



## ความสำคัญของธรรมสิทธิ ในบูรณภาพของผลงานและเจตจำนงของผู้สร้างสรรค์

### The significance of moral rights in the sense of creative works integrity and creator's will

วรรณัฐ บุญเจริญ<sup>1</sup>

สำนักวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

80 หมู่ 9 ถนนพหลโยธิน ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 57100

เมลล์ติดต่อ : mukenjo@gmail.com

VORRANAT BOONCHAROEN<sup>2</sup>

School of Law, ChinagraiRajabhat University

80 moo. 9 Paholyothin Rd., Muang District Chiangrai province 57100

เมลล์ติดต่อ : niticru@gmail.com

### บทคัดย่อ

ธรรมสิทธิ (Moral rights) มุ่งเน้นการควบคุมงานสร้างสรรค์และบูรณภาพทางศิลปะ โดยให้ความสำคัญต่อการสื่อความหมายและข้อความของผู้สร้างสรรค์ที่อยู่ภายในผลงาน ธรรมสิทธิยอมรับในเกียรติภูมิ ผลประโยชน์ และ แรงผลักดันในแก่นแท้ที่นำไปสู่การสร้างผลงาน ของผู้สร้างสรรค์แต่แรก ธรรมสิทธิยังเน้นให้ความสำคัญกับเนื้อหาของศิลปะที่การคุ้มครองสิทธิ ทางเศรษฐกิจไม่อาจประเมินค่าได้ ดังนั้นธรรมสิทธิจึงมีความสำคัญในการดำรงเจตจำนงของผู้ สร้างสรรค์ รวมไปถึงการคงซึ่งความเป็นต้นฉบับ (Originality) ของงานสร้างสรรค์นั้น อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันที่อินเทอร์เน็ตได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของผู้คน ส่งผลให้สังคมเข้าไปมีส่วนร่วมในงานสร้างสรรค์ทั้งในทางตรงและทางอ้อม และส่งผลกระทบต่อทั้งทางตรงและทางอ้อมแก่ ความสมบูรณ์ของผลงานและเจตจำนงของผู้สร้างสรรค์ซึ่งได้รับการคุ้มครองจากหลักธรรมสิทธิ

**คำสำคัญ :** ลิขสิทธิ์, ธรรมสิทธิ

---

<sup>1</sup> อาจารย์

<sup>2</sup> Lecturer

## Abstract

Moral rights protection covered messages and interpretation of artistic works. Moral rights principle acknowledged honor benefits and passion of the creators which lead to the creation of the works in the first place. It gave precedence to the essence of arts that economic aspect rights protection unable to value. Hence, Moral rights was significant in keeping the will of the original creator including the sustaining of originality of such works. However, In the Era of the internet, people and society has major influences both direct and indirect with the integrity of the creative works which was protected by moral rights.

**Keywords :** Copyrights, Moral rights

## 1. บทนำ

แต่เดิมลิขสิทธิ์อาจถือเป็นวิธีการขั้นพื้นฐานในการป้องกันการเอาเปรียบทางธุรกิจในผลงานสร้างสรรค์ของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยการให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive rights) แก่ผู้ทรงสิทธิ กฎหมายลิขสิทธิ์ช่วยไม่ให้เกิดการทำธุรกิจที่เป็นการเอาัดเอาเปรียบด้วยการคัดลอกงานสร้างสรรค์ของผู้อื่นในทางที่จะลดทอนกำลังใจของนักสร้างสรรค์ในการผลิตผลงานขึ้นมา

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับโลกยุคดิจิทัลคือ หลายสิ่งที่ไม่เคยอยู่ในขอบเขตของกฎหมายลิขสิทธิ์ เช่นการขายหนังสือแลกเปลี่ยนหนังสือกันอ่าน หรือการอ่านหนังสือ ฯลฯ เคยเป็นสิ่งที่ทำได้โดยไม่มีข้อห้ามข้อจำกัดใดๆ แต่ด้วยการมาของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การใช้งานสื่อแทบทุกประเภทกลับเข้าไปอยู่ในข้อกำหนดของกฎหมายลิขสิทธิ์เพราะโดยพื้นฐานแล้วอาจมองได้ว่าอินเทอร์เน็ตเหมือนเครื่องทำสำเนาที่ข้อมูลต่างๆ ถูกทำสำเนาไปเรื่อยๆ เพื่อรับชมหรือเพื่อนำไปใช้งาน ซึ่งหมิ่นเหม่ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์นั่นเอง

ผู้สร้างสรรค์ยังมีสิทธิบางประการในงานของตน แม้จะมีการถ่ายโอนลิขสิทธิ์ไปให้แก่ผู้อื่นแล้วก็ตาม สิทธิดังกล่าวได้แก่ สิทธิในการแสดงตนเป็นผู้สร้างสรรค์ และ สิทธิในการโต้แย้งการดัดแปลงแก้ไขผลงานให้แตกต่างไปในทางที่เสียหายแก่บุรณภาพของผลงานตามเจตจำนงของผู้สร้างสรรค์ สิทธิดังกล่าวเรียกว่า "ธรรมสิทธิ" (Moral rights) ซึ่งไม่ปรากฏนิยามในกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่เป็นความหมายที่ตีความได้ตาม มาตรา 18 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.

2538 โดยถือเป็นสิทธิที่แยกจากสิทธิทางเศรษฐกิจ แม้ว่ากรรมสิทธิ์ให้ความคุ้มครองตัวผู้สร้างสรรค์ ในขณะที่เดียวกัน กรรมสิทธิ์ ได้สร้างอุปสรรคให้กับรากฐานวัฒนธรรมของอินเทอร์เน็ต นั่นคือการผสมผสาน ดัดแปลง งานสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบ จากหลากหลายแหล่งวัฒนธรรมทั่วโลก มุมโลก ดังที่จะได้เห็นจากผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ ทั้งในสื่อสังคมออนไลน์ หรือ YouTube ซึ่งมีความจำเป็นต้องใช้วัตถุดิบที่อาจเกิดปัญหาด้านข้อกฎหมายต่างๆ โดยเฉพาะกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยกรรมสิทธิ์ หรือสิทธิของผู้สร้างสรรค์ มีที่มาดังนี้

## 2. ทรัพย์สินทางปัญญากับการรับรองสิทธิตามธรรมชาติของปัจเจกบุคคล<sup>3</sup>

แนวความคิดแรกเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาคือ การให้ความสำคัญกับสิทธิประโยชน์ของบุคคลที่ได้ประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์ผลงานทางปัญญาขึ้น ซึ่งแนวความคิดนี้มีทฤษฎีรองรับอยู่ 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาติ และทฤษฎีการให้รางวัล

