

สรุปประเด็นการสัมมนา  
 “2012 Korea-Thailand Copyright Forum:  
 Development of Digital Content Industry & Copyright Protection”  
 ณ โรงแรมเซ็นทารา แกรนด์ แอท เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพมหานคร  
 วันที่ 24 พฤษภาคม 2555 เวลา 10.00-17.00 น.

1. **อุตสาหกรรมเพลงทางสื่อดิจิทัลและการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศเกาหลี** (โดย Ph.D. You, Young-Gun, Head Professor, Conservatory of Department of Applied Music, Soongsil University, Korea)

- ปัจจุบัน ตลาดเพลงออนไลน์ได้รับความนิยมลดลง ในขณะที่ตลาดเพลงออนไลน์กำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง เช่น ในปี 2004 มูลค่าของตลาดเพลงออนไลน์ในอเมริกาเหนือสูงถึง 7,633 ล้านดอลลาร์ และลดลงเหลือเพียง 1,539 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2009 และมีการคาดการณ์ว่า ในปี 2014 ตลาดเพลงออนไลน์ในอเมริกาเหนือจะมีมูลค่าลดลงเหลือเพียง 677 ล้านดอลลาร์สหรัฐเท่านั้น ส่วนมูลค่าของตลาดเพลงออนไลน์ของอเมริกาเหนือเพิ่มขึ้นจาก 214 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2004 เป็น 2,491 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2011 และคาดว่าจะทำมูลค่าสูงถึง 3,513 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2014

- ตลาดเพลงทั่วโลกในปัจจุบันมีมูลค่าประมาณ 23.4 พันล้านเหรียญสหรัฐ ซึ่งตลาดเพลงออนไลน์มีมูลค่าคิดเป็นร้อยละ 31 ของตลาด โดยสหรัฐอเมริกาถือเป็นตลาดเพลงออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุด รองลงมาคือ ประเทศญี่ปุ่น

- การเติบโตอย่างรวดเร็วของตลาดเพลงออนไลน์ในประเทศเกาหลีสืบเนื่องมาจากเหตุผลหลายประการ เช่น

- มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น
- มีระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่ดี
- มีตลาดเพลงที่เน้นกลุ่มคนรุ่นใหม่มากขึ้น
- ความสะดวกสบายในการเข้าถึงงานเพลงในรูปแบบดิจิทัล
- การเก็บงานเพลงที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลใช้พื้นที่น้อย เป็นต้น

- การจัดเก็บค่าตอบแทนลิขสิทธิ์โดยองค์กรจัดเก็บ "KOMCA" มีมูลค่ามากขึ้นในแต่ละปี หากพิจารณาเปรียบเทียบกับประเทศอื่นๆ แล้ว เหตุผลหลักที่ทำให้ตลาดเพลงในประเทศเกาหลีขยายตัวเพิ่มขึ้นในระยะเวลาสั้นๆ คือ การมีระบบการคุ้มครองลิขสิทธิ์และระบบการบริหารจัดเก็บค่าตอบแทนลิขสิทธิ์ที่ดีและมีประสิทธิภาพ

- นอกจากนี้ การให้การศึกษาในเรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ลิขสิทธิ์ และการสร้างความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์ เป็นสิ่งที่ยังจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น อุตสาหกรรมเพลง ทั้งนี้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ควรต้องทำควบคู่ไปกับการส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์ผลงานลิขสิทธิ์ด้วย

- ด้วยความตั้งใจอย่างจริงจังของรัฐบาล คณะกรรมการลิขสิทธิ์เกาหลี (Korea Copyright Commission: KCC) องค์การจัดเก็บค่าลิขสิทธิ์ เช่น KOMCA และศูนย์การคุ้มครองลิขสิทธิ์ (Copyright Protection Center) ได้ดำเนินการในเรื่องดังต่อไปนี้
  - Copyright Police System
  - พัฒนาระบบการแกะรอยงานละเมิดลิขสิทธิ์
  - สร้างระบบการคุ้มครองลิขสิทธิ์ 24 ชั่วโมง
  - สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของลิขสิทธิ์และการคุ้มครองลิขสิทธิ์
  - พัฒนากฎหมายและระเบียบข้อบังคับ ให้ครอบคลุมการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ในรูปดิจิทัล เป็นต้น

