

บทสรุปและเสนอแนะ

บทสรุป

ความหมายของมัลติมีเดีย

ในปัจจุบัน เมื่อกล่าวถึงงานหรือผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียยังไม่มีคำจำกัดความหรือนิยามซึ่งเป็นที่ยอมรับในวงการวิชาการแนวทางเดียวกันทั้งหมด แต่จะมีผู้ให้คำจำกัดความแก่งานดังกล่าวไว้เป็นจำนวนมาก ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าจะมองงานนั้นไปในรูปแบบใด บางคนมองว่าเป็นข้อมูลที่ถูกถ่ายทอดในรูปแบบดิจิทัลในลักษณะของการผสมผสาน บางคนมองว่าเป็นสื่อที่เป็นดิจิทัลโดยมีลักษณะเป็นการรวบรวมกันระหว่างคอมพิวเตอร์กับงานประเภทต่างๆ หรือบางคนมองว่าเป็นเรื่องของระบบหลายสื่อซึ่งเป็นการทำงานระหว่างสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเสียง ภาพเคลื่อนไหว หรือภาพนิ่ง วิดิทัศน์ แต่สำหรับผู้เขียนมีความเห็นว่า มัลติมีเดีย หมายถึง งานที่ถูกนำเสนอด้วยวิธีการผสมผสานสื่อต่างๆ ตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไป เช่น ตัวอักษรหรือข้อความ, เสียง, วิดิโอ, ภาพกราฟิก, ภาพเคลื่อนไหว และรูปภาพ เป็นต้น โดยสื่อต่างๆ เหล่านี้ จะถูกนำเสนอออกมาในคราวเดียวกัน และสื่อดังกล่าวได้ใช้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์เปลี่ยนข้อมูลทั่วไปที่อยู่ในรูปแอนะล็อกให้ไปอยู่ในรูปของดิจิทัล ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ มีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์หรือตอบโต้กับผู้ใช้งานได้ ตัวอย่างเช่น การใช้เสียงออกคำสั่ง หรือใช้เมาส์คลิก หรือใช้ระบบสัมผัสบนจอภาพ เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามที่ผู้ใช้งานต้องการ

จากคำจำกัดความดังกล่าวข้างต้น สามารถอธิบายขยายความถึงลักษณะของมัลติมีเดียที่ต่างจากสื่อประเภทอื่น เพื่อให้เกิดความชัดเจนได้ ดังนี้

1.1 สิ่งที่น่าสนใจ (inputs) ในผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียมีลักษณะที่กว้างขวางกว่าผลิตภัณฑ์ที่มีลิขสิทธิ์ประเภทอื่นๆ เนื่องจากสิ่งที่นำเข้ามาใช้เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเกิดจากรวบรวมงานหลายๆ ชนิดเข้าไว้ด้วยกัน

1.2 การใช้ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเป็นการใช้แบบก้าวกระโดด กล่าวคือ การเรียกใช้ข้อมูลจากผลิตภัณฑ์นี้ทำได้โดยไม่ต้องเรียงตามลำดับการใช้ข้อมูลตามที่ผู้ผลิตงานเรียงลำดับมาให้ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่ใช้การโต้ตอบกับผู้ใช้ในลักษณะของสื่อหลายมิติ (Hypermedia)

1.3 การเก็บและการนำเสนอข้อมูลจะอยู่ในรูปของดิจิทัล ซึ่งสามารถนำไปใช้และทำซ้ำได้โดยง่ายกว่างานที่มีลิขสิทธิ์ประเภทอื่นๆ

1.4 การมีปฏิสัมพันธ์หรือการตอบโต้กับผู้ใช้ หมายถึง ผู้ใช้สามารถควบคุม รวบรวม และตัดต่อสื่อที่แตกต่างกันได้ รวมทั้งผู้ใช้สามารถที่จะเป็นผู้มีส่วนร่วมในสื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นๆ ได้โดยการเรียนรู้ตามความสนใจโดยผ่านตัวเชื่อมโยงต่างๆ

จากการศึกษาถึงวิธีการนำกฎหมายลิขสิทธิ์มาปรับใช้กับงานมัลติมีเดีย สามารถพิจารณาได้เป็น 2 ความเห็น ดังนี้

แนวความเห็นแรก มองว่า มัลติมีเดียเป็นวิวัฒนาการของสื่อซึ่งถือว่าเป็นเพียงวิธีการนำเสนองานประเภทหนึ่งโดยใช้เทคโนโลยีแบบใหม่ หรือมัลติมีเดียเป็นการนำเอางานที่เกิดขึ้นใหม่ งานอันเป็นสาธารณสมบัติ หรืองานที่มีอยู่ก่อนแล้ว หลากๆ ประเภท ที่อาจจะเกิดขึ้นได้จากการสร้างสรรค์งานร่วมกัน หรือเกิดจากการรวบรวมหรือประกอบเข้าด้วยกันของงาน หรืองานที่เกิดขึ้นจากการดัดแปลงงาน มาสื่อสารให้บุคคลทั่วไปเข้าใจได้โดยใช้วิธีการของมัลติมีเดีย ซึ่งหากพิจารณาโดยนำพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาปรับใช้แล้ว จะเห็นว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้สามารถนำมาปรับใช้เพื่อรองรับวิธีการนำเสนองานโดยใช้มัลติมีเดียได้อยู่แล้ว ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของงานอันมีลิขสิทธิ์ วิธีการในการให้ความคุ้มครองแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ และตัวบุคคลผู้สร้างสรรค์งาน รวมทั้งในเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องหรือไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าวทั้งหมดแต่อยู่ภายใต้บังคับของกฎหมายลิขสิทธิ์ หากแต่ยังมีบางส่วนของกฎหมายที่ยังขาดความชัดเจนอยู่บ้างเล็กน้อย

