

การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองมัลติมีเดีย



นางสาวประภาพรณ ศิริวัลลภ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์ ภาควิชานิติศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2540

ISBN 974-639-171-2

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE APPLICATION OF COPYRIGHT LAW IN PROTECTING MULTIMEDIA

Miss Prapapan Sirivallop

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Master of Laws

Department of Law

Graduate School

Chulalongkorn University

Academic year 1997

ISBN 974-639-171-2

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองมัลติมีเดีย

โดย นางสาวประภาพรณ ศิริวัลลภ

ภาควิชา นิติศาสตร์


อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ อัมชัย ศุภผลศิริ

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (ถ้ามี)


บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต



..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ นายแพทย์ศุภวัฒน์ ชูติวงศ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.เลอสรร อินสุกาญจน์)


..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(รองศาสตราจารย์ อัมชัย ศุภผลศิริ)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตตภัทร เครือวรรณ)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อรพรรณ พันสัทธนา)

ประเภทพรรณ ศิริวัลลภ : การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองมัลติมีเดีย (THE APPLICATION OF COPYRIGHT LAW IN PROTECTING MULTIMEDIA) อ.ที่ปรึกษา : รศ.รัชชัย ศุภผลศิริ; 170 หน้า. ISBN 974-639-171-2

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะศึกษาถึง ความหมายและประเภทของ มัลติมีเดีย เนื้อหาหรืองานประเภทต่างๆ ที่นำมาใช้ในการสร้างมัลติมีเดีย การประยุกต์ใช้งานและประโยชน์ที่ได้รับจากมัลติมีเดีย รวมทั้งวิธีการนำกฎหมายลิขสิทธิ์มาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียมีผลกระทบต่อวิธีการสร้างมัลติมีเดีย และลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย ประเภทของบุคคลที่ควรจะได้รับ ความคุ้มครอง สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย หลักการในการอนุญาตให้ใช้สิทธิ การกระทำละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นของการกระทำละเมิด ตลอดจนปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการปรับใช้กฎหมายดังกล่าวทั้งของประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศไทย รวมทั้งข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหา โดยใช้วิธีการวิจัยจากเอกสาร

จากการศึกษาพบว่า มัลติมีเดีย หมายถึง งานที่ถูกนำเสนอด้วยวิธีการผสมผสานสื่อต่างๆ ตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไป เช่น ตัวอักษรหรือข้อความ, เสียง, วิดีโอ, ภาพกราฟิก, ภาพเคลื่อนไหว และรูปภาพ เป็นต้น ซึ่งสื่อดังกล่าวใช้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ เปลี่ยนข้อมูลทั่วไปที่อยู่ในรูปแอนะล็อกให้อยู่ในรูปของดิจิทัล โดยมีลักษณะเด่น คือ มีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้ใช้งานได้

ในปัญหาว่ามัลติมีเดียเป็นงานลิขสิทธิ์หรือไม่นั้น มีความเห็นเป็น 2 ทาง คือ

1. มัลติมีเดีย คือ วิวัฒนาการของสื่อซึ่งถือได้ว่าเป็นการนำเสนองานประเภทหนึ่งโดยใช้เทคโนโลยีแบบใหม่ที่สามารถนำกฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันมาปรับใช้เพื่อรองรับวิธีการนำเสนองานนี้ได้ เนื่องจากงานแต่ละประเภทที่ประกอบอยู่ในมัลติมีเดียมีกฎหมายให้ความคุ้มครองอยู่แล้ว
2. มัลติมีเดีย คือ งานลิขสิทธิ์ชิ้นใหม่ที่แยกต่างหากจากงานที่มีอยู่ก่อนแล้วไม่ว่างานนั้นจะมีลิขสิทธิ์หรือไม่ก็ตาม โดยงานดังกล่าวอาจเกิดจากการสร้างสรรค์งานร่วมกัน การรวบรวมหรือประกอบเข้ากันของงานหลายๆ ประเภท ตามความเห็นนี้เป็นความเห็นที่เกิดขึ้น ประเทศสหรัฐอเมริกา

ตามความเห็นแรก ปัญหาที่พึงพิจารณา คือ เรื่องความชัดเจนของการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ เพราะหลักเกณฑ์ของกฎหมายไทยไม่ได้กล่าวถึง หลักเกณฑ์ของงานที่จะสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ ดังนั้น เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการปรับใช้กฎหมาย จึงควรแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยเฉพาะในเรื่องของงานที่ได้รับความคุ้มครองตามมาตรา 6 โดยเพิ่มคำว่า “โดยจะสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้หรือไม่ก็ตาม”