### 2.1 ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาติ (Natural Right Theory)

เหตุผลประการหนึ่งที่รัฐคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาคือ เพื่อให้การรับรองสิทธิตามธรรมชาติของเจ้าของผลงานทางปัญญา ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาติเป็นแนวคิดที่รับประกันสิทธิพลมาจากการปฏิวัติใหญ่ในฝรั่งเศส และในทุกวันนี้ก็ยังคงได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในบรรดานักกฎหมายในประเทศภาคพื้นยุโรปซึ่งยึดมั่นต่อการเคารพสิทธิมนุษยชน ดังจะเห็นได้จากที่มีการรับรองกรรมสิทธิ์ (moral right) ในลิขสิทธิ์ และสิทธิบัตร เป็นต้น

ภายใต้ทฤษฎีนี้ การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาเกิดขึ้นจากความเชื่อพื้นฐานที่ว่า การให้ความคุ้มครองโดยรัฐเป็นการรับรู้ถึงสิทธิทางศีลธรรมที่เจ้าของงานมีอยู่เหนือผลงานทางปัญญาของตน เมื่อบุคคลใดได้สร้างสรรค์งานหรือทำการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ขึ้นมา ผลิตผลทางความคิดดังกล่าวก็ควรจะต้องตกเป็นทรัพย์สินของบุคคลนั้น ด้วยเหตุนี้ การที่บุคคลใดนำเอาความคิดของผู้ประดิษฐ์ไปแสวงหาประโยชน์โดยไม่มีอำนาจจึงถือว่าเป็นการกระทำละเมิดอย่างร้ายแรง เทียบได้กับการลักทรัพย์ของผู้อื่น นักวิชาการบางกลุ่มและบุคคลที่ส่งเสริมการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญามักจะเรียกขานการทำละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาว่าเป็น “การขโมย” (stealing) หรือ “การละเมิดลิขสิทธิ์” (piracy) และเช่นเดียวกัน ประเทศที่พัฒนาแล้วก็ได้

<sup>3</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ. ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาพื้นฐานความรู้ทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2537

ใช้ถ้อยคำดังกล่าวเรียกขานประเทศกำลังพัฒนาที่ไม่ได้จัดให้มีการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในระดับสูงด้วย

## 2.2 ทฤษฎีการให้รางวัล (Reward Theory)

นอกจากการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาจะเป็นการรับรองสิทธิตามธรรมชาติของปัจเจกบุคคลแล้ว สิทธิทางกฎหมายยังเปรียบเสมือนรางวัลที่รัฐได้ให้แก่ผู้ประดิษฐ์หรือผู้สร้างสรรค์ผลงานทางปัญญา เพื่อตอบแทนในการที่บุคคลดังกล่าวได้คิดค้นผลงานทางปัญญาที่มีคุณค่าอีกด้วย เป็นที่ยอมรับกันว่า การให้รางวัลตอบแทนการสร้างสรรค์ผลงานนั้นมีความจำเป็น และรางวัลตอบแทนที่น่าจะมีความเหมาะสมมากที่สุดก็คือ การให้สิทธิเด็ดขาดในการแสวงหาประโยชน์จากผลงานทางปัญญานั้น

ในความเป็นจริง ผลงานทางปัญญาบางอย่างเกิดขึ้นจากการดัดแปลงองค์ความรู้เดิมแค่เพียงเล็กน้อย หรือเกิดจากความคิดฉับพลันของผู้ประดิษฐ์ที่มีได้อาศัยการคิดค้นหรือการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ซึ่งหากรัฐมีเจตนารมณ์ในการให้รางวัลแก่ผู้ประดิษฐ์หรือผู้สร้างสรรค์ผลงานทางปัญญาจริงๆ แล้ว เหตุใดจึงไม่ให้การคุ้มครองตามความเหมาะสมกับลักษณะของผลงานทางปัญญา โดยคำนึงถึงค่าใช้จ่ายและการลงทุนที่ได้ใช้ไปในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น เช่น ด้วยการกำหนดอายุสิทธิบัตรให้มีกำหนดเวลาที่แตกต่างกันไปตามประเภทของเทคโนโลยี เป็นต้น

## 3. สิทธิของผู้สร้างสรรค์

สิทธิของผู้สร้างสรรค์นั้น ภาษาอังกฤษใช้คำว่า "Moral Right" ส่วนในภาษาไทยนั้นใช้คำว่า "ธรรมสิทธิ" บ้าง "สิทธิในทางศีลธรรม" บ้าง "สิทธิเฉพาะตัว" บ้าง คำว่า Moral Right นี้มาจาก หลักกฎหมายเรื่อง Droit Moral ของระบบกฎหมายประเทศในภาคพื้นยุโรป หลักนี้ให้ความเคารพ แก่สิทธิของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นผู้ก่อให้เกิดงานขึ้น แม้ผู้สร้างสรรค์จะ ไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์ก็ตาม

กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยเริ่มยอมรับหลักการของธรรมสิทธิเป็นครั้งแรกตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2521 มาตรา 15 วรรคสี่ไว้เพียงข้อเดียว คือ สิทธิที่จะห้ามบิดเบือน ตัดทอน หรือดัดแปลงงานบัญญัติเป็นสิทธิเฉพาะตัว จึงไม่ตกทอดแก่ทายาท อีกทั้งห้ามเฉพาะ

ผู้รับโอนเท่านั้น ไม่ห้ามบุคคลอื่น ดังนั้นธรรมชาติตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2521 จึงน่าจะมีอายุการคุ้มครองเพียงตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์เท่านั้น

ต่อมาพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ซึ่งเป็นฉบับที่ใช้บังคับอยู่ในปัจจุบันได้ปรับปรุงหลักธรรมชาติเสียใหม่ตามมาตรา 18 โดยเพิ่มสิทธิที่จะแสดงตนเป็นผู้สร้างสรรค์งาน (Right of paternity) ขึ้นมาอีกข้อหนึ่ง นอกเหนือจากสิทธิที่จะห้ามบิดเบือน ตัดทอน หรือดัดแปลงงาน รวมทั้งบัญญัติหลักเกณฑ์อื่นๆ ให้ชัดเจนขึ้นดังนี้

“มาตรา 18 ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้มีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าว และมีสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนหรือบุคคลอื่นในบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลง หรือทำโดยประการใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ และเมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ทายาทของผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะฟ้องร้องบังคับตามสิทธิดังกล่าวได้ ตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ทั้งนี้เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร”

กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยจึงแยกการคุ้มครองออกเป็นสิทธิทางเศรษฐกิจและธรรมชาติอันเป็นระบบโครงสร้างคู่

สิทธิทางเศรษฐกิจ เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวหรือสิทธิเด็ดขาด (Exclusive Right) ที่จะใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้ขอบเขตที่กฎหมายกำหนด (Commercial Exploitation) ซึ่งมีผลเป็นการหวงกั้นมิให้ผู้อื่นมาใช้ประโยชน์จากงานนั้นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิ เช่น สิทธิในการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ ต่อสาธารณชนซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมทั้งการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น และการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิดังกล่าว สิทธิทางเศรษฐกิจ จึงเป็นสิทธิที่มีค่าเป็นตัวเงินและบุคคลอื่นซึ่งไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งานก็มีสิทธิทางเศรษฐกิจได้

### 3.1 สิทธิของผู้สร้างสรรค์สามารถจำแนกได้ 4 ประการ ดังนี้

สิทธิในการอ้างความเป็นผู้สร้างสรรค์ในงาน (Right of Paternity) เป็นธรรมชาติขั้นพื้นฐานที่สุด เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ส่วนใหญ่ไม่ค่อยได้รับผลตอบแทนด้านเงินทองจากการสร้างสรรค์ของตน หากมีผู้ชื่นชอบในงานของตนยอมทำให้ผู้สร้างสรรค์รู้สึกมีความสุขเปี่ยมล้น

สิทธิในอันที่จะห้ามมิให้บุคคลอื่นทำการเปลี่ยนแปลงแก้ไขงานสร้างสรรค์อันอาจจะนำความเสื่อมเสียมาสู่เกียรติคุณชื่อเสียงของผู้สร้างสรรค์ (Right of Integrity) เมื่องานเสร็จงาน

สร้างสรรค์นั้นจะมีเกียรติภูมิของตนเอง การบิดเบือนหรือตัดทอนงานนั้นย่อมกระทบกระเทือนต่อผู้สร้างสรรค์

สิทธิในการเผยแพร่งาน (Right of Divulgation)

สิทธิที่จะเรียกงานสร้างสรรค์คืนเนื่องจากผู้สร้างสรรค์มีความคิดเห็นเปลี่ยนแปลงไป (Right to Recall)

### 3.2 ขอบเขตของการตกลงยกเว้นกรรมสิทธิ์

คู่สัญญาอาจตกลงยกเว้นกรรมสิทธิ์โดยทำเป็นลายลักษณ์อักษรได้ตามความตอนท้ายของมาตรา 18 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 คู่สัญญาจะตกลงยกเว้นเฉพาะกรรมสิทธิ์ 2 ประการ คือ ยกเว้นกรรมสิทธิ์ที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งาน และสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนสิทธิ์หรือบุคคลอื่นบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลง หรือทำโดยประการอื่นแก่งานจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ หรือจะตกลงยกเว้นกรรมสิทธิ์ได้ทั้ง 2 ประการ และอายุความแห่งการคุ้มครองด้วย

มีผู้เห็นว่า คู่สัญญาตกลงยกเว้นได้เฉพาะกรรมสิทธิ์ จะตกลงยกเว้นหรือขยายอายุแห่งการคุ้มครองกรรมสิทธิ์ที่กฎหมายกำหนดไว้ไม่ได้

หลักกรรมสิทธิ์เกิดจากแนวคิดที่ว่างานที่บุคคลใดสร้างสรรค์ขึ้นเป็นผลสะท้อนถึงบุคลิกภาพส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์แต่ละคน มีการคุ้มครองกรรมสิทธิ์มานานแล้ว กฎหมายลิขสิทธิ์ของกลุ่มประเทศในภาคพื้นยุโรปบัญญัติคุ้มครองกรรมสิทธิ์แยกต่างหากจากลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นสิทธิทางเศรษฐกิจไว้ชัดเจน ส่วนประเทศในกลุ่ม Common Law นั้น เดิมไม่มีกฎหมายคุ้มครองกรรมสิทธิ์โดยตรง การขอรับการคุ้มครองนั้นต้องกระทำผ่าน กฎหมายอื่นๆ เช่น หลักกฎหมายเรื่องการทำให้เสียชื่อเสียงและการลวงขาย แต่ปัจจุบันประเทศในกลุ่ม Common Law ต่างมีกฎหมายรับรองกรรมสิทธิ์ไว้อย่างชัดเจนแล้ว เช่น ประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา เพียงแต่ขอบเขตการคุ้มครองอาจจะแคบกว่ากฎหมายของกลุ่มประเทศในภาคพื้นยุโรป

กรรมสิทธิ์มีอยู่หลายประเภท กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยรองรับอยู่ 2 ประการในมาตรา 18 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ซึ่งใช้บังคับอยู่ในปัจจุบัน คือ สิทธิที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานและสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนลิขสิทธิ์หรือบุคคลอื่นบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลง หรือทำโดยประการอื่นแก่งานจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ นอกจากนี้ ทายาทของผู้สร้างสรรค์สามารถใช้สิทธิฟ้องร้องบังคับกรรมสิทธิ์ได้ภายในอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ อีกทั้งสามารถตกลงยกเว้นกรรมสิทธิ์ได้โดยทำเป็นลายลักษณ์อักษร กรรมสิทธิ์จึงน่าจะมีบทบาทต่อสังคมในโลกแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน

#### 4. ธรรมชาติที่บนพรหมแดนไซเบอร์สเปซ

อินเทอร์เน็ตทำให้การทำและแจกจ่ายสำเนาเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและใช้ต้นทุนน้อย มีศักยภาพสูงในการเชื่อมต่อผู้คนจำนวนมากเข้าหากัน ไซเบอร์สเปซกลายเป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ผู้พิพากษา Stewart Dalzell กล่าวไว้ว่า “อินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบของการปราศรัยอย่างมีส่วนร่วมที่ยิ่งใหญ่ที่สุดที่เคยถูกพัฒนาขึ้นมา ไม่กล่าวเกินจริงเลยหากจะสรุปว่าเนื้อหาของอินเทอร์เน็ตนั้นหลากหลายดังเช่นความคิดของมนุษย์<sup>4</sup>

อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพอย่างมากทั้งในทางการเมือง สังคม เศรษฐกิจ และการพัฒนาวัฒนธรรม อินเทอร์เน็ตอนุญาตให้มีการนำผลงานอื่นๆ มาใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่อย่างแพร่หลายในรูปแบบดิจิทัล ส่งเสริม “ประชาธิปไตยสัญลักษณ์” (Semiotic Democracy) คำว่า “ประชาธิปไตยสัญลักษณ์” ถูกใช้โดย ศาสตราจารย์ William Fisher เพื่อนิยาม “ความสามารถของผู้บริโภคในการเปลี่ยนรูปวัตถุทางวัฒนธรรม และเข้ามามีส่วนร่วมอย่างแข็งขันมากขึ้นในการสร้างสรรค์เมฆหมอกของความหมายของวัฒนธรรมผ่านการเคลื่อนไหวของพวกเขา”<sup>5</sup> จากคำกล่าวของ ศาสตราจารย์ William Fisher คุณประโยชน์หลายอย่างจะเกิดขึ้น หากผู้ใช้สามารถนำผลงานที่มีอยู่แล้วมาสร้างสรรค์ใหม่ได้ ผู้คนจะหันหน้าเข้าหากันมากขึ้น อยู่อย่างโดดเดี่ยวน้อยลง ถ้าพวกเขามีสิทธิ์มีเสียงมากขึ้นในการสร้างสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมของพวกเขาเอง และตัวสิ่งแวดล้อมนั้นจะมีความหลากหลายและไร้ต่อการสร้างสิ่งใหม่ๆ ในอนาคต การแบ่งปันจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ผลงานที่ไหลเวียนไปอย่างทั่วถึงในสังคมนั้นจะทำให้เกิด ผลงานใหม่ๆ มากมายจากการ ปรับปรุง ดัดแปลง ผลงานก่อนหน้า และเมื่อถึงจุดหนึ่งกิจกรรมเหล่านั้นจะช่วยให้โรคร้ายของวัฒนธรรมสมัยใหม่อย่างภาวะผิดปกติของคนในสังคม ความสันโดษ หรือ ความเป็นปัจเจกนิยมสุดโต่ง หดไป งานสร้างสรรค์ร่วมกัน จะทำให้เรากลายเป็นสัตว์สังคมมากขึ้น

<sup>4</sup> Christopher Heath, Anselm Kamperman Sanders. *Landmark Intellectual Property Cases and Their Legacy: IEEM International Intellectual Property Conferences*. Kluwer Law International. 2011. p. 18

<sup>5</sup> William Fisher. *THEORIES OF INTELLECTUAL PROPERTY*. 2000. p.34. Retrieved from <https://cyber.harvard.edu/people/tfisher/iptheory.pdf>.

ประชาธิปไตยโดยสัญญาวิทายามีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบันที่สื่อส่วนมากอยู่ในมือบริษัทยักษ์ใหญ่ และผู้ใช้ต่างถกถึงความเหมาะสมของกฎหมายลิขสิทธิ์ แม้ว่าเนื้อหาที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ใช้ (user-generated content) ยังเป็นเรื่องใหม่และยังไม่สามารถได้ข้อสรุปในการสร้างมาตรฐานที่เหมาะสม ผลงานสร้างสรรค์เหล่านี้ก็เป็นแรงบันดาลใจในการปฏิรูปทางความคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา แจกจ่าย และการแสวงหาผลประโยชน์ในงานสร้างสรรค์ใหม่ การช่วยเหลือให้เนื้อหาที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ใช้อยู่รอดรวมไปกับผลผลิตจากอุตสาหกรรมบันเทิงดั้งเดิม กลายมาเป็นข้อถกเถียงถึงแนวโน้มทิศทางการพัฒนาระบบลิขสิทธิ์และธรรมสิทธิ

ศาสตราจารย์ Lawrence Lessig ผู้ก่อตั้ง Creative Commons ที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในการให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถ remix<sup>6</sup> งานที่มีอยู่แล้วบนอินเทอร์เน็ตได้ วรรณกรรมดิจิทัลในอนาคตจะเป็นมากกว่าอักษรแต่อยู่ในรูปของสื่อสร้างสรรค์แบบอื่น เพราะฉะนั้นการ remix ไม่เพียงตัวอักษรเท่านั้น หากแต่รวมไปถึงภาพ เสียง และ ภาพวิดีโอ ดังนั้นการปฏิรูปกฎหมายลิขสิทธิ์และธรรมสิทธิจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นสำหรับนักสร้างสรรค์ระดับปัจเจกที่จะทำงานร่วมกัน ใช้งานสร้างสรรค์ที่แต่ละคนสร้างขึ้นร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ การปฏิรูปดังกล่าวจะเปิดโอกาสให้กับความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบของงานสร้างสรรค์ที่แตกต่างออกไป ซึ่ง เป็นงานที่เกิดจากความร่วมมือทางกระบวนการสร้างสรรค์ สุนกสนาน และ เป็นปัจเจกน้อยลง<sup>7</sup>

น่าเสียดายที่ธรรมสิทธิอาจเป็นอุปสรรคต่อความพยายามส่งเสริมประชาธิปไตย สัญญาวิทายาและวรรณกรรมดิจิทัล โดยการให้สิทธิยับยั้งแก่ผู้สร้างสรรค์เรื่องบูรณาภาพของผลงาน (aesthetic veto) ธรรมสิทธิทำให้เกิดความยุ่งยากและสร้างต้นทุนที่สูงแก่ผู้ใช้ในการได้มาซึ่งความยินยอมในการนำตัดแปลงหรือนำผลงานที่มีอยู่แล้วมาใช้ใหม่ ยากแก่การประเมินค่าชดเชยแก่ผู้สร้างงานต้นฉบับ อีกทั้งยังเกิดปัญหากรณีงานที่สร้างขึ้นใหม่ใช้เพียงส่วนเล็กน้อยจากผลงานเดิม หรือผลงานใหม่ประสบความสำเร็จเป็นที่รู้จักมากกว่า เป็นต้น

<sup>6</sup> Remix คือการนำงานเก่าในรูปดิจิทัลมาดัดแปลง ผสมผสาน และต่อยอดเป็นงานชิ้นใหม่ เป็นคำที่ ศาสตราจารย์ Lawrence Lessig ใช้ในหนังสือ Remix : Making Art and commerce thrive in the hybrid economy ซึ่งวัฒนธรรม remix คือรากฐานของวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ตที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนอย่างเสรี

<sup>7</sup> Lawrence Lessig. Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. Bloomsbury Academic. 2008. London. p. 76-81.