## 2. พัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย (โดย คุณอัจฉรา กิจกัญจนานันท์, กรรมการผู้จัดการ บริษัทกันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด)

- ประเทศไทยเพิ่งเริ่มทำแอนิเมชัน (Animation) ของไทยเองได้ไม่นาน อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยคุ้นเคยกับการทำภาพเคลื่อนไหว และการเล่าเรื่องผ่านภาพมาเป็นเวลานาน โดยในยุคแรกๆ จะเป็นการเล่าเรื่องโดยหนังใหญ่ หรือหนังตะลุง (Shadow Puppet)
- การผลิตแอนิเมชัน ต้องใช้เงินลงทุนสูงและใช้เวลาในการผลิตนาน การคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สร้างสรรค์ผลงานออกมามากขึ้น
- ผลงานแอนิเมชัน เรื่องแรกของผู้สร้างสรรค์ไทยทำขึ้น คือ ผลงานเรื่อง The Miracle of Incidence ของอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ที่สร้างสรรค์ขึ้นในปี 1955 ซึ่งผลงานดังกล่าวเป็นการจุดประกายการทำแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ของประเทศไทยให้เกิดขึ้นตามมา
- ผลงานแอนิเมชันของไทยที่เป็นที่รู้จัก ได้แก่
  - ปังปอนด์ สร้างสรรค์โดย บริษัท วิริตา แอนิเมชัน จำกัด
  - สุดสาคร (จ๊ะทิงจา) สร้างสรรค์โดย บริษัท ดิต้า
  - ขน 100% สร้างสรรค์โดย บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด
  - ก้านกล้วย สร้างสรรค์โดย บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด
  - 4 Angies สีสาวแสนซน สร้างสรรค์โดย บริษัท โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด
  - Sheldon สร้างสรรค์โดย บริษัท เซลล์ฮัท เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด
  - เบิร์ดแลนด์ นครมหัศจรรย์ สร้างสรรค์โดย บริษัท เซลล์ฮัท เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด เป็นต้น
- บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด เพิ่งผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องใหม่ ซึ่งเป็นภาพยนตร์ 3 มิติ ชื่อ Echo Planet 3D โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาวะโลกร้อน
- อุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทย ได้รับการส่งเสริมด้านการลงทุนจากรัฐบาลน้อย ดังนั้น บุคลากรที่มีความสามารถหลายคนจึงเลือกที่จะไปผลิตผลงานให้กับบริษัทต่างประเทศ นอกจากนี้ มีคนจำนวนไม่น้อยที่เห็นว่า การผลิตแอนิเมชันขึ้นมาเองมีค่าใช้จ่ายสูงกว่าการซื้อแอนิเมชันจากต่างประเทศมาฉาย จึงไม่ค่อยมีผลงานของประเทศไทยออกมาให้เห็นมากนัก ดังนั้น อุตสาหกรรมแอนิเมชันควรได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ เพื่อให้อุตสาหกรรมนี้เติบโตอย่างต่อเนื่อง

### 3. การผลิตและจัดจำหน่ายละครโทรทัศน์เกาหลี (โดย Mr. Oh, Sung-Min, CEO, GNG Production, Korea)

- ตลาดคอนเทนต์ (Contents Market) ในประเทศเกาหลีเติบโตในอัตราประมาณร้อยละ 10 ต่อปี โดยประเทศเกาหลีส่งออกคอนเทนต์ไปยังประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงประเทศไทย
- สื่อแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลักๆ ได้แก่
  - การแพร่เสียงแพร่ภาพ (Broadcasting) เช่น โทรทัศน์ และวิทยุ
  - สิ่งพิมพ์ (Printing) เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร
  - อื่นๆ เช่น อินเทอร์เน็ต และมือถือ
  - สื่อรวม (Merged media) เช่น WiBro (Wireless Broadband) เป็นต้น
- เหตุผลที่ละครเกาหลีได้รับความนิยมสูง ได้แก่
  - ละครเกาหลีมีคุณภาพสูง และมีเนื้อเรื่องที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม
  - มีการแข่งขันกันระหว่างบริษัทผู้ผลิตละครในเรื่อง Rating จึงมีการพัฒนาคุณภาพของละครมากยิ่งขึ้น
  - คนเกาหลีชอบการดูโทรทัศน์
- ตลาดละครเกาหลีเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในปัจจุบัน โดยในอดีตระบบการผลิตละครจะขึ้นอยู่กับบริษัทแพร่เสียงแพร่ภาพทั้งหมด ระบบการผลิตละครดังกล่าวไม่มีประสิทธิภาพ ทั้งยังผลิตละครเพื่อบริโภคภายในประเทศเท่านั้น อย่างไรก็ตามในปัจจุบันรัฐบาลเกาหลีมีนโยบายที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมละคร จึงมีการส่งเสริมการขายตลาดเกาหลีในต่างประเทศมากขึ้น

