บทที่ 3

การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองงานมัลติมีเดียของประเทศสหรัฐอเมริกา

เนื่องจากปัจจุบันมัลติมีเดียยังคงเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีผู้ศึกษาค้นคว้าทั้งในด้านของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย อันได้แก่ งานมัลติมีเดียที่อยู่ในรูปของสื่อ (media) ต่างๆ เช่น CD-ROM และรวมถึงการนำงานมัลติมีเดียดังกล่าวส่งผ่านบนเครือข่ายต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต (the Internet) โดยเฉพาะอย่างยิ่งพัฒนาการในด้านของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานมัลติมีเดียของประเทศสหรัฐอเมริกา เช่น กฎหมายลิขสิทธิ์ กฎหมาย สิทธิบัตร กฎหมายเครื่องหมายการค้า และกฎหมายความลับทางการค้า เป็นต้น ได้มีการพัฒนาไปอย่างก้าวหน้า ในขณะที่ประเทศอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น ประเทศอังกฤษ ออสเตรเลีย หรือญี่ปุ่น ยังอยู่ในขั้นพัฒนาการซึ่งอาจจะทำให้เห็นภาพได้ไม่ชัดเจน กล่าวคือ ประเทศสหรัฐอเมริกามีความคิดที่เป็นระบบกฎหมายมากกว่าประเทศที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงเห็นได้ว่า ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นผู้นำในเรื่องของเทคโนโลยีสมัยใหม่รวมถึงกฎหมายที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดังกล่าว

สำหรับประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องมัลติมีเดียกำลังได้รับความสนใจอย่างแพร่หลาย และในปัจจุบันได้มีผู้กล่าวถึงมัลติมีเดียเพียงแต่ในแง่ของเทคโนโลยีสมัยใหม่เท่านั้น แต่ไม่มีผู้ใดกล่าวถึงมัลติมีเดียในทางกฎหมาย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำการศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้สามารถปรับใช้กฎหมายดังกล่าวกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วได้

ดังนั้นในการศึกษาผู้เขียนจึงเห็นว่า ควรนำกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา (Copyright Act 1976) ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมใน ปี 1988 มาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียเป็นหลักเกณฑ์สำคัญ โดยจะกล่าวถึงกฎหมายของประเทศอื่นแทรกอยู่บ้างในบางส่วนโดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่เกิดจากการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับงานมัลติมีเดีย ที่ก่อให้เกิดปัญหาในการให้ความคุ้มครองทางด้านกฎหมายมากมาย ซึ่งมีสาเหตุมาจากการพัฒนาในด้านของกฎหมายยังล่าช้ากว่าความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลานั่นเอง

1. การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองส่วนประกอบของงานมัลติมีเดีย

กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองตั้งแต่ส่วนประกอบของงานประเภทต่างๆ ที่นำมารวมเข้าไว้ในงานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่ได้ทำขึ้นเสร็จสมบูรณ์แล้ว ไม่ว่างานหรือผลิตภัณฑ์นี้จะเป็นประเภทโต้ตอบกับผู้ใช้ได้หรือไม่ก็ตาม แต่ในปัจจุบันเมื่อกล่าว

ถึงงานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียมักจะหมายถึงมัลติมีเดียประเภทที่ปฏิสัมพันธ์หรือตอบโต้กับผู้ใช้ได้ (interactive multimedia) ทำให้สามารถแบ่งประเภทของงานมัลติมีเดียที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายออกเป็น 3 ประเภท คือ

1.1 เนื้อหาของมัลติมีเดีย (multimedia content)

เนื้อหาของงานมัลติมีเดีย หมายถึง อุปกรณ์หรืองานประเภทต่างๆ ที่นำมารวมหรือประกอบกันขึ้นจนเป็นงานมัลติมีเดีย ได้แก่ ข้อความ, เสียง, รูปภาพ, ภาพกราฟิก, ภาพการ์ตูน, เพลง และงานประเภทอื่นอีกตามที่กำหนดไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา (Copyright of the United States of America contained in Title 17 of the United Stated Code:17 U.S.C. มาตรา 101) ซึ่งมาตรานี้จะจัดแบ่งประเภทของงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายไว้อย่างชัดเจน โดยนำมาปรับใช้กับส่วนประกอบของงานมัลติมีเดียได้ดังนี้

1.1.1 ข้อความหรือตัวอักษร (text) ควรได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นงานประเภทใด จะต้องพิจารณาจาก 17 U.S.C. มาตรา 101 ได้กล่าวถึงความหมายหรือลักษณะของงานประเภทต่างๆ ที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นว่าไม่ปรากฏคำว่า "text" อย่างชัดเจน แต่สามารถพิจารณาเปรียบเทียบได้กับประเภทของงานวรรณกรรม (literary works) ตามมาตรา 101 บัญญัติไว้ว่า "literary works" are works, other than audiovisual works, expressed in words, numbers, or other verbal or numerical symbols or indicia, regardless of the nature of the material objects, such as books, periodicals, manuscripts, phonorecords, film, tapes, disks, or cards, in which they are embodied. ซึ่งมีความหมายว่า "งานวรรณกรรม คือ งานต่างๆ นอกจากงานโสตทัศนวัสดุซึ่งได้แสดงออกในรูปของถ้อยคำ ตัวเลข หรือเกี่ยวกับถ้อยคำอื่นๆ หรือสัญลักษณ์ที่เป็นจำนวนหรือเครื่องแสดงซึ่งใดๆ โดยไม่ได้คำนึงถึงลักษณะของวัตถุที่เป็นส่วนสำคัญซึ่งได้รวบรวมอยู่ในงานเหล่านั้น เช่น หนังสือ, วารสาร, งานต้นฉบับ, แผ่นบันทึกเสียง, ภาพยนตร์, เทป, ดิสก์ หรือบัตร" ผู้เขียนจึงเห็นว่า ข้อความหรือตัวอักษรถือเป็นการใช้ถ้อยคำ ตัวเลข หรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับถ้อยคำอื่นๆ ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น หนังสือ, บทกวี, บทความ, นวนิยาย และเรื่องจริง อันได้แก่ หนังสือพิมพ์ หนังสือที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และเรื่องเขียนเกี่ยวกับชีวประวัติของบุคคลอื่นที่ได้รับลิขสิทธิ์ ดังนั้น ข้อความหรือตัวอักษรจึงควรได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่ง[1]

---

[1] Thomas J. Smedinghoff, "The Software Publishers Association Legal Guide to Multimedia," pp. 21, 45.

1.1.2 เสียง (sound or audio) ควรจะได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นงานประเภทอะไร ต้องพิจารณาว่าเสียงที่ได้นำมาใช้นั้นใช้ในลักษณะอย่างไร ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท

1) เสียงเพลง หรือ เสียงดนตรี ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ได้ให้คำจำกัดความของดนตรีกรรม (musical work) ไว้อย่างชัดเจน แต่อาจจะให้ความคุ้มครองแก่งานดังกล่าวได้โดยพิจารณาจาก 17 U.S.C. มาตรา 101

"Sound Recording" are works that result from the fixation of a series of musical, spoken, or other sounds, but not including the sounds accompanying a motion picture or other audiovisual work, regardless of the nature of the material objects, such as disks, tapes, or other phonorecords, in which they are embodied. ซึ่งหมายความว่าสิ่งบันทึกเสียง คือ งานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงพูด หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใดๆ เช่น จานบันทึก เทป หรือวัสดุบันทึกอื่นๆ แต่ทั้งนี้มิได้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

2) เสียงพูด, เสียงที่ใช้ในการบรรยายประกอบภาพยนตร์, เสียงที่ใช้ในการแสดงละคร หรือเสียงที่ใช้ในการบรรยายประกอบการการเรียนการสอน ถือว่าเสียงดังกล่าวนี้เป็นงานที่แสดงออกในรูปของถ้อยคำจึงควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่งตามมาตรา 101[2]

1.1.3 วีดิทัศน์ (Video Tape Recorder) ควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานประเภทอะไร เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ได้บัญญัติให้ความคุ้มครองแก่วีดิโอไว้อย่างชัดเจน แต่อาจจะเทียบเคียงได้กับงานโสตทัศนวัสดุตามมาตรา 101 "Audiovisual works" are works that consist of a series of related images which are intrinsically intended to be shown by the use of machines or devices such as projectors, viewers, or electronic equipment, together with accompanying sounds, if any, regardless of the nature of the material objects, or tapes, in which the words are embodied. ซึ่งหมายความว่า งานโสตทัศนวัสดุ คือ งานที่ประกอบไปด้วยภาพต่อเนื่อง ซึ่งจะถูกแสดงโดยเครื่องจักรหรืออุปกรณ์ เช่น เครื่องฉายภาพ เครื่องช่วยการดู หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเสียงประกอบถ้ามี เช่น ฟิล์ม หรือแถบบันทึกที่งานนั้นถูกบันทึกลง โดยไม่คำนึงถึงเนื้อหาที่นำมาประกอบเข้าด้วยกัน

---

[2] อรสา ลีลาทวีวุฒิ, "ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ในอุตสาหกรรมดนตรี," (วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2539), หน้า 39.

เนื่องจากวีดิโอถือเป็นงานที่ประกอบไปด้วยภาพต่อเนื่องกัน และมีเสียงออกมาพร้อมการเคลื่อนไหวของภาพซึ่งถูกแสดงออกโดยผ่านเครื่องเล่นวีดิโอ จึงทำให้วีดิโอได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานโสตทัศนวัสดุ

ในประเทศอังกฤษ ไม่ได้บัญญัติให้ความคุ้มครองแก่วีดิโอไว้อย่างชัดเจน เช่นเดียวกับประเทศสหรัฐอเมริกา แต่สามารถปรับใช้ได้กับกรณีของภาพเคลื่อนไหว (moving images) ซึ่งภาพเคลื่อนไหวที่บรรจุอยู่ในงานมัลติมีเดียนี้จะได้รับความคุ้มครองในฐานะอย่างเดียวกับภาพยนตร์ (film)[3]

1.1.4 ภาพกราฟิก (graphics) ได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาในฐานะที่เป็นงานกราฟิกตามที่ปรากฏอย่างชัดเจนในมาตรา 101 "Pictorial, graphic, and sculptural works" include two-dimensional and three-dimensional works of fine, graphic, and applied art, photographs, prints and art reproductions, maps, globes, charts, diagrams, models, and technical drawings, including architectural plans. Such works shall include works of artistic craftsmanship insofar as their form but not their mechanical or utilitarian aspects are concerned; the design of a useful article, as defined in this section, shall be considered a pictorial, graphic or sculptural work only if, and only to the extent that, such design incorporates pictorial, graphic, or sculptural features that can be identified separately from, and are capable of existing independently of, the utilitarian aspects of the article. หมายความว่า "งานที่แสดงด้วยภาพ, งานกราฟิก และงานปฏิมากรรมรวมถึง งานที่มีลักษณะสองมิติและสามมิติ, ภาพกราฟิก และศิลปะประยุกต์, ภาพถ่าย, สิ่งพิมพ์ และการทำซ้ำในงานศิลปะ, แผนที่, ลูกโลก, แผนภูมิ, แผนผัง, รูปแบบ และรูปวาดด้านเทคนิค รวมถึงแบบแปลนของสถาปนิก ซึ่งงานที่กล่าวมาข้างต้นจะรวมถึงงานศิลปะที่ต้องใช้ช่างฝีมือ ตราบเท่าที่รูปแบบของงานดังกล่าวไม่คำนึงถึงกลไกหรือลักษณะของการนำไปใช้ประโยชน์ได้ แบบของวัตถุที่ใช้ประโยชน์ได้ตามที่ได้ให้คำจำกัดความไว้ในมาตรานี้จะถูกพิจารณาให้เป็นงานที่แสดงด้วยภาพ, งานกราฟิก หรืองานปฏิมากรรม เมื่อการออกแบบดังกล่าว เกี่ยวข้องกับงานที่แสดงด้วยภาพ, งานการฟิก หรือรูปแบบของงานปฏิมากรรม ที่สามารถบ่งบอกและดำรงอยู่ด้วยตนเองโดยไม่ต้องอาศัยคุณลักษณะที่เป็นประโยชน์ของวัตถุนี้

ในประเทศอังกฤษได้ให้ความคุ้มครองแก่ภาพกราฟิก, รูปถ่าย หรือภาพวาดที่บรรจุอยู่ในงานมัลติมีเดียในฐานะที่เป็นงานศิลปะ (artistic works)[4]

---

[3] Michael Henry, "Publishing and Multimedia Law," (London dublin: Edinburg, 1994), p. 305.

[4] Ibid., 305.

1.1.5 ภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหว (animation) ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ได้บัญญัติให้ความคุ้มครองแก่งานประเภทนี้ไว้อย่างชัดเจน แต่พอจะปรับได้กับคำจำกัดความตามมาตรา 101 ของงานที่แสดงด้วยภาพหรืองานกราฟิก ตามข้อ 1.1.4 เนื่องจากภาพการ์ตูนนี้ถือได้ว่าเป็นการวาดรูปโดยใช้เทคนิคใช้ศิลปะประยุกต์ จึงถือเป็นงานที่แสดงด้วยภาพหรืองานกราฟิกประเภทหนึ่ง

ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ ไม่ได้ให้คำจำกัดความของภาพการ์ตูนไว้อย่างชัดเจน แต่ถือได้ว่าภาพการ์ตูนเป็นภาพวาดหรืองานกราฟิกที่บรรจุอยู่ในงานมัลติมีเดียประเภทหนึ่ง จึงได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานศิลปะ[5]

1.1.6 รูปภาพ (images and pictures) ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนดในเรื่องดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน แต่ถือได้ว่า รูปภาพเป็นงานที่แสดงด้วยภาพ (pictorial) ตามคำจำกัดความในมาตรา 101 ตามข้อ 1.1.4 ดังนั้น รูปภาพที่บรรจุอยู่ในงานมัลติมีเดียจึงได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานที่แสดงด้วยภาพ

1.2 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology)

คำว่า "เทคโนโลยีมัลติมีเดีย" หมายถึงซอฟต์แวร์ทั้งหลายที่ใช้ในงานมัลติมีเดีย ได้แก่ ซอฟต์แวร์ที่อนุญาตให้ผู้ใช้ควบคุมการใช้ (navigating), การสืบค้น (searching) หรือการโต้ตอบ (interacting) กับเนื้อหาที่ ประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดียซึ่งได้รับความคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์ เช่น ซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างหรือตัดต่อเนื้อหาสำหรับงานมัลติมีเดีย[6] อันได้แก่ ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้าง, ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการตัดต่อ หรือซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการดัดแปลงเนื้อหา เพื่อนำมาประกอบเป็นส่วนหนึ่งในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย รวมถึงซอฟต์แวร์ที่ใช้ในงานทั่วไป เช่น โปรแกรมพิมพ์งาน (word processors software), โปรแกรมทำตารางในรูปของตารางบัญชี (spreadsheets software), โปรแกรมจัดหน้าและออกแบบรูปเล่มหนังสือ (desktop publishing software), โปรแกรมจัดทำระบบฐานข้อมูล (database software), โปรแกรมตัดแต่งภาพ (graphic software), โปรแกรมทำภาพเคลื่อนไหว (animation software), โปรแกรมตัดต่อเสียง (sound editing software), โปรแกรมตัดต่อวีดิโอ (video editing software), โปรแกรมนำเสนอผลงาน (presentation software) และโปรแกรมเขียนสร้างงานมัลติมีเดีย (authoring software) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีซอฟต์แวร์ที่ถูกจัดว่าเป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้ผลิต

---

[5] Ibid., 305.

[6] โปรดดูตัวอย่างคดี Computer Assocs. Int., Inc. V. Altai, Inc., 23 U.S.P. Q 2d. 1241, 1249 (2d Cir. 1997)

มัลติมีเดีย และซอฟต์แวร์ที่จะถูกจัดเก็บไว้กับผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่ทำเสร็จแล้วเพื่อที่จะให้ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียชิ้นนั้นทำงานได้หลังจากที่ผลิตภัณฑ์นั้นถูกจำหน่ายออกไป

ดังนั้น ในการพิจารณาว่าซอฟต์แวร์ที่ใช้ในงานมัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายในฐานะที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งหรือไม่ ให้พิจารณาจากมาตรา 101 "Computer program" is a set of statements or instruction to be used directly or indirectly in a computer in order to bring about a certain result. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ รูปแบบของประโยคหรือคำสั่งคำแนะนำ ที่จะถูกใช้โดยทางตรงหรือทางอ้อม ในการที่จะทำให้เกิดผลทางใดทางหนึ่งเมื่อพิจารณาแล้ว จะเห็นว่าซอฟต์แวร์ที่ใช้ในงานมัลติมีเดียถือเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง จึงได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรม

ในประเทศอังกฤษ ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่ซอฟต์แวร์มัลติมีเดียเช่นเดียวกับประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวคือ ซอฟต์แวร์มัลติมีเดียถือเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง[7] ที่ได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรม [8]

1.3 ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย (multimedia products)

เพื่อที่จะคุ้มครองเนื้อหาและซอฟต์แวร์ซึ่งถือเป็นส่วนประกอบบางส่วนที่ประกอบกันขึ้นเป็นผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย กฎหมายลิขสิทธิ์จึงควรให้ความคุ้มครองแก่ตัวผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเองด้วย แต่เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ได้บัญญัติคำจำกัดความของคำว่ามัลติมีเดียไว้อย่างชัดเจน ทำให้เกิดปัญหาข้อโต้เถียงว่าผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นโดยเสร็จสมบูรณ์แล้ว จะได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานประเภทอะไร เนื่องจากผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียอาจเกิดขึ้นได้จากการรวมหรือประกอบเข้าด้วยกันของส่วนประกอบของงานหลายๆ ประเภทที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้ว (preexisting copyright) ซึ่งงานเหล่านั้นจะมีลิขสิทธิ์ของตัวงานแต่ละชิ้นคุ้มครองอยู่แล้วเช่นที่กล่าวไว้ในข้อ 1.1 กล่าวคือ ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียส่วนใหญ่มักจะประกอบขึ้นจากงานซึ่งมีบุคคลอื่นเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อยู่จำนวนมาก แต่ไม่ได้หมายความว่าผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียจะต้องเกิดขึ้นจากงานอันมีลิขสิทธิ์เท่านั้น ดังนั้น ในการสร้างผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียจึงต้องมีการขออนุญาตใช้สิทธิจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานแต่ละชิ้นที่จะนำมาใช้ในการผลิตมัลติมีเดีย แต่ในบางครั้งอาจจะมีเพียงลิขสิทธิ์เดียวในการผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียก็ได้

---

[7] See, e.g., Computer Assocs. Int'l, Inc.V. Altai, Inc., 23 U.S.P. Q 2d 1241, 1249 (2d Cir. 1997).

[8] Michael Henry, "Publishing and Multimedia Law," p. 306.

2. ลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท

2.1 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากงานที่ทำร่วมกัน (Joint Works)

2.2 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการรวบรวมและเรียบเรียง (Compilation and Collective Works)

2.3 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการสร้างสรรค์งานสืบเนื่อง (Derivative Work)

2.1 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากงานที่ทำร่วมกัน (Joint Works)

งานที่ทำร่วมกัน หมายถึง งานที่ถูกผลิตโดยผู้สร้างสรรค์ตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีความตั้งใจที่จะให้มีการรวมกันโดยแบ่งแยกออกจากกันไม่ได้หรืองานย่อยแต่ละชิ้นที่รวมกันเป็นงานชิ้นใหญ่[9] ในการที่จะเป็นเจ้าของร่วมกันนั้น อาจทำได้โดยเจ้าของร่วมคนหนึ่งให้งานอันมีลิขสิทธิ์ของตนมารวมอยู่ในงานที่ต้องการทำร่วมกัน ซึ่งลิขสิทธิ์นี้จะเป็นเอกเทศในตัวของมันเอง[10] แต่การที่บุคคลใดเพียงแต่มีกรรมสิทธิ์ร่วมในงานที่มีอยู่ก่อนแล้วไม่ได้หมายความว่าบุคคลนั้นจะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมในงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง (derivative work) ด้วย

หลักดังกล่าวข้างต้นได้นำมาปรับใช้กับการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียด้วย กล่าวคือ ถ้าผู้สร้างสรรค์งานหลายคนได้ร่วมกันสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียโดยแต่ละคนมีเจตนาที่จะให้งานที่แต่ละคนได้สร้างขึ้นมารวมกันโดยแบ่งแยกออกจากกันไม่ได้ หรืองานนั้นต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันบางส่วนจนได้เป็นผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย ผลผลิตของงานมัลติมีเดียดังกล่าวจะได้รับการพิจารณาให้อยู่ในหลักของงานที่ทำร่วมกัน และผู้สร้างสรรค์ร่วมในงานมัลติมีเดียทั้งหมดจะได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมกัน

การสร้างสรรค์ที่จะทำให้ได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ร่วมกันในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย[11] มีเงื่อนไขอยู่ 2 ประการ

---

[9] 17 U.S.C. 101 "Joint Work" is a work prepared by two or more authors with the intention that their contributions be merged into inseparable or interdependent parts of a unitary whole. ดูตัวอย่างคดี Erickson V. Trinity Theatre, Inc., 13 F. 3d 1061, 1068-69 (7th Cir. 1994) กล่าวไว้ว่าการรวมเข้าด้วยกันเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอให้ถือว่าเป็นงานที่ทำร่วมกัน ("Collaboration alone" is not enough).

[10] Ashton - Tate Corp.V.Ross, 916 F. 2d 516, 521 (9th Cir. 1990) ถึงแม้ว่าจะมีความตั้งใจที่จะรวมสิ่งที่ให้มาเข้าด้วยกัน แต่สิ่งที่ให้นำมารวมกันนั้น จะต้องสามารถแบ่งแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน

[11] 17 U.S.C. 201 (a) Initial Ownership. -Copyright in a work protected under this title vests initially in the author or authors of the work. The authors of a joint work are co-owners of copyright in the work.

(1) ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงออกซึ่งความคิดที่ได้รับการสนับสนุนจากผู้สร้างสรรค์คนอื่นซึ่งไม่สามารถแบ่งแยกออกจากกันได้ เช่น ถ้าผู้ประพันธ์ร่วม 2 คน ได้สร้างสรรค์เรื่องสั้นซึ่งแต่ละคนให้ทั้งข้อความและบทประพันธ์ของแต่ละบทในหนังสือของตนเอง โดยการให้ของผู้ประพันธ์แต่ละคนนั้นไม่สามารถแบ่งแยกออกจากกันได้ ถือได้ว่าผู้ประพันธ์ทั้งสองคนมีเจตนาโดยชัดแจ้งที่จะสร้างสรรค์งานเพียงชิ้นเดียวซึ่งงานนั้นได้ถูกนำมารวมอยู่ในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย และผลผลิตของเรื่องสั้นนั้นจะได้รับความคุ้มครองตามหลักงานที่ทำร่วมกัน

(2) งานที่ทำร่วมกันสามารถสร้างขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์แต่ละคนให้แต่ละสิ่งซึ่งต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน โดยสภาพของงานเกิดจากการให้ความช่วยเหลือจากผู้สร้างสรรค์ทั้ง 2 คนนั้น อาจจำแนกแยกแยะออกจากกันได้แต่ผู้ประพันธ์ทั้งสองมีเจตนาที่จะทำงานร่วมกัน เช่น การรวบรวมงานเพลงซึ่งคำร้องได้เขียนขึ้นโดยผู้ประพันธ์คนหนึ่งและทำนองเพลงได้แต่งขึ้นโดยนักแต่งเพลงอีกคนหนึ่ง หรือกรณีของภาพยนตร์ ซึ่งบทภาพยนตร์ถูกเขียนขึ้นโดยผู้ประพันธ์คนหนึ่ง และผู้ประพันธ์อีกคนหนึ่งได้แต่งเพลงโดยใส่ดนตรีประกอบไว้ในภาพยนตร์นั้น

ดังนั้น สิ่งสำคัญของงานที่ทำร่วมกัน คือ ความตั้งใจหรือเจตนาของผู้สร้างสรรค์ในเวลานั้นว่า ผู้สร้างสรรค์แต่ละคนต้องการให้สิ่งใดของตนเองที่สามารถนำมารวมกันเพื่อใช้สร้างสรรค์งานขึ้นชิ้นเดียวได้ ซึ่งงานที่ทำร่วมกันนี้จะได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์เท่าที่ผู้สร้างสรรค์ร่วมได้ตกลงกัน และการสร้างสรรค์งานที่ทำร่วมกันนั้นไม่จำเป็นว่าผู้สร้างสรรค์แต่ละคนจะต้องทำงานร่วมกัน หรือให้การช่วยเหลือเท่าๆ กัน อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ร่วมแต่ละคนไม่จำเป็นต้องสร้างสรรค์บางส่วนของงานในเวลาเดียวกันและผู้สร้างสรรค์เหล่านี้ก็ไม่จำเป็นต้องรู้จักคุ้นเคยกันมาก่อนแต่อย่างใด[12]

ตัวอย่างในกรณีที่ถือเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมในงานมัลติมีเดีย

ตัวอย่างที่ 1: ถ้าบุคคล 2 คน ตกลงกันที่จะพัฒนางานมัลติมีเดีย โดยผู้สร้างสรรค์คนหนึ่งได้ให้งานศิลปะของเขาและผู้สร้างสรรค์อีกคนหนึ่งได้นำงานศิลปะนั้นมารวบรวมเข้าไว้ในงานมัลติมีเดีย ผลผลิตของงานมัลติมีเดียที่ได้รับการพัฒนานี้ถือว่าเป็นงานที่ทำร่วมกัน เว้นแต่คู่สัญญาจะได้ทำสัญญาตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น

---

[12] Edward B. Marks Music Corp. V. Jerry Vogel Music Co., 47 F. Supp. 490, 491 (S.D. N.Y. 1942) 2ff'd, 140 F. 2d 266, 267 (2d Cir. 1994)

ตัวอย่างที่ 2: ถ้าผู้พัฒนางานมัลติมีเดียได้แปลงภาพถ่ายที่ถ่ายโดยบุคคลอีกคนหนึ่งให้อยู่ในรูปของเลขฐานสอง (digital) โดยมีการดัดแปลงภาพถ่ายในสาระสำคัญและนำรูปภาพนี้มารวมเข้าไว้ในงานมัลติมีเดียจะถือเป็นงานที่ทำร่วมกันหรือไม่ ขึ้นอยู่กับว่าผู้ถ่ายภาพมีความตั้งใจที่จะให้ภาพถ่ายของเขาบางส่วนได้ถูกดัดแปลงในเวลาที่ภาพถ่ายได้ถูกนำไปใช้หรือไม่ ถ้าเขามีความตั้งใจเช่นนั้นจะถือว่า รูปภาพที่ถูกดัดแปลงแล้วนั้นเป็นงานที่ทำร่วมกัน แต่ถ้าผู้ถ่ายภาพไม่ได้มีความตั้งใจเช่นนั้น ผู้ถ่ายภาพจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในต้นฉบับภาพถ่าย ในขณะที่ผู้พัฒนางานมัลติมีเดียจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในต้นฉบับอื่นๆ ซึ่งได้แก่ เนื้อหาสาระที่นำเข้ามาเพิ่มเติมในรูปภาพที่เป็นต้นฉบับ แต่หากผู้พัฒนางานไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในภาพถ่ายแล้วอาจจะถูกเจ้าของภาพถ่ายฟ้องคดีฐานละเมิดลิขสิทธิในภาพถ่ายได้

ตัวอย่างในกรณีที่ไม่ถือเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมในงานมัลติมีเดีย

ตัวอย่างที่อ้างถึงนี้มาจากคำพิพากษาของศาลที่ได้ตัดสินไว้แล้ว แต่นำมาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียโดยอาศัยหลักเกณฑ์เช่นเดียวกัน[13] คดีนี้ศาลตัดสินว่า ถ้าบุคคลใดเพียงแต่อธิบายถึงประเภทหรือชนิดของโปรแกรมที่ต้องการ หรือเป็นผู้จัดหาผู้เขียนโปรแกรม เพื่อจะออกแบบฐานข้อมูลในโปรแกรม ไม่ถือว่าบุคคลนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้น

ข้อเท็จจริงในคดีนี้ปรากฏว่าคู่สัญญาฝ่ายผู้ว่าจ้างอ้างว่า การพัฒนาซอฟต์แวร์โดยที่ปรึกษาอิสระของบริษัทถือเป็นงานที่ทำร่วมกันระหว่างผู้ว่าจ้างกับที่ปรึกษาอิสระ เพราะผู้ว่าจ้างได้อธิบายถึงประเภทหรือชนิดของโปรแกรม และเป็นผู้จัดหาข้อมูลที่ผู้ปรึกษาอิสระต้องการในการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งศาลถือว่าการให้ข่าวสารข้อมูลและการกำหนดข้อคิดเห็นซึ่งผู้ว่าจ้างได้กำหนดถือเป็นส่วนสำคัญน้อยกว่าผู้รับจ้างอิสระซึ่งเป็นผู้เขียนโปรแกรมเพื่อออกแบบระบบคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้ว่าจ้าง เทียบเคียงกับผู้เป็นเจ้าของงานได้อธิบายให้สถาปนิกทราบถึงแบบและลักษณะของอาคารที่ต้องการโดยสถาปนิกเป็นผู้ออกแบบอาคารให้แก่เจ้าของงาน เพียงแต่เจ้าของงานได้อธิบายเกี่ยวกับแบบของการก่อสร้างอาคาร ไม่ทำให้เจ้าของงานกลายเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับสถาปนิก

ดังนั้น การให้ความช่วยเหลือโดยทั่วไปและการให้ความสนับสนุนในด้านข้อมูลแก่ผู้เขียนโปรแกรม ไม่เพียงพอที่จะทำให้ผู้ว่าจ้างเป็นผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับของงาน รวมทั้งไม่ถือว่าผู้ว่าจ้างเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับที่ปรึกษาอิสระ[14]

---

[13] Michael D. Scott and James N. Talbott, *Multimedia Law & Practice*. Aspen Law & Business (United States of America: Aspen, 1995), p. 9-24

[14] Whelan Assocs., Inc. V. Jaslow Dental Lab., Inc., 609 F. Supp. 1307, 1318-1319 (E.D. Pa 1985), aff'd, 797 F. 2d 1222 (3d Cir 1986)

1 17976017

สิทธิในงานที่ทำร่วมกัน (right in a joint work)

ถ้างานมัลติมีเดียได้รับความคุ้มครองตามหลักในเรื่องงานที่ทำร่วมกันแล้ว ผู้สร้างสรรค์งานที่ทำร่วมกันแต่ละคนจะมีกรรมสิทธิ์ในงานนั้นเท่าๆ กัน และแต่ละคนจะได้รับการพิจารณาให้เป็นเจ้าของร่วมกัน (co-owner) ในงาน มีสิทธิที่จะใช้งานมัลติมีเดียนั้นทั้งหมด โดยผู้สร้างสรรค์แต่ละคนสามารถที่จะนำงานที่ทำร่วมกันนั้นไปแสวงหาประโยชน์ได้ แต่ไม่สามารถที่จะให้สิทธิเด็ดขาดแก่บุคคลใดโดยปราศจากความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้สร้างสรรค์ร่วมทั้งหมด[15] กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์ร่วมแต่ละคนสามารถอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียได้แบบสิทธิไม่เด็ดขาด ถ้าต้องการจะอนุญาตให้ใช้สิทธิแบบเด็ดขาด จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้สร้างสรรค์ร่วมคนอื่นด้วย หากผู้สร้างสรรค์ร่วมคนหนึ่งได้แสวงหาประโยชน์จากงาน ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนนั้นต้องแบ่งปันผลประโยชน์ที่ได้รับให้แก่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนอื่นเป็นส่วนเท่าๆ กัน แม้ว่าผู้สร้างสรรค์ร่วมแต่ละคนจะให้งานที่แต่ละคนทำร่วมกันไม่เท่ากันก็ตาม เช่น ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนหนึ่งนำงานของตนเองมาให้ 98 % ผู้สร้างสรรค์ร่วมอีกคนหนึ่งนำงานของตนมาให้ 2 % เมื่องานนั้นได้นำมาทำร่วมกันแล้วได้รับผลประโยชน์มา จะต้องแบ่งผลประโยชน์นี้ให้แก่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนละ 50 : 50 เว้นแต่ว่า คู่สัญญาจะได้มีการตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นโดยเขียนสัญญาขึ้นมาเป็นพิเศษ[16]

ตามหลักทั่วไปการพิจารณาว่าจะเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ร่วมกันในงานที่สร้างสรรค์หรือไม่ศาลตัดสินโดยพิจารณาเป็นรายกรณีไป[17]

2.2 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการรวบรวมและการเรียบเรียงงาน (Compilation and Collective Works)

เมื่องานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยการรวมเข้าด้วยกันของสิ่งที่มีอยู่ก่อนเกี่ยวกับข้อความ, อุปกรณ์ที่ช่วยในเรื่องทัศนะศึกษา (visual), เสียง เช่น การอัดเสียงเพลงซึ่งเป็นที่นิยม (prerecorded hit songs), ตอนหนึ่งของภาพยนตร์ (clip from movies), หรือ รูปภาพที่มีอยู่ก่อน ผู้สร้างสรรค์งานที่มีอยู่ก่อนเหล่านี้ไม่ได้รับการพิจารณาให้เป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมในของผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย แต่ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียนี้จะได้รับการพิจารณาให้เป็นการเรียบเรียงงานหรือเป็นงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง

การรวบรวมเรียบเรียง (compilations) คือ รูปแบบของงานที่เกิดจากการรวบรวม และการประกอบเข้าด้วยกันของวัตถุหรือข้อมูลที่มีอยู่ก่อนแล้ว โดยได้รับการเลือก, การทำให้ประสานกัน หรือการจัดการในรูปแบบใดๆ ซึ่งเกิดเป็นผลผลิตของงานทั้งหมดที่ประกอบกันขึ้น

---

[15] Denker V. Twentieth Century Fox Film Corp., 10 N.Y. 2d 339, 223 N.Y.S. 2d 193 (1961)

[16] Weissman V. Freeman, 684 F. Supp. 1248, 1259 (S. D. N. Y. 1988), aff'd in part, rev'd in part, 868 F. 2d 1313 (2d Cir. 1989)

[17] S.O.S., Inc. V. Payday, Inc., 886 F. 2d. 1081, 1086 (9th Cir 1989)

เป็นต้นฉบับของงานสร้างสรรค์ ความหมายของการรวบรวมเรียบเรียงรวมถึง การรวบรวมงาน (collective work)[18]

การรวบรวมเรียบเรียงงานที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์จะต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

(1)รูปแบบของงานเกิดจากการรวบรวมและประกอบเข้าด้วยกันของข้อมูล, ข้อเท็จจริง หรือวัสดุที่มีอยู่ก่อนแล้ว

(2) มีการคัดเลือก การทำให้ประสานเข้าด้วยกัน หรือ การจัดการวัสดุเหล่านั้น และ

(3)มีการสร้างสรรค์โดยการเลือกสรรค์, การผสมผสานหรือการจัดการที่มีลักษณะพิเศษกับต้นฉบับของงานสร้างสรรค์[19]

ผลของการรวบรวมเรียบเรียงจากกระบวนการคัดเลือก, การนำเข้ามารวมไว้ด้วยกัน, การรวบรวมได้เป็นองค์ประกอบ และการจัดการกับงานที่มีอยู่ก่อนแล้วทุกประเภทไม่ว่างานนั้นจะเป็นงานซึ่งมีลิขสิทธิ์หรือไม่ก็ตาม แต่เมื่อนำงานดังกล่าวมารวบรวมเรียบเรียงแล้ว งานที่เกิดจากการรวบรวมเรียบเรียงนี้อาจจะเป็นงานซึ่งมีลิขสิทธิ์ได้ คล้ายกับผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่ประกอบด้วยเนื้อหาที่เป็นงานสาธารณสมบัติ ก็อาจจะเป็นงานรวบรวมเรียบเรียงซึ่งมีลิขสิทธิ์ได้เช่นกัน

ตัวอย่างคดีที่เกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองแก่งานที่เกิดจากการรวบรวมเรียบเรียงที่ศาลสูงของสหรัฐได้ตัดสินไว้ระหว่างบริษัท *Feist Publications* กับ *Rural Telephone Services Co.* ซึ่งสรุปไว้ว่าสมุดโทรศัพท์ไม่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะการรวบรวมและเรียบเรียง โดยได้อธิบายถึงสาระสำคัญหลายๆ อย่าง สำหรับผู้ผลิตและผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย ดังนี้

1. ในส่วนที่เกี่ยวกับข้อมูลซึ่งเป็นข้อเท็จจริงที่อยู่ในฐานข้อมูล ผู้ใช้อาจจะนำข้อมูลมาใช้คัดลอกและแจกจ่ายข้อมูลนั้นได้ ถ้าข้อมูลเหล่านั้นมีการรวบรวมเชื่อมต่อและตระเตรียมจาก

---

[18] 17 U.S.C. 101 A "Compilation" is a work formed by the collection and assembling of preexisting materials or of data that are selected, coordinated, or arranged in such a way that the resulting work as a whole constitutes an original work of authorship. The term "compilation" includes collective works.

