ปัญหาทางกฎหมายในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในรูปแบบรายการเกมโชว์

Legal Issues in Copyright Protection of Game Show Formats

ศิกวัส กริ่งสันเทียะ[1*] , นพพรศิริ สกุลศิริสังฆะ[2] และ แสนทนง อภิบาลศรี[3]

Siggawat Kringsantie[1*], Noppornsiri Sakulsirisangkha[2] and Santhanong Apibansri[3]

[1,2,3]คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น

[1,2,3]Faculty of Law, Sripatum University Khon Kaen Campus

*Corresponding author's email address: siggawat.kr@spu.ac.th

วันที่รับบทความ (Received)	วันที่แก้ไขบทความ (Revised)	วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
4 มกราคม 2569	13 มิถุนายน 2569	28 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ถึงปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบรายการโทรทัศน์โดยเฉพาะรายการประเภทเกมโชว์ เนื่องจากในปัจจุบันรายการเกมโชว์เกิดขึ้นมากมายหลายรายการ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นที่นิยมของผู้ชม อีกทั้งมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงในอุตสาหกรรมบันเทิงยุคปัจจุบัน หากไม่มีมาตรการในการคุ้มครองที่ชัดเจน รัดกุม ย่อมทำให้คู่แข่งลอกเลียนแบบ หรือนำเกมโชว์ดังนั้นไปใช้ประโยชน์อย่างไม่สุจริต ซึ่งจะสร้างความเสียหายให้เจ้าของได้ ในการคุ้มครองทางกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในรายการเกมโชว์ของไทย อยู่ภายใต้กฎหมายพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยคุ้มครองการแสดงออกซึ่งความคิด และเป็น "งานสร้างสรรค์" ที่กฎหมายลิขสิทธิ์รับรอง ซึ่งพบว่ายังไม่สามารถให้ความคุ้มครองรายการเกมโชว์ได้อย่างครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเรื่องรูปแบบของรายการ (Format) ที่มีความหลากหลาย มีการสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงรูปแบบรายการให้ทันสมัยอยู่เสมอ จากการศึกษาพบว่าปัญหาที่เป็นอุปสรรคสำคัญในการคุ้มครองรูปแบบรายการเกมโชว์มีรากฐานมาจากหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ "การแบ่งแยกความคิดและการแสดงออก" ซึ่งกฎหมายจะให้ความคุ้มครองเฉพาะส่วนที่เป็นการแสดงออกที่ปรากฏเป็นรูปร่างชัดเจนเท่านั้น แต่จะไม่คุ้มครองไปถึง "ความคิด" "ขั้นตอน" หรือ "กรรมวิธี" ซึ่งเมื่อพิจารณาในรูปแบบรายการเกมโชว์แล้วพบว่าไม่สามารถจัดเป็น "งานนาฏกรรม" หรือ “งานศิลปกรรม” ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่จะได้รับความคุ้มครองได้ เนื่องจากการดำเนินรายการของผู้เข้าแข่งขันมีลักษณะเป็นอิสระขึ้นอยู่กับปฏิภาณไหวพริบและความสามารถเฉพาะตัว คล้ายคลึงกับการแข่งขันกีฬามากกว่าการแสดงตามบทบาทที่กำหนดไว้ล่วงหน้าตามนิยามของงานนาฏกรรม นอกจากนี้ องค์ประกอบอื่น ๆ เช่น การจัดฉาก กติกา หรือวิธีการเล่นเกม ศาลฎีกาได้เคยมีคำพิพากษาว่าไม่อาจเป็นงานศิลปประยุกต์อันจะมีลิขสิทธิ์ได้ รูปแบบรายการเกมโชว์จึงไม่ใช่ "งานสร้างสรรค์" ที่กฎหมายลิขสิทธิ์รองรับ ส่งผลให้คู่แข่งทางการค้าสามารถลอกเลียนแบบวิธีการดำเนินรายการได้โดยไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้นจึงเสนอแนะ

ว่าควรกำหนดแนวทางการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญารูปแบบรายการเกมโชว์ให้ชัดเจนขึ้น เพื่อสร้างความเป็นธรรมให้แก่เจ้าของและผู้สร้างสรรค์รายการเกมโชว์

คำสำคัญ: กฎหมายลิขสิทธิ์, ทรัพย์สินทางปัญญา , รายการเกมโชว์

ABSTRACT

The research of this article is to examine and analyze legal issues concerning intellectual property protection for television formats, particularly game shows. Currently, numerous game shows have emerged and gained significant popularity among audiences, thereby generation substantial economic value in the modern entertainment industry. However, the absence of clear and robust protection measures allows competitors to imitate or unfairly exploit these game shows, thereby causing harm to their owners. In Thailand, intellectual property protection for game shows falls under the Copyright Act B.E. 2537 (1994), which protects the expression of ideas and "creative works" recognized under copyright law. However, the current law does not provide comprehensive and effective protection for game shows, particularly with regard to their formats, which are diverse and constantly evolving. The study reveals that a major obstacle to protecting game show formats lies in the fundamental principle of copyright law known as the idea-expression dichotomy. Under this principle, the law protects only the expression of ideas, excluding ideas, procedures, and methods of operation. In the context of the game show formats, they cannot be classified as dramatic works or artistic works eligible for protection under the Copyright Act B.E. 2537. This is because the contestants act independently and rely on their individual wit and abilities, making game shows more comparable to sports competitions than pre-scripted performances classified as dramatic works. Furthermore, the Supreme Court has ruled that elements such as set design, rules, and gameplay methods do not constitute applied arts eligible for copyright protection. Consequently, game show formats are not considered creative works protected under copyright law, allow competitors to imitate program formats without committing copyright infringement. Therefore, clearer guidelines for the intellectual property protection of game show formats should be established to ensure fair and effective protection for game show owners and creators.

