

ลิขสิทธิ์มุกตลก

The Copyright Joke



ลิขสิทธิ์มุกตลก

The Copyright Joke



การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิติศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ปีการศึกษา 2558



© 2559

ภาณุวัฒน์ เรือนทอง  
สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
นิติศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง ลิขสิทธิ์มุกตลก

ผู้วิจัย ภาณุวัฒน์ เรือนทอง

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมภารัชฎ์ วิเศษสมิต)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

  
(ดร.จุมพล ภิญโญสินวัฒน์)

ผู้เชี่ยวชาญ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วริยา ล้ำเลิศ)

  
(ดร.ศันสนีย์ เทพปัญญา)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

13 กันยายน 2559

ภาณุวัฒน์ เรือนทอง. ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต, กันยายน 2559, บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ลิขสิทธิ์มุกตลก (88 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมภารัชฎ์ วิเศษสมิต

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการให้ความคุ้มครองแก่ลิขสิทธิ์มุกตลกตามกรอบของการให้ความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และ The Copyright Act of 1976 ของสหรัฐอเมริกา

โดยได้ศึกษาบทบัญญัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยและสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์มุกตลกเพื่อที่จะนำมาใช้พิจารณาถึงแนวทางและหลักเกณฑ์ที่เหมาะสมในการกำหนดว่าบุคคลใดควรที่จะได้รับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลก และยังรวมถึงการศึกษาเกี่ยวกับหลักเกณฑ์ในการให้ความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เป็นมุกตลกซึ่งอยู่ในสื่อต่าง ๆ และคดีที่เกิดขึ้นในต่างประเทศ ทั้งนี้ข้อมูลก็นำมาใช้ทำการศึกษานั้นมาจากบทความในอินเทอร์เน็ต ตำราวิชาการภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ จากการรวบรวมข้อมูลและศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศสหรัฐอเมริกา รวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางให้นำกฎหมายลิขสิทธิ์มาปรับใช้กับการให้ความคุ้มครองแก่ลิขสิทธิ์มุกตลกและควรกำหนดกรอบในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่มุกตลกให้ชัดเจนและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: ลิขสิทธิ์มุกตลก, ความคุ้มครอง, กฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศสหรัฐอเมริกา

Rountong, P. LL.M, September 2016, Graduate School, Bangkok University.

The Copyright Joke (88 pp.)

Advisor: Asst.Prof.Ampharat Visessmit, Ph.D.

## ABSTRACT

The purpose of this research is to study the guideline for Copyright Joke protection under the Thailand's copyright Act B.E. 2537 (1994) and Copyright Law of the United States.

It focuses on Thailand and Copyright Law of the United States which concern with the copyright work. This document and information will be the idea and solution to what person should entitle the comedy right. Moreover we desire to study the protection of the copyrighted work as a joke in the media and Copyright Joke case which occurred in another countries. All document and information came from the article on internet, domestic and international textbook, after the research founded that The research demonstrated that the idea of the joke of the copyright work.

From all the gleaned of comedy and Copyright Joke information and the results from the comparative analysis on the Copyright Law of Thailand and Copyright Law of the United States and the relevant international laws, some suggestions can be provided. These suggestions provide to be applied to protect the rights of joke in the framework of the protection of the Copyright Joke.

*Keywords: Copyright Joke, Protection, Copyright Law of the United States*

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความสามารถอย่างสูงจากท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัมภารัชฎ์ วิเศษสมิต ท่านอาจารย์ ดร.จุมพล ภิญโญสินวัฒน์ ที่ได้กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์และเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และให้คำปรึกษาแนะนำซึ่งเป็นประโยชน์และความรู้แก่ผู้เขียนเป็นอย่างมากตั้งแต่เริ่มในการทำสารนิพนธ์เล่มนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน พี่ ๆ น้อง ๆ นิตศาสตร์ ปริญญาโทรุ่น 10 มหาวิทยาลัยกรุงเทพทุกคน ที่ช่วยเหลือเรื่องการเรียนตลอดมา ขอขอบคุณพี่ส้มและพี่ ๆ ทุกคนที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพที่ดูแลและช่วยเหลือในการทำสารนิพนธ์เล่มนี้ ขอขอบคุณ คุณเมย์ สมาคมศิลป์ปิ่นตลก (ประเทศไทย)

ท้ายที่สุดขอขอบคุณครอบครัวของผู้เขียน มารดา พี่ชาย ที่ดูแลผู้เขียนตลอดมาจนประสบความสำเร็จในการจัดทำสารนิพนธ์เล่มนี้และครูอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้กับผู้เขียนตั้งแต่เริ่มการศึกษามา

ภาณุวัฒน์ เรือนทอง

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	3
1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	3
1.3 สมมุติฐาน	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.5 วิธีการดำเนินการวิจัย	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.7 คำนิยามศัพท์	
บทที่ 2 การแสดงตลกและหลักกฎหมายลิขสิทธิ์	
2.1 การแสดงตลก	5
2.1.1 ทฤษฎีของเรื่องตลก	6
2.1.2 มุกตลกคือ	8
2.1.3 วิวัฒนาการของการแสดงตลก	9
2.1.4 รูปแบบของการแสดงตลก	10
2.2 หลักกฎหมายลิขสิทธิ์	11
2.2.1 ความหมายของลิขสิทธิ์ไทย	11
2.2.2 หลักการให้ความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย	12
2.3 การสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์	13
2.3.1 งานสร้างสรรค์	13
2.3.2 ขอบเขตของการคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์	14
2.3.3 ระดับการสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์	15
2.3.4 งานสร้างสรรค์ที่ไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์	17



สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 2 (ต่อ) การแสดงตลกและหลักกฎหมายลิขสิทธิ์	
2.4 การได้มาซึ่งงานลิขสิทธิ์	19
2.5 การละเมิดงานลิขสิทธิ์	20
2.5.1 การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง	21
2.5.2 การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม	24
บทที่ 3 ลิขสิทธิ์มุกตลก	
3.1 ลิขสิทธิ์ของมุกตลก	26
3.1.1 ลิขสิทธิ์ของมุกในการแสดงตลก	27
3.1.2 หลักเกณฑ์ของงานที่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์มุกตลก	29
3.1.3 ปริมาณของมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์	30
3.1.4 การนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้	32
3.2 การให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์	35
3.2.1 การให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ในการนำมุกตลกมาใช้ในการแสดง	35
3.2.2 เหตุผลในให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก	38
3.3 มาตรฐานในการได้รับความคุ้มครองในมุกตลกและมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครอง	39
3.3.1 การนำเสนอมุกตลกในลักษณะของการแสดงตลกบนเวทีการแสดง	40
3.3.2 การนำเสนอมุกตลกในลักษณะที่มีการเขียนมุกตลกในบล็อกส่วนตัวในสื่อออนไลน์	42
3.3.3 การนำเสนอมุกตลกจากละครตลก	44
3.3.4 การนำเสนอมุกตลกโดยการแสดง Standup Comedy	46
3.3.5 เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ร่วมกันของมุกตลก	49
3.4 ประเด็นปัญหาของการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้	50
3.4.1 ข้อยกเว้นในการละเมิดลิขสิทธิ์มุกตลก	53
3.5 บทสัมพัทธ์ของนักแสดงตลกที่มีต่อการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้	54

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 (ต่อ) ลิขสิทธิ์มุกตลก	
3.6 ผลกระทบของการนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้	55
บทที่ 4 หลักกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาและประเด็นปัญหาลิขสิทธิ์มุกตลก	
4.1 ลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกา	58
4.1.1 หลักเกณฑ์ของงานที่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกา	59
4.1.2 สิทธิของเจ้าของในงานลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา	61
4.1.3 การละเมิดลิขสิทธิ์ในกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา	62
4.2 การให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์มุกตลกของสหรัฐอเมริกาและมุกตลกที่ใช้ในการแสดง	65
4.2.1 การให้ความคุ้มครองบนบรรทัดฐานของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและอุตสาหกรรมตลก	66
4.2.2 Digital Joke Exchange (DJE)	67
4.2.3 ปัญหาในการคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก	68
4.3 มาตรฐานในการได้รับความคุ้มครองในมุกตลกและมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครองของสหรัฐอเมริกา	70
4.4 ประเด็นคดีลิขสิทธิ์ในการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกา คดี Robert Kaseberg กับ Conan O'Brien	72
4.4.1 ความคิดเห็นในประเด็นคดีของ Kevin Sartorio	79
4.4.2 แง่มุมของมุกตลกที่เป็นหนึ่งในงานศิลปะสร้างสรรค์	80
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 บทสรุป	81
5.2 ข้อเสนอแนะ	84
บรรณานุกรม	85
ประวัติผู้เขียน	88
เอกสารข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในรายงานการค้นคว้าอิสระ	

สารบัญตาราง

ตารางที่ 5.1: ตารางเปรียบเทียบการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก

หน้า

83



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การแสดงตลกมีหลากหลายรูปแบบในการนำเสนอซึ่งการแสดงตลกเป็นการนำเสนอผ่านมุกตลกซึ่งเกิดจากการสร้างสรรค์มุกตลกในแบบต่าง ๆ ในปัจจุบันการแสดงตลกนั้นเป็นที่นิยมมากและแถบจะเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอของสื่อบันเทิงหลายประเภท โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ที่มีรายการบันเทิงในการนำเสนอหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นละคร เกมโชว์ รายการวาไรตี้ต่าง ๆ โดยการนำเสนอรูปแบบต่าง ๆ ของการแสดงตลกนั้นจะต้องใช้มุกตลกเป็นส่วนสำคัญในการแสดงโดยการแสดงตลกนั้นอาจเกิดจากการใช้มุกที่นักแสดงเป็นผู้คิดค้นเอง หรือเกิดจากการหยิบยกเอามุกตลกที่เคยใช้กันมาดัดแปลงหรือนำมาทำการแสดงใหม่ หากการสร้างสรรค์มุกตลกนั้นเป็นงานที่เกิดจากความพยายามในการคิดค้นมุกตลกต่าง ๆ มุกตลกนั้นก็ควรที่จะได้รับความคุ้มครองในงานสร้างสรรค์เช่นเดียวกับงานประเภทอื่นที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ แต่ปัญหาในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกนั้นอยู่ที่เกณฑ์และหลักมาตรฐานในการให้ความคุ้มครองว่ามุกตลกระดับใด ควรที่จะได้รับความคุ้มครองในงานสร้างสรรค์หรือถึงขั้นได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

เนื่องจากประเทศไทยยังมิได้มีการกำหนดมาตรฐานในการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกเป็นการเฉพาะ ทั้งยังไม่เกิดประเด็นปัญหาการฟ้องร้องกันในกรณีของการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้ ซึ่งหากในอนาคตเกิดกรณีปัญหาในการนำเอามุกตลกอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไปใช้ ก็อาจจะเกิดปัญหาในเรื่องการใช้มาตรฐานในการให้คุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก ดังนั้นการศึกษาสารนิพนธ์นี้จึงเป็นการศึกษาแนวทางในการวางหลักมาตรฐานในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกของไทย โดยเป็นการศึกษาจากแนวทางกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยร่วมกับกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาและคดีที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาในกรณีการฟ้องร้องเกี่ยวกับการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ในคดีของ Conan O'Brien ซึ่งเป็นผู้ดำเนินรายการโทรทัศน์โดยทำหน้าที่เป็นแกนหลักของรายการ ทำหน้าที่ปล่อยมุกตลกประชดประชันเหตุการณ์ประจำวัน ในรายการ Late Night with Conan O'Brien โดยส่วนใหญ่ของมุกที่ใช้จะเกิดจากทีมงานทำหน้าที่ในการหามุกตลก เพื่อมาใช้ในรายการซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นการนำมุกตลกมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งในกรณีคดีนี้เกิดจากการที่ Robert Kaseberg ได้ทำการโพสต์ข้อความลงในบล็อกส่วนตัวและ Twitter ของตนเอง ซึ่งต่อมา Conan O'Brien ก็เอามุกตลกต่าง ๆ ไปพูดในรายการของตนเช่น มุกตลกที่ Kaseberg โพสต์ว่า “บนเตียงวินของเดลต้าอาทิตย์นี้จากคลิป์แลนด์ไปนิวยอร์กมีผู้โดยสารแค่สองคน ทั้งคู่เถียงกันเรื่องแย่งที่พักแขนไปตลอดทาง”

โดย Conan O'Brien เอมุกตลกนี้ไปพูดในรายการโทรทัศน์เดียวกันว่า “เมื่อวันจันทร์นี้บนทีวีของเดลต้าจากคลีฟแลนด์ไปนิวยอร์กมีผู้โดยสารแค่สองคน ทั้งคู่ใช้เวลาตลอดทางด้วยกันเพื่อแย่งที่พักแขน”<sup>1</sup>

หรืออีกมุกตลก โดยเป็นการพูดถึงอนุสาวรีย์วอชิงตัน (ที่เป็นรูปแท่งดินสอยักษ์ตั้งอยู่กลางเมืองวอชิงตัน ดีซี) Kaseberg โปสต์ว่า “ตอนนี้ อนุสาวรีย์วอชิงตันสั้นกว่าที่คิดกันไว้ 10 นิ้ว อย่างน่าประหลาด อนุสาวรีย์ก็หด” ซึ่ง Conan O'Brien เอมุกตลกนี้ไปใช้ในรายการว่า “มีรายงานสำรวจพบว่าอนุสาวรีย์วอชิงตันสั้นลง 10 นิ้ว แน่แน่นอนครับ เราโทษอากาศหนาว”<sup>2</sup>

จากปัญหาดังกล่าวจึงทำให้เกิดการฟ้องร้องกันในประเด็นที่ Conan O'Brien ถูกกล่าวหาว่าได้นำมุกตลกของ Robert Kaseberg ไปใช้ในรายการโทรทัศน์โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งประเด็นปัญหาของการฟ้องร้องนี้เป็นที่สนใจในสหรัฐอเมริกา เนื่องจากแม้แต่ในสหรัฐอเมริกาเองก็ยังไม่มีความชัดเจนในการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกอย่างชัดเจน

โดยประเด็นปัญหาในการฟ้องร้องเกี่ยวกับการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตนี้ในสหรัฐอเมริกาเองก็ยังคงเกิดคดีในลักษณะแบบนี้บ่อยอยู่ ซึ่งหากจะพิจารณาเกณฑ์ของการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์นั้น จำต้องมาศึกษาว่าการใช้มุกตลกดังกล่าวนี้มีรายละเอียดมากพอที่จะเป็นงานตามหลักของการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ โดยมุกตลกที่จะได้รับความคุ้มครองอาจจะต้องมีลักษณะในการใช้ความพยามและรายละเอียดในการสร้างสรรค์มากพอจนเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์

ซึ่งในอนาคตหากการนำเสนอมุกตลกในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้นเนื่องจากการพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารโดยเฉพาะสื่อออนไลน์ ไทยอาจจะพบกับปัญหาในการฟ้องร้องกรณีของการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต เนื่องจากเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้ทำให้สามารถนำเสนอมุกตลกได้หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่งสื่อออนไลน์ต่าง ๆ โดยในประเทศไทยนั้นการแสดงของศิลปินตลกนั้นจะแสดงโดยการใช้มุกตลกจากการสร้างสรรค์มุกของตนเองและการนำมุกตลกที่เคยใช้อยู่ก่อนแล้วมาทำการแสดงหรือนำเอามุกตลกเก่ามาดัดแปลงในการแสดงของตน ซึ่งหากเป็นเช่นนี้ก็จะเกิดประเด็นปัญหาการนำมุกตลกที่เป็นของผู้อื่นมาใช้สามารถทำได้หรือไม่ หรือการนำมุกตลกเก่ามาทำการดัดแปลงแล้วนำไปใช้ในการแสดงสามารถกระทำได้น้อยเพียงใดจึงจะเป็นการกระทำที่ไม่กระทบต่อสิทธิของเจ้าของมุกตลก

โดยหากมองตัวอย่างในประเทศไทยในกรณีที่ศิลปินตลกท่านหนึ่งได้ทำการแสดงโดยใช้มุกตลก ซึ่งตนเองเป็นผู้คิดค้นคำพูดมุกตลกและมุกตลกที่ใช้ในการแสดง แล้วปรากฏว่ามีศิลปินตลกท่าน

<sup>1</sup> Glaser weil Case, **Conan-Kaseberg-Nov23** [Online], 11 April 2015. Available from <http://timesofsandiego.com/wp-content/uploads/2015/11/Conan-Kaseberg-Nov23.pdf>.

<sup>2</sup> Ibid.

อื่นได้นำมุกตลกที่นักแสดงตลกท่านก่อน มาใช้ทำการแสดงในการแสดงของตนจะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของศิลปินตลกท่านก่อนหรือไม่ หรือแม้แต่คำพูดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวโดยพูดถึงคำนี้ก็จะทำให้นักถึงนักแสดงตลกท่านนั้นเลย เช่น “มีน้ำแดงจะกินน้ำส้ม มีน้ำส้มจะกินน้ำแดง มีไอ้โน่นจะกินไอ้นี้ มีเป๊ปซี่จะกินโคล่า มีแฟนต้าจะกินสไปร์ จะกินอะไรกันนัก...” ซึ่งเป็นคำพูดของแอนนา ชวนชื่น หากพิจารณาในแง่ของการนำเอามุกตลกของผู้อื่นไปใช้นั้น การนำเอามุกตลกต่าง ๆ ไปใช้ในลักษณะใดสามารถกระทำได้ หรือมากเพียงไรจึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์มุกตลก

## 1.2 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกและการละเมิดลิขสิทธิ์มุกตลก
- 1.2.2 เพื่อกำหนดกรอบของการสร้างสรรค์งานและมาตรฐานความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่มุกตลกในการนำมุกตลกไปใช้ในการแสดง
- 1.2.3 เพื่อศึกษาคดีที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกาในกรณีการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
- 1.2.4 เพื่อเปรียบเทียบการให้ความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยกับประเทศสหรัฐอเมริกา

## 1.3 สมมติฐาน

- 1.3.1 กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยนั้นยังมีข้อจำกัดบางประการและยังไม่สามารถคุ้มครองงานอันเกิดจากมุกตลกที่สร้างสรรค์ขึ้นมาได้อย่างครบถ้วน
- 1.3.2 กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยยังไม่มีกรอบความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกอย่างชัดเจน
- 1.3.3 กฎหมายลิขสิทธิ์ไทยยังไม่ได้กำหนดขอบเขตและมาตรฐานในการบังคับใช้กฎหมายกับงานสร้างสรรค์ที่เป็นมุกตลกในการนำเสนอมุกตลกในรูปแบบต่าง ๆ

## 1.4 ขอบเขตของการศึกษา

การจัดทำสารนิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์หลักกฎหมายลิขสิทธิ์ที่นำมาใช้กับกรณีการให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์และเปรียบเทียบหลักการให้ความคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศสหรัฐอเมริกา ทั้งยังศึกษาถึงกรอบของการให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ที่มีต่อมุกตลกและการแสดงตลก รวมไปถึงผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่มีผลเนื่องมาจากการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกที่ยังไม่ครอบคลุม

## 1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษางานวิจัยนี้จะทำการศึกษาวิเคราะห์จากการใช้วิธีวิจัยเอกสาร โดยมุ่งที่จะศึกษาค้นคว้าจากเอกสารข้อมูลทั้งไทยและต่างประเทศ รวมทั้ง วารสาร บทความและงานวิจัยต่าง ๆ

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ทราบถึงการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในมุกตลกและการละเมิดลิขสิทธิ์มุกตลก

1.6.2 ทำให้ทราบกรอบของการสร้างสรรค์งานและขอบเขตในความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่มุกตลก และการนำมุกตลกไปใช้ในการแสดง

1.6.3 ทำให้เกิดความเข้าใจในปัญหาของคดีที่เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา กรณีการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต

1.6.4 ทำให้ทราบถึงความเหมือนและความแตกต่างในหลักการให้ความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยกับประเทศสหรัฐอเมริกา

## 1.7 คำนิยามศัพท์

**สื่อออนไลน์** หมายความว่า สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคมเพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายผ่านทางเว็บไซต์และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใด ๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

**นักแสดง** หมายความว่า นักแสดง นักดนตรี นักร้อง นักเต้น นักรำ และผู้ซึ่งแสดงท่าทางร้อง พากย์ แสดงตามบทหรือในลักษณะอื่นใด

**นาฏกรรม** หมายความว่า งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใด ๆ

**เผยแพร่ต่อสาธารณชน** หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนโดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น

**Stand Up Comedy** หมายความว่า การแสดงตลกโดยเป็นการพูดตลกคนเดียวบนเวที

**DJE** หมายความว่า Digital Joke Exchange (การแลกเปลี่ยนมุกตลกดิจิทัลที่จะได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา)

## บทที่ 2

### การแสดงตลกและหลักกฎหมายลิขสิทธิ์

บทนี้จะเป็นการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีของเรื่องตลกประกอบกับประวัติและรูปแบบของการแสดงตลก ซึ่งในปัจจุบันนี้การแสดงตลกได้เข้าไปมีบทบาทในการสร้างความบันเทิงหลากหลายรูปแบบทำให้เป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มคนทุก ๆ วัย อีกทั้งบทนี้ยังศึกษาถึงหลักของการให้ความคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยและการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ของไทยรวมไปถึงระดับการสร้างสรรค์ของงานลิขสิทธิ์และการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

#### 2.1 การแสดงตลก

จากบทความของ Alan Dundens ในเรื่องของ “Who are the Folk?”<sup>1</sup> ซึ่งได้กล่าวถึงลักษณะเกี่ยวกับเรื่องตลกที่หลากหลาย โดยได้แสดงถึงความเข้าใจในเรื่องของตลกนั้นเป็นเรื่องของวัฒนธรรมซึ่งได้กล่าวว่า คนในวัฒนธรรมหนึ่งนั้นย่อมที่จะไม่เข้าใจเรื่องตลกในอีกวัฒนธรรมหนึ่งได้ หรือหากเข้าใจก็ไม่อาจที่จะเข้าใจได้ลึกซึ้งเท่ากับคนในวัฒนธรรมเดียวกัน ซึ่งอาจจะเกิดคำถามหนึ่งว่า “เราจะทำความเข้าใจกับเรื่องตลกหรือการสร้างเสียงหัวเราะเหล่านั้นได้อย่างไร”<sup>2</sup>

การที่กล่าวว่าเรื่องของตลกนั้นเป็นเรื่องของวัฒนธรรมโดยเป็นเรื่องของการแสดงในลักษณะของแต่ละวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งในการแสดงตลกนั้นสิ่งที่เป็นหลักสำคัญคือการสื่อสารกับผู้ชม ในการแสดงตลกคาเฟ่นักแสดงตลกอาจจะไม่ได้ทำการเตรียมมุกตลกไว้ล่วงหน้าในการแสดงไว้ทั้งหมด แต่อาจจะเป็นการที่นักแสดงได้พูดคุยในเรื่องราวกว้าง ๆ และในการเล่นมุกต่าง ๆ ก็จะทำให้การเล่นไปตามสถานการณ์บนเวทีที่ทำการแสดงซึ่งการแสดงตลกในรูปแบบนี้เรียกว่า “เกร็ด” โดยมีคำกล่าวของนักแสดงตลกท่านหนึ่งในการแสดงตลกในการเล่น “เกร็ด” ว่า “จากที่มันไม่มีอะไร แต่ก็คว่าให้เขาหัวเราะได้ มันเป็นเกร็ด ตลกอันดับหนึ่งเล่นเกร็ด อันดับสองแต่งตัว อันดับสามเป็นเรื่องตลกคาเฟ่ต้องเล่นเป็น มุกเกร็ดไม่เป็นเรื่องเป็นราวเหมือนลิเก”<sup>3</sup> โดยการเล่นมุกเกร็ดนี้เป็นการเล่นโดยอาศัยไหวพริบในการเล่น ซึ่งนักแสดงตลกหลายท่านได้กล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่าการแสดงตลกนั้นเป็นศิลปะและต้องอาศัยไหวพริบ โดยการแสดงตลกนั้นไม่อาจที่จะอธิบายออกมาได้ว่าจะต้องเล่น

<sup>1</sup> อาจันต์ ทองอยู่คง, ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร [Online], 2549. แหล่งที่มา [http://www.sac.or.th/main/article\\_detail.php?article\\_id=123&category\\_id=21](http://www.sac.or.th/main/article_detail.php?article_id=123&category_id=21).

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>3</sup> เรื่องเดียวกัน.



แบบใดอย่างไรจะต้องทำการเรียนรู้ด้วยตนเองและอาศัยประสบการณ์ในการแสดงซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัว

โดยการแสดงตลกในคาเฟ่ นั้นจะคำนึงถึงกลุ่มของคนดูเป็นหลักว่าผู้ชมเป็นวัยใด ซึ่งหากวันที่ทำการแสดงนั้นเป็นวันที่มีเด็ก ๆ เยอะก็จะหลีกเลี่ยงการใช้มุกที่เป็นคำหยาบหรือว่าการเล่นมุกตลกที่เกี่ยวกับการเสียดสีการเมืองเพราะว่าเด็กไม่เข้าใจในมุกพวกนี้ หากเป็นวันที่การแสดงที่มีผู้ชมเป็นผู้ใหญ่เยอะก็จะใช้มุกที่อาจเป็นพวกคำหยาบหรือลามกในการแสดง ทั้งนี้ทั้งนั้นการเล่นมุกตลกจะคำนึงถึงกลุ่มวัยที่เข้าใจในมุกตลกที่ทำการแสดงในแต่ละการแสดง ซึ่งการแสดงตลกอาจจะส่งผลเหมือนกระจกให้เห็นสภาพในสังคมขณะนั้นว่าเป็นเช่นไรเพราะมุกที่ใช้ในการแสดงก็จะต้องเป็นมุกตลกที่เป็นปัจจุบันและทันต่อสถานการณ์

### 2.1.1 ทฤษฎีของเรื่องตลก

ในหลักของปรัชญาทางทฤษฎีโบราณในช่วงของยุคกลางของของยุโรปนั้นได้มีความเชื่อในเรื่องของหลักอารมณ์ของมนุษย์ที่มีหลักอยู่ 4 ลักษณะคือ<sup>4</sup> อารมณ์ดีหรือขบขันมาจากเลือดแดง ความเฉื่อยชาและอารมณ์ฉุนเฉียวง่ายมาจากน้ำเหลืองและความรู้สึกหดหู่มาจากเลือดดำ โดยการผสมกันแปรปรวนของอารมณ์เหล่านี้ซึ่งเป็นของเหลวก็จะมีอิทธิพลที่กำหนดในลักษณะของแต่ละคนหรืออารมณ์ความรู้สึกคุณภาพด้านร่างกายและด้านจิตใจ ซึ่งในเชิงด้านความคิดได้รับเอาความเชื่อในเรื่องของส่วนผสมของเหลว 4 อย่างนี้หากมีของเหลวใดมากก็จะส่งผลต่อบุคลิกและอารมณ์พื้นฐานของบุคคลนั้น

ซึ่งทฤษฎีของเรื่องตลก (Theory of Comedy) ของ Dr. Richard F. Taflinger ได้กล่าวว่า “เรื่องตลกคือสิ่งที่ทำให้เราหัวเราะออกมาได้” โดยได้สรุปแกน 6<sup>5</sup> ประการของหลักการทำให้สิ่งต่าง ๆ เป็นเรื่องขบขัน ดังนี้<sup>6</sup>

- จะต้องเป็นสิ่งที่เรียกร้องในการคิดโดยใช้สติปัญญามากกว่าอารมณ์ความรู้สึก
- จะต้องเป็นไปโดยกลไกกลปฏิกิริยาอัตโนมัติ
- จะต้องเป็นเรื่องราวของมนุษย์ที่มีมาแต่กำเนิด โดยที่จะสามารถเตือนให้ตระหนักถึงความ เป็นมนุษย์

<sup>4</sup> Thanapat, A piece of thought [Online], 21 February 2006. Available from <http://blog.9digits.com/?p=60>.

<sup>5</sup> Ibid.

<sup>6</sup> Ibid.

- จะต้องเป็นบรรทัดฐานที่สังคมยอมรับกันชุดหนึ่งโดยที่ผู้อ่านคุ้นเคยไม่ว่าจะโดยผ่านชีวิตประจำวันหรือการเตรียมการขึ้นมาของนักเขียนในเนื้อหาที่แสดงออกมาก็ได้ และหลักของบรรทัดฐานนั้นได้ถูกฝ่าฝืน

- จะต้องเป็นสถานการณ์และองค์ประกอบต่าง ๆ ของท่าทีพฤติกรรมและคำพูด ที่ไม่สอดคล้องหรือเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมหรือไม่สัมพันธ์กับบริบทนั้น ๆ

- จะต้องถูกรับรู้ของผู้สังเกตการณ์ในฐานะที่ไม่เป็นอันตรายใด ๆ หรือการสร้างความเจ็บปวดต่อผู้มีส่วนร่วม

ซึ่งโดยรวมแล้วหากว่าขาดในส่วนของหลักเกณฑ์ใดหลักหนึ่งก็จะทำให้ความตลกนั้นเกิดความล้มเหลวเรื่องตลกนั้นก็จะไม่ประสบผลสำเร็จ

ส่วนในหลักของจิตวิทยาของอาร์มณันซ์ Sigmund Freud<sup>7</sup> ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาที่มีชื่อเสียงได้กล่าวไว้ว่า คนเราส่วนใหญ่มักจะพบเรื่องตลกที่มีหัวข้อเกี่ยวกับสิ่งต้องห้ามหรือ Taboo ในสังคม เช่น เรื่องของความตาย การมีเพศสัมพันธ์หรือเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับบุคคลที่มีซึ่งอำนาจ บุคคลสำคัญในสังคมนั้นเป็นเพราะว่าเรื่องตลกที่เกี่ยวกับ Taboo นั้นสามารถช่วยให้คนที่รับฟังปลดปล่อยในสิ่งที่คิดอยู่ในใจแต่ไม่สามารถที่จะพูดถึงได้ในการใช้ชีวิต เช่น เรื่องตลกเรื่องหนึ่งที่กล่าวว่า ผู้หญิงคนหนึ่งบอกกับเพื่อนของเธอว่า “เป็นเวลาสิบแปดปีที่ฉันและสามีของฉันเป็นคนที่มีความสุขที่สุดในโลก...จนกระทั่งเราสองคนมาคบกัน”<sup>8</sup>

และในอีกทฤษฎีคือเรื่องของความเหนือกว่า (Superiority Theory)<sup>9</sup> ซึ่งเป็นเรื่องของคนเรามักจะเห็นเรื่องที่ทำให้เรานั้นมีความรู้สึกเหนือกว่าคนอื่นทั่วไปนั้น เป็นสิ่งที่เป็นเรื่องตลกเหตุผลก็เพราะว่าคนเรานั้นจะมีความรู้สึกที่ดีกับตนเองในกรณีรู้ว่ามีคนที่แย่กว่าตัวเองซึ่งจะเห็นได้ดังตัวอย่างผู้หญิงคนหนึ่งอุ้มเปิดเข้าไปในร้านกาแฟ เธอวางเปิดของเธอไว้บนเก้าอี้ข้าง ๆ เธอ หลังจากนั้นไม่นานเด็กเสิร์ฟก็เดินมาพูดเสียงดังว่า “โห ไม่เคยเห็นหมูตัวไหนหน้าตาน่าเกลียดเท่านี้ในชีวิตเลย” เมื่อได้ยินดังนั้น ผู้หญิงคนนั้นก็พูดขึ้นมาว่า “นั่นมันเปิด ไม่ใช่หมู” เด็กเสิร์ฟจึงตอบกลับไปแล้วว่า “เมื่อไหร่ผมพูดกับเปิด ไม่ได้พูดกับคุณ”<sup>10</sup>

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีการไม่ลงรอยกัน (Incongruity Theory) ซึ่งเป็นหลักของความคิดที่คิดว่า เป็นเช่นนั้น แต่ผลที่ได้กลับเป็นไปในทางที่ไม่ได้เป็นไปตามความคาดหมาย

<sup>7</sup> ณัฐวุฒิ เผ่าทวี, จิตวิทยาของอาร์มณันซ์ [Online], 25 ธันวาคม 2558. แหล่งที่มา

<http://thaipublica.org/2015/12/nattavudh-31/>.

<sup>8</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>9</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>10</sup> Thanapat, A piece of thought.

### 2.1.2 มุกตลกคือ

มุกตลกนั้นความหมายจากหนังสือฮาวทูปุกเปลือง<sup>11</sup>ในชื่อ Joke-cracking for Complete Dummies โดยได้ให้ความหมายอย่างกว้างของมุกตลกไว้ว่า “คือข้อความหรือสิ่งเร้าที่ประกอบไปด้วยความผิดปกติวิสัย, ความคาดไม่ถึง และความพึงพอใจสำหรับผู้รับสารนั้น ๆ” โดยหลักการทำงานคือการทำงานที่มีผลต่อสภาวะของจิตตามโมเดลของ ฟรอยด์<sup>12</sup> นั่นคือเรื่องของการผิดปกติวิสัยจะระงับความคิดในเชิงตรรกะโดยเหตุผลและการควบคุมตัวเองของ Superego ซึ่งความคาดไม่ถึงนี้จะไปรบกวนในความสมดุลของ Ego โดยเป็นการบังคับให้ร่างกายนั้นตอบสนองต่อสิ่งเร้าด้วย id ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ความพึงพอใจเข้ากระทบกับ Id ได้โดยตรง ซึ่งหลักกลไกต่อเนื่องสามขั้นนี้จะส่งผลให้ Id มีปฏิกริยาในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เป็นที่น่าพึงพอใจนั้นโดยมีความรุนแรงมากกว่าปกติ โดยที่ Ego และ Superego นั้นเกินกว่าที่ควบคุมร่างกายได้ในตอนนั้น ซึ่งผลของสิ่งที่ได้จากการที่ไม่สามารถควบคุมได้ทันคือการ หัวเราะ โดยระดับของการหัวเรานั้นจะขึ้นอยู่กับระดับความลงตัวของส่วนประกอบสามอย่าง โดยหลักการนี้ของ ฟรอยด์ นั้นเน้นถึงความเร็วในการใช้มุกตลกตามหลักการของเค้านั่นเอง โดยเป็นการกระทำต่อร่างกายอย่างรวดเร็วจนไม่สามารถควบคุมการตอบสนองได้ทัน จึงเกิดเป็นการหัวเราะออกมา

แต่อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงการเล่นมุกตลกจะต้องอาศัยความเหมาะสมและความเข้าใจในมุกตลกนั้น และปริมาณของสารที่ทำการส่งไปให้ผู้รับอย่างมีความเหมาะสมโดยไม่มากเกินไปจนผู้รับไม่สามารถที่จะเข้าใจได้หมด และในส่วนของเรื่องความเร็วตามหลักทฤษฎีทางวิชาการนั้นก็อาจจะนำมาใช้ไม่ได้กับหลักในการปฏิบัติจริง เพราะหากทำการสื่อสารมุกตลกไปแล้วในกรณีที่รวดเร็วเกินไปผู้รับที่เป็นผู้รับฟังก็อาจจะไม่สามารถเข้าใจในมุกตลกนั้นได้ทันและอาจจะไม่สามารถเข้าใจและรับรู้ในมุกตลกที่เล่นนั้นได้ ซึ่งการที่ไม่เข้าใจในมุกตลกนั้นเรียกทั่ว ๆ ไปว่า “ไม่รับมุก” ซึ่งในการเล่นมุกตลกให้เกิดความตลกนั้นผู้ที่ทำการเล่นมุกตลกส่วนใหญ่ที่เกิดจากประสบการณ์ อย่างนักแสดงตลกนั้นจะมีประสบการณ์ในการแสดงและการเล่นมุกตลก โดยจะรู้ถึงจังหวะในการเล่นว่าต้องเริ่มและเล่นเมื่อใดผู้ชมการแสดงจะมีอารมณ์ร่วมในการเล่นและเข้าใจในมุกตลกที่ต้องการจะสื่อไปให้กับผู้ชม ทั้งยังรวมถึงปริมาณในการใส่รายละเอียดในมุกตลกที่ไม่มากหรือน้อยจนเกินไปซึ่งล้วนแล้วเกิดจากประสบการณ์และความเข้าใจในการเล่นมุกตลก ซึ่งอาจจะเรียกว่าเซ็นส์ในการแสดงตลก ซึ่งอยู่ในตัวของนักแสดงตลกโดยไม่สามารถจะอธิบายเป็นคำพูดหรือมีหลักการตายตัวในการเล่นและใช้มุกตลกนั้นได้

<sup>11</sup> วลาดิเมียร์ ปูห์น, Comedy engineering [Online], 12 ตุลาคม 2550. แหล่งที่มา <http://stellargazer.exteen.com/20070127/entry>.

<sup>12</sup> เรื่องเดียวกัน.