การคุ้มครองวรรณสิทธิ์ นั้นมุ่งเน้นการควบคุมงานสร้างสรรค์และบูรณาภาพทางศิลปะ โดยให้ความคุ้มครองแก่การสื่อความหมายและข้อความของผู้สร้างสรรค์ที่อยู่ภายในผลงาน วรรณสิทธิ์ย่อมรับในเกียรติภูมิ ผลประโยชน์ และ แรงผลักดันในแก่นแท้ที่นำไปสู่การสร้างผลงาน ของผู้สร้างสรรค์แต่แรก วรรณสิทธิ์ยังเน้นให้ความสำคัญกับเนื้อแท้ของศิลปะที่การคุ้มครองสิทธิ์ ทางเศรษฐกิจไม่อาจประเมินค่าได้

ศิลปินบางกลุ่มเปรียบงานศิลปะเป็นเหมือน “ลูก” ของตน โดยอุปมาว่า หากพวกเขาเห็น ผลงานของตนบนเว็บไซต์ของบุคคลอื่น หรือถูกบุคคลอื่นนำไปดัดแปลงแก้ไข ย่อมรู้สึกเหมือน ลูกของเขาถูกลักพาตัว ถูกพาไปประทุษร้าย อย่างไรก็ตามการอุปมาดังกล่าวอาจดูไม่สมเหตุสมผล นักเพราะ พ่อแม่คงไม่ใช้ลูกตัวเองเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างสรรค์ต่างมองวรรณสิทธิ์เป็นเสมือนสิ่งที่จะช่วยให้ลูกๆ ของพวกเขาเติบโตได้อย่างสมบูรณ์ พูนสุข

ในทางประวัติศาสตร์ วรรณสิทธิ์เป็นเครื่องมือทางกฎหมายที่มีประสิทธิภาพของ ผู้ประพันธ์ในการคุ้มครองงานของตนต่อสำนักพิมพ์ซึ่งมักแก้ไขดัดแปลงผลงาน เช่น เปลี่ยน นามแฝง ชื่อเรื่อง หรือแม้แต่ปรับเปลี่ยนบางส่วนของเนื้อหา ดังเช่นคดีของ Soc. Le Chant de Monde v. Soc. Fox Europe และ Turner Entertainment Co. v. Huston ที่แสดงให้เห็นถึง ภาพรวมของการละเมิดวรรณสิทธิ์ได้เป็นอย่างดี และจนถึงทุกวันนี้ยังคงเป็นแบบแผนในคดี ความขัดแย้งในเรื่องการระบุที่มาของงานสร้างสรรค์อยู่<sup>8</sup>

ในปัจจุบันที่การเผยแพร่ผลงานในรูปแบบดิจิทัลเป็นที่แพร่หลายในสาธารณะ วรรณ สิทธิ์ทำให้ความขัดแย้งระหว่างผู้ใช้และผู้สร้างสรรค์แผ่ขยายมากยิ่งขึ้น เช่นกรณีของ Stephanie Mayer ผู้ประพันธ์วรรณกรรมยอดนิยม Twilight Saga โดยเหตุเกิดขึ้นจากการนำเอาร่างผลงาน ใหม่ “Midnight sun” ไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ขณะที่ผู้ประพันธ์แต่งเนื้อเรื่องไปได้กว่าครึ่ง เธอได้แจกจ่ายสำเนาร่างวรรณกรรมไป ยังบุคคลหลายคนด้วยเหตุผลด้วยกัน ส่วนหนึ่งเพื่อช่วยให้ผู้สร้างเวอร์ชันภาพยนตร์ของ เรื่อง Twilight ทำความเข้าใจตัวละครของเธอมากขึ้น แต่กลับมีสำเนาฉบับหนึ่งหลุดไปปรากฏ บนอินเทอร์เน็ต เป็นผลให้เธอได้รับจดหมายจากผู้ติดตามผลงานมากมายเกี่ยวกับความ

<sup>8</sup> Natalie C. Suhl. Moral Rights Protection in the United States Under the Berne Convention: A Fictional Work?. Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal. volume 12 Issue 4. 2002. Retrieved from <http://ir.lawnet.fordham.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1239&context=iplj>

พึงพอใจในร่างดังกล่าว ทำให้เธอเกิดความท้อถอยและนำเอาร่างผลงานที่เหลือขึ้นไปแสดงบนเว็บไซต์ พร้อมกับหยุดโครงการไว้อย่างไม่มีกำหนด

เหตุผลในการระงับโครงการของผู้ประพันธ์นั้นไม่ใช่เพราะเรื่องค่าชดเชยเป็นตัวเงิน เนื่องจากไม่ว่าอย่างไรผู้อ่านต้องซื้ออนุญาตฉบับสมบูรณ์แม้ฉบับร่างจะถูกนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตบนอินเทอร์เน็ตก็ตาม นิยายเป็นสินค้าที่ขายประสบการณ์ ผู้อ่านย่อมต้องการมากกว่าข้อมูลเกี่ยวกับพล็อตเรื่อง ตัวละคร หรือฉากจบ แต่เป็นการได้รับประสบการณ์จากการอ่านผ่านเนื้อหาของงานประพันธ์ Stephanie Mayer ท้อถอยจากการทำงานของตนขาดการควบคุมทางศิลปกรรม (Artistic control) การที่ต้นฉบับหลุดออกสู่สาธารณะก่อนเวลาอันควร และที่สำคัญ เธอเสียใจที่ไม่อาจเขียนต่อและทำให้มันสมบูรณ์ได้ตามที่เธอต้องการ

ในขณะที่การรับข้อติชมจากผู้อ่านอาจช่วยผู้ประพันธ์ในการทำผลงานของตนให้สมบูรณ์ หากผลงานถูกปล่อยออกสู่สาธารณะก่อนเวลา ข้อติชมเหล่านั้นกลับเข้าไปรบกวนกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้ประพันธ์ ข้อติชมที่ผู้ประพันธ์ได้อ่านหรือได้ยินจะเข้ามามีอิทธิพลต่องานของตนอย่างเลี่ยงไม่ได้ ทำให้ผลงานฉบับสมบูรณ์อาจไม่ได้เป็นไปอย่างที่ดีควรจะเป็นตามที่ผู้ประพันธ์หวังไว้แต่แรกเริ่ม