ส่วนความเห็นที่สองเห็นว่า กฎหมายลิขสิทธิ์สามารถนำมาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียได้แต่ยังไม่มี ความชัดเจนเพียงพอ ก่อให้เกิดปัญหาที่ต้องทำการแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ในหลายเรื่อง ได้แก่ แก้ไขเพิ่มเติมในบทวิเคราะห์ศัพท์โดยเพิ่มนิยามคำว่า มัลติมีเดีย เจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้ถือสิทธิ์ ผู้สร้างสรรค์ร่วม แก้ไขในเรื่องความไม่ชัดเจนของบทบัญญัติในมาตรา 6 โดยเพิ่มคำว่า “มัลติมีเดีย” ส่วนมาตรา 15(3) ให้เพิ่มคำว่า “มัลติมีเดีย” และมาตรา 16 ควรกำหนดแบบของการอนุญาตให้ใช้สิทธิ โดยทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้ให้อุญาตและผู้อนุญาต นอกจากนี้ควรแก้ไขเพิ่มเติมโดยกำหนดสิทธิและหน้าที่ระหว่างผู้สร้างร่วมด้วยตนเอง และระหว่างผู้สร้างสรรค์ร่วมกับบุคคลภายนอก รวมทั้งควรมีการแก้ไขให้มีองค์กรหรือหน่วยงานกลางที่ตั้งขึ้นมาเพื่อควบคุมและดูแลในเรื่องมัลติมีเดียโดยเฉพาะ ทั้งนี้ กฎหมายควรกำหนดถึงสิทธิและหน้าที่ขององค์กรไว้อย่างชัดเจนด้วย

ภาควิชานิติศาสตร์
สาขาวิชานิติศาสตร์
ปีการศึกษา 2540

ลายมือชื่อนิติ
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

C770612 : MAJOR OF LAW
KEY WORD: MULTIMEDIA/COPYRIGHT LAW

PRAPAPAN SIRIVALLOP : THE APPLICATION OF COPYRIGHT LAW IN PROTECTING MULTIMEDIA.
THESIS ADVISOR : ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR DHAJJAI SUBHAPHOLSIRI.
170 pp. ISBN 974-639-171-2

The objective of this research is to study the meaning and types of multimedia, the substance or type of the works comprising the multimedia work, the application and use of multimedia, the applicability of copyright laws to multimedia work and its effect to the creation of multimedia, the form of copyright in multimedia work, the type of person who should be protected, the rights accorded to the copyright owner in multimedia work, the principle for licensing, the copyright infringement and exception thereof, as well as various problems arising from such application of laws both in the United States and Thailand and proposed resolution for those problems using documentary research method.

The research reveals that multimedia means a work which is presented by mixing at least 2 types of media such as letters or words, voice, video, graphic, motion picture and picture, etc. Such media uses computer technology to change the form of general data from analog to digital with a main characteristic of being able to interact with the use

As for the question whether multimedia is a work under copyright protection, there are 2 schools of thoughts, i.e.

1. Multimedia is a development of media and is considered as a means to present a work by using new technology to which the existing copyright laws are applicable. The justification of this thought is that each type of work comprising multimedia is already protected by the laws.

2. Multimedia is a new copyrighted work distinguishable from the existing works regardless of whether such existing works are under copyright protection. The work may emerge from a joint creation or from gathering of assembling different type of work. This thought prevails in the United States and in Thailand.

In recognizing the first thought, 2 question to be considered is the accuracy in applying the existing copyright laws as Thai legal principle does not acknowledge the work with an interactive feature. Therefore, in order to avoid the problems of legal application, Thai copyright law should be amended specifically with respect to the protected work under Article 6 by adding an expression "regardless of its ability to interact with the user". This thought exists only in Thailand.

The latter thought possesses an idea that copyright laws, despite their applicability to the multimedia work, are not sufficiently clear and necessitate amendments to several provisions, i.e. an amendment to the definition provision by adding a definition of multimedia, copyright owner, right holder, joint creator, a clarification of the provision in Article 6 by adding the term "multimedia", an addition of the term "multimedia" to Article 15(3). Also, Article 16 should provide for a licensing formality whereby a licensing is required to be in writing signed by the licensor and the licensee, in addition, an amendment should be made to the copyright law by setting forth the rights and obligations among the joint creators and between the joint creators and the third party and by introducing a central organization or agency, which shall be responsible for controlling and overseeing specially the matter relation to multimedia, whose authorities and duties should also be clearly specified by the law.