[19] 17 U.S.C. 101 definition of "Collective Work"

แหล่งข้อมูลที่แตกต่างกัน ผู้รวบรวมข้อมูลมีอำนาจเพียงแต่จำกัดการใช้ข้อมูลในฐานข้อมูลโดยตกลงเป็นสัญญา ดังนั้น งานมัลติมีเดียที่ประกอบไปด้วยฐานข้อมูลที่มีลักษณะเป็นข้อเท็จจริง (factual database) จึงไม่สามารถได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเต็มที่

2. การใช้ข้อมูลทางข้อเท็จจริงที่อยู่ในฐานข้อมูลของบุคคลที่สามอาจทำได้โดยไม่ต้องได้รับการอนุญาต หากไม่มีการรวบรวม คัดเลือก และตระเตรียมข้อมูลดังกล่าวอย่างเหมือนของเดิม (original selection) ดังนั้น การที่ไม่มีข้อจำกัดทางสัญญา ผู้ผลิตงานมัลติมีเดียสามารถใช้ข้อมูลทางข้อเท็จจริงดังกล่าวที่อยู่ในฐานข้อมูลของบุคคลที่สามได้อย่างเต็มที่

3. ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในฐานข้อมูล จะมีความแตกต่างจากการเป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์ในรายการฐานข้อมูล (database entries) หากฐานข้อมูลสามารถได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ การใช้ฐานข้อมูลในงานมัลติมีเดียจำเป็นที่จะต้องมีการขออนุญาตจากเจ้าของผู้มีสิทธิในฐานข้อมูลนั้น นอกจากนั้นการได้รับอนุญาตจากเจ้าของข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ในฐานข้อมูลจึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่ง

4. การคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ในการรวบรวมเรียบเรียงข้อมูล (compilation) การใช้งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการรวบรวมงาน จะได้รับความคุ้มครองเฉพาะงานที่เป็นการรวบรวม การเชื่อมโยง และการตระเตรียมที่มีลักษณะเป็นต้นฉบับ (original) ตามหลักที่ว่าด้วย "sweat of the brow" (ใครทำใครได้) ที่นำมาใช้ในการรวบรวมข้อมูลนั้น ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์ กล่าวคือ ถ้าเนื้อหานั้นมิใช่งานที่จะสามารถมีลิขสิทธิ์ได้ เนื้อหาดังกล่าวย่อมไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นผลให้บุคคลที่สามสามารถคัดลอกเนื้อหานั้นและใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดียอื่นอีกได้ ถ้าหากว่าการใช้งานอื่น เป็นต้นฉบับ (original application) ของการคัดเลือก การเชื่อมโยง และการตระเตรียมงานดังกล่าวได้ถูก คัดลอก[20]

การรวบรวมงาน (Collective Work) คือ งานที่ประกอบไปด้วยงานจำนวนมาก ซึ่งงานแต่ละชิ้นนั้นจะต้องเป็นงานซึ่งมีลิขสิทธิ์ สามารถแบ่งแยกออกจากกันได้และเป็นอิสระโดยตัวของมันเอง ถูกนำเข้ามารวมไว้กับการรวบรวมทั้งหมด[21] เพราะฉะนั้น การรวบรวมเรียบเรียงงานใดๆ (Compilation Work) ที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้วเข้าด้วยกัน การรวบรวมเรียบเรียงนั้นจะ

---

[20] Richard Rayman, Peter Brown and Jeffrey D. Neuburger, "Law Journal Seminars-Press," Multimedia Law: Form and Analysis. (New York: New York Law Publishing Company; 1995), 5.04 (2) (9) pp. 5-13 - 5-16

[21] 17 U.S.C. 101 definition of "Collective Work" is a work, such as a periodical issue, anthology, or encyclopedia, in which a number of contributions, constituting separate and independent works in themselves, are assembled into a collective whole.

อยู่ในฐานะที่เป็นงานรวบรวมในความหมายของ Collective Work เช่น นิตยสารหรือวารสาร (periodical issues), สารานุกรม (encyclopedia), การรวบรวมบทเขียนของนักเขียนคนเดียวหรือหลายคน (anthologies), การประชุมสัมมนา (symposia) และการรวบรวมงานเขียนหลายๆ ประเภทของนักประพันธ์คนเดียวกัน

ในอุตสาหกรรมมัลติมีเดีย ควรจะพิจารณาถึงลักษณะเฉพาะของความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในการรวบรวมงาน ลิขสิทธิ์ในงานแต่ละชิ้นที่นำมารวบรวมไว้ในงานนั้นจะต้องแบ่งแยกออกจากลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากการรวบรวมงานทั้งหมดได้ ลิขสิทธิ์ในงานแต่ละชิ้นที่นำมารวบรวมนั้นยังคงเป็นของผู้สร้างสรรค์งานแต่ละชิ้น และในกรณีที่ไม่มีการแสดงให้เห็นถึงการโอนสิทธิโดยชัดแจ้ง สิทธิของผู้สร้างสรรค์งานที่เกิดจากการรวบรวมจะถูกจำกัดเฉพาะการผลิตงานซึ่งเป็นส่วนประกอบบางส่วนของการรวบรวมงาน, การแก้ไขใดๆ ที่ทำกับการรวบรวมงานและการรวบรวมต่อๆ มา ที่อยู่ในงานประเภทเดียวกัน

ในกรณีของผู้โฆษณางานที่เกิดจากการรวบรวม จะมีสิทธิในการใช้บทความ (articles), เรียงความ (essays) หรือส่วนประกอบอื่นของงานบางส่วนที่เกิดจาก การรวบรวม แต่สิทธิในการใช้งานแต่ละประเภทที่ถูกรวบรวมอยู่ในงานยังคงเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์งานแต่ละประเภท ถึงแม้ว่าผลผลิตของการรวบรวมงานจะตกเป็นลิขสิทธิ์ของ ผู้พิมพ์ ผู้โฆษณางาน ซึ่งผู้พิมพ์ ผู้โฆษณามีสิทธิที่จะอนุญาตให้ใช้งานที่เกิดจากการรวบรวมได้แต่ไม่มีสิทธิในส่วนประกอบของงานทั้งหมดที่นำมารวบรวมสำหรับโปรแกรมมัลติมีเดีย (multimedia application) ผู้เป็นเจ้าของโปรแกรมมัลติมีเดียไม่มีสิทธิที่จะอนุญาตให้ใช้งานที่ถูกเลือกจากนิตยสารเพื่อนำมาใช้ในการสร้างโปรแกรมมัลติมีเดีย สิทธิของผู้ได้รับการอนุญาตให้ใช้สิทธิในส่วนของงานที่เกิดจากการรวบรวมงานควรจะอยู่ที่เจ้าของงานแต่ละประเภทที่นำมารวมไว้ในโปรแกรมมัลติมีเดียซึ่งสิทธิดังกล่าวจะต้องอยู่ในรูปของการแสดงที่เหมาะสม และควรกำหนดให้มีการรับประกันการเป็นผู้มีสิทธิในงาน รวมทั้งการจ่ายค่าชดเชยให้กับงานดังกล่าว นอกจากนี้ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิในการเลือกบางส่วนของงานรวบรวม ควรจะวางรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการแสดงออก, การให้หลักป้องกัน และการชดใช้ค่าเสียหายในแก่ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์[22]

2.3 งานสร้างสรรค์สืบเนื่อง (Derivative Work)

งานสร้างสรรค์สืบเนื่องหรืองานที่ดัดแปลงมาจากงานอื่น หมายถึง งานที่มีพื้นฐานมาจากงานที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้ว (preexisting work) งานเดียวหรือหลายงานก็ได้ ได้แก่ การแปลนิยายหรือเรื่องที่แต่งขึ้น, คำบรรยาย, ภาพยนตร์, การบันทึกเสียง, การทำซ้ำงานศิลปะ, การย่อความ (condensation), การตัดทอน (abridgment) หรือรูปแบบอื่น ในงานซึ่งอาจจะมี

---

[22] Richard Rayman, Peter Brown and Jeffrey D. New burger, "Multimedia Law: Form and Analysis, 5.07 (2): pp 5-24

การเปลี่ยนรูปใหม่, การแปลงสภาพ (transform) หรือการดัดแปลง (adapted) ซึ่งงานนี้จะประกอบไปด้วยการแก้ไขปรับปรุงบทความ, การทำคำอธิบายประกอบ (annotations), การบรรยายอย่างละเอียด (elaboration) หรือ การแก้ไขดัดแปลงที่แสดงให้เห็นถึงต้นฉบับของงานสร้างสรรค์ ตัวอย่างของงานสร้างสรรค์สืบเนื่องนี้ รวมถึงการแปลหนังสือจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาฝรั่งเศส, ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากหนังสือ, รูปแบบใหม่ๆ ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการบันทึกเสียงที่ขึ้นอยู่กับการรวบรวมเพลงซึ่งมีลิขสิทธิ์ถึงแม้ว่ารูปใหม่ๆ ของงานจะมาจากงานสาธารณสมบัติ (public domain) ก็สามารถประกอบกันขึ้นเป็นงานสร้างสรรค์สืบเนื่องที่มีลิขสิทธิ์ได้

งานสร้างสรรค์สืบเนื่อง มีลักษณะคล้ายกับการรวบรวมงาน คือ สามารถแบ่งแยกลิขสิทธิ์ของงานสืบเนื่อง ออกจากลิขสิทธิ์ของงานพื้นฐานที่นำมาใช้ในงานสร้างสรรค์สืบเนื่องได้ เช่น ภาพยนตร์ที่สร้างมาจากนวนิยายที่มีลิขสิทธิ์อยู่แล้ว ก็สามารถได้รับลิขสิทธิ์จากการสร้างภาพยนตร์นั้นเองได้

คุณสมบัติของงานสร้างสรรค์สืบเนื่องมีส่วนประกอบ 2 ส่วน คือ

1. งานนั้นจะต้องเป็นงานที่มีพื้นฐานมาจากงานที่มีอยู่ก่อนแล้ว กล่าวคือ งานสร้างสรรค์สืบเนื่องจะต้องมีการรวมการแสดงออกของงานซึ่งมีลิขสิทธิ์มาจากงานที่มีอยู่ก่อน[23] ถ้าเพียงแต่ใช้ความคิด หรือใช้ข้อเท็จจริงซึ่งไม่มีลิขสิทธิ์จากงานที่มีอยู่ก่อนไม่ทำให้งานที่เกิดขึ้นใหม่เป็นงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง ในศาลบางศาลได้กำหนดว่า งานใหม่จะถือเป็นงานสืบเนื่องที่ชอบด้วยกฎหมายต่อเมื่อ งานใหม่ได้ใช้เนื้อหาของงานที่มีอยู่ก่อนแล้วโดยได้รับอนุญาตให้ใช้เนื้อหาจากเจ้าของลิขสิทธิ์

2. งานต้นฉบับจะต้องมีการเปลี่ยนรูปใหม่, การแปลงสภาพ หรือการดัดแปลง ไม่ใช่เป็นเพียงแต่การทำเลียนแบบ[24] กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์จะต้องมอบต้นแบบของงานที่เขาเป็นเจ้าของงานที่มีอยู่ก่อนเพื่อที่จะนำมาเปลี่ยนรูปแบบใหม่, เปลี่ยนแปลง หรือดัดแปลง หรือ ปรับให้เข้ากับงานที่มีอยู่ก่อน[25] ดังนั้น หากมีการรวบรวมบางส่วนของงานเพลง, การบันทึกเสียงและรูปภาพ เข้าไว้ในงานมัลติมีเดีย จึงไม่น่าจะถือว่าเป็นการสร้างสรรค์งานสืบเนื่องได้ แต่หากงานเพลงที่นำเข้ามารวมไว้ในงานมัลติมีเดียได้มีการปรับปรุงใหม่ มีการดัดแปลงสิ่งบันทึกเสียงหรือรูปภาพได้ถูกตัดต่อหรือผสมผสานรวมกัน (morphed) ผลผลิตของงานมัลติมีเดีย ที่ได้นี้จึงถือเป็นงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง

---

[23] 17 U.S.C. 101 พร้อมกับดูคดี Licthfield V. Spielberg, 736 F. 2d 1352, 1357 (9th Cir. 1984)

[24] Oddo V. Ries, 743 F. 2d. 630, 634 (ath Cir 1984)

[25] Paramount Pictures Corp. V. Video Broadcasting Sys. Inc, 724 F. Supp. 808, 821 (D. kam 1989)

สิทธิในงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง

ผู้สร้างสรรค์งานสืบเนื่องหรือบางครั้งเรียกว่า ผู้สร้างสรรค์งานชิ้นใหม่ได้ทำงานดังกล่าวขึ้นโดยใช้วัสดุหรือเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้วมาดัดแปลง, แก้ไขปรับปรุง หรือเปลี่ยนรูปใหม่ จะได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสืบเนื่องนั้นแต่เพียงผู้เดียว ซึ่งลิขสิทธิ์ในงานสืบเนื่องนี้จะแยกออกจากวัสดุหรือเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้ว โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ของเนื้อหาหรือวัสดุนั้น จะเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในเนื้อหาหรือวัสดุดังกล่าว ที่จะใช้หรืออนุญาตให้บุคคลใดใช้เนื้อหาหรือวัสดุเหล่านั้นได้[26] ทำให้เห็นได้ว่าลิขสิทธิ์ในงานสืบเนื่องไม่ได้มีผลกระทบต่อขอบเขตของเงื่อนไขเกี่ยวกับเรื่องระยะเวลา, ความเป็นเจ้าของ หรือการให้ความคุ้มครองแก่ลิขสิทธิ์ในวัสดุหรือเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนแต่อย่างใด

อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์งานจากวัสดุหรือเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนแล้วไม่ได้หมายความว่าจะได้รับการพิจารณาให้เป็นงานสร้างสรรค์สืบเนื่องเสมอไป ในกรณีนี้ศาลสูงสุดของสหรัฐอเมริกาได้เคยตัดสินไว้ว่า งานที่จะได้รับความคุ้มครองจากลิขสิทธิ์ก็ต่อเมื่องานนั้นมีคุณสมบัติในฐานะที่เป็นต้นฉบับของงานสร้างสรรค์[27] กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์จะต้องมีการดัดแปลงงานหรือเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ลงไปในงานที่มีอยู่ก่อนแล้วเพื่อให้ได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ การเปลี่ยนแปลงในงานที่มีอยู่ก่อนแล้วในส่วนที่ไม่เป็นสาระสำคัญจะไม่ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์สืบเนื่อง[28] ตัวอย่างเช่น ถ้างานมัลติมีเดีย ถูกประกอบขึ้นด้วยรูปภาพที่มีอยู่ก่อนแล้วจำนวนมาก ซึ่งแต่ละรูปภาพเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์หรือเป็นงานสาธารณสมบัติ เพื่อให้งานที่สร้างขึ้นนี้ได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์อย่างน้อยที่สุดผู้พัฒนางานมัลติมีเดียจะต้องมีการสร้างสรรค์งานขึ้นมาใหม่ ซึ่งงานที่สร้างขึ้นมาใหม่นี้อาจจะเป็นเพียงแค่การดัดแปลงในส่วนเล็กๆ ของภาพ, การจัดลำดับภาพ หรือการแก้ไขภาพ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์จะคุ้มครองเฉพาะส่วนที่มีการดัดแปลงโดยผู้พัฒนางานมัลติมีเดียเท่านั้น

ในกรณีของผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียถือได้ว่าเป็นงานสืบเนื่องประเภทหนึ่งที่มีพื้นฐานมาจากงานอื่น ดังนั้น ลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียที่เสร็จสมบูรณ์แล้วจะครอบคลุมเฉพาะส่วนประกอบที่ผู้ผลิตมัลติมีเดียเป็นเจ้าของเดิมอยู่ในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเท่านั้น ส่วนงานอื่นๆ ที่นำมาเป็นส่วนประกอบในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียไม่ว่าจะเป็น ภาพ เสียง โสตทัศนวัสดุ ท่าเต้นรำ

---

[26] 17 U.S.C. 103 (b) The copyright in a compilation or derivative work extends only to the material contributed by the author of such work, as distinguished from the preexisting material in which copyright subsists does not extend to any part or the work in which such material has been used unlawfully

[27] Feist Publications, Inc. V. Rural Telephone Service Co. 499 U.S._, 111S. Ct. 1282 (1991)

[28] L. Batlin & Sons, Inc. V. Snyder 536 F.2d. 486, 490 (2d. Cir.), cert. Denied, 429 U.S. 857 (1976). See also Woods V. Bourne Co., 841 F. Supp. 188 (S.D.N.Y. 1994)

รูปถ่าย มีเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานแต่ละประเภทต่างหากจากงานมัลติมีเดียอยู่แล้ว กล่าวคือ เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานแต่ละประเภทยังคงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานชิ้นนั้นอยู่ แม้จะมีการนำงานแต่ละประเภทที่กล่าวข้างต้นมาใช้ในการสร้างผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย

เนื่องจากงานสืบเนื่อง เป็นการรวมเอาเนื้อหาซึ่งมีลิขสิทธิ์จากงานที่มีอยู่ก่อนแล้วมาใช้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์งานสืบเนื่องจำเป็นต้องได้รับอนุญาตในการใช้และการดัดแปลงงานที่มีอยู่ก่อนเป็นผลให้เกิดภาระหน้าที่ในการใช้สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลผลิตของผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย ซึ่งอาจก่อให้เกิดข้อจำกัดขอบเขตของการอนุญาตให้ใช้งานที่มีอยู่ก่อนนั้น ด้วยเหตุนี้สิทธิในงานมัลติมีเดีย อาจจะถูกจำกัดโดยลักษณะและขอบเขตของการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในเนื้อหานั้นเอง เช่น เจ้าของเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนได้จำกัดความยินยอมในการใช้เนื้อหาของเขาเข้ามารวมไว้ในงานมัลติมีเดีย ตัวอย่างเช่น บุคคลใดที่ต้องการจะรวมเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนแล้วเข้าไว้ในงานมัลติมีเดีย ได้ถูกเจ้าของงานที่มีอยู่ก่อนจำกัดความยินยอมให้ใช้เนื้อหานั้นกับสื่อบางประเภทซึ่งได้แก่ ซีดี-รอม หมายความว่า บุคคลผู้สร้างงานมัลติมีเดียไม่สามารถเผยแพร่งานมัลติมีเดียกับสื่อประเภทอื่นใดนอกจากซีดีรอมได้ ข้อจำกัดดังกล่าวนี้รวมถึง การจำกัดเวลาในการอนุญาตให้ใช้เนื้อหาที่จะนำมารวมไว้ในงานมัลติมีเดีย และหากมีการจำกัดเวลาในการใช้ผู้สร้างงานมัลติมีเดียก็ต้องใช้งานที่มีอยู่ก่อนภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้

อย่างไรก็ตาม ถ้าลิขสิทธิ์ในงานที่มีอยู่ก่อนหรือลิขสิทธิ์ในงานพื้นฐาน (underlying work) ที่นำมาใช้ในงานสืบเนื่องได้สิ้นสุดลง เช่น กำหนดระยะเวลาของลิขสิทธิ์สิ้นสุดลง หรืองานนั้นได้ตกเป็นสาธารณสมบัติ ไม่ว่าจะเกิดจากความตั้งใจของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่ก็ตาม จะมีผลทำให้ข้อจำกัดการใช้เนื้อหาของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสืบเนื่องนั้นสิ้นสุดลงด้วย ในทางตรงกันข้าม ถ้างานสืบเนื่องได้ตกเป็นของสาธารณสมบัติจะไม่มีผลกระทบต่อสถานะของเนื้อหา ซึ่งมีลิขสิทธิ์ที่ได้นำมารวมไว้ในงานมัลติมีเดียโดยได้รับอนุญาต เนื้อหาซึ่งมีลิขสิทธิ์นี้ยังคงได้รับความคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์ และการลอกเลียนเนื้อหาดังกล่าวจะถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์[29]

ดังนั้น ผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย ซึ่งต้องการที่จะรวมงานลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ก่อนไว้ในงานสืบเนื่องหรืองานชิ้นใหม่ จะต้องได้รับสิทธิที่จะกระทำการดังกล่าวจากผู้ถือลิขสิทธิ์ในงานคนปัจจุบัน เพราะว่าสิทธิประเภทหนึ่งที่รวมอยู่ในงานสืบเนื่องมีพื้นฐานมาจากงานซึ่งมีลิขสิทธิ์[30]

---

[29] Thomas J. Smedinghuff, The software publishers association legal guide to multimedia. pp. 392 -393

[30] 17 U.S.C. 106 Subject to section 107 through 120, the owner of copyright under this title has the exclusive rights to do and to authorize and of the following : (2) to prepare derivative works based upon the copyrighted work

ทำให้ผู้ถือสิทธิ หรือผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ก่อนแล้วได้รับผลประโยชน์ตอบแทนจากการที่บุคคลใดจะนำงานที่มีอยู่ก่อนแล้วไปใช้ในการดัดแปลงงาน หรือการสร้างสรรค์งานสืบเนื่องหรือใช้ในรูปแบบใดๆ ก็ตาม

3. บุคคลที่ควรได้รับความคุ้มครองในงานมัลติมีเดีย

3.1 เจ้าของส่วนประกอบในงานมัลติมีเดีย

บุคคลผู้เป็นเจ้าของส่วนประกอบหรือเจ้าของเนื้อหาในงานมัลติมีเดีย หมายถึง บุคคลผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิ (owner or right holder) ในงานประเภทต่างๆ เช่น ภาพวาด, ดนตรี, รูปถ่าย, ภาพยนตร์ ฯลฯ ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานที่มีอยู่แต่ดั้งเดิมหรืองานที่มีอยู่ก่อนแล้ว (preexisting work) ซึ่งบุคคลดังกล่าวอาจจะได้รับสิทธิของตนมาโดยผลของกฎหมายหรือโดยข้อกำหนดของสัญญาที่เกี่ยวข้องกับตัวงานและวิธีการใช้งาน ฉะนั้น ผู้สร้างหรือผู้ผลิตงานมัลติมีเดียจะต้องระบุขอบเขตและเจรจาตกลงกับเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในงานแต่ละประเภท เพื่อให้ได้มาซึ่งสิทธิที่จำเป็นในการรวมงานประเภทต่างๆ เข้าไว้ในงานมัลติมีเดีย แต่การที่ระบุถึงตัวผู้ถือสิทธิในเนื้อหาของงานมัลติมีเดียนั้นเป็นเรื่องยาก เนื่องจากการแสดงออกถึงความเป็นเจ้าของอาจจะยังไม่มีความชัดเจน เพราะแต่เดิมการทำสัญญาอาจจะใช้ถ้อยคำที่คลุมเครือไม่ชัดเจน ตัวอย่างเช่น "สิทธิในสื่ออิเลคโทรนิค" (electronic media rights) อาจจะมีความหมายรวมหรือไม่ได้รวมถึงสิทธิในการแสวงหาประโยชน์จากงานที่เกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในอนาคต ก็ได้ ก่อให้เกิดปัญหาในเรื่องของการตีความของสัญญาเมื่อสิทธิที่จำเป็นต้องใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดียมีการโอนกันไปโดยผลของกฎหมายหรือโดยสัญญา

ในปัจจุบันนี้ ผู้ถือสิทธิในงานที่มีรูปแบบดั้งเดิม (traditional format) จะไม่มีสิทธิในการควบคุมการใช้ส่วนประกอบของงานในโปรแกรมมัลติมีเดีย แต่ยังคงมีสิทธิในฐานะที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานแต่ละประเภทที่จะอนุญาตให้บุคคลใดใช้งานนั้นได้ ส่วนสิทธิในการรวบรวมแต่ละส่วนประกอบเข้าไว้ในงานมัลติมีเดียจะเป็นของผู้สร้างสรรค์, ผู้พัฒนาหรือผู้ผลิต ตัวอย่างเช่น ผู้ผลิตงานมัลติมีเดียได้รับสิทธิในการใช้ภาพยนตร์หรือวีดีโอที่มีการตัดตอนมาจากหนังสือ ผู้ผลิตงานมัลติมีเดียจำเป็นจะต้องขออนุญาตใช้สิทธิหรือขอโอนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานดังกล่าวจากบุคคล 2 คนคือ ผู้ประพันธ์บทภาพยนตร์ และผู้แต่งหนังสือที่นำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งการได้รับสิทธิดังกล่าวนี้ อาจหมายรวมถึง สิทธิในเพลงประกอบภาพยนตร์ (sound track compose) สิทธิในเนื้อร้อง (lyrics) ของเพลง, สิทธิในการปรับปรุง (arrange), สิทธิในการแสดง, สิทธิในการ เผยแพร่เพลง และสิทธิในการบันทึกเสียง แต่ถ้าภาพยนตร์ถูกสร้างมาจากเรื่องราวที่ไม่ใช่นวนิยาย หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวบุคคล ผู้สร้างงานมัลติมีเดียควรจะได้รับหนังสือสำคัญ แสดงการสละสิทธิ์จากผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิซึ่งเป็นเอกชนหรือมหาชนไว้ในความครอบครอง

ดังนั้น ผู้สร้างงานมัลติมีเดียจึงควรมีความระมัดระวังในการวิเคราะห์ถึงการนำงานแต่ละประเภทเข้ามาใช้ และตัดสินใจว่าสิทธิของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของผู้ถือสิทธิ์ใดที่จำเป็นต้องได้รับ ซึ่งการพิจารณาดังกล่าวนี้สามารถทำได้โดยการตรวจสอบสัญญาในกรณีที่ผู้ถือสิทธิอ้างว่าตนมีสิทธิในการควบคุมส่วนประกอบของงาน แต่ถ้าผู้ถือสิทธิไม่ยินยอมให้มีการตรวจสอบในแต่ละครั้งที่มีการอ้างสิทธิที่จำเป็น ผู้ผลิตหรือผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย หรือบุคคลใดๆ ที่ต้องการจะสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียควรจะค้นหากลุ่มผู้แทนที่อาจจะเป็นผู้มีสิทธิครอบครองแทนผู้ถือสิทธิ และให้เจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิรับประกัน (warranties) ว่าเป็นผู้มีสิทธิที่แท้จริงเพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นจากการรวมงานที่มีลิขสิทธิ์เข้าไว้ในงานมัลติมีเดีย รวมถึงการตกลงในเรื่องการชดใช้ค่าเสียหายหากบุคคลดังกล่าวนี้ไม่ใช่ผู้มีสิทธิในการอนุญาต แต่หากผู้ถือสิทธิยินยอมให้มีการตรวจสอบสัญญาก็อาจจะมีปัญหาในเรื่องของการใช้ถ้อยคำในสัญญาไม่มีความชัดเจน ทำให้เป็นปัญหาที่ยากแก่การแก้ไข[31] เพราะต้องอาศัยการตีความสัญญา

3.2 บุคคลที่เป็นผู้สร้างงานมัลติมีเดีย (author or creator)

ผู้สร้างมัลติมีเดียที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา จะต้องสร้างงานขึ้นโดยมีองค์ประกอบของการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ดังต่อไปนี้

3.2.1 เรื่องความเป็นต้นฉบับของงาน (originality) ผู้สร้างงานจะต้องสร้างงานขึ้นโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง (idea) ไม่ได้ลอกเลียนแบบหรือทำสำเนางานขึ้นจากงานที่มีอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งงานที่ถือเป็นต้นฉบับของงานนี้ไม่จำเป็นต้องมีความใหม่หรือมีลักษณะพิเศษและไม่จำเป็นต้องเป็นงานที่มีศิลปะหรือเป็นงานที่มีความสวยงามแต่อย่างใด โดยลักษณะของงานมัลติมีเดีย สามารถเกิดขึ้นได้จากการรวมงานที่มีอยู่ก่อนแล้วเข้าด้วยกันและยังคงถือว่าเป็นต้นฉบับของงานได้ หากปรากฏว่าการรวมงานที่มีอยู่ก่อนแล้วทำให้เกิดเป็นงานชิ้นใหม่โดยความคิดริเริ่มของผู้สร้างงานนั้นเอง ลิขสิทธิ์ในงานชิ้นใหม่นี้จะครอบคลุมเฉพาะต้นฉบับของงาน มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์เท่านั้น เช่น ผู้สร้างงานมัลติมีเดียได้รวบรวมภาพถ่ายจำนวนมากที่ถูกถ่ายไว้โดยช่างภาพซึ่งเป็นผู้อนุญาตให้ผู้สร้างงานมัลติมีเดียใช้ภาพถ่ายเหล่านั้นในงานมัลติมีเดียได้ งานมัลติมีเดียทั้งหมดนี้จะตกเป็นลิขสิทธิ์ของผู้สร้างงาน แต่ลิขสิทธิ์ในภาพถ่ายจะยังคงเป็นของช่างภาพ หรืออีกนัยหนึ่งลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียจะไม่ครอบคลุมถึงภาพถ่ายนั่นเอง[32]

---

[31] Richart Rayman, Peter Brown and Jeffrey D. Newburger, Multimedia Law : Forms and Analysis (New York Law Journal Seminars-Press, 1995) pp. 1-10.

[32] Ibid, 15.

ในการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียอาจจะประกอบไปด้วยตัวงานที่อยู่ในรูปของตัวเลขซึ่งอาจจะเป็นงานที่มีลักษณะดังนี้

(1) งานที่มีอยู่แต่ดั้งเดิม หรืองานที่มีอยู่ก่อนแล้ว (preexisting work) คือ งานที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้สร้างไม่ได้มีเจตนาที่จะบรรจุงานนั้นไว้ในงานมัลติมีเดียตั้งแต่แรก แต่งานดังกล่าวเป็นงานที่ถูกสร้างขึ้นมาเป็นชิ้นงานแต่ละประเภทซึ่งมีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้ว เช่น ภาพยนตร์, การบันทึกเสียง, การรวบรวมข้อเท็จจริง, นวนิยาย หรือข้อความที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ดำรงอยู่ได้ด้วยตัวของมันเอง

(2) งานที่สร้างขึ้นใหม่ (newly created work) คือ งานที่ถูกสร้างขึ้นโดยมีเจตนาที่จะบรรจุงานนั้นไว้ในงานมัลติมีเดีย เช่น การบันทึกเสียง, ข้อความ, รูปภาพ หรือการสร้างแหล่ง ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงขึ้นใหม่เพื่อให้แปลงเป็นตัวเลขเพื่อนำเข้ามารวมอยู่ในงานมัลติมีเดีย การสร้างงานมัลติมีเดียขึ้นใหม่นี้เป็นวิธีการที่ง่ายที่สุดที่จะทำให้ได้มาซึ่งความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตัวผู้สร้างสรรค์เอง แต่งานนั้นจะต้องไม่ใช่งานที่ถูกทำขึ้นโดยลูกจ้างหรืออยู่ภายใต้สัญญา ว่าจ้างของบุคคลใด สิทธิในงานชิ้นใหม่นี้จะตกเป็นของผู้สร้างสรรค์งานแต่เพียงผู้เดียวแต่ในความเป็นจริงแล้วเป็นเรื่องยากที่บุคคลคนเดียวจะสามารถสร้างงานหลายๆ ชนิดขึ้น เพื่อนำมารวบรวมไว้ในงานมัลติมีเดีย

(3) งานที่เป็นสาธารณสมบัติ (public domain work) คือ งานที่ได้รับความคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์ในตอนแรกแต่ต่อมาภายหลังไม่ได้รับความคุ้มครอง เพราะระยะเวลาในการให้ความ คุ้มครองได้สิ้นสุดลงหรืออาจจะเป็นงานที่ไม่ได้รับความคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์

ในการสร้างงานมัลติมีเดีย ผู้สร้างงานอาจจะนำงานที่มีลักษณะดังกล่าวข้างต้นทั้งหมดมารวมไว้ในงานมัลติมีเดียเพียงชิ้นเดียวก็ได้

3.2.2 ต้องมีการแสดงออกซึ่งความคิด (expression) กล่าวคือ กฎหมายลิขลิทธิ์คุ้มครองเฉพาะการแสดงออกซึ่งความคิดอย่างชัดเจน แต่จะไม่คุ้มครองตัวความคิด (idea) เกี่ยวกับงาน, ขั้นตอน, กระบวนการ, ระบบ, วิธีการในการปฏิบัติ (methods of operation), แนวความคิด, หลักในการปฏิบัติ หรือการค้นพบ[33]

3.2.3 หลักการบันทึกงานให้ปรากฏ (fixation) เป็นกรณีที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองแก่ต้นฉบับของงานสร้างสรรค์เมื่องานนั้นได้ถูกบันทึกในสื่อที่มีการแสดงออกซึ่ง

---

[33] J. Dianne Brinson and Mark F Radcliffe, "Multimedia Law Handbook" (Laders Press : U.S.A., 1994), p.15

ความคิดที่มีรูปร่าง (fixed in a tangible medium of expression) ดังนั้น ผู้สร้างงานมัลติมีเดียจะถือเป็นผู้สร้างสรรค์งานซึ่งมีลิขสิทธิ์ก็ต่อเมื่องานมัลติมีเดียได้ถูกบันทึกลงในสื่อที่มีการแสดงออกซึ่งความคิดที่มีรูปร่าง ซึ่งงานมัลติมีเดียจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายแยกออกจากส่วนประกอบของงานแต่ละประเภทที่นำเข้ามารวมไว้ในงานมัลติมีเดีย[34] ในเรื่องของการบันทึกงานมัลติมีเดียที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้มีการเทียบเคียงงานมัลติมีเดียใน CD-ROM กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือซอฟต์แวร์ว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะมีองค์ประกอบของหลักการบันทึกงานครบถ้วนก็ต่อเมื่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์รหัสคำสั่งไมโคร* (computer program's microcode) ได้ถูกทำให้อยู่ในรูปของสื่อที่มีรูปร่างของ computer chip[35] ดังนั้น ในการบันทึกงานมัลติมีเดียก็ต้องอาศัยหลักการเช่นเดียวกันนี้

นอกจากนี้ยังมีคดีของ Apple Computer ที่ศาลได้เคยวินิจฉัยว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะถูกถือว่าเป็นสื่อการแสดงออกที่มีรูปร่างหรือสามารถจับต้องได้ต่อเมื่ออยู่ในรูปของ ROM** จึงจะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ในคดีนี้ศาลยึดถือว่าการบันทึกงานโดยชอบด้วยกฎหมายจะใช้ได้ต่อเมื่อได้มีการแสดงออกให้เห็นเป็นรูปร่างในรูปแบบของ ROM เท่านั้น[36] และในกรณีเนื้อหาของข้อความ (context) ที่เป็นวีดีโอเกมส์ ศาลได้มีการปฏิเสธข้อโต้แย้งที่กล่าวว่าวีดีโอเกมส์ไม่ใช่งานซึ่งมีลิขสิทธิ์เพราะเกมส์ที่ทำขึ้นไม่มีการบันทึกกำหนดไว้แน่นอน แต่ถือเป็นการทำขึ้นชั่วคราว และสามารถเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของเกมส์บนจอภาพ (cathode ray tube) ได้[37] ในคดีนี้ศาลถือว่าวีดีโอเกมส์ได้มีการบันทึกในรูปของสื่อที่มีการแสดงออกที่มีรูปร่างแล้ว

ศาลได้นำหลักเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้นมาปรับใช้กับงานมัลติมีเดีย โดยถือว่าเมื่อใดที่งานมัลติมีเดียถูกรวบรวมอยู่ในรูปแบบของรหัสตัวเลข (digital form) และบรรจุอยู่ใน CD-ROM

---

[34] Michael D. Scott and Jamess N. Talbott. "Multimedia Law and Practice" p.9-13, 9-14

* คำสั่งเดี่ยวๆ ที่ใช้สั่งงานหน่วยประมวลผลกลางโดยเป็นคำสั่งของโปรแกรมที่ฝังอยู่ในวงจรไฟฟ้าภายในของไมโครโพรเซสเซอร์ ระหัสคำสั่งไมโครจะทำให้ผู้เขียนโปรแกรมซอฟแวร์ทำงานได้ง่ายขึ้น (กิดานันท์ มลิทอง คำอธิบายคำศัพท์ : 278)

[35] Stenley M. Bssen & Leo J Raskind, An Introduction to the Law and Economics of Intellectual Property, 5 J. Econ. Persp., Winter 1991, at 3, 12-13 and See Marshall A Leaffer, Understanding Copyright Law 1989, 71-72 มีการโต้เถียงว่าคอมพิวเตอร์ไม่ใช่การบันทึกในรูปของสื่อการแสดงออก

** ROM คือ หน่วยความจำที่บันทึกคำสั่งและข้อมูลตายตัวมาจากโรงงานผลิตไม่สามารถแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ (ดร.ครรชิต มาลัยวงศ์ ; ก้าวไกลไปกับคอมพิวเตอร์ : 180)

[36] See, e.g, Apple Computer, Inc, V. Franklin Computer Corp., 714 F2d 1240, 1249 (3d. Cir.1983), cert. Dismissed, 464 U.S. 1033 (1984)

[37] See, e.g. Sten Elecs., Inc V. Kaufman, 669 F. 2d 852 (2d Cir. 1982)

หรือ Computer chip แล้วก็จะถือว่างานมัลติมีเดียนั้นได้มีการบันทึกในรูปของสื่อการแสดงออกที่มีรูปร่างแล้ว

ในปัจจุบัน การจดทะเบียนลิขสิทธิ์ที่สำนักงานลิขสิทธิ์ (Copyright Office) ไม่ถือเป็นองค์ประกอบหรือเงื่อนไขของการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ แต่ถ้าบุคคลใดต้องการฟ้องร้องคดีที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นก่อนวันที่ 1 มีนาคม 2532 บุคคลนั้นต้องนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนไปจดทะเบียนที่สำนักงานลิขสิทธิ์ก่อนจึงจะมีสิทธิที่จะฟ้องร้องคดีได้ ทั้งนี้ไม่ว่างานดังกล่าวจะมีต้นกำเนิดในหรือนอกประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ถ้าการฟ้องร้องคดีละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้นหลังจากวันที่ 1 มีนาคม 2532 การจดทะเบียนลิขสิทธิ์ก็ยังคงถือเป็นเงื่อนไขในการฟ้องร้องคดีเฉพาะกับงานที่มีต้นกำเนิดในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งงานที่มีต้นกำเนิดในประเทศสหรัฐอเมริกา หมายความว่า งานที่ได้มีการโฆษณาในประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นครั้งแรก

ดังนั้น ผู้สร้างงานมัลติมีเดียที่จะถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายก็ต่อเมื่อการสร้างงานมัลติมีเดียได้ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้ในข้อ 3.2.1-3.2.3

3.3 ผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดียตากหลักในทางการที่จ้าง (work made for hire)

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา มาตรา 101 ได้กำหนดให้คำจำกัดความของงานที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้หลักในทางการที่จ้าง สามารถเกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ คือ

3.3.1 งานที่สร้างขึ้นโดยลูกจ้าง (employee)

3.3.2 งานที่สร้างขึ้นโดยผู้รับจ้างอิสระ (independent contractor) เป็น งานที่สั่งทำขึ้นเป็นพิเศษ หรือเป็นงานที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ให้ทำขึ้น

3.3.1 งานที่สร้างขึ้นโดยลูกจ้าง (employee)

ถ้าบุคคลใดได้รับการว่าจ้างให้เป็นลูกจ้าง ได้ผลิตมัลติมีเดียหรือเนื้อหาของมัลติมีเดีย ขึ้นโดยตัวของบุคคลนั้นเองภายใต้ขอบเขตของการว่าจ้าง บุคคลดังกล่าวนี้จะถูกพิจารณาให้อยู่ภายใต้หลักในทางการที่จ้างหรือหลักการว่าจ้าง เป็นผลให้ผู้ว่าจ้างลูกจ้างเป็นนายจ้าง ซึ่งได้รับการพิจารณาให้เป็นผู้สร้างสรรค์งาน (author) และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้นทั้งหมดตามมาตรา 201(b) ลูกจ้างผู้สร้างสรรค์งานจะไม่มีสิทธิใดๆ ที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เว้นแต่ว่าจะมีการตกลงกันโดยชัดแจ้งให้เห็นเป็นอย่างอื่นโดยทำเป็นหนังสือและลงลายมือชื่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่าย

ในคดี Community for Creative Non-Violence V. Reid, 490 U.S. 730 (1989) ศาลสูงของสหรัฐอเมริกาได้ตัดสินว่า ตามหลักในทางการที่จ้าง (work made for hire) ความหมายของคำว่า "ลูกจ้าง" มีความหมายตามกฎหมายตัวการตัวแทน (Common

Law Agency) ซึ่งกฎหมายดังกล่าวได้กำหนดให้มีความหมายเช่นเดียวกับความสัมพันธ์ระหว่างนายจ้างกับลูกจ้างในกรณีทั่วไป เนื่องจากตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ไม่ได้ให้คำจำกัดความของคำว่าลูกจ้างไว้แต่อย่างใด

นอกจากนี้ผู้พิพากษา Marshall ซึ่งเป็นผู้ตัดสินคดีนี้ ได้กำหนดประเด็นในการพิจารณาว่าบุคคลประเภทใดที่ถือเป็นลูกจ้าง โดยให้พิจารณาว่า ผู้ว่าจ้างหรือนายจ้างเป็นผู้มีสิทธิในการควบคุมถึงการกระทำและวิธีการในการทำให้ผลิตภัณฑ์เสร็จสมบูรณ์, เป็นผู้เลือกบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญหรือความชำนาญตามที่ตนต้องการ, เลือกเครื่องมือที่ใช้ในการผลิต, เลือกสถานที่ทำงาน, กำหนดวิธีการจ่ายค่าจ้าง, กำหนดระยะเวลาในการจ้าง, กำหนดการให้ผลประโยชน์ตอบแทนแก่ลูกจ้าง, ผู้ว่าจ้างมีสิทธิในการโอนโครงการเพิ่มเติมให้แก่ผู้รับจ้าง, งานนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการว่าจ้างให้ทำธุรกิจให้ตามปกติของผู้ว่าจ้าง, ในการทำงานเมื่อไหร่และนานแค่ไหนที่ถูกว่าจ้างต้องใช้ความระมัดระวังอย่างมาก หากเข้าตามหลักดังกล่าวแล้วผู้ถูกว่าจ้างให้ทำงานจะถือว่าเป็นลูกจ้างตามหลักในทางการที่จ้าง[38]

ต่อมาได้มีคดี Autoskill V. National Educational Support Sys., Inc., 994 F.2d 1476 (10th Cir.), cert. Denied, __U.S.__, 114 s Ct. 307 (1993) ศาลได้ตัดสินในประเด็นที่ว่าผู้ถูกว่าจ้างถือเป็นลูกจ้างตามหลักในทางการที่จ้างหรือไม่ โดยสรุปได้ว่าในการพิจารณาว่าลูกจ้างเป็นผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดียตามหลักในทางการที่จ้างหรือไม่ ก็ใช้หลักเกณฑ์ในการพิจารณาเช่นเดียวกันกับคดีที่กล่าวข้างต้น (Community for Creative) และแม้ว่างานมัลติมีเดียจะถูกสร้างสรรค์ขึ้นนอกเหนือจากเวลางานปกติ โดยผู้สร้างสรรค์งานแต่ละคนไม่ได้ถูกจำกัดการสร้างสรรค์เป็นพิเศษเฉพาะช่วงเวลาการทำงานก็ตาม ดังนั้น งานที่สร้างสรรค์ไม่ว่าจะสร้างในเวลากลางวันหรือเวลากลางคืน ก็อาจจะตกเป็นสิทธิของนายจ้างได้ถ้าข้อตกลงเกี่ยวกับการว่าจ้างไม่ได้กำหนดไว้ชัดเจนให้เห็นเป็นอย่างอื่น (เทียบเคียงกับคดี Miller V. Chems)[39] อย่างไรก็ตามการหลีกเลี่ยงข้อโต้แย้งเกี่ยวกับปัญหาว่าบุคคลใดเป็นลูกจ้างตามหลักในทางการที่จ้างหรือไม่ผู้ว่าจ้างควรจะกระทำการอย่างรอบคอบ โดยให้ลูกจ้างทั้งหมดลงลายมือชื่อในข้อตกลงของสัญญาว่าจ้าง ซึ่งกำหนดไว้โดยเฉพาะสำหรับการโอนงานซึ่งมีลิขสิทธิ์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยลูกจ้างให้แก่ผู้ว่าจ้าง[40]

---

[38] Caroline Saez, "Enforcing Copyrights in the Age of Multimedia," Rutgers Computer & Technology Law Journal 21. (1995) : 353 - 354.

[39] โปรดดูตัวอย่างคดี Miller V. CP Chems., Inc., 808 F. Supp. 1238 (D.S.C. 1992).

[40] Michael D. Scott and James N. Talbott, "Multimedia Law & Practice, pp. 9-21, 9-22

3.3.2 งานที่สร้างขึ้นโดยผู้รับจ้างอิสระ (independent contractor)

ในความเป็นจริงขบวนการพัฒนางานมัลติมีเดียส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นโดยผู้รับจ้างอิสระหรือบุคคลที่ได้รับมอบหมายหน้าที่เป็นพิเศษให้ทำการพัฒนาเนื้อหาหรืองานมัลติมีเดีย ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกามาตรา 101 ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในกรณีของผู้รับจ้างอิสระที่จะได้รับความคุ้มครองตามหลัก work made for hire ไว้ดังนี้

1. งานนั้นต้องได้รับคำสั่งให้ทำขึ้นเป็นพิเศษ หรือได้รับมอบหมายหน้าที่ให้ทำ และต้องเป็นงานประเภทใดประเภทหนึ่งใน 9 ประเภทที่กำหนดไว้ คือ เป็นงานที่เกิดจากการรวบรวมงาน (contribution to collective work), บางส่วนของงานภาพยนตร์หรืองานโสตทัศนวัสดุ, งานแปล, งานที่ทำเป็นส่วนเสริมหรือส่วนเพิ่มเติม (supplementary), การรวบรวมเรียบเรียงงาน (compilation), บทเรียนเกี่ยวกับการสอนการชี้แนะ (instructional text), แบบทดสอบ (a test), ส่วนประกอบหรือเนื้อหาของคำตอบสำหรับแบบทดสอบ (answer material for a test) หรือ แผนที่ (an atlas) และ

2. คู่สัญญาได้ตกลงกันอย่างชัดแจ้งเป็นลายลักษณ์อักษร โดยลงลายมือชื่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายกำหนดให้งานที่ทำขึ้นอยู่ภายใต้หลัก work made for hire

ผู้รับจ้างอิสระจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ดังกล่าวทั้ง 2 ข้อ ถึงจะได้รับความคุ้มครองภายใต้หลัก work made for hire ซึ่งจะมีผลให้ผู้ว่าจ้างได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ผู้รับจ้างอิสระได้ทำขึ้น ตามมาตรา 201(b)

โดยทั่วไปเมื่อผู้รับจ้างอิสระได้สร้างงานมัลติมีเดียทั้งหมดหรือบางส่วนให้แก่ผู้ว่าจ้าง ผู้รับจ้างอิสระจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียที่เขาได้ทำขึ้น และงานที่ทำขึ้นนี้จะไม่ถือว่าเป็นงานที่สร้างขึ้นตามหลัก Work made for hire เป็นผลให้ผู้รับจ้างอิสระเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียที่เขาได้สร้างหรือพัฒนาให้แก่ผู้ว่าจ้าง หากผู้ว่าจ้างต้องการที่จะได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ผู้รับจ้างอิสระได้ทำขึ้น ผู้ว่าจ้างสามารถเลือกปฏิบัติได้ 2 กรณี คือ

(1) ให้ผู้รับจ้างอิสระทำการมอบลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียให้แก่ผู้ว่าจ้างโดยทำเป็นหนังสือ และลงลายมือชื่อคู่สัญญา ซึ่งการมอบลิขสิทธิ์นี้สามารถทำได้ 2 วิธี คือ การโอนลิขสิทธิ์โดยทั่วไป (assignment) และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ (license)

(2) ผู้ว่าจ้างและผู้รับจ้างเขียนไว้ในสัญญาว่าจ้าง กำหนดให้งานที่ผู้รับจ้างได้ทำขึ้นตามโครงการเป็นงานประเภทใดประเภทหนึ่งใน 9 ประเภท และตกลงให้งานที่ทำขึ้นนี้

อยู่ภายใต้หลัก work made for hire[41]

ปัจจุบันมีผู้ให้ความเห็นว่างานมัลติมีเดียอาจถือได้ว่าเป็นงานโสตทัศนวัสดุประเภทหนึ่งเพื่อที่จะให้งานมัลติมีเดียได้รับความคุ้มครองภายใต้หลัก work made for hire ได้ ซึ่งการให้ความเห็นเช่นนี้จะทำให้ผู้พิมพ์ ผู้เผยแพร่งาน สามารถใช้หลักดังกล่าวยืนยันว่าเขาได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดนตรี ข้อความ รูปภาพ ภาพยนตร์ รูปวาด ที่ได้นำมารวมเป็นงานมัลติมีเดียแม้ว่าผู้รับจ้างอิสระเป็นผู้ผลิตงานนั้น แตกต่างจากงานประเภทซอฟต์แวร์ที่ผลิตโดยผู้รับจ้างอิสระ โดยปกติไม่ถือว่าอยู่ภายใต้หลัก work made for hire เพราะงานประเภทซอฟต์แวร์ ไม่ได้จัดอยู่ในงานประเภทใดประเภทหนึ่ง ใน 9 ประเภทที่จะได้รับความคุ้มครอง แต่อย่างไรก็ตามเมื่อถือว่างานมัลติมีเดียเป็นงานประเภทโสตทัศนวัสดุ ซอฟต์แวร์ที่ถูกจ้างให้ทำขึ้นเพื่องานมัลติมีเดีย ถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของงานโสตทัศนวัสดุซึ่งทำให้ได้รับความคุ้มครองภายใต้หลัก work made for hire ได้[42]

3.4 ผู้พัฒนางานมัลติมีเดียและผู้ผลิตงานมัลติมีเดีย (development and producer)

ผู้ผลิตงานมัลติมีเดีย หมายถึง นิติบุคคลหรือบริษัทซึ่งเป็นผู้ลงทุนในการผลิตอุตสาหกรรมมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ผลิตอาจจะเป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ในงานที่ตนมีอยู่หรือไม่ก็ได้ ทำให้ผู้ผลิตต้องตรวจสอบจากข้อตกลงหรือสัญญาที่ตนมีอยู่ในครอบครองว่า ลิขสิทธิ์ที่มีอยู่นี้เพียงพอที่จะนำมาใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดียได้หรือไม่ ถ้าปรากฏว่าไม่เพียงพอผู้ผลิตก็จะไม่มีสิทธิที่จะอนุญาตให้บุคคลใดใช้งานประเภทใดๆ เพื่อนำมาประกอบไว้ในงานมัลติมีเดียได้ ดังนั้นผู้ผลิตจึงควรเจรจาต่อรองกับเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์เพื่อให้ตนได้มาซึ่งลิขสิทธิ์และการอนุญาตที่ทำให้สามารถผลิตงานมัลติมีเดียได้

ผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย หมายถึง บุคคลที่นำเอางานอันมีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้วมาดัดแปลงหรือปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้เกิดเป็นงานชิ้นใหม่ขึ้น ซึ่งงานที่นำมาใช้ดังกล่าวอาจจะเป็นเพียงส่วนประกอบของงานมัลติมีเดียหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่เสร็จสมบูรณ์แล้วก็ได้ กล่าวคือผู้พัฒนาจะเป็นผู้รับผิดชอบต่อการพัฒนาและการผลิตผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย โดยผู้พัฒนาอาจจะแบ่งความรับผิดชอบให้กับผู้ผลิตในเรื่องของการสร้างสรรค์รูปแบบของผลิตภัณฑ์ ส่วนผู้พัฒนาจะเป็นคนสร้างสรรค์ซอฟแวร์ที่จะนำมาใช้ในงานมัลติมีเดีย, แปลงข้อมูลที่มีทั้งหมดให้อยู่ในรูปของดิจิทัล, ผลิตงานต้นแบบ, ออกแบบบรรจุภัณฑ์ รวมถึงคอยดูแลการผลิตและการจัดจำหน่าย ทำให้ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียชิ้นนั้นอาจจะถูกจำหน่ายภายใต้ชื่อหรือเครื่องหมายการค้า

---

[41] Thomas J. Smedinghuff, "The software publishers association legal guide to multimedia," pp. 385-386.

[42] Carolina Saez, "Enforcing Copyright in the age in the Age of Multimedia," p. 355

ของผู้พัฒนางานเองก็ได้ ถ้าการกระทำเช่นว่านั้นเป็นผลให้ประสบความสำเร็จในการตลาด[43]

โดยทั่วไปผู้พัฒนางานมัลติมีเดียควรที่จะทำให้แน่ใจว่าตนเองมีสิทธิในการนำเนื้อหาประเภทต่างๆ ซึ่งได้แก่ ข้อความ, ภาพถ่าย, ภาพยนตร์, และวีดิโอ (film and video footage), เพลง, รูปภาพส่วนบุคคล (personal images), เสียง และวัตถุประเภทอื่น เข้ามารวมอยู่ในงานมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้องตามกฎหมายโดยใช้วิธีการโอนสิทธิหรือการอนุญาตให้ใช้สิทธิ (assignment or license) ผู้พัฒนางานที่ได้รับเนื้อหาของงานมาโดยการโอนสิทธิจะเป็นเจ้าของเนื้อหาและมีสิทธิที่จะรวมเนื้อหานั้นไว้ในงานมัลติมีเดียตลอดจนจัดจำหน่ายงานมัลติมีเดียไม่ว่าโดยทางใดๆ แต่กรรมสิทธิ์ในเนื้อหาดังกล่าวยังคงเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์ในเนื้อหาซึ่งในบางครั้งสิทธิในเนื้อหานี้อาจจะไม่ได้เป็นกรรมสิทธิ์ของเจ้าของงานก็ได้ เช่น งานเพลง, จะมีนักแต่งเพลง, ผู้เขียนเนื้อร้อง, ผู้จัดการ, นักดนตรี, นักร้อง ซึ่งแต่ละคนอาจจะมีลิขสิทธิ์ของตนเองและสิทธิที่แตกต่างกันนี้จะถูกนำมาใช้กับการแสดง การบันทึก การจัดการในรูปแบบที่แตกต่างกัน แต่หากผู้พัฒนาได้โอนลิขสิทธิ์ในงานที่ตนมีอยู่ให้แก่บุคคลใดแล้ว ผู้พัฒนาไม่มีสิทธิที่จะใช้งานดังกล่าวได้อีก เช่น ถ้าผู้พัฒนางานสร้างโปรแกรมการฝึกอบรมซึ่งสามารถตอบโต้กับผู้ใช้ได้ และผู้พัฒนาได้โอนลิขสิทธิ์ดังกล่าวให้แก่บริษัทแห่งหนึ่ง หลังจากนั้นผู้พัฒนาได้นำซอฟแวร์ที่ตนสร้างมาใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดียขึ้นใหม่โดยไม่ได้ขออนุญาตจากบริษัทนั้น ถือได้ว่าผู้พัฒนาได้กระทำละเมิดต่อบริษัทดังกล่าวแล้ว เช่น ถ้าผู้พัฒนาต้องการใช้บางส่วนของภาพยนตร์ในงานมัลติมีเดียที่จะถูกใช้ในงานแสดงสินค้า ซึ่งมีเพลงประกอบอยู่ในส่วนของภาพยนตร์ที่จะนำมาใช้โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ของภาพยนตร์ไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิเด็ดขาดในงานเพลง ดังนั้น ผู้พัฒนาจะต้องขออนุญาตใช้ลิขสิทธิ์ 2 ประเภท คือ ขออนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์ และขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในเพลง เนื่องจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์ไม่สามารถอนุญาตให้ผู้พัฒนาใช้เพลงซึ่งเป็นส่วนประกอบหนึ่งในภาพยนตร์ได้

ดังนั้น ถ้าผู้พัฒนาต้องการจะใช้งานประเภทใดที่มีลิขสิทธิ์เพื่อรวมไว้ในงานมัลติมีเดียผู้พัฒนาจะต้องขออนุญาตใช้สิทธิจากบุคคลที่เป็นเจ้าของสิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์ในงานที่เกี่ยวข้องให้ครบทุกคน

หลักเกณฑ์ทั่วไปของการอนุญาตให้ใช้สิทธิ คือ การอนุญาตใดๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้ในใบอนุญาตที่ให้กับผู้ขออนุญาตเท่ากับว่าผู้ให้อนุญาตได้สงวนสิทธิในการอนุญาต เช่น สิทธิในการใช้เนื้อหาของงานที่อยู่ใน CD-ROM ไม่รวมถึงสิทธิในการใช้เนื้อหาอันเดียวกันนั้นกับผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น ในการอนุญาตให้ใช้เนื้อหาในงานมัลติมีเดียอาจจะไม่ได้ครอบคลุมถึง

---

[43] Richad Raysman, Peter Brown and Jeffrey D. Neuburger. Multmedia Law : Formes & Analysis, pp. 1.03(1)-(2).

การให้สิทธิในการเผยแพร่งานมัลติมีเดียผ่านบริการเครือข่ายทางการค้าหรือผ่านระบบเครือข่ายสาธารณะ เพราะการอนุญาตให้สิทธิในการเผยแพร่เพิ่มเติมจากการอนุญาตให้ใช้เนื้อหาจะทำให้ผู้ให้อนุญาตได้รับค่าตอบแทนในการอนุญาตเพิ่มมากขึ้นด้วย

ดังนั้น เมื่อผู้พัฒนางานมัลติมีเดียได้ขออนุญาตใช้สิทธิอย่างถูกต้องตามกฎหมายแล้วจะทำให้ผู้พัฒนาได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ กล่าวคือ มีอำนาจรวมงานที่ได้รับอนุญาตไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพถ่าย, ภาพยนตร์, วีดีโอ, เพลง, รูปภาพส่วนบุคคล, เสียง, และงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องไว้ในงานมัลติมีเดียได้[44]

ถ้าผู้พัฒนาไม่ได้เป็นผู้พัฒนางานแต่เพียงผู้เดียว กล่าวคือ ผู้ว่าจ้างได้ให้ชิ้นงานที่มีลิขสิทธิ์ของตนแก่ผู้พัฒนา อาจจะถือว่าผู้ว่าจ้างเป็นผู้สร้างสรรค์งานที่ทำร่วมกับผู้พัฒนารวมถึงเป็นเจ้าของร่วมในลิขสิทธิ์ที่ผู้พัฒนาได้สร้างขึ้น ดังนั้น หากผู้พัฒนาต้องการจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวแต่เพียงผู้เดียว ผู้พัฒนาควรตกลงกับผู้ว่าจ้างโดยกำหนดไว้ในสัญญาเป็นลายลักษณ์อักษรให้ผู้พัฒนาเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานชิ้นนั้นทั้งหมด เพื่อป้องกันการอ้างสิทธิในความเป็นเจ้าของร่วมของผู้ว่าจ้าง[45]

ถ้าผู้พัฒนาต้องการใช้บางส่วนของงานที่มีลิขสิทธิ์แยกออกจากสิขสิทธิ์ของงานชิ้นใหญ่ทั้งชิ้น ผู้พัฒนาไม่ต้องขออนุญาตใช้สิทธิจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานชิ้นใหญ่ ตัวอย่างเช่น ผู้พัฒนางานต้องการจะใช้ภาพถ่ายที่เคยใช้แล้วในแผ่นพับของบริษัทแห่งหนึ่ง ซึ่งภาพนั้นได้ถูกถ่ายโดยช่างภาพที่อนุญาตให้ใช้สิทธิแบบไม่เด็ดขาดแก่บริษัทเท่านั้น ในกรณีนี้ผู้พัฒนางานไม่จำเป็นต้องขออนุญาตใช้สิทธิจากบริษัทแห่งนั้น แต่ให้ขออนุญาตใช้สิทธิจากช่างภาพ

ถ้างานที่ผู้พัฒนาต้องการนำมาใช้เพื่อสร้างงานมัลติมีเดียเป็นงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง ผู้พัฒนางานจำเป็นต้องขออนุญาตใช้สิทธิจากบุคคลผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์สืบเนื่องพร้อมกับขออนุญาตใช้สิทธิจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่เป็นพื้นฐานของการสร้างงานสืบเนื่องด้วย ตัวอย่างเช่น ผู้พัฒนาต้องการใช้บางส่วนของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สร้างขึ้นมาจากนวนิยาย ซึ่งบริษัทภาพยนตร์ได้รับการอนุญาตให้ใช้สิทธิแบบเด็ดขาดในการสร้างและจัดจำหน่ายภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากนวนิยายเรื่องนั้น ผู้พัฒนาจะต้องขออนุญาตใช้สิทธิจากบุคคล 2 คน คือ ขออนุญาตให้สิทธิจากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ เพื่อที่จะทำให้ผู้พัฒนาสามารถนำบางส่วนของภาพยนตร์มาใช้งานมัลติมีเดียได้ และขออนุญาตใช้สิทธิจากผู้ประพันธ์เนื่องจากภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นมาจากนวนิยายดังกล่าว[46]

---

[44] Fred M. Greguras, Legal Environment for Broadband Interactive Services, (http://www.batnet.com:80/okioumene/Broadbandlegal.html) Assessed 11 May 1997, 18:11, p. 5

[45] J. Dianne Brinson & Mark Radcliffe, Multimedia Law Handbook. p.56.

[46] Ibid., p.98.

การที่ผู้พัฒนางานลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์มาจากบุคคลใดโดยมีความตั้งใจที่จะใส่ชื่อ (credit) ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ไม่ได้หมายความว่าผู้พัฒนาสามารถกระทำการเช่นว่านี้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตใช้สิทธิจากเจ้าของลิขสิทธิ์ กล่าวคือ การที่ผู้พัฒนาได้ใส่ชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ไว้ในงานที่ตนสร้างขึ้นโดยลอกเลียนมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธินั้น ถือได้ว่าผู้พัฒนาเป็นผู้ทำละเมิดลิขสิทธิ์ในงานของเจ้าของลิขสิทธิ์แล้ว[47]

3.5 ผู้ใช้งานมัลติมีเดีย (user)

ในปัจจุบันการใช้งานมัลติมีเดียโดยชอบด้วยกฎหมาย ผู้ใช้ควรจะได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในงานมัลติมีเดียเพื่อการลอกเลียน การทำสำเนางานมัลติมีเดียซึ่งมีลิขสิทธิ์ออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน แต่การได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เป็นกระบวนการที่มีภาระมากมายตั้งแต่เกิดการแสดงต่อสาธารณะได้อย่างกว้างขวางในสถานที่ต่างๆ อยู่ตลอดเวลา เป็นผลให้เจ้าของสิขสิทธิ์แต่ละคนมีความยุ่งยากในการตรวจสอบ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิในการแสดงหรือการเผยแพร่งาน เพราะผู้ใช้มักจะใช้งานเหล่านั้นได้โดยไม่ได้รับมอบอำนาจจากเจ้าของลิขสิทธิ์ และผู้ใช้มีการใช้มากเกินกว่าที่ควรจะเป็นก่อให้เกิดปัญหาแก่เจ้าของลิขสิทธิ์แต่ละราย ดังนั้น Copyright Collective ควรจะมีรูปแบบของการให้ความคุ้มครองแก่สิทธิในการแสดงหรือเผยแพร่งานของผู้ใช้งานมัลติมีเดียเช่นเดียวกับงานเพลง[48] ตาม 17 u.s.c 116 (2) (3)

ในการแบ่งการใช้งานมัลติมีเดียของผู้ใช้ควรพิจารณาจากประเภทของงานที่สร้างขึ้นจากงานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียชิ้นนั้น ซึ่งขึ้นอยู่กับระดับของการตอบโต้ของงานหรือผลิตภัณฑ์นั้นๆ เอง ดังนั้น ผู้ใช้งานมัลติมีเดียอาจจะสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียใหม่ๆ ได้ โดยดูจากระดับของการตอบโต้ของงานซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

3.5.1 ในระดับต่ำสุด ผู้ใช้งานมัลติมีเดียจะไม่ได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในการใช้งานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย เช่น ผู้เล่นวีดีโอดูภาพยนตร์จากวีดีโอตั้งแต่ต้นจนจบ การเล่นดังกล่าวไม่ถือเป็นการสร้างงาน

3.5.2 ในระดับที่ 1 ผู้ใช้งานมัลติมีเดียก็จะไม่ได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ เช่น คนใช้เครื่องเล่นวีดีโอได้ปรับตั้งให้เคลื่องเล่นวีดีโอให้เล่นภาพเร็วขึ้นในขณะที่กำลังชมวีดิโออยู่ เช่นนี้ไม่ถือว่ามีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานใหม่

---

[47] J. Brinson & Mark Radcliffe, "An Intellectual Property Law Primer for Multimedia and Web Developpers," (http://eff.org/pub/CAF/law/ip-primer) accessed 11 May 1997, 13:15, p.9.

[48] Jack Shandle, "Multimedia Computing Hits & Sour Note : OTA REPORT II" Electronic (June, 1991) : 48-53.