Keywords: Copyright Law, Intellectual Property, Game Shows, Television Formats

บทนำ

ในยุคโลกาภิวัตน์ของสื่อและอุตสาหกรรมบันเทิง ธุรกิจโทรทัศน์ได้ปรับเปลี่ยนจากยุคอนาล็อกสู่ระบบดิจิตอล รวมถึงการเผยแพร่รายการออกอากาศผ่านสื่ออินเตอร์เน็ตทำให้เข้าถึงผู้ชมได้ง่าย ผู้สร้างสรรค์ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างมากเพื่อหารูปแบบการนำเสนอใหม่ ๆ ในการสื่อสารและดึงดูดผู้ชม โดยอาศัยการนำองค์ความรู้ การศึกษา ไปเชื่อมโยงกับ “ต้นทุนทางวัฒนธรรม” เช่น วิถีชีวิต ประวัติศาสตร์ ภาษา อาหาร เพื่อนำมาเป็นแนวคิดสำคัญในการคิดค้น และผลิตรายการให้มีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว (กสิรัฐ พลมณี, 2560) ทำให้มีการสร้างสรรค์เนื้อหารายการต่าง ๆ เพื่อออกอากาศทั้งภายในประเทศ และขยายไปสู่ต่างประเทศ มีรายการโทรทัศน์ เกมโชว์ชื่อดังมากมายที่ทั่วโลกต่างรู้จัก ซึ่งล้วนแล้วแต่เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างมหาศาล ผู้สร้างสรรค์ และผู้ผลิตสามารถสร้างรายได้เพิ่มเติมจากการนำเนื้อหาไปขายซ้ำได้ อีกทั้งเมื่อรายการประสบความสำเร็จ ก็จะสามารถสร้างรายได้จากการสนับสนุนของลูกค้าโฆษณา ซึ่งแนวโน้มมูลค่ารวมในตลาดโฆษณาก็มีทิศทางเพิ่มสูงขึ้นจากการแข่งขันของสถานีโทรทัศน์ดิจิทัลที่เพิ่มขึ้น ทำให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างมีนัยสำคัญต่ออุตสาหกรรมสื่อและบันเทิง (พรพจน์ วิรุฬห์ธนวงศ์ และคณะ , 2564) ผู้สร้างสรรค์จึงต้องทุ่มเททรัพยากร ทั้งเงินลงทุน และมันสมอง ในการคิดค้นกติกา กลไกการดำเนินรายการ และเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อดึงดูดความนิยมจากผู้ชม ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาหลายประเภท ตั้งแต่ลิขสิทธิ์ หรือเครื่องหมายการค้า ซึ่งคำว่า “ทรัพย์สินทางปัญญา” (Intellectual Property : IP) มาจากคำว่า “ทรัพย์สิน” และ “ปัญญา” มีความหมายครอบคลุมถึงผลผลิตที่เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ถือว่าเป็นทรัพย์สินประเภทหนึ่งอันจะได้รับความคุ้มครองทางกฎหมาย (ปวริศร เลิศธรรมเทวี, 2559)

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในมิติทางนิติศาสตร์ “รูปแบบรายการเกมโชว์” กลับประสบปัญหาความเปราะบางในการได้รับความคุ้มครองภายใต้ระบบกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย ปัญหาดังกล่าวสืบเนื่องมาจากหลักการพื้นฐานสากลที่เรียกว่า “หลักการแบ่งแยกความคิดและการแสดงออก” (Idea-expression Dichotomy) ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งคุ้มครองเฉพาะการแสดงออกที่ปรากฏเป็นรูปร่างชัดเจน แต่ปฏิเสธที่จะให้ความคุ้มครอง “ความคิด”“ขั้นตอน” หรือ “กรรมวิธี” หลักการนี้ปรากกฏในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ค.ศ.1976 มาตรา 102(บี) (17 U.S.C. § 102(b), 1976) นอกจากนี้ในความตกลง TRIPs ได้กำหนดหลักการนี้ไว้เช่นกัน ในภาค 2 ส่วนที่ 1 ข้อ 9 ว่า “การคุ้มครองลิขสิทธิ์จะคลุมถึงการแสดงออก แต่ไม่รวมถึงความคิด กรรมวิธี วิธีปฏิบัติ หรือแนวคิดทางคณิตศาสตร์” (ไชยยศ เหมะรัชตะ, 2560) ซึ่งได้บัญญัติไว้ในทำนองเดียวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของกฎหมายไทย ที่บัญญัติว่า การคุ้มครองลิขสิทธิ์ แก่ความเป็นเจ้าของในงานนั้น ไม่อาจครอบคลุมถึงความคิด การปฏิบัติ กรรมวิธี วิธีการดำเนินการ รูปแบบความคิด หลักการ หรือการค้นพบโดยไม่คำนึงถึงรูปแบบที่จะบรรยาย อธิบาย แสดงให้เห็น หรือรวบรวมอยู่ในงานต้นฉบับนั้น (ดารพุธ ศรีธรรมวุฒิ, 2559) คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 11047/2551 อธิบายว่า กฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งประสงค์ที่จะให้ความคุ้มครองการแสดงออก ไม่ได้ให้ความคุ้มครองความคิด ดังนั้นแนวคิดทั่วไปที่ไม่ปรากฏว่ามีการนำข้อความที่เป็นสาระสำคัญของเนื้อหามาใช้

โดยตรง หรือในส่วนที่ไม่สำคัญ จึงไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ส่งผลให้เกิดช่องว่างทางกฎหมายที่เอื้อให้เกิดการลอกเลียนแบบโครงสร้างหรือกติกาของรายการ โดยการดัดแปลงองค์ประกอบเพียงเล็กน้อยเพื่อหลีกเลี่ยงการละเมิดลิขสิทธิ์ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้นฉบับไม่สามารถแสวงหาประโยชน์จากงานของตนได้อย่างเต็มที่ และขาดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ

แม้อุตสาหกรรมรายการโทรทัศน์และเกมโชว์จะมีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงและเป็นหนึ่งในธุรกิจสร้างสรรค์ที่สำคัญของโลก แต่การคุ้มครอง “รูปแบบรายการ” (Format) ยังคงเป็นประเด็นที่มีข้อถกเถียงในทางกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากรูปแบบรายการประกอบด้วยทั้งส่วนที่เป็นความคิด กติกา ขั้นตอนการดำเนินรายการ และองค์ประกอบทางศิลป์ที่ถูกผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ จึงเกิดปัญหาว่าสิ่งดังกล่าวควรได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ และเพียงใด

ในประเทศไทย ปัญหาดังกล่าวมีความสำคัญมากขึ้นภายหลังคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2681/2553 ซึ่งวินิจฉัยว่ารูปแบบรายการเกมโชว์ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ส่งผลให้ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมโทรทัศน์ไม่สามารถอ้างสิทธิความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เพื่อป้องกันการลอกเลียนรูปแบบรายการได้โดยตรง แม้ว่าการพัฒนารูปแบบรายการจะต้องอาศัยการลงทุนด้านความคิดสร้างสรรค์ เงินทุน และทรัพยากรจำนวนมากก็ตาม ซึ่งไม่สอดคล้องกับความมุ่งหมายของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่มีความมุ่งหมายในการตอบแทนการสร้างสรรค การใช้สติปัญญา ความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของเจาของผลงาน เพื่อกอใหเกิดแรงจูงใจในการสรางสรรคงาน (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2564)