ในการเล่นมุกตลกหากผู้ชมนั้นไม่เข้าใจในตัวมุกตลกที่เล่น หรือการเล่นไปแล้วกลับเป็นมุกตลกที่ไม่สร้างอารมณ์ขันซึ่งทุกคนเข้าใจและเรียกกันโดยทั่วไปว่า “มุกแป้ก” ซึ่งเป็นการสื่อสารในการเล่นมุกตลกที่ไม่เกิดความเข้าใจในมุกของผู้รับสาร ที่เมื่อถูกผู้เล่นมุกต้องการที่จะสื่อให้เข้าใจในมุกตลกแต่ไม่เข้าใจ หรือว่ามุกตลกนั้นเป็นเรื่องราวที่ไม่เกิดความขบขัน แต่ก็มีบางกรณีของความตั้งใจของผู้เล่นมุกตลกที่ต้องการให้เกิดเป็น “มุกแป้ก” เพื่อทำให้เกิดความตลกขบขันในกรณีของ “มุกแป้ก” ที่ไม่มีใครเข้าใจแต่กับเข้าใจในความไม่ตลกของผู้เล่นมุกตลกนั้น จึงเกิดเป็นแนวคิดในการแสดง “มุกแป้ก” ให้มีความตลกขบขันซึ่งเป็นอีกวิธีหนึ่งของการเล่นมุกตลกของนักแสดงตลก

### 2.1.3 วิวัฒนาการของการแสดงตลก

การแสดงตลกถ้าจะกล่าวย้อนไปนั้นได้มีการแสดงตลกเริ่มตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 2 ส่วนลักษณะของการแสดงตลกในปัจจุบันนั้นเกิดจากคณะตลกต่าง ๆ และนักแสดงตลกในคาเฟ่ โดยการแสดงตลกได้เริ่มมาจากวงดนตรีลูกทุ่งที่มีการแสดง ซึ่งในวงดนตรีหนึ่งวงนั้นก็จะมีนักแสดงตลกของนักแสดงตลกอยู่ทุกวงไม่ว่าจะเป็นวงของ ศรชัย เมฆวิเชียร หรือ ไหวพจน์ เพชรสุพรรณ สายัณห์ สัญญา<sup>13</sup> ซึ่งวงดนตรีลูกทุ่งเหล่านี้ก็จะมีตัวตลกประจำวงแต่ละวงเพื่อเป็นการผ่อนคลายในการชมการแสดง

โดยสาเหตุของการเกิดตลกที่มาเล่นในคาเฟ่นั้นเกิดจากที่วงดนตรีลูกทุ่งที่ไม่สามารถทำการแสดงได้ในช่วงฤดูฝนจึงจำเป็นต้องหยุดการแสดงดนตรี นักแสดงตลกในวงดนตรีจึงเกิดเวลาว่างจากวงดนตรี และเริ่มเข้ามาทำการแสดงตลกในคาเฟ่ จากนั้นตลกทุกคนก็เริ่มที่จะหันมาแสดงในคาเฟ่อย่างจริงจังเพราะในยุคสมัยนั้นตลกที่แสดงในคาเฟ่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากตอนนั้นถือว่าเป็นยุคทองของตลกคาเฟ่เลยก็ว่าได้โดยตลกในยุคนั้นได้เริ่มมาจากตลกชายหัวเราะโดย สวง ทรัพย์สำรวย (ล้อต๊อด) เป็นผู้จัดตั้งเป็นชมรมก่อนที่จะมาเป็นสมาคมตลกในปัจจุบัน ซึ่งสมาคมตลก ชาญญา โพธิ์วิจิตร (เป็ด เขียวยิ้ม) เป็นผู้จัดตั้งขึ้น โดยตลกคณะแรกไม่ปรากฏแน่ชัดว่ามาจากที่ใดเมื่อใดแต่ตลกในยุคแรกเริ่มมาจากตลกคณะสี่สี่ คือ สีส้มิก เพชรเชิงชัย ศรีสุริยา โดยสีส้มิกในสมัยนั้นเป็นตัวปวมุกตลก ซึ่งตอนนั้นเป็นการแสดงในโทรทัศน์ของคณะนี้และในช่วงถัดจากนั้นก็จะมีตลกที่สมัยนั้นเรียกว่าตลกปริญญา โดยมี สมชาย เปรมประภาพงศ์ (เสนาโศก) พุฒิพงษ์ พรหมสาขา ณ สกลนคร (เสนาเพชร) ปัญญา นิรันดร์กุล (ซูโม้ตา) ในรายการเพชรฆาตความเครียด ซึ่งการแสดงตลกในรายการนี้เป็นการแสดงโดยใช้สคริปต์โดยมีการเขียนรูปแบบในการแสดงไว้ แต่ในปัจจุบันนี้ไม่มีตลกคาเฟ่แล้วเนื่องจากสถานที่ไม่เอื้ออำนวยข้อจำกัดของผู้ชมต่าง ๆ ในคาเฟ่ ซึ่งตลกดัง ๆ ในปัจจุบันนี้ได้เข้ามาทำการแสดงในรายการโทรทัศน์เกือบทุกคนแล้ว โดยเกือบทุกรายการโทรทัศน์นั้นก็จะมีนักแสดงตลกทำการแสดงอยู่ด้วย

<sup>13</sup> ศรสุทธา กลั่นมาลี, **รายการคลายฉันททางไทยรัฐทีวี** [Online], 29 มีนาคม 2558. แหล่งที่มา [https://www.youtube.com/watch?v=LPxTaEQ\\_48o](https://www.youtube.com/watch?v=LPxTaEQ_48o).

ถ้าหากจะย้อนกลับไปนานกว่านั้นการแสดงตลกก็จะเป็นการแสดงของตลกที่เรียกว่า “ตลกหลวง” ซึ่งเริ่มในสมัยของรัชกาลที่ 2 โดยคำจำกัดความของ “ตลกหลวง”<sup>14</sup> นั่นคือ ตลกกับจำอวดที่เป็นของหลวงโดยเป็นตลกที่เล่นอยู่ในรัชสำนักซึ่งเป็นผู้แสดงเกี่ยวกับโจน ละคร การแสดงหนังใหญ่ โดยรวมเรียกว่าตลกหลวงโดยแต่เดิมตลกกับจำอวดเป็นคนละคำกัน โดยคำว่าตลกนั้นใช้กับตลกโจน ในส่วนของคำว่า “จำอวด” นั้นจะใช้กับละคร ซึ่งตลกโจนนั่นคือตลกซึ่งเล่นประกอบกับการแสดงโจน โดยเป็นตัวตลกในเรื่องราวของโจนโดยตัวละครในโจนนั่นก็จะมี พระ นาง ยักษ์ ลิง ตัวตลก ซึ่งตัวตลกจะเป็นตัวสำคัญที่แทรกอยู่ในบทเกือบจะทุกตอนของการแสดง ซึ่งการแสดงโจนนั้นผู้แสดงอย่างตัว พระ นาง ยักษ์ ลิง จะไม่เป็นตัวที่พูดเองในการแสดง แต่จะมีคนพากย์ในการแสดงนั้นแต่ตัวตลกในการแสดงนี้มีอิสระในการแสดงทั้งพูดเองเล่นเองได้หมด นอกจากเป็นตัวตลกแล้วยังต้องเล่นเป็นตัวประกอบต่าง ๆ ในการแสดง เหตุผลของการมีตลกในการแสดงโจนนั่นก็คือ ตัวตลกนั้นมีหน้าที่ในการเชื่อมเรื่องราวระหว่างผู้แสดงกับคนดู และยังเป็นการพักและสอดแทรกเรื่องตลกในบท เพื่อสร้างความผ่อนคลายในบทและยังเป็นการพักของตัวเอกในเรื่องเวลาทำการแสดง โดยผู้แสดงตลกนั้นจะต้องมีไหวพริบในการแสดงและต้องรู้เรื่องราวของการแสดงทั้งหมดอย่างละเอียดและต้องรู้จังหวะในการเล่นอย่างเหมาะสมโดยต้องมีจิตวิญญาณของการแสดงตลก ซึ่งในปัจจุบันการเป็นตลกหลวงนั้นมีการสืบทอดโดยมีการฝึกสอนในวิทยาลัยนาฏศิลป์

#### 2.1.4 รูปแบบของการแสดงตลก

การแสดงตลกนั้นมีหลายวิธีในการนำเสนอเนื่องจากการแสดงตลกนั้นสามารถนำไปสอดแทรกในการนำเสนอโดยวิธีต่าง ๆ ได้ เช่นที่เห็นได้ชัดก็คือการแสดงตลกในการแสดงตลกบนเวทีในการแสดงโดยมีการรับส่งมุขตลกกัน การแสดงตลกในซีทคอมโดยจะมีเนื้อหาในการดำเนินเรื่องแต่จะมีการสอดแทรกมุขตลกเข้าไปในบทที่เป็นเรื่องราว หรือตลกที่อยู่ในภาพยนตร์ตลก ซึ่งในลักษณะภาพยนตร์ตลกนี้จะถูกแบ่งเป็นลักษณะภาพยนตร์ตลก 2 ประเภท<sup>15</sup> คือภาพยนตร์ตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญโดยมีการวางโครงเรื่องไว้อย่างหลวม ๆ ซึ่งไม่ได้กำหนดเรื่องราวไว้อย่างชัดเจนแต่เป็นเรื่องราวที่เน้นการใช้มุขตลกในการแสดง และภาพยนตร์ตลกที่เน้นเนื้อหาของเรื่องเป็นสำคัญ แต่ได้มีการสอดแทรกมุขตลกต่าง ๆ เข้าไปในบทแสดงซึ่งการแสดงตลกในรูปแบบต่าง ๆ นั้นย่อมต้องมีการใช้มุขตลกในการแสดงโดยลักษณะของมุขตลกที่ทำการเล่นอาจจะเป็นการใช้มุขตลกในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้<sup>16</sup>

<sup>14</sup> ประสาท ทองอร่าม, **รายการคลายฉงนทางไทยรัฐทีวี** [Online], 29 มีนาคม 2558. แหล่งที่มา [https://www.youtube.com/watch?v=LPxTaEQ\\_48o](https://www.youtube.com/watch?v=LPxTaEQ_48o).

<sup>15</sup> กฤษณ์ เพชรรัตน์, **มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา: ค่ายพระนครฟิล์ม (วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สารสนเทศ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2554).**

<sup>16</sup> เรื่องเดียวกัน.

- (1) มุกตลกที่เป็นการล้อเลียนโดยเป็นมุกตลกที่เป็นการล้อเลียนบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือการนำเอาลักษณะเรื่องราวของภาพยนตร์มาทำการล้อเลียน
- (2) มุกตลกเจ็บตัว จะเป็นการแสดงที่เป็นเรื่องราวของตัวละครโดยให้ตัวเองหรือตัวละครคนอื่นเจ็บตัวโดยเป็นการทำให้เจ็บทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ
- (3) มุกที่เป็นเรื่องเหนือความคาดหมายเป็นการเล่นที่ทุก ๆ คนไม่คาดถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นเป็นในลักษณะของบุคลิกที่แปลกออกไปของผู้แสดง
- (4) มุกตลกที่เป็นการล้อเลียนการเมือง ซึ่งเป็นการแสดงที่นักแสดงได้อาเอากลักษณะของนักการเมืองแต่ละคนมาทำการล้อเลียน โดยใส่เนื้อหาที่สอดแทรกเรื่องของการเมืองที่เป็นการจิกกัดนักการเมืองแบบสนุก ๆ มาทำการแสดง หรือการเลียนแบบท่าทางของบุคคลที่มีชื่อเสียง

## 2.2 หลักกฎหมายลิขสิทธิ์คือ

ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งโดยตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ 2521 ได้ให้นิยามของคำว่าลิขสิทธิ์ซึ่งหมายความถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นและผู้สร้างสรรค์นั้นก็คือ บุคคลที่ทำหรือก่อให้เกิดซึ่งงานโดยความริเริ่มด้วยตัวเอง โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้ความคุ้มครองแก่สิ่งที่สร้างสรรค์ อาทิ งานที่กฎหมายกำหนดไว้ให้เป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นโดยเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ 9 ประเภท คืองานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ

### 2.2.1 ความหมายของลิขสิทธิ์ไทย

ซึ่งความหมายตาม มาตรา 4<sup>17</sup> ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้ความหมายว่า “ลิขสิทธิ์” คือสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น โดยพูดถึงหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์<sup>18</sup> นั่นก็คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น ซึ่งงานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานได้รับประโยชน์จากการที่ได้สร้างสรรค์

<sup>17</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>18</sup> กรมทรัพย์สินทางปัญญา, ลิขสิทธิ์ [Online], 17 กันยายน 2556. แหล่งที่มา



ผลงานของตนเอง โดยลิขสิทธิ์จะมีอยู่ในกรอบของกฎหมายที่ได้ให้ความคุ้มครองไว้เฉพาะในส่วนของงานสร้างสรรค์ที่มีบัญญัติได้ให้ความคุ้มครองรับรองไว้เท่านั้นและยังรวมไปถึงหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้

## 2.2.2 หลักการให้ความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย

หลักการของการให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้ที่สร้างสรรค์<sup>19</sup> ผลงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นเกิดมาจากแนวทางในทางเศรษฐกิจในเรื่องของผลประโยชน์จากการสร้างสรรค์งาน โดยที่ผู้ทำการสร้างสรรค์ผลงานจนได้รับลิขสิทธิ์จะต้องใช้ความสามารถและความวิริยะอุตสาหะจึงเกิดเป็นผลงานได้ ดังนั้นผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานก็สมควรที่จะได้รับผลประโยชน์ตอบแทนในความคิดสร้างสรรค์นั้น ซึ่งเป็นหลักในการได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ของตน โดยหลักของการคุ้มครองลิขสิทธิ์นี้ก็เพื่อปกป้องผลประโยชน์และสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานต่อไปดังเช่น ในกรณีของผู้ประพันธ์เพลง หากได้รับค่าตอบแทนจากค่ายเพลงผู้ประพันธ์เพลงก็ย่อมที่จะมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเพลงต่อไป เพื่อที่จะเผยแพร่ผลงานของตนให้สาธารณชนได้รับฟังบทเพลงของตน แต่หากค่ายเพลงได้ให้ผลตอบแทนแก่ผู้ประพันธ์เพลงเป็นจำนวนเล็กน้อยก็จะทำให้ผู้ประพันธ์เพลงนั้นขาดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และไม่สามารถที่จะทำการสร้างสรรค์ผลงานเพลงเพื่อเป็นอาชีพได้ท้ายที่สุดก็จะไม่เกิดการสร้างสรรค์ผลงาน

แต่หลักการดังกล่าวนี้แม้จะมีความสมเหตุสมผลอย่างไรก็ตามแต่ก็อาจเกิดผลกระทบในด้านประโยชน์ของสาธารณชน ดังนั้นจึงต้องมีหลักของการคุ้มครองสิทธิและขอบเขตจำกัดยิ่งกว่าทรัพย์สินที่เกิดจากการสร้างสรรค์งาน ซึ่งหากพิจารณาบทบัญญัติแห่งปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ข้อ 27<sup>20</sup> (Article 27 of The Universal Declaration of Human Right) นั้นได้กล่าวถึงเรื่องของผลประโยชน์ของสังคมจากการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลประโยชน์ของประชาชนย่อมเป็นสิ่งสูงสุดโดยหลักการนี้ทำให้หลักของกฎหมายลิขสิทธิ์มีบทบัญญัติที่เป็นไปในทางที่เอื้ออำนวยต่อการทำให้เกิดความสมดุลระหว่างผลประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานกับสาธารณชน และยังรวมถึงผู้ที่มีกรรมสิทธิ์ในงานที่มีความแตกต่างไปด้วย

ดังนั้นผลประโยชน์ของงานจากผู้ประพันธ์บทเพลงกับผู้ผลิตงานบันทึกเสียงจากตัวบทเพลงหรือเป็นผลประโยชน์ระหว่างผู้ประพันธ์วรรณกรรมกับสำนักพิมพ์ ซึ่งในบางกรณีอาจที่จะเกิดความขัดกันกับตัวผลประโยชน์ ซึ่งกรณีดังกล่าวนี้จะต้องนำหลักปฏิบัติอย่างยุติธรรมในกฎหมายมาใช้โดยให้ต่างฝ่ายได้รับความเป็นธรรมด้านผลประโยชน์อย่างเท่าเทียมกัน แต่ก็เป็นที่ยากในทางปฏิบัติ

<sup>19</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, พิมพ์ครั้งที่ 9 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2555), 49.

<sup>20</sup> เรื่องเดียวกัน, 50.

เพราะแนวคิดที่มีความแตกต่างกันไป แต่ก็อาจจะนำแนวทางหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์นานาชาติมาปรับใช้ได้

## 2.3 การสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์

งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นเกิดจากงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์งานอันเกิดจากความวิริยะอุตสาหะ จนเกิดเป็นงานโดยงานที่เกิดขึ้นนั้นไม่จำเป็นต้องมีความใหม่แต่งานนั้นจะต้องเกิดจากตัวผู้สร้างสรรค์เองโดยไม่เป็นการคัดลอกหรือทำซ้ำจากงานอันมีลิขสิทธิ์

### 2.3.1 ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์คือเรื่องที่เกิดจากปัญญาของมนุษย์ โดยเป็นการเริ่มต้นที่เกิดจากกระบวนการคิดที่เกิดจากสมอง ซึ่งสามารถคิดได้หลากหลายรูปแบบในการคิดค้นสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดเป็นรูปแบบต่าง ๆ โดยความคิดสร้างสรรค์นี้เป็นจุดเริ่มต้นของทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากการที่นำเอาความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกมานำไปใช้ในทางพาณิชย์ จึงทำให้เกิดมูลค่าของงานด้านทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งจะต้องมีการกำหนดกรอบความคุ้มครองในสิทธิของความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดเป็นทรัพย์สินทางปัญญาในเชิงพาณิชย์<sup>21</sup>

ทรัพย์สินทางปัญญานั้นมาจากความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากกระบวนการทางความคิดของมนุษย์ที่คิดอยู่ในสมองเช่น ความคิดที่จะสร้างตัวละครในนิยายและเนื้อเรื่องในการดำเนินเรื่องพร้อมทั้งสาระสำคัญของเรื่องและตัวละครแต่ยังมิได้แสดงออกมา ซึ่งถือว่าเป็นเพียงความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผู้นั้นอยู่ แต่หากเมื่อใดได้ทำการเขียนหรือพิมพ์แสดงออกมาให้สาธารณชนได้รับรู้เมื่อใดก็จะถือว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นได้แสดงออกต่อสาธารณชนให้ได้รับรู้แล้วก็จะถือว่าเป็นทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ผู้นั้น ซึ่งหากไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาจะไม่เกิดงานที่เป็นงานสร้างสรรค์ทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาเกิดขึ้น โดยงานด้านทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ก็คือ<sup>22</sup> การประดิษฐ์ การค้นพบ สัญลักษณ์ ภาพพจน์ ภาพทางสายตา ดนตรี หรือละครซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นผลผลิตที่มีคุณค่าแก่มนุษย์ ซึ่ง “ผู้สร้างสรรค์” ตามมาตรา 4 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 หมายความว่า “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”<sup>23</sup> ดังนั้นงานอันมีลิขสิทธิ์จึงต้องเป็นงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นก็ทำให้เกิดมูลค่าทางด้านเศรษฐกิจ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่มีผลประโยชน์เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยต้องมีหลักการของทรัพย์สินทางปัญญาเข้ามาใช้ ซึ่งก็เพื่อที่จะกำหนดกรอบของความคุ้มครอง

<sup>21</sup> เรื่องเดียวกัน, 30.

<sup>22</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>23</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.



ผลประโยชน์แก่บุคคลที่สร้างสรรค์ผลงานก็เพื่อที่จะให้ค่าตอบแทนแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์ในด้านต่าง ๆ แก่สาธารณชน

### 2.3.2 ขอบเขตของการคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์

การเริ่มสร้างสรรค์ผลงานนั้นได้เริ่มจากการที่มนุษย์ได้ทำการสร้างสรรค์ในชิ้นงานรูปแบบต่าง ๆ<sup>24</sup> เช่น งานวรรณกรรม การประดิษฐ์ งานออกแบบทางด้านศิลปะ หรือแม้กระทั่งการคิดค้นรูปแบบสัญญา-ลักษณะที่ใช้แทนทางการค้า โดยการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ นี้เป็นการนำมาใช้ในด้านทางเศรษฐกิจโดยมีกฎหมายมารองรับเพื่อคุ้มครองสิทธิทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมุ่งหวังให้เกิดความเป็นธรรมแก่ผู้ที่สร้างสรรค์งานและเป็นการสร้างแรงจูงใจในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน แต่ก็มีก่อกำเนิดปัญหาในด้านของขอบเขตในการให้ความคุ้มครองงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ จึงเกิดประเด็นในการกำหนดเรื่องของขอบเขตในการสร้างสรรค์และประเภทในความคิดของงานที่สร้างสรรค์ในกรอบของกฎหมายที่จะนำมาบังคับใช้ว่าจะใช้ขอบเขตเพียงใดในการให้ความคุ้มครองงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ให้ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย และยังมีเรื่องของเจตนาารมณ์ของกฎหมายในแง่ของการให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่กรอบและขอบเขตของความคุ้มครองในแต่ละประเทศก็จะแตกต่างกันออกไป โดยที่ประเทศไทยนั้นกรอบของการคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์อยู่ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นได้กำหนดกรอบของความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไว้โดยให้ความคิดสร้างสรรค์ใดที่จะได้รับการคุ้มครองนั้นต้องเป็นความคิดริเริ่มและต้องเป็นงานที่แสดงออกให้ปรากฏ<sup>25</sup> โดยเป็นงานที่กฎหมายได้กำหนดให้ความคุ้มครองไว้ เช่น งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะงานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีรูปแบบใด<sup>26</sup> โดยที่งานดังกล่าวนั้นหากได้คิดสร้างสรรค์ไว้แต่ยังมีได้ลงมือทำให้ปรากฏออกมาก็ยังไม่ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

แต่ในส่วนของการสร้างสรรค์ที่ยังไม่ถึงขั้นได้รับความคุ้มครองอาจเป็นการสร้างสรรค์ในลักษณะของการสร้างสรรค์ได้ แต่หากเป็นสูตรหรือความลับที่ยังไม่ได้มีการเปิดเผยในลักษณะของข้อมูลที่เป็นไปในรูปแบบของความลับที่มีความสำคัญทางธุรกิจ หากข้อมูลได้ถูกเปิดเผยไปก็จะส่งผลกระทบต่อในเชิงพาณิชย์ในการได้เปรียบเสียเปรียบกันในเชิงธุรกิจก็อาจจะได้รับความคุ้มครองในเรื่องของความลับทางการค้า แต่ในกรณีของความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่ถึงขั้นที่จะได้รับความคุ้มครองได้นั้นซึ่ง

<sup>24</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, 32.

<sup>25</sup> เรื่องเดียวกัน, 33.

<sup>26</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่อยู่นอกหลักขอบเขตของกฎหมาย ซึ่งถือว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ยังไม่สามารถที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่ได้คิดสร้างสรรค์แล้ว แต่ยังไม่ได้แสดงออกมาให้ปรากฏ โดยหลักแล้วเรียกว่า Undeveloped Ideas ซึ่งถ้าจะเรียกให้เข้าใจในแบบไทยอาจจะเรียกว่า “ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งยังไม่ได้พัฒนา”<sup>27</sup> โดยความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะนี้อาจจะนำหลักกฎหมายอื่นมาปรับใช้เพื่อคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์ประเภทนี้ได้

### 2.3.3 ระดับการสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์

ตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยนั้นให้ความหมายของการสร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ไว้อย่างกว้าง ๆ โดยได้ให้ความหมายของคำว่า “งานสร้างสรรค์”<sup>28</sup> คืองานที่เกิดจากความคิดหรือความรู้สึกซึ่งแสดงออกมาในทางสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็น งานในแผนการวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ แผนกศิลปะ หรือแผนกดนตรีกรรม (Production in which thoughts or emotions are expressed in a creative way and which fall in the literary thoughts or emotions are expressed in a creative way and which fall in the literary, scientific, artistic or musical domain)<sup>29</sup> ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ได้กำหนดให้งานที่เป็นงานที่บัญญัติไว้ในกฎหมายให้เป็นงานที่ได้รับความคุ้มครอง ดังนี้ งานสร้างสรรค์ประเภทงานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่ภาพแพร่เสียงหรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะงานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร<sup>30</sup>

โดยระดับของการให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ของการสร้างสรรค์นั้น การสร้างสรรค์นั้นจะต้องเป็นการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานนั้นด้วยตัวเองโดยที่ไม่เป็นการลอกเลียนผลงานจากบุคคลอื่น ซึ่งการสร้างสรรค์นี้จะต้องเป็นผลงานที่เกิดจากความวิริยะอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์โดยผลงานการสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในโลก โดยการสร้างสรรค์ในงานลิขสิทธิ์จะแตกต่างกับผลงานสร้างสรรค์ของสิทธิบัตรซึ่งต้องมีความใหม่ แต่หากผลงานของงานลิขสิทธิ์นั้นอาจจะเป็นงานที่เกิดจากการดัดแปลงหรือเป็นงานที่ทำการรวบรวมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน แต่ต้องเป็นงานที่เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง แต่อาจจะเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ความอุตสาหะและความคิดริเริ่มน้อยกว่าผู้ที่สร้างสรรค์งานในตอนแรก

<sup>27</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, 33.

<sup>28</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, พิมพ์ครั้งที่ 4 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2549), 36.

<sup>29</sup> Stewart, S. *International Copyright and Neighbouring Right*, (London: Butterworths, 1989), 779.

<sup>30</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

ซึ่งระดับของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของลิขสิทธิ์นั้นไม่ได้กำหนดไว้ว่างานที่สร้างสรรค์แล้วได้รับความคุ้มครองนั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ความใหม่ซึ่งถือเป็นสิ่งใหม่ในโลกที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน หากงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นไปแล้วนั้นไม่ได้เป็นผลงานที่ใหม่เลยก็ยังคงได้รับความคุ้มครอง หากงานนั้นยังเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์มิได้ทำการลอกเลียนผลงานของผู้อื่นแต่เป็นการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์เองไม่ว่าระดับของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นั้นจะมีมากน้อยเพียงใดหรือเป็นการ ดัดแปลงรวบรวมซึ่งไม่เป็นการลอกเลียนโดยสิ้นเชิงหรือในสาระสำคัญของงาน ซึ่งใช้คนละหลักกับการประดิษฐ์นวัตกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ประเภทสิทธิบัตร โดยหากส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์อยู่ที่ความวิริยะอุตสาหะและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตัวผู้สร้างสรรค์เองที่ขึ้นอยู่กับความสามารถ ปริมาณของงาน รสนิยม และระดับฝีมือที่มีความแตกต่าง ๆ กันออกไป

จากหลักของการริเริ่มสร้างสรรค์ในส่วนแรกแล้วงานที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็น **งานที่มีลักษณะของรูปร่างปรากฏ** และแสดงให้เห็นได้โดยการสัมผัสหรือมองเห็นด้วยตาเปล่าได้ ซึ่งหากผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานไม่ได้แสดงออกมาให้บุคคลอื่นได้ทราบและรับรู้ในผลงานสร้างสรรค์ โดยได้ปรากฏให้ออกมาเป็นรูปร่างก็ไม้อาจจะได้รับความคุ้มครองในทางลิขสิทธิ์ได้ ซึ่งหลักการนี้ได้สอดคล้องกับ มาตรา 6 วรรค 2 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ไทย พ.ศ. 2537<sup>31</sup> ซึ่งได้บัญญัติไว้ว่า “การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่คลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์” ถึงแม้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยไม่ได้บัญญัติไว้อย่างชัดเจนว่างานที่จะได้รับลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานที่แสดงออกมาโดยปรากฏเป็นรูปร่างและสัมผัสได้ แต่ตามหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ก็มีแนวทางไปในทิศทางของหลักการนี้ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้ให้ความคุ้มครองความคิด หรือแนวคิด รูปแบบของความคิด หลักการสร้างสรรค์ที่ไม่ได้แสดงออกมาโดยเป็นหลักอันเป็นสากล โดยความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า<sup>32</sup> โดยมีหลักในการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะต้องคลุมถึงการแสดงออก แต่ไม่รวมถึงความคิด กรรมวิธี วิธีปฏิบัติ หรือแนวทางการคิดทางคณิตศาสตร์ โดยงานที่มีรูปร่างนั้นจะมีรูปแบบดังนี้ หนังสือหรือนิยายเป็นเรื่อง ๆ ภาพวาด ภาพทิวทัศน์ แบบของอาคารที่เขียนลงกระดาษ รูปแบบของผลงานเพลงที่บันทึกลงเทปหรือซีดีรวมไปถึงงานแสดงที่ได้รับการบันทึกลงวัสดุที่ใช้บันทึกต่าง ๆ แต่ถึงอย่างไรกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยในปัจจุบันก็ได้ระบุถึงการนำเสนอผลงานหรือการแสดงออกมาในสื่อต่าง ๆ นั้นจะต้องได้รับการบันทึกลงวัสดุแล้วจึงจะได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ดังเช่น งานแพร่ภาพแพร่เสียง งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น ดนตรีกรรม ละครใบ้

<sup>31</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>32</sup> Article 9 (2) of the Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights, Including Trade in Counterfeit Goods (TRIPs).

ซึ่งงานเหล่านี้ล้วนแสดงออกมาแล้ว ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นงานที่ต้องปรากฏรูปร่างออกมาอย่างถาวรก็ได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์แล้ว ดังนั้นงานที่จะได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องมีรูปร่างที่ชัดเจนและถาวร เว้นแต่กฎหมายจะได้ระบุไว้ว่างานนั้นจะต้องได้ปรากฏออกมาเป็นรูปร่างแสดงออกมาจึงจะได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์โดยงานดังกล่าวยังรวมถึงงานประเภท การกระจายภาพ การกระจายเสียงด้วยซึ่งเป็นการออกอากาศผ่านสื่อกลางในการนำไปออกอากาศหรือผ่านกระแสไฟฟ้าผ่านเคเบิลใยแก้ว หรือการกระจายสัญญาณโดยผ่านทางดาวเทียม ซึ่งในกรณีนี้ก็ถือว่าเป็นการเผยแพร่งานต่อสาธารณชนโดยเป็นการแสดงออกปรากฏให้เห็นแล้วก็ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์และความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์แล้ว

และในส่วนท้ายสุดของการที่จะได้รับความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์งานนั้นจะ **ต้องเป็นงานประเภทที่กฎหมายได้กำหนด** ซึ่งงานที่จะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้นั้นจะต้องเป็นงานที่กฎหมายได้ระบุไว้ว่าให้เป็นการอันได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ หากกฎหมายมิได้ระบุไว้ถึงแม้เป็นงานที่ได้สร้างสรรค์ก็ จะไม่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ซึ่งตาม มาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดงานอันที่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ไว้ คือ “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปะกรรมดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด”<sup>33</sup> ซึ่งตัวอย่างของงานที่ระบุไว้ในมาตรา 6 นั้นก็เช่น หนังสือ สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ สิ่ง-บันทึกเสียง การรำ ภาพถ่าย ภาพวาด เป็นต้น

#### 2.3.4 งานสร้างสรรค์ที่ไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

ตามหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์มาตรา 7 ได้กำหนดข้อยกเว้นงานบางประเภทไม่ให้เป็นการอันมีลิขสิทธิ์ถึงแม้ว่าจะเป็นงานที่สร้างสรรค์ที่เข้าหลักของการได้รับความคุ้มครองในกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่กลับให้ถือว่างานบางประเภทตาม มาตรา 7 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่ให้ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยระบุว่า “สิ่งต่อไปนี้ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”<sup>34</sup>

- (1) ข่าวประจำวัน และข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ
- (2) รัฐธรรมนูญ และกฎหมาย
- (3) ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น

<sup>33</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>34</sup> มาตรา 7 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

(4) คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ

(5) คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ตาม (1) ถึง (4) ที่กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น

**ตามบัญญัติของกฎหมายที่ไม่ได้ให้ลิขสิทธิ์แก่งานดังนี้ก็เพราะว่า**

1) ข่าวประจำวันนั้นตามความเป็นจริงแล้วนั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลานั้น โดยเป็นข้อเท็จจริงที่ได้เกิดขึ้นจริงเป็นเพียงข่าวสารที่ไม่เข้าหลักของการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์อย่าง งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ แผนกศิลปะ จึงเป็นงานที่กฎหมายไม่ได้ให้ความคุ้มครองไว้

2) รัฐธรรมนูญ ซึ่งเป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศที่เป็นบทกฎหมายอันสูงสุดในการปกครองประเทศและกฎหมายอื่น เนื่องจากรัฐธรรมนูญและกฎหมายนั้นเป็นสิ่งที่ประชาชนควรที่จะต้องรู้และทราบถึงกฎหมายจึงไม่มีลิขสิทธิ์ในส่วนของรัฐธรรมนูญและกฎหมาย ดังนั้นในการที่นำรัฐธรรมนูญและกฎหมายไปทำการตีพิมพ์หรือเผยแพร่จึงไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

3) ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง หนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หน่วยงานต่าง ๆ ของรัฐหรือท้องถิ่น ซึ่งในกรณีนี้ถือว่าเป็นบทกฎหมายและข้อบังคับจึงไม่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์

4) คำพิพากษา ในส่วนของคำพิพากษานั้นซึ่งน่าจะเป็นในส่วนของคำพิพากษาคัดสินจากผู้พิพากษา คำสั่ง รายงานที่เป็นของทางราชการโดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยกำหนดไว้ชัดว่าสิ่งดังกล่าวนี้เป็นเพื่อประโยชน์ในราชการและประชาชนจึงเป็นสิ่งที่ไม่มีลิขสิทธิ์

5) คำแปล งานที่รวบรวมในงานดังกล่าวจากข้อที่ 1 ถึง 4

## 2.4 การได้มาซึ่งงานลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์นั้นเป็นสิทธิที่ไม่สามารถจับต้องได้สิทธิที่กฎหมายได้ให้ขอบเขตในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ซึ่งผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จะต้องได้รับการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานนั้น ๆ เสียก่อนโดยวิธีที่ได้มานั้นอาจแบ่งเป็น 2 ระบบ<sup>35</sup>

(1) ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยต้องผ่านพิธีการ คือระบบที่มุ่งถึงเจตนารมณ์ในการสร้างสรรค์งานโดยจะต้องมีหลักฐานอย่างชัดเจนในการสร้างสรรค์ เนื่องจากจะต้องแสดงหลักฐานให้ทางราชการหรือภาครัฐ ซึ่งเป็นขั้นตอนของวิธีปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ของกฎหมายเพื่อให้ได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยแบ่งเป็น 3 ประเภท<sup>36</sup>

(1.1) การแสดงสัญลักษณ์สงวนลิขสิทธิ์ (Copyright Notice) คืองานสร้างสรรค์ที่ต้องการจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานนั้น ๆ จะต้องมีเครื่องหมายในการสงวนลิขสิทธิ์ในสำเนา งานนั้นทุกฉบับ ตัวอย่างเช่นสัญลักษณ์ของ “Copyright” หรือ “Cop,” หรือ © ซึ่งมีปีที่เผยแพร่เป็นครั้งแรกและมีชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์อยู่ด้วย ซึ่งในบางประเทศได้ให้แสดงสัญลักษณ์ในการสงวนลิขสิทธิ์ (Copyright Notice) อย่างในสหรัฐอเมริกาได้กำหนดให้งานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาทุกชิ้นจะต้องมีการแจ้งถึงการมีลิขสิทธิ์ หากไม่ได้ทำการแจ้งก็จะถือว่างานนั้นได้ตกเป็นของสาธารณชน โดยการแจ้งในลักษณะของลิขสิทธิ์ในวรรณกรรม ดนตรีกรรม นาฏกรรม ซึ่งจะต้องมีคำว่า “Copyright” หรือโดยการใช้คำย่อ “Cpor.” หรือใช้เครื่องหมายแทนในการแสดง โดยใช้เครื่องหมาย © รวมกับชื่อของเจ้าของงานลิขสิทธิ์และปีที่ได้รับลิขสิทธิ์ ตัวอย่างเช่น 1963 The Copyright Society of the U.S.A. ในส่วนของงานที่เป็น งานด้านศิลปกรรม แผนที่ หรือจารึกต่าง ๆ สามารถที่จะใช้เพียงเครื่องหมายต่อท้ายด้วยชื่อย่อหรือเครื่องหมายในการแสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ในกรณีของจารึกนั้นให้สามารถระบุลงไปบนกรอบของงานชิ้นส่วนในงานโดยในบริเวณที่มองเห็นได้ด้วยหน้าตรงอย่างชัดเจน และทำการยื่นขอจดทะเบียนพร้อมกันเสียค่าธรรมเนียมกับหน่วยงานทางทะเบียนลิขสิทธิ์

(1.2) การส่งมอบสำเนาเก็บรักษาไว้ (Deposit) คือ การที่ผู้ที่จะได้ลิขสิทธิ์ในงานนั้น จะต้องทำสำเนางานมามอบให้หน่วยงานราชการหรือรัฐ เพื่อที่จะเก็บไว้เป็นหลักฐานในการแสดงว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในตัวงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น อย่างเช่นตัวอย่าง หอสมุดแห่งชาติ หอจดหมายเหตุแห่งชาติ

(1.3) การจดทะเบียนลิขสิทธิ์ (Registration) คือการที่จะได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนนั้นจะต้องจดทะเบียนลิขสิทธิ์กับหน่วยงานทางราชการ เพื่อขอจดทะเบียนในงานสร้างสรรค์ของตนให้ได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ เช่น การขอจดทะเบียนต่อกรมพระอาลักษณ์

<sup>35</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, 74.

<sup>36</sup> เรื่องเดียวกัน.



ตามพระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ หรือในบางประเทศเป็นสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งชาติโดยในระบบแบบนี้จะมีในประเทศ สหรัฐอเมริกา อาเจนติน่า ปานามา สเปน

(2) ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติ คือระบบที่ให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้โดยอัตโนมัติโดยไม่ต้องใช้ระบบในการจดทะเบียน หรือพิธีการต่าง ๆ ให้ได้มาซึ่งความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์มีได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องปฏิบัติตามขั้นตอนวิธีการในการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ แต่มีการกำหนดในส่วนของหลักเกณฑ์บางประการในส่วนของกรการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์เช่น งานสร้างสรรค์นั้นจะต้องเป็นงานที่มีการโฆษณาเป็นครั้งแรกในประเทศหรือจะต้องเป็นงานที่สร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ที่มีสัญชาติของประเทศนั้น

ซึ่งแต่ก่อนประเทศไทยได้ใช้ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ตามพิธีการ<sup>37</sup> ในพระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ ร.ศ. 120 มาตรา 10 ซึ่งจะต้องนำไปจดทะเบียนที่เจ้าพนักงานกรมพระอาลักษณ์ และแก้ไขพระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ พ.ศ. 2457 มาตรา 22 บรรดาผู้ที่ได้รับกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือต้องแทรกข้อความว่า “มีกรรมสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ” โดยจะต้องลงไปในหน้าของหนังสือหรือส่วนที่เห็นได้ง่าย ในเวลาต่อมาได้มีประกาศใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474 ได้ยกเลิกพระราชบัญญัติก่อนหน้าทั้ง 2 ฉบับและได้ให้ผู้ที่ประพันธ์วรรณกรรมและศิลปกรรมมีสิทธิได้ลิขสิทธิ์ถ้าได้โฆษณางานเป็นครั้งแรกในราชอาณาจักร ซึ่งถือว่าเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้ระบบอัตโนมัติมาใช้โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 และ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่เป็นการให้ความคุ้มครองกับผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยตรงที่จะได้รับลิขสิทธิ์โดยระบบอัตโนมัติโดยไม่ต้องจดทะเบียนหรือจะต้องแสดงการสงวนสิทธิ์ที่ปรากฏไว้ในงาน

## 2.5 การละเมิดงานลิขสิทธิ์

การละเมิดนั้นเกิดจากบุคคลที่ไม่ใช่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้นำเอางานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งหลักเกณฑ์ของการละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ถูกกำหนดไว้ในหมวดที่ 1 ส่วนที่ 5 โดยเป็นการกำหนดหลักในการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ตามประเภทงานสร้างสรรค์ โดยลักษณะการละเมิดนั้นมีทั้งการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงและการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม

<sup>37</sup> เรื่องเดียวกัน, 76.