ดังนั้น ถ้าถือตามความเห็นนี้จะต้องแก้ไขพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคแรก โดยเพิ่มเติมคำว่า “โดยจะสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้หรือไม่ก็ตาม” วัตถุประสงค์ของมาตรานี้ เป็นดังนี้ “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียงงานแพร่เสียงแพร่ภาพหรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด โดยจะสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้กับผู้ใช้ได้หรือไม่ก็ตาม”

แนวความเห็นที่สอง เห็นว่ามัลติมีเดีย คือ งานชิ้นใหม่ที่แยกต่างหากจากงานที่มีอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นได้จากการสร้างสรรค์งานร่วมกัน การรวบรวมหรือประกอบเข้ากันของงาน หรือการดัดแปลงงานหรือการสร้างสรรค์งานสืบเนื่อง จากงานหลายๆ ประเภท ไม่ว่าจะเป็น ข้อความหรือตัวอักษร เสียง วิดีทัศน์ รูปภาพ ภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก รวมถึงประเภทของงานต่างๆ ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 6 ตลอดจนงานประเภท

อื่นๆ ที่นอกเหนือจากงานเหล่านั้น ซึ่งงานดังกล่าวอาจจะเป็นงานที่เกิดขึ้นใหม่ หรือเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้ว หรือเป็นงานสาธารณสมบัติ

หากถือตามความเห็นนี้ จะเห็นว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันสามารถนำมาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียได้เช่นเดียวกับความเห็นแรก แต่การปรับใช้กฎหมายดังกล่าวยังมีความไม่ชัดเจนอยู่มาก เห็นได้จากปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้เขียนต้องศึกษาโดยละเอียดถึงการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับงานมัลติมีเดีย ดังนี้

1. การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อคุ้มครองส่วนประกอบในงานมัลติมีเดีย

1.1 เนื้อหาของงานมัลติมีเดีย (multimedia content)

1.1.1 ข้อความหรือตัวอักษร (text)

ทั้งประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรม

1.1.2 เสียง (sound or audio)

ทั้งประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความคุ้มครองแก่งานดังกล่าวไว้เหมือนกัน โดยแยกเสียงออกเป็น 2 ประเภท คือ

- (1) เสียงเพลง ได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานดนตรีกรรมและสิ่งบันทึกเสียง
- (2) เสียงพูดหรือเสียงที่ปรากฏอยู่ในคำบรรยายเพื่อประกอบการเรียนการสอนหรือเสียงที่ปราศรัยตามสถานที่ต่างๆ ได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่ง

1.1.3 วีดิทัศน์ (video tape)

ทั้งประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานโสตทัศนวัสดุ เนื่องจากเป็นงานที่ประกอบด้วยลำดับของภาพและเสียงโดยมีการบันทึกลงในวัสดุที่สามารถนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยผ่านเครื่องฉายวีดิทัศน์

1.1.4 ภาพกราฟิก (graphic)

ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานกราฟิก ในขณะที่ประเทศอังกฤษได้ให้ความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานศิลปะ ส่วนประเทศไทยให้ความคุ้มครองแก่ภาพกราฟิกในฐานะเป็นงานประเภทใด ต้องพิจารณาจากการสร้างภาพกราฟิกว่าได้นำองค์ประกอบในการสร้างภาพมาจากงานประเภทใดก็ควรที่จะได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานประเภทนั้น เช่น ภาพกราฟิกอาจถือเป็นงานศิลปกรรมได้หากเข้าตามลักษณะ

ที่กำหนดไว้ในมาตรา 4 วรรคหก (1)-(7) แต่ถ้าหากไม่เข้าลักษณะของงานดังกล่าวจะถือว่า ภาพกราฟิกเป็นงานอื่นได้ในแผนกศิลปะตามมาตรา 6

1.1.5 ภาพการ์ตูนหรือภาพเคลื่อนไหว (animation)

ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความคุ้มครองในฐานะที่เป็นภาพกราฟิกประเภทหนึ่ง เนื่องจากการวาดรูปโดยใช้เทคนิค ใช้ศิลปะยุคใด ในขณะที่ประเทศไทยได้ให้ความคุ้มครองแก่งานดังกล่าวในฐานะที่เป็นงานประเภทเดียวกับภาพยนตร์ เนื่องจากภาพจะเคลื่อนไหวไปอย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าภาพนี้จะมีเสียงประกอบหรือไม่ก็ตาม

1.1.6 รูปภาพ (images or pictures)

ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความคุ้มครองในฐานะที่เป็นภาพที่แสดงด้วยภาพ (pictorial) ในขณะที่ประเทศไทยให้ความคุ้มครองแก่รูปภาพในฐานะที่เป็นงานศิลปกรรมประเภทหนึ่ง

1.2 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (multimedia technology) หมายถึง ซอฟต์แวร์ทั้งหลายที่นำมาใช้ในงานมัลติมีเดียซึ่งได้แก่ ซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างหรือตัดต่อหรือดัดแปลงเนื้อหาสำหรับงานมัลติมีเดีย, ซอฟต์แวร์ที่อนุญาตให้ผู้ใช้ควบคุมการใช้ การสืบค้นข้อมูล หรือการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในงานทั่วไป ซึ่งตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ความคุ้มครองแก่งานดังกล่าวเช่นเดียวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1.3 ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย (multimedia product) หมายถึง การนำเนื้อหาของงานหลายๆ ประเภทเช่น ภาพวาด, รูปถ่าย, เพลง, โสตทัศนวัสดุ, ภาพยนตร์ รวมทั้งซอฟต์แวร์ตามข้อ 1.2 มารวมหรือประกอบกันขึ้นเป็นผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ซึ่งตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ได้ให้ความคุ้มครองแก่ผลิตภัณฑ์นี้ไว้โดยตรง จึงมีผู้ให้ความเห็นว่าควรเปรียบเทียบผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียกับงานวรรณกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่เมื่อเปรียบเทียบแล้วจะเห็นว่า งานแต่ละประเภทที่กล่าวนี้ถือเป็นเพียงส่วนประกอบที่ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเท่านั้น