### 1. สื่อดิจิทัลในประเทศเกาหลีและการคุ้มครองลิขสิทธิ์ (โดย Dr. Choi, Min-sik, General Manager, Internet Policy Department Korea Internet Corporation Association, Korea)

- ตลาดคอนเทนต์โลกเติบโตในอัตราร้อยละ 5.7 ต่อปี โดยตลาดบันเทิงและสื่อของสหรัฐอเมริกาเป็นมีมูลค่าสูงสุดเป็นอันดับหนึ่งของโลก ตามมาด้วย ญี่ปุ่น เยอรมัน จีน อังกฤษ ฝรั่งเศส อิตาลี แคนาดา ส่วนประเทศเกาหลีถูกจัดให้อยู่ในอันดับ 9 ของโลก
- ในปี 2008 ตลาดคอนเทนต์ของประเทศเกาหลีมีมูลค่า 54.5 พันล้านเหรียญสหรัฐ เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.9 ของปี 2007 และในปี 2009 ตลาดคอนเทนต์ของประเทศเกาหลีมีการเติบโตร้อยละ 4.1 ซึ่งคิดเป็นมูลค่า 56.7 พันล้านเหรียญสหรัฐ การเติบโตอย่างรวดเร็วในปี 2009 นี้เนื่องมาจากการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมส์ อุตสาหกรรมเพลง และอุตสาหกรรมการแพร่เสียงแพร่ภาพ
- อุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ตในประเทศเกาหลีอยู่ในสภาวะคงที่มากกว่า 5 ปีแล้ว โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ที่สำคัญเกิดขึ้น เนื่องจากไม่มีผู้ให้บริการรายใหญ่รายใหม่ และในประเทศเกาหลี Search engine ที่ได้รับความนิยมไม่ใช่ "Google" อย่างในประเทศอื่นๆ ทั่วโลก แต่เป็น "Naver" ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง

- นอกจากนี้ “Cyworld” เป็นเว็บไซต์ Social Network ที่ยังคงได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย โดยมี Facebook และ Twitter ที่เริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ

- ประเทศไทยมีประชากรทั้งหมดจำนวนประมาณ 55 ล้านคน และมี 25 ล้านคนที่ใช้ Smart Phone ดังนั้น เห็นได้ว่า ตลาดคอนเท้นท์เริ่มไปอยู่ในรูปแบบของ Smart Phone มากยิ่งขึ้น

- ประเทศไทยได้รับการจัดลำดับให้เป็นอันดับหนึ่งที่มีระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (High speed internet) ตามบ้านเรือน

- การเผยแพร่คอนเท้นท์มีวิวัฒนาการดังนี้ คือ Off-line → On-line → On-Device

- ประเทศไทยมีนโยบายการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ดังนี้

1. ส่งเสริมการคุ้มครองลิขสิทธิ์ – เสริมสร้างความแข็งแกร่งของการบังคับใช้กฎหมาย และพยายามสืบหาแหล่งที่มาของการละเมิดลิขสิทธิ์
2. พัฒนาระบบลิขสิทธิ์ขั้นสูง (Developing of Advanced Copyright System)
3. จัดให้มีสภาพแวดล้อมที่ง่ายต่อการใช้งานลิขสิทธิ์
4. สร้างความตระหนักรู้ในเรื่องลิขสิทธิ์

- ในปี 2008-2009 ประเทศไทยปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ครอบคลุมการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล โดยมีบทบัญญัติเกี่ยวกับคำสั่งศาล 2 ประเภท คือ