### 2.5.1 การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง

คือการกระทำที่กฎหมายได้บัญญัติให้เป็นการละเมิดสิทธิที่เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงตามที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 15 ที่ได้บัญญัติในเรื่องของการละเมิดไว้ ซึ่งความในมาตรา 15 ได้กล่าวว่า “เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้”<sup>38</sup>

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง
- (4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
- (5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างไรก็ได้หรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

ตัวอย่างเช่น การทำซ้ำหรือการดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยที่ไม่ได้รับอนุญาตอันจะทำให้ตัวเจ้าของลิขสิทธิ์นั้นได้รับความเสียหายในงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นทางด้านผลประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยลักษณะของการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ตามประเภทของงานได้ระบุไว้ในมาตรา 27 ถึง มาตรา 30 ซึ่งได้แก่

#### 1) การละเมิดลิขสิทธิ์แก่งานทั่วไป

เป็นบทบัญญัติที่มาตรา 27 ที่ได้บัญญัติไว้ว่า “การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้....” ซึ่งจะเป็นงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ได้นั้นจะต้องเป็นการกระทำที่เป็นการละเมิดต่องานที่มีลิขสิทธิ์ด้วย ไม่ว่าจะเป็นงานลิขสิทธิ์ที่สร้างสรรค์จากที่ใดและในฐานะของผู้สร้างสรรค์เป็นใครก็ตามซึ่งตามบัญญัติในมาตรา 27 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นี้ถือว่าการกระทำใดที่เป็นการ ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน อย่างหนึ่งอย่างใดใน 3 ประการนี้ให้ถือว่าเป็นเป็นการละเมิดซึ่งลิขสิทธิ์

- การทำซ้ำ คือการคัดลอกด้วยวิธีต่าง ๆ หรือการเลียนแบบ ทำสำเนา แม่พิมพ์ บันทึกภาพ และเสียงที่เป็นงานจากต้นฉบับ หรือ จากการโฆษณาในส่วนที่มีใจความอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนของงานนั้น

- การดัดแปลง คือการที่ได้ทำงานนั้นโดยทำให้เกิดขึ้นในรูปแบบใหม่ โดยวิธีการ ดัดแปลงแก้ไขหรือเป็นการเอาสาระสำคัญของงานอันเป็นต้นฉบับมาทำการดัดแปลงให้เกิดงานอีกชิ้น

<sup>38</sup> มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.



- การเผยแพร่ต่อสาธารณชน คือ การที่นำงานสร้างสรรค์ที่มีลิขสิทธิ์ออกปรากฏต่อสาธารณชน โดยวิธีการแสดงให้ปรากฏ การบรรยาย การบรรเลง ทำให้ปรากฏโดยเสียงและภาพ หรือการจำหน่าย ซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น ดังตัวอย่างของคำพิพากษา

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2162/2497<sup>39</sup> หนังสือประมวลการสอน ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการให้เจ้าหน้าที่เรียบเรียงพิมพ์ขึ้นไว้เป็นแนวทางการสอน เป็นลิขสิทธิ์ จำเลยคัดลอกแปลงรูปพิมพ์จำหน่าย แม้อ้างถึงที่มาไว้ก็เป็นความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 480/2510<sup>40</sup> ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม มาตรา 4 คำว่า “เพลงดนตรี” ย่อมหมายถึงทำนองเพลง โดยมีคำร้องหรือเนื้อร้องหรือไม่ก็ได้ เมื่อโจทก์เป็นผู้ประพันธ์ทำนอง บุคคลอื่นเป็นผู้ประพันธ์เนื้อร้อง ได้โอนลิขสิทธิ์ในฐานะผู้ประพันธ์เนื้อร้องให้โจทก์ โจทก์จึงมีลิขสิทธิ์ในเพลงดนตรี ทั้งเนื้อร้องและทำนองมีสิทธิห้ามมิให้ผู้อื่นเล่นเพลง ดนตรีนั้นแสดงต่อประชาชน และมีสิทธิห้ามมิให้ผู้อื่นทำสำเนาจำลองโน้ตหรือเนื้อร้องจำหน่าย เมื่อจำเลยได้นำเนื้อร้องไปพิมพ์จำหน่ายโดยมิได้รับอนุญาตย่อมละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์และถ้าพิมพ์โน้ตออกจำหน่ายก็เป็นละเมิดลิขสิทธิ์เพิ่มอีกส่วน

2) การละเมิดลิขสิทธิ์แก่งานโสตทัศนวัสดุหรืองานภาพยนตร์หรืองานสิ่งบันทึกเสียง คือ “การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแกโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียง อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้โดยมิได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5)<sup>41</sup> ทั้งนี้ไม่ว่าในส่วนตัวที่เป็นเสียงและหรือภาพ ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ถ้าได้กระทำขึ้น ดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

ซึ่งในส่วนที่เป็นงานโสตทัศนวัสดุหรืองานภาพยนตร์หรืองานสิ่งบันทึกเสียง นั้นได้แยกออกจากการละเมิดของงานทั่วไป ซึ่งในกรณีของงานโสตทัศนวัสดุหรืองานภาพยนตร์หรืองานสิ่งบันทึกเสียงในการแสดงออกให้ปรากฏออกมาในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ในรูปแบบของเสียง หรือภาพ หรือทั้งเสียงและภาพในเวลาเดียวกันซึ่งในหลักของมาตรา 28 นี้ได้ให้ลักษณะของการละเมิดไว้ว่า “ไม่ว่าจะเป็นส่วนของเสียงหรือภาพ”

ซึ่งจะแตกต่างไปจากงานทั่วไปเนื่องจากการละเมิดเพียงเสียงหรือภาพจากงานอันมีลิขสิทธิ์ก็ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แล้ว เช่น การบันทึกเสียงเพลงจากภาพยนตร์แม้ว่าภาพยนตร์จะมีทั้งภาพ

<sup>39</sup> ไชยยศ เหมะรัชตะ, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 195.

<sup>40</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>41</sup> มาตรา 28 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

และเสียงก็ตาม แต่การบันทึกเสียงเพลงใส่แถบบันทึกเสียงเพียงอย่างเดียวนั้นเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์  
ในส่วนของเพลงเท่านั้นแต่ก็ให้ถือว่าเป็นการละเมิดในงานภาพยนตร์ทั้งหมดแล้ว

### 3) การละเมิดลิขสิทธิ์ในงานแพร่เสียงแพร่ภาพ

ซึ่งงานแพร่เสียงแพร่ภาพนั้นคือ งานที่นำออกสู่สาธารณชนโดยวิธีการแพร่เสียงทาง  
วิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือโดยวิธีอย่างอื่นอันกระทำใน  
ลักษณะเดียวกัน<sup>42</sup> ซึ่งลักษณะของการละเมิดงานแพร่เสียงแพร่ภาพ ดังนี้

- การจัดทำสแตมป์วัสดุ คือการกระทำที่เป็นการบันทึกภาพจากรายการโทรทัศน์ด้วย  
เครื่องมือที่บันทึกภาพลงในวัสดุใด ๆ เช่น บันทึกภาพรายการสารคดีจากช่องเคเบิลทีวี หรือกรณีของ  
การจัดทำสิ่งบันทึกเสียง เช่น บันทึกเพลงจากการแสดงดนตรีที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ลงใน  
แถบบันทึกเสียง และในส่วนของการทำงานแพร่เสียงแพร่ภาพ เช่น การถ่ายทอดสัญญาณต่อไปจุด  
อื่นโดยเครื่องมือที่ใช้ในการถ่ายทอดไม่ว่าจะเป็นการกระทำเพียงเสียงหรือภาพ หรือทั้งภาพและเสียง

- การแพร่เสียงแพร่ภาพซ้ำ คือการที่ซ้ำในลักษณะของการนำงานที่เคยแพร่เสียงแพร่ภาพ  
มาแล้วโดยนำมาแพร่ภาพซ้ำอีกโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็เพียงบางส่วนของ  
งานก็ตาม

- การจัดให้ประชาชนฟังหรือรับชมงานแพร่เสียงแพร่ภาพโดยเรียกเก็บเงินหรือเป็นไปในทาง  
การค้า โดยการกระทำอันเป็นการละเมิดแก่นงานแพร่เสียงแพร่ภาพนั้น ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์  
มาตรา 29 “ได้ระบุถึงการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่นงานแพร่เสียงแพร่ภาพอันมีลิขสิทธิ์ตาม  
พระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์”<sup>43</sup> ที่ได้  
กระทำต่องานข้างต้นที่กล่าวมาโดยระบุว่าเป็นการละเมิดในงานแพร่เสียงแพร่ภาพ

### 4) การละเมิดลิขสิทธิ์แก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อทำให้  
เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้หรือเพื่อให้ได้ผลอย่างหนึ่งอย่างใดไม่ว่าโปรแกรมจะมีลักษณะ  
อย่างไร ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ มาตรา 30 ได้ระบุถึงการละเมิดลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์  
ไว้ว่า “การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดย  
ไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์”<sup>44</sup> ซึ่งเป็นการกระทำดังนี้

(1) การทำซ้ำหรือดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือการทำซ้ำโปรแกรม  
คอมพิวเตอร์ซึ่งได้แก่ การคัดลอก หรือการทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนที่เป็นสาระสำคัญ

<sup>42</sup> ไซยยศ เหมะรัชตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, 198.

<sup>43</sup> มาตรา 29 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>44</sup> มาตรา 30 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยไม่มีลักษณะการทำขึ้นมาใหม่ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน ในส่วนของการดัดแปลงเป็นในลักษณะที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนที่เป็นสาระสำคัญซึ่งไม่มีลักษณะของการจัดทำขึ้นมาใหม่

(2) การเผยแพร่ต่อสาธารณชนในงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือการที่ได้นำเอาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ปรากฏต่อสาธารณชน เช่น การนำเอาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไปแสดงต่อสาธารณชนให้ได้รับชม

(3) การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการนำต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์อันชอบด้วยกฎหมายไปทำการให้เช่า เพื่อใช้งานต่อโดยไม่ได้รับอนุญาตซึ่งเป็นการกระทบต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์อันเป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์

### 2.5.2 การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม

การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อมนั้นเป็นการละเมิดที่ไม่ใช่การละเมิดลิขสิทธิ์ในทางตรงอย่าง มาตรา 27 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่การกระทำดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นการละเมิดตาม มาตรา 31 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งถือว่าเป็นมาตรการในการลงโทษผู้ที่ให้ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือในการกระทำความผิดเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังความในมาตรา 31 “ผู้ใดรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานนั้นเพื่อหากำไร ให้ถือว่าผู้นั้นกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์”<sup>45</sup> ถ้าได้กระทำ ดังต่อไปนี้

- (1) ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์
- (4) นำหรือส่งเข้ามาในราชอาณาจักร

ซึ่งในลักษณะของโทษตามมาตรา 31 นั้นเป็นลักษณะของโทษในการละเมิดทางอ้อม ในการลงโทษผู้ช่วยขาย จำเลยแจก ให้เช่า ในงานอันมีลิขสิทธิ์ซึ่งในลักษณะของความผิดในการละเมิดลิขสิทธิ์ในทางอ้อมนั้นมี ดังนี้

- การขาย มีไว้เพื่อขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ เสนอให้เช่าซื้อ โดยไม่จำเป็นจะต้องมีการซื้อ เช่า เช่าซื้อ เพียงแต่ได้มีการเสนอในลักษณะต่าง ๆ ก็เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แล้ว

- การเผยแพร่ต่อสาธารณชน เป็นการทำให้ปรากฏโดยการ แสดง บรรยาย การสวด บรรเลง การทำให้เกิดภาพเสียงและหรือภาพปรากฏ ก่อให้เกิดการจำหน่ายโดยวิธีที่ได้จัดทำไปในทางค้ากำไร เช่น การที่แสดงในงานบรรเลงเพลงโดยมีเจ้าของลิขสิทธิ์คือ นายเอ แต่ นายบี ได้ทำการบันทึกเสียงจากผลงานบรรเลงเพลงของ นายเอ ลงวัสดุบันทึกเสียงโดยละเมิดลิขสิทธิ์ แล้วต่อมา นายซี ได้นำเอา

<sup>45</sup> มาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

ผลงานบรรเลงเพลงที่ นายบี ได้บันทึกไว้ไปเปิดให้กับประชาชนฟัง ซึ่งถือว่า นายซี ได้ละเมิดลิขสิทธิ์ของ นายเอ แล้ว

- การแจกจ่ายในลักษณะที่อาจจะสร้างความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งจะต้องเป็นลักษณะในทางที่อาจจะสร้างความเสียหายแก่ตัวเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยเป็นการแจกจ่ายในจำนวนมากพอที่จะถือว่าสร้างความเสียหายกับเจ้าของลิขสิทธิ์ หากเป็นการแจกจ่ายเล็กน้อยไม่ถือว่าเป็นการละเมิด เช่น การแจกจ่ายกันในลักษณะภายในครอบครัวไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากเป็นการแจกจ่ายในจำนวนมากพอที่จะทำให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น การพิมพ์แจกในงานวันเกิด งานแต่งงาน แจกลูกค้าในทางธุรกิจไม่ว่าการแจกจ่ายดังกล่าวจะมีค่าตอบแทนหรือไม่ ก็ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แล้ว

- การนำหรือสั่งเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อหากำไร นอกเหนือจากการนำไปใช้เป็นการส่วนตัว



### บทที่ 3 ลิขสิทธิ์มุกตลก

ลิขสิทธิ์ในมุกตลกนั้นอาจเกิดจากการแสดงตลกโดยการใช้มุกตลกในการแสดงและมีการนำมุกตลกที่ถูกคิดค้นขึ้นจนถึงขั้นเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ในการแสดง หากเกิดปัญหาการนำมุกตลกอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ในเชิงพาณิชย์ และได้นำเอามุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของเจ้าของมุกตลกไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตนั้นจะเป็นการละเมิดในส่วนของลิขสิทธิ์ในตัวมุกตลกนั้นหรือไม่ ตามปัญหาดังกล่าวในประเทศไทยนั้นยังไม่มีเกณฑ์ของความคุ้มครองในส่วนของมุกตลกกว่างานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์มุกตลกถึงขั้นใด จึงจะได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ซึ่งหลักของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นหลักสำคัญคือการสร้างสรรค์ขึ้นมาและได้มีการแสดงออกทางความคิดของงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา

#### 3.1 ลิขสิทธิ์ของมุกตลก

ลิขสิทธิ์นั้นตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นั้นคือ “สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น”<sup>1</sup> ซึ่งตามหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ผลงาน ในส่วนของมุกตลกนั้นมุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์จนได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยจะต้องพิจารณาตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย ไม่ว่าจะมุกตลกในการแสดงนั้นจะเป็นการนำเสนอมุกตลกด้วยวิธีการและรูปแบบใด ๆ ซึ่งในลักษณะของการที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์งาน ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยได้กำหนดให้ความคุ้มครองไว้โดยจะต้องเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่มีระดับของความพยายามที่มากเพียงพอ และจะต้องอาศัยความเพียรพยายามและอุตสาหะมากพอที่จะได้รับลิขสิทธิ์ โดยต้องเป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากตนเองไม่ได้มีการคัดลอกหรือดัดแปลงงานจากงานอันมีลิขสิทธิ์อื่น โดยไม่จำเป็นต้องมีความใหม่แต่จะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองและได้แสดงผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ออกสู่สาธารณชน ซึ่งตามความเป็นจริงในการสร้างสรรค์มุกตลกที่เกิดขึ้นและได้ถูกนำเสนอออกมาไม่ว่าในรูปแบบใด ๆ ซึ่งนั้นก็ถือได้ว่าเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดในการสร้างสรรค์งานสู่สาธารณชนแล้ว ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการแสดงตลกบนเวทีการแสดงต่าง ๆ หรือทางโทรทัศน์หรือช่องทางผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งลิขสิทธิ์ในมุกตลกที่ได้เกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้คิดหรือทำการ

<sup>1</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

สร้างสรรค์มุกตลกในการแสดงต่าง ๆ ก็ถือได้ว่าเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่จะนำไปใช้ในทางพาณิชย์ และทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้สร้างสรรค์งานที่เป็นมุกตลก

### 3.1.1 ลิขสิทธิ์ของมุกในการแสดงตลก

ลิขสิทธ์นั้นเป็นสิทธิในทางทรัพย์สินทางปัญญาที่ถือได้ว่าเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์งานอันเกิดจากความรู้ความสามารถและสติปัญญาด้วยความวิริยะอุตสาหะของตัวผู้สร้างสรรค์เอง หากการแสดงตลกที่มีลักษณะนำเอามุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์ขณะทันที่ทันใด หรือเกิดจากการเตรียมการในบทบาทการแสดงแล้วมีการแสดงออกมาก็ถือได้ว่าเป็นการแสดงในผลงานสร้างสรรค์เช่นกัน ในความหมายของนักแสดงตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ มาตรา 4 ให้ความหมายว่า “นักแสดงหมายความว่า ผู้แสดง นักดนตรี นักร้อง นักเต้น นักรำและผู้ซึ่งแสดงท่าทาง ร้องกล่าว พากย์ แสดงตามบทหรือในลักษณะอื่นใด”<sup>2</sup> ดังนั้นนักแสดงตลกจึงอยู่ในความหมายของนักแสดงตาม มาตรา 4 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ดังนั้นการแสดงตลกโดยใช้มุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์ที่ถึงขั้นเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์แล้ว ไม่ว่าจะเกิดจากวิธีการคิดค้นในลักษณะใดก็ล้วนเกิดจากการสร้างสรรค์จากผู้คิดค้นมุกตลกอันเป็นการสร้างสรรค์ผลงานในการแสดง หากจะกล่าวถึงการใช้มุกตลกในการแสดงนั้นมีการนำเสนอหลากหลายวิธีในการแสดงออกมา เช่น

- การแสดงตลกโดยการใส่มุกตลกลงเข้าไปในบทที่แสดงโดยใช้มุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์ในตัวมุกตลกที่แยกออกจากตัวบทแสดง เนื่องจากมุกตลกที่ใช้บทแสดงบางมุกตลกนั้นเป็นมุกที่ใช้กันแพร่หลายอยู่แล้วและได้มีการนำเอามุกนั้นไปใช้ในการแสดงตลกอย่างแพร่หลาย แต่อาจนำไปปรับใช้ให้เข้ากับบทละครหรือภาพยนตร์ เช่น ในภาพยนตร์เรื่องบ้านฉันตลกไว้ก่อนพ่อสอนไว้ ในมุกตลกไม่สบายที่กล่าวว่า “ปวดหัว ตัวร้อน กินไม่ได้ นอนไม่หลับ กระจายกระสับ ตับพิการ อาหารไม่ย่อยลิ้นกร่อย ทานอาหารไม่รู้รส ท้องอืดไม่ตด มีกรดในลำไส้ หายใจเหม็นเหม็น เข้าเย็น อาเจียน วิงเวียนศีรษะ ถ่ายอุจจาระไม่ยอมออก หัวเข่าข้อศอกถลอก มีเม็ดผดผื่นคัน ความดันโลหิตสูง ๆ” ซึ่งมุกตลกนี้เป็นการนำมาใช้จากมุกตลกที่ทำการแสดงมานานแล้ว แต่ได้นำเอาไปปรับใช้ในบทภาพยนตร์ หรือมุกตลกในภาพยนตร์เรื่องแสบสนิท ศิษย์ส่ายหน้า โดยเป็นมุกตลกของแอนนา ชวนชื่น โดยกล่าวในบทว่า “มีน้ำแดงจะกินน้ำส้ม มีน้ำส้มจะกินน้ำแดง มีไอโน่นจะกินไอนี้ มีเปปซี่จะกินโคล่า มีแฟนต้าจะกินสไปร์ จะกินอะไรกันนัก...” ซึ่งหากนำหลักของการสร้างสรรค์ของกฎหมายลิขสิทธ์มาใช้ นั่นก็จะถือว่ามุกตลกดังกล่าวนี้เป็นมุกที่เกิดจากการสร้างสรรค์งานอันเกิดจากความรู้ความสามารถและสติปัญญาด้วยความวิริยะอุตสาหะของตัวผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเข้าหลักเกณฑ์ของการได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธ์เพราะงานสร้างสรรค์มุกตลกดังกล่าวเข้าหลักเกณฑ์ของงานที่ควรได้รับ

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน.

ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยเกิดจากการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นเหมือน กลอน ในประเภทของงานวรรณกรรม

- การแสดงตลกในรายการโทรทัศน์ในลักษณะต่าง ๆ โดยเป็นการแสดงตลกในช่วงใดช่วงหนึ่งของรายการประเภทวาไรตี้ที่มีการนำเอาคณะตลกต่าง ๆ มาทำการแสดงในรายการ ซึ่งการแสดงตลกประเภทนี้จะเป็นการแสดงเหมือนการแสดงบนเวทีการแสดงตลกในคาเฟ่ที่เป็นการแสดงโดยการใช้มุขตลกที่คิดและสร้างสรรค์ขึ้นในขณะที่ทำการแสดง ซึ่งการใช้มุขตลกในลักษณะดังกล่าวนี้อาจจะมีทั้งมุขตลกที่ถึงขั้นเป็นมุขที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ หรือบางมุขตลกก็อาจจะเป็นมุขตลกที่ได้ใช้กันมานานแล้วจนไม่รู้ว่ามีผู้ใดเป็นผู้ที่สร้างสรรค์มุขตลกดังกล่าว หรือไม่ก็เป็นเพียงคำพูดมุขตลกที่ไม่ถึงขั้นที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ซึ่งมุขตลกที่ใช้ขึ้นหากพิจารณาตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยมุขตลกที่จะได้รับการคุ้มครองในลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นมุขตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์จนถึงขั้นที่จะได้รับลิขสิทธิ์ตามมาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

- การแสดงตลกโดยการแสดง Stand Up Comedy ซึ่งเป็นการดำเนินการแสดงโดยผู้ทำการแสดงเพียงคนเดียวในการพูดเรื่องราวต่าง ๆ โดยเป็นการพูดเล่าเรื่องราว โดยการใส่มุขตลกในการเล่าเรื่องราวซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเตรียมการจากบทในการแสดง มุขตลกต่าง ๆ นั้นเกิดจากการนำเหตุการณ์ต่าง ๆ มาพูดในแง่มุขที่เป็นเรื่องตลกและเป็นลักษณะของการพูดจิกกัดเพื่อให้เกิดเป็นมุขตลก ซึ่งมุขตลกใน Stand Up Comedy นี้จะเกิดจากการคิดและสร้างสรรค์ของตัวผู้แสดงเองหรือทีมงานในการแสดงโดยเป็นการสร้างสรรค์ผลงาน หากพิจารณามุขตลกในการแสดง Stand Up Comedy นี้ถือว่าเป็นงานที่เข้าหลักเกณฑ์ของงานสร้างสรรค์ตามมาตรา 4 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ให้คำนิยาม “ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”<sup>3</sup> โดยการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์ โดยไม่ต้องจดทะเบียน<sup>4</sup>

- มุขตลกที่ใช้ทำทางในการแสดงเป็นมุขเฉพาะตัวอย่างหนึ่ง โดยเป็นการสร้างบุคลิกทำทางในการแสดงตลกที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันเมื่อแสดงทำทาง ซึ่งทำให้เกิดเป็นมุขตลกในลักษณะที่เป็นมุขตลกเฉพาะตัวของนักแสดงตลกแต่ละบุคคลที่มีลักษณะเฉพาะตัวของนักแสดงเอง ซึ่งถือเป็นมุขในการ

<sup>3</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>4</sup> กรมทรัพย์สินทางปัญญา, ลิขสิทธิ์ [Online], 17 กันยายน 2556. แหล่งที่มา



แสดงตลกอย่างหนึ่ง เช่น ท่าทางในการแสดงตัวตลก มุกตลกที่ใช้ท่าทางประกอบ ในการพิจารณาการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกในการแสดงท่าทางประกอบนี้จะต้องพิจารณาว่าเป็นงานในลักษณะของงานนาฏกรรมที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองไว้หรือไม่ หากถึงขั้นที่เป็นงานสร้างสรรค์จนได้รับความคุ้มครองตามหลักเกณฑ์ของลิขสิทธิ์แล้ว มุกตลกที่ใช้ท่าทางในการแสดงก็จะได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับมุกตลกประเภทอื่น

### 3.1.2 หลักเกณฑ์ของงานที่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์มุกตลก

การสร้างสรรค์มุกตลกนั้นเกิดจากทั้งตัวผู้แสดงตลกเองและทีมงานในการแสดงตลกโดยลักษณะของมุกตลกนั้นจะมีความแตกต่างออกไปตามประเภทของการแสดงและบทบาทในการแสดง ซึ่งมีทั้งมุกตลกที่เกิดจากการเตรียมการโดยเป็นบทในการแสดง หรือแม้กระทั่งมุกตลกที่ใช้ด้วยกันเป็นประจำในการแสดงตามเนื้อหาที่ผู้แสดงตลกได้ปูเรื่องราวในการแสดงเอง รวมไปถึงมุกตลกที่เกิดจากการคิดในขณะที่ทำการแสดงในเวลานั้น

โดยการแสดงตลกนั้นเป็นส่วนสำคัญของสื่อด้านบันเทิง เนื่องจากการแสดงตลกและการใช้มุกตลกประกอบในการดำเนินรายการต่าง ๆ มีส่วนที่ช่วยเรียกการตอบรับของผู้ชมเป็นอย่างมากในการสร้างความบันเทิงจนแทบจะมีการแสดงตลกหรือการใช้มุกตลกทุก ๆ รายการบันเทิง เนื่องจากมีการนำมุกตลกในการแสดงมาใช้อย่างหลากหลายรูปแบบ ดังนั้นหลักในการให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ของมุกตลกควรนำหลักการสร้างสรรค์งานตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยมาใช้ ซึ่งหลักเกณฑ์ของงานที่จะได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์มุกตลกนั้นควรที่จะสอดคล้องกับหลักของการสร้างสรรค์ผลงานตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งระดับการสร้างสรรค์ของงานที่ได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ของมุกตลกนั้น มุกตลกนั้นจะต้องเป็นมุกตลกที่เกิดจากการคิดค้นจนถึงระดับที่ใช้ความสามารถ ความพยาม จนถึงขั้นที่เรียกว่าสร้างสรรค์หรือมีรายละเอียดของมุกตลกและมีเนื้อหาเป็นเรื่องเป็นราว ไม่ใช่มุกตลกที่เกิดจากการพูดคุยกันทั่ว ๆ ไปในระดับที่เป็นความเคยชินของชีวิตประจำวัน และไม่ได้เกิดจากความพยามในการสร้างสรรค์มุกตลกที่มีเนื้อหาในมุกที่มีปริมาณไม่มากพอหรือเป็นเพียงคำพูดตลก ๆ ในบริบทของการสนทนา แต่หากจำเป็นต้องเป็นมุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของตัวผู้สร้างสรรค์ ที่เกิดจากการคิดค้นมุกตลกนั้นโดยมุกตลกนั้นจะต้องไม่เป็นการไปลอกเลียนผลงานอื่นของผู้สร้างสรรค์อื่น ซึ่งมุกตลกนั้นจะต้องแสดงออกโดยการนำมุกตลกนั้นแสดงออกต่อสาธารณชนให้ได้รับทราบถึงการสร้างสรรค์ในมุกตลกนั้นไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกโดยวิธีการใด ๆ เช่น การแสดงตลกที่ใช้มุกตลกที่สร้างสรรค์ขึ้นในการแสดงหรือการแสดงออกของมุกตลกโดยการเขียนมุกตลกผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ หรือในบทละคร ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดหลักของการให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ว่ามีได้ให้ความคุ้มครองในความคิดของผู้สร้างสรรค์ หากไม่ได้แสดงออกซึ่งความคิด โดยหลักของงานที่จะต้องแสดงออกซึ่งความคิดคือหลัก “การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงาน หรือ



แนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์”<sup>5</sup> ซึ่งการแสดงตลกโดยใช้มุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นจึงถือว่าเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดอย่างหนึ่ง

เมื่อมีการสร้างสรรค์และแสดงออกแล้วจะต้องเป็นงานที่กฎหมายกำหนดให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 นั้นงานสร้างสรรค์จะต้องเป็นงานที่กฎหมายได้ระบุให้ความคุ้มครองไว้ด้วยคือ “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด”<sup>6</sup> เป็นต้น โดยการสร้างสรรค์มุกตลกนั้นเป็นงานสร้างสรรค์ในลักษณะของงานตามการคุ้มครองของกฎหมาย จะเห็นได้ชัดในกรณีของการเขียนบทมุกตลกในการแสดงตลกที่เกิดจากการวางบทในการแสดงตลกและมีการรับส่งมุกตลกกัน ซึ่งเป็นในลักษณะของการเขียนมุกตลกในลักษณะบทและเนื้อหาเปรียบเสมือนงานวรรณกรรมและได้ทำการแสดงออกมาโดยการเขียนบทที่เป็นมุกตลกและได้มีการแสดงออกให้บุคคลอื่นได้รับรู้ถึงมุกตลกดังกล่าว หรือมุกตลกที่เกิดจากการเขียนมุกตลกและเรื่องราวตลกในบล็อกทางอินเทอร์เน็ตตัวอย่างเช่น ตัวอย่างในเว็บไซต์ [siamjoke.com](http://siamjoke.com) ซึ่งเป็นการเขียนมุกตลกในลักษณะของการเล่าเรื่องราวที่ขบขันโดยเป็นการสร้างสรรค์และได้มีการเผยแพร่ผ่านทางสื่อออนไลน์

### 3.1.3 ปริมาณของมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

ตามหลักของการได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธ์นั้นจะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ โดยเกิดจากความพยาม และวิริยะอุตสาหะโดยที่ไม่เป็นการคัดลอกผลงานของผู้อื่น ซึ่งในหลักของการสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธ์มุกตลกก็ใช้หลักเช่นเดียวกัน โดยมุกตลกที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธ์นั้นจะต้องเกิดจากการสร้างสรรค์และปริมาณของการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นมุกตลกจะต้องมีปริมาณที่มากพอที่จะได้รับความคุ้มครอง และมุกตลกที่สร้างสรรค์ดังกล่าวต้องไม่เป็นการลอกเลียนงานของผู้อื่น

ซึ่งอาจสรุปได้ว่ามุกตลกนั้นจะต้องมีความยาวและเนื้อหาที่มีปริมาณมากพอที่ควรจะได้รับ ความคุ้มครองและจะต้องเป็นมุกตลกที่มีลักษณะเป็นเรื่องราว โดยที่มุกตลกนั้นจะต้องไม่เกิดจากการคัดลอกนำเอามุกตลกของผู้อื่นมาใช้ หรือเป็นมุกตลกที่นำมาดัดแปลงจะต้องไม่มีความเหมือนกับมุกตลกที่มีอยู่ก่อนจนมุกตลกนั้นไม่ได้เกิดจากการสร้างสรรค์ของตัวผู้สร้างสรรค์เอง หรือแม้กระทั่งมุกที่มีลักษณะเป็นกลอน ก็ต้องเกิดจากการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นงานประพันธ์ดังเช่น ตัวอย่างมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธ์ เช่น

<sup>5</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>6</sup> เรื่องเดียวกัน.

มุกตลกที่มีลักษณะเป็นเรื่องราว อย่างมุกตลกที่เป็นการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กอายุ 5 ขวบ “เด็ก 5 ขวบที่เกิดการอิจฉาน้องที่เพิ่งเกิดมาใหม่ว่ามีใครสนใจตนเอง จึงเกิดความคิดที่จะฆ่าน้อง เมื่อแม่ของตัวเองนอนหลับจึงคิดแผนการแอบเอายาพิษไปทาที่หน้าอกของแม่ เมื่อตื่นเข้ามาคิดว่าน้องของตนต้องตายแน่ แต่ปรากฏว่ากลับพบพ่อของตัวเองตาย”<sup>7</sup> โดยในลักษณะของมุกตลกดังกล่าวนี้มีความยาวและเรื่องราวที่มีปริมาณมากพอที่มีลักษณะเทียบเท่ากับงานวรรณกรรมตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ซึ่งระบุไว้ให้ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์ โดยงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์มุกตลก ดังกล่าวนี้นี้เกิดจากการสร้างสรรค์ที่มาจากความวิริยะอุตสาหะ ในการสร้างสรรค์มุกตลกและมีปริมาณและความยาวในการสร้างสรรค์มากพอที่จะได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ เช่น มุกตลกในสื่อออนไลน์ในเว็บไซต์ [siamjoke.com](http://www.siamjoke.com)

“ณ ร้านเหล้าแห่งหนึ่ง

เพื่อน: นี่ ๆ ลอยลิปสติคเต็มเสื้อเอ็งเลย ถ้าเมียเอ็งเอาเสื้อไปซัก โหมโดนเมียตบหรือเนี่ย?

ผม: โถ้เอ๊ย!! คุณช่วย ว่าข้าเป็นใคร?

เพื่อน: โห...เอ็งเป็นคนไม่กลัวเมียหรือ

ผม: เปล่า...ตูเป็นคนซักผ้า...”<sup>8</sup>

โดยในลักษณะที่กล่าวมานี้ มีลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ที่เป็นเรื่องราวในลักษณะการเล่าเรื่องเป็นขั้นตอนในการสร้างให้เกิดความตลกขบขัน และมีความยาวมากพอที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เนื่องจากเกิดจากการสร้างสรรค์ที่ถึงขั้นที่ใช้ความวิริยะอุตสาหะและมีปริมาณในงานมากพอที่จะเป็นงานสร้างสรรค์ตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ได้และไม่เป็นงานที่เป็นมุกตลกที่พูดติดปากทั่วไปหรืออยู่ในกรณีของมุกตลกที่มีลักษณะเป็นกลอนที่สร้างความตลกขบขันอย่างมุกตลก

เบรกสะบัด ครีทซ์เสียเกียร์หลุด เครื่องสะดุด

เพลาลูก สลักหาย หัวเทียนบอด

ยางแฟบ แหนบตาย ใดไม่จ่าย

ไฟไม่ชาร์จ สตาร์ทพัง

โดยในกรณีของมุกตลกดังกล่าวนี้ เป็นกลอนมีลักษณะของการสร้างสรรค์ในลักษณะการประพันธ์ กาพย์ กลอน ซึ่งเป็นงานสร้างสรรค์ที่กฎหมายลิขสิทธิ์นั้นได้ให้ความคุ้มครองไว้และการสร้างสรรค์กลอนมุกตลกดังกล่าว ยังเป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดจากความพยายามในการเรียบเรียงแต่งขึ้นโดยมีความยาวและรายละเอียดที่มากพอที่จะได้รับความคุ้มครอง

<sup>7</sup> มุกตลกคณะตลก โน้ต เขิญยิ้ม [Online], ม.ป.ป. แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=ottTVfXdtlg>.

<sup>8</sup> Siamjoke, เรื่องตลก มุกตลก เรื่องฮา ๆ [Online], ม.ป.ป. แหล่งที่มา <http://www.siamjoke.com/>.

### ตัวอย่างของมุกตลกที่ไม่ถึงขั้นได้รับความคุ้มครอง

มุกที่จะได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์นั้นจะต้องไม่ใช่มุกตลกที่เป็นเพียงคำพูดตลกติดปากทั่วไปอย่างมุกที่เป็นคำพูดว่า “ไวพจน์ เพชรต๊ะพืด ไวพจน์ เพชรต๊ะพืด...เอ๊ย ไวพืด ผัดจะพจน์...เอ๊ย” ซึ่งมุกดังกล่าวนี้เป็นเพียงคำพูดติดปากที่ทำให้เกิดความขบขันเท่านั้น ซึ่งไม่มีความยาวและเนื้อหาที่มากพอที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้ เนื่องจากยังไม่ถึงกับเป็นการสร้างสรรค์ที่ใช้ความวิริยะอุตสาหะมากพอที่จะถือว่าเป็นการสร้างสรรค์งานตามความหมายของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยได้ เนื่องจากไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความพยายามหรือใช้วิริยะที่มากพอที่จะสร้างสรรค์งานให้ถึงขั้นเป็นงานสร้างสรรค์ ที่จะได้รับความคุ้มครองในกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ หรือเป็นเพียงคำพูดที่ทำให้เกิดความตลกขบขันอย่าง เช่น “ตลาด อ.ต.ก. มาจากคำว่า เอเวอรี่ติง เกินราคา”<sup>9</sup> “เรียกยามว่าสี่เคียววีตี้หรือการ์ด ยามจะตั้งใจโบกรถ”<sup>10</sup> “เวลาสั่งอาหารไว้นานแล้วยังไม่ได้สักที ให้พูดว่าไม่เอาจะได้เร็ว”<sup>11</sup> โดยการพูดในลักษณะนี้เป็นในลักษณะเพียงคำพูดที่ทำให้เกิดความตลกขบขันเท่านั้น ไม่ได้เกิดจากการสร้างสรรค์ที่มีความวิริยะมากพอที่จะเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เนื่องจากมุกตลกที่เป็นเหมือนคำพูดติดปากในเชิงเปรียบเทียบหรือการยกตัวอย่างในเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันแล้วนำมาพูดในเชิงตลกขบขันนั้น ไม่ได้เกิดจากการสร้างสรรค์ในงานมากพอที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

#### 3.1.4 การนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้

หากเกิดประเด็นการนำมุกตลกไปใช้ในการแสดงหรือนำเอาไปใช้ในการนำเสนอรูปแบบต่าง ๆ โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเป็นการนำมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ไปใช้หาผลประโยชน์ในด้านที่เป็นประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น กรณีของการนำเอามุกตลกที่เกิดจากการนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ โดยวิธีการนำเสนอมุกตลกด้วยการเขียนเล่าเรื่องราวที่เป็นการเสนอมุกตลกขบขันของตนเองผ่านการเขียนเรื่องราวและข้อความที่ได้สร้างสรรค์ผลงานจนมากพอที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ งานดังกล่าวก็ย่อมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ดังเช่นกรณีของมุกตลกที่ได้ทำการเผยแพร่ในบล็อกส่วนตัวหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ แล้วมีบุคคลอื่นนำงานสร้างสรรค์มุกตลกนั้นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ในทางที่เป็นไปเพื่อหาประโยชน์และเกิดผลกระทบกับเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลก โดยปัญหาในลักษณะแบบนี้อาจเกิดขึ้นได้ แต่การให้ความคุ้มครองในส่วนของลิขสิทธิ์มุกตลกนั้นยังไม่มีกรอบในการให้ความคุ้มครองอย่างชัดเจน ทั้งยังไม่มีปัญหาการฟ้องร้องในเรื่องราวของการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้

<sup>9</sup> Siamzone.com, คำฮิตติดปากมาจากผู้ชายชื่อโน้ตอุดม [Online], 4 พฤษภาคม 2552. แหล่งที่มา <https://www.siamzone.com/board/view.php?sid=980013>.