ดังนั้น จึงควรให้ความคุ้มครองแก่ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวไว้ในฐานะที่เป็นงานประเภทใหม่ แยกต่างหากจากงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่นๆ

2. ลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดีย

ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกา แบ่งลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียออกเป็น 3 ประเภท คือ

- 2.1 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการสร้างสรรค์ร่วมกัน (joint work)
- 2.2 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากการรวบรวมเรียบเรียง (compilation and collective work)
- 2.3 งานมัลติมีเดียที่เกิดจากงานสร้างสรรค์สืบเนื่องหรือการดัดแปลงงาน (derivative work)

3. บุคคลที่ควรได้รับความคุ้มครองในงานมัลติมีเดีย

การให้ความคุ้มครองแก่บุคคลผู้สร้างงานมัลติมีเดีย แบ่งออกได้ 5 ประเภท คือ

3.1 เจ้าของส่วนประกอบในงานมัลติมีเดีย หมายถึง บุคคลผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในงานประเภทต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นงานที่มีอยู่ก่อนแล้ว (preexisting work) ทั้งนี้ไม่ว่าบุคคลดังกล่าวจะได้รับสิทธิของตนมาโดยผลของกฎหมายหรือโดยข้อกำหนดของสัญญาที่เกี่ยวข้องกับงาน

3.2 บุคคลที่เป็นผู้สร้างงานมัลติมีเดีย ไม่ว่าจะสร้างงานในฐานะที่เป็นผู้สร้างสรรค์, ผู้พัฒนา, ผู้ผลิตหรือผู้ใช้งาน ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกา จะต้องสร้างงานขึ้นโดยมีองค์ประกอบของการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์อย่างครบถ้วน โดยจะต้องใช้ความคิดริเริ่มของตนเองไม่ได้ลอกเลียนมาจากงานอื่นใด รวมทั้งมีการแสดงออกซึ่งความคิดนั้นด้วย โดยกฎหมายไทยไม่ได้กำหนดให้ต้องมีการบันทึกงานหรือการแสดงออกซึ่งความคิดให้ปรากฏเป็นรูปร่าง และไม่ได้กำหนดให้ต้องนำงานที่สร้างขึ้นนี้ไปจดทะเบียนต่อสำนักงานลิขสิทธิ์แต่อย่างใด ในขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกาคำหนดให้บุคคลที่เป็นผู้สร้างงานที่ต้องการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์จะต้องมีการบันทึกงานให้ปรากฏเป็นรูปร่าง รวมทั้งนำงานดังกล่าวไปจดทะเบียนต่อสำนักงานลิขสิทธิ์เพื่อแสดงสัญลักษณ์ในการสงวนลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งการสร้างงานมัลติมีเดียอาจจะสร้างขึ้นจากงานที่มีอยู่ก่อนแล้วหรืองานที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งชิ้น หรืออาจจะเป็นงานสาธารณสมบัติก็ได้

3.3 การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียโดยการว่าจ้างตามหลัก work made for hire ของประเทศสหรัฐอเมริกา แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะคือ

1) งานที่ถูกสร้างขึ้นโดยลูกจ้าง (employee) ถ้าได้สร้างขึ้นภายใต้ขอบเขตของการว่าจ้างแล้วจะถือว่าลูกจ้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ เว้นแต่จะได้ตกลงกันโดยชัดแจ้งให้เห็นเป็นอย่างอื่น โดยทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่าย

2) งานที่สร้างขึ้นโดยรับจ้างอิสระ (independent contractor) ต้องเป็นงานที่ได้รับคำสั่งให้ทำเป็นพิเศษหรือได้รับมอบหมายหน้าที่ให้ทำงานประเภทใดประเภทหนึ่งใน 9 ประเภทนี้ คือ งานที่เกิดจากการรวบรวม, บางส่วนของงานภาพยนตร์หรืองานโสตทัศนวัสดุ, งานแปล, งานที่ทำเป็นส่วนเสริมหรือส่วนเพิ่มเติม, การรวบรวมเรียบเรียงงาน, บทเรียนเกี่ยวกับการสอนการชี้แนะ, แบบทดสอบ, ส่วนประกอบหรือเนื้อหาของคำตอบสำหรับแบบทดสอบ

หรือแผนที่ และคู่สัญญาได้ตกลงกันอย่างชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษรโดยลงลายมือชื่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายกำหนดให้งานที่ทำอยู่ภายใต้หลัก work made for hire ซึ่งทำให้ผู้ว่าจ้างได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ผู้รับจ้างอิสระได้ทำขึ้น

ในขณะที่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยแบ่งเป็นการสร้างสรรค์งานมีลิขสิทธิ์เป็น 2 ประเภท คือ ในฐานะลูกจ้าง และการสร้างสรรค์งานในฐานะผู้รับจ้าง ซึ่งการสร้างสรรค์งานในฐานะลูกจ้างแยกออกได้เป็น 2 ลักษณะคือ

1) การสร้างสรรค์งานในฐานะลูกจ้าง ลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างขึ้นจะตกเป็นสิทธิแก่ลูกจ้าง เว้นแต่จะตกลงกันเป็นหนังสือให้ลิขสิทธิ์ในงานนั้นตกเป็นของนายจ้าง แต่โดยทั่วไปนายจ้างยังมีสิทธิที่จะเผยแพร่ผลงานของลูกจ้างต่อสาธารณชนได้ตามวัตถุประสงค์ของสัญญาจ้าง

2) งานที่สร้างขึ้นโดยการจ้างหรือตามคำสั่งของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ ลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างขึ้นจะตกเป็นของหน่วยงานดังกล่าว เว้นแต่จะตกลงกันเป็นหนังสือให้เห็นเป็นอย่างอื่น ส่วนการสร้างสรรค์งานในฐานะผู้รับจ้าง ลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างขึ้นจะตกเป็นของผู้ว่าจ้าง เว้นแต่จะได้ออกไปเป็นอย่างอื่น