1. Account Restriction Order – กลุ่มเป้าหมายคือ ผู้ที่ทำการอัพโหลดงานละเมิดลิขสิทธิ์และทำผิดซ้ำๆ โดยกลุ่มนี้จะถูกระงับการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ยกเว้นอีเมล ในระยะเวลา 6 เดือน
2. BBS Service Suspension Order – กลุ่มเป้าหมาย คือ Bulletin Board Services ที่จัดให้มีผลประโยชน์ในการใช้หรือผลประโยชน์ในทางการค้าสำหรับการเผยแพร่งานละเมิดลิขสิทธิ์ โดยคำสั่งศาลจะมีผลให้ระงับการให้บริการทั้งหมดหรือบางส่วน ในระยะเวลา 6 เดือน

คำสั่งทั้งสองประเภทดังกล่าว ทำให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยจัดให้มีบทกำหนดโทษสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์ซ้ำๆ บนสื่ออินเทอร์เน็ต

- ในปี 2011-2012 ประเทศไทยปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยเพิ่มบทบัญญัติเกี่ยวกับการทำซ้ำชั่วคราว รวมถึงการขยายระยะเวลาการคุ้มครองลิขสิทธิ์จาก 50 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย เป็น 70 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย นอกจากนี้ มีการแยกประเภทของ Online Service Provider ให้เป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจนด้วย

## 2. การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัลของประเทศไทย (โดย นางสาวนุสรรา กาญจนกุล หัวหน้าส่วนคุ้มครองสำนักลิขสิทธิ์)

● ในปี 2011 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกประมาณ 2,095 ล้านคน เพิ่มจากปี 2009 ที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกประมาณ 1,700 ล้านคน โดยประเทศไทยมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตประมาณ 20 ล้านคน (ข้อมูลจากสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.))

● เอเชียเป็นทวีปที่มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ตามด้วยยุโรป อเมริกาเหนือ และลาตินอเมริกา ตามลำดับ และในปัจจุบันมีเว็บไซต์กว่า 3,000 ล้านเว็บไซต์ที่สามารถเข้าถึงด้วยระบบอินเทอร์เน็ต และเกือบทั้งหมดเป็นเว็บไซต์ที่บรรจุข้อความ บทความ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) รูปภาพ และเสียง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

● สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่มีอัตราการเติบโตสูงสุด ผู้คนต่างได้รับประโยชน์จากการติดต่อสื่อสาร และการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-commerce) ที่มีความสะดวกรวดเร็วและมีค่าใช้จ่ายที่ถูกลง

● การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาบนสื่ออินเทอร์เน็ตนั้น มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว
  - กระจายผลอย่างกว้างขวาง
  - ยากแก่การควบคุม
  - ยากแก่การหาตัวผู้กระทำความผิด เนื่องจากการเก็บพยานหลักฐานในโลกเสมือนจริง ยากกว่าการเก็บพยานหลักฐานคดีในโลกความจริง
- ซึ่งลักษณะต่างๆ เหล่านี้ส่งผลให้การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

● ในยุคดิจิทัล การละเมิดลิขสิทธิ์ที่พบเห็นได้ทั่วไป ได้แก่

- การจำหน่ายสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์บนเว็บไซต์ เช่น ซีดี หรือดีวีดีเพลง ภาพยนตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เกมส์ และสินค้าการตูนต่างๆ
- การทำซ้ำโดยดาวน์โหลดไฟล์งานลิขสิทธิ์ เช่น เพลง ภาพยนตร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เกมส์ e-book โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์
- การเผยแพร่โดยอัปโหลดไฟล์ละเมิดลิขสิทธิ์ (upload) ขึ้นบนเว็บไซต์เพื่อให้ผู้อื่นดาวน์โหลด (download)
- การเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตผ่านอีเมล หรือโดยช่องทางต่างๆ เช่น Social network (Facebook, Twitter), การใช้โปรแกรม BitTorrent และเว็บไซต์ Peer-to-peer อื่นๆ, การเผยแพร่งานละเมิดลิขสิทธิ์ผ่าน Blog, Forum และ Webboard ต่างๆ เป็นต้น