<sup>10</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>11</sup> เรื่องเดียวกัน.

เนื่องจากทุกคนคิดว่ามุกตลกนั้นไม่ใช่งานที่เป็นทรัพย์สินทางปัญญา แต่หากพิจารณาตามหลักเกณฑ์ของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ตามหลักของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์แล้ว มุกตลกบางมุกก็ควรเป็นมุกที่ได้รับความคุ้มครองในด้านลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับงานอันมีลิขสิทธิ์อื่น ๆ ปัญหาหลักของการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของมุกตลกนั้นคือเกณฑ์ในการพิจารณาการให้ความคุ้มครองว่าใช้หลักใดในการพิจารณา มุกตลกที่มีลักษณะเช่นใดที่ควรได้รับความคุ้มครองจะต้องสร้างสรรค์มุกตลกถึงขั้นระดับใด จึงจะได้รับความคุ้มครองให้เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และเมื่อเกิดการคุ้มครองในงานลิขสิทธิ์ของมุกตลกแล้วการที่จะนำมุกตลกไปใช้อย่างไรจึงจะเกิดความเป็นธรรมกับทั้งตัวผู้สร้างสรรค์มุกตลกและผู้ที่น่ามุกตลกไปใช้แบบใดจึงเกิดความเป็นธรรม

การนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้นั้นจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะกระทำการใดก็ได้ในงานอันเป็นลิขสิทธิ์ของตนโดย มาตรา 15 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 บัญญัติในลักษณะที่ว่า “เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง
- (4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
- (5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้”<sup>12</sup>

โดยในการนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้จะต้องได้รับการอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เสียก่อน แต่ก็มีกรณีของช้อยกเว้นในการนำไปใช้ในมาตรา 32 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์”<sup>13</sup> ซึ่งในลักษณะของการนำมุกตลกเดิมที่มีลิขสิทธิ์ไปเป็นแนวคิดในการสร้างงานชิ้นใหม่นั้นจะต้องไม่เป็นการนำส่วนสาระสำคัญของงานลิขสิทธิ์เดิมไปใช้ หากเป็นเพียงแค่นำแนวคิดหรือเหตุการณ์ในลักษณะข้อเท็จจริงทั่วไปมาทำการสร้างสรรค์ขึ้น ย่อมไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังตัวอย่างของการสร้างสรรค์เพลง

โดยเพลงซึ่งมีลักษณะในเนื้อหาเป็นเพลงเกี่ยวกับความรักที่ถูกแต่งขึ้นและได้รับลิขสิทธิ์ หากมีบุคคลอื่นนำเนื้อหาของเพลงที่มีสาระสำคัญในเพลงนั้นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตย่อมเป็นการละเมิด

<sup>12</sup> มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>13</sup> มาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

แต่หากเป็นการสร้างสรรค์เพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักนั้น คนที่แต่งเพลงเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ไม่มีสิทธิที่จะห้ามไม่ให้บุคคลอื่นแต่งเพลงเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของข้อเท็จจริง และเรื่องราวทั่วไปที่ทุกคนสามารถที่จะใช้เนื้อหาในการทำงานที่เป็นเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ซึ่งมุกตลกก็เช่นกันหากมีผู้สร้างสรรค์มุกตลกที่เกี่ยวกับสังคม การเมือง เหตุการณ์ต่าง ๆ สภาพดินฟ้าอากาศ อยู่แล้ว และมีบุคคลอื่นมาทำการสร้างสรรค์มุกตลกในลักษณะเรื่องราวเดียวกันก็สามารถทำได้

### กรณีการหยิบยกมุกตลกเก่ามาทำการดัดแปลงเป็นมุกตลกใหม่

หากเป็นกรณีของการหยิบเอามุกตลกเก่า ๆ มาทำการดัดแปลงแล้วนำมาสร้างสรรค์ร่วมกับมุกตลกที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยไม่ได้นำเนื้อหาสาระสำคัญในมุกตลกเก่ามาใช้ก็ไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งในกรณีของการนำมุกตลกเก่ามาใช้ นั้น จะต้องไม่เป็นการหยิบเอาเนื้อหาที่เป็นส่วนสำคัญในงานเก่ามาใช้และจะต้องไม่มีปริมาณงานอันมีลิขสิทธิ์ที่มากเกินไป หรือหากกรณีนำสาระสำคัญในส่วนของมุกตลกเก่าที่มีลิขสิทธิ์นำมาดัดแปลงจนเกิดเป็นงานใหม่ เมื่อนำเอาส่วนของงานเก่าออกแล้ว จะต้องไม่ทำให้งานที่เกิดขึ้นใหม่นั้นไม่มีความหมาย อย่างกรณีมุกตลกที่มีประเด็นปัญหากันในสหรัฐอเมริกา ของ Robert Kaseberg กับ Conan O'Brien โดยจะขอยกตัวอย่างมุกตลกของทั้งสองคนมาทำการเปรียบเทียบกัน

Robert Kaseberg: “ตอนนี้ อนุสาวรีย์วอชิงตันสั้นกว่าที่คิดกันไว้ 10 นิ้ว อย่างน่าจะพอน้ำหนาว อนุสาวรีย์ก็หด”

Conan O'Brien: “มีรายงานสำรวจพบว่าอนุสาวรีย์วอชิงตันสั้นลง 10 นิ้ว แน่นจนครบเราโทษอากาศหนาว”

โดยทั้งสองมุกตลกนี้เป็นมุกตลกที่เป็นการเล่าเรื่องราวที่มีลักษณะที่เป็นเรื่องราวในลักษณะสาระสำคัญของงานเหมือนกัน โดยหากนำส่วนที่เป็นสาระสำคัญในเนื้อเรื่องของอนุสาวรีย์วอชิงตันเกิดมีขนาดสั้นลงออก ก็จะทำให้มุกตลกดังกล่าวไม่สามารถที่จะสื่อความหมายในงานสร้างสรรค์ได้ซึ่งหากมีมุกใดมุกหนึ่งเป็นต้นฉบับมุกที่นำมาเสนอภายหลังย่อมเป็นการละเมิดในลิขสิทธิ์

ทั้งนี้หากเป็นกรณีในการนำมุกตลกเก่านำมาดัดแปลงหรือนำมาใช้ แล้วไม่ทราบถึงว่ามุกตลกที่นำมาใช้นั้นไม่ปรากฏหรือไม่ทราบถึงตัวเจ้าของลิขสิทธิ์ มุกตลกนั้นก็จะเป็น Public Domain โดยหลักแล้ว Public Domain ถือว่างานลิขสิทธิ์นั้นเป็นผลงานสาธารณะและเป็นผลงานที่ไม่ได้รับความคุ้มครองในกฎหมายลิขสิทธิ์บุคคลอื่นสามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งตัวอย่างของงานที่เป็น Public Domain คือผลงานบทละครของ Shakespeare ผลงานของ Leonardo da Vinci โดยผลงานของศิลปินที่กล่าวมานี้เป็นงานที่สร้างสรรค์มานานแล้วจนความคุ้มครองลิขสิทธิ์งานสร้างสรรค์นั้นหมดไปนานแล้ว โดยลักษณะของงานที่สร้างสรรค์มุกตลกที่ไม่ทราบว่าบุคคลใดเป็นผู้สร้างสรรค์ก็เช่นกันย่อมตกเป็น Public Domain

### 3.2 การให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์

การให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหลักในการคุ้มครองสิทธิทางลิขสิทธิ์ โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์เพื่อที่จะปกป้องผลประโยชน์ของตนและงานที่ได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้น โดยที่ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสร้างสรรค์ของตน ในการที่จะกระทำการใด ๆ กับงานสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งในประเทศไทยนั้นให้ความคุ้มครองสิทธิในลิขสิทธิ์กับตัวเจ้าของลิขสิทธิ์ผู้สร้างสรรค์ผลงานตลอดไปจนตายของเจ้าของลิขสิทธิ์อีกด้วย<sup>14</sup>

#### 3.2.1 การให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ในการนำมุกตลกมาใช้ในการแสดง

ในการแสดงตลกที่ใช้มุกตลกในการแสดงนั้นมีมุกตลกมากมายและหลากหลายในการแสดง และประเภทของการแสดงตลกที่ต่างกันไป โดยการใช้มุกตลกนั้นหากเป็นมุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์จนเป็นผลงานอันสามารถเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้และได้รับการคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ในตัวมุกตลกแล้วนั้น ภายหลังจากมีผู้นำเอามุกตลกไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตไม่ว่าจะเป็นมุกตลกในรูปแบบใดผู้ซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์งานมุกตลกดังกล่าว ก็ควรที่จะได้รับความคุ้มครองในงานสร้างสรรค์อันเป็นมุกตลกของตนเองซึ่งเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเอง โดยหลักของสิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์นั้น ตามมาตรา 15 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กำหนดว่า “เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง

(4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น

(5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้”<sup>15</sup>

โดยในกรณีของมุกตลกนั้นหากมีบุคคลที่ไม่ได้รับอนุญาตให้นำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้ในการแสดงต่อสาธารณะ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก็จะเป็นการกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แก่ตัวเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลก ในกรณีของการนำงานอันมีลิขสิทธิ์เผยแพร่ต่อสาธารณชนในลักษณะของการเผยแพร่งานต่อสาธารณชนนั้นคือการที่นำเอางานอันมีลิขสิทธิ์กระทำไปปรากฏต่อ

<sup>14</sup> จีระประภา มากกลิ่น, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, (กรุงเทพฯ: วิญญูชน, 2558), 100.

<sup>15</sup> มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.



บุคคลที่มีจำนวนมาก แต่ในความหมายของบุคคลจำนวนมากนี้ไม่รวมถึงบุคคลที่อยู่ในครอบครัว ซึ่งการเผยแพร่เป็นการทำให้ปรากฏในลักษณะของการแสดง บรรยาย สวด บรรเลง<sup>16</sup> หรือทำให้ปรากฏด้วยเสียงหรือด้วยภาพหรือทั้งเสียงและภาพ ในการแสดงตลกโดยส่วนใหญ่จะเป็นการแสดงต่อสาธารณชนซึ่งจะมีการแสดงตลกในลักษณะของการแสดงที่หลากหลายรูปแบบออกไป เช่น การแสดงตลกบนเวทีการแสดง การแสดงในลักษณะของ Stand Up Comedy การแสดงในลักษณะของละคร ภาพยนตร์ โดยเป็นการใส่มุกตลกเข้าไปในบทของเนื้อเรื่องและตัวละคร โดยการแสดงตลกในรายการโทรทัศน์เป็นลักษณะของการทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนด้วยการรับรู้ในเนื้อหาที่ได้ทำการแสดงออกไป ในการทำการแสดงตลกนั้นเนื้อหาของมุกตลกที่ใช้ออกไปในการแสดงเป็นการสื่อถึงสาธารณชน ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้ให้ความหมายของการเผยแพร่ต่อสาธารณชนว่า “เผยแพร่ต่อสาธารณชน<sup>17</sup>” หมายถึงทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนโดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น หากการแสดงตลกโดยใช้มุกตลกอันมีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาต โดยเป็นการแสดงซึ่งเป็นความผิดฐานละเมิดตาม มาตรา 27 (2) ที่บัญญัติว่า “การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้ (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน”<sup>18</sup>

หากพิจารณาในประเด็นของบุคคลที่รับรู้ในงานอันละเมิดลิขสิทธิ์ที่เผยแพร่ต่อสาธารณชน บุคคลที่รับชมมากเพียงใดจึงจะถือว่าถึงขั้นเรียกว่าสาธารณชน เคยมีประเด็นที่ศาลอังกฤษเคยได้วางหลักของคำว่าสาธารณชนไว้ว่าขอบเขตเพียงใดจึงเป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งเป็นประเด็นในการเปิดเพลงด้วยเครื่องเล่นแผ่นเสียงให้กับคนงานมากกว่า 600 คน ฟังซึ่งศาลได้วางหลักให้ถือได้ว่าเป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณชนแล้วตามหลักของศาลอังกฤษ ดังนั้นการแสดงตลกโดยใช้มุกตลกที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตย่อมเป็นการกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์

ในส่วนกรณีของบทในการแสดงที่เป็นมุกตลกการที่นำเอามุกตลกที่ใช้ในการแสดงแล้วนำกลับมาใช้ หากมุกตลกที่นำไปใช้มีลิขสิทธิ์อยู่แล้ว ไม่ว่าจะ เป็นมุกตลกที่ได้เขียนไว้ในบล็อกทางอินเทอร์เน็ตหรือเป็นมุกตลกที่นำเอาไปทำการแสดงซึ่งล้วนเป็นมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ เมื่อมีการนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตก็จะเข้าหลักเกณฑ์ของการทำซ้ำหรือดัดแปลงในงานอันมีลิขสิทธิ์ ที่เป็นการนำเอางานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้โดยมิได้รับอนุญาตจากตัวเจ้าของลิขสิทธิ์ในมุกตลกนั้น ซึ่งเข้าหลักเกณฑ์ในการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 27 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่

<sup>16</sup> จีระประภา มากกลิ่น, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 103.

<sup>17</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>18</sup> มาตรา 27 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

บัญญัติว่า “การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้ (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง”<sup>19</sup> โดยหลักพิจารณาของการดัดแปลงงานนั้นคำนึงถึงสาระสำคัญในตัวงานโดยไม่คำนึงถึงปริมาณในงานที่นำมาดัดแปลง หากแต่ต้องเป็นส่วนที่เป็นสาระสำคัญในตัวงานนั้นจึงจะเป็นการดัดแปลงงาน โดยการดัดแปลงงานนั้นจะต้องไม่ถึงขั้นที่จะทำให้เกิดงานชิ้นใหม่ ซึ่งหากเป็นงานที่เกิดขึ้นใหม่ก็อาจจะทำให้ผู้ที่ทำการดัดแปลงงานดังกล่าวได้ลิขสิทธิ์ในตัวงานที่เกิดขึ้นใหม่ ถ้าพิจารณาในกรณีของการนำมาดัดแปลงที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้กับตัวบทละครนั้น หากเป็นเพียงมุกตลกที่ใช้เพียงส่วนประกอบในตัวเนื้อเรื่องเท่านั้น ก็ไม่น่าจะถึงขั้นเป็นการนำงานที่มีลิขสิทธิ์ไปทำการดัดแปลงเพราะในตัวของบทละครนั้นก็จะมีส่วนของบทประพันธ์ในงานนั้นอยู่แล้ว หากแต่เป็นเพียงการเพิ่มมุกตลกในส่วนของคุณภาพบันเทิงลงไป แต่ถ้าเป็นกรณีของเนื้อหาในมุกตลกนั้นเป็นส่วนสำคัญในตัวบทละครและการดำเนินเรื่องนั้นก็อาจจะถือได้ว่าเป็นการดัดแปลงงานที่มีลิขสิทธิ์อาทิ เช่น บทที่เป็นการพูดในการแสดงตลกหรือสื่อสารกับผู้ชมอันมีลักษณะที่มีส่วนสำคัญในการแสดง แล้วนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์มาใช้ในบทละครซึ่งเป็นส่วนอันเป็นสาระสำคัญในงานโดยมุกตลกนั้นเป็นส่วนสำคัญในบทละคร เช่น คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 9602/2554

ตัวอย่างคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 9602/2554<sup>20</sup> คำร้องและทำนองในท่อนสร้อยหรือท่อนฮุคเป็นสาระสำคัญของเพลง เมื่อเพลงเด็กดอยใจดีที่จำเลยแต่งขึ้นมีเนื้อร้องคำว่า “แกมของเธอจะแดงแดงเหมือนสีแครอท” ในท่อนสร้อยและคำว่า “ลา ลันลา” ในตอนท้ายเช่นเดียวกับเพลงหนุ่มดอยของโจทก์ซึ่งเพลงหนุ่มดอยของโจทก์มีคำร้องและทำนองในท่อนสร้อยว่า “ผม ผม ผม ผม ผม ผม แครอทมาฝาก อยากร อยากร อยากร อยากร อยากร อยากรให้เธอได้กิน กิน กิน กิน แครอท ร่างกาย แข็งแรง แก้มของเธอจะแดงแดงเหมือนสีแครอท” ที่ซึ่งจำเลยร่วมกันแต่งคำร้องกับโจทก์แต่เพลงดังกล่าวนี้ไม่ประสบความสำเร็จทางด้านการตลาด จึงถือว่าเพลงเด็กดอยใจดีทำซ้ำและดัดแปลงด้วยการเลียนแบบและปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมในส่วนอันเป็นสาระสำคัญของทำนองเพลงหนุ่มดอยของโจทก์โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นมาใหม่จนได้ซึ่งลิขสิทธิ์ จึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดนตรีกรรมของโจทก์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 27(1)<sup>21</sup>

ซึ่งตัวอย่างของประเด็นปัญหาดังกล่าวนั้นถือว่าคำร้องและทำนองเป็นส่วนที่เป็นสาระสำคัญในงานไม่ว่าเพลงที่มีลิขสิทธิ์จะเป็นที่รู้จักหรือประสบความสำเร็จหรือไม่ก็ถือว่าเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ใน

<sup>19</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>20</sup> อรรถพรธณ พนัสพัฒนา, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, พิมพ์ครั้งที่ 6 (กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557), 77.

<sup>21</sup> เรื่องเดียวกัน.



งานดนตรีกรรมแล้วเมื่อจำเป็นได้ทำการดัดแปลงงานดนตรีกรรมดังกล่าวจึงถือว่าละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ในงานดนตรีกรรม

### 3.2.2 เหตุผลในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก

การให้ความคุ้มครองในด้านลิขสิทธิ์ของมุกตลกนั้นก็เพื่อที่จะปกป้องผลงานอันเป็นงานที่สร้างสรรค์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยมุ่งที่คุ้มครองในด้านคุณค่าทางด้านผลประโยชน์ในผลงานของผู้สร้างสรรค์มุกตลก เนื่องจากในปัจจุบันนั้นการแสดงตลกมีส่วนสำคัญในสื่อด้านบันเทิงต่าง ๆ โดยมุกตลกที่ใช้ในการแสดงนั้นมีอยู่ในสื่อบันเทิงหลากหลายรูปแบบ จึงมีการนำมุกตลกไปใช้อย่างแพร่หลาย ทั้งมุกตลกที่ไม่ถึงขั้นได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก ดังนั้นเพื่อเป็นการสร้างหลักในการพิจารณาในการให้ความคุ้มครองแก่มุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ ในกรณีที่มีข้อถกเถียงกันเรื่องการนำเอามุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต จากปัญหาดังกล่าวควรที่จะกำหนดถึงขอบเขตงานสร้างสรรค์ในมุกตลกว่าการสร้างสรรค์และการใช้มุกตลกลักษณะใดถึงขั้นได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานซึ่งเป็นมุกตลก

หากมีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการให้ความคุ้มครองอย่างชัดเจนจะเป็นประโยชน์ในการพิจารณาข้อพิพาท หากมีการโต้แย้งกันในเรื่องของการนำมุกตลกต่าง ๆ ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่ว่าจะเป็นการนำไปใช้ในการแสดงด้วยวิธีการใดก็ตาม โดยมุกตลกบางมุกนั้นเป็นงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ควรได้รับความคุ้มครอง ด้วยปัญหาดังกล่าวยังไม่มีการที่ชัดเจนเกี่ยวกับลิขสิทธิ์มุกตลกจึงควรที่จะวางหลักในการให้ความคุ้มครองให้เป็นไปตามหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยทั้งยังควรวางหลักให้สอดคล้องกับหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ

ทั้งนี้เนื่องจากเหตุผลของการให้ความคุ้มครองก็เพื่อให้ความเป็นธรรมแก่ผู้สร้างสรรค์มุกตลกเพราะการสร้างสรรค์งานอันจะเกิดเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้นั้น จะต้องใช้ความรู้ความสามารถ สติปัญญา และระยะเวลาที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน หากมีบุคคลนำเอาผลงานที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตก็ย่อมไม่เป็นธรรมกับผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ว่าจะเป็นด้านค่าตอบแทนที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานหรือการได้รับการยอมรับในสิทธิของผลงานของตัวผู้สร้างสรรค์มุกตลก รวมไปถึงด้านเศรษฐกิจ หากมีการนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้หาผลประโยชน์โดยการนำเสนอในสื่อต่าง ๆ จนเกิดมูลค่าที่มากขึ้น และหากผู้สร้างสรรค์งานที่ได้ใช้ความสามารถสติปัญญาในการสร้างสรรค์นั้นไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกก็เหมือนกับการสร้างสรรค์งานไปโดยเสียเปล่าทำให้ผู้สร้างสรรค์ไม่มีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น ถ้าหากมีการสร้างสรรค์งานขึ้นใหม่ ๆ ก็จะเป็นประโยชน์แก่สังคมโดยรวม ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ก็ควรที่จะได้ค่าตอบแทนหากมีผู้นำเอามุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้นอกจากเจ้าของลิขสิทธิ์เอง รวมไปถึงเหตุผลในด้านของสังคมเนื่องจากการสื่อสารระหว่างสื่อบันเทิงกับผู้ชมซึ่งเป็นตัวบ่งบอกถึงรากฐานของความเป็นอยู่ในสังคม เนื่องจากมุกตลกที่ใช้นั้นมักนำเอามาจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมขณะนั้น หรือเป็นมุกตลกที่มีเฉพาะผู้ที่

บุคคลในวัฒนธรรมท้องถิ่นเท่านั้นที่จะเข้าใจซับซ้อนในมุกตลกและเข้าถึงในการแสดงตลกแบบนั้น ซึ่งหากมองอย่างเป็นธรรมกับเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลกแล้วมันเป็นการให้ความคุ้มครองทางด้านความคิดของผู้สร้างสรรค์มุกตลก ที่ซึ่งได้อาศัยความพยายามในการสร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้รับชม โดยในมุมมองของนักแสดงตลกหรือผู้สร้างสรรค์มุกตลกนั้นการแสดงตลกต้องใช้ความรู้และประสบการณ์ในการที่จะสร้างสรรค์มุกตลกขึ้นมาได้ เพราะมันเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมนั้น ไม่ใช่ว่ามุกตลกทุกมุกตลกจะประสบผลสำเร็จและได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ แต่จะต้องเป็นมุกตลกที่ถึงขั้นที่จะได้รับความคุ้มครองในงานอันมีลิขสิทธิ์ตามหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งหากมองไปว่าการนำเสนอมุกตลกตามหลักของการแสดงผลงานนั้น การนำเสนอมุกตลกโดยนำออกมาแสดงนั้นมีหลากหลายรูปแบบซึ่งหลักในการพิจารณาในการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกก็จะแตกต่างกันออกไป

ซึ่งในสหรัฐอเมริกา<sup>22</sup> ได้ให้ความสำคัญในเรื่องของสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในด้านเศรษฐกิจ<sup>22</sup> เป็นมุมมองในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในเรื่องของผลประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยที่เจ้าลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนซึ่งมีสิทธิที่จะทำซ้ำ จำหน่ายให้ช่างานต่าง ๆ ไม่ว่าจะงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะเป็นงานประเภทใด ๆ ก็ตาม โดยหลักการทางด้านเศรษฐกิจนี้ในหลาย ๆ ประเทศก็มีหลักการและแนวทางปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกัน โดยเป็นการให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ที่มีสิทธิที่จะกระทำการใดในงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเองได้ในฐานะผู้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานลิขสิทธิ์โดยงานสร้างสรรค์นั้นจะต้องไม่เป็นการกระทำที่ขัดต่อกฎหมาย

### 3.3 มาตรฐานในการได้รับความคุ้มครองในมุกตลกและมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครอง

การนำเสนอมุกตลกนั้นมีหลากหลายรูปแบบในการนำเสนอขึ้นอยู่กับวิธีการของการนำมุกตลกมาใช้ในการแสดงออก ซึ่งในแต่ละวิธีการของการนำเสนอตลอดจนลำดับในการสร้างสรรค์มุกตลกนั้น มีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างกันออกไป หลักของการให้ความคุ้มครองในมุกตลกนั้นขึ้นอยู่กับพิจารณาตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ที่กำหนดกรอบของการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ ตามงานที่กฎหมายกำหนดในการให้ความคุ้มครองไว้ ซึ่งหลักการให้ความคุ้มครองของงานสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์จากงานสร้างสรรค์ตามมาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ได้ให้ความหมายว่า “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่า

<sup>22</sup> จีระประภา มากกลิ่น, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 33.

งานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร<sup>23</sup> ซึ่งงานที่จะเป็นงานสร้างสรรค์แล้วได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์จะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง มีการแสดงออกทางความคิด เป็นงานที่กฎหมายรับรองไว้และงานนั้นจะต้องไม่ขัดต่อกฎหมาย หากจะพิจารณางานสร้างสรรค์ที่เป็นมุกตลกนั้นก็ต้องพิจารณาถึงว่างานที่นำเสนอ ซึ่งเป็นมุกตลกนั้นเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ประเภทใดเสียก่อนแล้วจึงกลับมาพิจารณาว่าเป็นงานประเภทใดใน มาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กฎหมายระบุให้ความคุ้มครองในงานที่ได้ทำการสร้างสรรค์ อีกทั้งต้องพิจารณาว่ามุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นถึงขั้นที่จะเป็นงานสร้างสรรค์อันควรได้รับการคุ้มครองในลิขสิทธิ์หรือไม่ ซึ่งมุกตลกที่ถึงขั้นเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองนี้จะต้องเป็นมุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยใช้ความรู้ความสามารถ ความพยายามจนถึงขั้นที่เป็นการสร้างสรรค์โดยใช้ความวิริยะ-อุสาหะ และต้องเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตัวผู้สร้างสรรค์เอง มิใช่การลอก-เลียนมาจากงานของผู้อื่นและจะต้องไม่เป็นงานสร้างสรรค์ที่ขัดต่อหลักของกฎหมาย หากจะกำหนดหลักในการวางมาตรฐานในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่สร้างสรรค์ของมุกตลกนั้นเป็นเรื่องยาก แต่ก็ควรที่จะกำหนดหลักและวางมาตรฐานของงานสร้างสรรค์ที่ควรได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกเสียก่อน จึงค่อยมาพิจารณาในประเด็นงานสร้างสรรค์นั้นเป็นงานประเภทใดและกฎหมายได้ให้ความคุ้มครองหรือไม่ ซึ่งหลักและแนวคิดในการให้ความคุ้มครองมุกตลกนั้นจะขอแบ่งแยกในลักษณะของการนำเสนอมุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์แล้วนำมาใช้นำเสนอผลงานและเผยแพร่ดังนี้

**3.3.1 การนำเสนอมุกตลกในลักษณะของการแสดงตลกบนเวทีการแสดง** ซึ่งในลักษณะของการแสดงประเภทนี้ในปัจจุบันนั้นเกิดขึ้นได้น้อยเนื่องจากยุคสมัยได้เปลี่ยนแปลงไปทำให้การแสดงตลกประเภทนี้ต้องปรับเปลี่ยนเป็นการแสดงตามสถานที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นร้านอาหารหรือรายการโทรทัศน์โดยเป็นการแสดงตลกบนเวทีการแสดง แล้วมีการแพร่ภาพออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ซึ่งหลักของการแสดงตลกในประเภทนี้เป็นเหมือนการแสดงสดบนเวทีการแสดงในคาเฟ่อย่างสมัยก่อน โดยการแสดงตลกประเภทนี้มักจะเป็นการแสดงที่คิดมุกตลกสด ๆ ตามสถานการณ์และเหตุการณ์ในการแสดง โดยคำนึงถึงลักษณะของผู้ชมการแสดงเป็นหลัก ซึ่งการแสดงตลกที่ใช้มุกตลกในการแสดงแบบนี้เป็นการแสดงที่ใช้มุกที่เกิดจากผู้แสดงเอง และอาจจะเป็นมุกตลกที่เกิดจากการใช้มุกที่เป็นมุกตลกทั่ว ๆ ไปที่เคยใช้ในการแสดงอยู่แล้ว แต่จะเป็นการแสดงในลักษณะที่เป็นการปูเรื่องราวในการแสดงไม่ว่าจะเป็นมุกตลกที่ใช้อุปกรณ์ตีหัวกัน โดยเป็นการแสดงในลักษณะการเล่นมุกโดยเป็นข้อตกลงกันของนักแสดงตลกที่ได้ทำความตกลงกันก่อนแสดงว่าจะไม่พูดคำที่ตกลงกันไว้ หากใครพูดคำนั้นก็จะเป็นการตีหัว ซึ่งมุกดังกล่าวเหมือนกับการแสดงที่เป็นแบบที่ตลกหลายต่อหลายคณะใช้กันมานานแล้ว ซึ่งหากมองในมุมว่าเป็นลิขสิทธิ์ในมุกตลกหรือไม่ การแสดงที่ใช้มุกตลกดังกล่าวก็ไม่

<sup>23</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

น่าจะถึงขั้นได้รับความคุ้มครองในด้านลิขสิทธิ์ เพราะเป็นเพียงการใช้ลักษณะของการแสดงที่เป็นรูปแบบ รูปแบบหนึ่งที่ใช้กันมานานโดยไม่น่าจะเป็นการสร้างสรรค์ที่ถึงขั้นที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์

หากมองว่าการใช้ท่าทางในการแสดงตลกมุขตลกหัวตลกแล้วเป็นการแสดงที่เข้าหลักงานสร้างสรรค์ที่เป็นงานนาฏกรรมหรือไม่ โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้ให้ความหมายของคำว่า “นาฏกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใดด้วย”<sup>24</sup> ซึ่งในลักษณะของการเล่นมุขที่มีลักษณะตลกหัวตลกนั้นไม่สามารถเป็นงานนาฏกรรมที่จะได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้เนื่องจากลักษณะการเล่นมุขตลกหัวตลกนั้นเป็นเพียงการแสดงท่าทางทั่วไป โดยยังไม่ถึงขั้นที่เป็นงานสร้างสรรค์ตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 เนื่องจากขั้นตอนในการเล่นมุขตลกแล้วยังไม่เกิดจากการสร้างสรรค์ที่มีความพยายามมากพอในการเล่นมุขลักษณะตลกหัวตลกเป็นเพียงการทำท่าทางประกอบในการแสดงเท่านั้น มิได้เกิดจากความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์จนเกิดเป็นท่าทางประกอบที่พอจะเป็นงานนาฏกรรมได้จึงไม่ได้รับความคุ้มครอง ตาม มาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537<sup>25</sup>

หรือในกรณีของลักษณะการแสดงมุขตลกอีกแบบหนึ่งที่เป็นการพูดเสียดสีสังคมการเมือง โดยการเลียนแบบท่าทางของบุคคลที่มีชื่อเสียง ก็เปรียบเสมือนเป็นเพียงการสร้างเรื่องขบขันให้กับผู้ชมเสียมากกว่า หรือการเล่นตลกโดยใช้การร้องเพลงจนทำให้เกิดเสียงหัวเราะด้วยการร้องผิดร้องถูกก็ไม่ได้ได้รับความคุ้มครองเช่นเดียวกัน แต่หากเป็นมุขตลกที่เป็นบทที่มีการเตรียมเขียนเรื่องราวหรือเป็นบทที่มีการวางมุขตลกให้เป็นตอนหรือวางเรื่องราวในการใช้มุขตลกหรือจังหวะในการเล่น โดยการสร้างสรรค์จากการเขียนบทที่มีมุขตลกก็น่าจะถึงขั้นที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในส่วนของมุขตลกที่ได้ทำการสร้างสรรค์ โดยถือว่าเป็นบทในการแสดงตลกซึ่งเป็นงานวรรณกรรม ดังตัวอย่างของการแสดงตลกที่เป็นการแสดงโดยการเขียนมุขตลกหรือสคริปในการแสดงโดยเป็นการวางหลักในการแสดงบนเวที ซึ่งเป็นการเขียนบทในการแสดงโดยมีการวางพื้นเรื่องและใช้มุขตลกตามการวางบทบาทในการดำเนินเรื่องและทำการเล่าเรื่องราวที่เป็นมุขตลกที่ตลกจะแสดง เช่น มุขตลกเด็ก 5 ขวบคิดฆ่าน้อง<sup>26</sup> เป็นการเล่าเรื่องราวที่เป็นมุขตลกเกี่ยวกับเด็กอายุ 5 ขวบ “เด็ก 5 ขวบที่เกิดการอิจฉาน้องที่เพิ่งเกิดมาใหม่ที่ไม่มีใครสนใจตนเอง จึงเกิดความคิดที่จะฆ่าน้อง เมื่อแม่ของตัวเองนอนหลับจึงคิดแผนการแอบเอายาพิษไปทาที่หน้าอกของแม่ เมื่อตื่นเข้ามาคิดว่าน้องของตนต้องตายแน่

<sup>24</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>25</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>26</sup> มุขตลกคณะตลก โน้ต เชิญยิ้ม.

แต่ปรากฏกลับพบว่าพ่อของตัวเองตาย” การแสดงและนำเสนอของมุกตลกในแบบนี้จะเป็นการเขียนเพียงเค้าโครงในการแสดงเท่านั้น เช่น มุกตลกเด็ก 5 ขวบคิดฆ่าน้องนั้นจะมีเฉพาะนักแสดงตลกที่เคยเล่นมุกนี้เท่านั้นที่สามารถรู้และเข้าใจในมุกนี้ (จากการจัดบันทึกการใช้มุกในการแสดงของตลกคณะ โน้ต เชิญยิ้ม) ซึ่งมุกนี้เป็นมุกตลกที่คณะตลก โน้ต เชิญยิ้มใช้ในการแสดงในคาเฟ่ในช่วงปี พ.ศ. 2539-2540 โดยในลักษณะของมุกดังกล่าวนี้เปรียบเสมือนการแต่งหรือประพันธ์ในงานเขียนหรืองานวรรณกรรมที่เป็นการสร้างสรรค์โดยใช้ความสามารถและความพยายามในการสร้างสรรค์มุกตลกด้วยตนเอง ซึ่งเข้าหลักของการสร้างสรรค์งานที่ควรที่จะได้รับลิขสิทธิ์และยังมีลักษณะที่เป็นเรื่องราวมีความยาวและปริมาณที่มากพอที่จะได้รับความคุ้มครองในงานวรรณกรรม

ซึ่งการแสดงตลกบนเวทียังมีมุกตลกที่เรียกว่า มุกชุดที่จะมีลักษณะเป็นกลอนที่เป็นมุกตลก เช่น กลอนตลก ผนเอ๋ยทำไมจึงตก ..... ซึ่งเป็นกลอนตลกที่แสดงบนเวทีการแสดง โดยเป็นการสร้างสรรค์ในลักษณะของกลอนซึ่งเป็นกลอนมุกตลก ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์งานประเภทวรรณกรรมอย่างหนึ่งซึ่งเป็นงานสร้างสรรค์ที่กฎหมายให้ความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ มาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ประเภทงานวรรณกรรม ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ มาตรา 4 พ.ศ. 2537 ได้นิยามของคำว่า “วรรณกรรม หมายความว่า งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย” โดยหากพิจารณามุกตลกที่ใช้ทำการแสดงตลกบนเวทีการแสดงนั้นมีทั้งมุกตลกที่ควรได้รับลิขสิทธิ์และมุกที่ยังไม่สามารถที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ซึ่งจะต้องพิจารณาเป็นรายกรณีไปว่ามุกตลกใดควรได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์โดยนำหลักการให้ความคุ้มครองทางด้านลิขสิทธิ์มาปรับใช้

**3.3.2 การนำเสนอมุกตลกในลักษณะที่มีการเขียนมุกตลกในบล็อกส่วนตัวในสื่อออนไลน์**  
 ซึ่งเป็นการนำเสนอมุกตลกของผู้สร้างสรรค์มุกตลกและได้ทำการแสดงงานสร้างสรรค์ของตนโดยการเผยแพร่ออกทางสื่อออนไลน์ เช่น การเขียนมุกตลกลงในเว็บไซต์ [siamjoke.com](http://siamjoke.com) หรือ [9gag.com](http://9gag.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอมุกตลกต่าง ๆ ผ่านช่องทางของสื่อออนไลน์ เช่น

**มุกตลกคุณคงอยู่ได้อีกไม่นาน<sup>27</sup>** ณ คลินิกรักษาคนป่วย เวลา 2 ทุ่ม

คนป่วย: คุณหมอ อาการผมเป็นไงบ้างครับ

หมอ: เสียใจด้วย...หมอมคิดว่า คุณคงจะอยู่ได้อีกไม่นาน

คนป่วย: ผมเป็นโรคร้ายแรงอะไรหรือครับหมอ !!!

หมอ: คลินิกปิด 2 ทุ่มครึ่ง

<sup>27</sup> Siamjoke, เรื่องตลก มุกตลก เรื่องฮา ๆ.