3.4 การสร้างสรรค์งานในฐานะผู้พัฒนา ผู้ผลิต และผู้ใช้งานมีลิขสิทธิ์ทั้งในประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกาใช้หลักเกณฑ์เช่นเดียวกับการสร้างงานในฐานะผู้สร้างงานตามข้อ 3.2

4. สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานมีลิขสิทธิ์

ในประเทศไทยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1 สิทธิแต่เพียงผู้เดียวหรือสิทธิเด็ดขาดในการทำซ้ำ การดัดแปลง การจัดทำหน่าย การแสดงงานต่อสาธารณชน การเปิดเผยต่อสาธารณชน

2 สิทธิในการโอน เจ้าของลิขสิทธิ์ มีสิทธิที่จะโอนกรรมสิทธิ์ของตนทั้งหมดหรือบางส่วนให้แก่บุคคลอื่นโดยผลจากกฎหมาย การยกให้โดยสมัครใจหรือกลายเป็นทรัพย์สินส่วนบุคคลตามกฎหมายที่ใช้บังคับระหว่างรัฐ ทั้งนี้การโอนต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายพร้อมกับจดทะเบียนโอนที่สำนักงานลิขสิทธิ์

3 สิทธิในการอนุญาตให้ใช้สิทธิใดๆ ที่ตนมีอยู่ตาม 4.1 ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนโดยทำเป็นหนังสือ

ในประเทศไทยแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. สิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำหรือดัดแปลงงาน หรือเผยแพร่งานต่อสาธารณชน

2 สิทธิในฐานะเจ้าของสิทธิซึ่งเป็นทรัพย์สิน แบ่งออกได้เป็น

2.1 สิทธิในการให้ประโยชน์อันเกิดแก่ลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น

2.2 สิทธิในการอนุญาตให้บุคคลอื่นใช้สิทธิ มาตรา 15 (1) สิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลงงาน (2) เผยแพร่งานต่อสาธารณชน หรือ (3) สิทธิในการให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง

2.3 สิทธิในการโอนลิขสิทธิ์ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.3.1. การโอนโดยทางนิติกรรม เนื่องจากลิขสิทธิ์ถือว่าเป็นทรัพย์สินอย่างหนึ่งซึ่งผู้มีลิขสิทธิ์สามารถโอนโดยมีค่าตอบแทนหรือไม่มีค่าตอบแทนก็ได้ ซึ่งการโอนลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียให้แก่บุคคลอื่น จะเป็นผลให้ลิขสิทธิ์ในงานนั้นเปลี่ยนมือจากผู้โอนไปเป็นของผู้รับโอน และผู้รับโอนสามารถนำไปโอนต่อ หรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในงานนั้นได้อีก การโอนดังกล่าวข้างต้นจะต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน หากไม่ทำตามแบบแล้วสัญญาจะตกเป็นโมฆะ แต่สัญญาดังกล่าวอาจสมบูรณ์ในฐานะเป็นสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิได้ เนื่องจากสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่ได้มีแบบกำหนดไว้

2.3.2. การโอนโดยทางมรดก รวมถึงกรณีที่ลิขสิทธิ์ตกทอดไปยังทายาทโดยสิทธิตามกฎหมายและโดยพินัยกรรม ซึ่งการโอนโดยทางมรดกจะเป็นไปตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์บรรพ 6 ว่าด้วยมรดก อย่างไรก็ตามการโอนโดยทางนิติกรรมหรือการโอนโดยทางมรดกผู้โอนลิขสิทธิ์อาจจะโอนลิขสิทธิ์ที่ตนมีอยู่ทั้งหมดหรือแต่บางส่วนก็ได้ และจะโอนโดยมีกำหนดระยะเวลาหรือไม่ก็ได้

5. การกระทำละเมิดในงานมัลติมีเดีย

โดยทั่วไปการกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียมีลักษณะเช่นเดียวกับการทำละเมิดในงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่นๆ อาจจะแตกต่างกันบ้างในเรื่องของขั้นตอนหรือวิธีการในการกระทำละเมิด ซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกา หากบุคคลใดกระทำการดังนี้ ทำซ้ำ, ดัดแปลงงาน, จัดจำหน่าย, แสดงงานต่อสาธารณชน หรือโฮ้งงานต่อสาธารณชน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือผู้ถือสิทธิในเนื้อหาของงานมัลติมีเดียรวมถึงตัวงานมัลติมีเดียที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ถือว่าบุคคลนั้นได้กระทำละเมิดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิในงานมัลติมีเดียแล้ว แต่ในการการเรียกร้องถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ เจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิจะต้องพิสูจน์ว่า

1) จำเลยได้กระทำการลอกเลียน หรือทำสำเนาต่องานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และ

2) การลอกเลียนนี้มีความเหมือนหรือคล้ายคลึงในส่วนที่เป็นสาระสำคัญ (substantial similarity) ระหว่างงานของโจทก์และงานของจำเลย ถึงแม้ว่าการก่อกำเนิดงานข้างต้นจะถือว่าเป็นการทำละเมิดในงานลิขสิทธิ์แต่กฎเกณฑ์ก็ได้กำหนดเรื่องข้อยกเว้นที่ทำให้การกระทำเช่นนั้นไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อยู่ 2 ประการ คือ

1. หลักการขายครั้งแรก (first sale doctrine) กำหนดข้อจำกัดแก่เจ้าของลิขสิทธิ์เฉพาะการขายหรือโอนสำเนาที่ทำขึ้นครั้งแรกเท่านั้นหรือ
2. การใช้ลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม (fair use doctrine) มีองค์ประกอบในการพิจารณา 5 ประการ ดังนี้