จากประเด็นที่กล่าวมานี้ สรุปได้ว่า การละเมิดลิขสิทธิ์ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้สร้างสรรค์เท่านั้น บุคคลภายนอกอาจมีส่วนเกี่ยวข้องในผลประโยชน์อย่างมากต่อองค์สภาพของงานและเสถียรภาพของสังคมและวัฒนธรรม โดยความเสียหายที่เกิดกับบูรณภาพของงานสร้างสรรค์หนึ่งอาจก่อให้เกิดผลกระทบไปถึงผู้ถือสิทธิ์ (Copyright holder) ในงานของผู้สร้างสรรค์นั้นด้วย ด้วยมุมมองที่ว่าผู้บริโภคที่เสพย์สื่อเพียงอย่างเดียวซึ่งต้องการเสถียรภาพและความสม่ำเสมอ อาจมีมากกว่าผู้บริโภคที่เป็นทั้งผู้สร้างสรรค์ซึ่งต้องการมากกว่าเพียงเสพย์แต่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และต้องการเป็นอิสระจากการควบคุมทางกฎหมาย หากเป็นเช่นนั้น การดัดแปลง แก้ไข จะกลายเป็นสิ่งไม่เหมาะสม และลิขสิทธิ์จะเป็นสิ่งจำเป็นในการป้องกันการดัดแปลงแก้ไขเหล่านั้นอย่างไรก็ดี ในปัจจุบัน ได้เกิดวัฒนธรรมการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใหม่ที่สลายเส้นแบ่งระหว่างผู้ชมและผู้สร้างสรรค์ผลงาน ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ที่ทุกคนมีส่วนร่วม ซึ่งจะกล่าวถึงในหัวข้อถัดไปนี้

## 5. เสรีภาพในการใช้งานสร้างสรรค์และประชาธิปไตย

ในขณะที่อินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเนื้อหาที่สร้างโดยผู้ใช้สำคัญต่อสังคม ทั้งสองปัจจัยนี้กลายเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งยวดในประเทศที่มีการควบคุมข้อมูลข่าวสารอย่างเข้มงวด เช่นประเทศจีน การเติบโตของอินเทอร์เน็ตกับเทคโนโลยีอื่นๆ บริการส่งข้อความสั้น (Short Messaging Service) ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ การเพิ่มขึ้นของความคิดเห็นสาธารณะ โดยไม่จำเป็นต้องมาจากสื่อที่ได้รับความนิยมในระดับชาติ ปรากฏการณ์ดังกล่าวมักนำไปสู่การเรียกร้อง การดำเนินการหรือการตอบสนองจากรัฐบาล อินเทอร์เน็ตยังให้ข้อมูลแก่ผู้ใช้ในเรื่องวิถีชีวิตของผู้คนในประเทศอื่น ทำให้พวกเขาสามารถพิจารณาถึงสภาพความเป็นอยู่ของตนและความเป็นไปได้ในวิถีชีวิตที่ดีกว่า

ที่สำคัญไปกว่านั้น อินเทอร์เน็ตประกอบไปด้วยตัวอักษร ภาพถ่าย เสียง และคลิปวิดีโอที่ทำให้ผู้ใช้สามารถค้นพบทัศนคติใหม่ๆ และมุมมองที่มีต่อโลก เนื่องจากศิลปะมีลักษณะของการล้มล้างโดยธรรมชาติ และมีศักยภาพในการเปลี่ยนรูปสูง ศิลปะทำให้เราสามารถสำรวจโลกที่ไม่คุ้นเคย เข้าถึงสิ่งใหม่ๆ ได้อย่างลึกซึ้งในขณะเดียวกันยังคงสถานะภาพเดิมของตนเองไว้ได้ การเสพยาธิศิลปะยังเป็นวิธีที่ปลอดภัยในการเข้าถึงประสบการณ์ในมุมมองใหม่ของโลกอย่างปราศจากความเสียหาย เช่น ความจำเป็นต้องผลักดันความเปลี่ยนแปลงทางการเมืองหรือสังคม เป็นต้น

ด้วยความสามารถของศิลปะในการเปลี่ยนแปลงสถานะภาพเดิม (Status Quo) ประเทศออสเตรียประกาศนโยบายการปกครองของตาลีบันสั่งห้ามการใช้งานอินเทอร์เน็ต ในขณะที่ประเทศอื่นๆ ทั้งประชาธิปไตยและเผด็จการ ออกกฎควบคุมเนื้อหาและมาตรการบริหารจัดการโซเชียลมีเดีย

แม้มาตรการเซนเซอร์ของรัฐบาลได้รับการวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวางทั้งโดยสำนักความคิดฝั่งตะวันตกหรือในงานเขียนทางวิชาการ แต่เรื่องของศักยภาพในการปิดกั้นของกฎหมายลิขสิทธิ์และธรรมสิทธิก็กลับถูกกล่าวถึงน้อยมาก ในทางกลับกันสังคมตะวันตกดูเหมือนจะแปลกใจที่สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาถูกใช้เป็นข้ออ้างในเรื่องการละเมิดสิทธิมนุษยชนและการละเมิดเสรีภาพพลเมือง ในเดือนกันยายน ปี 2553 The New York Times นำเสนอข่าวกลุ่มเคลื่อนไหวเพื่อสิ่งแวดล้อมชาวไต้หวันเรียกร้องเจ้าหน้าที่ชาวรัสเซียยึดคอมพิวเตอร์และเครื่องไม้

เครื่องมือสารสนเทศไปทั้งหมด โดยอ้างว่าเพื่อคุ้มครองลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ของไมโครซอฟท์<sup>9</sup> ชาวอเมริกันทำให้เกิดความเคลื่อนไหวภาคประชาชน มีการอภิปรายสาธารณะในเรื่องความจำเป็นในการตรวจสอบความคุ้มครองและมาตรการทางทรัพย์สินทางปัญญาต่อความรับผิดชอบต่อสังคม ในฐานะองค์กรธุรกิจ โดยกิจกรรมเหล่านี้นำไปสู่การทำให้ไมโครซอฟท์ต้องออกมาประกาศแจกจ่ายสัญญาอนุญาตแก่กลุ่มผู้สนับสนุนและสื่อต่างๆ เพื่อตีตัวออกห่างจากเจ้าหน้าที่ หรือองค์กรของรัฐที่ใช้มาตรการคุ้มครองลิขสิทธิ์อย่างไม่ชอบธรรมเพื่อปราบปรามหรือปิดปากฝ่ายตรงข้าม

ในประเทศที่มีมาตรการควบคุมข้อมูลข่าวสารอย่างเข้มงวด ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมักจำเป็นต้องนำเอาข้อมูลมาใช้ใหม่โดยไม่ได้รับอนุญาตอยู่เสมอเพื่อเพิ่มทางเลือกในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารให้แก่สาธารณะ โดยข้อมูลส่วนมากไม่ผ่านการเซนเซอร์จากรัฐบาลหรือไม่ก็เป็นข้อมูลจากต่างประเทศ ผู้ใช้อาจจำเป็นต้องเผยแพร่เรื่องราว วิดีโอ หรือภาพถ่ายที่มีลิขสิทธิ์ เพราะหากไม่ทำเช่นนั้นสาธารณะชนคงไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านั้นได้ และอาจต้องแก้ไขข้อมูลเหล่านั้นใหม่เพื่อเน้นย้ำประเด็นปัญหาที่ไม่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ เพราะการควบคุมข้อมูลของรัฐ