จากตัวอย่างความคิดสร้างสรรค์มุกตลกที่เกิดขึ้นนี้เป็นในลักษณะการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการใช้ความคิดในการสร้างสรรค์ของตัวเองและมีปริมาณและเรื่องราวที่มากพอที่จะได้การคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ถึงแม้ว่ามุกตลกบางมุกจะไม่ถึงขั้นเป็นงานวรรณกรรมหรืองานประพันธ์ได้ แต่การให้ความคุ้มครองในด้านลิขสิทธิ์นั้นมิวัตถุประสงค์ในการให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์โดยการใช้แรงงานและความพยายามของผู้สร้างสรรค์ผลงานเอง โดยเป็นผลงานของตนเองไม่ใช่เป็นการลอกเลียนจากผลงานของผู้อื่น

หากแม้ว่างานดังกล่าวจะเป็นการดัดแปลงจากงานเดิมโดยไม่ได้นำเอาสาระสำคัญในงานเดิมนั้นมาและมีการสร้างสรรค์ในงานใหม่นั้นมากพอที่อาจจะได้ซึ่งลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ โดยนำหลักการ การให้ความคุ้มครองตามหลัก Originality ที่ให้ความสำคัญในการสร้างสรรค์ด้วยตนเองเป็นสำคัญ ซึ่งในหลัก Originality ไม่ได้มุ่งหวังให้การสร้างสรรค์ที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นจะต้องเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ดังเช่นสิทธิบัตร แต่เน้นในการให้ความคุ้มครองในเรื่องของผู้ที่สร้างสรรค์ได้ใช้ความรู้ความสามารถ แรงงานในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยไม่เป็นการลอกเลียนแบบงานของผู้อื่นโดยมุกตลกดังกล่าวก็เป็นการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่ง

ดังเช่นในคดี Alfred Bell & Co, Ltd. V. Catalda Fine Art Inc.<sup>28</sup> โจทก์ (Alfred Bell) ได้นำเอาภาพเขียนที่ซึ่งหมดอายุลิขสิทธิ์ไปแล้วมาทำการแกะแม่พิมพ์และทำการผลิตภาพและจัดจำหน่าย ในเวลาต่อมา จำเลย (Catalda) นำภาพพิมพ์ของโจทก์ไปจัดทำโดยทำการผลิตออกมาเป็นภาพสีแล้วออกจำหน่าย โดยโจทก์ (Alfred Bell) ฟ้องจำเลยในการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพ โดยจำเลย (Catalda) ต่อสู่ว่างานของโจทก์ (Alfred Bell) นั้นเป็นงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์เนื่องจากภาพดังกล่าวเป็นการลอกมาจากภาพซึ่งหมดอายุการคุ้มครองในลิขสิทธิ์แล้ว ศาลพิพากษาว่างานโจทก์ (Alfred Bell) เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์เนื่องจากโจทก์ได้ทำขึ้นโดยใช้ ฝีมือ ความวิริยะ อุตสาหะ โดยภาพพิมพ์ของโจทก์มีลักษณะที่ต่างไปจากงานอันมีลิขสิทธิ์เดิมมากโดยไม่ใช่การดัดแปลงเพียงเล็กน้อย

ซึ่งหากพิจารณาในส่วนของมาตรฐานในการให้ความคุ้มครองมุกตลกในสื่อออนไลน์ หากมุกตลกนั้นมีขึ้นในการสร้างสรรค์โดยใช้ความสามารถที่พอควรแก่เวลาในการสร้างสรรค์งานดังกล่าวแล้วได้ทำการเผยแพร่และแสดงผลงานออกในทางสื่อออนไลน์ที่เผยแพร่มุกตลก บล็อกส่วนตัว หรือเว็บไซต์ในการนำเสนอมุกตลกงานสร้างสรรค์ที่เป็นมุกตลกดังกล่าวก็ควรได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์

<sup>28</sup> อรรถพรธณ พนัสพัฒนา, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 28.



### 3.3.3 การนำเสนอมุขตลกจากละครตลก ซึ่งละครตลกมี 2 ประเภท โดยการแบ่งของ อัญชลี เรื่องศรีศักรดิกุล<sup>29</sup>

(1) ละครตลกที่ให้ความสำคัญกับมุขตลกเป็นส่วนใหญ่ซึ่งละครในลักษณะรูปแบบนี้ไม่ได้เน้นในส่วนของการเรื่องไว้อย่างชัดเจน เป็นการนำเสนอเรื่องราวของคำและบทที่เป็นมุขตลกอย่างอิสระ เนื้อเรื่องไม่มีความสำคัญกับตัวละครประเภทนี้ เพราะคิดว่ามุขตลกนั้นมีความสมบูรณ์อยู่ในตัวแล้วซึ่งในละครแบบนี้จะเป็นในลักษณะของการแสดงจากคณะแสดงตลกเป็นส่วนใหญ่ โดยการแสดงในลักษณะนี้เป็นการนำมุขตลกมาทำการแสดงให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่วางไว้เท่านั้น โดยเน้นการใช้มุขตลกต่าง ๆ ในการแสดงเป็นตัวดำเนินเรื่องเป็นหลัก จึงมีการนำมุขตลกมากมายมาทำการแสดงในเรื่องซึ่งในลักษณะมุขตลกประเภทนี้มักจะเป็นมุขตลกที่เคยใช้ในการแสดงมาแล้ว มาทำการแสดงหรือเป็นมุขตลกที่คิดขึ้นในการแสดงสดขณะนั้น เช่น การแสดงตลกของแก๊ง 3 ข่า ที่จะมีเรื่องราวของการแสดงอย่างคร่ำ ๆ ไว้ โดยเป็นการนำมุขตลกมาใช้ในการแสดงที่เกิดจากตัวผู้แสดงเอง ซึ่งหลักของการให้ความคุ้มครองก็จะพิจารณาเป็นรายมุขตลกไปว่ามุขใดถึงขั้นที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

(2) การนำเสนอมุขตลกโดยการแสดงละครโทรทัศน์ประเภทซิตคอม ซึ่งซิตคอมเป็นละครตลกในลักษณะสะท้อนสังคมให้แง่คิดแก่ผู้ชมหรืออาจจะเรียกว่า Social Comedy<sup>30</sup> เป็นการสร้างสรรค์เรื่องราวตลกให้ผู้ชมในรูปแบบของการแสดงท่าทาง รูปร่างลักษณะของตัวละคร และภาษาในการสื่อสาร โดยกระบวนการในการสร้างซิตคอมจะเป็นการค้นหาข้อมูลเพื่อสร้างความคิดหลักของเรื่อง โดยการนำเอามาจากสื่อต่าง ๆ ทุกประเภท ซึ่งประเด็นของซิตคอมจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใกล้ตัวและเป็นประเด็นที่ให้แนวคิดสาระและมุขตลกเพื่อสร้างความบันเทิง โดยในรูปแบบของซิตคอมนั้นจะเป็นการนำเสนอในลักษณะละครสั้น ๆ เป็นละครชุด ซึ่งเป็นการเขียนบทในตัวละครแล้วทำการใส่มุขตลกต่าง ๆ ลงไปในบทละครโดยการผูกเรื่องราวการแสดงเข้ากับตัวแสดง โดยตัวแสดงมีหน้าที่นำเรื่องราวให้เกิดความตลกในความวุ่นวายของลักษณะในตัวละครนั้น ๆ โดยตัวละครนั้น ๆ จะมีมุขตลกประจำตัวที่ใช้เป็นประจำ ในลักษณะของซิตคอมจะมีความแตกต่างกับตลกที่เป็นแบบยืนแสดงเดี่ยว (Stand Up Comedy)<sup>31</sup>

ซึ่งถ้ามองในแง่ของบทละครอันเป็นงานที่เกิดจากการประพันธ์ในบทละครที่เป็นงานสร้างสรรค์ในลักษณะของงานวรรณกรรมโดยกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ให้ความคุ้มครองในส่วนองงานวรรณกรรมใน มาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดให้งานที่สร้างสรรค์ประเภท

<sup>29</sup> วิสสุดา จิตไตรเลิศ, กลยุทธ์การสร้างสรรคบทละครซิตคอมอันเป็นเอกลักษณ์ของบริษัท ชินาริโอ จำกัด (การค้นคว้าอิสระ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2554), 14.

<sup>30</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>31</sup> เรื่องเดียวกัน.

งานวรรณกรรมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามที่กฎหมายได้กำหนดให้ความคุ้มครองไว้ ซึ่งงานวรรณกรรมตัวบทละครดังกล่าวนี้เป็นงานประเภทบันเทิงคดี (Fiction)<sup>32</sup> คือวรรณกรรมที่สร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้อ่านเป็นสำคัญ และให้ข้อคิด คตินิยม หรือสอนใจให้ผู้อ่าน ซึ่งสามารถแยกย่อยได้แก่ นวนิยาย (Novel) เรื่องสั้น (Short Story) บทละคร (Drama) แต่ในส่วนของการทำงานที่นำมาผลิตจากการสร้างสรรค์มักตลกจนกลายเป็นมุกประจำตัวของนักแสดงในบทบาทของตัวละครแต่ละตัวจนเป็นมุกตลกประจำตัว อย่างใน sitcom ซึ่งมีมุกตลกประจำตัวนักแสดงแต่ละตัว โดยมุกตลกประเภทนี้ควรที่จะให้ความคุ้มครองในส่วนของมุกตลกที่เป็นมุกประจำตัวแยกออกจากบทประพันธ์อันเป็นบทละครที่ถูกประพันธ์ขึ้นมา เพื่อเขียนและวางบทในการแสดงของตัวละคร เนื่องจากมุกตลกบางมุกได้ถูกหยิบยกนำมาใช้หลังจากละครได้นำเสนอการแสดงไปแล้ว และภายหลังได้ถูกนำมาใช้ในการนำเสนอโดยวิธีต่าง ๆ

หากจะพิจารณาในส่วนที่เป็นมุกตลกที่เป็นคาแรคเตอร์นักแสดงของตัวนักแสดงตลกเอง บางมุกตลกที่เกิดจากตัวคาแรคเตอร์นักแสดงเองที่ทำให้เกิดความตลกขบขันนั้นไม่ใช่ตัวมุกตลกหรือคำพูดของตัวนักแสดงที่พูดออกมา แต่เป็นการแสดงที่เป็นคาแรคเตอร์ของตัวนักแสดงเองที่ทำให้เกิดเสียงหัวเราะ เช่น คำพูดว่า “ศักรินทร์ ดาวร้าย เฮ้ย เฮ้ย เฮ้ย” ของพ็อมเป็นต่อ หรือ “ไปกินก๋วยเตี๋ยวเรือ” ของพ็อดเป็นต่อใน sitcom เรื่องเป็นต่อ ซึ่งแน่นอนอนเป็นการทำให้ผู้ชมเกิดเสียงหัวเราะขึ้นได้ แต่ความขบขันที่เกิดขึ้นไม่ได้เกิดจากมุกหรือคำพูดที่แสดงออกมา แต่เป็นความขบขันในคาแรคเตอร์ของผู้แสดงเองซึ่งการนำเสนอมุกตลกในลักษณะเช่นนี้ถือว่าเป็นเรื่องคาแรคเตอร์ของผู้แสดงเอง ดังนั้นความคุ้มครองในส่วนนี้จึงเป็นเรื่องของสิทธินักแสดงโดยใน มาตรา 44 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 บัญญัติว่า “นักแสดงย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวในการกระทำการอันเกี่ยวกับการแสดงของตน”<sup>33</sup> ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยได้ให้ความคุ้มครองในส่วนนี้ไว้โดยเป็นลักษณะในการให้ความคุ้มครองเช่นเดียวกับ มาตรา 15 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการที่จะกระทำการใด ๆ กับงานของตนเอง

หากผู้ใดได้นำคาแรคเตอร์ในตัวละครหรือคาแรคเตอร์ประจำตัวนักแสดงที่ถือว่าเป็นลิขสิทธิ์ในส่วนของสิทธินักแสดงไปใช้ โดยไม่ได้รับอนุญาตก็ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในส่วนที่เป็นคาแรคเตอร์ของตัวนักแสดงที่ได้รับความคุ้มครอง เนื่องจากมักจะมีการหยิบยกนำมุกที่มีลักษณะที่เป็นคาแรคเตอร์ในตัวนักแสดงตลกเองไปใช้กับการแสดงหลาย ๆ ประเภท โดยจะนำคาแรคเตอร์เด่นจากนักแสดงที่มีชื่อเสียงมาใช้เพื่อให้เกิดเป็นมุกตลกในการแสดง ซึ่งหากพิจารณาในส่วนของมุกที่เป็น

<sup>32</sup> เอดูโซน, **ประเภทของวรรณกรรม** [Online], 2 มีนาคม 2551. แหล่งที่มา <http://blog.eduzones.com/windy/3620.12>.

<sup>33</sup> มาตรา 44 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.



คาแรคเตอร์ของตัวนักแสดงตลกแล้วก็เป็นคนละส่วนกันกับบทประพันธ์ในเรื่อง ซึ่งเกิดจากนักแสดงที่แสดงนั้นเป็นผู้ที่ถ่ายทอดคาแรคเตอร์ของตัวเองเข้าไปในการแสดง การให้ความสำคัญคุ้มครองในลักษณะนี้จึงมีความแตกต่างออกไปจากมุกตลกที่เป็นการสร้างสรรค์ในลักษณะของงานวรรณกรรม

แต่หากการนำเสนอในรูปแบบของละครในลักษณะละครตลกที่ได้ให้ความสำคัญกับมุกตลกเป็นส่วนใหญ่ บทต่าง ๆ ในการแสดงละครประเภทนี้ไม่มีความสำคัญหรืออาจจะไม่ต้องใช้บทประพันธ์ใดเลยเนื่องจากเป็นการแสดงไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น หรือเป็นการเล่นมุกตลกโดยการเสียดสีสังคมซึ่งเป็นมุกตลกที่เหมือนกับการแสดงตลกบนเวที ซึ่งหลักในการให้ความสำคัญคุ้มครองมุกตลกในลักษณะของการแสดงประเภทนี้ก็ต้องพิจารณาเป็นรายกรณีของแต่ละมุกตลกไปว่ามุกตลกใดควรได้รับความคุ้มครอง ดังเช่นกรณีแรกของการนำเสนอในเรื่องการแสดงตลกบนเวทีการแสดงตลกที่พิจารณาให้ความสำคัญคุ้มครองในแต่ละมุกการแสดงไป

**3.3.4 การนำเสนอมุกตลกโดยการแสดง Stand Up Comedy** คือการแสดงโชว์ที่มีลักษณะการแสดงเป็นการเล่าเรื่องในลักษณะของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้เป็นในลักษณะเชิงตลกขบขัน เช่น การพูดเรื่องการเมืองในเชิงเสียดสีนักการเมืองให้เป็นเรื่องตลก โดยผู้นำเสนออาจจะใส่มุกตลกไปในเรื่องที่เล่าเพื่อทำให้ดูเป็นเรื่องที่ตลกขบขัน หรือการพูดในเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคมและเป็นที่สนใจของคนในสังคมผ่านการนำเสนอ โดยการเล่าเรื่องราวบวกกับมุกตลกของผู้แสดงที่ได้คิดและสร้างสรรค์ขึ้นในลักษณะที่เป็นการเสียดสีสังคมในเชิงตลกขบขัน หรือแม้กระทั่งการเล่าเรื่องราวประสบการณ์ส่วนตัวของผู้แสดงเองกับเรื่องตลกที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ซึ่งการแสดง Stand Up Comedy เกิดจากการที่ผู้แสดงและทีมงานได้ทำการเตรียมบทและเรื่องราวในการพูดเพื่อทำการแสดง ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์งานในลักษณะของการเขียนเรียบเรียงเรื่องราวในมุกตลกต่าง ๆ และวางเค้าโครงในเรื่องราวที่จะทำการแสดง และการเล่าเรื่องในลักษณะของการเขียนบทไว้ไม่ว่าจะจะเป็นมุกตลกในการแสดงอย่าง บทพูด กลอนในการพูด คำพูดที่เป็นวลีที่มักจะพูดติดปากในการแสดงแต่ละครั้งซึ่งล้วนเกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานของผู้แสดงเองหรือทีมงาน โดยเป็นลักษณะในการสร้างสรรค์ที่เป็นรูปของงานวรรณกรรม ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ได้ให้ความสำคัญคุ้มครองแก่งานประเภทวรรณกรรมไว้ อย่างมุกตลกที่เป็นลักษณะกลอนในการแสดงเดี่ยวไมโครโฟนของ โน้ต อุดม เช่น คำคมของกรุงเทพโดย โน้ต อุดม

“กรุงเทพงามสง่า ตระการตาอุโมงค์ยักษ์

ใครประจักษ์ แสนปราโมทย์ ต่างชาติโหวตเมืองน่าเที่ยว

มาครั้งเดียว ต้องสะดุด วิเศษสุดคือรถติด

หนิควันพิช มีรถไฟฟ้า อนิจจาสิ้นไปไหน

ไม่เป็นไรมีแท็กซี่ โบกก็ที พี่ส่งรถ

ที่ฝรั่งไปหมด งามหมดจด 2 มาตรฐาน

สุขสราญรณเมย์ฟรี จากภาชีเรานี่หนอ  
 ต้องยืนรอ 3 ชั่วโมง แทนไม่โกรธ เพราะมันฟรี  
 ส่วน 3G รอไม่นาน 3 รัฐบาลน่าจะเสร็จ iPhone 7 คงออกแล้ว  
 แต่ไม่แคล้ว ซ้ำกว่าลาว นางสาวไทยเริ่มซัดตา  
 ส่วนงามกว่าอยู่มอเตอร์ไซค์ สวยไฮโซอยู่พาราเก๋  
 สวยเงินผ่อนอยู่ platinum สวยคล้ำ ๆ อยู่หน้าราม  
 สวยพยายาม อยู่ ยันยี  
 มากศักดิ์ศรีคือช่างกล ดีทุกคนไม่เลือกหน้า มีระเบิด  
 ปืนปากกา ลูกหลงมา เราสุขสันต์  
 เมืองลำไผ่ บ้าน AF อยากเป็นเสเล่ไป THE STAR  
 อยากดันดาราไปหา VT. อยากโดนค่าฟรีไป God talent  
 อยากเห็นฝรั่งให้ไปข่าวสาร อยากแต่งงานให้ไปบางรัก  
 ถ้าออกหักกลับมาบางพลัด แวะพาhurst ซื้อผ้าสุดคุ้ม  
 ศูนย์ประชุม ไปขายหนังสือ ขายมือถือ ไปมาบุญครอง  
 ขายทองไปเยาวราช ขายชาติไปสภา”<sup>34</sup>

โดยลักษณะของงานที่เป็นร้อยกรองดังตัวอย่าง ถือว่าเป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่งซึ่งร้อยกรองคือวรรณกรรมที่มีการเขียนในลักษณะการบังคับรูปแบบด้วยฉันทลักษณ์ต่าง ๆ เช่น บังคับคณะบังคับคำ และแบบแผนการส่งสัมผัสต่าง ๆ บางครั้งเรียกงานเขียนประเภทนี้ว่า กวีนิพนธ์ หรือคำประพันธ์ เช่น โคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน ร่าย ลิลิต เป็นต้น<sup>35</sup> ซึ่งมุกตลกที่เป็นลักษณะของร้อยกรองแบบนี้มีลักษณะเป็นงานวรรณกรรมที่กฎหมายให้ความคุ้มครองว่าเป็นงานประเภทวรรณกรรม โดยเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ตาม มาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นอกจากมุกตลกที่เป็นมุกในลักษณะร้อยกรองแล้วยังมีมุกตลกในลักษณะของคำพูดในเชิงขบขัน เช่น

- เวลาที่เราวิ่งมารับโทรศัพท์จากที่ไกล ๆ เมื่อถึงโทรศัพท์ เสียงมันมักจะหยุด เราจะเข้าไป 1 จังหวะเสมอ<sup>36</sup>

- ในโลกนี้จะชอบมีคนมาทักอยู่ 2 ประเภทเท่านั้น ประเภทแรก อ้วนขึ้นนะ กับประเภทที่ 2 ผอมลงนะ ไม่มีใครเข้ามาทักว่าปกติดีนี่ไปทำอะไรมา<sup>37</sup>

<sup>34</sup> Dek-d, **เที่ยวไม่ใคร่โฟน 9 โน้ต อุดม ปล่อยมุข คำคม ต่าง ๆ โดน ๆ** [Online], ม.ป.ป. แหล่งที่มา <http://www.dek-d.com/board/view/2346420/>.

<sup>35</sup> เอดูโซน, **ประเภทของวรรณกรรม**.

<sup>36</sup> [siamzone.com](http://siamzone.com), **คำฮิตติดปากมาจากผู้ชายชื่อโน้ตอุดม**.

- ถ้าเรียกเก็บเงินแล้วไม่มีใครมาเก็บเสียที ให้ลุกขึ้นทำท่าจะกลับทั้งโต๊ะ จะมีพนักงานพุ่งมาทันที<sup>38</sup>

ในลักษณะที่เป็นคำพูดเชิงตลกขบขันแบบข้างต้นนี้ ไม่น่าจะถึงขั้นเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้ เนื่องจากเป็นเพียงคำพูดในลักษณะของเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงแล้วนำมาเสนอ โดยการเล่าให้เกิดเป็นเรื่องขบขันเท่านั้นไม่ได้เกิดจากการสร้างสรรค์โดยใช้ ความพยายาม วิริยะ จนถือเป็นงานสร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์

หากพิจารณาตามหลักการให้ความคุ้มครองในด้านลิขสิทธิ์ของไทยในเรื่องของงานสร้างสรรค์ อันที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้น มุกที่เกิดจากการนำเสนอโดยการแสดง Stand Up Comedy นั้นได้เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการที่ใช้ความพยายามในการสร้างสรรค์มุกตลกของผู้แสดงที่ใช้เพื่อทำการแสดง จนเกิดเป็นบทหรือสคริปในการแสดงตลกในลักษณะ Stand Up Comedy ซึ่งหากพิจารณาในหลักเกณฑ์ของงานที่ได้รับความคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์มุกตลกที่เป็นบทเพื่อใช้ในการแสดง Stand Up Comedy ถือเป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่ง ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ได้ให้ความคุ้มครองงานที่เป็นงานประเภทวรรณกรรมให้เป็นงานลิขสิทธิ์ โดยในส่วนนี้กล่าวถึงเฉพาะในส่วนของบทที่มีลักษณะเป็นเรื่องราวที่ใช้ในการทำการแสดงเท่านั้น

#### มาตรฐานในการให้ความคุ้มครองมุกตลกกับกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย

โดยมาตรฐานในการได้รับความคุ้มครองในมุกตลกนั้นควรยึดตามหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยและหลักสากลโดยหลักขององค์ประกอบในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

- (1) เป็นงานซึ่งได้แสดงออกซึ่งความคิด
- (2) จะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง
- (3) เป็นงานที่กฎหมายได้รับรองว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์
- (4) งานสร้างสรรค์ดังกล่าวจะต้องไม่ใช่งานที่ขัดต่อกฎหมาย

การที่จะต้องได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ได้นั้นจะต้องเป็นงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นและได้มีการแสดงออกซึ่งงานที่สร้างสรรค์จากความคิดไม่ว่าการแสดงออกทางความคิดนั้นจะเป็นวิธีใดก็ตาม กฎหมายมิได้กำหนดรูปแบบในการแสดงออกทางความคิด แต่จะต้องเป็นการแสดงออกต่อสาธารณชนซึ่งงานที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้น มิได้ให้ความคุ้มครองไปถึง ความคิด วิธีการที่ยังมิได้มีการแสดงออกทางความคิดออกมา ในหลักการนี้ได้มีอยู่ในหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ เช่น หลักกฎหมายลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกา Title 17 U.S.C. Section 102 (b)<sup>39</sup> ได้

<sup>37</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>38</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>39</sup> อรรถพรพรณ พนัสพัฒนา, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 23.

บัญญัติว่า “In no case does copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, procedure, process, system, method of operation, concept, principle, or discovery, regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work.”

ดังตัวอย่างของคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 171/2551<sup>40</sup>

ลิขสิทธิ์ได้ให้ความคุ้มครองงานที่ได้แสดงออกซึ่งความคิด มิได้ให้ความคุ้มครองสิ่งที่เป็นเพียงแนวคิด เมื่อพิเคราะห์จากงานศิลปกรรมตามฟ้องแล้วเห็นได้ว่ามีรายละเอียดในชิ้นงานได้รับมาจากความเชื่อโบราณหรือโหราศาสตร์โบราณที่ยังสามารถศึกษาได้จากท้องถิ่นทั่วไป แนวคิดและคำแนะนำของโจทก์ที่รับราชการเป็นตำรวจและไม่มีการนำสืบถึงรายละเอียดว่ามีความรู้ความสามารถ ฝีมือ และทักษะในการออกแบบงานอันเป็นศิลปกรรมเช่นนี้ จึงเป็นเพียงการกำหนดขอบเขตการทำงานให้กับผู้เขียนแบบ ไม่อาจที่จะถือได้ว่าโจทก์ได้เป็นผู้สร้างสรรค์งานศิลปกรรมตามฟ้อง<sup>41</sup> ซึ่งได้สอดคล้องกับความตกลง TRIP Article 9 paragraph 2 “Copyright protection shall extend to expressions and not to idea, procedures, methods of operation or mathematical concepts as such”<sup>42</sup>

### 3.3.5 เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ร่วมกันของมุกตลก

มุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นจนได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์จากตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือจากการสร้างสรรค์ที่เป็นการสร้างสรรค์ร่วมกันระหว่างบุคคล หรือบุคคลกับหน่วยงานหรือองค์กร โดยการสร้างสรรค์งานในขณะนี้ถือว่าการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ร่วมกัน หากนำมาใช้กับงานสร้างสรรค์ที่เป็นมุกตลก มุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป งานสร้างสรรค์นั้นก็ป็นงานลิขสิทธิ์ที่มีเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมกัน ดังนั้นมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์จากการสร้างสรรค์ร่วมกัน ผู้ที่ทำการสร้างสรรค์งานร่วมกันจึงมีสิทธิที่จะกระทำการใดกับงานอันมีลิขสิทธิ์ย่อมได้ โดยที่ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น

หากนำหลักของเจ้าของลิขสิทธิ์รวมมาใช้กับการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกก็จะเห็นว่ามุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ร่วมกันไม่ว่าจากตัวนักแสดงตลกด้วยกัน หรือจากทีมงานที่สร้างสรรค์มุกตลกรวมกับผู้แสดง ผู้ที่ร่วมสร้างสรรค์มุกตลกร่วมกันก็ย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในมุกตลกร่วมกัน เช่นกรณีของการแสดงตลกบนเวทีการแสดง หากมุกตลกที่ใช้ในการแสดงเกิดจากการสร้างสรรค์ของ

<sup>40</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>41</sup> อรรถพรณ พนัสพัฒนา, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 26.

<sup>42</sup> World Trade Organization, **Trips agreement on trade-related aspects of intellectual property rights article 9 paragraph 2** [Online], Available from [https://www.wto.org/english/tratop\\_e/trips\\_e/t\\_agm3\\_e.htm](https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/t_agm3_e.htm).

นักแสดงตลกในขณะตลก ดังนั้นมุกตลกที่สร้างสรรค์จนได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกนักแสดงตลกทุกคนที่สร้างสรรค์มุกดังกล่าวก็ย่อมจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วม หรือ กรณีของการแสดง Stand Up Comedy มุกตลกที่เกิดจากการแสดงนั้นเป็นการสร้างสรรค์มุกตลกที่เป็นบทพูดที่ใช้ในการแสดงซึ่งมุกตลกที่ใช้อาจจะเกิดจากการสร้างสรรค์ของทีมงานและผู้แสดงเอง ดังนั้นเมื่อมุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ร่วมกันได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก ผู้ที่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์มุกตลกทุกคนก็ย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วม

### 3.4 ประเด็นปัญหาของการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้

ในประเทศไทยการสื่อสารต่าง ๆ ได้เข้ามามีอิทธิพลในการดำเนินชีวิตโดยเฉพาะในปัจจุบัน การเข้าถึงสื่อเป็นเรื่องง่ายยิ่งกว่าแต่ก่อน ซึ่งสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายในปัจจุบันคือการสื่อสารแบบออนไลน์ โทททัศน์ เพราะความรวดเร็ว ทันเหตุการณ์ จึงเป็นที่นิยมมากและมักจะเป็นการรับสื่อที่เป็นสื่อด้านบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะผ่านช่องทางใด ๆ เช่น เพลง ภาพยนตร์ ละคร รายการต่าง ๆ ซึ่งในสื่อบันเทิงนี้ก็จะมีการแสดงตลกเข้าไปมีส่วนในการนำเสนอไม่ว่ารูปแบบใด เนื่องจากเป็นเรื่องตลกขบขันเบาสมองจึงมีผู้ที่รับชมการแสดงตลกในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย เมื่อการสื่อสารมีความทันสมัยและรวดเร็วจึงทำให้การเข้าถึงสื่อได้ง่าย ดังนั้นการที่จะนำเสนอผลงานต่าง ๆ ก็สามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว จึงทำให้เกิดกรณีประเด็นปัญหาในการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นจำนวนมากไม่ว่าด้วยวิธีการการนำเสนอรูปแบบใดก็ตาม ดังประเด็นปัญหาในเรื่องของเพลง “แว่นฟ้อหล่อเพี้ยว”

โดยยาว อยุธยา อ้างว่าได้มีบุคคลนำเอามุกตลกนี้เป็นเพลง “หนุ่มฟ้อหล่อเพี้ยว” เวอร์ชันคณะยาว อยุธยาซึ่งใช้ทำการแสดงตลกในช่วงปี พ.ศ. 2541<sup>43</sup> ไปทำการดัดแปลงนำเอาไปทำเป็นเพลง “แว่นฟ้อหล่อเพี้ยว” โดยวง แจ๊ส สปุ๊กนิค ปาปิยอง กุกกุก ซึ่งประเด็นปัญหานี้เกิดจาก ยาว อยุธยา อ้างว่าเนื้อหาและทำนองเพลงดังกล่าวคล้ายกับ “หนุ่มฟ้อหล่อเพี้ยว” เวอร์ชัน คณะยาว อยุธยา และวง แจ๊ส สปุ๊กนิค ปาปิยอง กุกกุก ได้นำเอาไปดัดแปลงโดยไม่ได้รับอนุญาตจากตน ซึ่งภายหลังได้มีความเห็นในกรณีดังกล่าวจาก ชุศรี เชิญยิ้ม นักแสดงตลกกล่าวว่า “เพลงนี้ไม่ใช่เพลงของ

<sup>43</sup> “เทียบชัด ๆ 3 เวอร์ชัน! จาก หนุ่มฟ้อหล่อเพี้ยวถึงแว่นฟ้อหล่อเพี้ยวคุณคิดว่าไง”, ไทยรัฐออนไลน์ [Online], 18 กันยายน 2558. แหล่งที่มา <http://www.thairath.co.th/content/526194>.

ยาว อยุธยา เพลงนี้เป็นเพลงของตลกที่เขาเล่นกันมา จะฟ้องร้องอะไร”<sup>44</sup> แต่ข้อเท็จจริงภายหลัง แคน บุรีรัมย์<sup>45</sup> คนเก่าแก่ในวงการลูกทุ่งและตลกกล่าวว่าที่จริงแล้วเพลงดังกล่าวเป็นของ สังข์ทอง สีใส แต่งเองและร้องเองเพลงนี้บันทึกเสียงประมาณ พ.ศ. 2525 ก่อนที่คุณสังข์ทอง สีใส จะเสียชีวิตลงในปี พ.ศ. 2527 จากนั้นพวกตลกเอามาเล่นกันบนเวทีก็คิดว่าเป็นของตัวเอง จำอวดโดยตลกยาว อยุธยา เอามาเล่นก่อน ครูแคนกล่าวว่า “ยาวเขามาปรึกษาผม มาถามผมว่าเพลงที่แจ๊สไปร้อง หนู่มพ้อหล่อเพี้ยว พี่แคนเคยเห็นผมเล่นตลกมุกนี้มาก่อนใช่ไหม ผมก็บอกไปว่าเห็นยาวร้องเล่นมานานแล้ว แจ๊สน่าจะมาบอกกล่าวกันสักหน่อยว่าขอเอาไปใช้ในเพลง ยาวเขาก็ไม่ได้มาเรียกร้องอะไร เขาไม่ได้คิดอะไรด้วย มันเป็นมุกตลกจำอวดที่เล่นกันมานานไม่ได้จะคิดเป็นเงินเป็นทอง”<sup>46</sup>

ประเด็นปัญหาดังกล่าวไม่ได้ยู่ที่ว่าใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เพลงแต่ได้มีการอ้างในประเด็นที่ว่า เป็นมุกตลกที่ใช้ทำการแสดงของคณะตลก ยาว อยุธยา ซึ่งประเด็นปัญหานี้เป็นการอ้างเรื่องของมุกตลกที่ใช้ในการทำการแสดงว่าเป็นของคณะตลก ยาว อยุธยา โดยในกรณีของเรื่องราวดังกล่าวนั้นเป็นการแสดงสิทธิของมุกตลกดังกล่าว ซึ่งหลักของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในมุกตลกในไทยนั้นยังไม่น่าจะมีกรณีของการฟ้องร้องในเรื่องราวของลิขสิทธิ์ในมุกตลก หากจะมองตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งก็ต้องพิจารณาว่างานนั้นเพียงพอและเข้าหลักเกณฑ์งานที่สร้างสรรค์และได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์หรือไม่ โดยในลักษณะของมุกตลกของคณะตลกยาว อยุธยา ตามที่กล่าวอ้างได้ทำการแสดงนั้นเป็นเพลง “หนู่มพ้อหล่อเพี้ยว” ที่ใช้ในการแสดงตลกของคณะตน ซึ่งหากการอ้างว่ามุกตลกที่ใช้เป็นเพลงที่ร้องกันในการแสดงเป็นงานสร้างสรรค์ที่กฎหมายได้ให้ความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยซึ่งจะต้องพิจารณาตามหลักการสร้างสรรค์ของงานที่ได้รับลิขสิทธิ์ ดังนี้

- **เป็นงานซึ่งได้แสดงออกซึ่งความคิด** ซึ่งในหลักของการแสดงออกนี้การแสดงตลกของคณะตลกถือว่าการแสดงออกในงานแล้วโดยการเผยแพร่ออกสู่สาธารณชนไม่ว่าโดยวิธีการแสดงบนเวทีหรือแสดงผ่านสื่อต่าง ๆ

- **จะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง** ในกรณีนี้หากการใช้มุกที่เป็นเพลง “หนู่มพ้อหล่อเพี้ยว” นั้นเป็นการสร้างสรรค์ของตัวนักแสดงตลกที่ทำการแสดงเองนั้นก็ถือว่าในส่วนนี้เป็นการสร้างสรรค์งานโดยตนเอง แต่หากประเด็นข้อเท็จจริงอ้างว่าเพลงหนู่มพ้อหล่อเพี้ยวเป็นของสังข์ทอง สีใส แต่งเอง-ร้องเองและเพลงนี้ได้บันทึกเสียงประมาณ พ.ศ. 2525 ซึ่งก็ต้องมาพิจารณาใน

<sup>44</sup> “ชูศรี เขิญยิ้ม' ขอแถม! โดดร่มม่วงดำ 'หนู่มพ้อหล่อเพี้ยว' ไม่ใช่เพลงของใคร”, **ไทยรัฐออนไลน์** [Online], 18 กันยายน 2558. แหล่งที่มา <http://www.thairath.co.th/content/526163>.

<sup>45</sup> “แคน บุรีรัมย์ เผลยแล้ว ดรามาเพลงหนู่มพ้อหล่อเพี้ยว ซี้ซัด'สังข์ทอง สีใส'แต่งเอง”, **ข่าวสด** [Online], 18 กันยายน 2558. แหล่งที่มา [http://www.khaosod.co.th/view\\_newsonline.php?newsid=1442565971](http://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=1442565971).

<sup>46</sup> เรื่องเดียวกัน.



ส่วนของเนื้อหาและทำนองของเพลงว่าเพลงที่นำมาใช้ทำการแสดงของคณะตลก ยาว อยุธยา นั้นมีเนื้อหาและทำนองเป็นส่วนที่มีสาระสำคัญเหมือนหรือคล้ายกับเพลงต้นฉบับหรือไม่เพียงใด หากไม่เป็นส่วนสำคัญของงานต้นฉบับเพลงดังกล่าวที่ได้ทำการแสดงตลกก็อาจมีลิขสิทธิ์ในเพลง ซึ่งได้ทำการแสดงเป็นมุกตลก และหากข้อเท็จจริงเพลงที่ใช้เป็นมุกตลกดังกล่าวมีสาระสำคัญเหมือนต้นฉบับหรือเนื้อหาส่วนใหญ่ของเพลงนั้นเหมือนกับต้นฉบับเดิมของ สังข์ทอง สีใส ลิขสิทธิ์ในเพลงที่ทำการแสดงตลกของคณะ ยาว อยุธยา ก็ย่อมเป็นลิขสิทธิ์ของ สังข์ทอง สีใส ในส่วนของเพลงหนุ่มพ้อหล่อเพี้ยว เนื่องจากเพลงที่ใช้ทำการแสดงตลกของคณะตลก ยาว อยุธยาไม่เป็นงานที่มีลิขสิทธิ์

- **เป็นงานที่กฎหมายได้รับรองว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์** โดยงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยนั้นมาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด”<sup>47</sup> ซึ่งหากเพลงที่ใช้เป็นมุกตลกในการแสดงนั้นเป็นงานสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง งานสร้างสรรค์ดังกล่าวก็จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงาน ดนตรีกรรม
- **งานสร้างสรรค์ดังกล่าวจะต้องไม่เป็นงานที่ขัดต่อกฎหมาย** ซึ่งงานสร้างสรรค์นั้นจะต้องไม่เป็นงานที่ผิดกฎหมายหรือขัดกฎหมายใด

หากในประเด็นปัญหาดังกล่าวพิจารณาหลักการของ Parody ซึ่งเป็นการล้อเลียนบทเพลงดังกล่าวในลักษณะของตลกขบขันแล้วพิจารณาประกอบกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ มาตรา 32 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในเนื้อหาของมาตรานี้คือ “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่ง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่งมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์”<sup>48</sup> ซึ่งมีเจตนารมณ์โดยมุ่งประเด็นไปที่เรื่องของการกระทบกับผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามปกติและกระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ซึ่งหากการกระทำดังกล่าวไม่เป็นไปในทางคำกำไรก็อาจจะไม่กระทบสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินควร และหากเป็นการกระทำที่ไม่กระทบแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ก็ไม่เป็นการกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งหากมองในแง่ของการนำเพลง หนุ่มพ้อหล่อเพี้ยว มาทำการแสดงตลกซึ่งการนำมาแสดงตลกก็ไม่น่าจะเป็นการไปกระทบต่องานอันเป็นผลงาน

<sup>47</sup> มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>48</sup> มาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

เพลงต้นฉบับ ของ สังข์ทอง สีใส และการที่วงดนตรี แจ๊ส สปุ๊กนิค ปาปิยอง กู้ก๊ก ได้เอาเพลงดังกล่าวมาทำการแต่งและดัดแปลง จนเกิดเป็นเพลง “แว่นพ้อหล่อเพี้ยว” ถ้าไม่ไปกระทบต่อสิทธิ์ และผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ก็ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้นประเด็นดังกล่าวก็น่าจะพิจารณาถึงเรื่องของการกระทบสิทธิอันเป็นผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ว่าเป็นการกระทำที่มากพอที่จะทำให้รบกวนซึ่งสิทธิของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นหรือไม่

เนื่องจากในปัจจุบันนี้มีนักแสดงตลกที่หยิบเอามุขตลกเก่าที่มีการใช้ในการแสดงอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลานานนำมาประกอบการแสดงต่าง ๆ อยู่เสมอ จึงอาจส่งผลกระทบต่อการแสดงตลกได้หากมุขตลกที่ทำการแสดงตลกนั้นเป็นมุขตลกที่มีลักษณะซ้ำ ๆ จนส่งผลกระทบต่อจำนวนผู้ชมการแสดงตลกในอนาคตได้ เนื่องจากเกิดความเบื่อในการแสดงมุขตลกซ้ำ ๆ หากไม่ได้มีการสร้างสรรค์มุขตลกใหม่ ๆ ขึ้นมา

#### 3.4.1 ข้อยกเว้นในการละเมิดลิขสิทธิ์มุขตลก

หลักของข้อยกเว้นของการละเมิดในลิขสิทธิ์ของไทยนั้น บัญญัติไว้ในมาตรา 32 วรรค 1 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์” ซึ่งได้สอดคล้องกับ TRIPS Agreement Article 13 “Members shall confine limitations or exceptions to exclusive rights to certain special cases which do not conflict with a normal exploitation of the work and do not unreasonably prejudice the legitimate interests of the right holder”<sup>49</sup> ซึ่งเป็นหลักที่สอดคล้องกับข้อยกเว้นในการละเมิดลิขสิทธิ์ไทยโดย<sup>50</sup>

- การใช้งานนั้นจะต้องไม่เป็นการขัดต่อผลประโยชน์จากสิทธิที่เป็นปกติในงานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์
- การใช้งานในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องไม่ไปกระทบถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินควร

ซึ่งหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้กล่าวถึงหลัก Fair Use หรือการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างชอบธรรม เป็นหลักของการจำกัดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์โดยที่สาธารณชนสามารถจะใช้

<sup>49</sup> Article 13 of the Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights.

