธารณะ) บนหน้าจอภาพยนตร์หรือวัตถุทางกายภาพอื่น ๆ และหมายความรวมถึงการเล่นเสียงที่มาพร้อมกับการฉายภาพที่ยึดติดกับงานภาพยนตร์⁶²

(3) สิทธิในการถ่ายทอดสู่สาธารณะ (Right to Transmit to the Public)⁶³

เจ้าของงานลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการถ่ายทอดงานลิขสิทธิ์นั้นสู่สาธารณะ (ซึ่งรวมถึงสิทธิในการทำให้งานลิขสิทธิ์พร้อมสำหรับการถ่ายทอด หากงานนั้นต้องถ่ายทอดสู่สาธารณะผ่านการส่งสัญญาณสาธารณะอัตโนมัติ)

(4) สิทธิการบรรยาย (Recitation Rights)⁶⁴

การบรรยาย หมายความว่า การสื่อสารงานด้วยวาจาโดยการอ่าน หรือผ่านวิธีอื่น⁶⁵

(5) สิทธิในการจัดจำหน่าย (Distribution Rights)⁶⁶

เจ้าของงานภาพยนตร์ รวมไปถึงเจ้าของงานภาพยนตร์ที่ได้ทำซ้ำอย่างถูกต้องมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการจำหน่ายสำเนาของงานภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์ที่ได้ทำซ้ำนั้น

(6) สิทธิในการแปลและสิทธิในการดัดแปลง (Translation Rights and Adaptation Rights)⁶⁷

เจ้าของงานลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการแปลงาน เรียบเรียงดนตรีปรับปรุงใหม่ สร้างภาพยนตร์ดัดแปลง หรือดัดแปลงงานด้วยวิธีอื่น

(7) สิทธิของผู้สร้างสรรค์เดิมในการใช้ประโยชน์จากงานสืบเนื่อง (Rights of the Original Author in Connection with the Exploitation of a Derivative Work)⁶⁸

โดยสิทธิตามข้อ 1-6 เจ้าของงานลิขสิทธิ์สามารถโอนสิทธิต่าง ๆ ให้แก่ผู้อื่นได้ทั้งหมดหรือบางส่วนโดยการจดทะเบียนเพื่อคุ้มครองผู้รับโอนสิทธิ นอกจากการโอนสิทธิที่เจ้าของลิขสิทธิ์

⁶¹ Copyright Act 1970. Article 22-2.

⁶² Copyright Act 1970. Article 2 (xvii).

⁶³ Copyright Act 1970. Article 23.

⁶⁴ Copyright Act 1970. Article 24.

⁶⁵ Copyright Act 1970. Article 2 (xviii).

⁶⁶ Copyright Act 1970. Article 26.

⁶⁷ Copyright Act 1970. Article 27.

⁶⁸ Copyright Act 1970. Article 28.

สามารถโอนให้ผู้อื่นได้แล้วเจ้าของลิขสิทธิ์ยังมีสิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในงานลิขสิทธิ์ได้อีกด้วย

3.5 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันที่จะนำมาวิเคราะห์ตามหลักกฎหมายไทยและต่างประเทศ

ผู้เขียนขอแนะนำภาพยนตร์แอนิเมชัน ในโครงการ NITI คิด Showcase ของคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม มีความยาว 3.43 นาที⁶⁹ เพื่อศึกษาปัญหาในการสร้างงานภาพยนตร์เรื่องนี้ และนำหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยและต่างประเทศมาวิเคราะห์จากปัญหาดังกล่าว

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอข้อเท็จจริงจากข่าวที่สังคมให้ความสนใจ โดยนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน มีรายละเอียดในการสร้างงานภาพยนตร์ ดังนี้

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ต้องการจัดทำสื่อการเรียนการสอนเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยได้ตกลงจ้าง บริษัท X เป็นผู้ผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ และแต่งตั้งให้อาจารย์ A เป็นผู้ควบคุมดูแล ประสานงานกับบริษัท X โดยขั้นตอนในการสร้างงานภาพยนตร์มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ช่วงก่อนการผลิต (Preproduction process) ประกอบด้วยบุคคลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

(1) บริษัท X ทำหน้าที่ร่างเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ทำ Storyboard และออกแบบฉากภาพยนตร์รวมถึงอนุญาตให้คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใช้สิทธิในตัวละคร ซึ่งบริษัท X เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์



ภาพประกอบที่ 3.1 ตัวอย่างภาพตัวละครแอนิเมชัน โครงการ NITI คิด Showcase นาทีที่ 0.12

⁶⁹ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม . (2564). *NITI คิด Showcase*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=3ONL6LSj9uA&t=156s>. [2564, 1 กรกฎาคม].



ภาพประกอบที่ 3.2 ตัวอย่างภาพตัวละครแอนิเมชัน และฉาก โครงการ NITI คิด Showcase นาทีที่ 1.19



ภาพประกอบที่ 3.3 ตัวอย่างภาพตัวละครแอนิเมชัน โครงการ NITI คิด Showcase นาทีที่ 2.16



ภาพประกอบที่ 3.4 ตัวอย่างภาพฉากภาพยนตร์แอนิเมชัน โครงการ NITI คิด Showcase นาทีที่ 2.36

(2) อาจารย์ A ส่งแนวทาง เนื้อเรื่อง และวัตถุประสงค์ของการจัดทำวิดีโอ ให้แก่บริษัท X และทำหน้าที่ตรวจเนื้อเรื่อง แก้ไขเนื้อเรื่อง ปรับบทเนื้อเรื่องให้เป็นไปตาม Storyboard รวมถึงพิจารณาเสียงพากย์ของภาพยนตร์

(3) นางสาว B ทำหน้าที่ทดลองพากย์เสียงภาพยนตร์

2) ช่วงการผลิต (Production process) ประกอบด้วยบุคคลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

(1) บริษัท X ดำเนินการผลิตภาพยนตร์

(2) อาจารย์ A ตรวจสอบรายละเอียดงานภาพยนตร์ และแก้ไขรายละเอียดงานภาพยนตร์ให้เป็นไปตาม Storyboard

(3) นางสาว C เป็นผู้พากย์เสียงภาพยนตร์

3) ช่วงหลังการผลิต (Postproduction process) ประกอบด้วยบุคคลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

(1) บริษัท X ดำเนินการตัดต่อ และเก็บรายละเอียดต่าง ๆ ตามที่อาจารย์ A กำหนด

(2) อาจารย์ A พิจารณาความสมบูรณ์ของภาพยนตร์

(3) คณะนิสิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม เผยแพร่ภาพยนตร์แอนิเมชัน ผ่านช่องทาง

Youtube

จากข้อเท็จจริงข้างต้นจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบไปด้วยขั้นตอนในการทำงานหลายส่วน และอาศัยบุคลากรหลายฝ่าย จึงเป็นที่น่าสงสัยว่าบุคคลใดบ้างที่ถือเป็นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้ และหากมีบุคคลภายนอกต้องการนำภาพยนตร์เรื่องนี้ไปเผยแพร่ต้องขออนุญาตใคร บุคคลใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้เขียนจะนำประเด็นปัญหาจากภาพยนตร์เรื่องนี้ เพื่อใช้วิเคราะห์ประกอบกับหลักกฎหมายของไทยและต่างประเทศในบทที่ 4 ต่อไป

จากการศึกษาในบทนี้ ทำให้ทราบถึงประวัติความเป็นมา แนวคิดเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์เจ้าของลิขสิทธิ์ และสิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ตามกฎหมายไทย สหรัฐอเมริกา และญี่ปุ่น ต่างมีแนวคิดในทิศทางเดียวกัน โดยให้ถือว่าผู้มีส่วนร่วมในงานภาพยนตร์ในระดับที่มากพอสมควรเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ซึ่งต้องพิจารณาจากข้อเท็จจริงเป็นกรณี ๆ ไป สำหรับกฎหมายอังกฤษนั้นได้กำหนดการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้ชัดเจน ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ทั่วไป หรือภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้สร้างสรรค์ก็จะเป็นบุคคลประเภทเดียวกัน คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ เท่านั้น

สำหรับเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ กฎหมายไทย สหรัฐอเมริกา และอังกฤษ ได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ แต่สำหรับกฎหมายญี่ปุ่นได้กำหนดให้เฉพาะผู้อำนวยการสร้าง เท่านั้น เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยในบทต่อไป

ผู้เขียนจะวิเคราะห์ความเหมือน และความแตกต่างเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ และสิทธิตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น ต่อไป

บทที่ 4

วิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ภายใต้กฎหมาย ลิขสิทธิ์ไทย เปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น

จากที่ได้ทำการศึกษาแนวคิด ประวัติศาสตร์ ของกฎหมายลิขสิทธิ์ และงานภาพยนตร์ มาแล้วในบทที่ 2 พบว่า กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ และ/หรือ เจ้าของลิขสิทธิ์โดยงานที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะต้องเป็นงานที่ประกอบไปด้วยเงื่อนไข 3 ประการ คือ 1) การแสดงออกมาซึ่งความคิด (Expression of idea) 2) การบันทึกงานในวัสดุ (Fixation) และ 3) การริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality) ปัจจุบันพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์มีแพร่หลายและบังคับใช้ในหลายประเทศทั่วโลก ภาพยนตร์ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้การคุ้มครอง ซึ่งภาพยนตร์ถือเป็นสื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่อยู่กับสังคมมนุษย์มาอย่างยาวนาน การสร้างงานภาพยนตร์อาศัยองค์ประกอบของงานประเภทต่าง ๆ หลายชิ้นเข้ารวมกันจึงทำให้เกิดบุคคลที่ส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์เป็นจำนวนมาก ประกอบกับปัจจุบันพบว่า ภาพยนตร์ได้มีการเผยแพร่บนสื่อออนไลน์มากยิ่งขึ้น จึงเป็นที่น่าสนใจว่าบุคคลใดบ้างสมควรจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

ในเรื่องของความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย และกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ ซึ่งได้กล่าวไว้ในบทที่ 3 พบว่า แม้กฎหมายลิขสิทธิ์ไทย และกฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศต่างกำหนดให้ภาพยนตร์เป็นงานที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งเหมือนกัน แต่หลักเกณฑ์สำหรับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย สหรัฐอเมริกา และอังกฤษ มีหลักเกณฑ์เดียวกัน กล่าวคือ ให้ถือว่าผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ แต่สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่นมีความแตกต่างชัดเจน กล่าวคือ ให้ถือว่าผู้อำนวยการสร้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์เท่านั้น

ในบทนี้ผู้เขียนจึงได้ทำการวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ไทย เปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) ปัญหาเนื้อหาของงานภาพยนตร์ และผู้สร้างสรรค์
- 2) ปัญหาการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์
- 3) สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

4.1 ปัญหาเนื้อหาของงานภาพยนตร์ และผู้สร้างสรรค์

โดยทั่วไปแล้วงานประเภทใดที่จะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์จะต้องเป็นประเภทงานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศนั้น ๆ กำหนดให้ความคุ้มครอง ภาพยนตร์ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งที่ได้รับคุ้มครองไม่ว่าจะจากกฎหมายต่างประเทศ หรือจากกฎหมายภายในประเทศ กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น ต่างก็ให้ความคุ้มครองประเภทงานภาพยนตร์ทั้งสิ้น