ภาควิชา.....นิติศาสตร์

สาขาวิชา.....นิติศาสตร์

ปีการศึกษา.....2540

ลายมือชื่อผู้ผลิต.....Prapapan Sirivallop

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

กิตติกรรมประกาศ



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อท่านรองศาสตราจารย์ ธีชชัย ศุภผลศิริ ที่กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และได้ให้ความอนุเคราะห์ต่อผู้เขียนเป็นอย่างยิ่ง ทั้งในด้านการให้คำปรึกษาแนะนำ ให้ข้อคิดเห็นต่างๆ ในการแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ซึ่งทำให้ผู้เขียนได้รับความรู้ทางวิชาการตลอดจนวิธีคิดที่เป็นระบบในการวิเคราะห์ปัญหาต่างๆ อันทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อท่านอาจารย์ ดร.เลอสรร ธนสุกาญจน์ ที่กรุณารับเป็นประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รวมทั้ง ท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์จิตตภัทร เครือวรรณ และ ท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์อรพรรณ พันสีพัฒนา ที่กรุณารับเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ตลอดจนให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้เขียน

ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อ คุณภัทรศักดิ์ ชีวะเกตุ, คุณกฤษณะ ช่างกล่อม และคุณนุสรา กาญจนกุล ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษาแนะนำรวมถึงให้ข้อมูลต่างๆ แก่ผู้เขียน อันทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และผู้เขียนขอขอบพระคุณต่อ คุณอิตติและคุณอาชาวดี กำเหนิดดี, คุณวิพล กิตติทัศนะสรชัย, คุณธีรวิทย์ ไพศาลธีระเดช, คุณชัยวัฒน์ วงศ์ธีรทรัพย์, คุณธีรวัฒน์ วงศ์วานิช และคุณกฤษชัย ชัยนภาคศักดิ์ ในการให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ผู้เขียนขอกราบพระคุณอย่างสูงต่อ เจ้าหน้าที่ห้องสมุดคณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเจ้าหน้าที่ห้องสมุดคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในการช่วยเหลือให้คำแนะนำ และค้นข้อมูลเพื่อจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

สุดท้ายนี้ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงต่อบิดาและมารดา ที่คอยเป็นกำลังใจ อบรมสั่งสอน และสนับสนุนผู้เขียนในทุกๆ ด้านอย่างดียิ่ง และขอขอบพระคุณต่อพี่น้องและบรรดามิตรสหายของผู้เขียนที่คอยเป็นกำลังใจ ตลอดจนช่วยเหลือในด้านต่างๆ แก่ผู้เขียนอย่างดียิ่งตลอดมา

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช

บทที่

1. บทนำ

1. วิวัฒนาการและความสำคัญของปัญหาในงานมัลติมีเดีย	1
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
3. ขอบเขตของการวิจัย	5
4. สมมุติฐาน ทฤษฎี และแนวความคิด	5
5. วิธีการศึกษาและวิจัย	6
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	7

2. ความหมายและลักษณะของมัลติมีเดีย

1. ความหมายของมัลติมีเดีย (Multimedia)	8
2. ลักษณะของการสร้างงานมัลติมีเดีย	12
2.1 ข้อความหรือตัวอักษร	13
2.2 เสียง	13
2.3 วีดิทัศน์	14
2.4 ภาพกราฟิก	14
2.5 การสร้างภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหว	16
2.6 รูปภาพ	16
3. ประเภทของงานมัลติมีเดีย	17
3.1 งานมัลติมีเดียโดยทั่วไป	17
3.2 งานมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์	17
4. ลักษณะของบุคคลที่สร้างงานมัลติมีเดีย	17
4.1 การสร้างงานมัลติมีเดียโดยบุคคลเดียว	17
4.2 การสร้างงานมัลติมีเดียโดยบุคคลหลายคน	18
5. การประยุกต์ใช้งานมัลติมีเดีย	18
5.1 แบ่งตามลักษณะของการใช้งาน	18
5.2 แบ่งตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน	21
6. ประโยชน์ของมัลติมีเดีย	24