คมน์ทรงชัย ฉายไพโรจน์ (2555) อธิบายว่าแนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในต่างประเทศ ได้ให้ความคุ้มครองไปถึงท่าทางการแสดงออกของบุคคลซึ่งเป็นที่รู้จักของบุคคล เช่น พิธีกรรายการเกมโชว์ที่ดำเนินรายการมาเป็นเวลานานตามสมควร ทำให้มีผู้ติดตามชมรายการเป็นประจำ ในทุกครั้งของการเปิดรายการ หรือการเริ่มต้นรายการพิธีกรจะพูดถ้อยคำ และแสดงท่าทางเปิดรายการด้วยท่าทางเดิมและประโยคเดิมซ้ำ ๆ จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของรายการเกมโชว์ จนทำให้ผู้ชมนึกถึงรายการและพิธีกรคนดังกล่าว ศาลในต่างประเทศถือว่าถ้อยคำและท่าทางของพิธีกรมีลิขสิทธิ์ ย่อมได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ผู้ใดจะลอกเลียน แสดงท่าทาง หรือใช้ถ้อยคำดังกล่าวเพื่อแสวงหาประโยชน์ไม่ได้

ในขณะที่ต่างประเทศในประเทศเนเธอร์แลนด์ ได้พัฒนาแนวทางการตีความกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ยอมรับให้รูปแบบรายการโทรทัศน์ได้รับความคุ้มครองภายใต้หลักลักษณะเฉพาะตัวของงานสร้างสรรค์ (Eigen Oorspronkelijk Karakter: EOK) และหลักประทับตราแห่งบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์ (Persoonlijk Stempel: PS) ส่วนสหรัฐอเมริกาแม้จะไม่คุ้มครองรูปแบบรายการภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ แต่กลับใช้กฎหมายเครื่องหมายการค้าและหลัก Trade Dress เพื่อคุ้มครองเอกลักษณ์โดยรวมของรายการโทรทัศน์

ดังนั้น จึงเกิดคำถามสำคัญว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยในปัจจุบันสามารถคุ้มครองรูปแบบรายการเกมโชว์ได้เพียงพอหรือไม่ และประเทศไทยควรปรับปรุงกฎหมายหรือพัฒนาแนวทางการตีความกฎหมาย

อย่างไรเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมคอนเทนต์และมาตรฐานสากล อันเป็นที่มาของการศึกษาครั้งนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ทราบความเป็นมาของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของรายการเกมโชว์
2. เพื่อศึกษากฎหมาย และคำพิพากษาของศาลที่เกี่ยวกับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของรายการเกมโชว์ของประเทศไทย และต่างประเทศ
3. เพื่อให้ทราบแนวทางในการปรับปรุงกฎหมายในการคุ้มครองรูปแบบรายการเกมโชว์

การคุ้มครองทางกฎหมายของรูปแบบรายการเกมโชว์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

เมื่อพิจารณาถึงความคุ้มครองทางกฎหมายของ "รูปแบบรายการเกมโชว์ในบริบทของกฎหมายไทย จำเป็นต้องพิจารณาผ่านกรอบของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งเป็นกฎหมายหลักที่ให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ โดยผู้สร้างสรรค์จะมีลิขสิทธิ์โดยเป็นสิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น (มาตรา 4) โดยงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ (มาตรา 6) อย่างไรก็ตามเมื่อปรับบทกฎหมายดังกล่าวเข้ากับลักษณะเฉพาะของรูปแบบรายการเกมโชว์นั้นจะพบปัญหา เนื่องจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มิได้บัญญัตินิยาม หรือประเภทของ "รูปแบบรายการเกมโชว์" ไว้เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์โดยเฉพาะเจาะจง อีกทั้งการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะให้ความคุ้มครองแก่การแสดงออกซึ่งความคิด โดยไม่คุ้มครองตัวความคิดโดยตรง (จักรกฤษณ์ ควรพจน์, 2559) และไม่คลุมถึงความคิดหรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้ หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ (มาตรา 6 วรรคสอง)

นิยามและองค์ประกอบของรูปแบบรายการเกมโชว์ในทางกฎหมายไทย

ก่อนที่จะวินิจฉัยความคุ้มครองทางกฎหมายของ "รูปแบบรายการเกมโชว์ จำเป็นต้องทำความเข้าใจองค์ประกอบของสิ่งที่เรียกว่า "รูปแบบรายการ" เสียก่อน ในทางปฏิบัติรูปแบบรายการเกมโชว์มิใช่เพียงแนวคิดเลื่อนลอย แต่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกจัดวางไว้อย่างเป็นระบบเพื่อใช้ในการผลิตรายการซ้ำ โดยยังคงเอกลักษณ์เดิมไว้ อันได้แก่

1. โครงสร้างหลัก ได้แก่ กติกาการเล่นเกม วิธีการให้คะแนน เงื่อนไขการแพ้ชนะ และลำดับขั้นตอนการดำเนินรายการ
2. องค์ประกอบทางศิลป์และเทคนิค ได้แก่ การออกแบบฉาก แสง เสียง ดนตรีประกอบ กราฟิก และสโลแกน

3. คู่มือการผลิต ได้แก่ เอกสารที่รวบรวมรายละเอียดทางเทคนิคและขั้นตอนการผลิตทั้งหมดไว้เป็นลายลักษณ์อักษร

ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของสมาคมเพื่อการรับรองและคุ้มครองรูปแบบรายการ (FRAPA) ที่จำแนกองค์ประกอบของรูปแบบรายการออกเป็นโครงสร้างหลักและองค์ประกอบทางศิลป์ (Singh, 2011)

ปัญหาทางกฎหมายเกิดขึ้นเมื่อต้องนำองค์ประกอบเหล่านี้มาพิจารณาภายใต้มาตรา 4 และมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งพบอุปสรรคสำคัญดังนี้

ข้อจำกัดตามหลักการแบ่งแยกความคิดและการแสดงออก

หัวใจสำคัญของการพิจารณาลิขสิทธิ์ในรูปแบบรายการเกมโชว์ คือการตีความ มาตรา 6 วรรคสอง ซึ่งบัญญัติถึงข้อยกเว้นสิ่งที่ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ที่ระบุว่า “ความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือวิธีทำงาน แนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์” (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537, 2537) บทบัญญัตินี้สะท้อนหลักการสากลเรื่อง “การแบ่งแยกความคิดและการแสดงออก” (Idea-Expression Dichotomy) ซึ่งกฎหมายมุ่งคุ้มครองเฉพาะการแสดงออกที่ปรากฏออกมาเป็นรูปร่าง แต่ไม่คุ้มครองไปถึงแนวคิดนามธรรม หรือไอเดีย