● อุตสาหกรรมที่ได้รับผลกระทบจากการละเมิดลิขสิทธิ์บนสื่ออินเทอร์เน็ตอันดับต้นๆ ได้แก่ อุตสาหกรรมเกมส์ อุตสาหกรรมเพลง ซึ่งถือเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สำคัญในการขับเคลื่อนและพัฒนาเศรษฐกิจของโลก จาก IFPI (International Federation of the Phonographic Industry) Digital Music Report 2012 จะเห็นได้ว่า อุตสาหกรรมเกมส์และอุตสาหกรรมเพลงมีรายได้ ทั่วโลกจากยอดขายจำหน่ายงานในรูปแบบดิจิทัลสูงถึง 42% และ 32 % ตามลำดับ ซึ่งเพิ่มขึ้นจากตัวเลขเดิม 39% และ 29% ในปี

2011 จากสถิติดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า งานลิขสิทธิ์ในรูปดิจิทัลทำรายได้ให้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น

- อย่างไรก็ดี ในปี 2008 มีการดาวน์โหลดหรือแลกเปลี่ยนไฟล์เพลงที่ผิดกฎหมายทั่วโลกกว่า 40,000 ล้านไฟล์เพลง หรือคิดเป็น 95% ของเพลงในตลาดเพลงดิจิทัลทั่วโลก ซึ่งอาจคิดเป็นมูลค่าความเสียหายจากการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงสูงถึง ประมาณ 10,800 ล้านบาท

- ประเทศไทยมีพันธกรณีที่จะต้องให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ เพราะเป็นภาคีสมาชิกของอนุสัญญากรุงเบอร์น (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works) ซึ่งปัจจุบันมีภาคีสมาชิกทั้งหมด 165 ประเทศ พันธกรณีที่ต้องทำ คือ การออกกฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์ให้สอดคล้องกับอนุสัญญาเบอร์นเท่าที่ประเทศไทยยอมผูกพัน โดยประเทศไทยจะต้องคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ของประเทศภาคีอื่นๆ ด้วย

- นอกจากนี้ ประเทศไทยยังเป็นภาคีสมาชิก WTO ที่จะต้องปฏิบัติตามข้อตกลง TRIPs ซึ่งปัจจุบันมีภาคีสมาชิก 153 ประเทศ ข้อตกลงดังกล่าวกำหนดให้ประเทศภาคีของ WTO จะต้องให้ความคุ้มครองคนชาติของประเทศภาคีอื่นๆ ในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาเช่นเดียวกับการคุ้มครองที่ให้แก่คนชาติของตนเอง

- สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มีดังนี้

**สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic rights)** เป็นสิทธิที่ให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ โดยมุ่งให้ความคุ้มครองในด้านเศรษฐกิจหรือผลประโยชน์ตอบแทนในรูปของค่าแห่งลิขสิทธิ์ (royalty) ที่จะได้จากการที่บุคคลอื่นขอใช้งานลิขสิทธิ์ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 15(5) และมาตรา 16

1. สิทธิในการทำซ้ำ (Reproduction)
2. สิทธิในการดัดแปลง (Adaptation)
3. สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน (Communication to the public)
4. สิทธิในการให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนางาน (Rental Right)
5. สิทธิในการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
6. สิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ (Licensing)

**สิทธิทางศีลธรรม (Moral rights)** ตามมาตรา 18 มีอยู่ 2 ประการ

- สิทธิที่จะแสดงตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์
- สิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนลิขสิทธิ์ หรือบุคคลอื่นใด บิดเบือน ดัดทอน ดัดแปลง หรือทำโดยประการอื่นใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง หรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์

**ข้อสังเกต** สิทธิทางศีลธรรมให้ความคุ้มครองเฉพาะผู้สร้างสรรค์งาน และสิทธิดังกล่าวยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์ตลอดไป แม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะได้โอนลิขสิทธิ์ให้แก่บุคคลอื่นแล้ว ผู้สร้างสรรค์ก็ยังคงได้รับการคุ้มครองในสิทธิทางศีลธรรม แม้ว่าขณะนั้นจะไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ดังนั้น ผู้ที่เป็นผู้รับโอนลิขสิทธิ์จึงไม่ได้รับโอนสิทธิทางศีลธรรมไปด้วย เพราะผู้รับโอนลิขสิทธิ์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น

- ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาบนสื่อทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น ส่งผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นอุตสาหกรรมสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ

• กรมทรัพย์สินทางปัญญาโดยความร่วมมือจากทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ได้ร่วมกันพิจารณาหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาดบนสื่ออินเทอร์เน็ตดังกล่าว โดยมีการจัดการประชุม การสัมมนา โครงการรณรงค์ต่างๆ เพื่อผลักดันให้ทุกฝ่ายเห็นความสำคัญของปัญหานี้อย่างจริงจังและต่อเนื่อง โดยกรมทรัพย์สินทางปัญญามีแนวทางการแก้ไขปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาดบนสื่ออินเทอร์เน็ต ดังนี้

1. การแก้ไขปรับปรุงกฎหมายอยู่ในความดูแลของกรมทรัพย์สินทางปัญญา
2. การขอความร่วมมือจากทั้งภาครัฐและภาคเอกชน
3. การเผยแพร่ให้ความรู้และสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา

• กรมทรัพย์สินทางปัญญายู่ระหว่างการเสนอปรับปรุงแก้ไขร่างพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้ครอบคลุมการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ดิจิทัลและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยเพิ่มบทบัญญัติเกี่ยวกับมาตรการทางเทคโนโลยี (TPM) ข้อมูลการบริหารสิทธิ (RMI) และข้อจำกัดความรับผิดชอบของผู้ให้บริการทางอินเทอร์เน็ต (Limitation on ISP's Liability) ซึ่งร่างกฎหมายดังกล่าวอยู่ในระหว่างการพิจารณาขั้นสุดท้ายของสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกาก่อนนำเสนอไปยังสำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี เพื่อให้คณะรัฐมนตรีพิจารณาให้ความเห็นชอบต่อไป

• นอกจากนี้ กรมทรัพย์สินทางปัญญายู่ระหว่างการปรับปรุงแก้ไขร่างพระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่...)พ.ศ. .... ที่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับการบันทึกภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์โดยไม่ได้รับอนุญาต และข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ของชนพิการ ขณะนี้ร่างดังกล่าวอยู่ระหว่างการพิจารณาของ คณะกรรมการกฤษฎีกา

• กรมทรัพย์สินทางปัญญายู่ระหว่างการหารือกับกระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร (ICT) เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ ในการแก้ไขปรับปรุงพ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อให้ครอบคลุมฐานความผิดเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาดบนสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อให้สามารถบล็อกเว็บไซต์ที่เผยแพร่งานละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาได้

• นอกจากนี้ ได้ประสานกระทรวง ICT ในฐานะที่กำกับดูแล บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน) และบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) กำหนดนโยบายให้ บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน) และบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) ให้ความร่วมมือกับเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาในการป้องกันปราบปรามการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาดบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยหากบริษัทฯ ได้รับแจ้งจากเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญาว่ามีการกระทำละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาดบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ขอให้แจ้งเตือนผู้ให้บริการ ตลอดจนยกเลิกการให้บริการหรือ Block Website ที่มีการกระทำละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานั้น

• กรมทรัพย์สินทางปัญญา ยังได้จัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการหาแนวทางการแก้ไข ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาดบนสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง

3. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในสื่อดิจิทัลของประเทศไทย (โดย นายสืบสิริ ทวีผล ผู้เชี่ยวชาญด้านลิขสิทธิ์ ประจำสำนักงานทนายความ ติลลิกี แอนด์ กิบบินส์)