(1) เป็นการใช้โดยชอบธรรมตามวัตถุประสงค์และความมุ่งหมายแห่งการใช้งานโดยศาลจะพิจารณาถึงการใช้นั้นได้ถูกเปลี่ยนสภาพมาจากงานต้นฉบับหรือไม่ และการกระทำนั้นเป็นการกระทำในทางการค้าเพื่อมุ่งหวังผลกำไรหรือไม่

(2) เป็นการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรมตามสภาพของงานลิขสิทธิ์ที่นำมาใช้ ในกรณีนี้ศาลจะพิจารณาถึงเนื้อหาหรืองานที่นำมาใช้เป็นสิ่งที่ควรได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่

(3) การใช้โดยชอบธรรมในปริมาณและสัดส่วนที่เป็นสาระสำคัญที่นำมาใช้งานลิขสิทธิ์ ซึ่งการพิจารณาว่าส่วนที่นำมาใช้ถือเป็นส่วนที่เป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับปริมาณของงานที่นำมาใช้ แต่จะดูจากระดับความสำคัญของเนื้อหาที่เป็นส่วนที่เป็นสาระสำคัญหรือไม่

(4) การใช้งานลิขสิทธิ์นี้มีได้ส่งผลกระทบต่อตลาดหรือคุณค่าของงานลิขสิทธิ์ ในกรณีนี้ศาลจะพิจารณาถึงความเสียหายของผู้สร้างสรรค์เป็นหลัก

(5) การใช้ตามความยุติธรรมแห่งเหตุผล (equitable rule of reason) เป็นกรณีที่ศาลจะใช้ดุลพินิจในการพิจารณาถึงข้อเท็จจริงในแต่ละกรณีว่า มีเหตุผลสมควรที่จะนำงานลิขสิทธิ์มาใช้หรือไม่ รวมถึงผลกระทบต่อบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ในการพิจารณาว่าเป็นการใช้โดยชอบธรรมหรือไม่ ศาลจะพิจารณาถึงองค์ประกอบทั้ง 5 นี้ประกอบกัน

ส่วนในประเทศไทย การพิจารณาว่าการกระทำใดเป็นการกระทำละเมิดหรือไม่ให้พิจารณาจากงานนั้นได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 หรือไม่ และบุคคลอื่นได้กระทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยมิได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่ ซึ่งการพิสูจน์ในส่วนนี้ คือ การนำสืบถึงความเกี่ยวข้องระหว่างงานของโจทก์และจำเลยมีความเหมือนกันในส่วนที่เป็นสาระสำคัญหรือไม่ ซึ่งตามกฎหมายได้แบ่งลักษณะของการทำละเมิดลิขสิทธิ์ในงานลิขสิทธิ์แยกออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1) การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นหรือการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง (primary infringement) คือ การทำซ้ำหรือดัดแปลง, เผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตหรือมอบหมายจากเจ้าของลิขสิทธิ์

2) การละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรองหรือการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม (secondary infringement) เป็นการกระทำที่สืบเนื่องจากการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นและมีลักษณะเป็นการละเมิดที่มีได้กระทำต่อตัวงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่เป็นการกระทำแก่งานที่รู้อยู่แล้วว่าได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งตามกฎหมายถือว่าเป็นการคุ้มครองผลประโยชน์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์ควรจะได้รับจากงานสร้างสรรค์ที่ทำหรือก่อกำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของตน และจะต้องเป็นผลประโยชน์ที่บุคคลอื่นได้ไปโดยรู้ว่าเป็นผลประโยชน์ที่เกิดจากงานที่ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นด้วย รวมทั้งต้องเป็นกรณีที่เข้าข่ายตามมาตรา 31 กล่าวคือ ผู้กระทำต้องมีเจตนาที่จะกระทำเพื่อหากำไรในทางการค้า และผู้กระทำได้กระทำต่องานในลักษณะดังนี้

- (1) ขาย ไม้ไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) การแจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์
- (4) นำหรือส่งเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อการใดๆ นอกจากเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว

8. ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับงานมัลติมีเดีย

8.1 ปัญหาว่างานมัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานประเภทอะไร เนื่องจากรวมงานมัลติมีเดียเกิดขึ้นจากการรวมงานหลายๆ ประเภทเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ภาพวาด ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เพลง ทำเดินรำ ภาพยนตร์ และงานประเภทอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก ขึ้นอยู่กับว่าผู้สร้างงานมัลติมีเดียต้องการที่จะนำงานประเภทใดเข้ามาใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดียของตน ซึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีข้อโต้แย้งกันว่า งานมัลติมีเดียควรที่จะได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานวรรณกรรม หรืองานโสตทัศนวัสดุ ในขณะที่ประเทศออสเตรเลียได้โต้แย้งว่า ควรให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียในฐานะที่เป็นภาพยนตร์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ส่วน European Council Directive ได้ถกเถียงว่ามัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครอง database สำหรับประเทศไทยในปัจจุบันยังไม่มี การโต้แย้งถึงปัญหาข้อกฎหมายเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียไว้อย่างชัดเจน แต่น่าจะพิจารณาเทียบเคียงงานมัลติมีเดียกับงานโสตทัศนวัสดุ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์

อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นในต่างประเทศหรือประเทศไทยในขณะนี้ยังไม่สามารถสรุปได้ชัดเจนว่าควรจะให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียในฐานะที่เป็นงานประเภทใดดังกล่าว

ข้างต้น แต่โดยทั่วไปผู้เขียนเห็นว่างานแต่ละประเภทที่นำมาปรับใช้เพื่อให้ความคุ้มครองแก่งาน มัลติมีเดียนั้นเป็นเพียงแค่ส่วนประกอบหนึ่งในงานมัลติมีเดียเท่านั้น

8.2 ทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศไทยมีปัญหาว่าผู้สร้างสรรค์งาน มัลติมีเดีย ควรได้รับความคุ้มครองจากลักษณะของลิขสิทธิ์ในงานมัลติมีเดียในฐานะที่เป็นงาน รวบรวม เรียบเรียง, งานดัดแปลงหรืองานสร้างสรรค์สืบเนื่อง ถึงจะมีความเหมาะสมมากที่สุด