ในบริบทของเกมโชว์ “กติกาและวิธีการเล่น” มักถูกตีความว่าเป็น “ขั้นตอน” หรือ “กรรมวิธี” ในการทำงาน ตัวอย่างเช่น หากผู้สร้างสรรค์คิดค้นเกมฟุตบอลขึ้นมา กฎหมายจะคุ้มครองคู่มือกติกาฟุตบอลในฐานะงานวรรณกรรม ห้ามมิให้ผู้ใดทำซ้ำเอกสารคู่มือนั้นโดยไม่ได้รับอนุญาต แต่กฎหมายไม่สามารถห้ามมิให้ผู้อื่น จัดการแข่งขันฟุตบอลตามกติกานั้นได้ เพราะวิธีการเล่นเป็นเพียง "ไอเดีย" ที่เป็นสาธารณะ หรือหากมีผู้คิดค้นเกมตอบคำถามชิงเงินรางวัลโดยใช้กลไกการสะสมเงิน มักถูกมองว่ากลไกดังกล่าวเป็นเพียง “ระบบ” ที่เป็นสาธารณสมบัติ การที่บุคคลอื่นนำระบบนี้ไปใช้แต่เปลี่ยนคำถาม เปลี่ยนพิธีกร และเปลี่ยนฉาก จึงไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ปัญหาการจัดประเภทงานอันมีลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 4

เมื่อ “รูปแบบรายการ” ในภาพรวมไม่ได้รับความคุ้มครอง ผู้สร้างสรรค์จึงมักพยายามแยกองค์ประกอบย่อยของรูปแบบรายการ เพื่อขอรับความคุ้มครองในฐานะงานประเภทต่าง ๆ ตามนิยามในมาตรา 4 ซึ่งมีข้อสังเกตและข้อจำกัด ดังนี้

ประเภทงานวรรณกรรม หมายถึง งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยผู้สร้างสรรค์มักอ้างสิทธิในคู่มือการผลิต บทรายการ หรือสคริปต์รายการ ว่าเป็นงานวรรณกรรม ซึ่งแน่นอนว่าตัวเอกสารดังกล่าวย่อมได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ห้ามมิให้ผู้ใดทำซ้ำ หรือคัดลอก หรือดัดแปลง แต่ความคุ้มครองนี้จำกัดอยู่เพียงสิ่งที่เขียน ไม่ครอบคลุมถึงการนำไปปฏิบัติ คู่แข่งสามารถอ่านคู่มือแล้วนำวิธีการที่เขียนไว้ไปผลิตรายการได้ โดยไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์งานวรรณกรรม ตราบใดที่ไม่ทำซ้ำ หรือคัดลอกตัวข้อความที่เขียน

งานนาฏกรรม หมายถึง งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใบ้ กรณีนี้มีประเด็นที่มีการถกเถียงกันมาก ผู้สร้างสรรค์มัก

พยายามเทียบเคียงว่าการดำเนินรายการเกมโชว์คือ งานนาฏกรรม โดยอ้างว่าเป็นการแสดงที่มีการเคลื่อนไหวและดำเนินเรื่อง แต่เนื่องจากลักษณะของเกมโชว์นั้น มีลักษณะที่ไม่มีบทที่แน่นอน ผลลัพธ์ขึ้นอยู่กับความสามารถและไหวพริบของผู้เข้าแข่งขัน การเล่นเกมโชว์นับเป็นการแข่งขันภายใต้กรอบกติกาที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เล่นเกมโชว์มีอิสระที่จะกระทำการใด ๆ ภายใต้กรอบกติกาดังกล่าวเพื่อให้ตนชนะการเล่นเกมโชว์นั้น มิใช่ว่าผู้เล่นเกมโชว์จะต้องปฏิบัติตนไปตามรูปแบบและกฎกติกาที่กำหนดไว้ เพราะมิเช่นนั้นแล้วการเล่นเกมโชว์ย่อมจะไม่ใช่การแข่งขันอย่างแท้จริง การเล่นเกมโชว์จึงมีลักษณะเป็นเช่นเดียวกับการแข่งขันกีฬา ไม่ใช่งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่าหรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราวอันจะถือได้ว่าเป็นงานนาฏกรรมได้ รูปแบบรายการเกมโชว์จึงไม่ใช่งานนาฏกรรม ซึ่งประเด็นนี้ศาลฎีกาได้วางบรรทัดฐานไว้ชัดเจนในคำพิพากษาที่ 2681/2553

งานโสตทัศนวัสดุ หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างใด อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้น ดังนั้นเทปบันทึกภาพรายการที่ออกอากาศแล้ว จึงถือเป็นงานโสตทัศนวัสดุที่ได้รับความคุ้มครอง โดยเฉพาะในภาพและเสียงในเทปม้วนนั้น หากมีผู้นำเทปไปฉายซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตย่อมมีความผิด แต่ลิขสิทธิ์นี้ไม่ครอบคลุมไปถึงรูปแบบรายการที่จะนำไปใช้ในการถ่ายทำเทปม้วนใหม่

งานศิลปกรรมหมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่าง เช่น

งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่น อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติ อันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

งานศิลปประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานข้างต้นอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า ดังนั้น ฉาก เวที และอุปกรณ์ประกอบรายการ อาจได้รับความคุ้มครองในฐานะงานจิตรกรรม หรือสถาปัตยกรรมได้แล้วแต่กรณี แต่การคุ้มครองจะจำกัดอยู่ที่ความเหมือนในรายละเอียดของวัตถุ ไม่ครอบคลุมถึงสไตล์ หรือบรรยากาศ การที่คู่แข่งสร้างฉากที่มีอารมณ์คล้ายกันแต่รายละเอียดต่างกัน จึงไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ศาลฎีกาได้เคยตัดสินว่างานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทศิลปประยุกต์ที่นำเอางานศิลปกรรมประเภทงานภาพร่าง ภาพประกอบ และหรืองานสถาปัตยกรรม อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างมารวมกัน ตามพ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 4 ได้ให้นิยามศัพท์คำว่า "ศิลปกรรม" ไว้ ในส่วนของงานสถาปัตยกรรมนั้นจะต้องเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง ไม่ใช่เป็นเพียงการออกแบบตกแต่งสถานที่ที่ใช้ในการผลิตรายการ ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับอาคาร

หรือสิ่งปลูกสร้างใด ๆ โดยตรง สำหรับงานภาพร่างและงานภาพประกอบนั้น ตามนิยามศัพท์ข้างต้น งานภาพร่างและงานภาพประกอบจะต้องเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์ด้วย ไม่ใช่งานภาพร่างหรืองานภาพประกอบใด ๆ ก็ได้ เมื่อรูปแบบรายการเกมโชว์ไม่อาจพิจารณาว่าเป็นงานภาพร่าง งานภาพประกอบ และงานสถาปัตยกรรมแล้วย่อมไม่อาจเป็นงานศิลปประยุกต์ได้

งานดนตรีกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว และให้หมายความรวมถึงโน้ตเพลงหรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว ดังนั้นเพลงในรายการเกมโชว์ที่เจ้าของรายการได้แต่งขึ้นเพื่อบรรเลง หรือใช้ในรายการ ย่อมเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ หากมีผู้นำเพลงที่ดังกล่าวไปทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยไม่ได้รับอนุญาตย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ แต่ไม่ครอบคลุมไปถึงจังหวะ อารมณ์ของเพลงที่หากคู่แข่งทำเพลงที่อาจมีจังหวะ หรืออารมณ์ใกล้เคียงกันก็สามารถกระทำได้

งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หมายความว่า งานที่นำออกสู่สาธารณชนโดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือโดยวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน ดังนั้น รายการเกมโชว์ที่มีการแพร่เสียงแพร่ภาพออกไป ย่อมได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ หากมีการแพร่เสียงแพร่ภาพรายการเกมโชว์โดยไม่ได้รับอนุญาตย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้

มาตรการคุ้มครองรูปแบบรายการเกมโชว์ในต่างประเทศ

ปัญหาเรื่องการคุ้มครองรูปแบบรายการเกมโชว์ มิใช่ปัญหาเฉพาะของประเทศไทย แต่เป็นข้อถกเถียงในระดับสากล ซึ่งแต่ละประเทศมีแนวทางรับมือที่แตกต่างกันไปตามระบบกฎหมายและพัฒนาการของอุตสาหกรรม ดังนี้

ประเทศสหรัฐอเมริกา

สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีอุตสาหกรรมบันเทิงที่ยิ่งใหญ่ แต่กฎหมายลิขสิทธิ์ US Copyright Act กลับมีความเข้มงวดสูงในเรื่อง “การแบ่งแยกความคิดและการแสดงออก” (Idea-Expression Dichotomy) เช่นเดียวกับไทย โดยศาลสหรัฐฯ ยืนยันในหลายคดีว่ากติกาเกมเป็นเพียงไอเดียที่ไม่ได้รับความคุ้มครอง เช่น ในปี พ.ศ. 2546 คดี CBS Broadcasting Inc. v. ABC Inc. ซึ่งเป็นคดีตัวอย่างที่สำคัญมากในวงการกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา เกี่ยวกับเรื่องรูปแบบรายการเกมโชว์ โดยโจทก์ (CBS) เป็นเจ้าของสิทธิ์ออกอากาศรายการเซอร์ไวเวอร์ ซึ่งเป็นรายการเรียลลิตี้เกมโชว์ที่นำผู้เข้าแข่งขันไปปล่อยเกาะให้ดำรงชีวิต และคัดออกทีละคน ฟ้องจำเลย (ABC) ที่ได้ผลิตและออกอากาศรายการแอมอะเซเลบริตี้ฯ ซึ่งมีรูปแบบคล้ายกัน คือ นำคนดังไปปล่อยในป่า ให้ทำภารกิจ และมีการโหวตคัดออก ว่าละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้างว่ารายการของ ABC ลอกเลียนรูปแบบของรายการเซอร์ไวเวอร์ เช่น การใช้ชีวิตในป่า การแข่งขันชิงรางวัล สภาเผ่าและการโหวตออก ศาลสหรัฐตัดสินยกคำร้องของ CBS ที่ขอให้ศาลระงับการออกอากาศรายการแอมอะเซเลบริตี้ฯ โดยศาลให้เหตุผลว่ารูปแบบรายการเป็นเพียงไอเดีย และแนวคิดเรื่องการนำคนกลุ่มหนึ่งไปปล่อยในพื้นที่ทุรกันดารให้แข่งขันกันเพื่อความอยู่รอด และมีการคัดออกเป็นเพียงแนวคิดทั่วไป ซึ่งไม่มีใครสามารถเป็น

เจ้าของลิขสิทธิ์ผูกขาดได้ องค์ประกอบที่ CBS อ้างว่าถูกลอกเลียนแบบ เช่น การทนทุกข์ทรมานในป่า การนั่งคุยรอบกองไฟ การทำภารกิจทางกายภาพ เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เมื่อทำรายการเกี่ยวกับความอยู่รอด อีกทั้งการแสดงออกของทั้งสองรายการมีความแตกต่างกัน เช่น รายการเซอร์ไวเวอร์ มีโทนจริงจัง ดราม่า และโหดร้าย ในขณะที่รายการแอมอะเซเลบริตี้ ฯ มีโทนตลกขบขันและเบาสมองกว่า ดังนั้นจึงไม่ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์ (Sharp, 2005) คดีดังกล่าวกลายเป็นบรรทัดฐานสำคัญที่มีคดีอื่น ๆ ต่อมา

ในปี พ.ศ.2555 คดี Big Brother vs The Glass House สถานีโทรทัศน์ CBS เจ้าของรายการบิ๊กบราเธอร์ ได้ฟ้องสถานี ABC โดยกล่าวหาว่ารายการใหม่ของ ABC ที่ชื่อรายการเดอะกลาสเฮ้าส์นั้นลอกเลียนแบบรูปแบบรายการของบิ๊กบราเธอร์ไป และมีการจ้างอดีตทีมงานของบิ๊กบราเธอร์ไปทำ ซึ่งอาจมีการนำความลับทางการค้าไปใช้ โดย CBS ได้ยื่นคำร้องต่อศาลขอให้มีคำสั่งคุ้มครองชั่วคราวเพื่อระงับไม่ให้ ABC ออกอากาศรายการเดอะกลาสเฮ้าส์ ซึ่งศาลสหรัฐปฏิเสธคำขอของ CBS ที่จะให้ระงับรายการ เพราะศาลมองว่าคอนเซปต์ รายการเรียลลิตี้แอบถ่ายคนในบ้านเป็นแค่ไอเดียทั่วไป (Loeb and Loeb LLP, 2012)

อย่างไรก็ตามกฎหมายของสหรัฐอเมริกายังมีกฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองรูปแบบรายการ นั่นคือเครื่องหมายการค้าและรูปลักษณ์ของสินค้า (Trade Dress) ภายใต้มาตรา 43(a) ของกฎหมาย *Lanham Act* (15 U.S.C. § 1125, 2012) ซึ่งให้ความคุ้มครองแก่ภาพลักษณ์โดยรวมของสินค้าหรือบริการ