สำหรับผู้สร้างสรรค์ในงานลิขสิทธิ์ถือว่าเรื่องสำคัญในกฎหมายลิขสิทธิ์เนื่องงานลิขสิทธิ์นั้นต้องเกิดมาจากหลักการความคิดสร้างสรรค์ (Originality) ของผู้สร้างสรรค์เป็นสำคัญ นอกจากนั้นโดยทั่วไปแล้วผู้สร้างสรรค์จะถือว่าเป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์ตั้งแต่นั้นได้สร้างสรรค์ขึ้นมา แต่หลักการดังกล่าวเป็นหลักการที่อธิบายโดยกว้าง ๆ เมื่อเกิดข้อพิพาทก็ต้องมาพิจารณาว่างานที่เกิดขึ้นมาผู้สร้างสรรค์หมายถึงผู้ใด

ดังนั้นการนิยามความหมายของงานภาพยนตร์ และผู้สร้างสรรค์ ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศนั้น ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยให้ง่ายต่อการพิจารณาถึงความผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เพื่อจะนำไปวิเคราะห์ถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ และสิทธิของเจ้าของงานภาพยนตร์ หากกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้คำนิยามของงานภาพยนตร์ และผู้สร้างสรรค์ไว้ชัดเจนก็จะหมดปัญหาในการตีความ

4.1.1 บทนิยามของงานภาพยนตร์

ภาพยนตร์ถือว่าเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคมอย่างมาก ประกอบกับปัจจุบันอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีเม็ดเงินวงเวียนที่มีมูลค่าสูง กฎหมายลิขสิทธิ์จึงเข้ามามีบทบาทในการคุ้มครองงานภาพยนตร์ โดยกำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการนำงานภาพยนตร์ออกไปใช้เพื่อผลประโยชน์ หรืออนุญาตให้บุคคลอื่นนำงานภาพยนตร์ของตนไปใช้ โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะวิเคราะห์ถึงความหมายของงานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น

1) ประเทศไทย

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ผู้เขียนพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้กำหนดให้ภาพยนตร์เป็น โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย และเมื่อพิจารณาถึงคำว่า โสตทัศนวัสดุ กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยให้นิยามของโสตทัศนวัสดุ คือ งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพ โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างไรอันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย

จากการศึกษาถึงบทนิยามของภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าวิธีการกำหนดบทนิยามคำว่าภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยมีการกำหนดนิยามของภาพยนตร์ และ โสตทัศนวัสดุ มีความทับซ้อนกัน หากมีประเด็นที่ต้องวินิจฉัยว่างานชิ้นนั้นเป็นงานภาพยนตร์หรือไม่จะต้องพิจารณาความหมายของคำว่าภาพยนตร์ และ โสตทัศนวัสดุควบคู่กันเสมอ

2) ประเทศสหรัฐอเมริกา

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา ผู้เขียนพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้กำหนดให้ภาพยนตร์เป็น โสตทัศนวัสดุที่ประกอบด้วยชุดของภาพที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งเมื่อฉายออกมาจะแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของภาพดังกล่าวและยังรวมไปถึงเสียงที่ประกอบด้วย และเมื่อพิจารณาถึงคำว่าโสตทัศนวัสดุ กฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาให้นิยามของโสตทัศนวัสดุ คือ งานที่เกิดขึ้นจากการลำดับภาพที่ต่อเนื่องกัน โดยมีเจตนาที่จะเปิดเผยให้ทราบผ่านเครื่องมือ หรือเครื่องประดิษฐ์ เช่น เครื่องฉายภาพ เครื่องดูภาพ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ พร้อมกับเสียงประกอบ

จากการศึกษาถึงบทนิยามของภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าวิธีการกำหนดบทนิยามคำว่าภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกามีการกำหนดนิยามของภาพยนตร์และ โสตทัศนวัสดุ มีความซ้ำซ้อนกัน หากมีประเด็นที่ต้องวินิจฉัยว่างานชิ้นนั้นเป็นงานภาพยนตร์หรือไม่จะต้องพิจารณาความหมายของคำว่าภาพยนตร์ และ โสตทัศนวัสดุควบคู่กันเสมอ

3) ประเทศอังกฤษ

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ผู้เขียนพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้กำหนดนิยามของภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ โดยกำหนดให้ภาพยนตร์เป็น ภาพเคลื่อนไหวที่ได้บันทึกไว้ในวัสดุไม่ว่าจะในรูปแบบใดที่สามารถนำมาถ่ายทอดได้ไม่ว่าจะโดยวิธีการใดก็ตาม และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย

จากการศึกษาถึงบทนิยามของภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าวิธีการกำหนดบทนิยามคำว่าภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศอังกฤษมีวิธีการกำหนดบทนิยามแยกออกมาต่างหากจากงานประเภทอื่น ซึ่งจะทำให้การวินิจฉัยว่างานนั้นเป็นงานภาพยนตร์หรือไม่จะทำได้ง่ายและไม่ซับซ้อน

4) ประเทศญี่ปุ่น

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น ผู้เขียนพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่นไม่ได้กำหนดบทนิยามของภาพยนตร์เอาไว้ ดังนั้นผู้เขียนจึงได้ค้นคว้าความหมายของภาพยนตร์ตามพจนานุกรมของประเทศญี่ปุ่น โดยพจนานุกรมของประเทศญี่ปุ่นได้กำหนดคำให้ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพที่ถูกบันทึกอย่างต่อเนื่องกันลงบนแผ่นฟิล์ม โดยจะถูกฉายภาพนั้นบนหน้าจอโดยเครื่องฉายภาพ ซึ่งเป็นการฉายภาพแบบต่อเนื่องจนเกิดภาพเคลื่อนไหวจากปรากฏการณ์ภาพติดตา

จากการศึกษาถึงบทนิยามของภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่นไม่ได้มีการกำหนดบทนิยามของภาพยนตร์ไว้แต่อย่างใด จึงทำให้เมื่อต้องวินิจฉัยว่างานนั้นเป็นงานภาพยนตร์หรือไม่จึงต้องเอาความหมายโดยทั่วไปตามพจนานุกรม หรือตามที่วิญญูชนในขณะนั้นเข้าใจร่วมกันว่างานดังกล่าวเป็นงานภาพยนตร์หรือไม่

เมื่อวิเคราะห์จากข้อมูลทั้ง 4 ประเทศดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าการกำหนดนิยามของภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และตามพจนานุกรมของประเทศญี่ปุ่นต่างให้ความหมายของงานภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน แต่สำหรับวิธีการให้คำนิยามของงานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน ดังนี้

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้กำหนดนิยามของภาพยนตร์ไว้เอกเทศชัดเจนในตัวเองทำให้ง่ายในการตีความความหมายของงานนั้นว่าเป็นงานภาพยนตร์หรือไม่

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และประเทศสหรัฐอเมริกานั้นต้องไปดูความหมายของงานภาพยนตร์ประกอบกับความหมายของงาน โสตทัศนวัสดุควบคู่กันไปเสมอทำให้เกิดความซับซ้อนในการตีความ

การที่กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศญี่ปุ่นนั้นไม่ได้กำหนดนิยามของงานภาพยนตร์ไว้แต่ให้ตีความโดยความหมายทั่วไปนั้น ผู้เขียนมีความเห็นว่าวิธีดังกล่าวย่อมมีทั้งผลดีและผลเสีย โดยผลดีคือ หากในอนาคตภาพยนตร์มีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจากปัจจุบัน หรือภาพยนตร์มีการผลิตโดยวิธีการใหม่ๆ ประเทศญี่ปุ่นอาจจะไม่ต้องแก้ไขความหมายในกฎหมายลิขสิทธิ์ เพียงแค่ต้องไปแก้ไขความหมายในพจนานุกรมเท่านั้น ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าการแก้ไขกฎหมายนั้นมีขั้นตอนที่ซับซ้อนและยุ่งยากกว่าการแก้ไขพจนานุกรม สำหรับข้อเสียนั้นผู้เขียนคิดว่ากรณีที่กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้

ให้คำนิยามงานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะแต่ให้ตีความตามความหมายทั่วไปจะทำให้เกิดการยากและความไม่แน่นอนในการตีความ

4.1.2 นิยามของผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์

งานภาพยนตร์ที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นต้องเป็นงานที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานขึ้นมาโดยความคิดริเริ่มด้วยตนเอง (Originality) ลงไปในงานนั้น ซึ่งหลักการ Originality เป็นหลักการสำคัญในการตัดสินว่างานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นมาจะได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์หรือไม่ โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจะวิเคราะห์ถึงการเป็นผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น

1) ประเทศไทย

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยพบว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยไม่ได้กำหนดนิยามของผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ เพียงแต่ได้กำหนดนิยามของผู้สร้างสรรคงานทุกประเภทไว้ด้วยกัน โดยผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย หมายถึงผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

จากการศึกษาถึงบทนิยามของผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการที่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยไม่ได้มีการกำหนดบทนิยามของผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ เมื่อมีประเด็นที่จะต้องพิจารณาว่าบุคคลใดเป็นผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์บ้าง จึงต้องอาศัยหลักการพิจารณาตามความหมายทั่วไปของผู้สร้างสรรคงานลิขสิทธิ์

2) ประเทศสหรัฐอเมริกา

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาพบว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนดนิยามของคำว่าผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ และคำว่าผู้สร้างสรรคไว้ ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา แต่เมื่อพิจารณาจากหลักคำตัดสินของศาลที่เกี่ยวข้องกับผู้สร้างสรรคงานนั้น ทำให้ทราบได้ว่าผู้สร้างสรรคตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา คือ ผู้ที่สร้างสรรคงานขึ้นมาซึ่งได้ใส่ความคิดสร้างสรรค์ของตนลงไปในงานนั้น โดยความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรคใส่ไปนั้นไม่ได้กำหนดว่าต้องมีเยอะเท่าไร เพียงแค่ใส่ความคิดสร้างสรรค์ให้อยู่ในระดับพอสมควรก็เพียงพอแล้ว

จากการศึกษาถึงความหมายของผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่าการพิจารณาว่าผู้ใดจะเป็นผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ ต้องอาศัยหลักการที่ศาลได้สร้างบรรทัดฐานขึ้นเกี่ยวกับผู้สร้างสรรคงานลิขสิทธิ์ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาไม่ได้บัญญัติความหมายของผู้สร้างสรรค และผู้สร้างสรรคงานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ

3) ประเทศอังกฤษ

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษพบว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษได้ให้ความหมายของผู้สร้างสรรค์ไว้ว่า ผู้ที่ก่อให้เกิดงาน และ/หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานชิ้นนั้น และได้กำหนดให้ผู้อำนวยความสะดวกสร้างภาพยนตร์และผู้กำกับเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะอีกด้วย

จากการศึกษาถึงความหมายของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่า วิธีการกฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษได้มีการกำหนดบทบาทนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้ โดยเฉพาะ และชัดเจน ดังนั้นหากมีข้อพิจารณาว่าผู้ใดบ้างที่ถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษก็จะสามารถพิจารณาได้ง่าย