8.3 ในเรื่องหลักเกณฑ์การบันทึกงานให้ปรากฏ (fixation) ในประเทศไทยมีปัญหา ว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้กำหนดหลักดังกล่าวไว้เป็นองค์ประกอบมูลฐานของงานอันมีลิขสิทธิ์ ทำให้เกิดปัญหาว่าเมื่อไหร่หรือจุดใดที่งานมัลติมีเดียจะได้รับความคุ้มครอง ในขณะที่กฎหมาย ลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้กำหนดให้หลักการการบันทึกงานให้ปรากฏเป็นเงื่อนไข ประการหนึ่งของการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ แต่เกิดปัญหาว่า งานมัลติมีเดียนี้ถือเป็นสื่อของ การแสดงออกที่มีรูปร่างหรือไม่ ถ้าถือเป็นสื่อของการแสดงออกที่มีรูปร่างแล้ว จุดใดที่จะถือได้ ว่าเป็นจุดบันทึกของงานที่มีรูปร่าง

8.4 ทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศไทยเกิดปัญหาว่าผู้พัฒนา ผู้ผลิต ผู้ใช้ ถือเป็นผู้มีคุณสมบัติเกี่ยวกับเรื่องการสร้างสรรค์งานเพียงพอที่จะใช้หลักเกณฑ์เช่นเดียวกับ ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่

8.5 ในประเทศสหรัฐอเมริกาเกิดปัญหาการทำซ้ำในงานมัลติมีเดียในสื่อต่างประเภท กัน กฎหมายให้ความคุ้มครองแตกต่างจากการทำซ้ำในสื่อประเภทเดียวกันอย่างไร

8.6 ในประเทศสหรัฐอเมริกามีปัญหาว่าใครควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็น ผู้สร้างสรรค์งานมัลติมีเดียที่แท้จริงระหว่างนักพัฒนางานกับผู้สร้างสรรค์ข้อมูล และใครเป็น ผู้สร้างผลผลิตของงานมัลติมีเดียในกรณีที่มีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หากพิจารณาระหว่าง นักพัฒนากับผู้ใช้งานมัลติมีเดีย

8.7 ในประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้พิมพ์ ผู้โฆษณา หรือผู้ผลิตงานมัลติมีเดียต้องเผชิญ หน้าที่กับปัญหาในเรื่องความซ้ำซ้อนของเจ้าของลิขสิทธิ์, ความซ้ำซ้อนของสิทธิหรือความคาบ เกี่ยวของสิทธิ, ปัญหาในเรื่องความไม่รู้ถึงการมีอยู่ของสิทธิในงานมัลติมีเดีย

8.8 บุคคลที่ต้องการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียจะทราบได้อย่างไรว่างานที่ตนต้องการ จะนำมาใช้ในการสร้างงานมัลติมีเดียมีบุคคลใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้ถือสิทธิที่แท้จริง

8.9 ปัญหาว่าบุคคลทั่วไปจะทราบได้อย่างไรว่างานชิ้นใดได้มีการอนุญาตให้ใช้สิทธิใน งานอันมีลิขสิทธิ์บางส่วนหรือทั้งหมดเนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้กำหนดให้การทำสัญญา

ดังกล่าวต้องทำเป็นหนังสือ

8.10 ปัญหาว่ากรณีเช่นใดจึงถือเป็นการทำซ้ำหรือดัดแปลงในงานมัลติมีเดีย

8.11 ปัญหาในการติดต่อขออนุญาตใช้สิทธิหรือขอโอนสิทธิจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือผู้ถือสิทธิคนปัจจุบัน เนื่องจากงานมัลติมีเดียเกิดขึ้นจากการนำงานหลายๆ ประเภทมารวมหรือประกอบเข้าด้วยกัน ทำให้ต้องเจรจาต่อรองกับบุคคลจำนวนมากเพื่อให้ได้มาซึ่งสิทธิในการรวมหรือดัดแปลงแก้ไขงานเหล่านั้น ปัญหานี้เกิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศไทย

ข้อ 8.8 - 8.10 เป็นปัญหาที่เกิดจากการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย

9. การคุ้มครองงานมัลติมีเดียตามหลักกฎหมายระหว่างประเทศ

การพิจารณาให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียตามกฎหมายลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศสามารถแยกพิจารณาได้เป็น 2 กรณี

9.1 ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPS) ไม่ได้บัญญัติให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียไว้โดยตรง แต่สามารถเปรียบเทียบกับงานประเภทอื่นเพื่อนำมาปรับใช้ในการให้ความคุ้มครองได้ดังนี้

9.1.1 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย ควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์

9.1.2 ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย ควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นการรวบรวมข้อมูลหรือวัสดุ

9.2 WIPO COPYRIGHT TREATY ที่ออกตามอนุสัญญาเบอร์น ค.ศ. 1971 ไม่ได้บัญญัติให้ความคุ้มครองแก่งานมัลติมีเดียไว้อย่างชัดเจนเช่นเดียวกับข้อ 9.1 แต่สามารถเทียบเคียงงานมัลติมีเดียกับงานบางประเภทเพื่อนำมาปรับใช้ในการให้ความคุ้มครองได้ ดังนี้

9.2.1 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย ควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์

9.2.2 ผลิตภัณฑ์มัลติมีเดีย ควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นการรวบรวมข้อมูลหรือวัสดุ

ผู้เขียนมีความเห็นว่า เทคโนโลยีมัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ส่วนผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียควรได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานมัลติมีเดียเอง เนื่องจากงานมัลติมีเดียมีลักษณะเฉพาะเป็นพิเศษแตกต่างจากงานประเภทอื่นๆ

ความเห็นของผู้เขียน

จากการศึกษาถึงการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและประเทศสหรัฐอเมริกาแล้ว ผู้เขียนมีความเห็นเช่นเดียวกับแนวความเห็นที่สอง เนื่องจากงานแต่ละประเภทที่นำมารวมหรือประกอบเข้ากันไว้ในงานมัลติมีเดียหรือนำงานเหล่านั้นมาดัดแปลงแก้ไข ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ เสียง ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ ภาพยนตร์ วรรณกรรม โสตทัศนวัสดุ หรืองานอื่นๆ ที่กฎหมายกำหนดให้เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ หากผู้สร้างสรรค์ได้สร้างงานขึ้นโดยมีองค์ประกอบของการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์อย่างครบถ้วนก็จะทำให้ผู้สร้างงานเป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ได้

เพราะฉะนั้น เมื่องานแต่ละประเภทโดยตัวของมันเองได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้อยู่แล้ว หากมีการนำงานดังกล่าวมาใช้ในการสร้างมัลติมีเดียแล้ว ผู้เขียนจึงเห็นว่า ควรที่จะถือว่ามัลติมีเดียที่เกิดจากการนำงานดังกล่าวข้างต้นมาใช้เป็นงานชิ้นใหม่แยกต่างหากจากงานเดิม

2. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาถึงการนำพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาปรับใช้กับงานมัลติมีเดียทำให้ผู้เขียนเห็นว่า กฎหมายดังกล่าวสามารถนำมาใช้บังคับกับงานมัลติมีเดียได้ แต่ยังไม่มีความชัดเจนเพียงพอจึงก่อให้เกิดปัญหาในการปรับใช้ดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนจึงขอเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาดังนี้

1. แนวทางแก้ไขปัญหากเกี่ยวกับบทวิเคราะห์ศัพท์

1.1 ควรจะได้มีการบัญญัติเพิ่มเติมคำนิยามคำว่า “มัลติมีเดีย” ไว้ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เนื่องจากมีผู้ให้ความหมายของงานมัลติมีเดียไว้ในหลายลักษณะแตกต่างกันทำให้เกิดความคลุมเครือไม่ชัดเจนว่า งานมัลติมีเดีย หมายถึงงานประเภทใดเป็นผลให้มีการตีความเปรียบเทียบงานมัลติมีเดียกับงานประเภทอื่น เช่น งานโสตทัศนวัสดุ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ดังนั้น เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการบังคับใช้กฎหมาย ผู้เขียนจึงเห็นควรให้คำนิยามแก่งานมัลติมีเดียว่า มัลติมีเดีย หมายถึง งานที่ถูกรวบรวมด้วยวิธีการผสมผสานสื่อต่างๆ ตั้งแต่ 2 ประเภทขึ้นไป เช่น ตัวอักษรหรือข้อความ, เสียง, วิดีโอ, ภาพกราฟิก, ภาพเคลื่อนไหว และรูปภาพ เป็นต้น โดยสื่อต่างๆ เหล่านี้ จะถูกรวบรวมออกมาในคราวเดียวกันและสื่อดังกล่าวได้ใช้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์เปลี่ยนข้อมูลทั่วไปที่อยู่ในรูปแอนะล็อกให้ไปอยู่ในรูปของดิจิทัล ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ มีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์หรือตอบโต้กับผู้ใช้งานได้ ตัวอย่างเช่น การใช้เสียงออกคำสั่ง หรือใช้เมาส์คลิก หรือใช้ระบบสัมผัสบนจอภาพ เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามที่ผู้ใช้งานต้องการ

1.2 ควรจะมีการบัญญัติเพิ่มเติมคำนิยามของคำว่า “เจ้าของลิขสิทธิ์” , “ผู้ถือลิขสิทธิ์” และ “ผู้สร้างสรรค์ร่วม” ไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ให้ชัดเจน เพื่อป้องกันข้อโต้แย้งว่าบุคคลนั้นควรได้รับความคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะที่เป็นบุคคลประเภทใดตามที่กล่าวข้างต้น

1.3 ควรมีการแก้ไขเพิ่มเติมคำนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ซึ่งเดิมผู้สร้างสรรค์หมายความว่า ผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ เปลี่ยนใหม่เป็น ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ทั้งนี้ไม่ว่าบุคคลดังกล่าวจะได้สร้างสรรค์งานขึ้นในฐานะผู้พัฒนา ผู้ผลิต หรือผู้ใช้งาน

2. แนวทางแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับความไม่ชัดเจนของบทบัญญัติ

2.1 ควรมีการเพิ่มเติมประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามที่กฎหมายกำหนดโดยเพิ่มคำว่า “มัลติมีเดีย” ไว้ในมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ เนื่องจากลักษณะของงานมัลติมีเดียไม่อาจจะจัดอยู่ในงานประเภทใดประเภทหนึ่งตามที่กำหนดไว้ในมาตรานี้ได้ เพราะงานอันมีลิขสิทธิ์แต่ละประเภทตามมาตรานี้ถือเป็นเพียงแค่ส่วนประกอบในงานมัลติมีเดียเท่านั้น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับว่าผู้สร้างงานมัลติมีเดียต้องการใช้งานประเภทใด

2.2 ควรมีการเพิ่มเติมเรื่องสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 15(3) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ซึ่งเดิมกำหนดว่า “ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สดทัศน์วีสดู ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง” ให้เพิ่มคำว่า “และมัลติมีเดีย” เข้าไปในมาตรานี้ตอนท้าย และตัดคำว่า “และ” ที่อยู่หน้าคำว่าสิ่งบันทึกเสียงออก เพื่อให้งานมัลติมีเดียสามารถให้เข้าได้ทั้งต้นฉบับและสำเนา โดยให้แก้ไขบทบัญญัติดังกล่าวเป็นดังนี้ “ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สดทัศน์วีสดู ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง และมัลติมีเดีย”

2.3 ควรมีการแก้ไขในเรื่องของการอนุญาตให้บุคคลใดใช้สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่ง ปัจจุบันพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 16 ไม่ได้กำหนดแบบของการอนุญาตให้ใช้สิทธิไว้ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ขึ้นมากมาย