ซึ่งหากผู้สร้างสรรค์สามารถพิสูจน์ได้ว่าภาพรวมและบรรยากาศของรายการมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวจนผู้บริโภคจดจำได้ การที่คู่แข่งทำรายการเลียนแบบให้ดูคล้ายกันจนผู้บริโภคสับสน ถือเป็นความผิด โดยในบริบทของรายการเกมโชว์ สิ่งที่อาจได้รับความคุ้มครองเป็นเครื่องหมายการค้าและรูปลักษณ์ของสินค้า ได้แก่ การออกแบบเวที รูปแบบการจัดแสง กราฟิกบนหน้าจอ หรือแม้กระทั่งเครื่องแต่งกายของพิธีกร หากผู้สร้างสรรค์สามารถพิสูจน์องค์ประกอบสำคัญ 3 ประการได้ ก็จะได้รับความคุ้มครอง ได้แก่

1. ไม่เป็นเพียงประโยชน์ใช้สอย คือ การออกแบบนั้นต้องไม่ได้มีไว้เพื่อผลทางด้านการใช้งานเพียงอย่างเดียว เช่น ปุ่มกดไฟมีไว้กด แต่หากทำรูปทรงของปุ่มที่เป็นเอกลักษณ์ถือเป็น Trade Dress

2. ความบ่งเฉพาะ ซึ่งหากผู้บริโภคเห็นฉาก หรือสีสันนี้แล้วทราบทันทีว่าเป็นรายการอะไร โดยไม่ต้องดูชื่อรายการ

3. ความน่าจะเป็นที่จะเกิดความสับสน การที่คู่แข่งทำรายการออกมาคล้ายกันจนผู้ชมเข้าใจผิดว่าเป็นรายการเดียวกัน หรือมาจากผู้ผลิตรายเดียวกัน

กรณีศึกษาที่น่าสนใจแม้จะเป็นคดีเกี่ยวกับวิดีโอเกมแต่สามารถเทียบเคียงได้กับเกมโชว์ คือคดี Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive ซึ่งศาลแขวงรัฐนิวเจอร์ซีย์ได้วางบรรทัดฐานว่า แม้กติกาของเกมจะไม่มีลิขสิทธิ์ แต่รูปลักษณ์และสีสันที่เป็นเอกลักษณ์ของเกม Tetris นั้นเป็น Trade Dress ที่ได้รับความคุ้มครอง การลอกเลียนสีของบล็อกและสัดส่วนของหน้าจอจึงถือเป็นความผิด (Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 2012)

นอกจากนี้ ในปี 2023 ศาลสูงสุดสหรัฐฯ ได้มีคำพิพากษาในคดี *Jack Daniel's Properties, Inc. v. VIP Products LLC* ซึ่งแม้จะเป็นคดีเกี่ยวกับสินค้าอุปโภค แต่ได้วางหลักการสำคัญที่จำกัดข้อต่อสู้เรื่อง

เสรีภาพในการแสดงออกในกรณีที่มีการใช้รูปลักษณ์ของผู้อื่นจนเกิดความสับสน ซึ่งเป็นการส่งสัญญาณว่าศาลสหรัฐฯ ให้ความสำคัญกับการปกป้องแบรนด์และรูปลักษณ์สินค้ามากยิ่งขึ้น ซึ่งอาจเป็นผลดีต่อเจ้าของรูปแบบรายการโทรทัศน์ในการฟ้องร้องผู้ละเมิดในอนาคต (Jack Daniel's Properties, Inc. v. VIP Products LLC, 2023)

ประเทศเนเธอร์แลนด์

ประเทศเนเธอร์แลนด์มีกฎหมายลิขสิทธิ์ (Auteurswet, 1912) โดยศาลฎีกาเนเธอร์แลนด์มีแนวทางคำพิพากษาที่เอื้อต่อผู้สร้างสรรค์ โดยยึดหลักจากกฎหมายลิขสิทธิ์เนเธอร์แลนด์ Auteurswet มาตรา 10 ที่เปิดกว้างในการตีความงานสร้างสรรค์ มาตรานี้ระบุรายการงานที่ได้รับความคุ้มครอง เช่น หนังสือ ภาพวาด แต่ปิดท้ายด้วยวรรคที่เปิดช่องว่างว่า “...และโดยทั่วไปคือผลงานใด ๆ ในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ ไม่ว่าจะแสดงออกมาในรูปแบบใด” จากบทกฎหมายดังกล่าว ศาลฎีกาเนเธอร์แลนด์จึงสามารถตีความได้ว่ารูปแบบ รายการทีวี หรือรูปแบบรายการเกมโชว์ก็ถือเป็นผลงานในแผนกวรรณกรรม หรือศิลปะรูปแบบหนึ่ง แม้จะไม่มีคำว่ารูปแบบรายการทีวี หรือรูปแบบรายการเกมโชว์เขียนไว้ในกฎหมายโดยตรงก็ตาม

ศาลฎีกาเนเธอร์แลนด์ได้มีคำพิพากษาตัดสินคดีที่ Castaway บริษัทของ Charlie Parsons ผู้สร้างสรรค์รายการเซอร์ไวเวอร์ เป็นโจทก์ฟ้อง Endemol ผู้ผลิตรายการทีวีของเนเธอร์แลนด์ โดยโจทก์ฟ้องว่าจำเลยละเมิดลิขสิทธิ์รูปแบบรายการของเซอร์ไวเวอร์ โดยนำไปสร้างรายการเรียลลิตี้ที่มีลักษณะเหมือนกัน คือ การนำคนไปปล่อยเกาะ, การแบ่งเผ่า, การแข่งขัน, และสภาเผ่า ในคดีนี้จำเลยได้ต่อสู้ว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของรายการ เช่น ฉากเกาะร้าง หรือวิธีการคัดออก เป็นเพียงไอเดียทั่วไปที่ไม่มีใครเป็นเจ้าของได้ ศาลฎีกาเนเธอร์แลนด์ได้ปรับใช้หลักกฎหมายที่สำคัญ และยอมรับรูปแบบรายการโทรทัศน์ เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ หากผ่านเกณฑ์ความคุ้มครอง EOK & PS

ศาลฎีกาเนเธอร์แลนด์ได้วางหลักเกณฑ์ความคุ้มครอง (The "EOK & PS" Test) ไว้ตั้งแต่ปี ค.ศ.1991 (Van Dale Lexicografie BV v. Romme, 1991) ว่างานที่จะได้รับความคุ้มครองต้องประกอบด้วยลักษณะเฉพาะตัว (EOK) และประทับตราส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ (PS) โดยนำหลักดังกล่าวมาปรับใช้กับคดีนี้ด้วย ซึ่งศาลเนเธอร์แลนด์ไม่ได้ดูแค่ว่างานนั้นเป็น "วรรณกรรม" หรือ "นาฏกรรม" แต่จะใช้เกณฑ์การพิจารณาความเป็นต้นฉบับ ดังนี้

หลัก EOK (Eigen Oorspronkelijk Karakter) งานนั้นต้องมีลักษณะเฉพาะตัวที่เป็นต้นฉบับของตัวเอง

หลัก PS (Persoonlijk Stempel) งานนั้นต้องสะท้อนถึง "ประทับตราแห่งบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์" ซึ่งหมายถึงผลลัพธ์จากการเลือกสรรอย่างสร้างสรรค์ของมนุษย์ ไม่ใช่สิ่งที่ใคร ๆ ก็ทำออกมาเหมือนกันได้เพราะเทคนิคบังคับ

ศาลฎีกาเนเธอร์แลนด์วินิจฉัยว่า แม้องค์ประกอบแต่ละส่วนของรายการจะเป็นสิ่งที่ไม่มีลิขสิทธิ์ในตัวมันเอง แต่เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้นำองค์ประกอบเหล่านั้นมาจัดวางลำดับ ผสมผสาน และสร้างเงื่อนไขกฎกติกาเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว และสะท้อนถึงประทับตราแห่งบุคลิกภาพของ

ผู้สร้างสรรค์ผลงานรวมนั้นย่อมได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในฐานะงานชิ้นหนึ่ง (Castaway Television Productions Ltd. & Planet 24 Productions Ltd. v. Endemol, 2004) แนวทางนี้ช่วยอุดช่องว่างของหลัก “การแบ่งแยกความคิดและการแสดงออก” Idea-Expression Dichotomy ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะศาลไม่ได้มองแยกส่วน แต่มองที่สูตรผสมของความคิดสร้างสรรค์

บทวิเคราะห์

จากการที่กล่าวมาแล้ว แม้ว่ารูปแบบรายการเกมโชว์จะมีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูง แต่กฎหมายลิขสิทธิ์คงมีปัญหาเกี่ยวกับขอบเขตการคุ้มครองรูปแบบรายการดังกล่าว (พรพจน์ วิรุฬห์ธนวงศ์ และคณะ, 2564)

เมื่อเปรียบเทียบกฎหมายไทยกับกฎหมายของเนเธอร์แลนด์ จะเห็นได้ว่าแม้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ มาตรา 6 จะได้วางหลักงานประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ ได้แก่งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด แต่การตีความของศาลยังเป็นไปโดยเคร่งครัด กล่าวคือต้องเข้าลักษณะงานใด ๆ ที่ระบุไว้ตามมาตรานี้ โดยยังไม่ขยายไปถึงรูปแบบรายการเกมโชว์

ในขณะที่เนเธอร์แลนด์กฎหมาย Auteurswet ตามมาตรา 10 ได้เปิดช่องให้งานใด ๆ ก็ได้ที่เป็นผลจากความคิดสร้างสรรค์หากผ่านหลักเกณฑ์ EOK & PS ก็จะได้รับความคุ้มครอง ทำให้ศาลเนเธอร์แลนด์วางหลักในคำพิพากษาให้รูปแบบรายการทีวีนั้นนับว่าเป็นงานลิขสิทธิ์ได้

ส่วนสหรัฐอเมริกาแม้กฎหมายลิขสิทธิ์จะไม่คุ้มครองถึงกติกา รูปแบบรายการเกมโชว์ เช่นเดียวกับกฎหมายไทย แต่สหรัฐอเมริกามีกฎหมายเครื่องหมายการค้าและรูปลักษณ์ของสินค้า Trade Dress ที่ห้ามลอกเลียนแบรนด์และรูปลักษณ์ของสินค้า และศาลตีความถึงภาพรวมและบรรยากาศของรายการมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวจนผู้บริโภคจดจำได้ ทำให้เจ้าของรายการหรือผู้สร้างสรรค์รายการเกมโชว์ ยังได้รับความคุ้มครองในรูปแบบรายการ แต่ในไทยการฟ้องเรื่องความคล้ายคลึงของรูปแบบรายการ ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ยังไม่ได้รับความคุ้มครองเต็มที่ซึ่งอาจต้องไปใช้กฎหมายละเมิด หรือนิติกรรมสัญญาตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ซึ่งทำได้ยากมากว่า อันสะท้อนให้เห็นข้อจำกัดของระบบกฎหมายไทยในการคุ้มครองรูปแบบรายการเกมโชว์ ซึ่งมิได้เกิดจากองค์ประกอบเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง หากแต่เกิดจากการรวบรวมและจัดวางองค์ประกอบหลายประเภทเข้าด้วยกันอย่างสร้างสรรค์ การพิจารณาองค์ประกอบแต่ละส่วนแยกออกจากกันจึงไม่สามารถสะท้อนคุณค่าที่แท้จริงของผลงานได้

ดังนั้น เมื่อเปรียบเทียบทั้งสามประเทศจะเห็นได้ว่าปัญหาสำคัญของประเทศไทยมิใช่เพียงการที่กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่คุ้มครองรูปแบบรายการเกมโชว์ แต่ยังรวมถึงการที่ยังไม่มีกลไกทางกฎหมายเฉพาะอื่น ๆ เข้ามาเพิ่มความคุ้มครองเช่นเดียวกับประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศเนเธอร์แลนด์ ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์รายการเกมโชว์ของไทยมีความเสี่ยงต่อการถูกลอกเลียนแบบมากกว่าประเทศที่มีกลไกคุ้มครอง

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทความนี้สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบรายการเกมโชว์ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูง แต่กฎหมายไทยยังให้ความคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ไม่เต็มที่ การบังคับใช้กฎหมายยังคงยึดหลักการแบ่งแยกความคิดและการแสดงออก (Idea-Expression Dichotomy) อย่างเคร่งครัด จนไม่สามารถคุ้มครองรูปแบบรายการที่เกิดจากการรวบรวมและจัดวางองค์ประกอบสร้างสรรค์หลายส่วนเข้าด้วยกันได้ ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์เจ้าของรูปแบบรายการได้รับความเสียหายอันเกิดจากการคัดลอกรูปแบบรายการของคู่แข่ง และไม่สามารถปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาของตนเองได้ และการที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ยังมิได้กำหนดให้รูปแบบรายการเกมโชว์เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์โดยชัดแจ้ง ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์รายการไม่สามารถได้รับความคุ้มครองอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อมีการลอกเลียนแบบรูปแบบรายการโดยคู่แข่งทางการค้า เพื่อให้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของไทยก้าวทันโลกธุรกิจคอนเทนต์และสามารถปกป้องความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ได้ ผู้เขียนขอเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงและประยุกต์ใช้กฎหมาย โดยแก้ไข พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยกำหนดนิยามหรือหลักเกณฑ์การคุ้มครองรูปแบบรายการให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยการประยุกต์แนวทางของประเทศเนเธอร์แลนด์ที่พิจารณาความเป็นงานสร้างสรรค์จากลักษณะเฉพาะตัวของผลงานและการสะท้อนบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์ (EOK & PS Test) เพื่อให้สามารถคุ้มครององค์ประกอบของรูปแบบรายการที่เกิดจากการจัดวางและผสมผสานความคิดสร้างสรรค์หลายส่วนเข้าด้วยกัน โดยเพิ่มบทบัญญัติเกี่ยวกับการคุ้มครองรูปแบบรายการ ดังต่อไปนี้