4) ประเทศญี่ปุ่น

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นพบว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นได้กำหนดความหมายของผู้สร้างสรรค์ไว้ว่า บุคคลที่ได้สร้างงานขึ้นมา และได้กำหนดความหมายของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ คือ บุคคลที่มีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์ในรูปแบบวิธีการต่าง ๆ นอกจากนี้ยังรวมไปถึงผู้เขียนนิยาย (กรณีนำนิยายมาสร้างเป็นภาพยนตร์) ผู้เขียนบทภาพยนตร์ ผู้แต่งเพลง ประกอบภาพยนตร์ หรืองานอื่น ๆ ที่นำมาประกอบงานภาพยนตร์

จากการศึกษาถึงความหมายของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่า วิธีการกฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นได้มีการกำหนดบทบาทนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้ โดยเฉพาะ และชัดเจน ดังนั้นหากมีข้อพิจารณาว่าผู้ใดบ้างที่ถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นก็จะสามารถพิจารณาได้ง่าย

เมื่อวิเคราะห์จากข้อมูลทั้ง 4 ประเทศดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าการกำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น ต่างได้ให้ความหมายของคำว่า ผู้สร้างสรรค์ที่มีลักษณะที่เหมือนกัน

โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย อังกฤษ และญี่ปุ่นนั้นได้ ใช้วิธีการกำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์ไว้ในตัวบทของกฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศเหมือนกัน แต่สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษ และญี่ปุ่นนั้น ได้มีการให้คำนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้เฉพาะแยกจากงานประเภทอื่น ๆ

ผู้เขียนเห็นว่า การแยกนิยามผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์จากงานประเภทอื่น ๆ ของทั้ง 2 ประเทศดังกล่าว เป็นเรื่องที่ดี เนื่องจากงานภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากงานประเภทอื่น ๆ ซึ่งงานภาพยนตร์เป็นงานที่อาศัยองค์ประกอบหลาย ๆ ส่วนมาประกอบ ทำให้งานภาพยนตร์นั้นมีบุคคลที่มีส่วนร่วมในการสร้างเป็นจำนวนมากจึงเกิดปัญหาในการตีความว่าแล้วบุคคลใดที่สมควร

เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ หรือจะให้ทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้ การที่กฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้ โดยเฉพาะจึงทำให้สามารถตีความได้ง่ายว่ากฎหมาย ลิขสิทธิ์ของประเทศนั้น ๆ มีเจตนาที่จะให้สิทธิแก่บุคคลใดบ้างในการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์

ในส่วนของกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาไม่ได้ใช้วิธีกำหนดนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ และผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ในกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่อาศัยการตีความโดยหลัก Originality ผู้เขียนมีความเห็นว่าวิธีดังกล่าวเป็นวิธีการที่ทำให้เกิดการตีความโดยกว้างเกินไป เนื่องจากการที่งานภาพยนตร์มีบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องหลายส่วนดังที่กล่าวมาข้างต้นประกอบกับหลักการ Originality ของสหรัฐอเมริกาก็ยังไม่มีข้อกำหนดชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์จะต้องใส่ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองไปมากน้อยเพียงใด ซึ่งการตัดสินใจว่าความคิดสร้างสรรค์ที่ใส่ไปในงานนั้นมากเพียงพอหรือไม่ย่อมเป็นดุลพินิจของศาลซึ่งทำให้เกิดความไม่แน่นอน

4.2 ปัญหาการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

เนื่องจากงานที่มีลิขสิทธิ์ถือเป็นสิ่งที่มีมูลค่า เจ้าของงานลิขสิทธิ์สามารถหาประโยชน์ให้แก่ตนเองจากงานลิขสิทธิ์จากค่าตอบแทน หรือโดยการหาชื่อเสียงให้ตัวเอง งานภาพยนตร์ถือเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งตามกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น ดังที่ผู้เขียนได้อธิบายไปแล้วในบทที่ 3

ดังนั้นบุคคลใดที่จะใช้ประโยชน์จากงานภาพยนตร์ บุคคลนั้นย่อมต้องเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ ซึ่งเมื่อพิจารณาตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์โดยทั่วไปแล้ว หลักกฎหมายลิขสิทธิ์ได้กำหนดไว้ว่า ผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ตั้งแต่แรกเริ่มที่สร้างสรรค์งานนั้นขึ้นจากหลักดังกล่าวจึงอาจสันนิษฐานไว้ก่อนว่าผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เช่นกัน

เมื่อมาศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา และอังกฤษ พบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของทั้งสี่ประเทศดังกล่าวต่างก็ได้ให้คำนิยามคำว่าผู้สร้างสรรค์ที่มีลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้เขียนได้เขียนอธิบายไว้แล้วในบทที่ 3 อย่างไรก็ตามก็ศึกษาหมายลิขสิทธิ์บางประเทศยังกำหนดเงื่อนไขบางประการที่อาจจะตัดสิทธิ์ไม่ให้ผู้สร้างสรรค์ทุกคนเป็นเจ้าของงานภาพยนตร์ ผู้เขียนจึงขอนำเสนอเปรียบเทียบความแตกต่างในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ และประเทศญี่ปุ่น

1) ประเทศไทย

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยกำหนดให้ผู้ที่มีส่วนในการก่อให้เกิดงานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ เมื่อพิจารณาจากการเกิดขึ้นของงานภาพยนตร์จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์เกิดจากงานหลาย ๆ ส่วนประกอบเข้าด้วยกัน

ดังนั้นผู้ที่มีส่วนร่วมในงานแต่ละส่วนที่ประกอบกันเป็นงานภาพยนตร์ เช่น ผู้กำกับ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้เขียนบท ผู้แต่งเพลงประกอบภาพยนตร์ เป็นต้น ย่อมถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ด้วยกันทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตาม มีบางกรณี que ผู้สร้างสรรค์อาจจะไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้น เช่น หากผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ภายใต้เงื่อนไขของสัญญาจ้างแรงงานและได้ทำหนังสือข้อตกลงโดยกำหนดให้งานที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์จะเป็นของนายจ้างจะทำให้ลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ที่ขึ้นจากเหตุดังกล่าวตกเป็นของนายจ้าง ในกรณีในผู้สร้างสรรค์ได้สร้างภาพยนตร์ขึ้นมาภายใต้สัญญาจ้างทำของลิขสิทธิ์ของงานภาพยนตร์จะตกเป็นของผู้ว่าจ้าง เป็นต้น

2) ประเทศสหรัฐอเมริกา

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาคำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

เมื่อพิจารณาถึงความหมายของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของกฎหมายสหรัฐอเมริกา แล้วพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนด หรือให้คำนิยามสำหรับผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้ว่าเป็นใคร ดังนั้นการจึงต้องตีความว่าผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระทำที่ทำงานภาพยนตร์เกิดขึ้น โดยใส่ความคิดสร้างสรรค์ลงไปในระดับพอสมควรนั้นมิใครบ้าง

เมื่อพิจารณาบทบาทในกองถ่ายภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าบุคคลที่มีส่วนสำคัญในการกำหนดแนวทางของภาพยนตร์ แนวทางการแสดง หรือการกำหนดสิ่งสำคัญต่าง ๆ ในการสร้างภาพยนตร์จะมีอยู่ 2 ตำแหน่งหลัก ๆ คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ ดังนั้นจึงอาจจะสรุปได้ว่า เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์จริง ๆ แล้วก็คือผู้อำนวยการสร้าง และ/หรือผู้กำกับนั่นเอง

อย่างไรก็ดี การที่กฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาไม่ได้มีบทบัญญัติเฉพาะเจาะจงให้เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์คือผู้อำนวยการสร้าง และ/หรือผู้กำกับ ก็ย่อมทำให้บุคคลในตำแหน่งหน้าที่อื่น ๆ สามารถอ้างตนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ได้เช่นกัน หากบุคคลเหล่านั้นได้พิสูจน์ว่างานภาพยนตร์ได้เกิดขึ้นจากการใส่ความคิดสร้างสรรค์ของตน โดยอิสระ ไม่ขึ้นอยู่กับการควบคุมดูแลของผู้อื่น

นอกจากนั้น เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ก็อาจจะไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ก็เป็นได้ หากงานภาพยนตร์นั้นได้เกิดขึ้นจากสัญญาจ้างแรงงาน หรือสัญญาจ้างทำของ ให้ถือว่านายจ้าง หรือผู้รับจ้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์นั้น เว้นแต่ได้กำหนดไว้เป็นอย่างอื่นโดยทำเป็นลายลักษณ์อักษรและมีการลงลายมือชื่อของทั้งสองฝ่าย นอกจากนี้เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ อาจเกิดจากการรับโอนลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ก็ได้ โดยเมื่อมีการโอนลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์จากผู้โอน ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ไปยังผู้รับโอน หากในการโอนลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เป็นการโอนลิขสิทธิ์ทั้งหมดจากเจ้าของลิขสิทธิ์จะมีผลทำให้ผู้โอนสิ้นสภาพจากการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์นั้นและทำให้ผู้รับโอนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์นั้นแทน แต่ถ้าหากเป็นการโอนลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์บางส่วนจะทำให้ผู้รับโอนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกับกับผู้โอน

3) ประเทศอังกฤษ

กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศอังกฤษได้กำหนดให้ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ร่วมกัน เว้นแต่ว่าบุคคลทั้งสองจะเป็นบุคคลเดียวกัน

เมื่อพิจารณาจากหลักสากลที่กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ จึงสรุปได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศอังกฤษกำหนดให้ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกัน อย่างไรก็ตามหากงานภาพยนตร์เกิดขึ้นภายใต้สัญญาจ้าง กฎหมายลิขสิทธิ์ได้กำหนดให้งานภาพยนตร์เรื่องนั้นเป็นลิขสิทธิ์ของผู้ว่าจ้าง

4) ประเทศญี่ปุ่น

กฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่นโดยทั่วไปแล้วกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานลิขสิทธิ์นั้น

แต่สำหรับงานภาพยนตร์กฎหมายลิขสิทธิ์ได้กำหนดเงื่อนไขของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ระหว่างผู้สร้างสรรค์ด้วยกันอยู่ คือ หากผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้สัญญากับผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ว่าหากตนเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตงานภาพยนตร์ ถือว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นเป็นลิขสิทธิ์ของผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์แต่เพียงผู้เดียว เงื่อนไขดังกล่าวถือว่าเป็นลักษณะเป็นการตัดสิทธิ ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ในตำแหน่งอื่น ๆ ไม่ให้มีสิทธิเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์นั้น

อย่างไรก็ดี เงื่อนไขดังกล่าวเป็นเพียงการตัดสิทธิการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เท่านั้น แต่ก็ได้ไม่ได้ตัดสิทธิให้ผู้สร้างสรรค์รายอื่นเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ร่วมกับผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์แต่อย่างไร

เมื่อวิเคราะห์การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ทั้ง 4 ประเทศดังกล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ต่างยื่นอยู่บนพื้นฐานเดียวกัน คือ ให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เพียงแต่การนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของแต่ละประเทศมีลักษณะวิธีการนิยามที่แตกต่างกัน

ประเทศไทยและสหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนดไว้เฉพาะในกฎหมายลิขสิทธิ์ว่าผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์หมายถึงบุคคลใดบ้าง ทำให้การตีความว่าผู้ใดจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์จึงอาจจะต้องตีความโดยการใช้อุปินิจของศาลว่าผู้ที่อ้างว่าตนเองเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์นั้นมีส่วนร่วมมากน้อยเพียงใดในการก่อให้เกิดงานภาพยนตร์ชิ้นนั้นขึ้นมา

กฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษได้มีการกำหนดไว้ชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์หมายถึง ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ ดังนั้นจึงสามารถตีความได้ชัดเจนเลยว่าเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษ คือ ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ นั่นเอง

การกำหนดการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ในลักษณะดังกล่าว ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่าเป็นเรื่องที่ดี เนื่องจากสามารถตีความได้ชัดเจน โดยบทบัญญัติของกฎหมาย ไม่ต้องอาศัยอุปินิจหรือการตีความของศาลซึ่งอาจจะทำให้เกิดบรรทัดฐานในการตัดสินใจว่าผู้ใดจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์มีไม่เท่ากัน อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนไม่ได้มีเจตนาที่จะก้าวล่วงไปถึงการใช้อุปินิจของศาลแต่อย่างใด เพียงแต่ผู้เขียนมีความคิดเห็นวาระหว่างการตีความโดยใช้อุปินิจของบุคคลกับการตีความ โดยบทบัญญัติของกฎหมาย การตีความของบทบัญญัติของกฎหมายย่อมมีความชัดเจนกว่าเพียงเท่านั้นเอง

สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศญี่ปุ่นในการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานลิขสิทธิ์นั้นก็มีหลักการทั่วไปเหมือนกับประเทศไทย ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศอังกฤษ เพียงแต่หลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของญี่ปุ่นนั้นแตกต่างไปจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศทั้งสามดังกล่าว

กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศญี่ปุ่นได้กำหนดให้ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์แต่เพียงผู้เดียว หากผู้สร้างสรรค์รายอื่น ๆ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตภาพยนตร์ การที่กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศญี่ปุ่นกำหนดไว้เช่นนั้น ผู้เขียนมีความเห็นว่าการกำหนดเงื่อนไขดังกล่าวเป็นผลดีเนื่องจากการที่งานภาพยนตร์มีเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมกันหลายคนจะลำบากในการที่จะนำงานภาพยนตร์นั้นไปใช้ต่อเพราะอาจต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของร่วมทุกคน และอีกประเด็นหนึ่งผู้เขียนมองว่าหากผู้สร้างสรรค์รายอื่น ๆ ที่มีส่วนในการผลิตงานภาพยนตร์ เช่น ผู้เขียนบท ผู้กำกับ ประกอบ ผู้ตัดต่อ เป็นต้น ทราบว่าเมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สร้างเสร็จและตนจะไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ ทำให้ตนไม่มีโอกาสในการนำงานภาพยนตร์

เรื่องนี้ไปหาประโยชน์ในทางพาณิชย์ได้ จึงทำให้บุคคลเหล่านั้นอาจจะเรียกค่าจ้างในการทำงานของตนให้มีมูลค่าที่สูงขึ้นได้เพื่อทดแทนการขาดสิทธิในการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เรื่องนี้

จากบทวิเคราะห์ดังกล่าว ผู้เขียนขอเสนอตัวอย่างคำพิพากษา และข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยขอยกตัวอย่างคดีของประเทศไทย และสหรัฐอเมริกา คือ 1) คดีหมายเลขแดงที่ ทป.169/2562 2) คดี Aalmuhammed v. Lee และ 3) ภาพยนตร์แอนิเมชันในโครงการ NITI คัด Showcase ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม

ทั้งนี้ เพื่อวิเคราะห์หลักการของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น โดยผู้เขียนจะขอวิเคราะห์เปรียบเทียบเฉพาะการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จากการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เท่านั้น เนื่องจากหลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ที่เกิดจากสัญญาจ้างกฎหมายลิขสิทธิ์ทั้ง 4 ประเทศดังกล่าว มีเนื้อหาที่เหมือนกัน

1) คดีหมายเลขแดงที่ ปท.169/2562¹

ข้อเท็จจริง

“โจทก์ได้เซ็นสัญญาจ้างนักแสดงในสังกัดกับจำเลยที่ 1 โดยจำเลยที่ 1 ได้เข้าเป็นนักแสดงในภาพยนตร์เรื่อง “ดวงใจในไฟหนาว” ซึ่งภาพยนตร์ดังกล่าวมีจำเลยที่ 4 เป็นผู้จ้างให้จำเลยที่ 2 เป็นผู้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์ดังกล่าว

โจทก์ฟ้องว่า จำเลยที่ 1 และจำเลยที่ 2 ผิดสัญญาว่าจ้างนักแสดงในสังกัดและร่วมกันละเมิดสิทธิในการแสดงของนักแสดงซึ่งเป็นลิขสิทธิ์ของโจทก์ส่วนของจำเลยที่ 3 และที่ 4 ในฐานะสื่อและผู้ดูแลจัดการให้มีการเผยแพร่ละครหรือภาพยนตร์ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 อ.ส.ม.ท. ได้ร่วมกันสนับสนุนและเผยแพร่ภาพยนตร์ เรื่อง “ดวงใจในไฟหนาว” อันเป็นการร่วมกันละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ขอบังคับให้จำเลยทั้งสองร่วมกันชดเชยค่าเสียหายแก่โจทก์และให้จำเลยทั้งสองยุติการละเมิดต่อโจทก์

จำเลยทั้งสองให้การ ขอให้ยกฟ้อง”

คำวินิจฉัย

“...เมื่อการดำเนินการสร้างภาพยนตร์ “ดวงใจในไฟหนาว” ตั้งแต่การหาบรรณกรรมซึ่งสร้างสรรค์โดย “นันทวรรณ รุ่งวงศ์พาณิชย์” การจัดหานักแสดงที่มาสวมบทบาทของตัวละครแต่ละคนจนได้ผู้แสดงนำตั้งแต่ เจมส์ มาร์, ญาณี ซาลาส (จำเลยที่ 1), พิชชาภา พันธุมจินดา, สาริน ธรเกียรติ และผู้แสดงประกอบอื่น ๆ ผู้กำกับการแสดง “สมจริง ศรีสุภาพ” สถานที่ถ่ายทำ ฉากเครื่องแต่งกาย บทของ

¹ คำพิพากษาศาลทวิชั้นทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลาง คดีหมายเลขแดงที่ ทป.169/2562.

ตัวแสดงแต่ละคน ผู้ถ่ายทำ กองถ่าย ฯลฯ ล้วนเป็นภาวะความรับผิดชอบและดำเนินการของ บริษัท กู๊ด วิลลิ่งฯ จำกัดที่ 2 ทั้งสิ้น จำกัดที่ 2 จึงเป็นผู้สร้างสรรค์และเจ้าของลิขสิทธิ์ในงาน ภาพยนตร์ “ดวงใจในไฟหนาว” และลิขสิทธิ์ดังกล่าวได้โอนมายัง บริษัท บีอีซี เวิลด์ จำกัดที่ 4 ตาม สัญญาว่าจ้างจัดทำภาพยนตร์ ระหว่างจำกัดที่ 4 (บริษัท บีอีซี เวิลด์ฯ) กับจำกัดที่ 2 (บริษัท กู๊ด วิลลิ่งฯ) ลงวันที่ 11 มิถุนายน 2560 เอกสารหมายเลข 5 ส่วนจำกัดที่ 1 (นางสาวณิชาฯ) ในฐานะผู้แสดงนำ ฝ่ายหญิงในภาพยนตร์ “ดวงใจในไฟหนาว” นั้น จะได้พิเคราะห์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ “สิทธินักแสดง” ต่อไป ส่วนในประเด็นลิขสิทธิ์ของละครโทรทัศน์ “ดวงใจในไฟหนาว” นั้น นอกจากการเป็น นักแสดงแล้ว จำกัดที่ 1 มิได้มีส่วนในการทำหรือก่อให้เกิดงานภาพยนตร์ “ดวงใจในไฟหนาว” ซึ่งถือเป็นงานประเภท ทัศนวัสดุหรือภาพยนตร์แต่อย่างใด ทั้งนี้ รวมถึงจำกัดที่ 3 (บริษัท บางกอกเอ็นเตอร์เทนเมนต์ฯ) ซึ่งเป็นเพียงสถานีโทรทัศน์เพื่อการแพร่เสียงแพร่ภาพงานละคร โทรทัศน์ดังกล่าว จึงสรุปได้ว่าลิขสิทธิ์ในงานละครโทรทัศน์ “ดวงใจในไฟหนาว” เป็นของจำกัดที่ 4 (บริษัท บีอีซี เวิลด์ฯ) แต่เพียงผู้เดียว การที่โจทก์อ้างว่าตนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานพิพาทโดยผ่าน จำกัดที่ 1 (นางสาวณิชาฯ) เมื่อจำกัดที่ 1 มิได้มีส่วนในลิขสิทธิ์ใดๆ ในงานพิพาท จึงไม่อาจทำได้...”

จากข้อเท็จจริงและคำวินิจฉัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลางของประเทศไทยเบื้องต้นในประเด็นการพิจารณาความเป็นเจ้าของ ลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ได้ใช้หลักการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นตัวชี้วัดว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ งานภาพยนตร์ คือ จำกัดที่ 1 ส่วนการที่จำกัดที่ 3 ได้รับลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เพียงเพราะเป็น ข้อกำหนดในสัญญาจ้างทำของระหว่างจำกัดที่ 1 กับจำกัดที่ 3 ซึ่งผู้เขียนได้เขียนเนื้อหาในส่วนนี้ ไว้ในบทที่ 3 แล้ว

ข้อเท็จจริงดังกล่าวมาหากนำมาวิเคราะห์ตามหลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ของกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น จะได้ดังนี้

(1) ประเทศสหรัฐอเมริกา

หลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา กฎหมายลิขสิทธิ์ ของสหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนดเรื่องการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ เพียงแต่ กำหนดหลักการให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

เมื่อกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์ไว้โดยเฉพาะ จึงต้องพิจารณาว่าบุคคลใดที่มีส่วนในการทำให้เกิดงานภาพยนตร์ออกมาโดยอาศัยหลัก Originality จากข้อเท็จจริงดังกล่าวจะเห็นได้ว่าจำกัดที่ 2 เป็นผู้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ขั้นตอนการ ก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต ดังนั้นจึงถือได้ว่าจำกัดที่ 2 เป็นผู้สร้างสรรค์ งานภาพยนตร์ ส่งผลให้จำกัดที่ 2 เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

(2) ประเทศอังกฤษ

หลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของอังกฤษ ภายหลังกฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษไม่ได้กำหนดเรื่องการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ เพียงแต่กำหนดหลักการให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ หมายถึง ผู้อำนวยการสร้าง และ/หรือผู้กำกับ จึงถือว่าผู้อำนวยการสร้าง และ/หรือผู้กำกับเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

ดังนั้นเมื่อวิเคราะห์จากข้อเท็จจริงในคดีดังกล่าวจะเห็นได้ว่าจำเลยที่ 2 เป็นผู้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ช่วงก่อนการผลิต การผลิต และหลังการผลิต จึงถือว่าจำเลยที่ 2 เป็นผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์ อีกทั้งการกำกับงานภาพยนตร์ก็อยู่ในช่วงของขั้นตอนการผลิต ซึ่งเป็นหน้าที่ของจำเลยที่ 2 เช่นกัน จึงถือได้ว่าจำเลยที่ 2 มีบทบาทหน้าที่เป็นทั้งผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ ภาพยนตร์เรื่องนี้ ดังนั้นจึงถือว่าจำเลยที่ 2 เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

(3) ประเทศญี่ปุ่น

หลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของญี่ปุ่น เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นได้กำหนดไว้โดยเฉพาะให้ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ดังนั้นจึงไม่ต้องไปพิจารณาว่างานภาพยนตร์ดังกล่าวผู้ใดเป็นผู้สร้างสรรค์บ้าง เพียงแค่พิจารณาว่าผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวคือใครซึ่งผู้เขียนได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายของผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศญี่ปุ่นไว้แล้วในบทที่ 3

ดังนั้นเมื่อวิเคราะห์จากข้อเท็จจริงดังกล่าวจะเห็นได้ว่าจำเลยที่ 2 เป็นผู้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่ช่วงก่อนการผลิต การผลิต และหลังการผลิต จึงถือว่าจำเลยที่ 2 เป็นผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์ ดังนั้นจำเลยที่ 2 จึงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เรื่องนี้

ผลวิเคราะห์หลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น จากข้อเท็จจริงของคดีหมายเลขแดงที่ ปท.169/2562 ข้างต้น พบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ทั้ง 4 ประเทศ มีผลไปในทางเดียวกัน คือ ให้จำเลยที่ 2 เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เพียงแต่เหตุผลประกอบในการตัดสินใจนั้น ได้มาด้วยวิธีที่แตกต่างกัน ดังนี้

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศอังกฤษ ได้ใช้เหตุผลในการให้จำเลยที่ 2 เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เนื่องจากจำเลยที่ 2 เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์

กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศญี่ปุ่นนั้น ได้ใช้เหตุผลในการให้จำเลยที่ 2 เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เนื่องจากจำเลยที่ 2 เป็นผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์

การที่ผลวิเคราะห์ดังกล่าวออกมาในแนวทางเดียวกันนั้นเนื่องจากจากข้อเท็จจริงของคดีหมายเลขแดงที่ ปท.169/2562 นั้น จำเลยที่ 2 ถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์เพียงผู้เดียว

หากข้อเท็จจริงของคดีดังกล่าวได้แตกต่างออกไปโดยการมีผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์หลายคน ก็จะทำให้ผลของคดีดังกล่าวอาจจะแตกต่างออกไปได้ ดังนี้

(1) ประเทศไทย และประเทศสหรัฐอเมริกา

หากการสร้างภาพยนตร์มีผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์หลายคน เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ก็จะไม่ใช่เพียงจำเลยที่ 2 แต่จะเป็นของผู้สร้างสรรค์อื่นด้วย โดยการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกัน

(2) ประเทศอังกฤษ

หากการสร้างภาพยนตร์มีบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้องกับหลายคน กฎหมายลิขสิทธิ์ถือว่าผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับ จะเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เท่านั้น เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ก็จะไม่ใช่เพียงจำเลยที่ 2 ในฐานะผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์เพียงผู้เดียว แต่จะเป็นของผู้กำกับด้วย โดยการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกัน

(3) ประเทศญี่ปุ่น

หากการสร้างภาพยนตร์มีผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์หลายคน การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของญี่ปุ่นก็ไม่ได้แตกต่างออกไปจากเดิม เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่นมีข้อกำหนดเฉพาะให้ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เท่านั้น

2) คดี Aalmuhammed v. Lee² ประเทศสหรัฐอเมริกา

ข้อเท็จจริง

“จำเลยต้องการสร้างภาพยนตร์ชีวประวัติของนายแมลคัม เอ็กซ์ ซึ่งเป็นศาสตราจารย์และนักกิจกรรมสิทธิมนุษยชนมุสลิมเชื้อชาติแอฟริกัน-อเมริกัน จึงได้ให้โจทก์เข้ามาเป็นที่ปรึกษาในการสร้างภาพยนตร์ดังกล่าว เนื่องจากโจทก์เป็นคนนับถือศาสนาอิสลามจึงมีความรู้ และความเข้าใจ ในหลักการของศาสนาอิสลาม โดยระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ โจทก์ได้ทำการตรวจสอบแนะนำ แก้ไขบทบางส่วนให้มีเนื้อหาที่สมบูรณ่มากขึ้น

ต่อมาเมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้เผยแพร่ โจทก์ได้มีรายชื่อในภาพยนตร์เรื่องนี้ในฐานะที่ปรึกษาด้านเทคนิคของศาสนาอิสลาม

โจทก์จึงยื่นคำร้องต่อศาลให้พิพากษาว่าโจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมกับจำเลยในงานภาพยนตร์เรื่องนี้”

² LexisNexis. (2021). “*Aalmuhammed v. Lee - 202 F.3d 1227 (9th Cir. 2000)*. (Online). Available: <https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-aalmuhammed-v-lee>. [2021, May 31].

คำวินิจฉัย

“... โจทก์มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่เพียงพอ และโจทก์ไม่มีส่วนในการควบคุมงาน หรือหลักฐานอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ จึงไม่ถือว่าโจทก์เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ร่วมกับจำเลย โจทก์จึงไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกับจำเลย...”

จากข้อเท็จจริงและคำวินิจฉัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่าศาลสหรัฐได้นำหลักการการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ มาตัดสินถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของงานภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์จากหลักการ ไล่ความคิดริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ (Originality) ในระดับที่พอสมควร (Modicum of Creativity Doctrine)

แม้คดีนี้โจทก์จำได้มีการตรวจทาน แก้ไขบทภาพยนตร์ ตามความสามารถและความคิดของโจทก์เองแล้ว แต่การกระทำดังกล่าวของโจทก์ยังไม่มากเพียงพอที่โจทก์จะเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เมื่อโจทก์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ โจทก์จึงไม่มีสิทธิเป็นเจ้าของงานภาพยนตร์เช่นกัน

จากข้อเท็จจริงดังกล่าวมาหากนำมาวิเคราะห์ตามหลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย อังกฤษ และญี่ปุ่น จะได้ดังนี้

(1) ประเทศไทย

หลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย มีหลักการใกล้เคียงกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา คือ ต้องพิจารณาว่าบุคคลที่อ้างว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์นั้นเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์หรือไม่ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและสหรัฐอเมริกามีความแตกต่างเล็กน้อย คือ กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้มีการนิยามความหมายของผู้สร้างสรรค์ไว้

ดังนั้นจากข้อเท็จจริงในคดี มีประเด็นพิพาทว่าโจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกับจำเลยหรือไม่ ต้องพิจารณาถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของโจทก์ก่อน

ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่ากรณีที่โจทก์ได้ตรวจทานบท หรือแก้ไขบทเฉพาะบางตอนนั้น ยังไม่ถือว่าโจทก์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในงานภาพยนตร์นั้นเพียงพอ หากไม่มีการกระทำของโจทก์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ก็สามารถสร้างได้สำเร็จอยู่ดี แต่อาจจะทำให้เกิดข้อเท็จจริงในภาพยนตร์ที่ผิดเพี้ยนไปบ้างเท่านั้น ดังนั้นจึงไม่ถือว่าโจทก์เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว และทำให้โจทก์ไม่สามารถเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกับจำเลยได้

(2) ประเทศอังกฤษ

หลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษ ใช้หลักการพิจารณาเช่นเดียวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และสหรัฐอเมริกา คือ พิจารณาจากการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ แต่สิ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษมีความแตกต่างจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และสหรัฐอเมริกานั้น คือ กฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษได้กำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้

ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของประเทศอังกฤษ ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์และผู้กำกับ เมื่อพิจารณาจากข้อเท็จจริงการกระทำของโจทก์ที่มีต่องานภาพยนตร์ของจำเลย เป็นเพียงการตรวจทาน ปรับแก้บทในบางส่วนเท่านั้น โจทก์ไม่มีหลักฐานใด ๆ ในการควบคุมงานภาพยนตร์แม้แต่น้อย การกระทำของโจทก์จึงไม่ใช่การกระทำของฐานะผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์ และผู้กำกับ

ดังนั้นจึงถือว่า โจทก์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ โจทก์จึงไม่สามารถเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ร่วมกับจำเลยได้

(3) ประเทศญี่ปุ่น

หลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น มีความแตกต่างชัดเจนกับกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย สหรัฐอเมริกา และอังกฤษ

กฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นได้กำหนดหลักเกณฑ์การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ โดยให้เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ คือ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ เท่านั้น

เมื่อพิจารณาจากข้อเท็จจริงการกระทำของโจทก์ที่มีต่องานภาพยนตร์ของจำเลย เป็นเพียงการตรวจทาน ปรับแก้บทในบางส่วนเท่านั้น โจทก์ไม่มีหลักฐานใด ๆ ในการควบคุมงานภาพยนตร์แม้แต่น้อย การกระทำของโจทก์จึงไม่ใช่การกระทำของฐานะผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์

ดังนั้น โจทก์จึงไม่สามารถเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ร่วมกับจำเลยได้

ผลวิเคราะห์หลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น ตามข้อเท็จจริงของคดี **Aalmuhammed v. Lee** ข้างต้น พบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ทั้ง 4 ประเทศ มีผลไปในทางเดียวกัน คือ โจทก์ไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ เพียงแต่เหตุผลประกอบในการตัดสินใจนั้น ได้มาด้วยวิธีที่แตกต่างกัน ดังนี้

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และสหรัฐอเมริกา จะต้องพิจารณาถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของโจทก์ โดยการใช้ดุลพินิจในการพิจารณาว่าโจทก์มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างงานภาพยนตร์มากน้อยเพียงใด

กฎหมายอังกฤษ จะต้องพิจารณาว่าโจทก์ คือ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ และ/หรือผู้กำกับ หรือไม่ โดยอาศัยหลักความเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์มาพิจารณา

กฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่นนั้นเพียงแต่พิจารณาความสัมพันธ์ หน้าที่ ของโจทก์กับงานภาพยนตร์ ว่าอยู่ในขอบเขตของการเป็นผู้อำนวยการสร้างหรือไม่

3) ภาพยนตร์แอนิเมชัน ในโครงการ NITI คิด Showcase ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม³

สืบเนื่องจากวัตถุประสงค์ของงานวิจัยสมัยนี้ต้องการศึกษาถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัล ผู้เขียนจึงขอเสนองานภาพยนตร์แอนิเมชัน ในโครงการ NITI คิด Showcase ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม ซึ่งเป็นภาพยนตร์ในยุคดิจิทัลที่เผยแพร่บนสื่อออนไลน์ มาวิเคราะห์ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ข้อเท็จจริง

“คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ต้องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อใช้เป็นที่การเรียนการสอน จึงได้สนับสนุนงบประมาณ โดยอาจารย์ A เป็นผู้ว่าจ้างบริษัท X เพื่อสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยในการสร้างงานภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีบุคคลที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

(1) อาจารย์ A ส่งแนวทาง เนื้อเรื่อง และวัตถุประสงค์ของการจัดทำวิดีโอ ให้แก่บริษัท X และมีหน้าที่ตรวจสอบ แก้ไขบทภาพยนตร์ ฉากต่าง ๆ และพิจารณาอนุมัติงานภาพยนตร์

(2) บริษัท X ทำหน้าที่ร่างเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ทำ Storyboard ออกแบบฉากภาพยนตร์ ดำเนินการผลิตภาพยนตร์ ตัดต่อ และเก็บรายละเอียดต่าง ๆ ตามที่อาจารย์ A กำหนด รวมถึงอนุญาตให้คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมใช้สิทธิในตัวละคร ซึ่งบริษัท X เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

(3) นางสาว B ทำหน้าที่ทดลองพากย์เสียงประกอบภาพยนตร์

(4) นางสาว C ทำหน้าที่พากย์เสียงประกอบภาพยนตร์

ดังนั้น จากข้อเท็จจริงจะเห็นว่า มีบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานภาพยนตร์ดังกล่าวจำนวนมาก จึงเป็นที่น่าสงสัยว่าบุคคลใดที่จะถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ดังกล่าว

เนื่องจากจากข้อเท็จจริงดังกล่าวปรากฏข้อเท็จจริงชัดเจนว่างานภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าว เกิดจากสัญญาจ้างทำของ โดยมีมหาวิทยาลัยศรีปทุมเป็นผู้ว่าจ้าง อาจารย์ A เป็นผู้ดูแลโครงการ และมีบริษัท X เป็นผู้รับจ้าง จึงทำให้ลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวเป็นของมหาวิทยาลัยศรีปทุม อย่างไรก็ตาม งานวิจัยฉบับนี้ผู้เขียนต้องการศึกษาถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

³ ดูรายละเอียดบทที่ 3 หน้า 74-77.

งานภาพยนตร์โดยผู้สร้างสรรค์ เท่านั้น ซึ่งจะทำให้ผลการวิเคราะห์ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าวมีความแตกต่างออกไปจากข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น

โดยต่อไปนี้ ผู้เขียนขอ นำข้อเท็จจริงของบุคคลากรที่มีส่วนร่วมในการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวมาวิเคราะห์ตามหลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์โดยผู้สร้างสรรค์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น จะได้ดังนี้

(1) ประเทศไทย

หลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย คือ ต้องพิจารณาว่าบุคคลที่อ้างว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์นั้นเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์หรือไม่ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ หมายถึง ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยพิจารณาจากการแสดงออกมาซึ่งความคิด การใช้ทักษะ และการตัดสินใจในการสร้างงาน

ดังนั้นจากข้อเท็จจริงข้างต้น หากต้องการทราบถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ ต้องพิจารณาถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของก่อน

ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่าจากหน้าที่และความรับผิดชอบของบุคคลที่เกี่ยวข้องดังกล่าวที่ได้มีการแสดงออกมาซึ่งความคิด การใช้ทักษะ และการตัดสินใจ ได้แก่ บริษัท X และอาจารย์ A เท่านั้น

ดังนั้นจึงถือว่าบริษัท X และอาจารย์ A เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ดังกล่าว เมื่อบริษัท X และอาจารย์ A เป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ ก็สามารถสรุปได้ว่าบริษัท X และอาจารย์ A ถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ร่วมกัน ซึ่งในอนาคตอาจจะมีข้อพิพาทระหว่างบริษัท X และอาจารย์ A เพื่อแย่งการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวก็เป็นได้

(2) ประเทศสหรัฐอเมริกา

หลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนดเรื่องการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ เพียงแต่กำหนดหลักการให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

เมื่อกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์ไว้โดยเฉพาะ จึงต้องพิจารณาว่าบุคคลใดที่มีส่วนในการทำให้เกิดงานภาพยนตร์ออกมาโดยอาศัยหลัก Originality จากข้อเท็จจริงดังกล่าวจะเห็นได้ว่าอาจารย์ A เป็นผู้ควบคุมการสร้างงานงานภาพยนตร์ และบริษัท X เป็นผู้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์ โดยบุคคลทั้งสองมีบทบาทสำคัญตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต ดังนั้นจึงถือได้ว่าอาจารย์ A และบริษัท X เป็นผู้สร้างสรรค์

งานภาพยนตร์ ส่งผลให้อาจารย์ A และบริษัท X เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ร่วมกัน ซึ่งในอนาคตอาจจะมีข้อพิพาทระหว่างบริษัท X และอาจารย์ A เพื่อแย่งการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวก็เป็นได้

(3) ประเทศอังกฤษ

หลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษ ใช้หลักการพิจารณาเช่นเดียวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และสหรัฐอเมริกา คือ พิจารณาจากการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ แต่สิ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศอังกฤษมีความแตกต่างจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และสหรัฐอเมริกานั้น คือ กฎหมายลิขสิทธิ์อังกฤษได้กำหนดคตินิยมของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้

ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของอังกฤษ ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ และผู้กำกับ เมื่อพิจารณาจากข้อเท็จจริงพบว่าการกระทำของบริษัท X และอาจารย์ A ที่มีต่องานภาพยนตร์มีลักษณะดังนี้

(3.1) บริษัท X มีหน้าที่ควบคุมการดำเนินการผลิตภาพยนตร์ รวมถึงการตัดต่อและเก็บรายละเอียดต่าง ๆ จึงถือว่าเป็น X เป็นผู้กำกับภาพยนตร์

(3.2) อาจารย์ A มีหน้าที่ควบคุมทิศทางของงานภาพยนตร์ มีอำนาจในการแก้ไขตัดสลับใจ และกำหนดทิศทางของภาพยนตร์ จึงถือว่าอาจารย์ A เป็นผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์

ดังนั้นเมื่อบริษัท X และอาจารย์ A เป็นผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์ จึงถือได้ว่าบริษัท X และอาจารย์ A เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ร่วมกัน

(4) ประเทศญี่ปุ่น

หลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น มีความแตกต่างชัดเจนกับกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย สหรัฐอเมริกา และอังกฤษ

กฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นได้กำหนดหลักเกณฑ์การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยให้เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ คือ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ เท่านั้น

เมื่อพิจารณาจากข้อเท็จจริงพบว่าแม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะประกอบไปด้วยบุคลากรหลายฝ่ายที่ทำหน้าที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริษัท X ที่มีหน้าที่เป็นผู้กำกับงานภาพยนตร์ บุคลากรดังกล่าวก็ไม่สามารถอ้างถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ ยกเว้นอาจารย์ A ซึ่งมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยการสร้างส่งผลให้อาจารย์ A เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เรื่องนี้ แต่เพียงผู้เดียว

ผลวิเคราะห์หลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น จากข้อเท็จจริงของภาพยนตร์ งานภาพยนตร์

แอนิเมชัน เรื่อง NITI คิด Showcase พบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย สหรัฐอเมริกา และ อังกฤษมีผลไปในทางเดียวกัน คือ เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นของบริษัท X และ อาจารย์ A ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เพียงแต่เหตุผลประกอบในการตัดสินใจนั้นได้มา ด้วยวิธีที่แตกต่างกัน ดังนี้ กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย และสหรัฐอเมริกา จะต้องพิจารณาถึง ความเป็นผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ โดยการใช้อุปินาในการพิจารณาว่ามีความเกี่ยวข้องกับการสร้าง งานภาพยนตร์มากน้อยเพียงใด

กฎหมายอังกฤษ อาศัยหลักการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ โดยพิจารณาว่า บุคคลใดที่มีหน้าที่เป็นผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์

ทว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่นนั้นมีความแตกต่างจากกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย สหรัฐอเมริกา และอังกฤษ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่นเพียงแต่พิจารณาความสัมพันธ์ หน้าที่ ของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง กับการสร้างงานภาพยนตร์ ว่าอยู่ในขอบเขตของการเป็นผู้อำนวยการสร้างหรือไม่ ดังนั้นผู้เป็น เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าว คือ อาจารย์ A เท่านั้น

4.3 สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

เนื่องจากปัจจุบันภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ทั่วโลก โดยพัฒนาการของภาพยนตร์ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากยุคบุกเบิกที่ได้มีการประดิษฐ์ ตู้ Kinetoscope ฉายภาพยนตร์ และพัฒนามาเป็นเครื่อง Cinematograph

ต่อมาภาพยนตร์ได้มีความนิยมขึ้นเรื่อย ๆ จนผู้สร้างภาพยนตร์ชาวสหรัฐอเมริกามีความคิด ว่าการใช้ท่าทางของนักแสดงสามารถทำให้ผู้ชมเข้าสู่ความหมายของภาพยนตร์ได้มากขึ้นจึงทำให้ ภาพยนตร์ในสมัยช่วงปี ค.ศ. 1908-1928 จึงเกิดภาพยนตร์แบบไร้เสียงมากขึ้นจนเป็นที่รู้จักกัน ในยุคหนังเงียบ

ในช่วง ค.ศ. 1928-1945 ได้เริ่มมีการนำเสียงมาประกอบภาพยนตร์เพื่อเป็นการเพิ่มอรรถรส และช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าถึงอารมณ์มากยิ่งขึ้น

นอกจากภาพยนตร์จะเป็นการฉายจากแผ่นฟิล์มผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์แล้ว ปัจจุบันได้ มีการพัฒนาการนำเสนอภาพยนตร์ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นบันทึกลงในแผ่น CD หรือจะเป็น การเสนอภาพยนตร์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

โดยปัจจุบันการสร้างภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่งต้องอาศัยทั้งเงินทุน และความสามารถต่าง ๆ จาก ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ กฎหมายลิขสิทธิ์จึงมีหลักการคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ โดยกำหนดสิทธิต่าง ๆ ที่เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์สามารถกระทำ หรืออนุญาติให้ผู้อื่นกระทำ การใด ๆ ต่องานภาพยนตร์ของตนได้

ผู้เขียนได้ทำการศึกษาสิทธิทางพาณิชย์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น โดยผลการศึกษาพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของ 4 ประเทศ ดังกล่าว ได้มีการกำหนดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ในลักษณะที่เหมือนกัน โดยมุ่งเน้นในการคุ้มครองถึงสิทธิประโยชน์ของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

แม้กฎหมายลิขสิทธิ์จะมีการกำหนดถึงสิทธิต่าง ๆ ของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เอาไว้ แต่การละเมิดลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ก็ยังคงเกิดขึ้นมาตลอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเหตุผลสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เนื่องจากการความไม่ชัดเจนว่าบุคคลใดเป็นเจ้าของงานภาพยนตร์ การแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ดังกล่าวจึงสมควรแก้ตั้งแต่ต้นเหตุของปัญหา คือ ความไม่ชัดเจนของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

ดังนั้นวิจัยเล่มนี้ผู้เขียนจึงไม่ศึกษาถึงวิธีการแก้ไขปัญหาของสิทธิของเจ้าของงานภาพยนตร์ แต่ผู้เขียนมุ่งเน้นในการศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เท่านั้น

สรุป

จากการวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ไทย เปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และพจนานุกรมของญี่ปุ่น พบว่า คำนิยามของงานภาพยนตร์มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน แต่มีวิธีการในการคำนิยามของงานภาพยนตร์ของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน

สำหรับคำนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ พบว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ของทั้ง 4 ประเทศ ได้ให้คำนิยามของผู้สร้างสรรค์คล้ายคลึงกัน โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย และสหรัฐอเมริกา ไม่ได้มีการกำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะจึงต้องทำให้ใช้นิยามของผู้สร้างสรรค์ทั่วไปในการพิจารณา สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษ และญี่ปุ่น ได้มีการกำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์แยกออกมาจากผู้สร้างสรรค์งานประเภทอื่น ๆ

สุดท้ายความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ กฎหมายลิขสิทธิ์ไทย สหรัฐอเมริกา และอังกฤษ กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ แต่สำหรับกฎหมายญี่ปุ่นได้มีการกำหนดให้เฉพาะผู้อำนวยการสร้างเป็นเจ้าลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เท่านั้น โดยในบทต่อไปผู้เขียนจะขอสรุปผล และเสนอข้อเสนอนี้เพื่อแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์จากการวิจัยครั้งนี้ ต่อไป

บทที่ 5

บทสรุป และข้อเสนอแนะ

กฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งเน้นในการคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ที่ได้สร้างสรรค์งานนั้นออกมา และคุ้มครองไปยังเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีสิทธิเหนืองานลิขสิทธิ์นั้น งานภาพยนตร์เป็นงานประเภทหนึ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้ความคุ้มครอง โดยปัจจุบันอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยังมีมูลค่ามากมายมหาศาล ด้วยเหตุดังกล่าวจึงพบว่าปัจจุบันมีการอ้างถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานภาพยนตร์ที่เผยแพร่บนเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ เพื่อที่จะนำภาพยนตร์ดังกล่าวหาผลประโยชน์ตอบแทน และยังพบว่ามีปัญหาในการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ซึ่งส่งผลกระทบต่อทางเศรษฐกิจแก่ผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์เป็นอย่างมาก

ผู้เขียนจึงได้ทำการศึกษา และวิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์ และเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย เปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น โดยในบทนี้ผู้เขียนขอเสนอ

1) บทสรุปเกี่ยวกับความเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ และเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

2) ข้อเสนอแนะการปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย

อนึ่งสำหรับสิทธิเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้เขียนได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย และกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ พบว่าลักษณะในการให้สิทธิต่าง ๆ ของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์มีลักษณะที่ไม่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเล่มนี้ผู้เขียนไม่ได้มุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับปัญหาสิทธิของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย โดยผู้เขียนมุ่งศึกษาเฉพาะการแก้ไขปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เท่านั้น

5.1 บทสรุป

1) ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์

จากการที่ผู้เขียนศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ โดยผู้เขียนได้ศึกษาจากตำรา เอกสารงานวิจัย บทความทางวิชาการ รวมไปถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ ผลจากการศึกษาค้นคว้าทำให้สรุปได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยยังมีปัญหาความไม่ชัดเจนในการพิจารณาถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เนื่องจากงานภาพยนตร์เป็นงานที่ประกอบไปด้วยการนำงานหลายส่วนมาประกอบเข้าด้วยกัน ทำให้บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องมีจำนวนมาก

การที่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้กำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ คือ ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ แต่กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยไม่ได้กำหนดการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ ซึ่งเปิดช่องให้บุคคลต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ว่ามากหรือน้อยในการสร้างงานภาพยนตร์สามารถอ้างถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ได้

อย่างไรก็ดี ผู้เขียนพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษ และญี่ปุ่น ได้มีการกำหนดนิยามของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ ทำให้ประเด็นของการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์สามารถพิสูจน์ได้ง่าย โดยอาศัยตัวบทกฎหมายในการพิสูจน์

2) เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

จากการที่ผู้เขียนศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยผู้เขียนได้ศึกษาจากตำรา เอกสารงานวิจัย บทความทางวิชาการ รวมไปถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ ผลจากการศึกษาค้นคว้าทำให้สรุปได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยยังมีปัญหาความไม่ชัดเจนในการพิจารณาถึงการเป็นผู้เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยไม่ได้กำหนดไว้ชัดเจนว่าบุคคลใดบ้างจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์ จึงทำให้ต้องอาศัยหลักการทั่วไปในการพิจารณา คือ ผู้สร้างสรรค์ถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งการเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยก็ยังมีปัญหาอยู่ตามที่ผู้เขียนได้สรุปไว้ในหัวข้อที่ 1

การที่กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยไม่ได้กำหนดการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ แต่ให้ใช้หลักผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่เมื่อหลักการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยยังมีปัญหาความไม่ชัดเจนอยู่ ย่อมส่งผลกระทบต่อในการพิจารณาถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วย

อย่างไรก็ดี ผู้เขียนพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่น ได้มีการข้อกำหนดเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ไว้โดยเฉพาะ ทำให้ประเด็นของการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์สามารถพิสูจน์ได้ง่าย โดยอาศัยตัวบทกฎหมายในการพิสูจน์

5.2 ข้อเสนอแนะ

ภาพยนตร์ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งที่น่าจะสร้างความบันเทิงให้แก่ประชาชนทั่วไปแล้ว งานภาพยนตร์ยังสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้สร้างสรรค์ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์อีกด้วย ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์เป็นผู้ที่ต้องใช้ทั้งความรู้ ความสามารถในการสร้างภาพยนตร์ขึ้นมา ส่วนเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์เป็นผู้ที่มีสิทธิ และอนุญาติให้บุคคลภายนอกใช้สิทธิในการหาผลประโยชน์จากภาพยนตร์ของตน โดยปัจจุบันผู้เขียนพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ไทยยังมีความไม่ชัดเจนในการกำหนดถึงการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ซึ่งจะก่อให้เกิดข้อพิพาทเกี่ยวกับการใช้งานภาพยนตร์ในทางการค้า ส่งผลให้เจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ที่แท้จริงประสบปัญหาขาดทุนจากการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ หากปัญหาดังกล่าวยังไม่ได้รับการแก้ไขอาจจะทำให้วงการภาพยนตร์ไม่เกิดการลงทุน การพัฒนาเทคนิคใหม่ ๆ เพราะผู้ที่ลงทุนหรือผู้สร้างงานภาพยนตร์อาจเกิดความไม่เชื่อมั่นว่าตนถูกละเมิดลิขสิทธิ์ และ/หรือจะได้รับความตอบแทนตามที่คาดหวังไว้หรือไม่ ดังนั้นเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้เขียนจึงมีข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาคopyright ความไม่ชัดเจนของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยเพื่อประโยชน์ต่อเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ดังนี้

1) จากการศึกษาความหมายของงานภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ผู้เขียนพบว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 เดิมกำหนดให้

“โสตทัศนวัสดุ หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างไร อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ถ้ามี”

“ภาพยนตร์ หมายถึง โสตทัศนวัสดุ¹ อันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึกลงในวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี”

¹ ตัวเน้นโดยผู้เขียน

จากความหมายดังกล่าวพบว่าหากต้องการพิจารณาว่างานใดบ้างเป็นงานภาพยนตร์ ต้องพิจารณาลักษณะว่างานเหล่านั้นมีองค์ประกอบครบตามหลักเกณฑ์บทนิยามดังกล่าวหรือไม่ และต้องไปดูถึงนิยามของคำว่า โสตทัศนวัสดุ ประกอบด้วย เมื่อพิจารณานิยามของงาน โสตทัศนวัสดุนั้น จะเห็นได้ว่านิยามของทั้งสองคำมีความหมาย และองค์ประกอบเดียวกัน

ผู้เขียนจึงมีความเห็นว่าเพื่อลดความคลุมเครือ และสะดวกในการพิจารณาว่างานใด เป็นงานภาพยนตร์ จึงสมควรแก้ไขบทนิยามของคำว่าภาพยนตร์ ในมาตรา 4 ของพระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยแก้ไขเป็น

“ภาพยนตร์ หมายถึง โสตทัศนวัสดุงานอันประกอบด้วยลำดับของ ภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึก ลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้ หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี”

2) จากการศึกษาการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทย พบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยยังมีปัญหาในการกำหนดเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ยังไม่ชัดเจน โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยถือว่าผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ แต่เมื่อมาศึกษาถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์ลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ผู้เขียนพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ ประเทศไทยก็ยังไม่มีการกำหนดถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไว้เช่นกัน

เพื่อขจัดปัญหาในการตัดสินความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ที่เผยแพร่ในสื่อ ออนไลน์ในยุคดิจิทัล ผู้เขียนจึงเห็นสมควรมีการกำหนดการเป็นเจ้าของงานภาพยนตร์ให้ชัดเจน ในตัวบทกฎหมายว่าบุคคลใดควรเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ดังนั้นผู้เขียนจึงขอเสนอแนะ ให้มีการเพิ่มเติมมาตรา 8/1 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ งานภาพยนตร์ ดังนี้

“มาตรา 8 ให้ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ ขึ้นภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

(1) ในกรณีที่ยังไม่ได้มีการโฆษณา งาน ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มี สัญชาติไทยหรืออยู่ในราชอาณาจักร หรือเป็นผู้มีสัญชาติหรืออยู่ใน ประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทย เป็นภาคีอยู่ด้วย ตลอดระยะเวลาหรือเป็นส่วนใหญ่ในการสร้างสรรค์งานนั้น

...

“มาตรา 8/1 ภายใต้บังคับมาตรา 9, 10, 11, 12, 13 และมาตรา 14 เจ้าของ ลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เป็นของผู้ดำเนินการสร้างงานภาพยนตร์”

“มาตรา 9 งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้นในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง ถ้ามิได้ทำเป็นหนังสือตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น ให้ลิขสิทธิ์ในงานนั้นเป็นของผู้สร้างสรรค์ แต่นายจ้างมีสิทธิในงานนั้นออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ตามที่เป็นวัตถุประสงค์แห่งการจ้างแรงงานนั้น”

เหตุผลที่ผู้เขียนกำหนดผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์เป็นเจ้าของแต่เพียงผู้เดียว โดยมีแนวคิดเหมือนกับกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น เนื่องจากผู้เขียนมีความคิดเห็นว่าการที่จะให้ผู้สร้างสรรค์ทุกคนมาร่วมกันเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์นั้นจะเกิดความยากลำบากในการนำภาพยนตร์ไปใช้งานตามที่ผู้เขียนได้อธิบายไว้ก่อนหน้านี้แล้ว ผู้เขียนจึงเลือกบุคคลที่มีหน้าที่ความรับผิดชอบสูงสุดในการสร้างงานภาพยนตร์มาเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

อย่างไรก็ดี การที่ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์รายอื่น ๆ จะไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์รายอื่น ๆ ไม่สามารถนำงานภาพยนตร์เพื่อใช้สิทธิในการหาประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้ ผู้เขียนขอแนะนำให้ผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์รายอื่น ๆ อาจทำข้อตกลงกับผู้ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ในการกำหนดถึงสิทธิ และผลประโยชน์ต่าง ๆ จากการนำภาพยนตร์ไปหารายได้ เช่น ผู้สร้างสรรค์รายอื่น ๆ อาจเข้าทำสัญญากับผู้อำนวยการสร้างงานภาพยนตร์เพื่อแบ่งผลกำไรจากการนำงานภาพยนตร์ไปใช้ เป็นต้น หรือไม่ หากผู้สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ทราบแล้วว่าเมื่องานภาพยนตร์เรื่องนี้เสร็จสมบูรณ์ตนจะไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์รายอื่น ๆ อาจจะเรียกเงินค่าจ้างในการทำงานของตนให้สูงขึ้นได้ เพื่อชดเชยจากการขาดรายได้จากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์

สรุป

งานภาพยนตร์เป็นงานประเภทหนึ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง โดยเจตนารมณ์ของกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมีขึ้นมาเพื่อต้องการคุ้มครองสิทธิประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ในการมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการกระทำการ หรืออนุญาตให้ผู้อื่นกระทำการใด ๆ ต่องานลิขสิทธิ์ของตน ดังนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์จึงถือว่ามีความสำคัญ

จากงานวิจัยฉบับนี้พบว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังมีปัญหาความไม่ชัดเจนในการกำหนดว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์หมายถึงผู้ใด ทำให้เกิดช่องว่างในอรรถสิทธิในงานภาพยนตร์ และเป็นส่วนหนึ่งในการเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เนื่องจากผู้ที่นำงานภาพยนตร์ไปใช้อาจจะขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ผิดคนหรือขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ครบทุกคน ดังนั้นจากปัญหาความไม่ชัดเจนว่าผู้ใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ผู้เขียนจึงมีความเห็นว่าควรกำหนดบทบัญญัติเพิ่มเติม เกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ โดยกำหนดให้บุคคลที่มีส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างงานภาพยนตร์ คือ ผู้อำนวยการสร้าง

งานภาพยนตร์ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ ผู้เขียนจึงขอเสนอแนะให้มีการเพิ่มเติมบทบัญญัติ
ใน พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 8/1 ว่า “ภายใต้บังคับมาตรา 9, 10, 11, 12, 13 และ
มาตรา 14 เจ้าของลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์ เป็นของผู้อำนวยความสะดวกสร้างงานภาพยนตร์”

บรรณานุกรม

กฎหมาย

ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์

พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 6182/2533

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3240/2543

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 5395/2546

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 6528/2546

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 267/2547

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8452/2547

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3285/2548

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8830/2549

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19350/2557

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 7457/2550

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 7772/2557

คำพิพากษาศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลาง คดีหมายเลขแดงที่ ทป.22/2543

คำพิพากษาศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลาง คดีหมายเลขแดงที่ ทป.169/2562

กฎหมายต่างประเทศ

Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (Trips)

Copyright, Designs and Patents Act 1988

Copyright Act 1970

Copyright Act of 1976

Copyright, Designs and Patents Act 1988

หนังสือ

- จิระประภา มากลิ่น. (2558). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: วิญญูชน.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2549). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ทศพล รอบจังหวัด. (2560). *การตัดแปลงงานดนตรีกรรม*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขากฎหมายธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). *การสร้าง 2D แอนิเมชัน* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด.
- รัชชัย สุขผลศิริ. (2544). *กฎหมายลิขสิทธิ์ พร้อมด้วยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- อรพรรณ พันธ์พัฒนา. (2557). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: แอคทีฟ ปรี้น จำกัด.
- _____. (2558). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ. (2556). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: วิญญูชน.

วารสาร บทความ

- อรพรรณ พันธ์พัฒนา. (2542). การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในคำบรรยายของผู้สอน. *วารสารกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ*, 2.

วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์

- ชนิษฐา สุขสวัสดิ์. (2559). *การคุ้มครองสิทธิข้างเคียงในกฎหมายลิขสิทธิ์: ศึกษากรณีสิทธินักแสดง*. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรดุษฎีบัณฑิต, คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ณทพงษ์ วิยะรันดร์. (2550). *การคุ้มครองลิขสิทธิ์งานภาพยนตร์: ปัญหาและแนวทางแก้ไข*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขากฎหมายธุรกิจ, คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ณัฐธัญ อังค์ ปาวสานต์. (2556). *ปัญหาการอนุญาตให้ใช้สิทธิในลิขสิทธิ์งานดนตรีกรรม: ศึกษากรณีการจัดเก็บค่าตอบแทนซ้ำซ้อนจากผู้ใช้งานลิขสิทธิ์*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต, สาขากฎหมายธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

- คารพุช ศรีธรรมวุฒิ. (2557). *งานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์*. สารนิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- นภัค เหล่าสืบสกุล. (2561). *วิเคราะห์การบริหารจัดเก็บค่าตอบแทนภายใต้ต้องกรจัดเก็บค่าลิขสิทธิ์*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วันชัย รักษ์สิริวรกุล. (2540). *การบริหารการจัดเก็บค่าตอบแทนลิขสิทธิ์ในการทำงานวรรณกรรม*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชานิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกสารภาษาต่างประเทศ

- Koepfle, Leo. (1937). *Copyright Protection Throughout the World Part VII Near East*. Far East, Africa, Asia, Surinam and Curacao. US Department of Commerce.
- W.R. Cornish. (1996). *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trademarks and Allied Right* (3rd ed.). London: Sweet& Maxwell.

ฐานข้อมูลออนไลน์

- คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2564). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา Intellectual Property Law*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://law.kku.ac.th/wp/wp-content/uploads/2020/01/777-342-กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา.pdf>.
- ชนะพัฒน์ พนมวัน ณ อยุธยา. (2564). *เอกสารประกอบการสอน วิชา สด.102 ความเข้าใจสื่อดิจิทัล ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีโอ (Video)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://www.peerawich.com/dc102 /images/stories/dc102/dc102-animation-video.pdf>.
- ณัฐริณีย์ เสมสันต์. (2564). *ขั้นตอนการผลิตและถ่ายทำภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google .com/site/vediolearning/khan-txn-kar-thay-tha-phaphytr-san>.
- ปณชัช อารีเพิ่มพร. (2564). *“ปีตรายได้ Netflix ปี 2020 ยอดสมาชิกผู้ใช้งานพุ่งกระฉูด” เดอะสแตนดาร์ด*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://thestandard.co/netflix-earnings-2020>.
- พัสกร ตระกูลวิเชียร. (2564). *นักเขียนบทภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://prezi.com/p/g-zgzgb-_ig-/presentation/.

- มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2564). *วิวัฒนาการของแอนิเมชัน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail02.html>.
- โรงเรียนพะเยาประสาธน์วิทย์. (2564). *ประเภทของแอนิเมชัน*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/ch888as/prapheth-khxng-xae-ni-me-chan>.
- สมวรร ฐนศรีพนิชชัย. (2564). *เอกสารประกอบการเรียนวิชาระบบมัลติมีเดีย: หลักการสร้าง Animation*. หน้า 1. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://academic.udru.ac.th/~samawan/content/flash-CreateAnimation.pdf>.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2564). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://dictionary.orst.go.th/>.
- อดิเทพ พันธุ์ทอง. (2564). *ความเป็นมาของกฎหมาย “ลิขสิทธิ์” และ “หลักสากล” ในกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.silpa-mag.com/history/article_786.
- อชิป จิตตฤกษ์. (2557). *รัฐธรรมนูญสหรัฐอเมริกา ส่วนที่ภายหลังเรียกกันว่าบัญญัติลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร (1789)*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://prachatai.com/journal/2014/09/55639>.
- American Society of Media Photographers. (2021). *A Brief History of Copyright*. (Online). Available: <https://www.asmp.org/>.
- Cambridge University. (2021). *Cambridge Dictionary*. (Online). Available: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/producer>.
- Case Brief. (2021). *Feist v. Rural Telephone Service Co.* (Online). Available: <https://www.casebriefs.com/blog/law/property/property-law-keyed-to-singer/intellectual-property/feist-v-rural-telephone-service-co/>.
- Copyright Research and Information Center. (2021). *History of Copyright Systems In Japan*. (Online). Available: <https://www.cric.or.jp/english/csj/csj2.html>.
- Directorpan. (2564). *3 ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.letterplanet.com/content/65/3+ขั้นตอนหลักของการทำหนังที่คนทั่วไปไม่เคยรู้>.
- Japan Patent Office Asia-Pacific Industrial Property Center. (2021). *Outline of the Japanese Copyright Law*. (Online). Available: https://www.jpo.go.jp/e/news/kokusai/developing/training/textbook/document/index/Copyright_Law.

- LexisNexis. (2021). *Nichols v. Universal Pictures Corp., - 45 F.2d 119 (2d Cir. 1930)*. (Online). Available: <https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-nichols-v-universal-pictures-corp>.
- _____. (2021). *“Aalmuhammed v. Lee - 202 F.3d 1227 (9th Cir. 2000)*. (Online). Available: <https://www.lexisnexis.com/community/casebrief/p/casebrief-aalmuhammed-v-lee>.
- Mini.Anshuman. (2021). *Originality Under Copyright Law-Is There Any Definite Standard*. (Online). Available: <http://www.legalservicesindia.com/article/970/Originality-Under-Copyright-Law-Is-There-Any-Definite-Standard?.html>.
- Modify. (2557). *Animation (แอนิเมชัน) คืออะไร*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.modify.in.th/4740>.
- Nikunj Maheshwari. (2021). *“University of London Press, Ltd. V. University Tutorial Press Ltd. [1916] England”*. (Online). Available: <https://teachlawblog.wordpress.com/2018/06/02/university-of-london-press-ltd-v-university-tutorial-press-ltd-1916-england/>.
- NTT Resonant Inc. (2021). *GOO dictionary*. (Online). Available: <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%98%A0%E7%94%BB/>.
- Oohyoo. (2564). *บทบาทและหน้าที่โปรดักชันในกองถ่ายทำ Production House*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <http://xn--12cs2alni5br1ewb3acp5a8oxa3iva3d.blogspot.com/2017/04/production-house.html>.
- Princezip. (2564). *บุคคลที่เกี่ยวข้องของในขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://princezip.blogspot.com/2012/06/blog-post_07.html.
- Ruth Suehle. (2021). *The story of St. Columba: A modern copyright battle in sixth century Ireland*. (Online). Available: <https://opensource.com/law/11/6/story-st-columba-modern-copyright-battle-sixth-century-ireland>.
- Simple Studying. (2021). *Walter v Lane [1900] AC 539*. (Online). Available: <https://simplestudying.com/walter-v-lane-1900-ac-539>.
- Sirpach. (2564). *ประวัติ และวิวัฒนาการของภาพยนตร์*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://sites.google.com/site/siripach590110448/tarang>.
- _____. (2021). *Interlego AG v Tyco Industries Inc [1989] AC 217*. (Online). Available: <https://simplestudying.com/interlego-v-tyco-1989-ac-217>.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายศุภฤกษ์ ชนะบางแก้ว
วันเดือนปีเกิด	24 มีนาคม 2538
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	38/193 ถนนประเสริฐมนูกิจ แขวงเสนานิคม เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2560	นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
พ.ศ. 2562	ประกาศนียบัตรหลักสูตรวิชาว่าความของสำนัก ฝึกอบรมวิชาว่าความแห่งสหภาพนายความ รุ่นที่ 48
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2560	นิติกร บริษัท ไฟเบอร์วัน จำกัด (มหาชน)
พ.ศ. 2561	เจ้าหน้าที่นิติกรรมธุรกิจสินเชื่อ บริษัท เอ็มบีเค จำกัด (มหาชน)
พ.ศ. 2564	นิติกร บริษัท ซีวิลเอนจิเนียริง จำกัด (มหาชน)