การแบ่งแยกงานประเภทสาธารณะเช่นข่าวสารจากงานที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงออกจากกันเป็นปัญหาต่อประเทศที่การไหลเวียนของข้อมูลเป็นไปได้อย่างจำกัด สินค้าประเภทบันเทิงที่ดูไร้พิษภัย ทำเพื่อการค้า และดูไม่จริงจังมักสามารถแฝงข้อมูลทางการเมืองที่เป็นประโยชน์ได้ หากสังเกตรายการโทรทัศน์อเมริกันหรือภาพยนตร์ฮอลลีวูด จะพบรายการที่แสดงให้เห็นถึงภาพที่แตกต่างของรัฐบาลแต่ละระบอบ การตรวจสอบและถ่วงดุลการใช้อำนาจ การแบ่งแยกอำนาจ การคุ้มครองสิทธิตามรัฐธรรมนูญ และเสรีภาพของประชาชน ในขณะที่ผลิตผลเพื่อการค้าเหล่านี้ให้ความบันเทิง ในบางประเทศยังทำหน้าที่ให้ข้อมูลสำคัญประเด็นต่างๆสู่โลกภายนอกอีกด้วย

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำงานสร้างสรรค์มาใช้ใหม่หรือดัดแปลงแก้ไขจากงานที่มีอยู่แล้วนั้นช่วยส่งเสริมพัฒนาการของประชาธิปไตย อีกทั้งยังสามารถส่งผลต่ออนาคตทางการเมืองของประเทศได้ วัฒนธรรมประชาธิปไตยนั้นเป็นวัฒนธรรมของการสร้างสรรค์ผ่านการ ตัดต่อ ดัดแปลง ผสมผสาน นวัตกรรม ใช้ประโยชน์จากเครื่องมือทางวัฒนธรรมมวลชน เปลี่ยนรูปแบบ

<sup>9</sup> CLIFFORD J. LEVY (2010). Russia Uses Microsoft to Suppress Dissent. The New York Times. Retrieved from <http://www.nytimes.com/2010/09/12/world/europe/12raids.html>

ทำให้มีรูปแบบเฉพาะตัวและส่งผลที่ได้จากมันกลับเข้าไปยังกระแสของวัฒนธรรม ในวัฒนธรรม ประชาธิปไตย บัจเจกชนไม่ได้เป็นเพียงผู้บริโภคและผู้รับวัฒนธรรมมวลชนแต่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นผู้นำสิ่งที่ได้รับมาสร้างผลงานใหม่ขึ้นอีกด้วย

ดังนั้น การใช้ทำงานสร้างสรรค์ หรือดัดแปลงจากต้นฉบับที่มีอยู่แล้วนั้นจำเป็นอย่างมากต่อสังคม เนื่องจากช่วยให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างวัฒนธรรม และพัฒนาแนวคิดซึ่งจะ กลายเป็นรากฐานของชุมชนซึ่งพวกเขาเป็นเจ้าของ ไม่กระจุกอยู่เฉพาะในกลุ่มคนเล็กๆ ในวง การเมือง เศรษฐกิจ หรือวัฒนธรรมของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

น่าเสียดายที่ธรรมชาติอาจเป็นอุปสรรคต่อวัฒนธรรมประชาธิปไตยเช่นเดียวกับ ประชาธิปไตยสัณฐานวิทยา ตัวอย่างอันเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในประเทศจีน กรณี Viral Video ของการ ฆาตกรรมโหดเหี้ยมที่เกิดขึ้นเพราะหมั่นโถว<sup>10</sup> สร้างขึ้นตามกระแสของ egao ที่เป็นที่ยอมรับ ในประเทศจีน ego เป็นชื่อเรียกการนำเอาวิดีโอหรือสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปแบบการล้อเลียน เสียดสี วิดีโอถูกสร้างขึ้นจากส่วนหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง The Promise ของผู้กำกับ Chen Kaige รวมกับบางส่วนของรายการทางกฎหมายจากช่อง CCTV และเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์อื่นๆ อีก พอสสมควร

วิดีโอดังกล่าวทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าเรื่องที่เกิดขึ้นในวิดีโอเป็นเรื่องจริง และถูก นำไปผูกโยงว่ามีเจตนาแอบแฝงข้อความทางการเมือง สร้างความวุ่นวายพอสสมควรในประเทศ จีน ตัวผู้กำกับ Chen เองได้ขู่จะฟ้องร้องตัวผู้จัดทำวิดีโอด้วย แม้ว่าข่าวเกี่ยวกับการฟ้องร้องจะ ค่อยๆ เงียบหายไป แต่ความคิดเห็นของผู้กำกับเจ้าของผลงานต้นฉบับก็สร้างกระแสเรียกร้องให้ มีการคุ้มครองสื่อล้อเลียนเสียดสีมากขึ้นในประเทศจีน

เพื่อบรรเทาความขัดแย้งระหว่างเสรีภาพในการพูดและธรรมชาติ ได้มีการกำหนด ข้อยกเว้นในเรื่องของงานล้อเลียนผลงานต้นฉบับในกฎหมายของบางประเทศเช่น Article L. 122-5(4)ของ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาฝรั่งเศส (Code de la Propriété Intellectuelle) “เมื่องานได้รับการเปิดเผย ผู้สร้างสรรค์ต้องไม่ห้าม ...<sup>11</sup>งานล้อเลียน งานผสมผสานทางศิลปะ และ ภาพล้อเลียนบุคคล ซึ่งวิจารณ์ผลงานประเภทนั้น อย่างไรก็ตามแม้จะมีข้อยกเว้นดังกล่าว

<sup>10</sup> The Bloody Case That Started From A Steamed Bun, Retrieved from [http://www.zonaeuropa.com/culture/c20060108\\_1.htm](http://www.zonaeuropa.com/culture/c20060108_1.htm)

<sup>11</sup> Code de la Propriété Intellectuelle Article L122-5 Modifié par Loi n°2006-961 du 1 août 2006 - art. 1 (V) JORF 3 août 2006. Lorsque l'oeuvre a été divulguée, l'auteur ne peut interdire : 4° La parodie, le pastiche et la caricature, compte tenu des lois du genre ;