3.5.3 ในระดับที่ 2 ผู้ใช้มัลติมีเดียอาจจะสร้างงานใหม่ขึ้นมาจากการสร้างสรรค์งาน แต่การสร้างสรรค์นี้อาจจะไปละเมิดลิขสิทธิ์ในงานที่มีอยู่ก่อนแล้วหรือไม่ก็ได้ เช่น ถ้าบุคคลใดบุคคลหนึ่งอัดรายการทีวีลงบนเทปวีดีโอเพื่อใช้สำหรับดูส่วนตัวในภายหลัง การบันทึกเช่นนี้ไม่ถือว่าเป็นการทำละเมิด

3.5.4 ในระดับที่ 3 จะถือว่าผู้ใช้งานมัลติมีเดียได้สร้างงานขึ้นใหม่หรือไม่ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และลักษณะของผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย เช่น ถ้าผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียได้รวมเอาวีดีโอเกมส์หลายๆ ชนิดที่สามารถตอบโต้กับผู้ใช้ได้ ผู้เล่นเกมส์มัลติมีเดียที่ตอบโต้กับผู้ใช้ได้ไม่ถือเป็นผู้สร้างสรรค์งานซึ่งมีลิขสิทธิ์ขึ้นใหม่โดยการเล่นเกมส์ขึ้นนั้น กล่าวคือ ผู้เล่นเกมส์ถึงระดับใดในเกมส์ชุดนั้นแล้วหยุดเล่น เกมส์จะบันทึกระดับหรือคะแนนที่เล่นค้างไว้ เมื่อผู้เล่นกลับมาเล่นใหม่ก็จะเริ่มจากระดับหรือคะแนนที่เล่นค้างไว้โดยไม่ต้องเริ่มเล่นใหม่ตั้งแต่ต้น ซึ่งการเล่นเกมส์นี้ถือเป็นการใช้งานตามปกติของสินค้าที่ผู้ใช้ควรจะได้รับสิทธิในการใช้โดยปราศจากการจ่ายค่าตอบแทนให้แก่ผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย นอกเหนือไปจากราคาเบื้องต้นของแผ่นดิสก์หรือค่าธรรมเนียมในการอนุญาตให้ใช้สิทธิ

3.5.5 ในระดับที่ 4 ผู้ใช้มัลติมีเดียอาจได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์จากการสร้างสรรค์งานขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของโปรแกรมมัลติมีเดียนั้นๆ เอง เช่น โปรแกรมมัลติมีเดียอนุญาตให้ผู้ใช้สามารถแก้ไขโดยดึงแต่ละส่วนประกอบของงานมิวสิควีดีโอ (music video) มาทำการแก้ไขเปลี่ยนแปลงภาพหรือเสียง โดยทำให้ภาพหรือเสียงนั้นเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมจนไม่สามารถจำได้ ในผลิตผลของงานนั้นจะประกอบด้วยชิ้นส่วนใหม่ของเพลง, วีดีโอ และข้อความที่มีพื้นฐานมาจากงานเดิมนั่นเอง ซึ่งส่วนประกอบใหม่เหล่านี้จะถือเป็นต้นฉบับของงานสร้างสรรค์ซึ่งได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นการสร้างสรรค์งานสืบเนื่อง

การจะตัดสินว่า งานที่เกิดขึ้นจากการใช้งานมัลติมีเดียจะได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานสืบเนื่องหรือไม่จะขึ้นอยู่กับข้อเท็จจริงเป็นกรณีๆ ไป หากผู้ใช้ได้แสดงความพยายามและความคิดริเริ่มอย่างพอเพียงงานที่ทำนั้นอาจจะได้รับความคุ้มครอง ในกรณีนี้ผู้ใช้งานมัลติมีเดียจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดียก่อนที่จะสร้างสรรค์งานสืบเนื่อง รวมถึงการได้รับอนุญาตจากผู้จัดหาข้อมูลและผู้เขียนโปรแกรมมัลติมีเดียด้วยถ้ามี

4. สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย

กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นสิ่งแรกที่ให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียเนื่องจากงานมัลติมีเดีย ถือเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่ง หากปรากฏว่าการสร้างสรรค์งาน หรือการพัฒนางานมัลติมีเดียครบองค์ประกอบที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เพราะฉะนั้น เมื่อมีการสร้างงานมัลติมีเดียขึ้นอย่างถูกต้องตามกฎหมายแล้วจะถือว่างาน

ดังกล่าวเป็นงานซึ่งมีลิขสิทธิ์ เป็นผลให้เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนี้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการป้องกันการทำซ้ำ, การดัดแปลงงาน, การจำหน่ายจ่ายแจกงาน, การแสดงงานต่อสาธารณชน, การตั้งโชว์งานต่อสาธารณะ รวมทั้งมีสิทธิในการโอน และสิทธิในการอนุญาตให้บุคคลใดๆ สามารถใช้งานมัลติมีเดียได้

4.1 สิทธิแต่เพียงผู้เดียวหรือสิทธิเด็ดขาด (Exclusive Rights)

ตามหลักเกณฑ์ที่ปรากฏในกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้สิทธิแก่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ทุกประเภทกำหนดข้อจำกัดการผูกขาดในการใช้งานนั้นได้ ซึ่งข้อจำกัดการผูกขาดนี้จะเรียกกันโดยทั่วไปว่า "สิทธิเด็ดขาดหรือสิทธิแต่เพียงผู้เดียว" เป็นสิทธิที่ทำให้เจ้าของงานซึ่งมีลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะกระทำการดังนี้

4.1.1 สิทธิในการทำซ้ำ (Reproduction Rights)

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา ให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะทำซ้ำ และมอบอำนาจให้บุคคลอื่นทำซ้ำสำเนางานซึ่งมีลิขสิทธิ์หรือ phonorecords

การทำสำเนางานและ phonorecords[49] หมายถึง การกระทำต่อสื่อประเภทต่างๆ (material objects) ที่บรรจุอยู่ในงาน

การลอกเลียนงานหรือการทำสำเนางาน คือ การกระทำต่อสื่อใดๆ ก็ตามที่ประกอบด้วยผลงานของบุคคลอื่นซึ่งสามารถมองเห็นได้, ทำซ้ำได้ หรือตอบสนองได้โดยทางตรง หรือผ่านเครื่องเล่นต่างๆ

phonorecord คือ สื่อที่ประกอบไปด้วยเสียง นอกเหนือจากนั้นก็ประกอบไปด้วยภาพยนตร์ที่มีเสียงดนตรีประกอบหรืองานโสตทัศนวัสดุอื่นๆ และเสียงนี้สามารถรับรู้เข้าใจและทำซ้ำได้ หรือมิฉะนั้นก็สามารถสื่อสารได้ไม่ว่าโดยตรงหรือผ่านเครื่องเล่น

ตัวอย่างของการทำสำเนางาน เช่น CD-ROM บรรจุข้อความหรือรูปภาพซึ่งมีลิขสิทธิ์ได้ถูกเก็บไว้ในรูปของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (stored in digital form) หรือนิตยสาร (magazine) ที่บรรจุข้อความ และรูปภาพที่มีลักษณะเช่นเดียวกัน จะถือว่าเป็นการทำสำเนา (copy) คล้ายกับซีดีรอมบรรจุเฉพาะการบันทึกเสียงเพลงในรูปของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จะถือว่าเป็นการบันทึกเสียง phonorecord

เจ้าของลิขสิทธิ์ คือ บุคคลเดียวที่มีสิทธิที่จะอนุญาตให้ทำซ้ำงานซึ่งมีสิทธิในรูปของการเลียนแบบ การทำสำเนา หรือ phonorecord ในกระบวนการ scan เปลี่ยนรูปแบบจาก

---

[49] 17 U.S.C 106(1)

งานอย่างอื่นซึ่งมีลิขสิทธิ์จากนิตยสารและเก็บไว้ในดิสก์ก็จัดได้ว่าเป็นการทำสำเนา ถ้าการกระทำดังกล่าวได้กระทำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์แล้ว การกระทำที่ประกอบกันขึ้นนี้จะเป็นการกระทำที่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์[50] คล้ายกับ การคัดเลือกการบันทึกเสียงที่มีลิขสิทธิ์ และเก็บไว้ในแผ่นดิสก์เพื่อจะทำการประกอบกันขึ้นเป็น phonorecord ซึ่งถ้าการกระทำครั้งนี้ไม่ได้รับมอบอำนาจจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก็จะต้องถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน

โดยสรุปแล้ว สิทธิในการทำซ้ำหรือทำสำเนางานจะตกเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้น แม้ว่าในบางครั้งจะเรียกสิทธิดังกล่าวว่าเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวหรือสิทธิเด็ดขาด แต่ข้อจำกัดบางประการในสิทธิดังกล่าวก็ยังมีอยู่ ข้อจำกัดเบื้องต้นของสิทธิในการทำซ้ำของเจ้าของลิขสิทธิ์ คือ หลักในเรื่องการใช้โดยชอบธรรม (fair use doctrine) คือ บุคคลผู้ซึ่งไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์อาจจะทำซ้ำ ทำสำเนาโดยการลอกเลียน หรือ phonorecord ในส่วนของงานที่มีลิขสิทธิ์ได้โดยไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์

สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการทำสำเนางาน มีผลกระทบต่อขั้นตอนทั้งหลายในกระบวนการทำมัลติมีเดีย ซึ่งการทำสำเนางานมัลติมีเดียทำได้โดย

1)ทำการพัฒนางานมัลติมีเดีย โดยเนื้อหาของงานนั้นจะถูกทำสำเนาลอกเลียนไว้แล้วนำเข้ามารวมไว้ในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย

2)เมื่องานมัลติมีเดียถูกสร้างขึ้นโดยผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือถูกกระทำซ้ำโดยทำขึ้นใหม่อีกครั้ง เช่น การทำเนื้อหาและซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องไว้ในรูปของซีดีรอมซึ่งจะนำมาประกอบเป็นผลิตภัณฑ์ก็จะถูกทำสำเนาอีกครั้ง

3)บางครั้งงานมัลติมีเดียถูกใช้โดยผู้ใช้ เนื้อหาและซอฟต์แวร์จะถูกทำสำเนาอีกครั้งโดยการบันทึก หรือถ่ายเทข้อมูล (loaded) ไว้ในหน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ แม้ว่าการใช้แต่ละครั้งจะเป็นการใช้ชั่วคราวก็ตาม[51]

4)ถ้าผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย อนุญาตให้ผู้ใช้ทำสำเนาเอกสารของเนื้อหา ก็ถือว่าเป็นการทำสำเนาอีกอย่างหนึ่ง[52]

ดังนั้น สำหรับเนื้อหาและซอฟต์แวร์ที่บุคคลใดไม่ใช่เจ้าของ แต่ถ้าบุคคลนั้นต้องการที่จะได้รับการอนุญาตให้ใช้สิทธิบุคคลนั้นควรจะขออนุญาตใช้สิทธิให้ครบถ้วน กล่าวคือ ไม่ใช่เฉพาะการขออนุญาตสำหรับการทำสำเนาในเนื้อหาของงานเท่านั้น แต่ควรจะ

---

[50] โปรดดูตัวอย่างคดี Playboy Enters. Inc., V. Frena 839F. Supp. 1552 (M.D. Fla. 1993)

[51] MAI SYS. Corp. V. Peak Computer, Inc., 991 F. 2d. 511, 518 (9th Cir. 1993).

[52] Thomas J. SmedingHuff, Ibid., p.52

รวมถึงการมีสิทธิให้อนุญาตแก่ลูกค้าของบุคคลผู้ขออนุญาตมีสิทธิในการทำสำเนาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานมัลติมีเดียของบุคคลนั้นได้ด้วย

4.1.2 สิทธิในการดัดแปลง (Adaptation Right)

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา กำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะผลิตรูปแบบของการสร้างสรรค์สืบเนื่อง (derivative version) ในงานของเจ้าของลิขลิทธิ์เอง[53]

รูปแบบของงานสืบเนื่อง คือ งานใหม่ที่มีพื้นฐานมาจากงานที่มีอยู่ก่อนแล้วหรืองานดั้งเดิม (preexisting work) อาจจะเป็นการแก้ไขปรับปรุงต้นฉบับของเรื่องแปล, รูปแบบของการแปลจากภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่ง หรือการกระทำอย่างอื่นที่เกี่ยวข้องกับต้นฉบับของงานที่สามารถจะเปลี่ยนรูปใหม่ (recast), เปลี่ยนแปลง (transformed) หรือดัดแปลงปรับปรุง (adapted)[54] เช่น การแปลนวนิยายภาษาอังกฤษมาเป็นภาษาฝรั่งเศส, ภาพยนตร์ที่นำเนื้อเรื่องมาจากหนังสือ, หนังสือที่บอกถึงเรื่องราวของศิลปะการออกแบบเต้นรำแบบใช้สัญลักษณ์ องค์ประกอบ และการจัดท่าเต้นรำโดยเฉพาะสำหรับบัลเล่ต์ (choreography) ซึ่งมีลิขสิทธิ์ใน รูปภาพ[55] ภาพยนตร์ซึ่งทำให้ภาพเป็นสีขาว-ดำ (colorized)[56] และการเปลี่ยนแปลง แก้ไขรูปภาพให้มาอยู่ในรูปของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาถือว่าเป็นงานสืบเนื่อง ในหลายกรณีงานมัลติมีเดียอาจจะได้รับการพิจารณาให้เป็นงานหรือเนื้อหาสืบเนื่องมาจากงานเดิม

สิทธิในการดัดแปลงหรือสิทธิในการสร้างสรรค์งานสืบเนื่องกลายเป็นสิ่งสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานะการณ์ที่บุคคลใดต้องการสิทธิในการอนุญาตให้ใช้งานซึ่งมีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้ว เพื่อที่จะนำมารวมหรือประกอบไว้ในงานมัลติมีเดียซึ่งบุคคลนั้นได้พัฒนา และในกระบวนการดังกล่าวอาจจะมีการดัดแปลง, เพิ่มเติม, เปลี่ยนแปลง หรือแปลงสภาพหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของงาน การอนุญาตให้ใช้สิทธิ อาจจะรวมถึง การตัดต่อเนื้อหา, การเปลี่ยนรูปจากอย่างหนึ่งเป็นอีกอย่างหนึ่ง (morphing) ในหลายๆ รูปภาพ การตัดหรือการรวมการบันทึกเสียง หรือรูปจำลอง การแปลข้อความเป็นภาษาอื่นๆ หรือ การนำมาเขียนในรูปแบบใหม่, การปรับปรุงใหม่, การแก้ไข หรือการดัดแปลงเนื้อหา เพื่อใช้ในงานมัลติมีเดีย

---

[53] 17 U.S.C. 106(2)

[54] 17 U.S.C. 101

[55] Horgan V. MacMillan, Inc., 789 F.2nd 157, 163 (2d Cir. 1986)

[56] Copyright Registration for Colorized Versions of Black and White Motion Pictures, 52 Fed. Reg. 23443 (1987)

เนื่องจากสิทธิในการดัดแปลงเป็นการสงวนสิทธิซึ่งให้ไว้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ ถ้าบุคคลใดตั้งใจที่จะสร้างสรรค์งานสืบเนื่องจากเนื้อหาที่ได้รับอนุญาตเพื่อที่จะประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดีย บุคคลนั้นต้องได้รับอนุญาตโดยเฉพาะเจาะจงจากเจ้าของลิขสิทธิ์เพื่อที่จะกระทำการดังกล่าว แต่สิทธิในการดัดแปลงดังกล่าวอาจถูกจำกัดโดยมีข้อยกเว้นสิทธิในการดัดแปลงของเจ้าของเนื้อหา ก็คือ หลักการใช้โดยชอบธรรมนั่นเอง

4.1.3 สิทธิในการจัดจำหน่าย (Distribution Right)

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกากำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะจัดจำหน่ายงานซึ่งมีลิขสิทธิ์ คำจำกัดความของคำว่า "การจัดจำหน่าย" (distribution) รวมถึงสิทธิในการขายสำเนาของงานซึ่งมีลิขสิทธิ์ รวมทั้งรูปแบบอื่นของการโอนความเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ (transfer of ownership) ในรูปของการเช่า (rental), เช่าซื้อ (lease) และการให้ยืม (lending)

ในกรณีหนึ่งเมื่อไม่นานมานี้มีคดี Playboy Enters., Inc. V. Frena, 839F. Supp. 1552 (M.D. Fla 1993). ศาลพบว่าการนำรูปภาพที่มีลิขสิทธิ์มาเปลี่ยนให้อยู่ในรูปของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (digital) โดยใส่ไว้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ (computer bullentin board) เพื่อให้สมาชิกสามารถนำไปใช้งานได้ ถือเป็นการทำละเมิดลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ ในการจัดจำหน่ายงาน[57]

ถึงแม้ว่าสิทธินี้จะถูกเรียกว่าสิทธิแต่เพียงผู้เดียว แต่สิทธิดังกล่าวก็มีข้อจำกัดที่สำคัญที่เรียกว่า "หลักการขายครั้งแรก (first sale doctrine) หลังจากที่เจ้าของลิขสิทธิ์ได้ขายเฉพาะบางส่วนของงานในการขายงานครั้งแรกแล้ว จะไม่มีสิทธิที่จะควบคุมหรือกำหนดการกระทำใดๆ แก่บุคคลผู้ซื้องานนั้นอีกต่อไป[58] ตัวอย่างเช่น บุคคลใดซื้อสำเนาของหนังสือในร้านค้า หรือซื้อซีดีเพลงในร้านขายเพลง จะไม่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ในการขายสำเนาของบุคคลนั้นให้แก่บุคคลใดตราบเท่าที่บุคคลดังกล่าวไม่ได้มีการเพิ่มเติมสำเนา

สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการจัดจำหน่ายงานหรือแผ่นบันทึกเสียงของตน (phonorecord) ถูกจำกัดด้วยหลักการขายครั้งแรกเว้นแต่เจ้าของลิขสิทธิ์จะโอนงานของตนให้แก่บุคคลอื่น ดังนั้น สิทธิในการจัดจำหน่ายถูกจำกัดสิทธิแต่เพียงผู้เดียวเพื่อขายชิ้นงาน หรือแผ่นบันทึกเสียงครั้งแรกเท่านั้น เพราะเมื่อบุคลใดได้ซื้องานหรือแผ่นบันทึกเสียงมาเป็นของตนเองแล้วจะถือว่าบุคคลนั้นเป็นเจ้าของงานชิ้นนั้น หรือแผ่นบันทึกเสียงแผ่นนั้น ซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์คนใหม่มีสิทธิที่จะขาย เปลี่ยนรูป หรือโอนงานชิ้นนั้น หรือแผ่นบันทึกเสียงนั้นได้อีก

---

[57] Thomas J. Smedinghoff, Ibid, p. 57

[58] 17 U.S.C. 109

แต่ถ้าเจ้าของลิขสิทธิ์ต้องการที่จะห้ามการโอน การเปลี่ยนรูปไปจากต้นฉบับของงานมัลติมีเดีย ก็ควรที่จะใช้วิธีการอนุญาตให้ใช้สิทธิมากกว่าการขายงานชิ้นนั้น แล้วไปแก้ไขเพิ่มเติมข้อกำหนดในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ว่า ต้องการที่จะอนุญาตให้ใช้สิทธิในส่วนใดบ้าง

ข้อยกเว้นอย่างแคบตามหลักการขายครั้งแรกนำมาปรับใช้กับ phonorecord และการทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย กล่าวคือ เจ้าของแผ่นบันทึกเสียง และสำเนางานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะไม่มีสิทธิให้เช่า, เช่าซื้อ หรือให้ยืมสำเนาหรือแผ่นบันทึกเสียงให้แก่บุคคลอื่นโดยปราศจากการได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้นตาม 17 U.S.C. 109 (b)

4.1.4 สิทธิในการแสดงงานต่อสาธารณชน (public performance)

เจ้าของลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่จะมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (exclusive right) ในการแสดงงานในที่สาธารณะ อย่างไรก็ตามสิทธิดังกล่าวมีข้อจำกัด คือ จะไม่สามารถใช้กับการแสดงในที่จำกัด (private performances) ดังนั้น ความเข้าใจในขอบเขตของสิทธิในการแสดงออกต่อที่สาธารณะจะต้องพิจารณาจาก อะไรคือการแสดง และเมื่อไหร่ที่การแสดงจะถูกพิจารณาว่าเป็นการแสดงต่อที่สาธารณะ

การแสดง หมายถึง การเล่นต่อๆ กันมา การทำขึ้นมา การละเล่น การเต้นรำ การเลียนแบบทั้งทางตรงหรือทางอ้อม โดยผ่านสื่อหรือกระบวนการหรือการแสดงภาพต่อเนื่องที่มีเสียงประกอบ การแสดงออกอาจประกอบไปทั้งการแสดงบนเวทีโดยตรง หรือการแสดงภาพต่อเนื่องที่มีเสียงประกอบ ซึ่งรวมไปถึงอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ใช้ทำการผลิตหรือเพิ่มขยายเสียงที่ใช้กระบวนการหรือเครื่องมือมาประกอบส่วนประกอบอิเล็กทรอนิกส์, เทคนิคการใช้ และระบบที่ยังไม่ได้ใช้หรือประดิษฐ์ขึ้นมา

ตัวอย่างเช่น ในขณะที่นักร้องกำลังร้องเพลง สถานีโทรทัศน์ได้แพร่ภาพรายการร้องเพลงของนักร้องไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดสดหรือจากเทปบันทึกภาพ และสถานีโทรทัศน์ท้องถิ่นได้ถ่ายทอดรายการเดียวกันจากสถานีโทรทัศน์แม่ข่าย สถานีโทรทัศน์เคเบิลทีวีก็ถ่ายทอดการร้องเพลงเดียวกันให้กับสมาชิกของสมาชิก และในขณะที่ผู้ชมหรือผู้ฟังกำลังเปิดเครื่องรับไม่ว่าจะเป็นทีวีหรือวิทยุรับฟังรายการร้องเพลงนั้นๆ อยู่ ซึ่งการกระทำทั้งหมดนี้ถือเป็นละเมิดลิขสิทธิ์ถ้าการกระทำเหล่านั้นได้กระทำขึ้นในที่สาธารณะ โดยปราศจากการขออนุญาต

การแสดงที่จัดว่าเป็นการทำในที่สาธารณะมี 2 ลักษณะ คือ

(1) การแสดงที่ถูกพิจารณาว่าเป็นสาธารณะ ถ้าการแสดงเกิดขึ้นในที่สาธารณะหรือในสถานที่ๆ มีบุคคลในครอบครัว และบุคคลภายนอกเข้าชม ซึ่งในที่นี้รวมถึงการแสดงที่กึ่งสาธารณะ เช่น ในคลับ ที่พัก โรงงาน การแสดงรอบกองไฟ ในโรงเรียน

อย่างไรก็ตาม การพบปะทางธุรกิจและการพบปะของบุคคลในรัฐบาลจะไม่ถูกรวมไว้ในเงื่อนไขนี้ เพราะว่าบุคคลเหล่านั้นไม่ได้แสดงถึงการรวบรวมจำนวนคน

(2) ความหมายของการแสดงต่อสาธารณะไม่ได้รวมแค่การแสดงที่เกิดขึ้นในที่สาธารณะเท่านั้น แต่จะรวมไปถึงการแสดงที่ถูกส่งออกและสื่อสาร (transmit or communicate) โดยผ่านอุปกรณ์ใดๆ ซึ่งรวมไปถึงรูปแบบของสื่อทั้งหมด ทั้งไร้สายและมีสาย หรือแบบที่เรารู้จักกันในรูปของวิทยุหรือโทรทัศน์ ถึงแม้ว่าไม่มีข้อพิสูจน์ว่าผู้รับ ผู้ชมได้รวมกันอยู่ในสถานเดียวกัน และถึงแม้ว่าจะไม่มีข้อพิสูจน์ว่าผู้รับสารกำลังเปิดเครื่องรับเพื่อรับฟังรายการที่กำลังถ่ายทอดนั้นหรือไม่ก็ตาม

งานแสดงส่วนใหญ่ของงานเพลง, ภาพยนตร์ และลิขสิทธิ์ของงานมัลติมีเดียจะถูกทำอยู่ในที่ส่วนบุคคล (private) เช่น ในบ้านของผู้ใช้มากกว่าในที่สาธารณะ การใช้เช่นนี้ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อสิทธิในการแสดงต่อที่สาธารณะ

อย่างไรก็ตามสิทธิในการแสดงต่อที่สาธารณะจะเกี่ยวข้องถ้าการแสดงสิ่งเหล่านี้ได้ถูกแสดงในที่สาธารณะ เช่น การแสดงผลงานมัลติมีเดียในระหว่างการประชุมสัมมนา หรือการจัดให้งานมัลติมีเดียเป็นงานสาธารณะได้โดยผ่านระบบเครือข่าย, ตู้บริการข้อมูลในพิพิธภัณฑ์ หรือตามศูนย์การค้า เป็นต้น

ตัวอย่างที่ถือว่าเป็นการละเมิดในการแสดงต่อสาธารณชน ได้แก่ การแสดงในพิพิธภัณฑ์ซึ่งถูกยกขึ้นมาพิจารณาในเดือนธันวาคม ปี 1993 โดยมีนักประพันธ์เพลงมากกว่า 140 คน ฟ้องบริษัท CompuServe โดยกล่าวหาว่า การให้บริการบันทึก, จัดเก็บและการดึงข้อมูลในรูปของ MIDI (Musical Instrument Digital Interface) เป็นการละเมิดสิทธิในการแสดงต่อที่สาธารณะของเจ้าของลิขสิทธิ์เพลงในงานเพลง ซึ่ง CompuServe ได้อนุญาตให้สมาชิกของบริษัท Compuserve สามารถบรรจุขึ้น (upload) และบันทึกลง (download) ทำให้ง่ายขึ้น และมีส่วนร่วมในการบันทึกและการแจกจ่ายในงานเพลงที่มีสิขสิทธิ์ ซึ่งคดีนี้ถือเป็นคดีแรกที่มีการกล่าวหาว่ามีการละเมิดสิทธิต่อที่สาธารณะ

4.1.5 สิทธิในการเปิดเผยหรือโชว์งานต่อสาธารณชน(Public Display Right)

เจ้าของลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่มีสิทธิเด็ดขาดที่จะเปิดเผยงานและอนุญาตให้ผู้อื่นเปิดเผยได้ สิทธินี้เกี่ยวข้องกับงานที่สามารถเห็นได้ ซึ่งตรงกันข้ามกับงานที่ประกอบไปด้วยเสียงที่สามารถได้ยินได้ เหมือนกับสิทธิในการแสดงต่อสาธารณะ สิทธิในการเปิดเผยก็มีข้อจำกัดใน

ตัวของมันเอง กล่าวคือ เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่มีสิทธิที่จะห้ามบุคคลใดใช้ในที่ส่วนบุคคล (private) เช่น ในบ้าน ดังนั้น ถ้าต้องการเข้าใจสิทธิในการเปิดเผยจะต้องพิจารณาทั้งสองกรณีว่าอะไรคือสิทธิในการเปิดเผย และการเปิดเผยอย่างไร จึงจะถือว่าได้กระทำในที่สาธารณะ

ในความหมายของ "การเปิดเผย" จะครอบคุลมไปถึงการแสดงออกของงานทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น ฟิล์ม, ภาพสไลด์, ภาพโทรทัศน์ หรือวิธีการหรือกระบวนการใดๆ สิทธิในการแสดงออกสามารถประยุกต์ใช้กับงานต้นฉบับและงานที่ถูกทำขึ้นซ้ำอีกครั้ง ในความหมายของคำว่า "การเปิดเผยหรือการโชว์" (display) จะรวมไปถึงการฉายภาพขึ้นจอหรือพื้นผิวลื่นในลักษณะเดียวกัน, การส่งรูปผ่านด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ การแสดงงานบนจอภาพ (cathode ray tube) หรือในอุปกรณ์ที่ต่อเชื่อมกับแหล่งข้อมูลและระบบจัดข้อมูล เหมือนกับสิทธิในการแสดงต่อที่สาธารณะ, สิทธิในการเปิดเผยจะถูกจัดการใช้ในที่สาธารณะและไม่สามารถใช้ได้กับในที่ส่วนบุคคล

สิทธิในการเปิดเผยสามารถทำได้ใน 2 ลักษณะ คือ

1) สิทธิในการเปิดเผยหรือสิทธิในการโชว์จะถูกพิจารณาว่าเป็นสาธารณะ ถ้าการกระทำนั้นเกิดขึ้นในสถานที่ๆ เป็นที่สาธารณะหรือสถานที่ๆ ซึ่งมีคนจำนวนหนึ่งที่นอกเหนือจากสมาชิกในครอบครัวหรือการพบปะกันอย่างปกติ และรวมถึงการแสดงในสถานที่กึ่งสาธารณะ เช่น คลับ โรงแรม โรงงาน, สถานที่ตั้งค่ายพักแรม, โรงเรียน อย่างไรก็ตามการพบปะที่เกิดขึ้นประจำของภาคธุรกิจและภาครัฐบาลจะไม่รวมอยู่ในกรณีนี้ด้วย เพราะไม่ได้เป็นการรวมกันอย่างมากมาย

2) ในความหมายของการเปิดเผยในที่สาธารณะไม่รวมแค่การเปิดเผยที่อยู่ต่อที่สาธารณะเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการถ่ายทอด การสื่อสารงานผ่านเครื่องมือหรือกระบวนการ ซึ่งในที่นี้รวมถึงรูปแบบและการถ่ายทอดแบบทั้งมีสายและไร้สายทั้งหมด จะไม่จำกัดอยู่แค่วิทยุหรือโทรทัศน์ที่เรารู้จักกัน

รูปภาพส่วนใหญ่ที่ประกอบอยู่ในงานมัลติมีเดียซึ่งถูกทำหรือดัดแปลงเพื่อใช้ในงานส่วนตัวจะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในการเปิดเผยต่อที่สาธารณะ อย่างไรก็ตามการแสดงงานในลักษณะที่ใคร่ครวญหรือเตรียมการไว้ก่อน เช่น การแสดงในงานสัมมนา การประชุม การจัดให้เข้าถึงได้โดยสาธารณะผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ผ่านสาย หรือผ่านตู้บริการข้อมูลในพิพิธภัณฑ์หรือบริเวณศูนย์การค้า สิทธิในการเปิดเผยต่อสาธารณะจะเข้ามาเกี่ยวข้องเสมอ

4.2 สิทธิในการโอน (assignments)

เจ้าของงานซึ่งมีลิขสิทธิ์จะสละสิทธิในความเป็นเจ้าของทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้ โดยเจ้าของลิขสิทธิ์อาจจะโอนสิทธิของตนได้โดยการโอนกรรมสิทธิ์ หรือโอนทรัพย์สิน หรือโอนโดยผลของกฎหมาย (operation of law) การยกให้โดยความสมัครใจ หรือกลายเป็นทรัพย์สินส่วนบุคคลโดยกฎหมายที่ใช้บังคับระหว่างรัฐตาม 17 U.S.C. 201(d)(1) การโอนสิทธิซึ่งมีลิขสิทธิ์ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนของเจ้าของลิขสิทธิ์จะมีผลใช้บังคับตามกฎหมายเมื่อการโอนนั้นได้ทำเป็นหนังสือและลงลายมือชื่อของเจ้าของสิทธิ หรือตัวแทนผู้ได้รับมอบอำนาจจากเจ้าของสิทธิ ตาม 17 U.S.C. 204 (a) ซึ่งมาตรานี้ไม่นำมาใช้กับการโอนที่เกิดขึ้นโดยผลของกฎหมาย

เมื่อสิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์ถูกโอนไปทั้งหมดหรือบางส่วน ข้อจำกัดของการโอนซึ่งอาจจะถูกกำหนดไว้ในเอกสารการโอน ตัวอย่างเช่น เอกสารในการโอนกำหนดระยะเวลาในการโอนให้สิ้นสุดลง 50 ปีหลังจากวันที่มีการโอน และเมื่อครบกำหนดเวลาดังกล่าวลิขสิทธิ์ที่โอนไปนั้นจะกลับคืนสู่ผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับงานมัลติมีเดียในทันที ในกรณีอื่นถ้าการโอนสิทธิอันมีลิขสิทธิ์ ได้ถูกโอนหลังจากวันที่ 1 มกราคม 2521 อาจจะถูกต่ออายุของการโอนได้โดยกำหนดให้การโอนนั้นมีผลตลอดอายุของลิขสิทธิ์ที่ยังเหลืออยู่ก็ได้

ส่วนพยานเอกสารในการโอนสิทธิในลิขสิทธิ์ อาจจะทำได้โดยการบันทึกที่ สำนักงานลิขสิทธิ์ (Copyright Office) ตาม 17 U.S.C. 205 (a)

ข้อได้เปรียบของการจดทะเบียนโอนสิทธิในงานมัลติมีเดียกับสำนักงานลิขสิทธิ์ มี 2 กรณี คือ

(1) กรณีที่มีการทำหนังสือโอนลิขสิทธิ์ในงานชิ้นเดียวกันสองครั้งโดยมีข้อความขัดแย้งกันเอง การโอนที่ใช้บังคับได้ตามกฎหมายครั้งแรกจะได้เปรียบถ้าการโอนนั้นได้จดทะเบียนกับสำนักงานลิขสิทธิ์ภายใน 1 เดือน นับแต่การโอนนั้นได้ทำเสร็จในประเทศสหรัฐอเมริกา หรือ 2 เดือนหลังจากการโอนนั้นได้ทำเสร็จนอกประเทศสหรัฐอเมริกา หรือในเวลาใดๆ ก่อนที่การโอนครั้งหลังจะได้จดทะเบียน แต่การโอนครั้งหลังอาจจะได้เปรียบถ้าการโอนนั้นได้จดทะเบียนก่อนการโอนครั้งแรกและได้ทำขึ้นอย่างถูกต้องตามกฎหมายจะไม่ได้รับผลกระทบกระเทือนจากการโอนครั้งแรก

(2) กรณีที่ต้องการจะรู้ว่างานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละประเภทนั้น มีบุคคลใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิ์คนปัจจุบัน มักจะเป็นกรณีที่บุคคลใดต้องการจะทำเอางานอันมีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้วมาใช้ในการรวมหรือประกอบเข้าด้วยกันกับผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย หรือต้องการจะดัดแปลงงานดังกล่าว เช่น ผู้สร้างสรรค์คนแรกได้โอนลิขสิทธิ์ในงานของตนให้แก่บุคคลอื่นคนเดียวหรือหลายคน โดยไม่ได้จดทะเบียนโอนสิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์ ทำให้ต้องใช้เวลาในการพิจารณาว่าในขณะนั้นใครเป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะสามารถโอนสิทธิหรืออนุญาติให้ใช้สิทธิได้ ทั้งนี้ถ้าการโอนลิขสิทธิ์ได้มีการจดทะเบียนไว้ที่สำนักงานสิขสิทธิ์แล้ว บุคคลผู้ใช้งานนั้นจะสามารถตรวจสอบความถูกต้องดังกล่าวได้ที่สำนักงานลิขสิทธิ์

4.3 สิทธิการในการอนุญาตให้ใช้สิทธิ (license)

เจ้าของงานซึ่งมีลิขสิทธิ์จะอนุญาตให้บุคคลใดใช้งานของตนภายในกำหนดระยะเวลาของการอนุญาตก็ได้ ซึ่งในปัจจุบันเนื้อหาของงานซึ่งมีลิขสิทธิ์จะถูกอนุญาตให้ใช้สิทธิมากกว่าการใช้วิธีการโอนสิทธิ เนื่องจากผู้ให้อนุญาตยังคงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานชิ้นนั้นอยู่ ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการอย่างใดๆ ตามข้อ 4.1 และ 4.2 ได้อีก เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น

การอนุญาตให้ใช้สิทธิ คือ การอนุญาตให้บุคคลใดกระทำการบางอย่างแก่งานซึ่งมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามที่ได้ขออนุญาต เช่น การอนุญาตให้ทำซ้ำ, ดัดแปลงหรือปรับปรุงงาน, จัดจำหน่ายงาน, เผยแพร่หรือแสดงงานต่อสาธารณะ หรือการตั้งโชว์งานต่อสาธารณะ การอนุญาตให้ใช้สิทธิจะทำเป็นสัญญาโดยเจ้าของเนื้อหาซึ่งมีลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิจะอนุญาตให้บุคคลใดใช้สิทธิที่ตนมีอยู่ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนก็ได้ เช่น เจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิอนุญาตให้บุคคลใดมีสิทธิใช้งานของตนในการทำสำเนาหรือลอกเลียนโดยเจาะจงเนื้อหาซึ่งมีลิขสิทธิ์ แม้ว่าเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิจะอนุญาตให้บุคคลใดใช้สิทธิแล้วยังสามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นใช้สิทธิดังกล่าวได้อีก เว้นแต่สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิจะได้กำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

ในกรณีของการอนุญาตให้ใช้สิทธินี้ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ (licensee) ไม่สามารถจะกลายเป็นเจ้าของสิทธิในเนื้อหาซึ่งมีลิขสิทธิ์ได้ แต่ถือเป็นการได้รับสิทธิในการใช้งานดังกล่าวนั้นภายใต้ข้อจำกัดทั้งหมดที่ถูกกำหนดขึ้นโดยสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ ซึ่งต่างจากกรณีของการโอนสิทธิซึ่งมีลิขสิทธิ์ตามข้อ 4.2 สิทธิดังกล่าวจะถูกโอนไปเป็นของผู้รับโอน เป็นผลให้ผู้รับโอนมีสิทธิที่จะเปลี่ยนแปลงสิทธิในเนื้อหาซึ่งมีลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการใดๆ ที่ผู้ซื้อต้องการโดยไม่ต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดใดๆ ทั้งสิ้น

การอนุญาตให้ใช้สิทธิสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

4.3.1 การอนุญาตให้ใช้สิทธิเด็ดขาดในงานอันมีลิขสิทธิ์ มีส่วนคล้ายกับการโอนสิทธิ กล่าวคือ ถ้าเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อนุญาตให้บุคคลใดใช้สิทธิของตนแล้วไม่สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นใช้สิทธินั้นได้อีก โดยการอนุญาตดังกล่าวจะต้องทำเป็นหนังสือ