ดังนั้น ผู้เขียนเห็นว่า ควรจะมีการกำหนดแบบของการอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยให้ทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้ให้อุญาต (licensor) และผู้รับอนุญาต (licensee)

2.4 ควรมีการเพิ่มเติมในเรื่องของสิทธิและหน้าที่ระหว่างผู้สร้างสรรค์ด้วยกันเอง รวมตลอดถึงผู้สร้างสรรค์ร่วมกับบุคคลภายนอกไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าในกรณีของสิทธิและหน้าที่ระหว่างผู้สร้างสรรค์ด้วยกันเอง ควรกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ทุกคนมีสิทธิและหน้าที่เท่าๆ กันไม่ว่าผู้สร้างสรรค์ร่วมคนนั้นจะได้ให้ความร่วมมือระหว่างผู้สร้างสรรค์ด้วยกันเป็นส่วนเท่ากันหรือไม่ก็ตาม รวมทั้งในกรณีที่งานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ร่วมไปแสวงหาประโยชน์จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้สร้างสรรค์ร่วมทุกคนด้วย เว้นแต่ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนหนึ่งได้กระทำการใดๆ เพื่อปกป้องคุ้มครองสิทธิหรือความเสียหายใดๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นได้กับผู้สร้างสรรค์ร่วมทุกคน

3. แนวทางแก้ปัญหาเกี่ยวกับคุณสมบัติหรือลักษณะพิเศษซึ่งเป็นองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์

ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทที่ 4 หัวข้อที่ 3.2.4 ในเรื่องหลักการบันทึกงานให้ปรากฏ (fixation) สามารถพิจารณาได้จากระบบกฎหมายซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

3.1 ประเทศที่ใช้ระบบกฎหมายคอมมอนลอว์ หรือกลุ่มประเทศที่ใช้กฎหมายแอสไกล-แซกซอน ถือหลักการบันทึกงานให้ปรากฏเป็นเงื่อนไขของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ประการหนึ่ง

3.2 ประเทศที่ใช้ระบบกฎหมายซีวิลลอว์หรือประเทศภาคพื้นยุโรป ถือหลักการบันทึกงานให้ปรากฏมิใช่เงื่อนไขของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

การที่ประเทศไทยควรจะกำหนดหลักการบันทึกงานให้ปรากฏเป็นเงื่อนไขของการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่นี้ ต้องพิจารณาจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และเมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นว่าไม่ได้มีการบัญญัติให้หลักเกณฑ์ดังกล่าวเป็นเงื่อนไขของการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายไทย แต่การตีความเช่นนี้ทำให้มีจุดอ่อน คือความไม่ชัดเจนในเรื่องของพยานหลักฐานเพื่อพิสูจน์ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่แท้จริงเมื่อมีปัญหาเป็นคดีขึ้นสู่ศาล แต่เนื่องจากงานมัลติมีเดียเกิดจากการนำงานหลายๆ ประเภทมารวมกันหรือประกอบเข้ากัน หรือนำงานเหล่านั้นมาดัดแปลง แสดงให้เห็นว่า งานมัลติมีเดีย จึงเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อ ต้องมีการบันทึกงานให้ปรากฏอยู่แล้ว

ดังนั้น ผู้เขียนมีความเห็นว่า ไม่จำเป็นต้องมีการแก้ไขเพิ่มเติมหลักการบันทึกงานให้ปรากฏเป็นรูปร่างเป็นองค์ประกอบประการหนึ่งของการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ เพราะระบบกฎหมายของไทยเป็นระบบกฎหมายซีวิลลอว์ ซึ่งถือหลักการบันทึกงานให้ปรากฏมิใช่เงื่อนไขของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์นั้นเหมาะสมดีอยู่แล้ว เนื่องจากงานบางประเภทอาจจะมีการบันทึกงานให้ปรากฏหรือไม่ก็ได้

4. แนวทางแก้ไขปัญหเกี่ยวกับองค์กรหรือหน่วยงานที่ควบคุมดูแล

เนื่องจากการสร้างงานมัลติมีเดียส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการนำงานที่มีอยู่ก่อนแล้วหลายๆ ประเภทมารวมหรือประกอบเข้าด้วยกัน หรือนำงานเหล่านั้นมาดัดแปลงแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้เกิดเป็นงานมัลติมีเดียชิ้นใหม่ ทำให้สร้างงานมัลติมีเดียต้องประสบปัญหาในเรื่องของการเจรจาติดต่อกับผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือผู้ถือสิทธิในส่วนประกอบของมัลติมีเดีย

ผู้เขียนจึงมีความเห็นว่า ควรจะกำหนดให้มีองค์กรหรือหน่วยงานกลางเพื่อคอยควบคุมดูแลงานอันมีลิขสิทธิ์หลายๆ ประเภทที่อาจจะนำเข้ามารวม หรือประกอบไว้ในงานมัลติมีเดีย เพื่อให้เกิดความสะดวกแก่ผู้ที่ต้องการจะสร้างงานมัลติมีเดียสามารถที่จะติดต่อขออนุญาตใช้สิทธิในงานเหล่านั้นโดยผ่านองค์กรหรือหน่วยงานกลางเพียงแห่งเดียว โดยหน่วยงานดังกล่าวจะได้รับค่าตอบแทนในการดำเนินการนี้จากเจ้าของลิขสิทธิ์ในฐานะเป็นตัวแทนในการเจรจาต่อรองในการอนุญาตให้บุคคลใดใช้สิทธิในงานเหล่านั้นได้ ทั้งนี้ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ควรกำหนดวิธีในการควบคุมดูแลหน่วยงานนี้เพื่อไม่ให้หน่วยงานดังกล่าวกระทำการใดๆ ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดความไม่เป็นธรรมแก่เจ้าของลิขสิทธิ์