ซึ่งศาลมักตีความอย่างแคบ ความสามารถของปัจเจกชนในการนำมาใช้ใหม่ หรือดัดแปลง ซึ่งงานสร้างสรรค์ยังคงทำได้ไม่มากนักในฝรั่งเศส

สรุปได้ว่า แม้การมีอยู่ของอินเทอร์เน็ตจะสร้างปัญหาหลายประการให้กับการปรับใช้ หลักกรรมสิทธิ์ อย่างไรก็ตามผู้เขียนเห็นว่า เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลนั้นมีความยืดหยุ่นและหลากหลาย จึงสามารถช่วยส่งเสริมรากฐานของกรรมสิทธิ์ด้วย ยกตัวอย่างเช่นเทคโนโลยี DRM (Digital Right Management)<sup>12</sup> มีหลักการคล้ายกรรมสิทธิ์ เช่นยืนยันที่มาของผู้ประพันธ์ ศิลปิน หรือผู้แต่งเพลง อีกทั้งยัง รักษาบูรณภาพของเอกสาร ภาพ หรือ เพลง โดยป้องกันการละเมิดที่มาของผลงานแท้ๆ กฎหมายและองค์กระระหว่างประเทศต่างๆ เช่น WIPO, The Digital Millennium Copyright Act และ EU Information Society Directive ยังเสริมความแข็งแกร่งให้หลักกรรมสิทธิ์ หรือแม้แต่เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอย่างกลาดเกลื่อนที่ทำให้สามารถตามหาต้นฉบับได้ไม่ยากนัก สามารถเยียวยาผู้สร้างสรรค์ได้ในระดับหนึ่ง

## 6. สรุป

กรรมสิทธิ์เป็นการให้ความคุ้มครองต่อเจตจำนงของผู้สร้างสรรค์อย่างแท้จริง แม้ว่าผู้สร้างสรรค์ได้อิโนกรรมสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ดังกล่าวไปให้ผู้อื่น แต่กรรมสิทธิ์ยังคงคุ้มครองความสมบูรณ์ และความเป็นต้นฉบับของผลงานเอาไว้ไม่ให้ถูกดัดแปลง ตัดทอน หรือเสริมแต่งให้เป็นไปในรูปแบบอื่นผิดจากที่ผู้สร้างสรรค์ดั้งเดิมประสงค์ไว้อย่างไรก็ดี กรรมสิทธิ์กลายเป็นอุปสรรคต่อวัฒนธรรมการผสมผสานและต่อยอดงานสร้างสรรค์อย่างเสรีซึ่งเป็นรากฐานของอินเทอร์เน็ต เพราะกรรมสิทธิ์นั้นแยกจากสิทธิทางเศรษฐกิจของกฎหมายลิขสิทธิ์ สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยนั้นได้ให้ความยืดหยุ่นในการใช้หลักกรรมสิทธิ์ โดยสามารถตกลงยกเลิก

<sup>12</sup> การจัดการสิทธิดิจิทัล(อังกฤษ: Digital Right Management หรือย่อว่า DRM)คือเทคโนโลยีที่ใช้โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ เพื่อควบคุมการเข้าถึงและการใช้งานข้อมูลดิจิทัล(เช่น ซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์) และฮาร์ดแวร์ซึ่งใช้จำกัดการใช้งานข้อมูลดิจิทัลเฉพาะงานใดงานหนึ่ง การจัดการสิทธิดิจิทัลมักสับสนกับ การป้องกันการคัดลอก ซึ่งหมายถึงเทคโนโลยีในการจำกัดการใช้งานและการเข้าถึงข้อมูลบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการสิทธิดิจิทัล. Christopher Levy (February 3 2003). "Making Money with Streaming Media". Retrieved from <http://www.streamingmedia.com/Articles/Editorial/Featured-Articles/Making-Money-with-Streaming-Media-64547.aspx>.

ธรรมชาติได้ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนด ซึ่งเอื้อต่อการที่บุคคลอื่นจะสามารถนำงานสร้างสรรค์ไปตีความหรือสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ได้ในอนาคต

ผู้เขียนเห็นว่า จากประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นนี้ ในกระแสโลกาภิวัตน์ซึ่งนำพาเอาวัฒนธรรมจากทั่วทุกมุมโลกเข้าหากันผ่านเทคโนโลยีอย่างอินเทอร์เน็ต การผสมผสาน เปลี่ยนรูปแบบ และต่อยอดงานสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบ เมื่อผู้คนสามารถเข้าถึงงานสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลายกลายเป็นวัตถุประสงค์สำคัญซึ่งวางรากฐานในการทำงานสร้างสรรค์ใหม่ๆ ดังเช่นคำกล่าวของเซอร์ ไอแซกนิวตันที่ว่า “เราต่างยืนอยู่บนไหล่ยักษ์” ซึ่งยักษ์ในคำกล่าวนั้นเปรียบเสมือนมรดกที่คนรุ่นหลังได้ทิ้งไว้ให้คนรุ่นใหม่ตนเอง ความยืดหยุ่นของการใช้หลักธรรมชาติจึงมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันระหว่างมนุษยชาติ ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการคงเจตจำนงของผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับ

## เอกสารอ้างอิง

### ภาษาไทย

ไชยยศ เหมะรัชตะ. ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาพื้นฐานความรู้ทั่วไป.

กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2537

### ภาษาอังกฤษ

CLIFFORD J. LEVY (2010). Russia Uses Microsoft to Suppress Dissent. The New York Times. Retrieved

from <http://www.nytimes.com/2010/09/12/world/europe/12raids.html>

Christopher Heath, Anselm Kamperman Sanders. Landmark Intellectual Property Cases and Their Legacy: IEEM International Intellectual Property Conferences. Kluwer Law International. 2011. p. 18

Christopher Levy (February 3 2003). "Making Money with Streaming Media". Retrieved from <http://www.streamingmedia.com/Articles/Editorial/Featured-Articles/Making-Money-with-Streaming-Media-64547.aspx>.

Lawrence Lessig. Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. Bloomsbury Academic. 2008. London. p. 76-81.

Natalie C. Suhl. Moral Rights Protection in the United States Under the Berne Convention: A Fictional Work?. Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal. volume 12 Issue 4. 2002. Retrieved from <http://ir.lawnet.fordham.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1239&context=iplj>

The Bloody Case That Started From A Steamed Bun, Retrieved from [http://www.zonaeuropa.com/culture/c20060108\\_1.htm](http://www.zonaeuropa.com/culture/c20060108_1.htm)

William Fisher. THEORIES OF INTELLECTUAL PROPERTY. 2000. p.34. Retrieved from <https://cyber.harvard.edu/people/tfisher/iptheory.pdf>.