“มาตรา 4/1 รูปแบบรายการ หมายความว่า การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของรายการ อันได้แก่ โครงสร้างการดำเนินรายการ กติกาการแข่งขัน วิธีการคัดเลือกผู้เข้าร่วมรายการ ลำดับขั้นตอนการดำเนินรายการ องค์ประกอบทางศิลป์ การนำเสนอ และองค์ประกอบอื่นใดที่ผู้สร้างสรรค์ได้รวบรวม เรียบเรียง หรือออกแบบขึ้นอย่างเป็นระบบ จนก่อให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะของรายการนั้น”

“มาตรา 6/1 รูปแบบรายการที่มีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์ อันเกิดจากการเลือกสรร จัดวาง หรือรวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถแสดงออกในรูปที่รับรู้ได้ ย่อมได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัตินี้ ทั้งนี้ ความคุ้มครองดังกล่าวไม่รวมถึงความคิด หลักการ กรรมวิธี หรือระบบที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบรายการนั้น”

นอกจากนี้ ควรศึกษาและนำแนวคิดการคุ้มครองรูปลักษณ์ของสินค้า (Trade Dress) โดยออกกฎหมายเฉพาะที่คุ้มครองรูปลักษณ์ของสินค้าให้ชัดเจน เพื่ออุดช่องว่างกรณีที่มีการลอกเลียนแบบรูปแบบรายการจนผู้บริโภคสับสน

สำหรับผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของรายการในระหว่างที่กฎหมายยังไม่มีการเปลี่ยนแปลง ควรจัดทำคู่มือกติกาการแข่งขันให้ละเอียดที่สุด ปรับเปลี่ยนจากการเขียนกติกาทั่วไปเป็นการเขียนกติกาทางเทคนิคที่ระบุแสง สี มุมกล้อง และบทที่นำมาใช้ถ่ายทำซ้ำได้ เพื่อให้ได้รับความคุ้มครองในฐานะงานวรรณกรรมให้มากที่สุด รวมถึงใช้สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิที่รัดกุมในการปกป้องผลประโยชน์ทางธุรกิจแทนการพึ่งพากฎหมายลิขสิทธิ์เพียงอย่างเดียว

เอกสารอ้างอิง

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2564). *คำอธิบายสรุปสาระสำคัญพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537*. https://www.ipthailand.go.th/th/dip-law-2/item/description_copyright.html

กสิรัฐ พลมณี. (2560). *แนวทางในการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ตามแนวทาง "เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์"*. [วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยรังสิต. RSU Institutional Repository. https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/927

คมน์ทนงชัย ฉายไพโรจน์. (2555). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาฉบับสมบูรณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 1). บานานา สวี

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2681/2553. (2554,24 มกราคม). ค้นหาคำพิพากษาศาลฎีกา. https://deka.in.th/view-498977.html

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 11047/2551. (2551). ค้นหาคำพิพากษาศาลฎีกา. https://deka.in.th/deka/2551-11047

จักรกฤษณ์ ควรพจน์. (2559). *กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วยลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า* (พิมพ์ครั้งที่ 9). นิติธรรม.

ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2560). *ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา* (พิมพ์ครั้งที่ 11). นิติธรรม.

ดารพุธ ศรีธรรมวุฒิ. (2559). *งานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์*. [สารนิพนธปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/1818/5/daraput.srit.pdf

ปวริศร เลิศธรรมเทวี .(2559). *ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา*. วิญญูชน

พรพจน์ วิรุฬห์ธนวงศ์, ชัยวุฒ ฉิมน้อย, กมลรัตน์ เอียดรอด, และ พิมพิสา จั่นเทศ. (2564). การจัดการเชิงกลยุทธ์การซื้อขายลิขสิทธิ์สำหรับรายการทีวีทั่วโลก. *วารสารมรดกเมืองโอ (ออนไลน์) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย, 11*(2), 49-56. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/EAUHJSocSci/article/view/247011

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. (2537, 21 ธันวาคม). *ราชกิจจานุเบกษา* เล่ม 111 ตอนที่ 59 ก, หน้า 1-34. https://www.ipthailand.go.th/images/3534/2565/Copyright/Copyright_Act2_TH.pdf

Auteurswet [Copyright Act]. (1912). https://wetten.overheid.nl/BWBR0001886/

Hoge Raad [Supreme Court of the Netherlands]. (2004, April 16). *Castaway Television Productions Ltd. & Planet 24 Productions Ltd. v. Endemol* (LJN AO3174). De Rechtspraak. https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=ECLI:NL:HR:2004:AO3174

Hoge Raad [Supreme Court of the Netherlands]. (1991, January 4). *Van Dale Lexicografie BV v. Romme* (NJ 1991, 608). De Rechtspraak. https://uitspraken.rechtspraak.nl/details?id=ECLI:NL:HR:1991:ZC0104

Jack Daniel's Properties, Inc. v. VIP Products LLC, 599 U.S. 140 (2023). https://www.supremecourt.gov/opinions/22pdf/22-148_3e04.pdf

Loeb and Loeb LLP. (2012, July). CBS Broadcasting, Inc. v. American Broadcasting Companies, Inc. https://www.loeb.com/en/insights/publications/2012/07/cbs-broadcasting-inc-v-american-broadcasting-com__

Sharp/J.Matthew. (2005).The reality of reality television: Understanding the unique nature of the reality genre in copyright infringement cases. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law, 8*(1), 177–205. https://scholarship.law.vanderbilt.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1410&context=jetlaw

Singh, S. (2011). *The Format Bible: What is it and why do I need one?* WIPO Magazine. https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/04/article_0006.html

Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 863 F. Supp. 2d 394 (D.N.J. 2012). https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/new-jersey/njdce/3:2009cv06115/235418/61/

15 U.S.C. § 1125. (2012). *False designations of origin, false descriptions, and dilution forbidden*. Legal Information Institute, Cornell Law School. https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1125

17 U.S.C. § 102(b). (1976). *Copyright Act of 1976*. https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/102