<sup>50</sup> อรรถพรพรณ พนัสพัฒนา, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, 85.



งานอันมีลิขสิทธิ์ โดยที่ไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อนซึ่งมีแนวทางและหลักในการพิจารณาว่าการกระทำในลักษณะใดเป็นการใช้ลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมโดยมีหลักคือ<sup>51</sup>

(1) วัตถุประสงค์ของการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์รวมถึงพิจารณาว่าเป็นวัตถุประสงค์ที่ใช้ไปในทางพาณิชย์หรือเป็นการนำไปใช้เพื่อการศึกษาและเป็นการทำเพื่อหากำไรหรือไม่

(2) ลักษณะของงานลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานที่ทำให้เกิดความรู้และนำมาประยุกต์ใช้ได้เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาต่อไป

(3) จำนวนและสัดส่วนความสำคัญในงานต้องเป็นการนำไปใช้ให้เกิดการเปรียบเทียบงานอันมีลิขสิทธิ์ทั้งหมด

(4) เกิดผลกระทบต่องานอันมีลิขสิทธิ์ในตลาดหรือไม่ โดยพิจารณาว่าก่อให้เกิดผลประโยชน์กับเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือทำความเสียหายให้กับตัวเจ้าของลิขสิทธิ์หรือทำให้ได้รับผลกระทบใดหากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้รับผลกระทบก็ไม่ถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม

หากพิจารณาในเรื่องของการใช้อย่างชอบธรรมในการนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้นั้น ผู้ที่นำมุกตลกที่ได้รับลิขสิทธิ์ไปใช้ในเชิงที่ไม่กระทบกับตัวเจ้าของลิขสิทธิ์นั้นไม่ว่าจะเป็นการนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ก็ตาม หากการนำไปใช้นั้นไม่เป็นการกระทำที่ไปกระทบซึ่งสิทธิหรือผลประโยชน์ในทางเศรษฐกิจก็สมควรที่ย่อมถือได้ว่าเป็นการนำไปใช้อย่างชอบธรรม โดยในหลักการใช้อย่างเป็นธรรมนั้นไม่ต้องทำการขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์และต้องเป็นงานที่นำไปใช้เกี่ยวกับ การวิพากษ์ วิจารณ์ รายงานข่าว การสอน การศึกษาหรือการวิจัย เป็นต้น

### 3.5 บทสัมพันธ์ของนักแสดงตลกที่มีต่อการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้

การแสดงตลกนั้นเป็นศาสตร์อย่างหนึ่งในการแสดงที่สร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้รับชม ซึ่งนักแสดงตลกกล่าวนักแสดงตลกนั้นมีความใกล้ชิดกับผู้ชมมากกว่าการแสดงชนิดต่าง ๆ เพราะนักแสดงตลกนั้นเข้าถึงผู้รับชมได้มากทำให้เกิดความเป็นกันเองระหว่างนักแสดงตลกกับผู้ชม ซึ่งการแสดงตลกนั้นจะทำการแสดงโดยการเล่นมุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของตัวนักแสดงเองหรือนำเอามุกตลกที่เคยใช้กันอยู่เป็นประจำมาใช้ในการแสดงตลกในแต่ละครั้งเพื่อสร้างความบันเทิง ดังนั้นการที่จะทำให้มุกในการแสดงนั้นตลกได้จำเป็นที่จะต้องมิตัวมุกตลก เพื่อที่จะสามารถทำการเล่นมุกตลกต่อไปได้ในแต่ละมุกเพื่อให้เกิดเสียงหัวเราะแก่ผู้ชม ซึ่งมุกแต่ละมุกนั้นอาจจะเป็นมุกที่ได้มีการเตรียมการที่จะเล่นไว้หรือเป็นมุกตลกที่ทำการเล่นตามสถานการณ์ในการแสดง หรือการหยิบมุก

<sup>51</sup> พิเชฐ คุ้มเพ็ญยศ, ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ ศึกษากรณีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยถึงสัญญาภาพและเสียงจากโรงภาพยนตร์ (การค้นคว้าอิสระ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2557),

ตลกเก่า ๆ มาใช้ในการแสดงซึ่งนักแสดงตลกท่านหนึ่ง (ขอสงวนสิทธิ์ในชื่อของผู้แสดงความคิดเห็น) ให้ความเห็นเกี่ยวกับการนำมุกตลกเก่ามาใช้หรือการนำมุกตลกของผู้อื่นมาทำการแสดง โดยกล่าวว่า การนำเอามุกเก่ามาใช้นั้นทำกันมานานแล้วซึ่งมองว่าการแสดงตลกนั้นนักแสดงตลกนั้นเป็นพี่น้องกัน การที่จะนำเอามุกตลกของท่านอื่นมาเล่นหรือในกรณีของการใช้มุกตลกในเชิงล้อเลียนนั้นไม่มีใครคิด โกรธเคืองกันในส่วนนี้ เพราะการแสดงตลกของแต่ละคนก็มีวิธีการแสดงและนำเสนอของแต่ละคนที่แตกต่างกันออกไปถึงแม้ว่าจะใช้มุกตลกเดียวกัน แต่นักแสดงตลกแต่ละคนก็จะมีการนำเสนอในการแสดงที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป และการเล่นมุกตลกในแต่ละมุกที่เป็นมุกตลกเก่า ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ ก็ไม่ได้เป็นมุกตลกของบุคคลใดเป็นการเฉพาะ เพราะต่างก็นำมาใช้ทำการแสดงกันมานานจนไม่ทราบว่าเป็นมุกตลกของผู้ใดแล้ว ถ้าจะเป็นการนำเอามุกตลกของผู้อื่นมาใช้ก็เข้าใจว่าไม่มีใครถือโทษโกรธใคร

ในส่วนของการฟ้องร้องในเรื่องการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ขออนุญาตนั้น คิดว่ายังไม่มีเพราะไม่คิดว่าการใช้มุกตลกที่ทำการแสดงตลกนั้นจะเป็นการไปลอกเลียนการแสดงของใครเพราะการแสดงของแต่ละคนนั้นก็จะมีลักษณะในการแสดงที่แตกต่างกันออกไป จะเห็นได้ว่ามีนักแสดงตลกบางท่านสามารถที่จะแสดงตลกกับคณะใด ๆ ก็ได้ ซึ่งก็สามารถที่จะทำได้และการนำมุกตลกที่ใช้กับอีกคณะหนึ่ง มาใช้กับคณะอื่นก็ไม่น่าจะไปเลียนแบบการแสดงของใคร เพราะตลกส่วนใหญ่จะมีบุคลิกในการแสดงเฉพาะตัวบุคคล ดังนั้นการแสดงในแต่ละครั้งจึงไม่เหมือนกันและไม่มีการแสดงตลกท่านใดมานั่งคอยดูว่าใครเอามุกอะไรไปใช้ และห้ามไม่ให้ใครใช้มุกตลกนั้นเนื่องจากมุกตลกนั้นไม่ได้เป็นของคนใดคนหนึ่ง

จากมุมมองดังกล่าวผู้วิจัยมีความเห็นว่า การแสดงของนักแสดงตลกที่ใช้มุกในการทำการแสดงของศิลปินตลกนั้นมีทั้งมุกตลกเก่านำมาใช้ในการแสดง และมุกตลกที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เพื่อประกอบกันในการแสดงตลกแต่ละครั้ง ซึ่งมุกตลกเก่าที่นำมาใช้นั้นเกิดจากการใช้ต่อ ๆ กันมาจนไม่ทราบว่าผู้ใดเป็นผู้สร้างสรรค์งาน นักแสดงตลกจึงให้ความเห็นว่ามุกตลกที่เป็นมุกเก่าไม่มีผู้ใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ในส่วนของมุกตลกใหม่ที่นำมาใช้ร่วมกับมุกตลกเก่าก็เกิดจากการสร้างสรรค์ในขณะเวลาที่นักแสดงตลกแสดงอยู่บนเวทีแสดง โดยนักแสดงแต่ละคนจะมีเอกลักษณ์ในการใช้มุกตลกและสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันออกไปจึงเกิดมุมมองว่าไม่เป็นการลอกเลียนมุกตลกกัน ในกรณีของมุกตลกที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่นั้นก็ต้องนำหลักในการสร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์มาใช้ ว่ามุกตลกใดนั้นถึงขั้นที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์และผู้ใดเป็นผู้สร้างสรรค์มุกตลก

### 3.6 ผลกระทบของการนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้

ลิขสิทธิ์นั้นเจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้มีสิทธิในงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งสามารถจะกระทำการใด ๆ ในงานลิขสิทธิ์เพื่อเป็นการหาประโยชน์ของตนเองหรือให้ผู้อื่นใช้ ย่อมเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว

ของเจ้าของลิขสิทธิ์ หากมีผู้ใดมากระทำการอันส่งผลกระทบต่อในงานลิขสิทธิ์กับเจ้าของลิขสิทธิ์ การกระทำนั้นย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ซึ่งการนำเอามุกตลกอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้นั้นหากเป็นการนำมุกตลกไปใช้โดยชอบธรรมหรือได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในการนำไปใช้ก็จะไม่ส่งผลกระทบต่อเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลก แต่หากในทางกลับกันผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในมุกตลกถูกบุคคลอื่นนำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตย่อมส่งผลกระทบต่อตัวเจ้าของลิขสิทธิ์ หากผู้ที่สร้างสรรค์มุกตลกนั้นถูกนำมุกตลกที่สร้างสรรค์ไปใช้โดยไม่ได้รับผลตอบแทนอย่างเหมาะสมก็อาจจะทำให้ผู้สร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะป็นงานสร้างสรรค์ประเภทใดก็ตามขาดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น

เมื่อไม่มีการสร้างสรรค์มุกตลกใหม่ ๆ ขึ้นมาก็จะทำให้ไม่มีผลงานใหม่ ๆ ขึ้นมา และอาจจะทำให้การแสดงตลกมีแต่การใช้มุกตลกเก่า ๆ จนทำให้เกิดความจำเจในมุกตลกที่ใช้ในการแสดงและในที่สุดอาจจะทำให้การแสดงตลกในอนาคตลดความนิยมลงได้ หากมีการนำมุกตลกที่ใช้แล้วนำกลับมาใช้ในรูปแบบเดิม ๆ ผู้ชมการแสดงย่อมที่จะเบื่อในการนำเสนอแบบซ้ำ ๆ และอาจจะส่งผลกระทบต่อความนิยมของผู้ชมการแสดงตลกในอนาคต หรือในส่วนของประเด็นผลกระทบต่อเชิงพาณิชย์การที่มีผู้ละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์โดยนำงานอันมีลิขสิทธิ์อย่างมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้ โดยที่ผู้สร้างสรรค์มุกตลกนั้นไม่ได้รับผลตอบแทนในการสร้างสรรค์งานดังกล่าว ซึ่งจะเกิดผลกระทบต่อเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตรง อาทิเช่น หากงานภาพยนตร์ที่ได้หยิบนำมุกตลกไปใช้ในบทของภาพยนตร์หรือเค้าโครงเรื่องในเนื้อหาเป็นส่วนสำคัญที่เกิดจากมุกตลก ซึ่งในส่วนของมุกตลกบางมุกในภาพยนตร์นั้นเป็นมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ หากแต่ผู้ที่สร้างสรรค์มุกตลกดังกล่าวนั้นกลับไม่ได้รับผลตอบแทนใดเลยในงานลิขสิทธิ์ที่เป็นงานภาพยนตร์ดังกล่าว ซึ่งหากทำการแยกประเภทลิขสิทธิ์ในส่วนมุกตลกออกจากงานที่เป็นตัวบทการแสดงภาพยนตร์ หรือลิขสิทธิ์ในตัวงานภาพยนตร์เองมุกตลกที่ใช้ในงานภาพยนตร์บางมุกก็ควรที่จะได้รับความคุ้มครองในส่วนของลิขสิทธิ์ในมุกตลกเองอีกส่วนหนึ่ง เช่นเดียวกับการนำบทประพันธ์ที่เป็นงานวรรณกรรมที่นำมาทำการดัดแปลงทำเป็นภาพยนตร์ เนื่องจากการกระทำในลักษณะดังกล่าวยังส่งผลกระทบต่อผลงานของผู้สร้างสรรค์มุกตลกนั้นอีกด้วย ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์ไม่สามารถทราบได้ว่ามุกตลกในภาพยนตร์นั้นเป็นงานสร้างสรรค์มุกตลกของใคร ซึ่งผู้ที่รับชมงานภาพยนตร์ดังกล่าวควรที่จะทราบถึงว่าเป็นงานสร้างสรรค์ของบุคคลใด

เนื่องด้วยการนำเสนอมุกตลกมีหลากหลายรูปแบบการที่นำมุกตลกที่มีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลก จึงมีหลากหลายแบบในการละเมิดซึ่งส่งผลให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์มุกตลกได้ง่ายยิ่งขึ้น การกระทำละเมิดดังกล่าวอาจจะส่งผลกระทบต่อผู้สร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์มุกตลก และอาจจะส่งผลให้นักแสดงตลกที่สร้างสรรค์มุกตลกไม่สามารถดำรงอาชีพด้วยการเป็นนักแสดงตลกได้ เนื่องจากคนส่วนใหญ่หันไปรับชมสื่อบันเทิงผ่านทางช่องทางอื่นที่มีการนำเสนอด้วยวิธีที่แตกต่างออกไป โดยการกระทำที่เป็นลักษณะนำเอามุกตลกที่มีลิขสิทธิ์มาเผยแพร่

และเป็นการนำเสนอที่ไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลก โดยเฉพาะธุรกิจด้านบันเทิงที่มีผู้นิยมรับสื่อบันเทิงในทุกรูปแบบและการแสดงตลกก็เป็นส่วนประกอบของสื่อบันเทิงแทบจะทุก ๆ ชนิด ก็ย่อมจะส่งผลกระทบต่อผลงานลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ ด้วย

อีกทั้งหากมีการนำเสนองานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ต่อไปอาจส่งผลกระทบต่อทัศนคติในด้านการรับชมสื่อที่เป็นงานอันละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้รับสื่อได้ โดยเห็นเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นเรื่องที่ธรรมดา ซึ่งเป็นทัศนคติที่เป็นไปในทางลบและส่งผลกระทบต่อผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานโดยตรง อีกทั้งปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ยังเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ประเทศไทยจากมุมมองของนานาชาติประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา สหภาพยุโรป มักจะยกปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา มาเป็นประเด็นในการกีดกันทางการค้ากับไทยในด้านการนำเข้าสินค้าจากไทย เนื่องจากไทยมีปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์มานานแล้ว ซึ่งอาจจะทำให้ไทยสูญเสียรายได้ในการส่งออกสินค้าไปต่างประเทศเป็นจำนวนมาก



## บทที่ 4

### หลักกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาและประเด็นปัญหาลิขสิทธิ์มุกตลก

ในบทนี้จะเป็นการกล่าวถึงหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา และหลักของการให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ใน The Copyright Act of 1976 ของสหรัฐอเมริการวมไปถึงการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในมุกตลกของสหรัฐอเมริกา และศึกษาคดีตัวอย่างระหว่าง Robert Kaseberg กับ Conan O'Brien ซึ่งเป็นคดีเกี่ยวกับการนำมุกตลกไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจนเกิดเป็นคดีฟ้องร้องกันในสหรัฐอเมริกา โดยทำการศึกษาเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกในสหรัฐอเมริกาและศึกษาประเด็นมาตรฐานในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

#### 4.1 ลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกา

งานอันมีลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกานั้นได้กำหนดหลักของงานที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกานั้นอยู่ภายใต้ความคุ้มครองที่มีการรองรับโดยรัฐธรรมนูญของสหรัฐอเมริกา ซึ่งการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์นั้นได้รับการดูแลแบบพิเศษโดยพระราชบัญญัติของรัฐที่มีชื่อว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (Copyright Act of 1976) ค.ศ.1976 ใน Article I, Section 8, Clause 8 ของรัฐธรรมนูญสหรัฐอเมริกา ซึ่งในเงื่อนไขของการคุ้มครองและการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์นั้นจะถูกระบุไว้ใน The Copyright Act 1976 ของสหรัฐอเมริกา โดยงานที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้กำหนดหลักของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ จะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองและงานนั้นจะต้องมีการบันทึกลงในสื่อวัสดุไม่ว่าเป็นสื่อแบบใดก็ตาม และจะต้องสามารถที่จะนำเสนองานสร้างสรรค์ให้ปรากฏได้ไม่ว่าจะโดยทางตรงหรือผ่านทางเครื่องมือใดก็ตาม<sup>1</sup> ซึ่งบทบัญญัติดังกล่าวอยู่ในมาตรา 102 (a) The Copyright Act 1976<sup>2</sup> ด้วยวัตถุประสงค์ของมาตรานี้มุ่งที่จะให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวเองของผู้สร้างสรรค์เอง และงานสร้างสรรค์จะต้องบันทึกลงในวัตถุที่สามารถแสดงผลงานออกมาได้

<sup>1</sup> ปองกานต์ สอทิพย์, แนวคิดและปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ร่วมกัน: ศึกษากรณีวิกิพีเดีย (การค้นคว้าอิสระ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2551), 21.

<sup>2</sup> Art. 102 (a) of The Copyright Act 1976, “Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device...”).

#### 4.1.1 หลักเกณฑ์ของงานที่ได้รับความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกา

ในมาตรา 102 The Copyright Act 1976 โดยเป็นหลักของการสร้างสรรค์ผลงานในงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองตามหลัก (Originality) ซึ่งได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นจะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตัวเอง โดยไม่ได้เกิดจากการลอกเลียนงานอื่น งานสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้ไม่จำเป็นต้องถึงขั้นเป็นงานที่เกิดขึ้นใหม่และไม่จำเป็นต้องเป็นงานที่เกิดจากความชำนาญพิเศษในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยหลักของการให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้นำลงสื่อบันทึกที่สามารถนำเสนอออกได้ และได้กำหนดประเภทของงานที่สามารถได้รับความคุ้มครองใน The Copyright Act 1976 มาตรา 102 (a) ดังนี้<sup>3</sup>

- (1) งานวรรณกรรม (Literary Works)
- (2) งานดนตรีกรรม (Musical Works) ซึ่งรวมถึงคำร้องในเพลงนั้นด้วย
- (3) งานนาฏกรรม (Dramatic Works) ซึ่งรวมถึงดนตรีในละครนั้นด้วย
- (4) ละครใบ้หรือละครเด็ก (Pantomimes) และงานเกี่ยวกับการเต้นรำที่แสดงให้คนชม (Choreographic Works) งานสังคม ซึ่งคิดขึ้นมาเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินของผู้เต้นเท่านั้น
- (5) งานภาพถ่าย ภาพวาดและงานประติมากรรม (Pictorial, Graphic, and Sculpture Works)
- (6) งานภาพยนตร์และโสตทัศนวัสดุ (Motion Pictures and Other Audiovisual Works)
- (7) งานสิ่งบันทึกเสียง (Sound Recordings)

---

<sup>3</sup> Article 102 (a) of The Copyright Act 1976, (a) Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device. Works of authorship include the following categories:

- (1) literary works;
- (2) musical works, including any accompanying words;
- (3) dramatic works, including any accompanying music;
- (4) pantomimes and choreographic works;
- (5) pictorial, graphic, and sculptural works;
- (6) motion pictures and other audiovisual works;
- (7) sound recordings; and
- (8) architectural works.

## (8) งานสถาปัตยกรรม (Architectural Works)

ซึ่งงานดังกล่าวทั้ง 8 ประเภทตามที่ The Copyright Act 1976 กำหนดให้เป็นการที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้เลยโดยไม่ต้องทำการจดทะเบียน แต่เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถที่จะยื่นขอจดทะเบียนต่อสำนักงานลิขสิทธิ์ได้ก็เพื่อประโยชน์ที่จะได้รับคือ

- (1) เพื่อเป็นการแสดงหลักฐานต่อสาธารณะในกรณีแสดงสิทธิเมื่อเกิดการเรียกร้องด้านลิขสิทธิ์
- (2) การดำเนินคดีในศาลเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกา นั้นจำเป็นต้องเป็นงานลิขสิทธิ์ที่ได้มีการจดทะเบียนกับสำนักงานลิขสิทธิ์แล้ว<sup>4</sup>
- (3) ในกรณีของงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ก่อนหรือภายในระยะเวลา 5 ปีนับแต่วันโฆษณาการขึ้นทะเบียนนั้นก็เพื่อใช้เป็นหลักฐานในการแสดงซึ่งสิทธิความเป็นเจ้าของที่สมบูรณ์ในศาล
- (4) หากไม่ได้จดทะเบียนลิขสิทธิ์เจ้าของลิขสิทธิ์ก็จะไม่สามารถเรียกร้องค่าเสียหายพิเศษตามที่กฎหมายหรือหรือค่าทนายความในการดำเนินคดีในชั้นศาล แต่จะเรียกค่าเสียหายได้แต่เพียงตามจริงและกำไรจากการละเมิดลิขสิทธิ์ได้รับเท่านั้น

---

<sup>4</sup> Section 411 of The Copyright Act 1976, Registration and civil infringement actions

(a) Except for an action brought for a violation of the rights of the author under section 106A(a), and subject to the provisions of subsection (b),[1] no civil action for infringement of the copyright in any United States work shall be instituted until preregistration or registration of the copyright claim has been made in accordance with this title. In any case, however, where the deposit, application, and fee required for registration have been delivered to the Copyright Office in proper form and registration has been refused, the applicant is entitled to institute a civil action for infringement if notice thereof, with a copy of the complaint, is served on the Register of Copyrights. The Register may, at his or her option, become a party to the action with respect to the issue of registrability of the copyright claim by entering an appearance within sixty days after such service, but the Register's failure to become a party shall not deprive the court of jurisdiction to determine that issue.

(b)

(1) A certificate of registration satisfies the requirements of this section and section 412, regardless of whether the certificate contains any inaccurate information, unless—

(A) the inaccurate information was included on the application for copyright registration with knowledge that it was inaccurate; and

(B) the inaccuracy of the information, if known, would have caused the Register of Copyrights to refuse registration.



(5) การขึ้นทะเบียนลิขสิทธิ์ก็เพื่อประโยชน์ในส่วนของบันทึกการขึ้นทะเบียนกับเจ้าหน้าที่ศุลกากรเพื่อป้องกันการนำเข้าสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์

#### 4.1.2 สิทธิของเจ้าของในงานลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา

สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ใน The Copyright Act 1976 Section 106<sup>5</sup> ซึ่งได้ให้สิทธิแก่เจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในการที่จะกระทำหรืออนุญาตให้ผู้อื่นกระทำ ดังนี้<sup>6</sup>

- (1) การทำซ้ำในรูปแบบที่เป็นสำเนาหรือการบันทึกเสียง (Phonorecords)
- (2) งานประเภทที่เกิดจากงานอันเป็นพื้นฐานในงานที่มีการสร้างสรรค์อยู่แล้ว (to Prepare Derivative Works Based upon the Work)
- (3) แจกจ่ายสำเนางานหรือสิ่งบันทึกเสียงให้กับสาธารณชน ด้วยการขายหรือการโอนความเป็นเจ้าของ หรือการให้เช่า หรือการให้ยืม (Rental, Lease, or Lending)
- (4) การแสดงงานต่อที่สาธารณชน ในกรณีของงานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรม งานภาพยนตร์ และงานโสตทัศนวัสดุ (Audiovisual Works)
- (5) การแสดงงานอันมีลิขสิทธิ์ในที่สาธารณะของ งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรม งานภาพวาด กราฟฟิต และการแกะสลัก (Pictorial, Graphic and Sculptural Works) รวมไปถึงภาพในภาพยนตร์ (Individual Images) หรืองานโสตทัศนวัสดุ
- (6) การแสดงงานในที่สาธารณะของสิ่งบันทึกเสียงการส่งสัญญาณเสียงในระบบดิจิทัล (Digital Audio Transmission)<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Section 106 of The Copyright Act 1976, Subject to sections 107 through 122, the owner of copyright under this title has the exclusive rights to do and to authorize any of the following:

- (1) to reproduce the copyrighted work in copies or phonorecords;
- (2) to prepare derivative works based upon the copyrighted work;
- (3) to distribute copies or phonorecords of the copyrighted work to the public by sale or other transfer of ownership, or by rental, lease, or lending;
- (4) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and motion pictures and other audiovisual works, to perform the copyrighted work publicly;
- (5) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and pictorial, graphic, or sculptural works, including the individual images of a motion picture or other audiovisual work, to display the copyrighted work publicly; and
- (6) in the case of sound recordings, to perform the copyrighted work publicly by means of a digital audio transmission.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid.



สิทธิดังกล่าวข้างต้นนี้เป็นสิทธิตามกฎหมายได้ให้แก่ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่กฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาที่มีข้อยกเว้นในเรื่องของหลักการใช้โดยเป็นธรรม และการอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เชิงบังคับ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกานั้นมุ่งที่จะให้ความคุ้มครองในงานที่สร้างสรรค์แล้วมีการแสดงออกทางความคิด โดยมิได้ให้ความคุ้มครองรวมไปถึงความคิด กระบวนการทางความคิด วิธีการ หลักการต่าง ๆ แต่การได้รับความคุ้มครองของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์นั้นไม่ให้รวมไปถึงงาน ดังต่อไปนี้<sup>8</sup>

- (1) ข่าวประจำวันหรือข้อเท็จจริง
- (2) รัฐธรรมนูญ
- (3) กฎข้อบังคับ กฎกระทรวง คำสั่งทางราชการ จดหมายที่ส่งไปยังหน่วยงานของรัฐ
- (4) คำพิพากษา คำสั่ง คำตัดสิน รวมถึง
- (5) งานที่ยังไม่ได้แสดงออกมาและสามารถจับต้องได้
- (6) ตำแหน่ง ชื่อ วลีสั้น ๆ หรือสโลแกน สัญลักษณ์ รวมถึงสี
- (7) ความคิด กระบวนการ วิธีการ ระบบ ขบวนการ รูปแบบความคิด หลักการ ที่ยังไม่ได้แสดงออกมา
- (8) กฎหมายเทคโนโลยีการศึกษาและลิขสิทธิ์ ที่เป็นข้อยกเว้นของเรื่องอุปกรณ์การเรียน การศึกษาให้แก่สถาบันการศึกษาที่ไม่ได้มุ่งหากำไร
- (9) งานที่เป็นงานเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ที่ไม่เกิดจากการสร้างสรรค์ของงาน

#### 4.1.3 การละเมิดลิขสิทธิ์ในกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา

การละเมิดลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกานั้นถือว่าเป็นความผิดอาญาที่มีบทลงโทษที่รุนแรง โดยการกระทำที่เป็นความผิดตาม 17 U.S. Code § 302 - Duration of copyright: Works created on or after January 1, 1978 โดยการกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แบ่งเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงและการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม ดังนี้<sup>9</sup>

- (1) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงคือ
  - การทำซ้ำในทุกรูปแบบ การแสดงที่ทำให้ปรากฏหรือการแจกจ่ายต่อสาธารณชน การแพร่ภาพโดยเคเบิล หรือการที่ทำการเผยแพร่งานลิขสิทธิ์ทั้งหมด หรือในบางส่วนที่เป็นสาระสำคัญในงานต้นฉบับหรืองานที่ได้ดัดแปลง

<sup>8</sup> ทัตญา อัครนิเวศน์, การบริหารการจัดเก็บค่าลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำงานวรรณกรรมบนสื่อดิจิทัล (การค้นคว้าอิสระ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2558), 61.

<sup>9</sup> กรมทรัพย์สินทางปัญญา, กฎหมายลิขสิทธิ์ ประเทศสหรัฐอเมริกา [Online], ม.ป.ป. แหล่งที่มา [http://www.ipthailand.go.th/th/?option=com\\_docman&task=cat\\_view&gid=705&Itemid=160](http://www.ipthailand.go.th/th/?option=com_docman&task=cat_view&gid=705&Itemid=160).

- การนำเข้าวัตถุใดก็ตามที่มีวัตถุประสงค์ในทางการค้าเพื่อแสวงหาผลกำไรโดยมิได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์
- (2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม
  - การนำเอางานอันมีลิขสิทธิ์เพื่อให้เช่าในทางการค้า หรือการเสนอขายเพื่อแสวงหาประโยชน์ในทางการค้ารวมถึงการให้เช่าสำนักงานอันละเมิดลิขสิทธิ์
  - การจำหน่ายให้เช่าในเชิงพาณิชย์ การเสนอเพื่อจำหน่ายหรือให้เช่างานละเมิดลิขสิทธิ์
  - เผยแพร่สำนักงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์
  - ครอบครองมิไว้ซึ่งงานอันละเมิดลิขสิทธิ์ เว้นแต่จะเป็นการใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัวของงานอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
  - นำไปเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยนำเอาสำเนาที่ละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นการทำเพื่อหาประโยชน์ในทางการค้า
  - การนำเอางานอันละเมิดลิขสิทธิ์เข้ามาในประเทศ เว้นแต่จะเป็นการนำมาเพื่อประโยชน์ส่วนตัว
  - การจัดทำ หรือมิไว้ซึ่งแม่พิมพ์ที่ใช้ในการกระทำสำเนาที่ละเมิดลิขสิทธิ์ในการแสวงหาผลกำไรส่วนตัว
  - เผยแพร่ต่อสาธารณชน

\*หมายเหตุ\* ในส่วนของ Digital Millenium Copyright Act ได้ยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในทางอ้อมให้กับผู้ให้บริการทางอินเทอร์เน็ตในส่วนของข้อมูลดิจิทัล

#### ข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์<sup>10</sup>

การใช้อย่างเป็นธรรมในสหรัฐอเมริกามีพื้นฐานมาจากแนวคิดในหลักของการหาสมดุลของเจ้าของลิขสิทธิ์และเหตุความจำเป็นของการเข้าถึงงานของสาธารณชน และในด้านของผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นก็เพื่อที่จะปกป้องสิทธิในงานสร้างสรรค์ และเป็นการสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้านทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งอีกฝ่ายหนึ่งคือสังคมที่ควรจะได้รับและเข้าถึงงานสร้างสรรค์อย่างเหมาะสมเพื่อให้สาธารณชนได้เข้าถึงซึ่งการศึกษาเรียนรู้อันสอดคล้องกับหลักของประชาธิปไตย ทั้งนี้ต้องเป็นการรักษาซึ่งสมดุลของทั้ง 2 ฝ่าย

ในหลักของการใช้โดยชอบธรรม<sup>11</sup> (Fair Use) เป็นการเปิดโอกาสให้สาธารณชนได้เข้าถึงงานสร้างสรรค์ โดยส่วนใหญ่ข้อยกเว้นจะเป็นการนำเอาไปใช้เพื่อ การศึกษา การวิจัย การวิพากษ์ วิจารณ์

<sup>10</sup> เรื่องเดียวกัน.

<sup>11</sup> เรื่องเดียวกัน.

รายงานข่าว การสอน<sup>12</sup> โดยไม่เป็นการนำไปเพื่อหากำไร ซึ่งหลักของการใช้โดยชอบธรรมคือการนำผลงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยเป็นข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ตาม The Copyright Act 1976 Section 107 ซึ่งยังมีหลักในการใช้โดยชอบธรรมอีกหลักหนึ่งในการพิจารณาโดยเป็นการพิจารณาจากปริมาณของงานสาระสำคัญของงาน โดยเปรียบเทียบจากผลงานทั้งหมด ซึ่งดูจากงานสร้างสรรค์แล้วนำมาเทียบกับงานต้นฉบับทั้งหมด หากในเนื้อหาโดยส่วนใหญ่่นั้นเป็นของงานต้นฉบับหรือทั้งหมดก็ถือว่าเป็นการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ หรือประเด็นของการนำเอาสาระสำคัญในตัวงานต้นฉบับที่ถูกนำมาใช้ในงานใหม่ แล้วหากงานใหม่นั้นขาดในส่วนที่เป็นสาระสำคัญนี้ไปแล้วทำให้งานดังกล่าวไม่สามารถเป็นงานที่สื่อความหมายได้ งานดังกล่าวก็อาจจะเป็นงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งหลักของสาระสำคัญของงานนี้ไม่ได้คำนึงถึงปริมาณ หากแต่พิจารณาจากใจความสำคัญในงานนั้น หากเป็นการนำไปใช้เพียงเล็กน้อยแต่เป็นสาระสำคัญของงานก็ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แล้ว และอีกส่วนของการพิจารณาในแง่ผลกระทบคือทำให้ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นได้รับผลกระทบในด้านผลประโยชน์ที่เกิดจากงานลิขสิทธิ์ ซึ่งหลักการใช้โดยชอบธรรมนี้จำต้องคำนึงถึงผลกระทบต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่ได้รับด้วย

การพิจารณาว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรมหรือไม่นั้นจะต้องพิจารณาจาก The Copyright Act 1976 Section 107<sup>13</sup> ดังนี้

<sup>12</sup> Section 107 of The Copyright Act 1976.

<sup>13</sup> Section 107 of The Copyright Act 1976.

Notwithstanding the provisions of sections 106 and 106A, the fair use of a copyrighted work, including such use 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 such use is of a commercial nature or is for nonprofit educational purposes;
  - (2) the nature of the copyrighted work;
  - (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.
- The fact that a work is unpublished shall not itself bar a finding of fair use if such finding is made upon consideration of all the above factors.

- ลักษณะของงานที่ได้นำไปใช้นั้นเป็นไปเพื่อการศึกษาหรือเป็นไปในทางเพื่อหากำไร โดยหากเป็นการนำเอางานลิขสิทธิ์ไปใช้เพื่อหากำไรก็จะถือว่าเป็นการละเมิด แต่อาจจะพิจารณาในหลักของการนำไปใช้และไม่ทำให้กระทบกับเจ้าของลิขสิทธิ์โดยไม่ถือเป็นการละเมิดในส่วนของการนำไปใช้ เนื่องจากเป็นการนำไปใช้เพื่อการศึกษา ซึ่งการใช้เพื่อศึกษานั้นไม่อาจสร้างผลกระทบกับเจ้าของลิขสิทธิ์ในแง่ของการตลาดได้จึงถือว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรม

- ธรรมชาติของงานลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นงานที่ได้เกิดขึ้นในลักษณะข้อเท็จจริงหรือข้อมูลจากประวัติศาสตร์ ประวัติ-บุคคล ซึ่งเป็นข้อมูลที่สาธารณชนสมควรที่จะเข้าถึงสิ่งเหล่านี้ โดยก่อให้เกิดประโยชน์แก่สาธารณะ

- ปริมาณของงานและสาระสำคัญของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกนำไปใช้ ซึ่งเป็นการพิจารณาในตัวงานที่ถูกนำไปใช้ว่ามีปริมาณมากพอ เมื่อเทียบกับงานส่วนใหญ่ของงานที่เป็นต้นฉบับหรือไม่ หากเป็นปริมาณที่มากจนเกือบจะเหมือนงานต้นฉบับก็ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือในส่วนอันเป็นสาระสำคัญของงาน โดยหากนำงานส่วนอันเป็นสาระสำคัญออกไปก็จะทำให้งานดังกล่าวขาดความหมายไป ซึ่งในกรณีดังกล่าวนี้ไม่สามารถอ้างการใช้โดยชอบธรรมได้

- ผลกระทบที่มีต่องานอันมีลิขสิทธิ์ในแง่ของการตลาดและมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผลกระทบที่เจ้าของลิขสิทธิ์จะได้รับหากทำให้กระทบถึงงานลิขสิทธิ์ในแง่ทางการตลาด หรือมูลค่าในงานที่ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์สูญเสียผลประโยชน์และมูลค่าของงานที่ควรจะได้รับ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการทำให้เกิดการแข่งขันในตลาดกับเจ้าของงานลิขสิทธิ์ โดยเป็นการสร้างผลกระทบให้กับรายได้ของงานอันมีลิขสิทธิ์

#### 4.2 การให้ความคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์มุกตลกของสหรัฐอเมริกาและมุกตลกที่ใช้ในการแสดง

อุตสาหกรรมตลกเป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่เราอยู่ภายในช่องว่างของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา โดยหลักแล้วในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ นั้นเกิดขึ้นมากมาย แต่ปราศจากการคุ้มครองของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเป็นทางการ ซึ่งในปัจจุบันมีมุกตลกที่ได้เผยแพร่ออกสู่สาธารณชนมากมาย แต่กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาก็ยังไม่สามารถที่จะคุ้มครองการสร้างสรรค์มุกตลกให้ครอบคลุมได้ทั้งหมด

#### 4.2.1 การให้ความคุ้มครองบนบรรทัดฐานของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและ อุตสาหกรรมตลก

เมื่อ 2 – 3 ปีที่ผ่านมาได้ปรากฏผลงานเขียนของ ศาสตราจารย์ Dotan Oliar และ Christopher Sprigman<sup>14</sup> ในประเด็นเกี่ยวกับบรรทัดฐานของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและอุตสาหกรรมตลกว่า “จะไม่มีการหัวเราะฟรีอีกต่อไป โดยบรรทัดฐานของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและการเปลี่ยนผ่านของนักแสดงตลก”<sup>15</sup> ซึ่ง Oliar และ Sprigman ได้เน้นย้ำในการให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมตลกเป็นอันดับต้น ๆ เนื่องจากอุตสาหกรรมดังกล่าวขาดการคุ้มครองทางกฎหมายด้านทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเป็นทางการ โดยทั้ง 2 ได้กล่าวว่าบรรทัดฐานของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาจะช่วยคุ้มครองการสร้างสรรคตลกของนักแสดงตลกได้อย่างไร อีกทั้ง 2 ท่านสงสัยว่าแท้จริงแล้วกฎหมายสามารถให้การคุ้มครองที่เป็นทางการได้ดีกว่านี้ ซึ่งดูเหมือนว่ากฎหมายลิขสิทธิ์อาจจะไม่สามารถคุ้มครองการคัดลอกตลกได้ครอบคลุม เห็นได้ชัดว่าบรรทัดฐานนี้เพียงบรรทัดฐานเดียวไม่สามารถคุ้มครองการสร้างสรรคตลกให้ครอบคลุมได้ อย่างไรก็ตามมีการเสนออย่างเป็นทางการว่าหากต้องการ การคุ้มครองการสร้างสรรคตลกให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้นตลกนั้น ๆ จำเป็นที่จะต้องอยู่ในอุตสาหกรรมตลก

โดยนักแสดงตลกนั้นสามารถได้รับการคุ้มครองการสร้างสรรคผลงานให้ดีขึ้น โดยผ่านการสร้างสรรคผลงานในรูปแบบฐานข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ (Copyright Database) หรือในรูปแบบการแลกเปลี่ยนตลกดิจิทัล Digital Joke Exchange (DJE)<sup>16</sup> ที่ซึ่งจะอำนวยความสะดวกให้กับการแลกเปลี่ยนข้อมูลดังกล่าวได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา โดยการแลกเปลี่ยนตลกดิจิทัลจะต้องตั้งอยู่บนฐานข้อมูลที่มีการจดทะเบียนที่ซึ่งสามารถระบุตัวบุคคลได้ ซึ่งนักแสดงตลกอาจจะลงทะเบียนและเมื่อต้องการที่จะโพสต์ตลกของตนเองก็ทำได้ โดยการไปโพสต์ลงในฐานข้อมูล (การแลกเปลี่ยนตลกดิจิทัล) อย่างไรก็ตามการแลกเปลี่ยนตลกดิจิทัลหรือ Digital Joke Exchange (DJE) จะได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา โดยหากมีการลงทะเบียนจะได้รับประโยชน์ในการโต้แย้งจากหลักฐานที่มีอยู่ในเว็บไซต์หรือในฐานข้อมูล

<sup>14</sup> Gates, T., *Providing Adequate Protection for Comedians' Intellectual Creations: Examining Intellectual Property Norms and “Negative Spaces”* [Online], n.d. Available from <http://home.heinonline.org>.