4.3.2 การอนุญาตให้ใช้สิทธิแบบไม่เด็ดขาดในงานอันมีลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องทำเป็นหนังสือ แต่สามารถทำเป็นสัญญาปากเปล่าได้หรือสามารถ implied by law หรือทำเป็นสัญญาระหว่างคู่สัญญา contract of the parties ซึ่งคล้ายกับสัญญาประเภทอื่นๆ ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสถานการณ์นั้น แต่อย่างไรก็ตามจะเป็นผลดีแก่คู่สัญญาทุกฝ่ายถ้าการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์แบบไม่เด็ดขาด (non-exclusive license) ในเนื้อหาซึ่งมีลิขสิทธิ์ได้ทำเป็นหนังสือ ซึ่งสิ่งนี้

จะกำหนดขอบเขตของสิทธิในการอนุญาตอย่างชัดเจน และเป็นการหลีกเลี่ยงข้อโต้แย้งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

โดยทั่วไปการอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ได้ถูกจำกัดภายใต้ขอบเขตของลิขสิทธิ์ซึ่งได้รับอนุญาต เช่น การอนุญาตให้ใช้สิทธิได้ให้อำนาจในการทำซ้ำ และจัดจำหน่ายงานซึ่งมีลิขสิทธิ์ แต่ห้ามมิให้ดัดแปลงงานหรือแสดงงานต่อสาธารณชนหรือโชว์งานต่อสาธารณชน เป็นต้น และแม้ว่าสิทธินั้นจะได้อนุญาตไว้ในใบอนุญาต จำนวนของข้อจำกัดอาจจะเป็นตัวกำหนดถึงวิธีการของการใช้สิทธิเหล่านั้นอันได้แก่ การใช้งานซึ่งมีลิขสิทธิ์อาจจะถูกจำกัดเฉพาะโครงการพิเศษ เช่น ใช้เฉพาะในเรื่องของมัลติมีเดีย (specified multimedia title), ใช้กับสื่อโดยเฉพาะเจาะจง เช่น CD-ROM, และใช้กับโครงสร้างของระบบที่กำหนดไว้โดยเฉพาะ (particular platform) เช่น Apple Macintosh platform ในกรณีของการจัดจำหน่ายอาจจะจำกัดของขอบเขตการจำหน่ายไว้โดยเฉพาะ เช่น ให้จำหน่ายได้เฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกาเท่านั้น ทำให้งานที่ทำขึ้นไม่สามารถนำไปจำหน่ายยังประเทศอื่นได้ หากผู้ได้รับอนุญาตได้กระทำการใดๆ อันเป็นการฝ่าฝืนข้อจำกัดที่กำหนดไว้ในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ จะถือว่าผู้รับอนุญาตได้ละเมิดสิทธิของผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ

ส่วนกำหนดระยะเวลาของการอนุญาตให้ใช้สิทธิ จะมีการกำหนดลักษณะเฉพาะไว้ในสัญญา เช่น การอนุญาตให้ใช้สิทธิอาจจะมีการกำหนดระยะเวลาไว้ 5 ปี นับแต่วันที่ได้ทำสัญญาหรือในกรณีที่การอนุญาตให้ใช้สิทธิจะสิ้นสุดลงเมื่อพ้นกำหนดระยะเวลา 5 ปี นับแต่วันที่ได้ทำสัญญาหรือการอนุญาตให้ใช้สิทธิอาจจะสิ้นสุดลงทันทีถ้ามีการกระทำอันเป็นการผิดต่อสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิหรือผิดต่อเงื่อนไขอื่นๆ ในสัญญา นั้นเอง

5. หลักเกณฑ์ในการอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดีย

ในอุตสาหกรรมมัลติมีเดียอาจจะประกอบไปด้วย อุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์ (motion picture industry), อุตสาหกรรมการผลิตเพลง (music industry), อุตสาหกรรมการผลิตหนังสือ (book publishing industry) และอุตสาหกรรมอื่นๆ อีกจำนวนมาก เป็นผลให้การอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดีย หมายถึง การอนุญาตให้ใช้เนื้อหาต่างๆ ที่นำมาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อก่อให้เกิดเป็นงานมัลติมีเดีย ซึ่งการอนุญาตให้ใช้สิทธิดังกล่าวจะรวมถึง การอนุญาตให้ใช้สิทธิในข้อความ (text), การอนุญาตให้ใช้สิทธิในภาพยนตร์ (motion pictures), การอนุญาตให้ใช้สิทธิในรูปภาพและภาพนิ่ง (photos and still images), การอนุญาตให้ใช้สิทธิในเพลง (music), การอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานสถาปัตยกรรม (architecture), การอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานศิลปะ (fine art), การอนุญาตให้ใช้สิทธิในคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ (computer software), การอนุญาตให้ใช้สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในงานประเภท

อื่นๆ ที่อาจจะนำมาเป็นส่วนประกอบในงานมัลติมีเดียได้ด้วย[59] รวมถึงการอนุญาตให้ใช้สิทธิในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่เสร็จสมบูรณ์แล้วด้วยในการพิจารณาอนุญาตให้ใช้สิทธิจะขึ้นอยู่กับข้อเท็จจริง, พฤติการณ์, ปัญหา, กรรมวิธีในการผลิตที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอนตลอดจนประเภทของสัญญาที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น สิ่งที่ต้องพิจารณาและตรวจสอบสำหรับประเด็นพื้นฐานของการอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดียจะต้องพิจารณาดังนี้

5.1 สาระสำคัญแห่งการอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Subject Matter of License)

ในเบื้องต้นจะต้องมีการระบุสาระสำคัญของสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิว่าเป็นสัญญาประเภทอะไร เช่น สัญญาที่อนุญาตให้ใช้สิทธิในข้อความ หรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในส่วนประกอบของเพลง หรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในการบันทึกเสียง หรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในรูปภาพหรือภาพเคลื่อนไหว หรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในวีดิโอ หรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานประเภทอื่นที่เกี่ยวข้อง หรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดียที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นสัญญาประเภทใดก็จะต้องมีการระบุประเภทหรือชนิดของสัญญาไว้อย่างชัดเจน เพราะถือว่าเป็นสาระสำคัญในการให้คำจำกัดความใของข้อตกลงในสัญญา เช่น ถ้าผู้ผลิตหรือผู้พัฒนางานมัลติมีเดียได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในบางส่วนของภาพยนตร์ 2 นาที ผู้ผลิตหรือผู้พัฒนางานมัลติมีเดียจะต้องบรรยายด้วยว่า ภาพยนตร์นี้มีที่มาจากที่ไหน และผู้ผลิตหรือผู้พัฒนางานมัลติเดียมีอำนาจที่จะใช้บางส่วนของภาพยนตร์นั้นได้อย่างไร เพราะฉะนั้น การกำหนดข้อจำกัดการอนุญาตต่างๆ จะต้องมีการแสดงถึงข้อเท็จจริงที่เพียงพอ เพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถทราบได้ว่า สิ่งที่เป็นสาระสำคัญของสัญญาซึ่งได้แก่ ส่วนเฉพาะเจาะจงของหนังสือ, ภาพยนตร์, การบันทึกเสียง และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องมีที่มาจากที่ใด[60]

การที่สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่ได้แสดงข้อเท็จจริงของเนื้อหาอย่างเพียงพอ อาจจะทำให้สัญญาไม่มีผลใช้บังคับได้ ในกรณีดังกล่าวมีตัวอย่างของคำพิพากษาของศาลตัดสินว่าข้อตกลงที่กำหนดในสัญญาให้อำนาจแก่ผู้พิมพ์ ผู้โฆษณา ในการดำเนินการจัดพิมพ์ โดยการรวบรวมเรื่องสั้นของผู้ถือลิขสิทธิ์ไม่อาจใช้บังคับได้ เนื่องจากสาระสำคัญของข้อตกลงนั้นขาดคำจำกัดความและเงื่อนไขที่แน่นอน และไม่อาจพิสูจน์ให้ศาลเห็นความหมายแห่งเจตนาของคู่สัญญาได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อตกลงนี้ไม่ได้บ่งบอกถึงจำนวนเรื่องสั้นที่นำมาใช้เป็นจำนวนมากน้อยแค่ไหน หรือไม่ได้กำหนดจำนวนหน้าของเรื่องสั้นที่จะถูกนำมารวบรวมไว้ในการพิมพ์ และไม่ปรากฏว่าบุคคลใดเป็นผู้พิจารณาว่าเรื่องใดจะถูกรวบรวมไว้ในการพิมพ์[61]

---

[59] Mark Litwak, "Legal Roadmap for Multimedia Producers," Entertainment Law Resources for Film, TV, And Multimedia Producers, http://www.laig.com/law/entlaw/rdmap0.htm. 25 August 1997 p. 1.

[60] Thomas J. Smedinghoff, "Licensing Content", The Software Publishers Associations Legal Guide to Multimedia. pp. 230-232

[61] Academy Chicago Publisher V. Cheever, 578 144 ILL.2d 24, N.E. 2d 981, 983-984 (1991)

5.2 ขอบเขตของสิทธิที่ได้รับอนุญาต (Scope of Rights Granted)

ในกรณีนี้ต้องพิจารณาถึงขอบเขตของสิทธิที่บุคคลจะได้รับในการใช้เนื้อหาในงานมัลติมีเดียมีมากน้อยแค่ไหน ผู้ถือลิขสิทธิ์ (copyright holder) หรือตัวแทนผู้มีอำนาจกระทำการแทนผู้ถือลิขสิทธิ์ ได้อนุญาตให้ผู้พัฒนา, ผู้ผลิต, ผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย หรือบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานมัลติมีเดียใช้สิทธิในเนื้อหานี้ได้อย่างไร มีการกำหนดข้อจำกัดของการใช้สิทธิไว้หรือไม่

ดังนั้นในการวิเคราะห์ถึงประเด็นพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการอนุญาตของเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในงานมัลติมีเดียรวมทั้งตัวงานมัลติมีเดียเอง ผู้พัฒนา, ผู้ผลิต, ผู้สร้างสรรค์ รวมถึงบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลดังกล่าวจะต้องพิจารณาด้วยว่า บุคคลเหล่านั้นได้รับสิทธิในการอนุญาตมาครบถ้วนตามความมุ่งหมายในการที่จะนำไปใช้เพื่อก่อให้เกิดความสำเร็จในการผลิตงานมัลติมีเดียหรือไม่ อีกทั้งต้องพิจารณาถึงข้อจำกัดการใช้สิทธิที่ได้รับอนุญาตภายใต้ข้อตกลงหรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่ได้ขัดแย้งกับวัตถุประสงค์ของการนำมาใช้สร้างงานมัลติมีเดียขึ้นใหม่ ซึ่งสิทธิดังกล่าวได้แก่ สิทธิในการทำซ้ำ, สิทธิในการดัดแปลง, สิทธิในการจัดจำหน่าย, สิทธิในการแสดงงานต่อสาธารณะ และสิทธิในการเปิดเผยหรือโชว์งานในที่สาธารณะ (public display) ของเนื้อหาที่ได้รับอนุญาต นอกจากนี้ยังมีขอบเขตจำกัดอีกหลายประเภทที่กำหนดไว้ในสิทธิที่อนุญาต เช่น ข้อจำกัดที่เกี่ยวกับชนิดของสื่อที่นำไปใช้, ช่องทางในการจัดจำหน่าย, โครงสร้างของระบบ (platform), ระบบการปฏิบัติงาน (operating system), ประเทศที่ใช้, ภาษาที่ใช้, ระยะเวลาที่ใช้และอื่นๆ จะต้องไม่เป็นการขัดขวางต่อความมุ่งหมายที่จะใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดีย

ในกรณีของการใช้สิทธิเกินขอบเขตที่ได้รับอนุญาต มีคำพิพากษาที่ศาลได้ตัดสินไว้ว่าการใช้สิทธิที่ได้รับอนุญาตเกินกว่าขอบเขตแห่งสิทธิที่กำหนดไว้ ผู้ใช้สิทธิจะมีความเสี่ยงต่อการกระทำที่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และผู้ใช้สิทธิจะถูกออกคำสั่งห้ามมิให้มีการจำหน่ายผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่ได้ทำเสร็จสมบูรณ์แล้ว รวมถึงการรับผิดชอบต่อความเสียหายใดๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้สิทธิเกินขอบเขตที่ตนได้รับอนุญาต[62]

ขอบเขตของสิทธิที่ได้รับอนุญาตสามารถแยกพิจารณาได้เป็น 2 กรณี คือ

5.2.1 การกระทำใดที่ได้รับมอบอำนาจให้กระทำได้

โดยทั่วไปเจ้าของลิขสิทธิ์ในเนื้อหาจะครอบครองสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ในการที่จะกระทำการขั้นพื้นฐานต่อเนื้อหาของตน 5 อย่าง คือ สิทธิในการซ้ำ, สิทธิดัดแปลง, สิทธิที่

---

[62] Marshall V. New Kids on the Block Partnership, 780 F. Supp 1005, 1009 (S.D.N.Y. 1991)

จัดจำหน่าย, มีสิทธิที่จะแสดงต่อสาธารณชน และสิทธิที่จะโชว์ต่อสาธารณชน ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์, ผู้ผลิต, ผู้พัฒนา และบุคคลอื่นๆ ที่ต้องการจะสร้างงานมัลติมีเดีย ควรที่จะได้รับสิทธิที่จำเป็นจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์คนปัจจุบัน ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าบุคคลเหล่านั้นต้องการจะได้รับสิทธิประเภทใดบ้างจากสิทธิทั้ง 5 ประเภท เพื่อนำสิทธิเหล่านั้นไปใช้ในการผลิตงานมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้อง โดยหลักการแล้วบุคคลใดก็ตามที่ประสงค์จะผลิตหรือพัฒนางานมัลติมีเดียมักจะขออนุญาตใช้สิทธิทั้ง 5 ประเภทอย่างครบถ้วน เพื่อป้องกันปัญหาการกระทำละเมิดในการนำงานซึ่งมีลิขสิทธิ์แต่ละประเภทเข้ามาประกอบเป็นงานมัลติมีเดีย เพราะฉะนั้นจึงควรกำหนดรายละเอียดและวิธีการอนุญาตให้ใช้สิทธิแต่ละประเภทไว้อย่างชัดเจนในข้อตกลงหรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ

นอกจากนี้เนื้อหาของสิทธิที่จะได้รับควรจะมีการระบุถึง "ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิให้สิทธิแก่ผู้ขออนุญาตในการใช้, การทำซ้ำ,การดัดแปลง, การแก้ไขปรับปรุง, การจำหน่ายจ่ายแจก, การแสดงงานต่อสาธารณะ และการโชว์งานต่อสาธารณะ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนของงานชิ้นนั้นให้ปรากฏแก่บุคคลทั่วไป" ในทางตรงกันข้ามผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาของงานมัลติมีเดียอาจจะระบุถึง "การสงวนสิทธิ" (Reservation of Rights) ดังนี้ "ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิทุกประเภทในงานชิ้นนั้น สามารถใช้สิทธิต่างๆ เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนางานมัลติมีเดียได้ แต่การพัฒนาดังกล่าวต้องไม่เป็นการกระทำที่ถือเป็นการแข่งขันกับเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานชิ้นนั้น"[63] เป็นต้น

5.2.2 ข้อจำกัดที่ถูกกำหนดไว้ในสิทธิที่ได้รับอนุญาต

นอกเหนือจากที่ต้องพิจารณาถึงการกระทำที่ได้รับมอบอำนาจจากการอนุญาต ซึ่งได้แก่ การลอกเลียน, การดัดแปลง, การจัดจำหน่าย และอื่นๆ ตามข้อ 5.2.1 แล้ว ยังคงต้องพิจารณาเกี่ยวกับขอบเขตของข้อจำกัด ซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์ (copyright holder) ต้องการที่จะกำหนดสิทธิของบุคคลแต่ละคนที่จะเข้ามาผูกพันในแต่ละการกระทำ เนื่องจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์เป็นผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ (licensor) สามารถที่จะกำหนดเงื่อนไขหรือข้อจำกัดอะไรหรือไม่ก็ได้ ทำให้เกิดประเด็นที่ต้องพิจารณาแยกเป็น 2 กรณี คือ

1. การอนุญาตให้ใช้สิทธิที่ถูกจำกัด (Limited Rights License)

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิจะเป็นผู้กำหนดข้อจำกัดในรายละเอียดของการใช้เนื้อหาในลักษณะต่างๆ ดังนี้

---

[63] Paul F. Norris, Mark J. Bolender, "Potential Pitfalls in Multimedia Media Product Development Clearing the necessary content right," (http://www.batnet.com..80/oikoumene/nobomediang.html) Accessed11 May 1997, 16.50

1.1 การจำกัดจุดมุ่งหมายของการใช้ เช่น ใช้ในการทำซ้ำ, ดัดแปลงแก้ไขปรับปรุงงาน, จำหน่าย, แสดงต่อสาธารณชน หรือแสดงงานต่อสาธารณชน

1.2 การจำกัดประเภทของสื่อที่จะใช้ โดยเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์ได้กำหนดข้อจำกัดของบุคคลที่ต้องการใช้เนื้อหาในงานมัลติมีเดียในสื่อประเภทใดประเภทหนึ่ง อันได้แก่ สื่อประเภท CD-ROM, diskette, videodisk, television, cable broadcast และสื่อประเภทอื่นๆ ก็เท่ากับว่าบุคคลนั้นไม่สามารถที่จะใช้เนื้อหาที่รวมอยู่ในงานมัลติมีเดียกับสื่อประสมประเภทอื่นนอกเหนือจากที่กำหนดไว้โดยเฉพาะได้

1.3 การจำกัดช่องทางของการจัดจำหน่าย

1.4 การจำกัดประเทศที่จะนำไปจำหน่าย หมายถึง วิธีการในการจัดจำหน่าย

1.5 การจำกัดตลาดซึ่งเป็นสถานที่ใช้ผลิตผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเพื่อการจัดจำหน่าย อันได้แก่ ตลาดทางการศึกษา, ตลาดของผู้บริโภค, ตลาดทางธุรกิจ, ตลาดทางด้านกฎหมาย และตลาดทางด้านอื่น

1.6 การจำกัดระยะเวลาในการใช้เนื้อหาในงานมัลติมีเดียเป็นการกำหนดระยะเวลาที่แน่นอนไว้อย่างชัดเจนว่า ให้ใช้เนื้อหาเพื่อมาประกอบเป็นงานมัลติมีเดียได้ภายในระยะเวลาเท่าไร รวมถึงการจำกัดในรูปแบบอื่นๆ อีกด้วย

2. การอนุญาตให้ใช้สิทธิที่ไม่ถูกจำกัด (Unlimited Rights License)

ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิสามารถใช้เนื้อหาได้โดยปราศจากข้อจำกัดเกี่ยวกับการใช้สื่อ, ช่องทางการจำหน่าย, อาณาเขตหรือประเทศที่จะจัดจำหน่าย, รูปแบบ (platform) ของ hardware หรือ software และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งไม่ถูกจำกัดในเรื่องของการดำเนินการตามสิทธิที่ได้รับอนุญาตไม่ว่าจะเป็นสิทธิในการทำซ้ำ, สิทธิในการดัดแปลง, สิทธิในการจัดจำหน่าย, สิทธิในการแสดงต่อสาธารณะ และสิทธิในการโชว์งานต่อสาธารณะ

5.3 การกำหนดระยะเวลาของการอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดีย

ระยะเวลาของการอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาประเภทต่างๆ ซึ่งถูกนำเข้ามารวมไว้ในงานมัลติมีเดียถือเป็นสิ่งที่สำคัญ หากระยะเวลาในการอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาดังกล่าวสิ้นสุดลงจะมีผลทำให้สิทธิในการรวมเนื้อหาต่างๆ เข้าไว้ในงานมัลติมีเดียนั้นสิ้นสุดลงด้วย แม้ว่าในขณะที่มีการสร้างงานมัลติมีเดียได้รวบรวมเนื้อหาที่ได้รับอนุญาตภายในกำหนดระยะเวลาของการอนุญาตให้ใช้สิทธิซึ่งทำให้บุคคลผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดียนั้นเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียก็ตาม เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียที่เกิดจากการรวบรวมเนื้อหาของเจ้าของลิขสิทธิ์ในเนื้อหาประเภทต่างๆ เข้าด้วยกันยังคงเป็นเจ้าของงานมัลติมีเดียตราบเท่าที่งานมัลติมีเดียนั้นได้สร้างขึ้นภายในกำหนดระยะเวลาของการอนุญาตให้ใช้เนื้อหางานของประเภทต่างๆ เมื่อระยะเวลาในการอนุญาตสิ้นสุดลงเจ้าของงานมัลติมีเดียก็จะไม่สามารถดำเนินการเกี่ยวกับการทำซ้ำ, การดัดแปลง, การลอกเลียนงาน และการจัดจำหน่ายงานมัลติมีเดียที่บุคคลนั้นเป็นเจ้าของได้

การกำหนดระยะเวลาของการอนุญาตให้ใช้สิทธิไว้ในข้อตกลงหรือสัญญาสามารถกำหนดได้หลายลักษณะ ดังนี้

1. การกำหนดระยะเวลาประเภทตลอดกาล หมายถึง ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิสามารถใช้สิทธิในเนื้อหาต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดียได้ตลอดไปโดยไม่มีกำหนดระยะเวลาการสิ้นสุด หรือ

2. การกำหนดระยะเวลาของการอนุญาตเป็นจำนวนปี หรือจนกว่าจะถึงวันที่กำหนดไว้ในสัญญาหรือ

3. กำหนดการอนุญาตให้ใช้สิทธิแบบไม่มีกำหนดระยะเวลาก็ได้ หรือ

4. การอนุญาตให้ใช้สิทธิอย่างต่อเนื่องโดยมีเงื่อนไขว่าระยะเวลาของการอนุญาตให้ใช้สิทธิจะสิ้นสุดลงเมื่อคู่สัญญาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้มีการบอกกล่าวล่วงหน้า โดยกำหนดเป็นจำนวนวันหรือจำนวนเดือนก็ได้ ในกรณีนี้สามารถนำมาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียได้ว่าการอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดียจะยังคงมีผลอยู่ภายในระยะเวลาของลิขสิทธิ์ที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดียนั้น

5. การอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปริยาย หมายถึง การอนุญาตที่ไม่ได้ระบุระยะเวลาแน่นอนแต่ขอบเขตของระยะเวลาอาจจะถูกบอกเป็นนัยๆ จากขอบเขตของสิทธิที่ได้รับอนุญาตซึ่งปรากฏอยู่ในใบอนุญาตหรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ เช่น ถ้าการอนุญาตให้ใช้สิทธิจำกัดขอบเขตในการใช้เนื้อหาของงานมัลติมีเดียซึ่งประกอบเป็นชุดของหัวข้อ (series of titles) ในการพิมพ์ เมื่อการพิมพ์ชุดของหัวข้อสิ้นสุดลง ก็จะถือว่าการอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาดังกล่าวได้สิ้นสุดลงด้วย

ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็น ผู้สร้างสรรค์, ผู้ผลิต, ผู้พัฒนา, ผู้พิมพ์ หรือผู้เผยแพร่, ผู้จัดจำหน่ายงานมัลติมีเดีย ควรจะต้องค้นหาว่าช่วงระยะเวลาของการอนุญาตให้ใช้สิทธินานแค่ไหนถึงจะคุ้มกับการลงทุน และทำให้เกิดกำไรสูงสุดในงานมัลติมีเดีย ซึ่งโดยหลักแล้ว ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิชอบที่จะกำหนดระยะเวลาของการอนุญาตให้สั้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เพราะจะทำให้ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิมีอำนาจในการควบคุมการอนุญาตได้มากขึ้น และสามารถนำการอนุญาตให้ใช้สิทธิดังกล่าวมาให้เช่าอีกครั้งได้ (relicensing) ในราคาที่แพงขึ้นกว่าเดิมหลังจากที่ระยะเวลาของการเช่าสิ้นสุดลง

ในกรณีที่บุคคลใดได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยตรงจากผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับของงาน (original author of the work) ผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับมีสิทธิตามกฎหมายที่จะเพิกถอนการอนุญาตระหว่าง 35 ปี และ 40 ปี หลังจากวันที่มีผลแห่งการบังคับของการอนุญาต (execution

of the license) และมีสิทธิตามสัญญาที่จะเพิกถอนการอนุญาตให้สิ้นสุดก่อนกำหนดระยะเวลาที่กำหนดไว้ได้ ถ้าหากมีการตกลงกันไว้ในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ[64]

5.4 ความเป็นเจ้าของเนื้อหาที่อนุญาตให้ใช้สิทธิ

ประเด็นในเรื่องความเป็นเจ้าของเนื้อหาจะเข้าไปมีบทบาทในทุกๆ ข้อตกลงของการอนุญาต โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลผู้ต้องขออนุญาตใช้สิทธิในเนื้อหาประเภทใดต้องตรวจสอบว่าผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิเป็นเจ้าของที่แท้จริงในเนื้อหาที่นำมาประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดียหรือได้รับมอบอำนาจจากเจ้าของเนื้อหาที่จะอนุญาตให้บุคคลใดใช้สิทธิได้ตามที่บุคคลนั้นต้องการหรือไม่ เช่น ในกรณีที่มีการอนุญาตให้ใช้บางส่วนของภาพยนตร์ (movie clip) โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์อาจจะได้รับแต่เฉพาะการอนุญาตให้ใช้สิทธิจากผู้ประพันธ์หนังสือให้สามารถนำเนื้อเรื่องในหนังสือมาสร้างเป็นภาพยนตร์ได้โดยผู้ประพันธ์หนังสือได้จำกัดการอนุญาตให้ใช้สิทธิเฉพาะกับการสร้างภาพยนตร์เท่านั้น ไม่รวมไปถึงการนำไปใช้ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (electronic media) ประเภทอื่น แต่ปรากฏว่าในการสร้างภาพยนตร์ได้มีการจัดเพลงประกอบภาพยนตร์ ซึ่งการจัดเพลงประกอบภาพยนตร์นั้นอยู่ภายใต้เงื่อนไขของลิขสิทธิ์อย่างน้อย 2 ประเภท คือ 1) ลิขสิทธิ์ในการประกอบเพลง (musical composition) และ 2) ลิขสิทธิ์ในการบันทึกเพลง (musical recording) เพราะฉะนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องได้รับลิขสิทธิ์ในการประกอบเพลง และลิขสิทธิ์ในการบันทึกเพลงดังกล่าวด้วย แต่ในความเป็นจริงแล้ว ผู้สร้างภาพยนตร์อาจจะไม่ทราบว่าต้องขออนุญาตใช้สิทธิในการประกอบเพลงโดยต้องขอลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบเพลงทั้ง 2 ลิขสิทธิ์ ทำให้ต้องมีการตรวจสอบว่าใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในเนื้อหาอะไรที่ต้องนำมาใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดียบ้าง

ดังนั้น บุคคลผู้ขออนุญาตใช้สิทธิในเนื้อหาที่นำมาประกอบเป็นงานมัลติมีเดีย ควรกำหนดไว้ในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในเรื่องของการรับประกันสิทธิของความเป็นเจ้าของหรือการได้รับมอบอำนาจจากเจ้าของเนื้อหาที่จะมีสิทธิอนุญาตให้ใช้สิทธิได้ ถ้าหากความจริงปรากฏว่าผู้รับประกันไม่ใช่เจ้าของสิทธิและหรือไม่ได้รับมอบอำนาจจากเจ้าของสิทธิที่จะอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาที่รวมอยู่ในงานมัลติมีเดีย ผู้รับประกันต้องรับผิดชดใช้ค่าเสียหายต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการสร้างงานมัลติมีเดีย

โดยสรุปแล้วปัญหาที่มักจะเกิดขึ้นคือ ใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่แท้จริงในเนื้อหาประเภทต่างๆ ที่ผู้ผลิต, ผู้พัฒนา, ผู้สร้างงานมัลติมีเดียต้องขออนุญาตในการนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องมาใช้ในงานมัลติมีเดีย มักจะยังไม่มีความชัดเจน

---

[64] Copyright Act 1976 17U.SC 203(a)

5.5 สิทธิของคู่สัญญาคนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการอนุญาตให้ใช้สิทธิ

ในบางกรณีการได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาจากผู้ถือลิขสิทธิ์อาจจะไม่เพียงพอ ถ้าปรากฏว่ามีข้อสงวนสิทธิในเนื้อหาของสัญญาอื่นกำหนดไว้ ทำให้ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิในเนื้อหาต้องขออนุญาตเพิ่มเติมจากบุคคลซึ่งเป็นผู้ตั้งข้อสงวนสิทธิในเนื้อหา เช่น นักแสดงฝ่ายชาย หรือฝ่ายหญิงซึ่งเป็นผู้มีชื่อเสียง และการบันทึกเสียงของฝ่ายศิลป์ อาจจะตั้งข้อสงวนสิทธิเพื่อที่จะควบคุมการใช้สิทธิของตนในภาพยนตร์ และหรือการบันทึกเสียงในการแสดงของบุคคลเหล่านั้นได้

5.6 การจัดส่งเนื้อหาที่ขออนุญาตใช้สิทธิในงานมัลติมีเดีย

การจัดส่งเนื้อหานี้จะเกิดในกรณีที่ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิไม่ได้ครอบครองเนื้อหาที่ต้องการลอกเลียนหรือคุณภาพของงานที่ต้องการลอกเลียนอยู่ในความครอบครองของผู้ขออนุญาตใช้สิทธิไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้ผลิต, ผู้พัฒนา และผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย เป็นผลให้บุคคลเหล่านี้ต้องการเนื้อหาใหม่ๆ

5.7 ค่าธรรมเนียมของการอนุญาตและค่าตอบแทนในการอนุญาตให้ใช้สิทธิ (License Fee and Royalties)

ค่าธรรมเนียมในการอนุญาตและค่าตอบแทนในการอนุญาตให้ใช้สิทธิ รวมถึงค่าใช้จ่ายประเภทอื่นๆ ที่เกี่ยวของกับการใช้เนื้อหาที่นำมาประกอบเป็นงานมัลติมีเดีย จะขึ้นอยู่กับประเภทของเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง, ความเป็นที่นิยมของเนื้อหา, จำนวนของเนื้อหาที่นำมาใช้, สภาพและขอบเขตของสิทธิที่ได้รับอนุญาต, ประเพณีทางอุตสาหกรรม (industry custom), เงื่อนไขของการจ่าย, ประเภทของสิทธิที่อยากจะได้, อำนาจในการต่อรอง และปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ด้วยเหตุนี้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องพิจารณาองค์ประกอบดังกล่าว เพื่อกำหนดค่าธรรมเนียมและค่าตอบแทนในการอนุญาตให้ใช้สิทธิไว้ในสัญญาอนุญาตให้ใช้เนื้อหาอย่างชัดเจนเพื่อป้องกันไม่ให้มีการโต้แย้งสิทธิระหว่างคู่สัญญา ถ้าเป็นการอนุญาตให้ใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (exclusive license) ค่าธรรมเนียมและค่าตอบแทนในการอนุญาตให้ใช้สิทธิจะมีราคาแพงมาก ลักษณะของการจ่ายเงินอาจจะเป็นการจ่ายเงินเพียงครั้งเดียวหรือหลายครั้งก็ได้

ดังนั้น ผู้ผลิตหรือผู้พัฒนา จำเป็นต้องมีข้อมูลที่เพียงพอที่จะเข้าใจมาตรฐานของอุตสาหกรรมมัลติมีเดียว่าเป็นอย่างไร เมื่อใดควรเลือกใช้การอนุญาตให้ใช้สิทธิแบบใด หรือควรจะพัฒนางานมัลติมีเดีย ขึ้นเองโดยพิจารณาจากความเหมาะสมเป็นรายกรณีไป

5.8 การรับประกันการอนุญาต (Warranties)

โดยทั่วไปแล้วผู้ขออนุญาตใช้สิทธิในส่วนประกอบของเนื้อหาที่นำเข้ามาประกอบเป็นงานมัลติมีเดียรวมถึงงานมัลติมีเดียที่ทำขึ้นเสร็จสมบูรณ์แล้ว ควรที่จะได้รับการรับประกันจาก

เจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในเนื้อหา และเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในงานมัลติมีเดีย ซึ่งเนื้อหาของใบรับประกันควรจะมีหลักเกณฑ์ดังนี้

(1) ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิหรือเจ้าของเนื้อหาในงานมัลติมีเดีย เป็นเจ้าของแห่งสิทธิทั้งหลายที่ใช้บังคับกับเนื้อหาที่นำมารวมไว้ในงานมัลติเดีย

(2) ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิหรือเจ้าของเนื้อหาในงานมัลติมีเดีย มีสิทธิที่จะให้ความยินยอมในการอนุญาต

(3) การอนุญาตให้ใช้สิทธินั้นปราศจากสิทธิยึดหน่วงและภาระผูกพันใดๆ

(4) การอนุญาตให้ใช้เนื้อหาหรืองานมัลติมีเดียนั้นไม่เป็นการละเมิดสิขสิทธิ์, เครื่องหมายการค้า, ความลับทางการค้า หรือสิทธิอื่นๆ ของบุคคลภายนอก

(5) สิทธิที่ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ จะไม่เป็นการล่วงละเมิดต่อสิทธิแห่งสาธารณะ หรือสิทธิส่วนบุคคลของบุคคลภายนอก และการอนุญาตดังกล่าวไม่ทำให้เกิดความผิดฐานหมิ่นประมาท

(6) สิทธิที่ได้รับอนุญาตไม่เป็นการละเมิดต่อสิทธิทั้งหลายของบุคคลภายนอก

การรับประกันการอนุญาตให้ใช้เนื้อหาของมัลติมีเดีย จะเป็นการผลักดันให้ผู้ถือลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียต้องเปิดเผยถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ได้รับอนุญาตให้มีความชัดเจนมากขึ้น ซึ่งส่วนมากผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิมีสิทธิที่จะปฏิเสธการให้การรับประกันได้

ดังนั้น หากผู้ขออนุญาตใช้สิทธิในเนื้อหาที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดียรวมตลอดถึงชิ้นงานมัลติมีเดียยังคงต้องการที่จะใช้เนื้อหาและงานดังกล่าว จะต้องพิจารณาด้วยความระมัดระวัง เพื่อให้เกิดความแน่ใจว่าตนได้รับสิทธิ และการอนุญาตให้ใช้สิทธิที่จำเป็นแก่การนำเนื้อหา หรืองานมัลติมีเดีย มาใช้ในงานของตนเอง

5.9 การจำกัดแห่งความรับผิดของผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ

เจ้าของหรือผู้อนุญาตให้ใช้เนื้อหามักจะมีความประสงค์ที่จะกำหนดถึงขอบเขตของการจำกัดความรับผิดของตนเองที่มีต่อความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นจากการใช้เนื้อหา หรือการกระทำที่ถือเป็นการผิดสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ ซึ่งเจ้าของหรือผู้อนุญาตให้ใช้เนื้อหาที่นำมารวมไว้ในงานมัลติมีเดียจะกำหนดของเขตแห่งความรับผิดได้เป็น 2 ประเภทคือ

1. จำกัดขอบเขตแห่งความเสียหายทั้งหมดที่ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิมีสิทธิที่จะได้รับจากการชดเชยความเสียหายที่เกิดขึ้น

2. ยกเว้นความเสียหายทั้งหมดที่เป็นผลที่เกิดจากการเกิดความเสียหาย (consequent damages) บางครั้งเรียกว่าความเสียหายทางอ้อม (indivert damages) หรือความเสียหายพิเศษ (special damages) ก็คือ ความเสียหายที่ไม่ได้เกิดขึ้นโดยตรงจากการผิดสัญญาของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์ แต่เป็นผลที่ตามมาจากการผิดสัญญา เช่น ถ้าพบว่าเนื้อหาที่

ขออนุญาตใช้สิทธินั้นได้ทำขึ้นโดยละเมิดสิทธิของบุคคลอื่น ความเสียหายที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการทำละเมิดนั้นจะได้รับค่าทดแทนความเสียหายจากการใช้เนื้อหาดังกล่าว แต่ผลที่ตามมาของการละเมิดสัญญาของการอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหา คือ ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิจะสูญเสียไปซึ่งผลประโยชน์ทางธุรกิจอันเป็นสาระสำคัญ ซึ่งค่าผลประโยชน์ทางธุรกิจที่ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิจะได้รับนั้น ถือเป็นผลที่ตามมาแห่งความเสียหาย

นอกจากนี้ เจ้าของเนื้อหาจะกำหนดขอบเขตจำกัดความรับผิดตามประเภทของความเสียหายที่เกิดขึ้น และจะจำกัดความรับผิดโดยกำหนดเรื่องการจ่ายค่าเสียหายเป็นจำนวนดอลล่าร์ตามที่กำหนดไว้ในสัญญาก็ได้ ส่วนใหญ่แล้ว การจำกัดความรับผิดชอบนี้ จะถูกนำไปรวมกับค่าธรรมเนียมของการอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาตามข้อ 5.7 ถ้าเกิดมีความเสียหายเกิดขึ้นโดยมีเหตุอันสมควร เจ้าของหรือผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิจะเป็นผู้ขดใช้ค่าเสียหายที่เกิดขึ้น

5.10 ค่าชดเชยความเสียหาย (Indemnification)

ข้อกำหนดในการชดเชยความเสียหายนี้จะคุ้มครองผู้ผลิต,ผู้พัฒนา, ผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นผู้ขออนุญาตใช้สิทธิ ในกรณีที่บุคคลเหล่านี้ไม่อาจจะรู้ได้ว่า ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิมีสิทธิตามกฎหมายที่จะอนุญาตให้ใช้เนื้อหาที่จะนำมาประกอบเป็นงานมัลติเดียหรือไม่ โดยข้อกำหนดดังกล่าวอาจเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ของผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิได้จัดหาเนื้อหาที่ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิต้องการโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของบุคคลภายนอกหรือละเมิดลิขสิทธิ์ของสาธารณะ หรือสิทธิส่วนบุคคลของบุคคลภายนอก หรือสิทธิอื่นๆ ที่เป็นการทำลายชื่อเสียงของบุคคลอื่นหรือไม่ หากผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิได้กระทำการดังกล่าวโดยไม่มีอำนาจจถือได้ว่าเป็นการทำละเมิดต่อบุคคลภายนอก ผู้อนุญาตจะต้องรับผิดชดใช้ค่าเสียหายตามสัญญาที่ตกลงกัน

แบบอย่างของข้อกำหนดค่าชดเชยความเสียหาย ควรจะกำหนดว่า ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิจะป้องกันความเสียหาย พร้อมกับจ่ายค่าเสียหายให้แก่ ผู้ผลิต, ผู้พัฒนาและผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย ในกรณีที่บุคคลเหล่านั้นได้ฟ้องร้องดำเนินคดีเนื่องจากเนื้อหาที่ได้รับอนุญาตไปละเมิดต่อบุคคลภายนอก

5.11 การผิดสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Default)

ในการทำสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ โดยมากมักจะกำหนดถึงการกระทำทั้งหลายที่ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิซึ่งเป็นผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ บอกเลิกการอนุญาตให้ใช้สิทธิ หรือกำหนดวิธีการบรรเทาความเสียหายอื่นๆ ที่เกิดจากการผิดสัญญาของคู่สัญญาที่ขออนุญาตใช้สิทธิ แต่การกำหนดดังกล่าวนี้ไม่ใช่สิ่งที่จำเป็นต้องกำหนดไว้ในสัญญา เนื่องจากการกระทำหรือไม่กระทำการใดๆ ที่เป็นการฝ่าฝืนเงื่อนไขต่างๆ ที่กำหนดไว้ในสัญญาจะถือว่าเป็นการผิดสัญญาโดยปริยายอยู่แล้ว แต่การกำหนดถึงการกระทำทั้งหลายที่ทำให้เจ้าของสิทธิบอกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิไว้อย่างชัดเจน จะเป็นประโยชน์แก่คู่สัญญาทุกฝ่าย ถือเป็นการป้องกันไม่ให้คู่สัญญาโต้แย้งกันเองว่า การกระทำใดที่จะเป็นเหตุให้บอกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิได้

ในเรื่องของการผิดสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิศาลของ สหรัฐอเมริกาได้ตัดสินไว้ว่า โดยทั่วไปเมื่อคู่สัญญาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งผิดสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ จะทำให้เกิดสิทธิที่จะยกเลิกสัญญา (right of rescission) แก่คู่สัญญาอีกฝ่ายหนึ่งที่ไม่ได้กระทำผิดสัญญา ยกเลิกสัญญานั้นได้[65] จุดมุ่งหมายของการกำหนดเรื่องการผิดสัญญาก็เพื่อให้เจ้าของสิทธิหรือผู้ถือสิทธิในเนื้อหาประเภทต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดีย สามารถยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิได้โดยต้องบอกกล่าวเป็นลายลักษณ์อักษรถึงการกระทำที่ถือว่าเป็นการผิดสัญญา และกำหนดจำนวนวันให้คู่สัญญาผู้ขออนุญาตใช้สิทธิดำเนินการแก้ไขการกระทำที่ถือเป็นการผิดสัญญา ถ้าหากผู้ขออนุญาตใช้สิทธิไม่ได้ดำเนินการแก้ไขภายในกำหนดระยะเวลาที่กำหนดไว้ในคำบอกกล่าว สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาดังกล่าวจะสิ้นสุดลงโดยผู้ขออนุญาตใช้สิทธิซึ่งเป็นผู้กระทำผิดสัญญา จะต้องชดใช้ค่าเสียหายทั้งปวงที่เกิดจากการผิดสัญญา อย่างไรก็ตาม ถ้าการกระทำผิดสัญญาได้รับการเยียวยาแก้ไข ภายในกำหนดระยะเวลาของคำบอกกล่าว สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธินั้นก็ยังคงใช้บังคับได้ต่อไป

5.12 สิทธิในการโอน (Right to Assign)

การโอนสิทธิในที่นี้ หมายถึง คู่สัญญาฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะโอนสิทธิและหน้าที่ทั้งหมดหรือบางส่วนที่คู่สัญญาฝ่ายนั้นมีให้แก่บุคคลอื่น เช่น ถ้าผู้ขออนุญาตใช้สิทธิได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาที่นำมารวมไว้ในงานมัลติมีเดียจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์ และผู้ขออนุญาตใช้สิทธิมีความประสงค์ที่จะโอนสิทธิที่ตนเองได้รับมาให้แก่บุคคลภายนอก ผู้ขออนุญาตใช้ลิทธิจะต้องโอนสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาที่ตนได้รับให้แก่บุคคลภายนอกด้วย ซึ่งตามปกติผู้ขออนุญาตใช้สิทธิสามารถที่จะโอนสิทธิดังกล่าวได้โดยไม่จำเป็นต้องได้รับความยินยอมจากผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ เว้นแต่ในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิจะกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น

ดังนั้น เจ้าของสิทธิหรือผู้ถือสิทธิในเนื้อหาที่ประกอบเป็นงานมัลติมีเดียจึงต้องการที่จะกำหนดข้อความไว้ในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิอย่างชัดเจนว่า "ห้ามโอนโดยปราศจากความยินยอมของเจ้าของสิทธิหรือผู้ถือลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียทั้งหมด" การกำหนดข้อความเช่นนี้จะทำให้มีปัญหาในกรณีที่ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิตัดสินใจที่จะขายธุรกิจในการผลิต การพัฒนาผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียทั้งหมด หรือในกรณีที่ต้องการจะโอนเนื้อหาดังกล่าวให้กับแผนกอื่นๆ (another division) หรือบริษัทในเครือ (affiliate cooperation) ของบริษัทผู้ขออนุญาต เพราะฉะนั้น ผู้ขออนุญาตใช้สิทธิควรที่จะทำสัญญากับเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิขสิทธิ์ ในส่วน

---

[65] Rano V. Sipa Press,Inc., 987 F.2d 580,586 (9th Cir.1993); Costello Publishing Co. V. Rotelle, 670 F.2d 1035, 1045 (D.C. Cir, 1981)

ประกอบของงานมัลติมีเดีย รวมทั้ง ตัวงานมัลติมีเดีย ที่ได้เสร็จสมบูรณ์แล้วว่า เจ้าของหรือผู้ถือลิขสิทธิ์ดังกล่าว จะไม่ระงับการโอนสิทธิในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ โดยปราศจากเหตุผลอันสมควร

6. การทำละเมิดและข้อยกเว้นของการทำละเมิดในงานมัลติมีเดีย

6.1 การละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย

กรณีที่จะถือเป็นการกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียโดยทั่วไป มีลักษณะเช่นเดียวกับการทำละเมิดในงานที่มีลิขสิทธิ์ประเภทอื่นๆ อาจจะแตกต่างกันบ้างในเรื่องของขั้นตอนหรือวิธีการในการทำกระทำละเมิด กล่าวคือ ตามหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ บุคคลใดที่ต้องการจะนำเนื้อหาของงานรวมถึงผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่เสร็จสมบูรณ์แล้วและเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้ ไม่ว่าจะโดยการทำซ้ำ, การดัดแปลง, การจัดจำหน่ายงาน, การแสดงงานต่อสาธารณชน หรือการโชว์งานต่อสาธารณชน จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือลิทธิคนปัจจุบัน หากบุคคลใดได้นำงานซึ่งมีลิขสิทธิ์มาใช้โดยฝ่าฝืนจากการกระทำดังกล่าว จะถือว่าบุคคลนั้นได้กระทำละเมิดในงานมัลติมีเดียซึ่งเป็นผลให้เจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในงานมัลติมีเดียสามารถที่จะฟ้องร้องผู้กระทำละเมิดเพื่อเรียกร้องค่าเสียหายที่เกิดขึ้นได้

ในการเรียกร้องถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ เจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิจะต้องพิสูจน์ถึงความเป็นเจ้าของที่มีอยู่ในงานลิขลิทธิ์นั้นๆ ประกอบกับการกระทำของจำเลยอย่างไรที่ถือว่าเป็นการลอกเลียนแบบการแสดงออกของงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์[66] ซึ่งการลอกเลียนแบบ (copying) นั้นจะถูกแสดงออกมาโดย

(1) จำเลยได้กระทำการลอกเลียนหรือทำสำเนาต่องานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และ

(2) การลอกเลียนนี้มีความเหมือนหรือความคล้ายคลึงที่เป็นสาระสำคัญ (Substantial Similarity Infringing Work) ระหว่างงานที่ได้รับความคุ้มครองกับงานที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นการกระทำละเมิด (The Allegedly Infringing Work)[67]

---

[66] Worth V. Selchow & Righter Co., 827 F. 2d 569, 571-572 (9th Cir 1987).

[67] Supreme Court : Universal Athletic Sales Co. V. Pinchock, 423 U.S. 863_ S.Ct._,_L.Ed. 2d._(1975)

เนื่องจากว่ากฎหมายลิขสิทธิ์นั้นคุ้มครองเฉพาะการแสดงออกซึ่งความคิด (expression) เท่านั้น แต่ไม่ได้คุ้มครองความคิด (idea) เพราะฉะนั้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ที่ชัดเจน ก็คือ ความคล้ายคลึงกันระหว่างงาน 2 งาน ซึ่งถือเป็นประเด็นสำคัญในการพิจารณาว่าการกระทำใดเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียหรือไม่ ทำให้เกิดปัญหาตามมาว่า การแสดงออกของความคล้ายคลึงกันอย่างไรจึงจะถือเป็นการเลียนแบบที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย

จากคำถามดังกล่าวผู้พิพากษา Learned Hand ได้แสดงความคิดเห็นไว้ 2 แนว

แนวความเห็นแรก ผู้พิพากษา Learned Hand ได้กล่าวไว้ว่า ในกรณีของการออกแบบ (design) ซึ่งสื่อถึงความรู้สึกที่สวยงามแก่ผู้สังเกตการณ์นี้ไม่สามารถจับต้องได้ กฎหมายลิขสิทธิ์ ไม่ได้คุ้มครองการกระทำซ้ำถึงการออกแบบที่เป็นเพียงแค่ความคิด แต่ก็ไม่ผู้ใดสามารถบอกได้ว่าไกลแค่ไหนที่ผู้ลอกเลียนแบบ (imitators) ต้องออกห่างจากการกระทำซ้ำที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อที่จะไม่ให้การกระทำนั้นเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ สิ่งที่ควรพิจารณาคือการใช้สิ่งที่ออกแบบนั้นเป็นการใช้โดยมีเจตนาที่จะใช้เพื่อลอกเลียนแบบหรือไม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้สังเกตการณ์ (observers) จะเป็นผู้ให้การตรวจสอบอย่างถี่ถ้วนตามที่มีการใช้นั้น[68]

แนวความเห็นที่สอง Learned Hand ได้อ้างถึง Abstractions Test บรรดางานที่เป็นรูปแบบจำนวนมากมีการเพิ่มคุณลักษณะเข้าไปเพื่อให้เกิดความเหมาะสม ซึ่งในบางครั้งอาจจะไม่มีรายละเอียดทั่วไปของงานตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างงานซึ่งถือเป็นนามธรรม ทำให้มีประเด็นที่ควรพิจารณาในเรื่องของนามธรรม ซึ่งตามกฎหมายไม่ได้ให้ความคุ้มครองแก่นามธรรม เพราะถ้าหากให้ความคุ้มครองแก่นามธรรมแล้วผู้สร้างสรรค์งานจะป้องกันการใช้ความคิดของเขานอกเหนือจากการแสดงออกซึ่งความคิดซึ่งถือเป็นทรัพย์สินของผู้สร้างสรรค์ที่ไม่ได้รับความคุ้มครอง[69]

สำหรับงานมัลติมีเดียหรือโปรแกรมมัลติมีเดียก็มีปัญหาในเรื่องของการให้ความคุ้มครองแก่ลิขสิทธิ์ของงานหรือโปรแกรมซึ่งมีลักษณะทั่วไปเช่นเดียวกับ computer software ทำให้มีประเด็นสำคัญที่เป็นคดีความ คือ ลักษณะของงานมัลติมีเดียที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร (Non-Literal Aspects of Multimedia Applications) แต่เป็นการให้อารมณ์และความรู้สึกที่สัมผัสได้ กล่าวคือ หลัก"การดูและความรู้สึก" (look and feel) ของโปรแกรม (application) เป็นสิ่งที่ควรได้รับความคุ้มครองโดยกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ ในกรณีนี้ถือว่า ลิขสิทธิ์ที่ไม่เป็น

---

[68] Peter Pan Fabrics V. Martin Weiner Corp., 274 F. 2d 487, 489 (2d Cir. 1960)

[69] Nicholas V. Universal Pictures Corp., 45 F. 2d 119 (2d Cir. 1930), Cert. Denied 282 U.S. 902 (1931)

ลายลักษณ์อักษรถือได้ว่าเป็นพื้นฐานสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟแวร์ ซึ่งเป็นที่ชัดเจนว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (computer program) เป็นสิ่งที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์การคุ้มครองนี้ครอบคลุมทั้ง source code และ object codes[70] และทั้งการใช้และโปรแกรมปฏิบัติงาน (operating system program)[71]

ดังนั้น ถ้าถือว่ามัลติมีเดียเป็นซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งจึงได้รับความคุ้มครองในลักษณะเช่นเดียวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ แต่อย่างไรก็ตามยังไม่มีขอบเขตของการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษรของ computer software ไว้อย่างแน่นอน แม้จะมีคดีความขึ้นสู่ศาลเป็นจำนวนมาก แต่ก็ยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดแจ้ง

กรณีที่นำมาปรับใช้กับการกระทำที่ถือเป็นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย ได้แก่

1. ในเรื่องของการทำซ้ำภาพยนตร์ขึ้นอีกจะถือเป็นการกระทำละเมิดบางส่วนในงานมัลติมีเดียหรือไม่ เนื่องจากภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาถือเป็นส่วนประกอบของงานมัลติมีเดียประเภทหนึ่ง

ในกรณีนี้ศาลชั้นต้นแห่งหนึ่งได้วินิจฉัยว่า ทุกเฟรมของภาพยนตร์ คืองานศิลปะ ดังนั้นในการจัดทำแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ถือว่าเป็นการลอกเลียนงานในสาระคัญของเฟรมแล้วจึงถือว่าเป็นการทำละเมิดในงานภาพยนตร์[72] ซึ่งรวมอยู่ในงานมัลติมีเดีย แล้ว

2. การเปลี่ยนแปลงในงานมัลติมีเดียจากรูปภาพรูปเดี่ยว (Single Images) มาเป็นรูปภาพต่อเนื่องที่อยู่ในรูปดิจิทัล ถือเป็นการทำละเมิดในงานซึ่งมีลิขสิทธิ์[73]

3. การนำงานประเภทต่างๆ เข้ามารวมไว้ในงานมัลติมีเดียโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของถือได้ว่าเป็นการทำปลอมผลิตภัณฑ์ที่เหมือนกัน (artificial homogeneity of products) หนึ่งในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่มีชื่อเสียงอยู่ในปัจจุบันซึ่งทำให้ผู้เป็นเจ้าของไม่ได้ลิขสิทธิ์ในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย คือ Microsoft's Bookshelf for Windows ซึ่งได้บรรจุ A concise Columbia Encyclopedia, An American Heritage Dictionary, A Roget's II Thesaurus, A

---

[70] Midway Manufactoring Co. V, Strohon, 564 F. Supp. 741 (N.D. III 1983.,)

[71] Circuit : Apple Computer Inc. V. Franklin Computer Corp. 545 F. Supp. 812 (E.D.P2. 1982)

[72] See ard Geiss Assocs., 293 F. Supp. at 143.

[73] ดูคดีของ Raymond T. Nimmer, The Law of Computer Technology II 1.10, at 81-87 n. 154 (Supp. 1991)

Bartlett's Familiar Quotations และ A Hammond Atlas[74] ไว้ข้างใน ซึ่ง Newsweek Interactive ได้มีการพิมพ์ครั้งแรกโดยดำเนินการใส่ไว้ในซีดี-รอม ทำให้บกับปัญหาในเรื่องของการไม่ได้เป็นเจ้าของโดยสมบูรณ์ในบรรดาหัวข้อทั้งหลายที่มีอยู่ใน Newsweek Interactive เช่น Newsweek Interactive ไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในหัวข้อของ George Will ซึ่งเป็นคอลัมน์นิสต์ นอกจากนี้บางหัวข้อมีที่มาจากการคัดลอกบางตอนจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ และบางหัวข้อมาจากการเขียนขึ้นโดยคอลัมน์นิสต์ผู้ซึ่งได้มีการสงวนสิทธิ (Downstream Rights) ผลคือ บรรดาหัวข้อเหล่านี้ไม่อาจจะถือว่าเป็นผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียของ Newsweek Interactive[75] และการนำหัวข้อประเภทต่างๆ มารวมไว้ในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของก็ถือเป็นการทำซ้ำในงานที่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อื่นๆ ได้ด้วย

4. ในคดี Playboy Enterprises, Inc. V. Frena 839 F. Supp. 1552 (M.D. Fla. 1993) ปรากฏว่า จำเลยเผยแพร่งานในกระดานข่าวอิเลคโทรนิค (Bulletin Boad) ทางคอมพิวเตอร์ผ่านโมเด็มโดยคิดค่าธรรมเนียมจากลูกค้าที่เป็นสมาชิก (subscriber) โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ศาลในคดีนี้ตัดสินว่า การกระทำดังกล่าวของจำเลยถือเป็นการเผยแพร่สู่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาตโดยชอบด้วยกฎหมาย แม้ว่าจะมีการคิดค่าธรรมเนียมก่อนที่สมาชิกซึ่งเป็นลูกค้าจะเข้าชมได้ แต่ก็ถือว่าเป็นการเผยแพร่สู่สาธารณะโดยไม่มีอำนาจเหมือนกัน การกระทำของจำเลยจึงไม่ถือเป็นการใช้โดยชอบธรรม แต่ถือว่าเป็นการทำละเมิดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ งตามคดีนี้ศาลได้นำหลักเรื่องการใช้โดยชอบธรรม (Fair Use Doctrine) ตาม 17 U.S.C. 107 (1)-(4) มาช่วยในการพิจารณาคือ 1) วัตถุประสงค์และลักษณะการใช้งานของจำเลย 2) ลักษณะและคุณค่าของงานซึ่งมีลิขสิทธิ์ 3) ปริมาณของงานที่จำเลยไปใช้ 4) ผลกระทบจากการใช้งานนั้นของจำเลยต่อการตลาดและคุณค่าของงาน อนึ่ง ในคดีนี้บุคคลผู้ upload รูปภาพ และผู้ควบคุม Bulletin board แม้จะไม่ใช่ผู้ upload ภาพลงไปในเครือข่ายก็มีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งในกรณีนี้ศาลถือว่าผู้ควบคุม Bulletin board ได้กระทำละเมิดโดยไม่จงใจ (innocent infringe)[76]

5. คดี Frank Music Corp. V. CompuServe, Inc. ในคดีนี้โจทก์ฟ้องจำเลยซึ่งเป็นบริษัทให้บริการอินเทอร์เน็ตเซฟเวอร์ (Internet server) ได้บรรจุเพลงๆ หนึ่งลงในเครือข่ายแล้วมีคนบันทึกเพลงไปจากคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปใช้ ซึ่งหากพิจารณาตามหลักการใช้โดยชอบธรรมตาม 17 U.S.C. มาตรา 107 (1)-(4) แล้วจะเห็นว่า

---

[74] Heather J. Meeker, "Multimedia and Copyright" Rutgers Computer & Technology Law Journal, 20 (1994) : 406

[75] Enhanced Multimedia Reference Offered for Windows, Gui Program News, June 1991, Multimedia : Microsoft Bookshelf for Windows-Complete Reference Set with sound and Animation, EDGE Work-Group Computing Report, Mar. 25, 1991.

[76] Jonathan Cameron, "Approaches to the problems of Multimedia" (OPINION : 1996) :118

1) การให้บริการโดยคิดค่าธรรมเนียมทาง อินเทอร์เน็ตเป็นการกระทำเพื่อการค้า

2) งานดนตรีเป็นงานทางด้านความบันเทิงซึ่งได้รับการ ปกป้องคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์กว้างขวางกว่างานด้านข้อเท็จจริงประเภทอื่น

3) งานดนตรีถูกทำสำเนา ทำซ้ำ หรือลอกเลียนแม้แต่เพียงบางส่วนก็มีความผิดแล้ว

4)การอัดเพลงจากคอมพิวเตอร์ไปใช้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อตลาดของเพลงถึงแม้ว่าการอัดเสียงเพลงจากคอมพิวเตอร์มีคุณภาพเสียงต่ำไม่น่าจะมีผลกระทบกระเทือนต่อตลาดมากนัก แต่ก็อาจจะเป็นอันตรายต่อตลาดเพลงนั้นได้ในอนาคต การกระทำดังกล่าวจึงไม่ถือเป็นการใช้โดยชอบธรรม แต่ถือเป็นการกระทำละเมิดแล้ว[77] กรณีที่นำมาปรับใช้กับการกระทำที่ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย

ปัจจุบันในประเทศออสเตรเลียมีผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเกิดขึ้นมากมายในตลาดซึ่งผลิตภัณฑ์เหล่านี้มีจำนวนมากที่แสดงภาพนิ่งหรือเคลื่อนไหวที่มีคุณภาพสูง ภาพเหล่านี้จำนวนมากได้ถูกเปลี่ยนรูป (scan) ให้อยู่ในรูปของเลขฐานสอง (digital) จากภาพบนกระดาษ (hard copy) โดยทั่วไปผู้สร้างงานมัลติมีเดียเหล่านี้จะได้รับอนุญาตจากผู้ถือลิขสิทธิ์ในภาพต้นฉบับเหล่านั้น แต่การอนุญาตให้ใช้งานศิลปะในงานมัลติมีเดีย ก็ไม่ได้ให้สิทธิแก่ผู้ซื้อซอฟต์แวร์มัลติมีเดียในการทำซ้ำ เช่น การพิมพ์ (printout) สำเนาของภาพนั้นๆ ซอฟต์แวร์ ส่วนมากจะระบุข้อความเหล่านี้ไว้และอธิบายข้อจำกัดสิทธิของผู้ซื้อเอาไว้ด้วย อย่างไรก็ตาม ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์จำนวนมากก็ยังติดตั้งโปรแกรมในงานของตนให้สามารถพิมพ์ภาพออกมาได้ กรณีนี้จะถือได้หรือไม่ว่าผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เหล่านั้นได้อนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้นตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศออสเตรเลีย (The Commonwealth Copyright Act 1968).

ในประเทศออสเตรเลีย กฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้สิทธิเด็ดขาดแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในอันที่จะใช้งานของตน สิทธิอันหนึ่งได้ระบุไว้ใน มาตรา 31(1)(a)(i) ของ Copyright Act คือ สิทธิในการทำซ้ำงานในรูปที่เป็นวัตถุ มาตรา 13(2) ของกฎหมายดังกล่าวสิทธิเด็ดขาดของเจ้าของลิขสิทธิ์รวมถึงสิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นกระทำการใดๆ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ในงานนั้นๆ ด้วย ดังนั้น สิทธิในการอนุญาตให้มีการทำซ้ำซึ่งงานในลักษณะที่เป็นวัตถุ ย่อมเป็นสิทธิโดยเด็ดขาดของเจ้าของลิขสิทธิ์ ตาม มาตรา 36(1) และมาตรา 101(1) การอนุญาตให้มีการกระทำใดๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของลิขสิทธิ์โดย ไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของแล้วถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานโดยตรง ในคดี University of New South Wales V. Moorhouse (1975) 133 CLR 1 ความหมายของ "การอนุญาต" (authorization) ได้รับการพิจารณาจากศาลสูงของออสเตรเลียและได้รับการตีความอย่างกว้าง

ในคดี Moorhouse ปรากฏว่า Moorhouse เป็นผู้ประพันธ์หนังสือซึ่งอยู่ในห้องสมุดของ University of New South Wales Angus และ Robertson เป็นผู้พิมพ์หนังสือที่ Moorhouse

---

[77] Carolina Saez, "Enforcing Copyright in the Age of Multimedia", p. 384-385

เขียน อ้างว่ามหาวิทยาลัยได้อนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์โดยการทำซ้ำขัดกับ มาตรา 36(1) ของ Copyright Act โดยอนุญาตให้นักศึกษาใช้เครื่องถ่ายเอกสารในห้องสมุดโดยไม่มีการควบคุมหรือดูแลว่าหนังสือเล่มใดหรือจำนวนเท่าใดได้ถูกถ่ายเอกสารไปบ้าง ผู้พิพากษา Gibbs ยอมรับว่าคำว่า "อนุญาต" (authorization) ในทางกฎหมายก็มีความหมายตามที่ปรากฏในพจนานุกรม ในคดีของ Adelaide Corp V. Ausilralasian Ltd. คำว่า authorise และ permit ดูเหมือนว่าจะมีความหมายเดียวกัน ผู้พิพากษายังได้สนับสนุนความเห็นที่ว่า บุคคลย่อมไม่สามารถอนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ เว้นแต่ผู้นั้นจะมีอำนาจที่จะป้องกันการละเมิดนั้นได้ อย่างไรก็ตามการยินยอมอย่างชัดแจ้ง หรือการตอบโต้หรือการกระทำที่ชี้ให้เห็นถึงความยินยอมนั้นไม่ใช่ส่วนประกอบสำคัญของการอนุญาต (authorization) การเพิกเฉย หรือการงดเว้นกระทำการใดๆ บางครั้ง อาจได้รับการพิจารณาว่ามีการอนุญาตเกิดขึ้นได้

สิ่งที่สำคัญ คือ การที่บุคคลที่ถูกกล่าวหาว่าได้อนุญาตนั้น อย่างน้อยต้องรู้หรือมีเหตุผลที่จะสงสัยว่ามีพฤติกรรมของการละเมิดเกิดขึ้น สำหรบบุคคลที่ทำให้ผู้อื่นอยู่ในสถานะที่อาจจะทำละเมิดได้ อาจถือว่าบุคคลนั้นสามารถป้องกันการอนุญาตโดยปริยายได้ หากสามารถพิสูจน์ได้ว่าบุคคลนั้นได้ดำเนินการตามสมควรที่จะจำกัดการใช้ให้อยู่ในขอบเขตที่ถูกต้องตามกฎหมายได้

ผู้พิพากษา Jacobs ก็ยอมรับว่า คำว่า อนุญาต (authorize) มีความหมายที่กว้างและย่อมไม่ได้จำกัดเฉพาะการที่ตัวการอนุญาตให้ตัวแทนกระทำการ การอนุญาต (authorize) มีความหมายที่กว้างและย่อมไม่ได้จำกัดเฉพาะการที่ต้องการอนุญาตให้ตัวแทนกระทำการ การอนุญาต (authorization) นั้นมีขอบเขตกว้างกว่าอำนาจ (authority) การกระทำ หรือการละเว้นการกระทำของผู้ที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นผู้อนุญาตนั้นจะต้องถูกพิจารณาประกอบกับพฤติกรรม แวดล้อมในแต่ละกรณี เพื่อที่จะตัดสินการที่จะสรุปการกระทำของบุคคลใดบุคคลหนึ่งว่าเป็นการอนุญาตให้มีการละเมิดหรือไม่

ผู้พิพากษา Jacobs คิดว่า จุดที่เป็นประเด็นในกรณีคือ มีการเชื้อเชิญอย่างไม่จำกัด (unlimited invitation) แก่ผู้ใช้บริการห้องสมุดให้ใช้เครื่องถ่ายเอกสารได้ตามที่ผู้ใช้บริการแต่ละคนเห็นสมควรหรือไม่ ผู้พิพากษาในคดีนี้ดูเหมือนจะเสนอว่า หากมีการกำหนดระเบียบการใช้เครื่องถ่ายเอกสารไว้ มหาวิทยาลัยอาจไม่ถือว่าเป็นผู้อนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ก็ได้ วิธีการนี้ดูจะง่ายกว่า วิธีการของผู้พิพากษา Gibb ที่จะต้องให้มีการดำเนินการใดๆ ตามสมควรเพื่อป้องกันการละเมิดนั้น อย่างไรก็ตามวิธีการนี้ก็ยังไม่ชัดเจนว่าอะไรคือ "ระเบียบการใช้" ที่จะทำให้ไม่เป็นการละเมิด แต่ดูเหมือนว่า "ระเบียบการใช้" ที่มหาวิทยาลัยรู้หรือมีเหตุที่จะรู้ว่าไม่สามารถใช้บังคับได้อาจไม่เพียงพอก็ได้

ตามข้อเท็จจริงของคดีนี้ มหาวิทยาลัยได้จัดให้มีหนังสือและเครื่องถ่ายเอกสารในห้องสมุด ดังนั้นมหาวิทยาลัยย่อมรู้ดีว่าผู้ที่มีสิทธิใช้ห้องสมุดอาจถ่ายสำเนาข้อความส่วนใหญ่ของหนังสือในห้องสมุดก็ได้ จึงสรุปได้ว่า มหาวิทยาลัยไม่ได้ดำเนินการใดๆ ตามที่ผู้พิพากษาทั้ง 2 เห็นว่าควรดำเนินการเพื่อป้องกันการอนุญาต มหาวิทยาลัยไม่ได้กำหนดข้อจำกัดในการอนุญาตให้ใช้หรือไม่ได้มีมาตราการใดๆ เพื่อจำกัดให้ผู้ที่ใช้เครื่องถ่ายเอกสารนั้นใช้ถ่ายสำเนาเอกสารที่มีลิขสิทธิ์เพียงเท่าที่สมควรสำหรับการค้นคว้าหรือการศึกษาส่วนตัว ในกรณีนี้คำเตือนที่ติดไว้กับเครื่องได้กล่าวถึงมาตราอื่นของ Copyright Act คู่มือห้องสมุด (ที่แจกให้เฉพาะนักศึกษาปี 1) ทำให้เข้าใจผิดโดยอ้างว่ามาตราที่เกี่ยวข้องของ Copyright Act ได้ติดไว้ที่เครื่องถ่ายเอกสารแต่ละเครื่องและยังไม่ชัดเจนในเรื่องของลักษณะของการถ่ายเอกสารที่สามารถทำได้ตามกฎหมาย นอกจากนี้ผู้ดูแลที่อยู่ในห้องถ่ายเอกสารนั้น ก็ดูแลเฉพาะเครื่องถ่ายเอกสารเท่านั้น ดังนั้นศาลสูงจึงตัดสินว่ามหาวิทยาลัยได้อนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์

โดยผลของคดีนี้ได้มีการแก้ไข Copyright Act โดยกำหนดให้ห้องสมุดที่จัดให้มีเครื่องถ่ายเอกสารนั้น หากมีคำเตือนติดไว้ใกล้กับเครื่องถ่ายให้ผู้ใช้เครื่องทราบถึงข้อความใน Copyright Act แล้วก็จะไม่ถือว่าอนุญาตให้มีการละเมิดสิขสิทธิ์ คำพิพากษาในคดี Moorhouse นี้ยังเป็นที่ยึดถือในปัจจุบัน[78]

คดีอื่นๆ ของประเทศออสเตรเลีย นับตั้งแต่คดี Moorhouse, WEA Int'l Inc. V. Hanimex Corp. Ltd. and Autodesk V. Dyason ยังมีคดีอยู่ 2 คดีที่เกี่ยวกับการอนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งทั้ง 2 คดีได้ยืนยันคำจำกัดความที่ค่อนข้างกว้างของ "การอนุญาต" (authorize) คดี Haninex เกี่ยวกับการโฆษณาเทปเปล่าทางวิทยุ โจทก์ก็เป็นเจ้าของและผู้รับอนุญาตแต่เพียงผู้เดียวในออสเตรเลียให้ใช้ลิขสิทธิ์ในการบันทึกเสียงของศิลปิน Madonna (ซึ่งได้รับการกล่าวถึงในโฆษณา) โดยโจทก์กล่าวอ้างว่าโฆษณาดังกล่าวได้กระตุ้นผู้บริโภคให้ถ่ายเทปลงในเทปเปล่าถือเป็นการอนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์

อย่างไรก็ตามในคดีนี้ไม่ปรากฏหลักฐานเบื้องต้นของการละเมิด คือ ไม่มีหลักฐานว่าผู้ใดได้รับฟังโฆษณาได้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต ดังนั้นในคดี Hanimex จึงไม่ปรากฏว่ามีการอนุญาตให้มีการละเมิด ผู้พิพากษา Gummow ชี้ให้เห็นว่าโจทก์ไม่มีอำนาจในการควบคุมเหนือบุคคลผู้ที่ทำซ้ำในบ้านเพียงพอที่จะสามารถพิจารณาได้ว่าเป็นผู้อนุญาตให้ละเมิดลิขสิทธิ์ ในคดี Moorhouse ศาลเพียงกำหนดให้องค์ประกอบของการอนุญาตให้มีการละเมิดคือ อำนาจในการ

---

[78] Yee Fen Lim, "Multimedia : Authorizers of Copyright Infringement," Journal of Law and Information Science. 5 (2 : 1994) : 307-309.