- กรณีที่อาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ ได้แก่
  - 1) การอัปโหลดหรือดาวน์โหลดโดย peer-to-peer file sharing – เป็นการแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน ซึ่งมีความเป็นไปได้ว่า ข้อมูลที่แชร์กันนั้น ส่วนหนึ่งอาจเป็นข้อมูลละเมิดลิขสิทธิ์
  - 2) การใช้ข้อมูลลิขสิทธิ์ในรูปดิจิทัลของผู้อื่นใน Social media เช่น การนำภาพลิขสิทธิ์ไปเผยแพร่ใน Facebook หรือ Twitter เป็นต้น
  - 3) การใช้ข้อมูลลิขสิทธิ์ในรูปดิจิทัลของผู้อื่นเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าที่ขายบนสื่ออินเทอร์เน็ต โดยอาจมีการรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการที่ไม่ถูกต้อง (การรับรู้ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องนั้นอาจทำได้โดยการบอกที่มาของข้อมูลและสร้าง link ให้เชื่อมโยงไปยังหน้าของงานลิขสิทธิ์นั้นได้)
  - 4) การใช้งานลิขสิทธิ์ในรูปดิจิทัลของผู้อื่นสำหรับ Online Flash Games
  - 5) การใช้งานลิขสิทธิ์ในรูปดิจิทัลของผู้อื่นบน YouTube
  - 6) การใช้งานลิขสิทธิ์ในรูปดิจิทัลของผู้อื่นเพื่อจำหน่ายหรือแจกจ่ายในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)
- เมื่อมีการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้น เจ้าของลิขสิทธิ์อาจได้รับการเยียวยาทางแพ่งหรือทางอาญา
- นอกจากการเยียวยาทางกฎหมายตามกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว ได้มีความพยายามนำพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มาใช้เพื่อการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ดิจิทัลเช่นกัน
- นอกจากนี้ มีข้อสังเกตว่า เจ้าของลิขสิทธิ์ เมื่อนำงานของตนเผยแพร่ในรูปดิจิทัลแล้ว ควรแจ้งให้สาธารณชนทราบถึงสิทธิที่ตนมีด้วย เช่น บทความที่เผยแพร่บนเว็บไซต์ เจ้าของลิขสิทธิ์ควรแจ้งชื่อผู้สร้างสรรค์ด้วย เป็นต้น
- ภาครัฐและภาคเอกชนควรตั้งงบประมาณในการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ เพื่อให้การดำเนินการในเรื่องดังกล่าวเป็นไปได้อย่างต่อเนื่องและแสดงให้เห็นถึงความจริงจังในการเอาผิดกับผู้ละเมิด
- การส่งจดหมายเตือน (Warning letter) ให้แก่ผู้ละเมิดเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถทำได้ อย่างไรก็ตาม ข้อเสียของการส่งจดหมายเตือน คือ เมื่อผู้ละเมิดได้รับจดหมายเตือนดังกล่าวแล้ว อาจจะไม่ปฏิบัติตามคำเตือนนั้น และยังคงทำการละเมิดต่อไป
- กรมทรัพย์สินทางปัญญามีการให้บริการกระบวนการไกล่เกลี่ยข้อพิพาท โดยมีขั้นตอน ดังนี้
  - ผู้ขอให้ไกล่เกลี่ยยื่นหนังสือถึงอธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา ระบุเรื่องที่จะขอให้มีการไกล่เกลี่ย
  - สำนักงานข้อถกเถียงและระงับข้อพิพาทด้านทรัพย์สินปัญญา จะมีหนังสือเชิญคู่พิพาทมาชี้แจงข้อเท็จจริง
  - เชิญคู่พิพาทมาประชุมร่วมกันเพื่อไกล่เกลี่ย
  - กรณีที่ตกลงกันได้ ทำบันทึกข้อตกลงและลงนามร่วมกัน
  - กรณีที่ตกลงกันไม่ได้ คู่กรณีอาจนำเรื่องเข้าสู่กระบวนการอนุญาโตตุลาการ หรือนำคดีเข้าสู่ศาล



## ความร่วมมือเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และสื่อด้านวัฒนธรรม (Cultural Content Industry) ระหว่างประเทศไทยและประเทศเกาหลี

นายศิริศักดิ์ คชพัชรินทร์ เห็นว่า คนไทยส่วนใหญ่สนใจเพลงและศิลปินเกาหลี ในขณะที่เดียวกันคนเกาหลีสนใจที่จะมาท่องเที่ยวในประเทศไทย โดยปัจจุบันไทยและเกาหลีต่างก็ส่งเสริมสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชัน ซึ่งทั้งสองอุตสาหกรรมนี้เป็นสื่อที่ดีในการนำเสนอวัฒนธรรมของทั้งสองประเทศ ดังนั้นในส่วนของภาคเอกชนควรมีความร่วมมือกัน และควรที่จะมีกิจกรรมความร่วมมือระหว่างไทยกับเกาหลี เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมของทั้งสองประเทศให้เติบโตต่อไป

นายพิเศษ จิยาศักดิ์ เห็นว่า

- 1) ทั้งสองประเทศควรมีกฎหมายที่ทันสมัย และสอดคล้องกัน เช่น บทบัญญัติในเรื่อง ISP Liability
- 2) ควรมีระบบการบริหารจัดการที่คล้ายคลึงกัน เช่น การบังคับใช้กฎหมาย ควรจัดให้มีเจ้าหน้าที่คอยสอดส่องดูแลการละเมิดและประสานกันได้อย่างฉับไวระหว่างไทยกับเกาหลี
- 3) ควรจัดให้มี study visit เกี่ยวกับนโยบายด้านลิขสิทธิ์ โดยควรคัดเลือกบุคคลที่จะไปควรจะต้องเป็นบุคคลระดับที่มีอำนาจตัดสินใจได้
- 4) ควรจัดกิจกรรมร่วมกัน ระหว่างไทยกับเกาหลี เช่น การจัดประกวดสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ หรืออาจมีการจัดโครงการแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ระหว่างศิลปินไทยกับเกาหลี เพื่อเรียนรู้แนวเพลงของกันและกัน และจะเป็นโอกาสอันดีที่จะได้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ซึ่งถือเป็นผลประโยชน์ร่วมกันของทั้งสองประเทศ

ดร.คิม ฮง กู เห็นว่า ควรมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและการพัฒนาอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมซึ่งกันและกันระหว่างประเทศไทยกับประเทศเกาหลี ไม่ใช่การเติบโตโดยอาศัยการเสียสละของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่หากเป็นการพัฒนาโดยอาศัยความเข้าใจและความร่วมมือของทั้งสองฝ่าย เช่น ผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ของทั้งสองประเทศควรอะลุ่มอล่วยในการที่มีผู้อื่นนำผลงานนั้นไปใช้ในกรณีนำไปใช้ที่ไม่ใช่เพื่อการค้า มากกว่าจะคำนึงถึงสิทธิของตนเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งผลดีที่จะตามมาคือผลงานนั้นๆ จะเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปและจะนำมาซึ่งผลประโยชน์ของทั้งสองประเทศ เช่น รายได้ ที่เพิ่มขึ้น การได้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรม เป็นต้น

ดร.ยู ยอง กึน เห็นว่า ในแต่ละประเทศควรมีระบบบริหารจัดการสิทธิที่ดี โดยภาครัฐของประเทศต่างๆ อาจจัดให้มีมาตรการต่างๆ ที่สอดคล้องร่วมกัน เช่น

- 1) มีกฎหมายที่ดีสอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อระงับยับยั้งการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) สร้างความตระหนักไม่ละเมิดลิขสิทธิ์
- 3) มีระบบการป้องปรามการละเมิดที่ดี เป็นต้น

ดร.เช มินจิก เห็นว่า ในประเทศเกาหลีมีการปรับปรุงระบบลิขสิทธิ์ ทั้งในด้านของการ  
ป้องปรามการละเมิด การแก้ไขปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัย จัดให้มีการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ รวมทั้งรณรงค์  
สร้างจิตสำนึก ดังนั้นจึงควรมีการเชื่อมโยงนโยบายดังกล่าวของทั้งไทยและเกาหลีให้สอดคล้องกัน

นางฮัจฉรา กิจกาญจนาสัน เห็นว่า ในส่วนของ demand ต้องการให้ภาครัฐสนับสนุนเงิน  
ลงทุนในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน ในส่วนของ supply ควรจะมีการจัด workshop ให้แก่ผู้ประกอบการ  
อุตสาหกรรมดิจิทัล เพื่อให้ผู้ประกอบการมีความรู้และสร้างสรรค์ผลงานตอบสนองความต้องการของตลาดโลก  
นอกจากนี้ ในส่วนของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก ภาครัฐควรจะให้การส่งเสริม สนับสนุนให้มีคุณภาพ เช่น  
การให้ทุน หรือจัดสรรเวลาในการออกอากาศให้มากขึ้น เป็นต้น

---

ส่วนคุ้มครองลิขสิทธิ์

สำนักลิขสิทธิ์

พฤษภาคม 2555