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid.

#### 4.2.2 Digital Joke Exchange (DJE)<sup>17</sup>

Digital Joke Exchange คือการแลกเปลี่ยนมุกตลกดิจิทัลที่จะได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา โดยเมื่อมีการลงทะเบียนจะได้รับประโยชน์ในการโต้แย้งสิทธิในมุกตลกจากหลักฐานที่อยู่ในเว็บไซต์หรือฐานข้อมูลนั้น ซึ่งการจดทะเบียน Digital Joke Exchange เป็นการให้ความคุ้มครองกับงานสร้างสรรค์ทางปัญญาของนักแสดงตลกและให้งานนั้นอยู่ภายใต้กำกับดูแลของคณะพิจารณาอนุญาโตตุลาการ (The DJE Arbitration Panel) ซึ่งงานที่ได้จดทะเบียนงานกับ Digital Joke Exchange จะสามารถวินิจฉัยได้โดยคณะพิจารณาประกอบด้วยสมาชิกของสมาคมเกี่ยวกับตลกหรือสังคมนักกฎหมายและบุคคลที่จะเห็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา แต่ก็มีข้อสังเกตว่ามุกตลกที่ได้ลงทะเบียนใน Digital Joke Exchange อาจจะไม่เป็นมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ก็ได้

โดยคณะอนุญาโตตุลาการมองว่า DJE เป็นที่พึ่งสุดท้ายที่เอาไว้ใช้แก้ไขปัญหาการโต้แย้งทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาโดย DJE จะเป็นการอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อช่วยลดการคัดลอกมุกตลกของผู้อื่นและการละเมิดที่จะเกิดขึ้น DJE จะทำการรวบรวมข้อมูลปัจจุบัน โดยจะช่วยคุ้มครองการสร้างสรรค์ผลงานมุกตลกผ่านกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา ซึ่ง DJE จะทำงานโดยช่องทางการเก็บข้อมูลทั่วไปให้มากยิ่งขึ้น (Generalized Informational Portal)<sup>18</sup> หรือสามารถเรียกว่า IP Portal ระบบดังกล่าวถือว่าเป็นการแตกหักกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาโดยสิ้นเชิง เนื่องจากจะมีการเชื่อมต่อข้อมูลไปยัง DJE โดย IP Portal แรกเริ่มจะให้ความสำคัญกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา (U.S. Copyright Law) และหลังจากนั้นจะครอบคลุมทั้งหมดของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งที่เป็นสิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า และกฎหมายความลับทางการค้า (Trade Secret Laws) ซึ่ง IP Portal จะกลายเป็นเหมือนแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้สำหรับนักแสดงตลก ศิลปิน และบุคคลทั่วไป ที่ซึ่งกำลังมองหาข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา โดย IP Portal จะเชื่อมโยงกับผู้ใช้ทั้งหลายกับฐานข้อมูลอุตสาหกรรมเฉพาะประเภท หรือการจดทะเบียนแพลตฟอร์มที่ใช้อำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนข้อมูลของทรัพย์สินทางปัญญา

<sup>17</sup> Ibid.

<sup>18</sup> Ibid.

#### 4.2.3 ปัญหาในการคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก

หลายครั้งที่พบว่ามุกตลกที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นเกิดจากเรื่องที่เกิดจากชีวิตส่วนตัวของนักแสดงตลกเอง<sup>19</sup> เมื่อมีการนำมุกตลกของผู้อื่นมาใช้นักแสดงตลกคนนั้น เขาจะยังไม่ปล่อยให้มุกตลกเรื่องนั้นออกมาก่อน แต่จะเพิ่มเติมแต่งเรื่องราวในชีวิตประจำวันของตนเองลงเข้าไปด้วย ซึ่งกฎหมายควรที่จะคุ้มครองผลงานทางด้านตลกให้เพิ่มมากขึ้น เพราะมุกตลกเหล่านี้เป็นเรื่องที่มาจากประสบการณ์และธรรมชาติของคน รวมถึงกฎหมายควรอนุญาตให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับประโยชน์จากการเผยแพร่ผลงานของตนอีกด้วย

อันที่จริงแล้วมุกตลกที่สร้างจากนักแสดงตลกนั้นควรที่จะได้รับความคุ้มครองหรือไม่นั้น และกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองกับมุกตลกได้ครอบคลุมแล้วหรือไม่ โดยเฉพาะกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีวัตถุประสงค์ที่จะให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์เฉพาะในส่วนการคุ้มครองที่เป็นลักษณะ “งานสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ที่มีการแสดงออกผ่านวัตถุที่สามารถสัมผัสได้” โดยบทบัญญัตินี้มีองค์ประกอบด้วยกัน 2 องค์ประกอบคือ การบันทึก (Fixation) และความคิดริเริ่มด้วยตนเอง (Originality)<sup>20</sup>

โดยหลักในทางปฏิบัติที่เป็นอุปสรรคในอุตสาหกรรมมุกตลกมี ดังนี้<sup>21</sup>

(1) หลักอุปสรรคเกี่ยวกับการบันทึกงาน (The Doctrinal Barrier Relates to The Fixation Requirement)<sup>22</sup> ซึ่งลิขสิทธิ์จะต้องแสดงผ่านวัตถุที่สามารถจับต้องได้ (Tangible Medium) โดยลิขสิทธิ์นั้นต้องแสดงผ่านวัตถุที่สามารถจับต้องได้ (Tangible Medium) ในกรณีมุกตลกก็สามารถที่จะเขียนผ่านวัสดุที่จับต้องได้เช่นกัน แต่หลัก ๆ แล้วนักแสดงตลกจะแสดงผ่านทางคำพูดอีกทั้งการแสดงตลกนั้นก็มักเป็นการแสดงสดและมีความเป็นอิสระตามสถานการณ์ในการแสดงและขึ้นอยู่กับผู้ชม ดังนั้นการแสดงตลกในแต่ละครั้งนั้นมีความแตกต่างกัน แล้วแต่สถานการณ์และเวลา ณ ขณะที่แสดงนั้น ๆ จึงมีความยากลำบากที่จะให้ความคุ้มครองการแสดงที่แตกต่างกันได้

(2) หลักระหว่างความคิดและการแสดงออก (The Idea-Expression Dichotomy)<sup>23</sup> กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองในการแสดงออกกับบางสิ่งบางอย่างเท่านั้น โดยไม่ได้คุ้มครองในเรื่องของความคิดพื้นฐาน ดังเช่น สมมติว่านักดนตรีนักแต่งเพลงต้องการที่จะได้รับความคุ้มครอง

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> (See *Feist Publ'ns, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co., Inc.*, 499 U.S. 340, 355 (1991) (stating that "[t]he two fundamental criteria of copyright protection [are] originality and fixation in tangible form" (citation omitted)).

<sup>21</sup> Gates, T., *Providing Adequate Protection for Comedians' Intellectual Creations: Examining Intellectual Property Norms and “Negative Spaces”*.

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Ibid.



ลิขสิทธิ์ในเพลงที่เกี่ยวกับความรัก ซึ่งหากสันนิษฐานว่างานเพลงนั้นสามารถได้รับความคุ้มครองเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ นักดนตรีก็สามารถได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์เฉพาะในส่วนองงานเพลงเท่านั้น และจำกัดอยู่ที่งานเพลงเท่านั้นโดยนักดนตรีจะมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right) ในงานเพลงของตน แต่จะห้ามบุคคลอื่นเขียนงานเพลงเกี่ยวกับความรักไม่ได้<sup>24</sup>

ในหลักเดียวกันหากเป็นเรื่องราวของมุกตลก โดยมากมุกตลกจะเป็นการเล่าเกี่ยวกับเรื่องราวและผู้ชมจะให้ความสนใจไปกับมุกตลกเท่านั้น แต่ทั้งนี้มุกตลก 2 มุกสามารถที่จะเล่าออกมาในลักษณะที่แตกต่างกันได้โดยที่เนื้อหาภาพรวมมีลักษณะอย่างเดียวกัน ซึ่งเหมือนกับตัวอย่างในการแต่งเพลงข้างต้น หากพิจารณามุกตลกเกี่ยวกับสภาพอากาศนักแสดงตลกคนหนึ่งสามารถพัฒนามุกเกี่ยวกับสภาพอากาศและมุกที่จะคุ้มครองมุกตลกนั้นภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ แต่อย่างไรก็ตามนักแสดงตลกสามารถได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์เฉพาะการแสดงออกซึ่งความคิดในมุกตลกเท่านั้น ไม่ใช่กรณีทั่วไปอย่าง “มุกตลกเกี่ยวกับสภาพอากาศ” ถ้านักแสดงตลกคนอื่นได้ยืมมุกตลกนั้น ๆ นักแสดงตลกคนอื่นนั้นก็ยังคงสามารถที่จะแสดงออกซึ่งมุกตลกที่คล้าย (Similar) กับมุกตลกนั้น ๆ ในลักษณะที่แตกต่างอย่างเล็กน้อยได้และนักแสดงตลกที่เป็นผู้สร้างสรรค์มุกตลกดั้งเดิมนั้น (Original Comedian) ก็ไม่สามารถที่จะห้ามการกระทำเหล่านั้นได้

(3) การประยุกต์ใช้กับกฎหมายลิขสิทธิ์กับอุตสาหกรรมมุกตลกคือ หลักของความเป็นอิสระของการสร้างสรรค์ (The Doctrine of Independent Creation) ซึ่งเป็นหลักในการป้องกันความรับผิดชอบภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ที่ผู้ถูกกล่าวหาไม่ต้องรับผิดชอบถ้าเขาได้พัฒนางานที่พิพาทนั้นด้วยตัวของเขาเอง ดังเช่นตัวอย่างก่อนหน้านี้มุกตลกต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เช่น สภาพอากาศซึ่งเป็นไปได้สำหรับนักแสดงตลกที่จะมีอิสระในการสร้างสรรค์งานที่มีลักษณะคล้ายกัน และยังเป็นเรื่องที่ยากในการกำหนดกฎเกณฑ์เมื่อการกระทำได้เกิดขึ้น

โดยหลักทั้งหมดนี้เป็นปัญหาและอุปสรรคในทางปฏิบัติในการที่จะให้มุกตลกได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา และยังมีอุปสรรคที่สำคัญประการหนึ่งคือ เรื่องของค่าใช้จ่ายในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งค่าใช้จ่ายในการจดทะเบียนออนไลน์กับสำนักงานลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา (U.S. Copyright Office) ซึ่งเป็นจำนวนเงิน 35 ดอลลาร์ หากประเมินมุกตลกที่นักแสดงตลกได้สร้างสรรค์มุกตลกของแต่ละคนนั้นซึ่งมีจำนวนมาก นักแสดงตลกก็อาจคิดว่าไม่คุ้มค่ากับการขึ้นทะเบียนลิขสิทธิ์ทั้งยังมีค่าใช้จ่ายอื่นอีกมากในการดำเนินคดีและค่าใช้จ่ายในการห้ามปราม

<sup>24</sup> Cf. Oliar & Sprigman, supra note 7, at 1806-07 (citation omitted) (noting that different painters can paint the same scene, reporters can write about the same event, and entertainers can tell the same joke, as long as their expression is different).

#### 4.3 มาตรฐานในการได้รับความคุ้มครองในมุกตลกและมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครองของสหรัฐอเมริกา

ตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกานั้นการได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยเกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยความวิริยะอุตสาหะและพยายามโดยงานนั้นจะต้องมีการบันทึกลงในสื่อวัสดุไม่ว่าเป็นสื่อแบบใดก็ตาม และงานนั้นจะต้องมีการแสดงออกซึ่งงานสร้างสรรค์ดังกล่าวเพื่อได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ ซึ่งหลักการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในมุกตลกก็ใช้หลักตามกฎหมายลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับเกณฑ์ในการพิจารณางานอันมีลิขสิทธิ์ การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในมุกตลกของสหรัฐอเมริกานั้นจะต้องเป็นมุกตลกที่มีขั้นในการสร้างสรรค์ เช่นเดียวกับงานลิขสิทธิ์อื่น อาจกล่าวได้ว่าถ้ามุกตลกที่ได้สร้างสรรค์นั้นไม่นำออกมาแสดงซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานเป็นเพียงแค่นาฬิกาหรือความคิด มุกตลกดังกล่าวนั้นก็จะได้ไม่ได้รับความคุ้มครอง แต่หากจะให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์จะต้องเป็นงานที่แสดงออกมาโดยการบันทึกงานที่สร้างสรรค์ลงสื่อวัสดุอย่างเช่น สิ่งบันทึกภาพหรือสิ่งบันทึกเสียง โดยมุกตลกที่จะได้รับความคุ้มครองนั้นจะต้องเป็นมุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยตนเองด้วยความเพียรพยายามมากพอ แต่ไม่ถึงกับเป็นงานที่จะต้องใช้ความสามารถพิเศษจำเพาะแต่สำคัญต้องไม่เป็นการคัดลอกจากงานของใคร ซึ่งมุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะต้องมีความยาวเพียงพอหรือจำนวนคำที่มากพอที่จะเป็นเรื่องราวในลักษณะของงานวรรณกรรม แต่อาจจะไม่ถึงขั้นเป็นงานเขียนเท่ากับงานวรรณกรรม เพียงแต่มีรายละเอียดของมุกที่มากพอและไม่มีส่วนอันเป็นสาระสำคัญของงานหรือเนื้อหาเหมือนกับมุกตลกที่ได้มีมาก่อนหน้านี้

โดยงานสร้างสรรค์มุกจะต้องเป็นงานที่ใช้ความพยายามและสติปัญญาด้วยความวิริยะอุตสาหะในระดับหนึ่งจึงจะถือว่าเป็นงานที่ควรได้รับลิขสิทธิ์ โดยมุกตลกที่ควรได้รับลิขสิทธิ์มีหลักสำคัญจะต้องเป็นมุกตลกที่มีความยาวของจำนวนถ้อยคำมากพอ และสาระสำคัญในมุกตลกต้องเป็นเรื่องราวในลักษณะของการเล่าเรื่องที่เป็นมุกตลกหากเป็นเพียงคำพูดที่ใช้พูดตลกหรือใช้ต่อ ๆ กันมาเป็นเวลานานก็ไม่น่าจะได้รับลิขสิทธิ์ในส่วนนั้น และมุกตลกจะต้องเป็นมุกที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ไม่ใช่มุกที่มีอยู่หรือดัดแปลงในลักษณะมีใจความสาระสำคัญเหมือนหรือคล้ายกับมุกตลกที่มีอยู่ก่อน เคยมีประเด็นเกี่ยวกับการขโมยมุกตลกของนักแสดงตลกอย่าง Rob Delaney<sup>25</sup> ซึ่งเป็นที่รู้จักว่าเขาเคยโดนขโมยเรื่องที่เป็นมุกตลก แต่เขาใช้วิธีการแก้ปัญหาโดยปล่อยให้คนขโมยเรื่องตลกนั้นไปและกลับมาคิดมุกตลกใหม่ด้วยเรื่องตลกที่ดีกว่าเดิม Rob Delaney ได้กล่าวว่า “หากเขาไม่สามารถแต่ง

<sup>25</sup> Glaser weil Case, **Conan-Kaseberg-Nov23** [Online], 11 April 2015. Available from <http://timesofsandiego.com/wp-content/uploads/2015/11/Conan-Kaseberg-Nov23.pdf>.

เรื่องตลกขึ้นมาใหม่สัก 2-3 เรื่องในทันทีเพื่อทดแทนเรื่องที่ถูกขโมยไป ผมจะขำไม่ออกเลย เพราะนั่นหมายถึงผมไม่ควรเรียกตัวเองว่าเป็นนักแสดงตลก”<sup>26</sup> โดยหลักของมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นจนเป็นเรื่องราวของมุกตลก

ในกรณีของตัวอย่างมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้น มีประเด็นตัวอย่างของการโพสต์เรื่องตลกของนักเขียนเรื่องตลกอิสระ Olga Lexell เธอถูกผู้ใช้ Twitter นำเรื่องตลกของเธอที่ได้โพสต์ลงใน Twitter ส่วนตัวแล้วนำเอามุกตลกของเธอไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเธอได้แจ้งกับ Twitter ให้ดำเนินการกับผู้ที่เป็นมุกตลกของเธอไป เนื่องจากเธอนั้นเป็นนักเขียนอิสระโดยเขียนเรื่องราวที่เป็นมุกตลกผ่านสื่อออนไลน์ โดยเธอได้โพสต์ใน Twitter ส่วนตัวว่า “งานเขียนของฉันทือเป็นงานทรัพย์สินทางปัญญาและสำหรับผู้ใช้อื่น ๆ ที่โพสต์ข้อความของฉันทโดยไม่ได้รับอนุญาต และไม่ได้ให้เครดิตฉัน ฉันได้แจ้งทาง Twitter แล้ว” โดย Twitter มีนโยบายในการเรียกร้องเอาผิดแก่ผู้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ภายใต้ DMCA (Digital Millennium Copyright Act 1998) โดยให้ความคุ้มครองแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในเนื้อหาของงานอันเป็นลิขสิทธิ์ในกรณีถูกละเมิดลิขสิทธิ์จากผู้ใช้อื่น ซึ่งเป็นเนื้อที่โพสต์ใน Twitter ได้แก่ วิดีโอหรือภาพ รวมถึงโพสต์ที่เป็นเรื่องราวและบทความอันมีเนื้อหาที่โพสต์ลง Twitter ของผู้ใช้ โดยผู้ใช้ทุกคนสามารถที่จะยื่นข้อเรียกร้องผ่านแบบฟอร์มของเว็บ Twitter และทำการทวิสต์ข้อความ ซึ่งทาง Twitter จะเป็นผู้ที่ตรวจสอบข้อเท็จจริงจากการแจ้งของผู้ใช้ในกรณีเมื่อเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์บน Twitter และหากเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์จริงก็สามารถทวิตที่เป็นการกระทำผิดตามนโยบายของ Twitter ได้ และเปิดโอกาสให้ผู้กระทำผิดสามารถโต้แย้งในข้อกล่าวหาได้ภายใน 10 วัน<sup>27</sup> ซึ่งเป็นนโยบายที่สอดคล้องกับ Digital Millennium Copyright Act 1998 อันเป็นกฎหมายที่ต้องการแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ทางอินเทอร์เน็ตของสหรัฐอเมริกา ซึ่งกรณีดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นกรณีแรกที่ทาง Twitter ได้นำมาใช้กับการทวิสต์ในกรณีที่เกิดจากการละเมิดลิขสิทธิ์ในเนื้อหาของทวิตจากผู้ใช้ ที่นอกเหนือจากเรื่องของการละเมิดในรูปภาพหรือวิดีโอที่โพสต์ลง Twitter

โดย Digital Millennium Copyright Act 1998 (DMCA) คือ กฎหมายที่ป้องกันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตในสหรัฐอเมริกา โดยมีเป้าหมายในการพัฒนามาตรการทางเทคโนโลยีในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์งานสร้างสรรค์ในระบบดิจิทัลรวมถึงระบบการจัดเก็บข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ โดย DMCA มุ่งที่จะพัฒนาทางเทคนิคเกี่ยวกับการป้องกันงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นบัญญัติที่

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Minns, A., **Us Copyright infringement is no joke on Twitter** [Online], 17 Sep 2015.

เกี่ยวกับการห้ามเจาะระบบป้องกันการทำซ้ำและต่อต้านการลักลอบการค้างานอันละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งโดยหลักแล้ว DMCA นั้นมีเป้าหมายในการคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์

Digital Millennium Copyright Act 1998<sup>28</sup> เป็นมาตรการการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เผยแพร่บนสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นมาตรการทางกฎหมายที่เข้มงวดและมาตรการทางเทคนิคที่มีประสิทธิภาพในการจัดการกับผู้ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในโลกยุคดิจิทัล โดยหลักของการดำเนินการของ DMCA คือการแจ้งลบในข้อกล่าวหาเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์ทำการยื่นคำร้องตามข้อกำหนดของมาตรการแจ้งให้ลบออกในงานอันละเมิดลิขสิทธิ์โดยเรียกว่า “Notice-and-Take-Down”

#### 4.4 ประเด็นคดีลิขสิทธิ์ในการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกา คดี Robert Kaseberg กับ Conan O’Brien

ข้อเท็จจริงจากคดีนักเขียนเรื่องตลกของซานดิเอโกได้ฟ้องร้องในคดีความว่า Conan O’Brien และทีมงานนักเขียนของ Conan O’Brien ได้ขโมยเรื่องตลกใน Twitter ของตนที่ถูกพบครั้งแรกโดยนักข่าวฮอลลีวูด ซึ่ง Robert Alex Kaseberg อ้างถึงเรื่องตลกทั้ง 4 เรื่องในช่วงประมาณเดือนมกราคมและเดือนกุมภาพันธ์ถึงช่วงต้นเดือนมิถุนายน 2015 โดยเขาเชื่อว่าเรื่องตลกของตนเองนั้นถูกขโมยไปจากบล็อก (Blog) ส่วนตัวและจาก Twitter ของตนเองโดย Robert Alex Kaseberg ได้ฟ้องร้องเรียกค่าเสียหาย Conan O’Brien และทีมงานทั้งหมดจำนวน 600,000 ดอลลาร์สหรัฐ<sup>29</sup>

โดยเรื่องดังกล่าวนั้นเริ่มขึ้นเมื่อ 3 กุมภาพันธ์ 2015 Kaseberg ได้ทวีตข้อความว่า “Tom Brady is going to give his MVP truck to the guy who won the game for the Patriots. So enjoy that truck, Pete Carroll.”<sup>30</sup> โดยในทวีตข้อความของ Kaseberg กล่าวว่า Tom Brady เขาต้องการให้รถกระบะ MVP (MVP ย่อมาจาก Most Valuable Player ซึ่งหมายถึง เป็นผู้เล่นที่ดีที่สุด) สำหรับคนที่ทำให้เขานำทีม Patriots ชนะได้ ดังนั้นขอให้มีความสุขกับรถกระบะนะ Pete Carroll (โค้ชของทีมอเมริกันฟุตบอลที่แข่งกับทีมของ Tom Brady)

หลังจากนั้นในวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2015 O’Brien ก็ใช้เรื่องตลกเรื่องเดียวกันกับเขาในรายการ โดย O’Brien กล่าวว่า “Tom Brady กล่าวว่าเขาต้องการให้รถกระบะ ที่ซึ่งเขาได้รับมาจาก

<sup>28</sup> กฤกษ์พฤษัทส เลื่องสุนทร, การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานอนอินเทอร์เน็ต [Online], 2 เมษายน 2556. แหล่งที่มา <http://presentworks.blogspot.com/>.

<sup>29</sup> Glaser weil Case, **Conan-Kaseberg-Nov23** [Online], 11 April 2015. Available from <http://timesofsandiego.com/wp-content/uploads/2015/11/Conan-Kaseberg-Nov23.pdf>.

<sup>30</sup> Ibid.

รางวัลผู้เล่นยอดเยี่ยม MVP (as the Super Bowl MVP) ซึ่งหมายถึงผู้เล่นยอดเยี่ยมในอเมริกันฟุตบอลโดยเขาได้รับรางวัลเป็นรถกระบะ เขาต้องการให้รถกระบะสำหรับคนที่ทำให้ทีม Patriots ของเขาชนะได้ ผมคิดว่ามันเยี่ยม ไซ! มันเยี่ยม ดังนั้น Brady จึงให้รถกระบะของเขาแก่โค้ชทีม Seahawk ซึ่งก็คือ Pete Carroll<sup>31</sup>

ในวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2015 Kaseberg ได้ทวีตข้อความว่า “ Washington Monument is ten inches shorter than previously thought. You know the winter has been rough when a monument suffers from shrinkage”<sup>32</sup> หมายถึง “อนุสาวรีย์ Washington สั้นลงมากกว่าแต่ก่อน 10 นิ้ว คุณก็รู้ว่าฤดูหนาวนั้นหนาวเย็น ดังนั้น อนุสาวรีย์จึงต้องทนทรมานจากการหดตัว” ในขณะเดียวกัน O’Brien ได้กล่าวถึงเรื่องตลกในทำนองเดียวกันในวันเดียวกันนั้นว่า “เมื่อวานนักสำรวจประกาศว่า อนุสาวรีย์ Washington สั้นลงจากที่เคยบันทึก 10 นิ้ว ไซแล้ว! แน่نونว่า จะต้องโทษที่อากาศนั้นมันหนาวเย็น ซึ่งนี่ถือเป็นเรื่องตลกหยาบค้าย (Penis Joke)” ซึ่ง Kaseberg ได้สังเกตเห็นว่าเรื่องตลกของตนเองกับเรื่องตลกของ Conan มีความคล้ายคลึงกันในเดือนกุมภาพันธ์ Kaseberg ก็ได้กล่าวไว้บนบล็อกของตนว่า เขาได้โทรไปหาหัวหน้านักเขียนบทรายการโทรทัศน์ (Mike Sweeney) ในวันที่ 18 กุมภาพันธ์ จากคำบอกเล่าของ Kaseberg เขากล่าวไว้ว่าครั้งหนึ่งเขาได้พูดคุยกับ Sweeney และ Sweeney ก็กล่าวอย่างหนักแน่นว่า “Conan ไม่ได้ขโมยเรื่องตลกของ Kaseberg” โดย “เป้าหมายของการโทรไปในครั้งนี้ ไม่ใช่เพื่อให้เกิดปัญหา แต่เป็นการแนะนำว่าถ้าเกิดผมกำลังเขียนเรื่องตลกที่มีความคล้ายคลึงกันมาก ๆ ในความเป็นจริงมันเหมือนกันมากอย่างกับว่าเป็นอันเดียวกันกับเรื่องตลกของคนอื่นผมควรที่จะบริจาคเรื่องตลกนี้ให้กับรายการโทรทัศน์ไปซะ”<sup>33</sup> Kaseberg ได้เขียนลงในบล็อกส่วนตัวของตนและ Mike Sweeney ได้ตอบว่า “หากผมได้ยินเรื่องตลกทางโทรทัศน์และเข้าใจผิดว่าเรื่องตลกเหล่านั้นเป็นของผมมันเหมือนกับว่าผมเป็นคนบ้าคนหนึ่ง ที่คิดว่าความคิดทั้งหลายของผมถูกรายการโทรทัศน์ขโมยไป”<sup>34</sup>

ในเวลาต่อมา Kaseberg ได้แสดงตัวเพื่อที่จะหยุดเหตุการณ์ดังกล่าวนี้ จนถึงวันที่ 9 มิถุนายน 2015 เมื่อเขาทวีตข้อความว่า “Three streets named Bruce Jenner might have to change names. And one could go from a Cul-de-Sac to a Cul-de-Sackless.”<sup>35</sup> มีความหมายว่า “ถนน 3 สายที่มีชื่อว่า Bruce Jenner อาจจะต้องเปลี่ยนชื่อส่วนอีกสายหนึ่งอาจจะเปลี่ยนจาก Cul-de-Sac ไปเป็น Cul-de-Sackless” ขณะในวันเดียวกันนั้นเรื่องตลกของ O’Brien

<sup>31</sup> Ibid.

<sup>32</sup> Ibid.

<sup>33</sup> Ibid.

<sup>34</sup> Ibid.

<sup>35</sup> Ibid.

ก็ออกมาในทำนองเดียวกันว่า “เมืองบางเมืองที่มีถนนชื่อว่า Bruce Jenner กำลังพยายามที่จะเปลี่ยนชื่อถนนไปเป็น Caitlyn Jenner และถ้าคุณอาศัยอยู่บนถนน Bruce Jenner Cul-de-Sac ต่อไปนี้จะถูกเรียกว่า Cul-de-No-Sack” ดูเหมือนจะเป็นปางเส้นสุดท้ายของ Kaseberg ในเวลาต่อมาในเดือนกรกฎาคม Kaseberg ได้ยื่นฟ้องเรื่องดังกล่าวให้เป็นคดีความ

แต่ประเด็นในความเป็นจริงสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งแปลกตรงที่ว่าอย่างน้อยที่สุด เรื่องตลกเรื่องหนึ่งตามคำกล่าวหาของ Kaseberg ว่าถูก O'Brien ขโมยไปนั้นหากดูตามระยะเวลาที่เกิดขึ้นแล้วจะพบว่าจริง ๆ แล้วเรื่องตลกนั้น O'Brien เป็นผู้เขียนขึ้นมาก่อนแม้ว่าในคดีความ Kaseberg กล่าวหาว่า O'Brien ได้ยกเอาเรื่องตลกของเขาไปในเรื่อง Delta มาใช้ซึ่งถูกเขียนขึ้นในวันที่ 14 มกราคม โดย Kaseberg ได้พยายามแสดงให้เห็นว่าเรื่องตลกของ O'Brien กับเรื่องตลกของตนมีความคล้ายคลึงกัน แต่ถ้าหากมองไปยังฟีดทวิตเตอร์ (Twitter Feed) ของ Kaseberg จะพบว่า Kaseberg ได้เขียนเรื่องตลก Delta ของเขาในวันที่ 16 มกราคม ซึ่งเป็น 2 วันหลังจากที่ O'Brien ได้โพสต์ไปแล้ว ดังนั้นเว็บไซต์ Tech Insider ไม่พบหลักฐานใด ๆ ที่แสดงให้เห็นว่า Kaseberg เป็นผู้เขียนเรื่องตลกก่อนเลย

ภายหลังทนายความของ Kaseberg ชื่อว่า Jayson Lorenzo<sup>36</sup> ได้ส่งข้อความอย่างเป็นทางการมาทางอีเมลของ Tech Insider ว่า Mr. Kaseberg เป็นนักเขียนเรื่องตลกอิสระมากกว่า 20 ปี แต่ภายหลังที่ผลงานของเขาถูกละเมิดลิขสิทธิ์ โดยรายการโทรทัศน์ของ Conan O'Brien ถึงกระนั้นแม้ว่า Kaseberg พยายามที่จะอธิบายข้อเท็จจริง แต่อย่างไรก็ตามเขาก็ไม่ได้รับการตอบกลับมาและหลังจากนั้นไม่นานเรื่องตลกเรื่องที่ 3 ของ Kaseberg ก็ถูก Conan O'Brien นำมาใช้ในรายการโทรทัศน์อีกครั้งโดยปราศจากคำอนุญาตของ Kaseberg ซึ่ง Kaseberg ก็ออกมาอธิบายข้อเท็จจริงอีกครั้งและท้ายที่สุด Kaseberg ได้มีโอกาสพูดคุยกับผู้แทนบริษัทของ O'Brien ในระหว่างการสนทนา Kaseberg รู้สึกได้ว่าเขาถูกเยาะเย้ย ถูกละเลย และถูกดูถูก ต่อมาเรื่องตลกเรื่องที่ 4 ของ Kaseberg ก็ถูกนำไปใช้อย่างไม่ได้รับอนุญาตเช่นกัน ดังนั้น Kaseberg จึงดำเนินการฟ้องร้องคดีความในเรื่องที่เกิดขึ้นเพื่อเป็นการปกป้องสิทธิของตน

ในปัจจุบัน Kaseberg ได้ดำเนินการจดลิขสิทธิ์ในเรื่องตลกทั้ง 4<sup>37</sup> เรื่องของเขาและตอนนี้กำลังอยู่ในการพิจารณา โดยคณะลูกขุนในคดีนี้ที่ซึ่งมี Conaco LLC, Turner Broadcasting System, Time, Warner Inc, ผู้อำนวยการการผลิตรายการของ Conan ชื่อ Jeff Ross (Conan Executive Producer Jeff Ross) และบรรณาธิการของรายการโทรทัศน์ Mike Sweeney โดยโฆษกของ Conaco บริษัทการผลิตเบื้องหลัง “Conan” ได้บอกกับ Tech Insider ว่า “พวกเราบริษัท Conaco เชื่อว่า ไม่มีความเป็นธรรมในคดีนี้”

<sup>36</sup> Ibid.

<sup>37</sup> Ibid.



การขโมยเรื่องตลกเป็นประเด็นร้อนแรงเป็นเวลานานท่ามกลางนักแสดงตลก แต่กลายเป็นเรื่องที่ใหญ่ขึ้นมาเพราะการโพสต์เรื่องราวทาง Twitter สามารถกลายเป็นเงินและสร้างรายได้ ซึ่งบ่อยครั้งพบว่า จำนวนผู้ใช้ Twitter มีการนำเรื่องตลกของคนอื่นหรือของคนแปลกหน้ามาโพสต์เป็นเรื่องตลกของตัวเอง ในส่วนของเรื่องการค้าตลกผลงานที่โด่งดังมากที่สุดนั้นเป็นของ Joshua Ostrovsky ซึ่งรู้จักกันในนามของ The Fat Jew โดยเขาได้คัดลอกเนื้อหาและโพสต์ลง Social Media ของตนอีกครั้งด้วยบัญชีผู้ใช้ของตัวเอง โดยปราศจากการระบุแหล่งที่มาและตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาเขาได้รับยอดไลค์และผู้ติดตามเพิ่มขึ้นมากกว่า 100,000 คน อีกทั้งเขาก็ได้รับเงินค่าสปอนเซอร์ในการโพสต์ลง Instagram อีกเป็นจำนวน 6,000 US ดอลลาร์ ในอีกมุมหนึ่ง Chris Scott ผู้เป็นต้นฉบับของเรื่องตลกดังกล่าวได้ทวีต-ข้อความเชิงประชดประชันว่า “โอ้ สวีสวี Becky ผู้ที่ปฏิเสธจะจับผมในเกมส์การหมุนขวดตอนอยู่เกรด 6 และตอนนี้ต้องการที่จะเล่น FarmVille ดูเหมือนว่าตอนนี้ได้เปลี่ยนฝั่งไปแล้ว” ซึ่งข้อความนี้ถูกบอกต่อและถูกคัดลอกข้อความบ่อยครั้งในปี 2014

ในอีกเหตุการณ์เมื่อเร็ว ๆ นี้มีนักเขียนเรื่องตลกอิสระอย่าง Olga Lexell<sup>38</sup> ได้โพสต์ข้อความลง Twitter ว่าสำหรับผู้ที่คัดลอกข้อความของเธอแล้วนำข้อความของเธอออกไปใช้ เธอได้ตกลงกับ Twitter ไว้ว่าหากพบเรื่องตลกที่คัดลอกมาจากเรื่องของเธอทาง Twitter จำเป็นที่จะต้องซ่อนข้อความที่พบและรายงานว่าบัญชีผู้ใช้นั้นเป็นสแปม เนื่องจากเป็นลิขสิทธิ์ของเธอ (ถูกพบในบัญชี Twitter ชื่อว่า “Plagiarism is bad”)

เธอได้โพสต์ข้อความใน Twitter ของตัวเองว่า “For everyone asking, I simply explained to Twitter that as a freelance writer I make my living writing jokes (and I use some of my tweets to test out jokes in my other writing). I then explained that as such, the jokes are my intellectual property, and that the users in question did not have my permission to repost them without giving me credit. I also pointed out that most of them were spam accounts that repost tons of other people’s jokes every day. I didn’t realize this was not something they normally did.”<sup>39</sup> โดยมีเนื้อหาในลักษณะว่า “สำหรับทุกคนที่ถามฉันอยากจะอธิบายใน Twitter ไว้ว่า ฉันเลี้ยงชีวิตด้วยการเป็นนักเขียนอิสระเขียนเรื่องตลก (และฉันได้ใช้ Twitter ในการปล่อยเรื่องตลกออกไป เพื่อทดสอบผู้เขียนคนอื่น) ฉันอยากจะอธิบายว่างานเขียนของฉันถือเป็นงานทรัพย์สินทางปัญญา และสำหรับผู้ใช้คนอื่น ๆ ที่โพสต์

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> not olga lexell, Twitter [Online], n.d. Available from



ข้อความของฉันโดยไม่ได้รับการอนุญาตและไม่ได้ให้เครดิตฉัน ฉันได้แจ้งทาง Twitter แล้วให้ถือว่าพวกเขาเป็นบัญชีสแปม (Spam) สำหรับคนที่โพสต์เรื่องตลกของคนอื่น ทุกวันนี้ฉันไม่รู้ว่ามันไม่ใช่เรื่องปกติที่พวกเขาทำกันเป็นประจำหรือเปล่า”

ต่อมาในวันที่ 22 กรกฎาคม Robert Kaseberg ฟ้องร้อง O'Brien, TBS, Time Warner Inc. และอีกหลายคนที่เกี่ยวข้องกับละเมิดลิขสิทธิ์ โดยการคัดลอกเรื่องตลกของตนไป 4 เรื่อง<sup>40</sup> โดย Kaseberg ได้โพสต์ลงบน blog ส่วนตัวและ Twitter เกี่ยวกับเรื่องตลกที่คล้ายคลึงกันทั้ง 4 เรื่องของเขาและ Conan O'Brien เป็นคนลอกเลียนมุกตลก ซึ่งในคดีความที่ Kaseberg ฟ้องเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการพิมพ์ลงบน Blog ส่วนตัวว่า “บนเที่ยวบินของเดลต้าอาทิตย์นี้จากคลีฟแลนด์ไปนิวยอร์ก มีผู้โดยสารแค่สองคนทั้งคู่เถียงกันเรื่องแย่งที่พักแขนไปตลอดทาง” และในคดีนี้ได้ฟ้องร้องว่า O'Brien ได้เขียนและใช้เรื่องตลกในทำนองเดียวกัน โดย Conan O'Brien เอมุกตลกนี้ไปพูดในรายการในคืนเดียวกันว่า “เมื่อวันจันทร์นี้ บนเที่ยวบินของเดลต้าจากคลีฟแลนด์ไปนิวยอร์กมีผู้โดยสารแค่สองคน ทั้งคู่ใช้เวลาตลอดทางตีกันเพื่อแย่งที่พักแขน” และยังมีเรื่องตลกอีก 3 เรื่องถูกคัดลอกในทำนองเดียวกันอีกด้วย

โดย O'Brien ต่อสู้ว่าเรื่องตลกของเขานั้นตนเองเป็นผู้สร้างสรรค์มุกตลกขึ้นมาเองและเรื่องตลกของ Alex Kaseberg นั้นไม่ใช่ต้นฉบับ และไม่สามารถที่จะขนานนามว่าเรื่องเหล่านั้นจะต้องได้รับการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ (เพราะไม่รู้ใครกันแน่ที่เป็นคนเขียนที่แท้จริง)

Kevin Sartorio<sup>41</sup> นักกฎหมายจากบริษัทกฎหมาย Toronto-based Gowlings ซึ่งมีความเชี่ยวชาญในเรื่องของกฎหมายลิขสิทธิ์ กล่าวว่า Kaseberg จะต้องพิสูจน์ใน 3 สิ่งดังนี้ 1) Kaseberg เป็นเจ้าของเรื่องตลก 2) ทีมงานของ O'Brien ได้นำเรื่องตลกเหล่านี้มาใช้ในงานของ O'Brien จริง และ 3) พวกเขา นำเรื่องตลกของตนฉบับมาใช้อีกครั้งจริง

ในลักษณะประเด็นปัญหาดังกล่าวนั้นเป็นปัญหาที่เกิดจากการนำมุกตลกของบุคคลอื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งปัญหาของเหตุการณ์ดังกล่าวที่จะต้องพิจารณาคืองานที่เป็นมุกตลกบางมุกตลกนั้นเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองแล้วหรือไม่ และอีกประเด็นคือเมื่อเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์แล้วงานดังกล่าวนี้ถูกนำไปใช้แล้วเป็นงานซึ่งละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่และกระทบต่อเจ้าของลิขสิทธิ์มากน้อยเพียงไร

ประเด็นปัญหาดังกล่าวนี้อาจเกิดจากการนำมุกตลกของบุคคลอื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต และได้มีการกล่าวอ้างว่ามุกตลกดังกล่าวที่นำไปใช้นั้นเป็นการใช้ในลักษณะเชิงพาณิชย์ ซึ่งเป็นการนำมุกตลกของ Robert Kaseberg ไปใช้ในรายการโทรทัศน์ของ Conan O'Brien โดยเป็นรายการลักษณะ

<sup>40</sup> Glaser weil Case, **Conan-Kaseberg-Nov23**.