ป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ใช่การกำหนดกว้างๆ ว่าผู้อนุญาตจะต้องมีอำนาจเหนือผู้ละเมิดนั้น

อีกคดีหนึ่งคือ Autodesk V. Dyason ซึ่งโจทก์ก็เป็นผู้ผลิตและจำหน่ายอุปกรณ์ Auto-Key ที่ทำงานได้เหมือนกับอุปกรณ์ (AutoCAD Lock) ของจำเลย ซึ่งเป็นโปรแกรมที่จะทำงานก็ต่อเมื่อมีการล็อกคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกันเพื่อป้องกันการใช้โปรแกรมกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นในขณะเดียวกัน ในเบื้องต้น ผู้พิพากษา Northrop เห็นว่า Auto-Key ไม่เป็นการอนุญาตให้ทำซ้ำ AutoCAD program เนื่องจากการอนุญาตจะต้องมีการกระทำละเมิด นอกจากนั้น Auto-Key ยังสามารถทำงานร่วมกับ AutoCAD program ในลักษณะที่ไม่เป็นการละเมิด เนื่องจากในสัญญาระหว่างจำเลยกับผู้รับอนุญาตให้ใช้ AutoCAD program ว่าจะต้องล็อก Hardware ก่อน คำพิพากษาในคดี Autodesk นี้ดูเหมือนจะทำให้การอนุญาตให้มีการละเมิดทำได้ง่ายขึ้นเมื่อเทียบกับคดี University of New South Wales ที่การที่เครื่องถ่ายเอกสารสามารถใช้ประโยชน์ในทางอื่นที่ไม่ใช่การละเมิดลิขสิทธิ์ได้ไม่ได้ทำให้ไม่เป็นการอนุญาตให้ละเมิด[79]

ในประเทศอังกฤษ คดีที่สำคัญของอังกฤษ คือ CBS Songs V Amstrad ซึ่งยืนยันว่า "การอนุญาต" (authorize) หมายถึง sanction, approve และ countenance ในคดีนี้ Amstrad (จำเลย) ได้ผลิตเครื่องบันทึกเสียงแบบที่ใส่เทปคู่ (twin-dack tape-recorder) โดยมีจำเลยที่ 2 เป็นผู้จำหน่ายเครื่องดังกล่าวสามารถถ่ายเทปได้ ทั้งยังมีการโฆษณาในลักษณะที่เป็นการสนับสนุนให้มีการถ่ายเทปด้วย อย่างไรก็ตามในโฆษณาได้ปรากฏคำเตือนว่าการถ่ายเทปบางกรณีต้องได้รับอนุญาต และยังระบุชัดแจ้งว่าจำเลยที่ 1 ไม่มีอำนาจที่จะอนุญาตการทำซ้ำดังกล่าว โจทก์เป็นผู้ผลิตเทปฟ้องคดีนี้ในนามของจำเลยและบริษัทเพลงเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยกล่าวหาว่าเครื่องถ่ายเทปนี้มีการโฆษณาและขายในลักษณะที่ทำให้สาธารณชนกระทำความผิดตาม มาตรา 21 (3) ของ Copyright Act ของอังกฤษ ซึ่งห้ามการทำซ้ำงานที่มีลิขสิทธิ์ ศาลสูงตัดสินว่าการโฆษณาและการขายเครื่องบันทึกเสียงดังกล่าวไม่ได้อนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากในโฆษณานั้นได้ระบุชัดแจ้งว่า จำเลยที่ 1 ไม่มีอำนาจในการอนุญาตการทำซ้ำและจำเลยที่ 1 ไม่มีอำนาจควบคุมการใช้เครื่องนั้นหลังจากที่ได้ขายไปแล้ว

เหตุผลของคำตัดสินในคดีนี้ให้ไว้โดย Lord Templement ได้ยอมรับว่า "การอนุญาต" (authorize) หมายถึง sanction, approve และ countenance แต่ผู้พิพากษาท่านนี้ก็ยังเห็นว่าการโฆษณาและการขายเครื่องบันทึกเสียงแบบเทปคู่นี้ไม่ได้เป็นการ sanction, approve หรือ

---

[79] Ibid., 311-312

countenance การใช้เครื่องอันมีลักษณะเป็นการละเมิด แต่เป็นเพียงการเอื้ออำนวยให้มีการกระทำซ้ำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น แม้ว่าการใช้เครื่องนั้นอาจใช้ให้ถูกต้องตามกฎหมายได้ แต่เครื่องดังกล่าวย่อมสามารถใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการละเมิดลิขสิทธิ์ได้เช่นกัน โดยการเอื้ออำนวยให้มีการทำซ้ำ Amstrad ได้ ก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์เพราะหากไม่มีอุปกรณ์ที่ทำให้เกิดการละเมิดแล้ว การละเมิดก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ผู้พิพากษาท่านนี้ยังได้อ้างคดี Moorhouse และสรุปว่า Amstrad ไม่มีอำนาจควบคุมเหนือการใช้เครื่องหลังจากขายเครื่องไปแล้ว อย่างไรก็ตามเหตุผลนี้ไม่ได้เป็นเหตุผลทั้งหมดของคดี Moorhouse ผู้พิพากษา Gibbs ในคดี Moorhouse ได้ระบุไว้ว่า Amstrad มีอำนาจที่จะป้องกันการละเมิดได้ บุคคลจะต้องมีอำนาจที่จะป้องกันการละเมิดก่อนบุคคลนั้นจึงจะถูกถือว่าอนุญาตให้มีการละเมิดได้ด้วยการไม่ขายเครื่อง ผู้พิพากษา Jacobs ในคดี Moorhouse ชี้ว่ากรณีอาจถือว่าไม่มีการอนุญาตหากมีการกำหนด "ระเบียบการใช้" (relevant qualifications) ศาลสูงของอังกฤษถือว่าคำเตือนและข้อยกเว้นความรับผิดของ Amstrad ในโฆษณานั้นเป็นการเพียงพอแล้ว คำตัดสินในคดี Amstrad นั้นอยู่บนพื้นฐานของนโยบายมากกว่ากฎหมาย Lord Templement รับรู้ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างธุรกิจอุปกรณ์ไฟฟ้ากับธุรกิจบันเทิง โดยยอมรับว่าธุรกิจหนึ่งย่อมต้องพึ่งพาอีกธุรกิจหนึ่ง

ผู้พิพากษาท่านนี้ได้ยอมรับว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ปัญหาเทคนิคและการประดิษฐ์ที่มีลักษณะเป็นการผลิตมวลรวม (mass-production) ซึ่งเป็นจุดเริ่มของตลาดของงานลิขสิทธิ์ แต่ในปัจจุบันได้กลายเป็นช่องทางให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ คดี Amstrad ได้จำกัดรูปแบบของการอนุญาต แต่ลักษณะของการอนุญาตก็ยังคงกว้างอยู่เหมือนเดิม แม้ว่าคดี Amstrad จะเอื้อให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่การห้ามไม่ให้ขายเครื่องบันทึกเสียงแบบเทปคู่ ก็จะเป็นการกระทบต่อการพัฒนาเทคโนโลยี ไม่เพียงแต่กระทบผู้บริโภคที่ไม่ได้รับประโยชน์จากพัฒนาการของเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังกระทบถึงการค้าและการเงินด้วยงานมัลติมีเดีย

จากคำพิพากษาดังกล่าวหากนำมาปรับใช้กับงานมัลติมีเดีย จะเห็นว่าแนวคิดของการอนุญาตตามกฎหมายออสเตรเลียยังไม่ชัดเจน ในคดี Hanimex ใช้การทดสอบของอำนาจควบคุมเหนือ (Control Test) ดูเหมือนจะยืดหยุ่นกว่าคำตัดสินในคดี Moorhouse และในคดี Amstrad แต่คำตัดสินเหล่านี้มีส่วนที่เป็นธุรกิจอยู่บ้างซึ่งคำนึงถึงด้านเศรษฐกิจด้วย หากจะเทียบกับการทำสำเนางานของงานมัลติมีเดียแล้วข้อเท็จจริงในคดี Moorhouse ดูจะใกล้เคียงที่สุด ในงานมัลติมีเดียนั้น งานอ้างอิงจำนวนมากสามารถเข้าถึงได้ด้วยการกดปุ่ม และสามารถพิมพ์ออกมาได้เมื่องานอ้างอิงเหล่านั้นปรากฏอยู่บนจอคอมพิวเตอร์ กรณีนี้เทียบได้กับการเชื้อเชิญให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ ในคดี Moorhouse University of New South Wales ไม่สามารถแสดงได้ว่ามหาวิทยาลัยได้ดำเนินการตามสมควรให้มีการจำกัดการใช้เครื่องถ่ายเอกสารเฉพาะเพื่อวัตถุประสงค์ตามกฎหมายเท่านั้น ดังนั้นจึงถือว่ามีการอนุญาตเกิดขึ้นในงานมัลติมีเดีย การที่เครื่องถ่ายเอกสารมีหน้าที่สำหรับการทำสำเนางานนั้นถือเป็นอุปกรณ์ในการทำละเมิด

และไม่น่าจะถือว่าเป็นการพยายามที่จะจำกัดการใช้ให้อยู่ในเฉพาะวัตถุประสงค์ตามกฎหมายเท่านั้น ข้อตกลงการอนุญาตให้ใช้สิทธิ (License Agreement) ผูกพันเฉพาะผู้ซื้อไม่ใช่ผู้ใช้ซอฟต์แวร์ ดังนั้น เมื่อเทียบกับคดี Moorhouse แล้วผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ ซึ่งมีโปรแกรมการทำสำเนางานอ้างอิงออกมาได้โดยมิได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานอ้างอิงนั้น จะถือเป็นผู้อนุญาตให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าว

6.2 ข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย

6.2.1 หลักการขายครั้งแรก (First Sale Doctrine)

หลักการขายครั้งแรกนี้ถือเป็นข้อยกเว้นสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่ง ซึ่งกำหนดไว้สำหรับการจำหน่ายสิทธิที่กำหนดขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์เพียงครั้งเดียว พิจารณาได้จาก 17 U.S.C มาตรา 106(3) ประกอบกับมาตรา 109 (a) ดังนี้

มาตรา 106 กำหนดว่า "เจ้าของงานลิขสิทธิ์ภายใต้มาตรานี้มีสิทธิที่จะอนุญาตให้กระทำการดังต่อไปนี้

(3) จัดจำหน่ายสำเนา หรือแถบบันทึกเสียงของงานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชนโดยการขาย หรือการโอนสิทธิของเจ้าของ หรือโดยการเช่า หรือการยืม"

มาตรา 109 (a) "ข้อยกเว้นของหลักในมาตรา 106 (3) คือ การอนุญาตให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิเด็ดขาดในการจัดจำหน่าย สำเนาหรือแถบบันทึกเสียง ถ้าเจ้าของสำเนางานหรือแถบบันทึกเสียงชิ้นนั้นได้ทำงานโดยถูกต้องตามกฎหมาย"

โดยหลักนี้ เจ้าของลิขสิทธิ์มีข้อจำกัดที่จะจำหน่ายสำเนางานเฉพาะการขายหรือการโอนครั้งแรกเท่านั้น[80] เช่น หนังสือที่รวบรวมงานซึ่งมีลิขสิทธิ์หลายๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกันได้ถูกขายโดยเจ้าของลิขสิทธิ์หรือภายใต้อำนาจของเจ้าของลิขสิทธิ์ และสำเนาหนังสือที่ทำขึ้นนี้ อาจถูกทำสำเนาอีกครั้งโดยปราศจากการอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เท่ากับข้อยกเว้นนี้ได้อนุญาตให้ผู้ซื้อขายหนังสือที่เขาซื้อมาจากร้านขายหนังสือได้โดยไม่จำต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของสิขสิทธิ์ แต่อย่างไรก็ตาม ผู้ขายไม่มีสิทธิที่จะอนุญาตให้ทำซ้ำหนังสือหรือสร้างบทภาพยนตร์ที่นำมาจากเนื้อเรื่องของหนังสือนั้นได้[81] สำหรับงานมัลติมีเดียซึ่งถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่ง ก็น่าจะนำหลักการขายครั้งแรกมาใช้ด้วย เพื่อป้องกันการจำกัดสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของสิขสิทธิ์ในการจำหน่าย การลอกเลียนโดยส่วนตัวของงานลิขสิทธิ์

---

[80] Jenifer D. Choe, "Interactive Multimedia : A New technology Tests the Limits of Copyright Law", pp. 978-979

[81] Mark Radcliffe, EsQ. Gray Cary Ware & Freidenrich, Legal Issues in New Media "Multimedia Gateway to the Next Millennuim", p.150.

เมื่องานนั้นเป็นงานที่ได้มาโดยถูกต้องตามกฎหมายโดยทางอื่น[82] ข้อยกเว้นต่อหลักการขายครั้งแรกถูกบัญญัติไว้ใน 1984 Record Rental Amendment and the Computer Software Rental Agreement 1990 ซึ่งห้ามการกระทำดังนี้ เช่น การบันทึกเสียง และการบันทึกโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยปราศจากการอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ (17 U.S.C. 109(b)(1), 205 (1992) อย่างไรก็ตามยังไม่มีการปรากฏโดยชัดเจนว่าข้อยกเว้นเหล่านี้จะถูกนำไปใช้บังคับในงานมัลติมีเดียได้อย่างไร[83]

6.2.2 หลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม (Fair Use Doctrine)

ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกามีการกำหนดเรื่องหลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมไว้อย่างชัดเจนในมาตรา 107 ซึ่งหลักนี้มีพื้นฐานสืบเนื่องมาจากหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ มีสาเหตุมาจากในประวัติศาสตร์ชนกลุ่มแรกที่ก่อตั้งประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นกลุ่มชนที่มาจากประเทศอังกฤษ แต่ในปัจจุบันแนวความคิดของหลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับกฎหมายรัฐธรรมนูญ โดยถือว่ากฎหมายลิขสิทธิ์จะต้องมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และศิลปศาสตร์ตามข้อบัญญัติรัฐธรรมนูญ Article 1, Section 8, clause 8 ซึ่งหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ที่จะเป็นเครื่องมือกลไกสำคัญในการนำไปสู่เป้าหมายของกฎหมายเช่นว่านั้นก็คือ หลักการใช้งานโดยชอบธรรมนั่นเอง[84]

ตาม 17 U.S.C. มาตรา 107 ได้บัญญัติเรื่องหลักการใช้งานชอบธรรมไว้ ดังนี้

107 Limitations on exclusive right:

Fair Use "Notwithstanding the provisions of section 106, the fair use of a copyright work, including such as by reproduction in copies or phonorecords or by any other means specified by that section, for purposes such as criticism, comment, news reporting, teaching (including multiple copies for classroom use), scholarship or research, is not an infringement of copyright. In determining whether the use made of a work in any particular case is a fair use the factors to be considered shall include...

1. The purpose and character of the use, including whether use is of a commercial nature or is for nonprofit educational purpose

2. The nature of the copyright work.

---

[82] Kenneth R. Corsello, The Computer Software Rental Amendments Act, 1990 : Another Bend in the First Sale Doctrine, 41 OATH. U.L. REV. 177 (1991)

[83] Heather J. Meeker, Ibid., p. 398.

[84] E.P. Skone James et al, Copinger and Skone James on Copvinght. (London : Sweet & Maxwell 1980), p. 211.

3. The amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole; and

4. The effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work.

มาตรา 107 "แม้มาตรา 106 จะบัญญัติไว้เป็นอย่างอื่น ความชอบธรรมในการกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ให้รวมถึงกระทำโดยการทำสำเนางานหรือบันทึกซ้ำในเทปเสียงหรือโดยวิธีหนึ่งวิธีใดเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ เช่น การติชม คำวิจารณ์ การเสนอรายงานข่าว การสอน รวมถึงการแจกจ่ายสำเนาเพื่อใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน การศึกษาหรือวิจัย เป็นต้น ซึ่งจะไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในการพิจารณาแต่ละกรณีว่าการกระทำใดเป็นความชอบธรรมนั้นองค์ประกอบที่จะถูกนำมาพิจารณาจะรวมถึง

(1) วัตถุประสงค์และลักษณะของการกระทำซึ่งรวมการกระทำทั้งหลายไม่ว่าการกระทำนั้นจะเป็นลักษณะทางการค้าหรือเพื่อวัตถุประสงค์ในการศึกษาที่ไม่แสวงหากำไร

(2) ลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์

(3) จำนวนและความสำคัญของส่วนหรือตอนที่ถูกนำมาใช้เมื่อเทียบกับงานที่มีลิขสิทธิ์ทั้งหมด

(4) ผลกระทบของการกระทำหรือการใช้ที่มีต่อตลาดของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะมีขึ้นหรือต่อคุณค่าของงานลิขสิทธิ์นั้น"

จากหลักกฎหมายตามมาตรานี้ ก่อให้เกิดปัญหาในเรื่องคำจำกัดความของหลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม คือ หลักดังกล่าวไม่อาจหาคำจำกัดความที่แน่นอนสำหรับคำว่า "Fair Use" เพราะหลักเกณฑ์ในเรื่องนี้เป็นหลักที่อยู่บนเหตุผลแห่งความยุติธรรม และถือว่าเป็นหลักเกณฑ์ที่ใช้เป็นเครื่องมือหรือกลไกสำหรับถ่วงดุลย์ความขัดแย้งในผลประโยชน์ในระบบลิขสิทธิ์ ระหว่างผลประโยชน์ของสาธารณาชนและผลประโยชน์เอกชน คือ ผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์[85] แต่ก็อาจสมมติฐานจากคำวินิจฉัยของศาลและรายงานการพิจารณาร่างกฎหมายลิขสิทธิ์โดยแบ่งเป็น 3 กรณีคือ

1. หลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมถือได้ว่าเป็นเอกสิทธิ์ (privilege) ซึ่งอยู่เหนือสิทธิของผู้สร้างสรรค์เพื่อการใช้งานลิขสิทธิ์ในลักษณะที่มีเหตุผลอันสมควร และไม่จำต้องขอความยินยอมจากผู้สร้างสรรค์[86]

---

[85] William C. Walker, "Fair Use : The Adjustable Tool for Maintaining Copyright Equilibrium" Louisiana Law Review 43 January 1983) : 735-757.

[86] Greenble V. Noble, D.C.N.Y. 1957, 151 F. Supp. 45.

2. หลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม หมายถึง ความยินยอมโดยปริยายของผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ ซึ่งยินยอมให้ใช้งานลิขสิทธิ์ของตน (implied consent to the use of his work)

3. หลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม หมายถึง การจำกัดสิทธิของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นความหมายตามรายงานของคณะกรรมการพิจารณากฎหมายลิขสิทธิ์เมื่อปี ค.ศ. 1961[87] ทั้งนี้โดยถือหลักเหตุผลที่ว่าการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม เป็นการกระซึ่งมิได้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่เป็นข้อจำกัดสิทธิของผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ โดยให้ผู้อื่นได้ใช้งานลิขสิทธิ์นั้น เพื่อการส่งเสริมความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และศิลปศาสตร์ตามหลักเบื้องต้นของกฎหมายรัฐธรรมนูญ

ตามที่กล่าวมาข้างต้น เมื่อพิจารณาจากมาตรา 107 แล้วจะเห็นว่า

กฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา ปี ค.ศ. 1976 มาตรา 107 เกิดจากการรวบรวมแนวคำพิพากษาของศาลที่ได้เคยพิจารณาไว้แต่เดิมเฉพาะกรณีๆ มาบัญญัติเป็นลายลักษณ์อักษร ดังนั้น ข้อความในมาตรา 107 จึงบัญญัติไว้ชัดเจนว่าลักษณะเฉพาะกรณีทั้งหลายในวรรคแรกของมาตรา 107 นั้นเป็นเพียงการนำเสนอตัวอย่างที่เคยเกิดขึ้นแล้ว ซึ่งหมายความว่า อาจจะมีกรณีอื่นๆ นอกเหนือจากตัวอย่างในมาตรา 107 ที่ถือว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรม หากปรากฏข้อเท็จจริงว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างมีเหตุผลสมควรเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน ซึ่งข้อสนับสนุนการแปลความเช่นนี้ได้ปรากฏในตัวบทบัญญัติมาตรา 107 วรรคแรกที่ใช้คำว่า "include" และ "such as" ซึ่งตามบทบัญญัติมาตรา 101 ได้บัญญัติถึงการตีความสำหรับความหมายของคำทั้งสองไว้ว่าให้หมายถึง เรื่องของตัวอย่างและเป็นกรณีที่จะตีความได้โดยไม่มีข้อจำกัด ("The terms "including" and "such as" are illustrative and not illustrative") ดังนั้น ลักษณะของบทบัญญัติมาตรา 107 จึงเป็นลักษณะที่อ่อนตัวยืดหยุ่น (flexible) เหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้กับข้อเท็จจริงอย่างหนึ่งอย่างใดที่มุ่งถือประโยชน์แห่งความยุติธรรมเป็นหลักมาพิจารณาถึงการใช้งานลิขสิทธิ์แต่ละกรณีๆ ไป[88]

การให้ความคุ้มครองโดยกฎหมายลิขสิทธิ์ภายใต้หลักการใช้โดยชอบธรรมนี้ ทำให้งานที่ถูกสร้างขึ้นโดยวิธีการใดๆ ไม่มีผลเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งหลักการนี้จะเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดีย กล่าวคือ การรวมงานประเภทต่างๆ ที่มีอยู่ก่อนแล้วเข้าไปในงานมัลติมีเดียหากไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิโดยชอบด้วยกฎหมายแล้ว การกระทำเช่นนี้จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่การกระทำดังกล่าวอาจได้รับการพิจารณาว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรมได้ขึ้นอยู่กับข้อเท็จจริงเป็นกรณีๆ ไป

---

[87] Thomas R. Leavens, "In Defence of the Unauthorised Use : Recent Developments in Defending Copyright Infringement" Law and Contemporary Problems 44 (Autumn 1981) : 3-6

[88] จันทิมา ธนาสว่างกุล, "การใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขานิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530), หน้า 218

ดังนั้น ในการพิจารณาว่า ผู้พัฒนามัลติมีเดียได้ใช้งานที่มีอยู่ก่อนแล้วมารวมไว้ในงานมัลติมีเดียเป็นการใช้โดยชอบธรรมหรือไม่ต้องพิจารณาจากองค์ประกอบตามมาตรา 107 ทั้ง 4 ข้อ ประกอบกับหลักความยุติธรรมแห่งเหตุผล (equitable rule of reason) ตามที่ได้มีการวิเคราะห์ไว้ในคดี Texaco ซึ่งชี้ให้เห็นว่าหลักการใช้โดยชอบธรรมจะตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อเท็จจริงเป็นคดีๆ ไป ประกอบกับลักษณะทั่วไปของงานมัลติมีเดีย ประเภทของการพัฒนามัลติมีเดียนั้นเอง ทำให้การพิจารณาเรื่องหลักการใช้งานมัลติมีเดียโดยชอบธรรมมีองค์ประกอบทั้งสิ้น 5 ข้อ คือ

1. การใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมตามวัตถุประสงค์และความมุ่งหมายแห่งการใช้ (The purpose and character of the use) ศาลชั้นต้นได้ใช้หลักในการพิจารณาว่า การใช้นั้นเป็นการสร้างผลิตผล (productive) หรือไม่ ซึ่งคำว่า "Productive" ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการสร้างผลผลิตที่ได้รับผลประโยชน์ในทางสังคม แต่หมายความว่า การใช้นั้นได้ถูกเปลี่ยนสภาพ (transform) มาจากงานต้นฉบับหรือไม่ ซึ่งศาลสูงก็เห็นด้วยกับศาลชั้นต้นและได้สรุปว่าการพิจารณาหลักการใช้โดยชอบธรรมนั้น ต้องพิจารณาถึงแนวความคิดเรื่องการสร้างผลิตผลและแนวความคิดเกี่ยวกับเปลี่ยนแปลงหรือเปลี่ยนสภาพของงานต้นฉบับประกอบกับผลประโยชน์ทางการค้าโดยตรงหรือที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด (direct or immediate commercial advantage)

ในปัจจุบันงานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียในตลาดได้เจริญเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งตลาดทางด้านความบันเทิง และทางการศึกษา ซึ่งตลาดดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นการกระทำในทางการค้าที่มุ่งหวังผลกำไร โดยศาลจะไม่เน้นการพิจารณาถึงผู้ใช้ (secondary user) กับผลประโยชน์ทางการค้าโดยตรงหรือที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด (direct or immediate advantage) แต่ศาลมักจะพิจารณาจากการแสวงหาประโยชน์ทางการค้า (commercial exploitation) จากแนวคิดนี้ศาลพิจารณาว่า การใช้ของผู้พัฒนางานมัลติมีเดียเป็นการแสวงหาผลประโยชน์ทางการค้าโดยไม่คำนึงถึงสภาพทางการค้าของการใช้ การใช้นี้อาจจะเป็นการเปลี่ยนแปลงหรือเปลี่ยนสภาพ เช่น การเปลี่ยนรูปแบบ (scan) จากภาพถ่ายให้อยู่ในรูปแบบของดิจิทัล อาจจะถูกเปลี่ยนสภาพโดยผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย ทำให้รายละเอียดของภาพไม่ว่าจะเป็นด้านหน้าหรือด้านหลังภาพถูกตัดออกให้สั้น กว้าง หรือให้สี ซึ่งศาลได้วินิจฉัยว่า การกระทำเช่นนี้ถือว่าเป็นการเปลี่ยนสภาพแล้ว

อย่างไรก็ตามได้มีการยกประเด็นขึ้นต่อด้านในเรื่องการเปลี่ยนสภาพ ดังนี้

(1) คำว่า "transformation" ได้มีการโต้แย้งว่า ผู้ใช้ (secondary use) อาจจะไม่มีการเพิ่มเติมคุณค่าในต้นฉบับเลยก็ได้ เช่น การใช้บางส่วน (digital clip) จากภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปดิจิทัลที่ถูกใช้ในสารานุกรมมัลติมีเดีย (multimedia encyclopedia) น่าจะได้รับการกล่าวอ้างว่าเป็นการเพิ่มเติมคุณค่าของการใช้สารานุกรมชิ้นนั้น

(2) การลงโทษผู้พัฒนางานไม่อาจจะหยุดยั้งประชาชนจำนวนมากซึ่งเป็นเจ้าของเครื่องมือดิจิทัล (digital equipment) จากการใช้เนื้อหาของงาน กล่าวคือ บุคคลเหล่านั้นสามารถใช้เนื้อหาของงานในลักษณะที่เป็นการละเมิดได้อยู่ตลอดเวลา

(3) การใช้ภาพบางส่วนของวีดิโอเพียง 30 วินาที จะไม่ถือเป็นการเข้าไปแทนที่งานต้นฉบับ (original) อย่างไรก็ตามการถ่ายภาพและการทำภาพกราฟิก บางทีอาจจะถือเป็นการเข้าไปแทนที่ในงานมัลติมีเดียได้

ผู้ถือสิทธิในเนื้อหา มักจะโต้แย้งว่าผู้พัฒนางานจะใช้เนื้อหาข้อมูลที่ถูกเก็บไว้เพื่อจะนำมาใช้กับงานในภายหลัง ซึ่งข้อโต้แย้งนี้ ผู้พัฒนางานมัลติมีเดียสามารถหักล้างได้โดยแสดงถึงวิธีการใช้ในทางปฏิบัติของผู้พัฒนา ในปัจจุบันนี้กฎเกณฑ์ของมัลติมีเดียโดยตัวของมันเอง (self-regulation) ที่เกิดขึ้นโดยผู้พัฒนางานมัลติมีเดียเริ่มมีความชัดเจนมากขึ้น ถึงแม้ว่าแนวความคิดเรื่องหลักการใช้โดยชอบธรรมจะเป็นแนวคิดพื้นฐานของ Self-Regulation ก็ตาม แต่ผู้พัฒนางานมัลติมีเดียควรมีความเข้าใจด้วยว่า การใช้เกมส์ที่ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ที่มีพื้นฐานมาจากหนังสือหรือภาพยนตร์ที่มีลิขสิทธิ์ ไม่อาจที่จะเป็นการใช้โดยชอบธรรมได้ ตัวอย่างเช่น ผู้พัฒนางานงานมัลติมีเดียได้นำงานมัลติมีเดียที่ขายอยู่ในรูปของ CD-ROM มาใช้เพื่อการพัฒนาโดยปราศจากการจ่ายค่าลิขสิทธิ์ และผู้พัฒนาไม่ได้กล่าวอ้างถึงลิขสิทธิ์ของเจ้าของเนื้อหาที่ตนนำมาใช้ ดังนั้น การนำหลักการใช้โดยชอบธรรมมาใช้จะต้องพิจารณาถึงความซื่อสัตย์ที่ดี และความเกี่ยวพันที่เป็นไปโดยชอบธรรม (Good Faith and Fair Dealing) และการแจ้งถึงลิขสิทธิ์ของงานที่นำมาใช้ด้วย

2. การใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมตามสภาพของงานลิขสิทธิ์ที่นำมาใช้ (The Nature of the Copyright Work) ในการพิจารณาสภาพของงานลิขสิทธิ์ที่นำมาใช้ทั้งศาลชั้นต้นและศาลสูงจะพิจารณาถึงประเด็นที่ว่าเนื้อหาหรือสิ่งที่อยู่ในงานลิขสิทธิ์ที่นำมาใช้นั้นเป็นสิ่งที่ควรจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ โดยศาลในคดีนี้ได้ตัดสินแบบเทียบเคียงว่าผู้พัฒนางานมัลติมีเดียสามารถใช้บรรดาภาพถ่ายหรือวีดีโอซึ่งได้มาจากข่าว โดยกล่าวอ้างว่าการนำมาใช้ในบางส่วนของข่าวถือว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรม ซึ่งในลักษณะทั่วไปองค์ประกอบข้อนี้ ศาลจะมุ่งพิจารณาถึงเนื้อหานั้นสำคัญพอเพียงที่จะเผยแพร่ต่อสาธารณชนหรือไม่ และผู้พัฒนางานมัลติมีเดียจะได้รับประโยชน์จากสาธารณชนจากการรวมเข้าด้วยกันของงานสาระคดีชิ้นใหม่ (new video) กับรายการบันเทิงและการศึกษาหรือไม่

3. การใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมในปริมาณและสัดส่วนที่เป็นสาระสำคัญที่นำมาใช้ในงานลิขสิทธิ์ (The amount and substantiality of the portion used) โดยทั่วไปการกระทำซ้ำ (reproduction) ในงานทั้งหมด (entire work) ถือว่าเป็นการขัดกับหลักการใช้โดยชอบธรรม ส่วนกรณีของการกระทำซ้ำต่องานบางส่วนศาลจะพิจารณาจากข้อเท็จจริงที่เกิดการลอกเลียนหรือการทำสำเนางานนั้นๆ ว่าเป็นสาระสำคัญของงานดั้งเดิมหรืองานที่มีอยู่ก่อนแล้วหรือ

ต้นฉบับของงานหรือไม่ กล่าวคือ การพิจารณาว่าส่วนที่นำมาใช้ถือเป็นส่วนที่เป็นสาระสำคัญหรือไม่ มิได้ขึ้นอยู่กับปริมาณของงานที่มีลิขสิทธิ์มีจำนวนมากน้อยเพียงใด[89] แต่พิจารณาจากระดับความสำคัญในเนื้อหาของงานลิขสิทธิ์ ซึ่งถ้าเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ในเนื้อหาสาระสำคัญก็ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ [90]

ในการพัฒนาซอฟแวร์มัลติมีเดียแต่ละชิ้น ไม่ว่าจะเป็นชิ้นส่วนใหญ่หรือเล็กหากส่วนดังกล่าวเป็นส่วนที่เป็นสาระสำคัญแก่งานแต่ละประเภทที่มีอยู่ก่อนแล้วหรืองานมัลติมีเดียที่นำมาใช้ในการพัฒนาซอฟแวร์มัลติมีเดียถูกพิจารณาว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวได้ โดยทั่วๆ ไปการนำภาพถ่ายทั้งภาพมาใช้ในการพัฒนาซอฟแวร์มัลติมีเดียถือว่าเป็นการทำซ้ำในภาพถ่ายทั้งหมดที่ถือเป็นงานที่สมบูรณ์แล้วจึงถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพถ่ายนั้นแล้ว แต่ถ้าผู้พัฒนาได้นำบางส่วนของภาพถ่ายหรือบางส่วนของภาพยนตร์ (a few film frames) มาใช้ในงานเพื่อการพัฒนาซอฟแวร์มัลติมีเดียอาจถือว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรมได้ ในทางคณิตศาสตร์โดยเฉลี่ยความยาวของภาพยนตร์คือ 90 นาที หากนำบางส่วนของภาพยนตร์มาใช้ประมาณ 30 วินาที (Thirty Second Video-Clips) ซึ่งถือเป็น .55% ของจำนวนงานทั้งหมดที่ถูกนำมาใช้ ศาลจึงถือว่าจำนวนงานที่นำมาใช้ถือได้ว่าเป็นส่วนน้อยและไม่ถือเป็นสาระสำคัญของงานอีกทั้งจำนวนงานที่นำมาใช้นี้ไม่อาจเข้าไปแทนที่ต้นฉบับของภาพยนตร์ทั้งเรื่องได้ จึงถือว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรมได้และในบางครั้งต้องพิจารณาจากคุณภาพหรือคุณค่าของงานที่นำมาใช้ด้วย[91]

4. การใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมด้วยการใช้งานลิขสิทธิ์ซึ่งมิได้ส่งผลกระทบต่อตลาดหรือคุณค่าของงานลิขสิทธิ์ หรือผลแห่งการใช้ในตลาดที่มีต่องานที่ได้รับลิขสิทธิ์ (The Effect of the Use of the Market for the Copyrighted Work) เป็นกรณีที่ศาลพิจารณาถึงความเสียหายของผู้สร้างสรรค์เป็นหลัก เพราะผู้สร้างสรรค์ควรได้รับผลตอบแทนจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความวิริยะ อุตสาหะ และทักษะความชำนาญสร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ขึ้นมา ส่วนการพิจารณาว่าการกระทำที่เป็นการกระทบต่อตลาดหรือคุณค่าของงานลิขสิทธิ์อันเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์โดยไม่ชอบธรรมนั้น ศาลได้เคยวินิจฉัยว่า การใช้งานลิขสิทธิ์มาทำซ้ำจนเป็นการแทนงานลิขสิทธิ์ต้นฉบับซึ่งเป็นการแข่งขันกับงานลิขลิทธิ์และการแข่งขันนั้นมิได้ก่อให้เกิดการพัฒนาการทางด้านข่าวสาร วิทยาศาสตร์ หรือศิลปศาสตร์แต่อย่างใด[92]

---

[89] Rosemont Enterprises, Inc. V. Random House, Inc., C.A.N.Y. 1966 366F.2d 303, 23 A.L.R. 3d 122

[90] Simms V. Stanton, C.C. Cal. 1896, 75 F.6.

[91] American Institute of Architects V. Fenichel, D.C.N.Y. 1947 41 F.Supp. 146.

[92] Robert Stigwood Group Ltd. V. Q' Reilly, D.C. Comn. 1972 346 F. Supp. 376.

ส่วนการที่จะพิจารณาว่าเป็นการแทนงานดันฉบับหรือไม่ ให้พิจารณาจากเนื้อหาสาระสำคัญของงานทั้งสองว่าเหมือนกันหรือไม่ และความเสียหายในทางตลาดการค้าเกี่ยวกับความต้องการในงานลิขสิทธิ์ลดน้อยลงเพียงใด การซื้อขายงานลิขสิทธิ์นั้นถูกแทรกแซงจากการใช้งานลิขสิทธิ์หรือไม่ นอกจากนี้ในการประเมินผลของการใช้ในตลาดที่มีต่องานที่ได้รับลิขสิทธิ์ ศาลจะต้องพิจารณาแต่เพียงค่ารายได้ที่อาจจะพึงได้รับจากการอนุญาต (potential licensing revenues fees) ที่เป็นไปตามจารีตประเพณีอย่างสมเหตุสมผล หรืออาจที่จะได้รับในตลาด

เนื่องจากผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นมาในทางการค้า ศาลจึงมีแนวโน้มที่จะตั้งสมมติฐานถึงผลกระทบที่มีต่อการตลาดของงานต้นฉบับ (original work) เป็นหลักสำคัญ ตามที่สังเกตจะเห็นได้ว่า ตลาดมัลติมีเดียกำลังเจริญเติบโตอย่างมาก จนเข้าไปมีบทบาทกับภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์, หนังสือที่พิมพ์ออกมา และรูปแบบอื่นๆ ของสื่อในปัจจุบัน ดังนั้นผู้ถือเนื้อหา และผู้พัฒนางานมัลติมีเดียจึงสามารถที่จะปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงหรือสร้างงานมัลติมีเดียหรือเปลี่ยนรูปของงานให้เป็นอย่างอื่นได้ โดยจะต้องไม่มีผลกระทบต่อตลาดหรือคุณค่าของงานลิขสิทธิ์ที่เป็นต้นฉบับของงาน[93]

5. การใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมตามหลักความยุติธรรมแห่งเหตุผล (equitable rule of reason) ถึงแม้ว่าตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกามาตรา 107 จะไม่ได้บัญญัติให้หลักเกณฑ์นี้เป็นองค์ประกอบของหลักของการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมก็ตาม แต่ในการพิจารณาคดีของศาลในเรื่องของการใช้งานมัลติมีเดียที่มีลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมหรือไม่ ศาลจะใช้หลักความยุติธรรมแห่งเหตุผลมาใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาด้วย กล่าวคือ ศาลจะพิจารณาถึงข้อเท็จจริงในแต่ละกรณีว่ามีเหตุผลสมควรที่จะนำงานซึ่งถือเป็นส่วนประกอบของงานมัลติมีเดียหรือตัวงานมัลติมีเดียนั้นเองมาใช้ในการพัฒนางานมัลติมีเดียหรือไม่ โดยอาจจะพิจารณาจากความสุจริต และเจตนาของผู้ใช้ว่ามีเจตนาที่จะกระทำละเมิดในงานดังกล่าวหรือไม่ หรือพิจารณาจากความจำเป็นที่จะต้องนำมาใช้ รวมถึงผลกระทบต่อบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง หลักในข้อนี้เป็นการเปิดโอกาสให้ศาลใช้ดุลยพินิจในการพิจารณาว่า กรณีใดที่ศาลถือว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรมที่กฎหมายควรให้ความคุ้มครอง ซึ่งศาลได้ให้เหตุผลในการนำหลักการใช้โดยชอบธรรมตามหลักความยุติธรรมแห่งเหตุผลมาใช้กับการพัฒนางานมัลติมีเดีย ดังนี้

ก.การค้นพบหรือการสร้างหรือการพัฒนางานมัลติมีเดีย ที่ขัดกับหลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมจะควบคุมการสร้างสิ่งใหม่ๆ (new creativity) ในที่นี้หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นในยุคของดิจิทัล (product of the digital age) ซึ่งตามจุดมุ่งหมายของกฎหมายลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อการสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

---

[93] Marin Worth Productions V. Superior Films Corp., D.C.N.Y. 1970, F. Supp. 1269.

ข. งานมัลติมีเดีย ถือเป็นเครื่องมือที่มีอำนาจต่อการศึกษาและความก้าวหน้าของการพัฒนางานมัลติมีเดีย ดังนั้นจึงควรได้รับการสนับสนุนจากบรรดาหน่วยงานทุกๆ หน่วยของรัฐบาล

ค. สิทธิที่มีต่อเนื้อหาที่ถูกซื้อไว้โดยบริษัทใหญ่ๆ เพื่อให้ผู้พัฒนางานมัลติมีเดียได้ใช้เนื้อหาดังกล่าวในการพัฒนางานจะถูกจำกัดการใช้โดยบริษัทเหล่านั้น อาจจะมีผลกระทบต่อการศึกษาของเด็กๆ เนื่องจากมีการนำงานมัลติมีเดียเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน ศาลเห็นว่าการศึกษาของเด็กๆ ไม่ควรที่จะถูกควบคุมโดยบริษัทใหญ่ๆ เพียงไม่กี่บริษัท

ง. สาธารณชนไม่ควรตกอยู่ในอันตรายซึ่งเกิดจากความล่าช้าของการพัฒนางานมัลติมีเดียที่นำมาซึ่งการสร้างงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อความเจริญก้าวหน้าของสังคม ซึ่งในกรณีนี้ผู้ถือเนื้อหาที่เป็นส่วนประกอบของงานมัลติมีเดียและผู้สร้างสรรค์งานได้โต้แย้งว่ากฎหมายไม่ได้ให้ความคุ้มครองแก่ผู้พัฒนางานมัลติมีเดียเพื่อที่จะสร้างสรรค์งานใหม่ เป็นผลให้ผู้สร้างสรรค์และผู้พัฒนางานมัลติมีเดียหยุดการสร้างงานใหม่ๆ เพราะเกรงว่าจะเป็นการไปละเมิดลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น แต่ข้อโต้แย้งนี้ได้ตกไป โดยศาลถือว่า ในกรณีที่การสร้างหรือการพัฒนางานมัลติมีเดียได้เข้าไปแทนที่งานดันฉบับ การใช้ดังกล่าวนี้จะไม่ถือว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรม เป็นผลให้ผู้ถือเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนที่จะนำมารวมไว้ในงานมัลติมีเดียได้รับความคุ้มครอง

อย่างไรก็ตามการคุ้มครองดังกล่าวไม่ควรถูกขัดขวางการใช้ตามแบบอย่างที่ถูกค้นพบโดยผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย ซึ่งในปัจจุบันผู้ถือเนื้อหาและผู้พัฒนางานมัลติมีเดียมักจะใช้วิธีแก้ไขการปรับปรุง และพัฒนางานมัลติมีเดียให้ถูกต้องตามกฎหมายมากกว่าที่จะหยุดการสร้างสรรค์งานใหม่ๆ[94] ซึ่งการกระทำดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณชนและมีผลต่อความเจริญก้าวหน้าของตลาดมัลติมีเดีย แต่ตลาดมัลติมีเดียจะเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้นหากการใช้งานของผู้พัฒนานั้นได้รับการพิจารณาว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม

7. ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศกับงานมัลติมีเดีย

เนื่องจากปัจจุบันในต่างประเทศยังไม่มีมาตรฐานทางกฎหมายที่จะกำหนดให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียไว้อย่างชัดเจน แต่เนื้อหาของงานแต่ละประเภทที่นำมารวมไว้ในงานมัลติมีเดียจะมีมาตรฐานทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานประเภทนั้นๆ คุ้มครองอยู่แล้ว ก่อให้เกิดปัญหาในการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับงานมัลติมีเดียขึ้นมากมาย ซึ่งผู้เขียนได้พิจารณา

---

[94] Jonathan Eran Coldberg, "Multimedia Technology and Its Interaction with The Fair Use Doctrine" American University Law Review (February 1995) : 14-17.

เฉพาะการนำกฎหมายลิขสิทธิ์มาปรับใช้กับเนื้อหาของงานมัลติมีเดีย ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาทางกฎหมายอยู่ ดังนี้

7.1 ปัญหาว่างานมัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองทางกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นงานประเภทอะไร เนื่องจากงานมัลติมีเดียเกิดขึ้นจากการรวมงานหลายๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็น ภาพวาด, รูปถ่าย, งานศิลปะ, งานเพลง, ภาพกราฟิก, ภาพยนตร์ และงานประเภทอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก ขึ้นอยู่กับว่าผู้สร้างสรรค์หรือผู้พัฒนางานมัลติมีเดีย ต้องการที่จะนำงานประเภทอะไรเข้ามารวมไว้ในงานมัลติมีเดียของตน

ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการพิจารณาว่า งานมัลติมีเดียควรที่จะได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรม หรือควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานโสตทัศนวัสดุหรือไม่

ในกรณีนี้ฝ่ายหนึ่งให้ความเห็นว่า งานมัลติมีเดียไม่สามารถถูกจัดให้อยู่ในงานประเภทวรรณกรรมได้ เนื่องจากมีทั้งเสียงดนตรี ภาพถ่ายและลายเส้น รวมถึงงานประเภทอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก อีกทั้งงานมัลติมีเดียไม่สามารถจะจัดให้อยู่ในงานประเภทใดประเภทหนึ่งตามคำจำกัดความของกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้เลย แต่ควรที่จะกำหนดคำจำกัดความของงานมัลติมีเดียขึ้นมาโดยเฉพาะ เพราะเป็นงานที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากงานประเภทอื่นๆ[95]

อีกฝ่ายหนึ่งเห็นว่า งานมัลติมีเดียถือเป็นงานโสตทัศนวัสดุประเภทหนึ่ง เนื่องจากงานมัลติมีเดียมีลักษณะคล้ายกับงานโสตทัศนะวัสดุตรงที่การเกิดของงานอาจจะมีการรวมงานหลายๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกันอีกทั้ง ถ้าถือว่างานมัลติมีเดียเป็นงานโสตทัศนะวัสดุแล้วจะทำให้งานมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นโดยผู้รับจ้างอิสระสามารถอยู่ภายใต้การคุ้มครองตามหลัก work made of hire ได้ เพราะงานโสตทัศนวัสดุนั้นจัดอยู่ในงานประเภทหนึ่งใน 9 ประเภทที่กฎหมายให้ความคุ้มครอง โดยคู่สัญญาทั้งสองต้องทำสัญญาตกลงกันเป็นหนังสือ เพื่อให้งานที่ทำขึ้นอยู่ภายใต้หลัก work made for hire[96]

ในประเทศออสเตรเลีย มีการพิจารณาว่าควรที่จะให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียในฐานะที่เป็นภาพยนตร์ (cinematography film) หรือถือว่าเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์

---

[95] Janifer D. Choe, "Interactive Multimedia : A New Technology Tests the limits of Copyright Law", Rutgers Law Review (winter 1994) :

[96] Carolina Saez, "Enforcing Copyrights in the Age of Multimedia", : 355

แนวความคิดแรกเห็นว่างานมัลติมีเดีย ไม่ควรได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นงานภาพยนตร์ เพราะโดยลักษณะการเกิดของงานมัลติมีเดียกับงานภาพยนตร์มีความแตกต่างกัน อีกทั้งความสามารถในการทำซ้ำในงานมัลติมีเดียนั้นทำได้อย่างสะดวกรวดเร็ว โดยจะทำซ้ำอีกกี่ครั้งก็ได้โดยใช้ระยะเวลาอันสั้น เนื่องจากงานมัลติมีเดียได้ถูกสร้างขึ้นโดยใช้ระบบดิจิทัลเข้ามาช่วย และบ่อยครั้งที่งานมัลติมีเดียถูกใช้โดยมีเจตนาที่จะนำงานนี้กลับมาใช้ได้อีก เช่น สารานุกรม (encyclopedia) หรือวีดีโอเกมส์นินเทนโด้ ในปัจจุบันมีการนำงานมัลติมีเดียใส่ไว้ในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ (Bulletin boards) อย่างไม่ถูกกฎหมายเพื่อให้บุคคลทั่วไปสามารถบรรจุลง (download) ได้ แตกต่างจากการทำซ้ำในภาพยนตร์ เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์มีรูปแบบพื้นฐานมาจากการชดใช้การลงทุนทำให้การฉายภาพยนตร์, การฉายภาพยนตร์ผ่านทางทีวี หรือการขายสำเนาภาพยนตร์เพื่อให้เกิดการเช่าทางวีดีโอ ยังมีข้อจำกัดอันเป็นสาระสำคัญในทางเศรษฐกิจ เนื่องมาจากความต้องการที่ถูกจำกัดในการชมภาพยนตร์เรื่องเดียวกันนี้ซ้ำแล้วซ้ำอีก และการเช่าวีดีโอแต่ละครั้งก็ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นเสื่อมคุณภาพลง[97]

นอกจากนี้มีผู้เสนอแนะว่า ที่กล่าวข้างต้นควรให้ความคุ้มครองงานมัลติมีเดียเสมือนว่าเป็นงานภาพยนตร์หรือไม่ ให้พิจารณาว่า งานมัลติมีเดียประกอบด้วยภาพที่แสดงออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว (moving picture) หรือไม่ พร้อมกับพิจารณาคำจำกัดความของคำว่า "ภาพยนตร์" (cinematography film) ซึ่งได้ให้คำนิยามไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศออสเตรเลีย มาตรา 10 (1) ว่า

"จำนวนรูป (visual images) ที่ประกอบอยู่ในรายละเอียดหรือวัตถุดิบเพื่อที่จะใช้ในรายละเอียดหรือวัตถุดิบนั้นจะต้อง

(1) แสดงออกถึงการเคลื่อนไหวของภาพ (moving pictures) หรือ

(2) เป็นองค์ประกอบอยู่ในวัตถุหรือเป็นการสั่งเพื่อการใช้ที่แสดงออกมา และรวมถึงจำนวนแถบเสียงที่ประกอบอยู่ในเสียงในฟิล์ม (soundtrack) ที่รวมอยู่ในvisual images นั้น"

เมื่อพิจารณาจากคำจำกัดความดังกล่าวแล้วจะเห็นว่า งานมัลติมีเดียบางส่วนหรือหลายส่วนอาจจะทำให้เกิดการแสดงออกในลักษณะเดียวกับภาพยนตร์ ในขณะที่ส่วนอื่นๆ ของงานมัลติมีเดียอาจจะไม่มีการแสดงออกในลักษณะเดียวกับภาพยนตร์ ดังนั้น การที่จะให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียในลักษณะที่เป็นงานภาพยนตร์หรือไม่จะต้องพิจารณาจากหลักเกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น

นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะว่า งานมัลติมีเดียอาจจะถูกจัดให้อยู่ในรูปของโสตทัศนวัสดุ (audiovisual works) แทนที่การจัดให้อยู่ในรูปของภาพยนตร์ ซึ่งงานโสตทัศนวัสดุนี้จะ

---

[97] Peter Leonard and Gilbert and Tobin, "Beyond the Futute : Multimedia and the Law", p. 2

ประกอบไปด้วยผลิตภัณฑ์แห่งภาพทั้งหมดหรือบางส่วนที่อาจจะหรืออาจจะไม่สามารถถูกนำมาแสดงออกราวกับว่าเป็นการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ (moving film) ซึ่งแนวความคิดนี้จะสอดคล้องกับแนวความคิดของประเทศสหรัฐอเมริกา และฝรั่งเศส นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นว่า ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียนี้มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ตรงที่ การสร้างผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียประกอบด้วยกระบวนการหรือวิธีการที่คล้ายคลึงกัน, การสร้างการนำเข้าที่คล้ายกัน (inputs), ความต้องการในการลงทุนคล้ายคลึงกัน ด้วยเหตุผลดังกล่าวผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียจึงควรได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายที่กำหนดถึงความชำนาญ (skill), การใช้ฝีมือ, การใช้ความคิดสร้างสรรค์ และการลงทุนที่มีลักษณะเช่นเดียวกับการสร้างภาพยนตร์[98]

อีกแนวคิดหนึ่งถือว่า งานมัลติมีเดียทั้งหมดอาจจะถูกคุ้มครองโดยถือเสมือนว่าเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งปรากฏอย่างชัดเจนในคำตัดสินของศาลสูงในคดี Autodesk V Dyason วินิจฉัยว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์ไม่เพียงแต่ประกอบด้วยชุดคำสั่ง (set of instructions) แต่ยังรวมถึงบรรดาข้อมูลที่มีอยู่ในกลุ่มชุดของคำสั่ง ด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้จะทำให้ดูมีน้ำหนักน่าเชื่อถือ ถ้างานมัลติมีเดียถูกวางอยู่บนพื้นฐานของโปรแกรมคำสั่งพิเศษ แต่มีความลำบากที่จะเชื่อมโยงระหว่างโปรแกรมและข้อมูล แต่เหตุผลดังกล่าวนี้จะมีน้ำหนักน้อยถ้าปรากฏว่า งานมัลติมีเดียถูกสร้างขึ้นมาโดยการใช้มาตราฐานประกอบการสร้างงานมัลติมีเดียโดยบุคคลภายนอก เช่น HyperCard หรือโปรแกรม Database

ดังนั้นตามข้อเสนอแนะทั่วไปงานมัลติมีเดีย อาจจะไม่ถือเป็นส่วนประกอบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ [99]

โดยสรุปแล้วในประเทศออสเตรเลียยังไม่มีการกำหนดให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียไว้โดยตรงและยังไม่สามารถหาข้อยุติได้ว่าควรให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียในฐานะที่เป็นงานประเภทอะไร

ในข้อกำหนดที่ออกโดย European Council Directive ได้มีการถกเถียงถึงปัญหาข้อกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครอง Database ซึ่งรวมถึงงานมัลติมีเดียที่มีอยู่ในคำจำกัดความของ Database ที่ได้รับการให้ความคุ้มครองเพื่อต่อต้านการกระทำที่ถือเป็นการคัดลอกบางส่วนออกมาโดยไม่มีอำนาจกระทำการดังกล่าว (unauthorized extraction) โดยไม่คำนึงถึงการเลือกหรือการจัดการกับ Database ว่าเป็นสิ่งที่มีลิขสิทธิ์หรือไม่ ในคำจำกัดความของ The European Economic Community (EEC) ว่าด้วย Database จะประกอบด้วยชิ้นงานที่อยู่ในรูปอิเลคโทรนิก (electronic material) ซึ่งจำเป็นต่อการปฏิบัติการของ Database ตัวอย่างเช่น

---

[98] Ibid, 7.

[99] Ibid, 6.

ดัชนีและพจนานุกรมคำพ้อง (Indexes and Thesauri) ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของ Database จึงจะมีสิทธิได้รับความคุ้มครอง แต่คำจำกัดความดังกล่าวจะไม่รวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกนำมาใช้ในการดำเนินการหรือการปฏิบัติการในส่วนที่ไม่เป็นสาระสำคัญของ Database[100] ทำให้เกิดปัญหาว่าควรให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียในฐานะที่เป็น Database หรือไม่

7.2 ปัญหาว่าผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดียจะได้รับความคุ้มครองจากลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับงานมัลติมีเดียมากที่สุด กล่าวคือ ควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงาน collective, compilation หรือ derivative work

7.3 ปัญหาว่างานมัลติมีเดียนี้ถือเป็นสื่อของการแสดงออกที่มีรูปร่างหรือไม่ ถ้าถือเป็นสื่อของการแสดงออกที่มีรูปร่างก็มีปัญหาว่า ณ จุดใด คือ จุดบันทึกของงานที่ถือว่ามีรูปร่างที่จะได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์

7.4 นักพัฒนางานมัลติมีเดียนั้นถือว่าเป็นบุคคลที่มีคุณสมบัติเกี่ยวกับเรื่องการสร้างสรรค์และการเป็นต้นฉบับของงานเพียงพอที่จะได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ และนักพัฒนางานมัลติมีเดียมีภาระผูกพันต่อผู้จัดการข้อมูลและถือสิทธิเดิมอย่างไร

7.5 ปัญหาการให้ความคุ้มครองทางกฎหมายในเรื่องของการทำซ้ำโดยเปลี่ยนสภาพของสื่อ แต่ output ที่ออกมาจะเหมือนเดิมในสื่อประเภทเดียวกัน เช่น แผ่น disk กับ disk แตกต่างจากการทำซ้ำในสื่อต่างประเภทกันอย่างไร เช่น การลอกเลียนจากเทปหรือแผ่น disk มาอยู่ในรูป CD-ROM

7.6 ปัญหาว่าใครเป็นผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดียที่แท้จริง เพราะตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา งานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์เริ่มต้นจากงานนั้นได้ถูกสร้างขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์งาน แต่งานมัลติมีเดียมีการสร้างงานอยู่ 2 ระดับ คือ

7.6.1 ใครเป็นผู้สร้างมัลติมีเดียที่แท้จริงระหว่างนักพัฒนางานกับผู้สร้างสรรค์ข้อมูล

7.6.2 ใครเป็นผู้สร้างผลผลิตของงานมัลติมีเดียในกรณีที่มีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ถ้าจะพิจารณาระหว่างนักพัฒนากับผู้ใช้งานมัลติมีเดีย

7.7 ปัญหาของการอนุญาตให้ใช้สิทธิที่ผู้พิมพ์หรือผู้โฆษณาหรือผู้ผลิตงานมัลติมีเดียต้องเผชิญ คือ

---

[100] Ibid, 6-7

7.7.1 ความซ้ำซ้อนของเจ้าของสิทธิ (multiplicity of right owners) เนื่องจากลิขสิทธิ์หรือสิทธิที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์น้อยมากที่จะถูกเป็นเจ้าของโดยบุคคลเดียวทั้งหมด ในทางปฏิบัติสิทธิจะถูกแบ่งแยกในรูปแบบที่แตกต่างกันตามประเภทของงาน ยิ่งไปกว่านั้น สิทธิบางอย่างถูกใช้โดยตัวแทนของเจ้าของสิทธิ หรือโดย Collective Licensing Societies ดังนั้น ผู้ผลิตงานมัลติมีเดียจึงต้องติดต่อหาเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิแต่ละบุคคล ซึ่งบุคคลดังกล่าวอาจจะมีเป็นจำนวนมาก และในบางครั้งบุคคลเหล่านี้ไม่ได้มอบอำนาจให้ Collective Licensing Societies หรือผู้พิมพ์ ผู้โฆษณางาน หรือตัวแทน เป็นผู้ดำเนินการแทน ทำให้เกิดความยุ่งยากในการสืบหาเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิที่แท้จริง

7.7.2 ความซ้ำซ้อนของสิทธิหรือความคาบเกี่ยวของสิทธิ (Overlapping Rights) โดยทั่วไปงานแต่ละชิ้นที่ประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดียอาจจะมีสิทธิที่คาบเกี่ยวกัน คือ ลิขสิทธิ์, สิทธิข้างเคียง, สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณะ (Right of Publicity) ดังนี้ ถึงแม้ว่าลิขสิทธิ์จะหมดอายุ ผู้ผลิตงานมัลติมีเดียจะต้องพิจารณาถึงสิทธิซึ่งได้แก่สิทธิข้างเคียง และสิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณะ

7.7.3 ปัญหาในเรื่องของความไม่รู้ถึงการมีอยู่ของสิทธิในงานมัลติมีเดีย กล่าวคือ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิในต้นฉบับของงานแต่ละประเภทอาจจะไม่รู้ถึงการมีอยู่ของสิทธิในงานมัลติมีเดีย ในหลายๆ กรณีผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับของงานได้ให้สิทธิในการแสวงหาประโยชน์จากสื่อแบบดั้งเดิมเท่านั้น ทำให้ผู้ถือสิทธิคนปัจจุบันอาจไม่ได้รับสิทธิทั้งหมดที่จำเป็นจากผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิในเนื้อหาของงานมัลติมีเดีย

ทางแก้ที่เป็นไปได้สำหรับผู้พิมพ์ ผู้โฆษณา ผู้เผยแพร่ และผู้ผลิตงานมัลติมีเดีย ก็คือ

(1) อย่าใช้งานหรือวัสดุหรือเนื้องานที่มีลิขสิทธิ์ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วก็คงต้องใช้งานเหล่านั้นในการสร้างมัลติมีเดีย จะเห็นได้ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียจำนวนมากถูกสร้างมาจากงานที่มีอยู่แล้ว หรืองานสาธารณะ แต่ก็ยังมีอีกหลายๆ งานที่ผลิตขึ้นมาใหม่โดยไม่ได้นำงานที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้วมาใช้ ทางแก้อีกทางหนึ่งก็คือ

(2) การนำงานที่ผู้ผลิตเป็นผู้ว่าจ้างมารวมเป็นงานมัลติมีเดีย ถ้าใช้วิธีการนี้ผู้ผลิตจะเป็นผู้ควบคุมดูแลลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ทั้งหมด [101]

---

[101] P. Bernt Hugenholtz, "Licensing Rights in a Digital Multimedia Environment", The Information Society : Copyright and Multimedia, (26 April 1995), p.55.

8. การคุ้มครองงานมัลติมีเดียตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ

8.1 พิจารณาจากความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้าหรือ TRIPS (AGREEEMENT ON TRADE-RELATED ASPECTS OF INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS, INCLUDING TRADE IN COUNTERFEIT GOODS.) ใน TRIPS ไม่ได้มีการบัญญัติให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียไว้โดยตรง แต่เมื่อพิจารณาจากภาค IT เรื่อง มาตรฐานเกี่ยวกับการมีไว้ ขอบเขตและการใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ส่วนที่ 1 : ลิขสิทธิ์และสิทธิที่เกี่ยวเนื่องแล้ว อาจจะนำหลักเกณฑ์ข้อ 10 เรื่อง โปรแกรมคอมพิวเตอร์และการรวบรวมข้อมูลมาปรับใช้เพื่อให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียได้ ดังนี้

Article 10 : Computer Programs and Compilations of Data

"1. Computer programs, whether in source or object code, shall be protected as literary works under the Berne Convention (1971).

2. Compilations of data or other material, whether in machine readable or other form, which by reason of the selection or arrangement of their contents constitute intellectual creations shall be protected as such. Such protection which shall not extend to the data or material itself, shall be without prejudice to any copyright subsisting in the data or material itself."

ข้อ 10 โปรแกรมคอมพิวเตอร์และการรวบรวมข้อมูล

"1. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นภาษาดันกำเนิดหรือภาษาวัตถุ จะได้รับความคุ้มครองในฐานะงานวรรณกรรมภายใต้อนุสัญญากรุงเบอร์น (Bern Conventions) ค.ศ. 1971

2. การรวบรวมข้อมูลหรือวัสดุอื่น ไม่ว่าจะอยู่ในรูปที่อ่านได้โดยเครื่องจักร หรืออยู่ในรูปอื่น ซึ่งโดยเหตุผลในการคัดเลือกหรือการจัดลำดับเนื้อหาประกอบกันเป็นการสร้างสรรค์ทางปัญญาจะได้รับความคุ้มครองเช่นว่านั้น การคุ้มครองดังกล่าวจะไม่คลุมถึงตัวข้อมูลหรือตัววัสดุนั้น"

เมื่อพิจารณาจากลักษณะของงานมัลติมีเดีย แล้วควรจะแยกการให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียออกเป็น 2 ประเภท คือ

8.1.1 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology)

เมื่อกล่าวถึงเทคโนโลยีมัลติมีเดีย จะหมายถึง ซอฟแวร์ทั้งหลายที่นำมาใช้ในงานมัลติมีเดียไม่ว่าจะเป็นซอฟแวร์ประเภทใดก็ตาม ซึ่งซอฟแวร์นี้ถือว่าเป็นประกอบหนึ่งของงานมัลติมีเดียเท่านั้น การให้ความคุ้มครองแก่เทคโนโลยีมัลติมีเดียหรือซอฟแวร์ที่ใช้ในงานมัลติมีเดียตาม TRIPS จึงควรจะได้รับความคุ้มครอง ตามข้อ 10 วรรคหนึ่ง ในฐานะที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าเทคโนโลยีมัลติมีเดียจะใช้เป็นภาษาดันกำเนิดหรือภาษาวัตถุก็

ตามจะมีผลให้ได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรม ภายใต้อนุสัญญาเบอร์น (ค.ศ. 1971)

8.1.2 ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย (Multimedia Products)

เนื่องจากงานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเกิดขึ้นจากการนำงานหลายๆประเภทมารวมเข้าไว้ด้วยกันซึ่งงานหลายๆ ประเภทนี้ถือเป็นเนื้อหาของงานมัลติมีเดียทั้งสิ้น เช่น ข้อความ, รูปภาพ, เสียง, ภาพกราฟิก, ภาพเคลื่อนไหว, ศิลปะท่าเต้นรำ, ภาพยนตร์, การบันทึกเสียง, ฐานข้อมูล, เพลง ฯลฯ รวมถึงซอฟแวร์ที่นำมาประกอบกันขึ้นเป็นงานมัลติมีเดีย ด้วยดังนั้น การให้ความคุ้มครองแก่งานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียจึงเข้าตามหลักเกณฑ์ของ TRIPS ข้อ 10 วรรค 2 กล่าวคือ งานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียถือได้ว่าเป็นรวบรวมข้อมูลหรือวัสดุ ไม่ว่าจะอยู่ในรูปที่อ่านได้โดยเครื่องจักร หรืออยู่ในรูปอื่น โดยได้มาจากการคัดเลือก การจัดลำดับ การพัฒนาเนื้อหาหรืองานมัลติมีเดียเกิดจากการสร้างสรรค์ทางปัญญา

8.2 พิจารณาจากอนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971 (Bern Conventions) ประกอบกับ WITO COPYRIGHT TREATY[102] ที่ออกตามอนุสัญญากรุงเบอร์น

ในอนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971 ประกอบกับ WIPO, COPYRIGHT TREATY ไม่ได้มีการบัญญัติให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียได้โดยตรงเช่นกัน แต่เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าข้อ 4 และข้อ 5 ของ WIPO COPYRIGHT TREATY อาจนำมาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียได้ ดังนี้

8.2.1 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology)

ในกรณีของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย หรือซอฟแวร์มัลติมีเดียซึ่งถือว่าเป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งของงานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย ซึ่งสามารถเทียบเคียงได้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์

Article 4 : Computer programs

"Computer programs are protected as literally works within the meaning of Article 2 of the Bern Conventions. Such protection applies to computer programs, whatever may be the mode or form of their expression."

---

[102] World Intellectual Property Organization Geneva Diplomatic Conference on Certain Copyright Neighboring Rights Questions. Geneva, December 2-20, 1996

ข้อ 4 "ตามมาตรา 2 ของอนุสัญญากรุงเบอร์น ให้ถือว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นวรรณกรรม การคุ้มครองดังกล่าวรวมถึงรูปแบบหรือวิธีการแสดงออกซึ่งความคิด"

เมื่อถือว่าเทคโนโลยีมัลติมีเดียหรือซอฟแวร์ที่ใช้งานมัลติมีเดียเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งจึงได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรมตามข้อ 4

8.2.2 ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย (Multimedia Products)

ในกรณีของงานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่สร้างเสร็จสมบูรณ์แล้วโดยเกิดจากการประกอบหรือรวบรวมงานประเภทต่างๆเข้าไว้ด้วยกัน โดยมีการพัฒนาหรือดัดแปลงแก้ไขเพิ่มเติม หรือตัดต่อจากงานหลายๆ ประเภทนี้ ควรจะได้รับความคุ้มครองตาม

Article 5 : Compilations of Data (Databases)

"Compilations of data or other material, in any form, which by reason of the selection or arrangement of their contents constitute intellectual creations, are protected as such. This protection does not extend to the data or the materiel itself and is without prejudice to any copyright subsisting in the data or material contained in the compilation"

ข้อ 5. การรวบรวมข้อมูล

"การรวบรวมข้อมูล หรือวัสดุอื่นๆ ไม่ว่าจะกระทำในรูปแบบใดๆ โดยการคัดเลือกหรือตระเตรียมเนื้อหาที่เกิดจากการสร้างสรรค์ทางปัญญาจะได้รับการคุ้มครอง การคุ้มครองดังกล่าวไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลหรือเนื้อหา และไม่มีผลถึงลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในข้อมูลหรือเนื้อหาที่ได้รับการรวบรวมขึ้น"

จะเห็นว่า ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียส่วนมากมักเกิดขึ้นจากการรวบรวมงานหลายๆ ประเภทดังกล่าวข้างต้น ซึ่งการรวบรวมงานนี้อาจกระทำได้หลายวิธี แต่ไม่ว่าจะใช้วิธีใดๆ หากผู้สร้างสรรค์หรือผู้พัฒนางานมัลติมีเดียหรือบุคคลใดได้ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย โดยความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลนั้นๆ เองแล้ว ก็จะได้รับความคุ้มครองจาก WIPO COPYRIGHT TREATY ข้อ 5 เพราะถือว่าผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย เกิดจากการรวบรวมข้อมูลนั่นเอง แต่การให้ความคุ้มครองในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียนี้จะไม่ครอบคลุมถึงลิขสิทธิ์ในเนื้อหาหรือข้อมูลที่มีอยู่แล้วก่อนที่จะนำข้อมูลหรือเนื้อหานั้นมารวบรวมเป็นผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย กล่าวคือลิขสิทธิ์ในเนื้อหาหรือข้อมูลนั้น เดิมมีใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิอยู่ก่อนที่จะนำเนื้อหาหรือข้อมูลนี้มารวมเข้าไว้ในงานมัลติมีเดีย บุคคลเหล่านั้นก็ยังคงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในเนื้อหาหรือข้อมูลนั้นอยู่ แม้ว่าต่อมาเนื้อหาหรือข้อมูลได้ถูกนำมารวมไว้ในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียก็ตาม

ในปัจจุบันกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศตามข้อ 8.1 และ 8.2 ยังไม่ได้มีคำจำกัดความรวมถึงการให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียไว้อย่างชัดเจน ทำให้เกิดปัญหาว่างานมัลติมีเดีย ควรได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศในฐานะที่เป็นงานประเภทอะไร จึงอาจทำให้มีข้อโต้แย้งได้ว่า งานมัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ซึ่งถือเป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่งหรือไม่ หรืองานมัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นการรวบรวมข้อมูล

เมื่อพิจารณาจากกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศทั้ง 2 ฉบับแล้ว ผู้เขียนเห็นว่าเทคโนโลยีมัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายในฐานะที่เป็นโปรแกรมคอมพิเตอร์ ส่วนผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเองมากกว่า เนื่องจาก งานมัลติมีเดียเป็นงานที่มีลักษณะเฉพาะเป็นพิเศษแตกต่างจากงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่นๆ[103]

---

[103] ให้ดูประกอบกับบทที่ 2 หน้า 10-12