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

3. การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองงานมัลติมีเดีย ของสหรัฐอเมริกา	27
1. การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อการคุ้มครองส่วนประกอบ ของงานมัลติมีเดีย	27
1.1 เนื้อหาของงานมัลติมีเดีย	28
1.1.1 ข้อความหรือตัวอักษร	28
1.1.2 เสียง	29
1.1.3 วิดีทัศน์	29
1.1.4 ภาพกราฟิก	30
1.1.5 ภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหว	31
1.1.6 รูปภาพ	31
1.2 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย	31
1.3 ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย	32
2. ลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย	33
2.1 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการทำงานร่วมกัน	33
2.2 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการรวบรวมและเรียบเรียงงาน	36
2.3 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการสร้างสรรค์สืบเนื่อง	39
3. บุคคลที่ควรได้รับความคุ้มครองในงานมัลติมีเดีย	43
3.1 เจ้าของส่วนประกอบของงานมัลติมีเดีย	43
3.2 บุคคลที่เป็นผู้สร้างงานมัลติมีเดีย	44
3.3 ผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดียตามหลักในทางการที่จ้าง	47
3.3.1 งานที่สร้างขึ้นโดยลูกจ้าง	47
3.3.2 งานที่สร้างขึ้นโดยผู้รับจ้างอิสระ	49
3.4 ผู้พัฒนางานมัลติมีเดียและผู้ผลิตงานมัลติมีเดีย	50
3.5 ผู้ใช้งานมัลติมีเดีย	53
4. สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย	54
4.1 สิทธิแต่เพียงผู้เดียวหรือสิทธิเด็ดขาด	55
4.2 สิทธิในการโอน	62
4.3 สิทธิในการอนุญาตให้ใช้สิทธิ	63
5. หลักเกณฑ์ในการอนุญาตให้ใช้สิทธิในงานมัลติมีเดีย	64
6. การทำละเมิดและข้อยกเว้นของการทำละเมิดในงานมัลติมีเดีย	75
6.1 การละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย	75
6.2 ข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย	84

สารบัญ (ต่อ)

6.2.1	หลักการขายครั้งแรก	84
6.2.2	หลักการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม	85
7.	ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ กับงานมัลติมีเดีย	92
8.	การคุ้มครองงานมัลติมีเดียตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ ระหว่างประเทศ	98
8.1	พิจารณาจากความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ที่เกี่ยวกับการค้า	98
8.2	พิจารณาจากอนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971 ประกอบกับ WIPO COPYRIGHT TREATY.....	99
4.	แนวทางการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อการคุ้มครองงาน มัลติมีเดียในประเทศไทย	102
	แนวความเห็นแรก	102
	แนวความเห็นที่สอง	103
1.	การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อการคุ้มครองส่วนประกอบ ของงานมัลติมีเดีย	104
1.1	เนื้อหาของงานมัลติมีเดีย	104
1.1.1	ข้อความหรือตัวอักษร	104
1.1.2	เสียง	105
1.1.3	วีดิทัศน์	107
1.1.4	ภาพกราฟิก	107
1.1.5	ภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหว	108
1.1.6	รูปภาพ	109
1.2	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย	109
1.3	ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย	110
2.	ลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย	110
2.1	งานมัลติมีเดียที่เกิดจากงานที่ทำร่วมกัน	111
2.2	งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการรวบรวม	112
2.3	งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการดัดแปลงงานอื่น	114
3.	บุคคลที่ควรได้รับความคุ้มครองในงานมัลติมีเดีย	115
3.1	เจ้าของส่วนประกอบในงานมัลติมีเดีย	115
3.2	บุคคลที่เป็นผู้สร้างงานมัลติมีเดีย	116
3.3	ผู้สร้างงานมัลติมีเดียในฐานะลูกจ้าง	119

สารบัญ (ต่อ)

3.3.1 การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียในฐานะ พนักงานหรือลูกจ้าง	119
3.3.2 งานมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นโดยการจ้างหรือตามคำสั่งของ กระทรวง ทบวง กรมหรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ	121
3.4 การสร้างงานมัลติมีเดียในฐานะผู้รับจ้าง	121
3.5 การสร้างงานมัลติมีเดียในฐานะผู้พัฒนา ผู้ผลิต และผู้ใช้งาน	122
4. สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย	122
4.1 สิทธิแต่เพียงผู้เดียวหรือสิทธิเด็ดขาด	123
4.2 สิทธิในฐานะเจ้าของสิทธิซึ่งเป็นทรัพย์สิน	127
4.2.1 สิทธิในการให้ประโยชน์อันเกิดแก่ลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น	127
4.2.2 สิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ มาตรา 15 (1)(2)(3)	127
4.2.3 สิทธิในการโอนลิขสิทธิ์	128
5. การกระทำละเมิดในงานมัลติมีเดีย	131
5.1 การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น	132
5.2 การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นรอง	134
6. ปัญหาที่เกิดจากการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย กับงานมัลติมีเดีย	137
7. ตารางสรุปการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองงานมัลติมีเดีย	140
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	149
1. บทสรุป	149
2. ข้อเสนอแนะ	160
รายการอ้างอิง	164
ประวัติผู้เขียน	170