<sup>41</sup> Ibid.

Talk Show ชื่อรายการ Late Night with Conan O'Brien โดยเจ้าของมุกตลกอย่าง Robert Kaseberg อ้างว่าเป็นการนำมุกตลกของตนไปใช้ในรายการโดยที่ Conan O'Brien ไม่ได้รับอนุญาต เนื่องจากตนได้โพสต์มุกตลกดังกล่าวนี้ใน Twitter ส่วนตัวของตนเองอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งหากพิจารณาว่ามุกตลกของ Kaseberg นั้นเป็นมุกที่ได้รับการคุ้มครองในลิขสิทธิ์แล้ว การที่นำเอางานอันมีลิขสิทธิ์จากเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตก็จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ใน The Copyright Act 1976 Section 106 นั้นให้สิทธิกับเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้นในการที่จะกระทำการใดแก่งานลิขสิทธิ์ของตน เช่น การกระทำที่เป็นการแสดงงานต่อที่สาธารณชนในกรณีของ งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรม งานภาพยนตร์ และงานโสตทัศนวัสดุ<sup>42</sup> ซึ่งการนำมุกตลกดังกล่าวไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตอย่างประเด็นปัญญาก็ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

แต่มีอีกแง่มุมที่จะต้องพิจารณาว่ามุกตลกที่ได้โพสต์ลง Twitter ของ Kaseberg นั้นเป็นมุกที่ได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์แล้วหรือไม่ ซึ่งหลักในการพิจารณาในส่วนของมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์ตาม The Copyright Act 1976 นั้นงานสร้างสรรค์มุกตลกดังกล่าวนี้จะต้องมีลักษณะของงานที่คล้ายกับงานวรรณกรรมที่มีลักษณะเป็นเรื่องราว โดยมุกตลกดังกล่าวจะต้องแสดงออกในรูปแบบการเล่าเรื่องในเชิงตลกขบขันผ่านทางสื่อออนไลน์อย่าง Twitter ซึ่งมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครองนั้น ควรที่จะต้องมีความหมายที่ไม่น้อยจนเกินไปมีจำนวนถ้อยคำที่มากพอและไม่เป็นเพียงคำพูดตลกติดปากทั่วไป ซึ่งจะต้องเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความวิริยะพยายามมากพอที่จะได้รับความคุ้มครองประกอบกับมุกตลกดังกล่าวนี้จะต้องเป็นมุกตลกที่เป็นไปในลักษณะของเรื่องราวมีความหมายหรือบทความที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาจากผู้สร้างสรรค์ โดยอาจจะไม่ต้องถึงกับเป็นงานวรรณกรรมแต่จะต้องเป็นงานที่ไม่เกิดจากการคัดลอกมุกตลกอื่นหรือมีเนื้อหาที่เป็นไปในลักษณะที่คล้ายจนเกินไปกับมุกตลกที่มีอยู่ก่อนแล้ว หากเป็นมุกตลกที่ได้หยิบเอามุกตลกเก่า ๆ มาดัดแปลงแล้วนำมาสร้างสรรค์ร่วมกับมุกตลกที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยไม่มีสาระสำคัญในส่วนเนื้อหาที่นำมาจากมุกเก่าที่ยืมมาใช้ก็อาจเป็นมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้

ซึ่งโดยหลักของการใช้มุกตลกของผู้อื่นหรือการนำมุกตลกของผู้อื่นมาทำการดัดแปลงนั้น งานสร้างสรรค์มุกตลกนั้นจะได้รับความคุ้มครองในส่วนที่เป็นเนื้อหาของมุกตลกเท่านั้น แต่การให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มิได้ห้ามถึงส่วนที่เป็นเค้าโครงในลักษณะเรื่องราวทั่วไป ๆ ที่เกิดขึ้น เช่น มุกตลกเกี่ยวกับสังคม การเมือง เหตุการณ์ต่าง ๆ หรือสภาพดินฟ้าอากาศในส่วนนี้ไม่สามารถที่จะไปห้าม

<sup>42</sup> The Copyright Act 1976 Section 106 Subject to sections 107 through 122, the owner of copyright under this title has the exclusive rights to do and to authorize any of the following: (4) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and motion pictures and other audiovisual works, to perform the copyrighted work publicly;

ไม่ให้บุคคลอื่นนำมาใช้ในลักษณะนี้มาใช้ได้ แต่จะคุ้มครองในส่วนที่เป็นเนื้องานที่เป็นมุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรค์ที่เป็นเรื่องราวจากการสร้างสรรค์มุกตลกนั้น ซึ่งในส่วนของการตัดสินว่ามุกตลกใดได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นขึ้นอยู่กับศาลในการพิจารณาว่ามุกตลกใดถึงขั้นเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ เนื่องจากในสหรัฐอเมริกาเองก็มีคดีประเภทนี้น้อย และก็ยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจนในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก

ในส่วนประเด็นการพิจารณาเรื่องของข้อยกเว้นของการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ในลักษณะของการใช้อย่างเป็นธรรมหรือไม่นั้น หากพิจารณาประเด็นปัญหาดังกล่าวที่มีการนำเอางานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ในเชิงพาณิชย์ในการแสวงหาผลประโยชน์ในรายการโทรทัศน์หรือร้านอาหารที่เป็นที่สาธารณะ และทำให้กระทบต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลกดังกล่าว นั้น ก็ย่อมไม่สามารถยกเอาเรื่องของข้อยกเว้นในหลักการใช้อย่าง Fair Use มาใช้ได้ ซึ่งประเด็นนี้จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ The Copyright Act 1976 Section 106 ให้สิทธิแต่เฉพาะเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้น แต่หากปรากฏว่าเป็นกรณีในลักษณะของการยืมมุกตลกเก่าที่มีการใช้กันมานาน หรือเป็นมุกตลกที่ทุกคนรู้จักและเข้าใจกันมานานจนไม่ทราบว่ามีใครเป็นผู้สร้างสรรค์ ก็ไม่น่าจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยมุกตลกที่ไม่ทราบว่าคุณคือใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ก็จะตกเป็น Public Domain หากจะมีการนำมุกตลกเก่าขึ้นมาใช้โดยดัดแปลงจากการผสมกับความคิดสร้างสรรค์ใหม่จนกลายเป็นมุกตลกใหม่ การนำมุกตลกเก่าในลักษณะดังกล่าวมาใช้ก็น่าจะเป็นการใช้อย่าง Fair Use แต่หากเป็นการนำเอามุกตลกที่เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่มาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งก็อาจจะเกิดความไม่เป็นธรรมกับผู้สร้างสรรค์มุกตลกดังกล่าว แต่การที่จะนำเอามุกตลกมาใช้เป็นครั้งคราวโดยไม่เป็นการกระทำที่ไปกระทบสิทธิกับเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลกก็น่าจะเป็นการใช้อย่างเป็นธรรมได้

เคยมีประเด็นในคดีของ Foxworthy v. Custom Tees เป็นคดีที่ให้ความคุ้มครองในเรื่องของมุกตลก ในกรณีนี้นักแสดงตลกที่มีชื่อเสียงอย่าง Jeff Foxworthy ได้ฟ้องร้อง Custom Tees<sup>43</sup> ว่าได้ละเมิดลิขสิทธิ์ของตน เมื่อพบว่าบริษัทดังกล่าวได้จำหน่ายเสื้อ T-Shirt ที่สกรีนลายเสื้อที่เป็นมุกตลกของตน Foxworthy เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงจากซีรีส์ ซึ่งในมุกตลกของเขามักจะขึ้นต้นด้วยข้อความว่า “you might be a redneck if” และจะลงจบด้วยข้อความที่ว่า “you see no need to stop at rest stops because you have an empty milk jug in the car”<sup>44</sup> โดยศาลให้ความเห็นว่าการเรียกร้องสิทธิทางลิขสิทธิ์ของ Foxworthy นั้นถือว่าควรที่จะได้รับความคุ้มครอง

<sup>43</sup> Shipley, D., *A Dangerous Undertaking Indeed: Juvenile Humor Raunchy Jokes, Obscene Materials and Bad Taste in Copyright*, 98 Ky. L.J. 517, 524 [Online], 2010. Available from <http://law-apache.uky.edu/wordpress/wp-content/uploads/2012/06/Shipley-Final.pdf>.

<sup>44</sup> Ibid.

ลิขสิทธิ์ เนื่องจากความเห็นที่ว่า “โจทก์ได้แสดงให้เห็นเด่นชัดว่า มุกตลกทั้งหมดนั้นมันไม่ได้เป็นเพียงแค่ความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น แต่มันเป็นการแสดงออกถึงตัวตนของเขาด้วย” โดยหลักที่ศาลได้ให้ไว้ นั่นคือ นักแสดงตลก 2 คนสามารถบอกและใช้มุกตลกเรื่องเดียวกันได้ แต่ไม่ใช่ว่าทั้งคู่จะสามารถที่จะใช้คำที่เหมือนกันทั้งหมดได้”<sup>45</sup> หากจะนำมาเป็นแนวทางในการพิจารณาประเด็นปัญหาของการนำมุกตลกของผู้อื่นมาใช้ ตามหลักในคดีของ Foxworthy v. Custom Tees มุ่งไปที่การละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้นำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้ โดยให้ข้อสังเกตว่าไม่มีทางที่ผู้สร้างสรรค์มุกตลกทั้ง 2 จะมีมุกตลกที่เหมือนกันมาก จึงเป็นไปได้หากว่าไม่มีผู้ใดไปลอกเลียนมุกตลกของอีกคนมาใช้ ซึ่งอาจจะนำมาใช้กับกรณีปัญหาของประเด็นในคดีของ Robert Kaseberg กับ Conan O'Brien ได้

#### 4.4.1 ความคิดเห็นในประเด็นคดีของ Kevin Sartorio<sup>46</sup>

โดย Sartorio ไม่ได้กล่าวถึงกรณีของ Kaseberg เป็นกรณีพิเศษแต่ได้บอกว่าการทำทนายคือจะต้องพิสูจน์ว่าเรื่องตลกนี้ได้รับการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ แล้วสำหรับผู้ที่โพสต์ข้อความคนแรก “ศาลอาจจะตัดสินว่า เรื่องตลกนี้ไม่มีความยาวเพียงพอที่จะตัดสินว่าได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ได้ เช่นศาลอาจจะไม่นับจำนวนคำของงาน”

“คำตัดสินของศาลนั้นจะคุ้มครองทางลิขสิทธิ์หรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าทักษะของผู้ตัดสินว่าเข้าถึงเรื่องตลกนั้นได้มากแค่ไหน เรื่องนี้สัมพันธ์กับว่าเรื่องตลกนี้เป็นเรื่องตลกที่อิงอยู่กับเรื่องตลกเดิมที่เคยมีมาแล้วที่มีใครบางคนเขียนขึ้นมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานแล้ว เพียงแต่อาจจะมีเนื้อหาบางส่วนที่แตกต่างหรืออีกทางหนึ่งคือเรื่องทั้งหมดนี้เป็นเรื่องที่ถูกสร้างขึ้นใหม่หรือไม่”<sup>47</sup>

ในส่วนของกรณี Twitter ตอนนี้ Twitter สามารถที่จะระงับข้อความที่ละเมิดลิขสิทธิ์ได้ โดยเป็นนโยบายของบริษัทที่ว่า “โปรดคิดทบทวนก่อนที่จะโพสต์ข้อความอะไรโดยที่ข้อความนั้น ๆ จะต้องไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น”

Sartorio กล่าวว่า “บ่อยครั้งใน Social Media เป็นเรื่องที่ยากมากหรือบางทีก็เป็นไปไม่ได้เลยว่าจะเรื่อง ๆ หนึ่งใครเป็นต้นฉบับที่แท้จริงที่เขียนเรื่องตลกนี้ หรืองานอื่น ๆ ขึ้นมาเนื่องจากงานเหล่านี้ไม่มีหลักฐานที่ชัดเจน” “คุณไม่ควรคิดไปเองว่าเมื่อคุณพบข้อความหรือทวีตจากผู้อื่น ๆ แล้วคุณสามารถเอาข้อความหรืองานนั้นไปใช้ทำอะไรก็ได้ (เสมือนกับคุณได้รับการอนุญาตแล้ว) โดยในทางเฉพาะเจาะจงหากคุณใช้ข้อความหรืองานนั้น ๆ ในการเอาผลประโยชน์ทางการค้า และเรื่องเหล่านี้ก็จะกลายเป็นปัญหากับคุณอย่างแท้จริง”<sup>48</sup>

<sup>45</sup> Ibid.

<sup>46</sup> Glaser weil Case, Conan-Kaseberg-Nov23.

<sup>47</sup> Ibid.

<sup>48</sup> Ibid.

#### 4.4.2 แง่มุมของมุกตลกที่เป็นหนึ่งในงานศิลปะสร้างสรรค์<sup>49</sup>

หากมองในแง่ของมุกตลกเป็นประเด็นหนึ่งในงานศิลปะสร้างสรรค์ที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้การคุ้มครองสิ่งนี้เป็นแนวโน้มในทางที่ดีของการให้ความคุ้มครองมุกตลก เนื่องจากการคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์นั้น จะส่งผลดีต่อนักเขียนมุกตลก เจ้าของคณะตลก ผู้บริโภคและเศรษฐกิจและงานศิลปะของศิลปินแต่ละประเภท โดยมุกตลกซึ่งเป็นงานศิลปะที่มีความเป็นเอกเทศและมีน้ำหนักที่แตกต่างกันไป ในแง่ของความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกโดยมุกตลกที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นจะต้องเป็นมุกตลกที่สามารถสร้างเสียงหัวเราะได้ แต่การให้ความคุ้มครองนั้นเป็นเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงานไม่ได้เลือกคุ้มครองแต่เฉพาะมุกที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งประโยชน์ในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นคือการสนับสนุนและกระตุ้นการสร้างสรรคผลงานไม่ว่าจะเป็นงานประเภทใด

---

<sup>49</sup> Moranian Bolles, S., **Stand-Up Comedy, Joke Theft, and Copyright Law** Elizabeth Moranian Bolles [Online], 2011. Available from <http://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/tuljtip14&div=7&id=&page=>

## บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

### 5.1 บทสรุป

มุกตลกนั้นมียุคประสงค์หลักในการสร้างความบันเทิงกับผู้ชม หรือผู้อ่านมุกตลกซึ่งการสร้างสรรค่มุกตลกนั้นเกิดจากผลงานที่ผู้สร้างสรรคได้ใช้ความพยายามวิริยะอุตสาหะในฐานะผู้สร้างสรรค่มุกตลกโดยผ่านการนำเสนอมุกตลกในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น สื่อโทรทัศน์ สื่อออนไลน์ สื่อสิ่งพิมพ์ โดยหลักในการแสดงตลกนั้นจะมีการนำมุกตลกทั้งใหม่และเก่ามาใช้ผสมผสานกันในการแสดงแต่ละครั้ง มีทั้งมุกตลกที่ได้สร้างสรรคขึ้นมาใหม่ที่ใช้สำหรับการแสดงในลักษณะต่าง ๆ หรือนำมุกเก่ามาดัดแปลงเพื่อให้เกิดเป็นมุกใหม่ที่ทันสมัยและทันต่อเหตุการณ์ โดยมีทั้งมุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์และมุกตลกที่ยังไม่ถึงขั้นเป็นมุกตลกที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยหากจะพิจารณาเกณฑ์ในการได้รับความคุ้มครองในลิขสิทธิ์หลักในการได้รับความคุ้มครองในงานอันมีลิขสิทธิ์ตามที่กฎหมายลิขสิทธิ์ได้กำหนดให้ความคุ้มครองไว้ในมาตรา 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มุกตลกที่จะได้รับความคุ้มครองส่วนใหญ่จะเป็นมุกตลกที่เกิดจากการสร้างสรรคในลักษณะของงานวรรณกรรม ที่มีลักษณะเป็นเรื่องราวและความยาวของมุกตลกที่มากพอถึงขั้นที่เป็นการสร้างสรรคอันเกิดจากความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค่มุกตลกตามหลักการให้ความคุ้มครองกฎหมายลิขสิทธิ์

ในส่วนของปัญหาของการเรียกร้องสิทธิในการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลกในไทยนั้น ยังไม่พบว่ามีกรณีฟ้องร้องกันในเรื่องของการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อีกทั้งยังไม่มีแนวทางของกฎหมายที่ชัดเจนในการให้ความคุ้มครองแก่มุกตลกไว้เป็นการเฉพาะและไม่มีเกณฑ์มาตรฐานในการให้ความคุ้มครองแก่นงานลิขสิทธิ์ของมุกตลก ดังนั้นหากเกิดประเด็นปัญหาในการฟ้องร้องกันก็จะเกิดปัญหาเรื่องมาตรฐานในการพิจารณาของมุกตลกว่ามุกตลกในระดับใดควรได้รับความคุ้มครองเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ มุกตลกใดสามารถนำเอาไปใช้ได้โดยไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ การนำมุกตลกมาใช้มากเพียงใดจึงส่งผลกระทบต่อตัวเจ้าของลิขสิทธิ์มุกตลก ซึ่งประเทศไทยยังไม่ได้มีการวางหลักต่าง ๆ ในการให้ความคุ้มครองมุกตลกนี้ไว้อย่างชัดเจน โดยแนวทางของการให้ความคุ้มครองอาจจะมีการวางหลักในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของมุกตลก โดยการนำหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ประเภทต่าง ๆ มาปรับใช้ให้เข้ากับการให้ความคุ้มครองมุกตลกโดยขึ้นอยู่กับประเภทในการนำเสนอของงาน โดยมุกตลกที่จะได้รับความคุ้มครองอาจจะต้องเป็นมุกตลกที่ได้สร้างสรรคขึ้นมาและต้องมีความยาวเพียงพอหรือจำนวนคำที่มากพอที่จะเป็นเรื่องราวในลักษณะของงานวรรณกรรม แต่อาจไม่ถึงขั้นเป็นงานเขียนเท่ากับงานวรรณกรรม เพียงแต่มีรายละเอียดของมุกตลกที่มากพอ แล้วพิจารณาว่าการแสดงออกของมุกตลกนั้นควรใช้หลักในการให้ความคุ้มครองและเกณฑ์ในการพิจารณาใด



จากการทำการศึกษาพบว่าประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการวางหลักในการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกไว้ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ โดยหลักของการให้ความคุ้มครองกฎหมายลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกาจะต้องเป็นการสร้างสรรค์งานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง โดยใช้ความพยายามวิริยะอุตสาหะ งานนั้นจะต้องทำการบันทึกลงในสื่อวัสดุที่สัมผัสได้และสามารถที่จะแสดงออกในงานสร้างสรรค์ได้ แต่สหรัฐอเมริกาก็ยังไม่มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาการให้ความคุ้มครองแก่มุกตลกไว้อย่างเป็นทางการและชัดเจน แต่ได้มีการวางหลักไว้ให้สอดคล้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ภายใต้ The Copyright Act 1976 โดยมุกตลกที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นมุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยตนเองและมีความเพียรพยายามมากพอ แต่ไม่ถึงกับเป็นงานที่จะต้องใช้ความสามารถพิเศษจำเพาะแต่สำคัญต้องไม่เป็นการคัดลอกจากงานของใคร ซึ่งมุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะต้องมีความยาวเพียงพอหรือจำนวนคำที่มากพอที่จะเป็นเรื่องราวในลักษณะของงานวรรณกรรม แต่อาจจะไม่ถึงขั้นเป็นงานเขียนเท่ากับงานวรรณกรรม เพียงแต่มีรายละเอียดของมุกตลกที่มากพอและไม่มีส่วนอันเป็นสาระสำคัญในงานหรือเนื้อหาเหมือนกับมุกตลกที่ได้มีมาก่อนหน้านี้ ซึ่งในส่วนนี้มิได้จำกัดในส่วนที่เป็นลักษณะทั่วไปของมุกตลกและไม่ได้ห้ามใช้มุกตลกในทำนองเดียวกัน เช่น ไม่ได้ห้ามใช้มุกตลกในทำนองเกี่ยวกับการเมืองและสังคม หรือแม้แต่สภาพอากาศเนื่องจากเป็นเรื่องราวทั่ว ๆ ไป อีกทั้งสหรัฐอเมริกายังมีแนวคิดที่จะวางระบบในการขึ้นทะเบียนลิขสิทธิ์มุกตลกที่เรียกว่า Digital Joke Exchange คือการแลกเปลี่ยนมุกตลกดิจิทัลที่จะต้องตั้งอยู่บนฐานข้อมูลที่มีการจดทะเบียน ซึ่งสามารถระบุตัวบุคคลของนักแสดงตลกได้ โดยเปิดโอกาสให้นักแสดงตลกสามารถไปขึ้นทะเบียนมุกตลกได้โดยผ่านช่องทางของ Digital Joke Exchange ซึ่งจะได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา

#### เปรียบเทียบการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกของไทยและสหรัฐอเมริกา

โดยหลักของการให้ความคุ้มครองในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยและสหรัฐอเมริกานั้นมีลักษณะในการให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ที่มีลักษณะที่คล้ายกัน โดยงานที่จะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้นั้นจะต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยใช้ความพยายามวิริยะอุตสาหะ และงานสร้างสรรค์นั้นจะต้องไม่ใช่งานที่เกิดจากการลอกเลียนงานของผู้อื่นและต้องมีการแสดงออกซึ่งงานสร้างสรรค์โดยลิขสิทธิ์นั้นไม่ได้ให้ความคุ้มครองถึงแนวคิด วิธีคิดหรือกระบวนการ แต่จะได้รับความคุ้มครองเมื่อได้แสดงออกซึ่งงานสร้างสรรค์ แต่มีส่วนที่แตกต่างกันระหว่างไทยและสหรัฐอเมริกาในส่วนที่สหรัฐอเมริกานั้นการที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ก็ต่อเมื่อได้มีการสร้างสรรค์แล้วต้องทำการบันทึกลงในสื่อวัสดุที่สัมผัสได้และแสดงออกซึ่งงานสร้างสรรค์นั้นได้ ในส่วนของการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกนั้นทั้งไทยและสหรัฐอเมริกาได้ยึดหลักตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของตนเป็นหลักในการให้ความคุ้มครองเช่นเดียวกัน



ตารางที่ 5.1: ตารางเปรียบเทียบการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก

หลักการให้ความคุ้มครอง ด้านลิขสิทธิ์มุกตลก	ไทย พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537	สหรัฐอเมริกา The Copyright Act 1976
งานที่ได้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์เมื่อ	งานที่ได้สร้างสรรค์ได้แสดงออกและนำเสนอต่อสาธารณชน	งานที่ได้สร้างสรรค์ได้นำเสนอต่อสาธารณชนและต้องบันทึกลงสื่อวัสดุที่สัมผัสได้และสามารถแสดงงานนั้นออกมาได้
งานที่สร้างสรรค์	ต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองโดยใช้ความพยายามวิริยะอุตสาหะอาจไม่ถึงขั้นกับเป็นงานที่เกิดขึ้นใหม่	ต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเองโดยใช้ความพยายามวิริยะอุตสาหะอาจไม่ถึงขั้นกับเป็นงานที่เกิดขึ้นใหม่
หลักมาตรฐานแก่ลิขสิทธิ์มุกตลกที่ควรได้รับความคุ้มครอง	เนื้อหาของมุกตลกจะต้องไม่เกิดจากการลอกเลียนมุกตลกที่มีอยู่ก่อนและเนื้อหาในส่วนของมุกตลกจะต้องมีสาระสำคัญมากพอ (ไม่ได้มีการกำหนดหลักการไว้เฉพาะ)	มุกตลกที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะต้องมีความยาวเพียงพอเป็นเรื่องราวแต่อาจไม่ถึงกับเป็นงานวรรณกรรมเพียงแต่มีรายละเอียดของมุกที่มากพอและไม่เป็นการนำเอาสาระสำคัญของมุกตลกที่เคยมีมาก่อนนำมาใช้
ระบบในการขึ้นทะเบียนลิขสิทธิ์มุกตลก	ไทยยังไม่มีแนวคิดดังกล่าว	เกิดแนวคิดที่จะใช้ระบบ Digital Joke Exchange (ระบบแลกเปลี่ยนมุกตลกดิจิทัล)
ปัญหาฟ้องร้องการนำมุกตลกไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต	ไทยยังไม่พบปัญหาการฟ้องร้อง	เกิดประเด็นการเรียกร้องและเป็นคดีการนำมุกตลกไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

การศึกษาและวิจัยกรณีปัญหาดังกล่าวนี้เพื่อศึกษาหลักในการให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกไทย เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยยังไม่มีบทบัญญัติเฉพาะและชัดเจนในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลก และยังไม่มีการวางมาตรฐานในการได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์มุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นประกอบกับยังไม่มีกรณีปัญหาการฟ้องร้องเกี่ยวกับการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตในไทย ซึ่งการแสดงตลกและการสร้างสรรค์มุกตลกนั้นเกิดจากการสร้างสรรค์ที่ใช้ความพยายามและความสามารถในการสร้างสรรค์ จากการศึกษาทำให้พบว่า

1) ในปัจจุบันมีการสร้างสรรค์มุกตลกจนเกิดเป็นผลงานใหม่ ๆ มากมาย แต่มุกตลกที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นปราศจากการคุ้มครองจากกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเป็นทางการ แม้ว่ามุกตลกจะเพิ่มขึ้นและมีการเผยแพร่ให้ประชาชนทั่วไปเป็นจำนวนมาก ถึงกระนั้นกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาก็ยังไม่สามารถที่จะคุ้มครองการสร้างมุกตลกให้ครอบคลุมได้

2) จากการศึกษาให้ความคุ้มครองในลิขสิทธิ์มุกตลกเป็นการให้ความคุ้มครองด้านความคิดที่ยากที่จะกำหนดเกณฑ์มาตรฐานในการให้ความคุ้มครองมุกตลก ดังนั้นการที่จะกำหนดหลักในการให้ความคุ้มครองแก่มุกตลกนั้นควรสร้างหลักที่จะให้ความคุ้มครองแก่ลิขสิทธิ์มุกตลกไว้อย่างชัดเจน

3) กฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมีเจตนาให้เกิดการจูงใจให้มีการผลิตและการเผยแพร่ผลงานของผู้สร้างสรรค์งาน เพื่อที่ว่าสังคมจะได้ประโยชน์ในงานสร้างสรรค์เหล่านั้นอีกทางหนึ่งผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานก็จะได้รับสิทธิพิเศษในการป้องกันไม่ให้คนอื่นนำผลงานของตนไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเป็นการป้องกันในการเผยแพร่ผลงานนั้น ๆ ให้กับผู้อื่นที่ไม่ได้รับอนุญาต เมื่อนำหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์มาใช้กับอุตสาหกรรมตลกก็ต้องคำนึงถึงความเท่าเทียมกันระหว่างสิทธิในการคุ้มครองผลงานของผู้สร้างสรรค์กับการอนุญาตเผยแพร่ผลงานเพื่อความบันเทิง

4) การพิจารณาในการละเมิดมุกตลกของผู้อื่นนั้น ควรคำนึงถึงผลกระทบด้านผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้สร้างสรรค์มุกตลกด้วย เนื่องจากหากมีการลอกเลียนมุกตลกจะทำให้มุกตลกนั้นมีคุณค่าน้อยลงไป เนื่องจากการที่นักแสดงตลกจะผลิตผลงานใหม่ ๆ ออกมาได้นั้นจำเป็นต้องใช้เวลาและความพยายามบางที่อาจจะมียุทธศาสตร์ค่าใช้จ่ายมากกว่าก่อนที่มุกตลกจะออกมาได้สักเรื่องหนึ่ง

5) เนื่องจากปัญหาการนำมุกตลกของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต หลักในการให้ความคุ้มครองนั้นเบื้องต้นมิใช่เป็นการเปลี่ยนกฎหมายหรือคำนึงถึงเรื่องของค่าเสียหาย แต่ควรเป็นการป้องกันและการขัดขวางการนำมุกตลกไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตเสียมากกว่า

### บรรณานุกรม

- กฤษณ์ เพชรรัตน์. (2554). *มายาคติของมุกตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา: ค่ายพระนครฟิล์ม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (ม.ป.ป.). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศ*. สืบค้นจาก [https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com\\_docman&task=cat\\_view&gid=705&Itemid=160](https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com_docman&task=cat_view&gid=705&Itemid=160).
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2556). *ลิขสิทธิ์*. สืบค้นจาก [https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com\\_content&view=article&id=28&Itemid=308](https://www.ipthailand.go.th/index.php?option=com_content&view=article&id=28&Itemid=308).
- จิระประภา มากลีน. (2558). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: วิทยุชน.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2549). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2555). *ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พิมพ์ครั้งที่ 9)*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ณัฐวุฒิ เผ่าทวี. (2558). *เรื่องตลกเรื่องไหนที่ขำที่สุดในโลก*. สืบค้นจาก <http://thaipublica.org/2015/12/nattavudh-31/>.
- แดน บุรีรัมย์ “เฉลยแล้ว ตรามาเพลงหนุ่มพ้อหล่อเพี้ยว ซี้ซัด” สังข์ทอง สีใส แต่งเอง. (2558). *ข่าวสด*. สืบค้นจาก [http://www.khaosod.co.th/view\\_newsonline.php?newsid=1442565971](http://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=1442565971).
- เดี่ยวไมโครโฟน 9 โน้ต อุดม ปล่อยมูช คำคม ต่าง ๆ โดน ๆ. (2555). สืบค้นจาก <http://www.dekd.com/board/view/2346420/>.
- เทียบชัด ๆ 3 เวอร์ชัน! จากหนุ่มพ้อหล่อเพี้ยวถึงแวนพ้อหล่อเพี้ยวคุณคิดว่าไง. (2558). *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <http://www.thairath.co.th/content/526194>.
- ปองกานต์ สอทิพย์. (2551). *แนวคิดและปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ร่วมกัน*. ศึกษารณวิวิทิตี. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พิเชษฐ คุ้มเพนียด. (2557). *ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ ศึกษารณวิวิทิตีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย*. ดึงสัญญาณภาพและเสียงจากโรงภาพยนตร์. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เรื่องตลก มุกตลก เรื่องฮา ๆ*. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก <http://www.siamjoke.com/>.
- ฤกษ์พฤหัสส์ เลื่องสุนทร. (2556). *การป้องกันการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต*. สืบค้นจาก [http://presentworks.blogspot.com/2013/04/blog-post\\_2.html#comment-form](http://presentworks.blogspot.com/2013/04/blog-post_2.html#comment-form).

- วลาดีมีร์ ปูทิน. (2550). *ทฤษฎี-ปฏิบัติ-ปรัชญาว่าด้วยมุขตลก*. สืบค้นจาก <http://stellargazer.exteen.com/20070127/entry>.
- วิสสุตา จิตไตรเลิศ. (2554). *กลยุทธ์การสร้างสรรค้บทะเลครชิตคอมอันเป็นเอกลักษณ์ของบริษัท ซีนา ริโอ จำกัด*. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สยามโซน. (2552). *คำฮิตติดปากมาจากผู้ชายชื่อนี้ตลอดมา จริงไม่จริงจิม*. สืบค้นจาก <https://www.siamzone.com/board/view.php?sid=980013>.
- หัทธยา อัครนิเวศน์. (2558). *การบริหารการจัดเก็บค่าลิขสิทธิ์ในการทำข้งานวรรณกรรมบนสื่อดิจิทัล*. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เอดูโซน. (2547). *ประเภทของวรรณกรรม*. สืบค้นจาก <https://www.eduzones.com/knowledge-2-1-1852.html>.
- อาจินต์ ทองอยู่คง. (2549). *การแสดงทางวัฒนธรรมตลกคาเฟ่*. สืบค้นจาก [http://www.sac.or.th/main/article\\_detail.php?article\\_id=123&category\\_id=21](http://www.sac.or.th/main/article_detail.php?article_id=123&category_id=21).
- อรนิตย์ พรหมณคัง. (2556). *ปัญหาการคุ้มครองบุคลิกลักษณะตัวละครในงานวรรณกรรมภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537*. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อรรถพรณ พันธ์พัฒนา. (2557). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 6)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bolles, E. (2014). *Stand-up comedy, joke theft, and copyright*. Retrieved from <http://home.heinonline.org>.
- Gates, T. (2014). *Providing adequate protection for comedians' intellectual creations: Examining intellectual property norms and "Negative Spaces"*. Retrieved from <http://home.heinonline.org>.
- Glaser weil Case. (2015). *Conan-kaseberg*. Retrieved from <http://timesofsandiego.com/wp-content/uploads/2015/11/Conan-Kaseberg-Nov23.pdf>.
- Minns, A. (2015). *US copyright infringement is no joke on Twitter*. Retrieved from <http://marketinglaw.osborneclarke.com/media-and-ip/us-copyright-infringement-is-no-joke-on-twitter/>.
- Stewart, S. (1989). *International copyright and neighbouring right*. London: Butterworths.

Taflinger, R. (2549). *A piece of thought*. Retrieved from  
<http://blog.9digits.com/?p=60>.

World Trade Organization. (n.d.). *PART II — standards concerning the availability, scope and use of intellectual property rights*. Retrieved from  
[https://www.wto.org/english/tratop\\_e/trips\\_e/t\\_agm3\\_e.htm](https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/t_agm3_e.htm).



### ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นายภาณุวัฒน์ เรือนทอง

อีเมล

Toythai1@gmail.com

ประวัติการศึกษา

- สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี

นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง

จังหวัดกรุงเทพมหานคร

- สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา

โรงเรียนนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์



มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 7 เดือน มกราคม พ.ศ. 2560.

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) ภาวิณี รัตนทอง อยู่บ้านเลขที่ 2/189

ซอย ลาดพร้าวจวิน 83 ถนน ลาดพร้าวจวิน ตำบล/แขวง ลาดพร้าว

อำเภอ/เขต ลาดพร้าว จังหวัด กทม รหัสไปรษณีย์ 10230

เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7570400189

ระดับปริญญา  ตรี  โท  เอก

หลักสูตร นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา - คณะ นิติศาสตร์

ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า “ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ” ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย  
กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า “ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ” อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสารนิพนธ์/  
วิทยานิพนธ์หัวข้อ ลิขสิทธิ์มุกตลก  
The copyright Joke

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิติศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
(ต่อไปนี้เรียกว่า “สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์”)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มี  
กำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่  
ต่อสาธารณชน ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนาอื่น ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้  
สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการ  
กระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน


ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาสิทธิในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับ  
บุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่น ๆ  
เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณา  
ได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหาย  
ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น




สัญญาฉบับนี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญาโดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ... ...ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ  
( *หาม ภาณุวัฒน์ เว็ททอง* )

ลงชื่อ... ...ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ  
(อาจารย์อภิญญา จุลพิสิฐ)  
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ... ...พยาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติกา ลีมลาลัย)  
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ... ...พยาน  
(ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี)  
ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร