

การละเมิดลิขสิทธิ์ในคดีแพ่ง

เมื่อเป็นโจทก์ฟ้องคดีละเมิดลิขสิทธิ์ (แพ่ง) – เมื่อเป็นจำเลยต่อสู้คดีลิขสิทธิ์ (แพ่ง)

1. มูลเหตุของการฟ้องร้อง

ลิขสิทธิ์ หมายความว่า สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะทำการใดๆตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น

สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะทำการใดๆ ได้แก่ สิทธิดังต่อไปนี้

- 1) ทำซ้ำ หรือ คัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์
- 2) เผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชน
- 3) ให้เช่าต้นฉบับ หรือ สำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง
- 4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
- 5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม 1),2),3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้

ทั้งนี้เป็นไปตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 และมาตรา 15 ตัวอย่างเช่น นาย ก. แต่งหนังสือนวนิยายขึ้นเรื่องหนึ่งและเขียนเก็บไว้ในสมุด ดังนี้ นาย ก. มีลิขสิทธิ์ในงานประพันธ์ดังกล่าว กล่าวคือ มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการดังนี้

- 1) ทำซ้ำ เช่น ถ่ายสำเนางานนั้น คัดแปลง เช่น นำงานนั้นออกแปลเป็นภาษาต่างประเทศ
- 2) เผยแพร่งานต่อสาธารณชน เช่น อ่านให้ผู้อื่นฟัง หรือจัดพิมพ์นวนิยายนั้น แล้วนำออกขาย หรือแจกจ่ายแก่ผู้อื่น
- 3) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น เช่น โอนลิขสิทธิ์ของตนให้แก่ผู้อื่น เป็นต้น
- 4) อนุญาตให้ผู้อื่นทำซ้ำ คัดแปลง หรือ เผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นแทนตน

ดังนั้น หากมีผู้ใดมาทำการทำซ้ำ หรือ คัดแปลงงานของนาย ก. โดยไม่ได้รับอนุญาตจากนาย ก. ถือได้ว่าผู้นั้นกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ นาย ก. มีสิทธิฟ้องร้องบุคคลนั้นได้ เพราะกฎหมายให้ความคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์ของนาย ก. ซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ใช้สติปัญญา ความชำนาญ และแรงงานในการสร้างงาน ผู้สร้างสรรค์ควรเป็นเจ้าของงานที่มีลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียว ที่จะกำหนดรูปแบบและสภาพ ตลอดจนเวลาของการใช้งานนั้น โดยป้องกันมิให้ผู้อื่นมาใช้ประโยชน์จากงานของตนโดยไม่ได้รับอนุญาต และหากงานนั้นสามารถสร้างมูลค่าเป็นทรัพย์สินขึ้นมา ผู้สร้างสรรค์ก็ควรได้รับประโยชน์จากการนั้น ในรูปค่าตอบแทนการใช้สิทธิ

2. พยานหลักฐานในการดำเนินคดี

เมื่อผู้สร้างสรรค์ถูกละเมิดลิขสิทธิ์จากบุคคลที่นำงานของตนไปแสวงหาประโยชน์ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ กฎหมายให้ความคุ้มครอง เจ้าของลิขสิทธิ์ก็สามารถฟ้องร้องผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ในผลงานของตนได้ แต่การเสนอคดีต่อศาลนั้นจำเป็นต้องมีพยานหลักฐานในการดำเนินคดี ได้แก่

- 1) ผลงานหรือชิ้นงานของผู้สร้างสรรค์ที่แสดงได้ว่าตนเป็นเจ้าของผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น
- 2) งานของตนที่อ้างว่าถูกละเมิดลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานที่กฎหมายให้ความคุ้มครองด้วย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร (ทั้งนี้เป็นไปตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6)
- 3) หนังสือหรือผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ละเมิดด้วยวิธีการอย่างไร
- 4) หนังสือรับรองของโจทก์และจำเลย (กรณีเป็นนิติบุคคล)
- 5) หนังสือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ (ถ้ามี) ซึ่งจะมีกำหนดระยะเวลาในการให้ใช้สิทธิด้วย หากพ้นกำหนดระยะเวลาตามหนังสือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ แล้วผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิยังคงทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์อยู่ต่อไป ก็ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

3. การตั้งประเด็นที่จะฟ้อง

ประเด็นทางกฎหมายในการดำเนินคดีละเมิดลิขสิทธิ์ สามารถแบ่งพิจารณาได้ 2 กรณีคือ

ก. ประเด็นทางกฎหมายสารบัญญัติ

ข. ประเด็นทางกฎหมายสบัญญัติ

ก) ประเด็นทางกฎหมายสารบัญญัติ

มีประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ดังนี้

1. งานนั้นเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายหรือไม่ เพราะถ้ามิใช่งานอันมีลิขสิทธิ์ก็จะไม่ได้รับความคุ้มครอง การกระทำของผู้อื่นต่องานนั้นก็ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
2. งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นยังอยู่ภายใต้อายุการคุ้มครองหรือไม่ เพราะการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ซึ่งสิ้นอายุการคุ้มครองแล้วจะไม่ถือเป็นการละเมิด เพราะงานที่สิ้นอายุ

การคุ้มครองจะถือว่าเป็นงานอันเป็นสาธารณสมบัติ หรือ Work in public domain นั้นเอง

3. ใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ เหตุที่ต้องทราบตัวเจ้าของลิขสิทธิ์เพราะเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้นจึงจะมีสิทธิฟ้องคดีละเมิดลิขสิทธิ์ได้ เนื่องจากเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการหวงกันไม่ให้ผู้อื่นมาเกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ของตน
4. การกระทำนั้นเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ หรือเป็นการกระทำที่ได้รับการยกเว้น มิให้ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์

ข) ประเด็นทางกฎหมายสำคัญ

มีประเด็นสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

- 1) การร้องทุกข์และฟ้องคดีได้ทำภายในอายุความหรือไม่
- 2) การบรรยายฟ้องเป็นไปตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา มาตรา 158 (5) หรือไม่ กล่าวคือ คำฟ้องนั้นจะต้องมีการกล่าวถึงการกระทำทั้งหลายที่อ้างว่าจำเลยได้กระทำความผิด ข้อเท็จจริงและรายละเอียดที่เกี่ยวกับเวลาและสถานที่ซึ่งเกิดจากการกระทำนั้นๆ อีกทั้งบุคคลหรือสิ่งของที่เกี่ยวข้องด้วยพอสมควรเท่าที่จะทำให้จำเลยเข้าใจข้อหาได้ดี มิฉะนั้นศาลอาจยกฟ้องหรือไม่ประทับฟ้องก็ได้ ทั้งนี้ เป็นไปตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา มาตรา 161
- 3) การนำสืบ โจทก์ต้องนำสืบตามข้อกล่าวอ้างของตนให้ชัดเจน เพื่อแสดงให้เห็นว่าจำเลยกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์จริง

การดำเนินคดีทางแพ่งกับการละเมิดลิขสิทธิ์ มีประเด็นจะต้องพิจารณา 6 ประเด็นดังต่อไปนี้

- 1) **อายุความ** พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 **มาตรา 63** ระบุว่า “ห้ามมิให้ฟ้องคดีละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงเมื่อพ้นกำหนด 3 ปี นับแต่วันที่เจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงรู้ถึงการละเมิดและรู้ตัวผู้กระทำความผิด แต่ทั้งนี้ต้องไม่เกิน 10 ปี นับแต่วันที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง”
- 2) **เขตอำนาจศาล** การดำเนินคดีแพ่งเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นอยู่ในเขตอำนาจของศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ ทั้งนี้เป็นไปตาม มาตรา 7 (3) ของพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศและวิธีพิจารณาคดีทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ ที่ว่า “ศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศมีอำนาจพิจารณาพิพากษาคดีดังต่อไปนี้.....
- (3) คดีแพ่งเกี่ยวกับเครื่องหมายการค้า ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และคดีพิพาทตามสัญญาถ่ายทอดเทคโนโลยี หรือสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ”

3) **อำนาจฟ้อง** ผู้มีอำนาจฟ้องคดีแพ่งเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์คือ เจ้าของลิขสิทธิ์นั่นเอง ทั้งนี้เจ้าของลิขสิทธิ์จะเป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลก็ได้

นอกจากนี้ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อาจมอบอำนาจให้ผู้อื่นฟ้องคดีแทนตนก็ได้ โดยการมอบอำนาจนี้จะทำไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะมีข้อพิพาทเกิดขึ้น หรือก่อนฟ้องคดีก็ได้

อย่างไรก็ตาม เจ้าของลิขสิทธิ์อื่นๆ เช่น เจ้าของลิขสิทธิ์ร่วม ผู้รับประโยชน์จากเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิตามลิขสิทธิ์ ผู้รับโอนหรือรับมรดกลิขสิทธิ์ซึ่งได้รับผลกระทบจากการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นๆ สามารถเข้ามาร่วมในคดี หรือได้รับคำบอกกล่าวให้เข้าร่วมในคดีด้วยในฐานะผู้มีส่วนได้เสียตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่ง มาตรา 57

4) **ข้อสันนิษฐานตามกฎหมาย** ข้อสันนิษฐานตามกฎหมายที่เกี่ยวกับคดีแพ่งในการละเมิดลิขสิทธิ์มีดังนี้

ก) **ข้อสันนิษฐานที่เป็นคุณแก่โจทก์**

- งานที่มีการฟ้องร้องนั้นเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์
- โจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

ทั้งนี้เป็นไปตามบทบัญญัติมาตรา 62 วรรคแรก แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ว่า “คดีเกี่ยวกับลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามพระราชบัญญัตินี้ ไม่ว่าจะเป็คดีแพ่งหรือคดีอาญา ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่างานที่มีการฟ้องร้องในคดีนั้น เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามพระราชบัญญัตินี้ และโจทก์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงในงานดังกล่าว เว้นแต่จำเลยจะโต้แย้งว่าไม่มีผู้ใดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง หรือโต้แย้งสิทธิของโจทก์”

ข) **ข้อสันนิษฐานที่เป็นคุณแก่ผู้สร้างสรรค์ว่าบุคคลเจ้าของชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์**

ทั้งนี้เป็ไปตามมาตรา 62 วรรคสอง ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ว่า “งานใดมีชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อของบุคคลใดอ้างว่าตนเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงไว้ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าบุคคลซึ่งเป็นเจ้าของชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์ หรือนักแสดง”

ค) **ข้อสันนิษฐานที่เป็นคุณแก่ผู้พิมพ์โฆษณาว่าผู้พิมพ์โฆษณาเป็นเจ้าของงานหากงานนั้นไม่ปรากฏชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือผู้มีชื่อว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มิได้** หมายความว่าผู้พิมพ์โฆษณาเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของตน

ทั้งนี้ เป็นไปตามมาตรา 62 วรรคสาม ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ว่า “งานใดไม่มีชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อแสดงไว้ หรือมีชื่อหรือสิ่งที่ใช้แทนชื่อแสดงไว้ แต่มิได้อ้างว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงและมีชื่อหรือสิ่งใดที่ใช้แทนชื่อบุคคลอื่นซึ่งอ้างว่าเป็นผู้พิมพ์ ผู้โฆษณา หรือผู้พิมพ์ และผู้โฆษณาแสดงไว้ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าบุคคลซึ่งเป็นผู้พิมพ์ ผู้โฆษณา หรือผู้พิมพ์และผู้โฆษณานั้น เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงในงานนั้น”

5) การขอกู้มครองชั่วคราวก่อนมีคำพิพากษา

การขอกู้มครองชั่วคราวก่อนมีคำพิพากษานี้ เป็นไปตามบทบัญญัติ มาตรา 65 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ว่า “ในกรณีที่มีหลักฐานโดยชัดแจ้งว่าบุคคลใดกระทำการหรือกำลังจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง เจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงอาจขอให้ศาลมีคำสั่งให้บุคคลดังกล่าวระงับหรือละเว้นการกระทำดังกล่าวนี้ได้

คำสั่งของศาลตามวรรคหนึ่ง ไม่ตัดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงในการเรียกร้องค่าเสียหายตามมาตรา 64”

หมายเหตุ รายละเอียดในเรื่องการขอกู้มครองชั่วคราวก่อนมีคำพิพากษานี้ เป็นไปตามข้อ 12-19 ของข้อกำหนดคดีทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศ พ.ศ. 2540

6) คำขอท้ายฟ้องในคดีแพ่ง

ในการฟ้องคดีแพ่งนั้น โจทก์มักจะกำหนดคำขอท้ายฟ้องให้จำเลยกระทำการดังต่อไปนี้

- 1) ระงับการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์
- 2) ให้จำเลยเก็บสินค้าที่เป็นผลจากการละเมิดลิขสิทธิ์
- 3) ให้จำเลยแก้ไขความเสียหายของโจทก์ในทางต่างๆ เช่น ลงประกาศโฆษณาเพื่อแก้ไขความเสียหายของโจทก์
- 4) ให้จำเลยชำระค่าเสียหาย

ค่าเสียหายที่ศาลมีอำนาจสั่งให้ผู้ละเมิดชดใช้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์นี้ ให้ศาลกำหนดตามสมควรโดยพิจารณาจากความร้ายแรงของความเสียหาย และการสูญเสียประโยชน์และค่าใช้จ่ายอันจำเป็นในการบังคับสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น ค่าใช้จ่ายในการดำเนินคดี เป็นต้น ทั้งนี้ เป็นไปตามบทบัญญัติของ มาตรา 64 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ว่า “ในกรณีที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ศาลมีอำนาจสั่งให้ผู้ละเมิดชดใช้ค่าเสียหายแก่เจ้าของ

ลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ตามจำนวนที่ศาลเห็นสมควร โดยคำนึงถึงความร้ายแรงของความเสียหาย รวมทั้งการสูญเสียประโยชน์และค่าใช้จ่ายอันจำเป็นในการบังคับตามสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงด้วย

4.อายุแห่งการคุ้มครองสิทธิ

เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการคุ้มครองลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อให้รางวัลแก่ผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์แล้ว ยังเป็นการคำนึงถึง ประโยชน์ในการใช้ของสังคมด้วย ดังนั้นลิขสิทธิ์จึงต้องมีกำหนดหรืออายุแห่งการคุ้มครอง เพื่อเป็นการสร้างสมดุลแห่งประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์และของสังคม

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 สามารถแบ่งอายุแห่งการคุ้มครองได้เป็น 6 กรณี ดังนี้คือ

- 1) อายุลิขสิทธิ์ทั่วไป เป็นไปตามมาตรา 19 กล่าวคือ
 - ก) กรณีผู้สร้างสรรค์คนเดียว ลิขสิทธิ์มีอายุตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมีอยู่ต่อไปอีก 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย (วรรคแรก)
 - ข) กรณีหากผู้สร้างสรรค์ตายก่อนที่ได้มีการโฆษณางานให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก (วรรคสาม)
 - ค) กรณีมีผู้สร้างสรรค์ร่วม ลิขสิทธิ์มีอายุตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ร่วม และมีอยู่ต่อไปอีก 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตาย (วรรคสอง)
 - ง) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ร่วมทุกคนถึงแก่ความตายก่อนที่ได้มีการโฆษณางานให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก (วรรคสี่)
- 2) อายุของลิขสิทธิ์ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล (มาตรา 19 วรรคท้าย) กล่าวคือ
 - ก) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล และมีได้มีการนำงานนี้ออกโฆษณา ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานนั้น
 - ข) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล และได้มีการโฆษณาภายใน 50 ปี นับแต่มีการสร้างสรรค์งาน ให้ลิขสิทธิ์มีอายุต่อไปอีก 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณางานครั้งแรก
- 3) อายุของลิขสิทธิ์ของงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝงหรือไม่ปรากฏผู้สร้างสรรค์ เป็นไปตามมาตรา 20 กล่าวคือ
 - ก) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝงหรือไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างสรรค์ ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น

- ข) ในกรณีที่มีการโฆษณางานสร้างสรรค์ดังกล่าวภายใน 50 ปี นับแต่มีการสร้างสรรค์งานขึ้น ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก
- ค) ในงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง หรือไม่ปรากฏตัวผู้สร้างสรรค์นี้ หากต่อมาทราบตัวผู้สร้างสรรค์ ให้กลับไปใช้อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามข้อ 1) (อายุลิขสิทธิ์ทั่วไป)
- 4) อายุลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานเผยแพร่เสียงแพร่ภาพ เป็นไปตามมาตรา 21 กล่าวคือ
- ก) ลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานเผยแพร่เสียงแพร่ภาพ ที่ไม่ได้มีการโฆษณาให้มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น
- ข) ถ้างานดังกล่าวได้มีการโฆษณาภายใน 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์ขึ้นให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก
- 5) อายุลิขสิทธิ์ในงานศิลปประยุกต์ เป็นไปตามมาตรา 22 กล่าวคือ
- ก) ลิขสิทธิ์ในงานศิลปประยุกต์ ถ้ามิได้มีการโฆษณางานให้มีอายุ 25 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น
- ข) หากงานดังกล่าวได้มีการโฆษณาภายใน 25 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 25 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก
- 6) อายุลิขสิทธิ์ในงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้าง หรือตามคำสั่ง หรือในความควบคุม เป็นไปตามมาตรา 23 กล่าวคือ
- ก) ลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยการจ้าง หรือตามคำสั่ง หรือความควบคุมของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ หรือของท้องถิ่น ที่มีได้มีการโฆษณา ให้มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น
- ข) หากงานดังกล่าวได้มีการโฆษณาภายใน 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาครั้งแรก
- หมายเหตุ** การโฆษณาที่กล่าวมาจะต้องเป็นไปตามมาตรา 24 ก็จะต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ด้วย

ผลเมื่อลิขสิทธิ์หมดอายุการคุ้มครอง

- 1) งานนั้นตกเป็นสาธารณสมบัติ ผู้ใดจะนำมาใช้ประโยชน์ก็ได้ทั้งสิ้น โดยไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทนและไม่ต้องขออนุญาตผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อีก
- 2) การนำงานอันมีลิขสิทธิ์ออกโฆษณาภายหลังจากที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์สิ้นสุดลง การโฆษณานั้นจะไม่ก่อให้เกิดลิขสิทธิ์ขึ้นใหม่ (มาตรา 26)

เมื่อเป็นจำเลยต่อผู้คัดละเมิดลิขสิทธิ์(แฟง)

1.มูลเหตุที่อาจถูกฟ้องได้

บางครั้งเราไม่ทราบว่างานที่เราได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น อาจจะไปกระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เข้า เช่น เราทำหนังสือออกจำหน่ายเรื่องหนึ่ง ซึ่งเราแต่งเรื่องขึ้นเองหรือค้นคว้าเอง แต่เราไปเอารูปถ่ายของหนังสือเล่มอื่นมาลงในหนังสือของเรา ตรงนี้ก็จะอาจจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่ายของเจ้าของภาพเค้า แล้วเจ้าของภาพไปเห็นเข้า เลยมาฟ้องเราข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย เราก็อาจถูกฟ้องเป็นจำเลยข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์และเรียกค่าเสียหายได้

2.พยานหลักฐานในการต่อสู้คดีและการตั้งประเด็นที่จะต่อสู้คดี

อันดับแรก เมื่อเราถูกฟ้องเป็นจำเลย เราก็ต้องมาดูก่อนว่างานที่เราทำนั้นเข้าข้อกฎหมายในเรื่องละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ เป็นการทำซ้ำัดแปลงหรือส่งเสริมให้การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงได้แพร่หลายต่อไปมากขึ้นหรือไม่ และเรามีข้อต่อสู้อะไรบ้าง ซึ่งเราก็จะต้องไปดูข้อยกเว้นของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ว่ามีข้อยกเว้นอะไรที่จะให้เราต่อสู้คดีได้บ้าง หากการกระทำของเราเข้าข้อยกเว้นก็ตั้งประเด็นสู้ไปตามนั้น เช่น ภาพถ่ายที่เราเอามาประกอบหนังสือของเรานั้น เป็นภาพบุคคลสาธารณะ หรือการคัดลอกข้อมูลบางข้อความหรือบางตอน แล้วเรานำมาเรียบเรียง แต่งขึ้นเอง ประกอบกันเอง โดยสุจริตโดยความคิดริเริ่มของเราเอง เราก็สามารถเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้นได้ด้วย

ข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ ระบุไว้ มาตรา 32 เป็นหลักว่า “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ **หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์**”

จะเห็นได้ว่าการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นซึ่งจะเข้าข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้นั้น มีเงื่อนไข 2 ประการด้วยกัน คือ

- 1) การใช้งานนั้นไม่ขัดต่อการแสวงหาผลประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์
- 2) การใช้งานนั้นไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แบ่งได้เป็น 9 กรณี ดังนี้คือ

1) ข้อยกเว้นทั่วไป (มาตรา 32 วรรคสอง) ได้แก่

- (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง และบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท
- (3) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงาน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงาน
- (6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (7) ทำซ้ำ ดัดแปลง บางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอน หรือสถาบันการศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียน หรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร
- (8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

2) ข้อยกเว้นสำหรับการอ้างอิง (มาตรา 33) ได้แก่

การกล่าว คัดลอก เลียน หรืออ้างอิงบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง ก็จะต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

3) ข้อยกเว้นสำหรับการกระทำของบรรณารักษ์ห้องสมุด (มาตรา 34)

การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการทำซ้ำนั้นมีไว้วัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง (ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร) ในกรณีดังต่อไปนี้

- (1) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น

(2) การทำจ้างงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษา

4) **ข้อยกเว้นสำหรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (มาตรา 35)**

การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตาม มาตรา 32 วรรคหนึ่ง (ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร) ในกรณีดังต่อไปนี้

- (1) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (3) ดิจิม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (5) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรโดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย
- (6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงาน
- (7) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ
- (8) ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่เป็นแก่การใช้
- (9) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิง หรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน

5) **ข้อยกเว้นสำหรับการแสดงนาฏกรรมหรือดนตรีกรรม (มาตรา 36)**

การนำนาฏกรรมหรือดนตรีกรรม ออกแสดงเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชนตามความเหมาะสม โดยมีได้จัดทำขึ้นหรือดำเนินการเพื่อหากำไร เนื่องจากการจัดให้มีการเผยแพร่ต่อสาธารณชนนั้นและมีได้จัดเก็บค่าเข้าชมไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และนักแสดงไม่ได้รับค่าตอบแทนในการแสดงนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากเป็นการดำเนินการโดยสมาคม มูลนิธิ หรือองค์กรอื่นที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการสาธารณกุศล การศึกษา การศาสนา หรือการสังคมสงเคราะห์ และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง (ไม่ขัดต่อการแสวงหา

ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบ
กระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร)

6) **ข้อยกเว้นสิทธิหรืองานศิลปกรรม (มาตรา 37,39 และ 40)**

มาตรา 37 การวาดเขียน การเขียนระบายสี การก่อสร้าง การแกะลายเส้น การ
ปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ การ
แพร่ภาพ หรือการกระทำใดๆ ทำนองเดียวกันนี้ ซึ่งศิลปกรรมใดอัน
ตั้งเปิดเผยประจำอยู่ในที่สาธารณะ นอกจากงานสถาปัตยกรรม มิให้
ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น

มาตรา 39 การถ่ายภาพ หรือ การถ่ายภาพยนตร์ หรือ การแพร่ภาพซึ่งงานใด ๆ
อันมีศิลปกรรมรวมอยู่เป็นส่วนประกอบด้วย มิให้ถือว่าการละเมิด
ลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น

มาตรา 40 ในกรณีที่มีลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมใดมีบุคคลอื่นนอกจากผู้สร้างสรรค์เป็น
เจ้าของอยู่ด้วย การที่ผู้สร้างสรรค์คนเดียวกันได้ทำศิลปกรรมนั้นอีก
ภายหลังในลักษณะที่เป็นการทำซ้ำบางส่วนกับศิลปกรรมเดิม หรือใช้
แบบพิมพ์ ภาพร่าง แผนผัง แบบจำลอง หรือข้อมูลที่ได้จากการ
ศึกษาที่ใช้ในการทำศิลปกรรมเดิม ถ้าปรากฏว่าผู้สร้างสรรค์มิได้ทำซ้ำ
หรือลอกแบบในส่วนอันเป็นสาระสำคัญของศิลปกรรมเดิม มิให้ถือ
ว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น

7) **ข้อยกเว้นสำหรับงานสถาปัตยกรรม (มาตรา 38 และ 41)**

มาตรา 38 การวาดเขียน การเขียนระบายสี การแกะลายเส้น การปั้น การแกะ
สลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ หรือการแพร่
ภาพซึ่งงานสถาปัตยกรรมใด มิให้ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ใน
งานสถาปัตยกรรมนั้น

มาตรา 41 อาคารใดเป็นงานสถาปัตยกรรมอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้
การบูรณะอาคารนั้นในรูปแบบเดิม มิให้ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์

8) **ข้อยกเว้นสำหรับงานลิขสิทธิ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ (มาตรา 42)**

ในกรณีที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์ใดสิ้นสุดลงแล้ว มิ
ให้ถือว่าการนำภาพยนตร์นั้นเผยแพร่ต่อสาธารณชนเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ใน
วรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ สิ่งบันทึกเสียง
หรืองานที่ใช้จัดทำภาพยนตร์นั้น

9) **ข้อยกเว้นเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการ (มาตรา 43)**

การทำซ้ำเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการโดยเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมายหรือตามคำสั่งของเจ้าพนักงานดังกล่าวซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้และที่อยู่ในความครอบครองของทางราชการ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง (ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร)