

ครีเอทีฟคอมมอนส์: ส่ววัฒนธรรมเสรีที่เคารพสิทธิผู้สร้าง และสนองความต้องการของผู้เสพ

สฤณี อาชวานันทกุล

Fringer | คนชายขอบ

<http://www.fringer.org/>

นำเสนอในการประชุมวิชาการทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 8 เรื่อง “ผู้คน ดนตรี ชีวิต”

วันที่ 26 มีนาคม 2552 ณ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร



งานนี้เผยแพร่ภายใต้ลิขสิทธิ์ Creative Commons แบบ Attribution Non-commercial Share Alike (by-nc-sa) โดยผู้สร้างอนุญาตให้ทำซ้ำ แจกจ่าย แสดง และสร้างงานดัดแปลงจากส่วนใดส่วนหนึ่งของงานนี้ได้โดยเสรี แต่เฉพาะในกรณีที่ให้เครดิตผู้สร้าง ไม่นำไปใช้ในทางการค้า และเผยแพร่งานดัดแปลงภายใต้ลิขสิทธิ์เดียวกันนี้เท่านั้น

หัวข้อนำเสนอ

- กฎหมายลิขสิทธิ์ กับ “วัฒนธรรมเสรี” ยุคดิจิทัล
- สภาพอุตสาหกรรมเพลงไทยปัจจุบัน และการปรับตัวของอุตสาหกรรมต่อการละเมิดลิขสิทธิ์
- คีรียุคคอมมอนส์: “ทางสายกลาง” ระหว่างผู้เสพและผู้สร้าง



กฎหมายลิขสิทธิ์ กับ “วัฒนธรรมเสรี” ยุคดิจิทัล

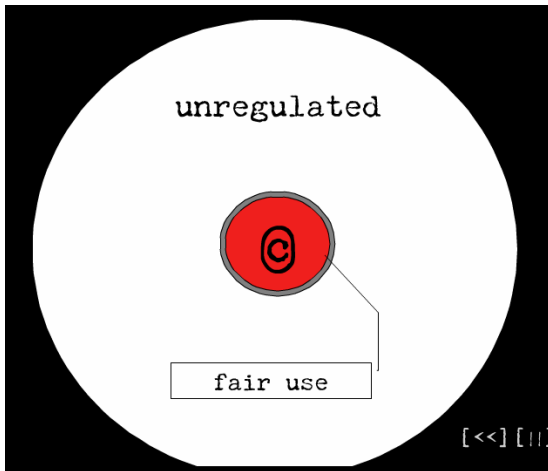


มุมมองของ Lawrence Lessig

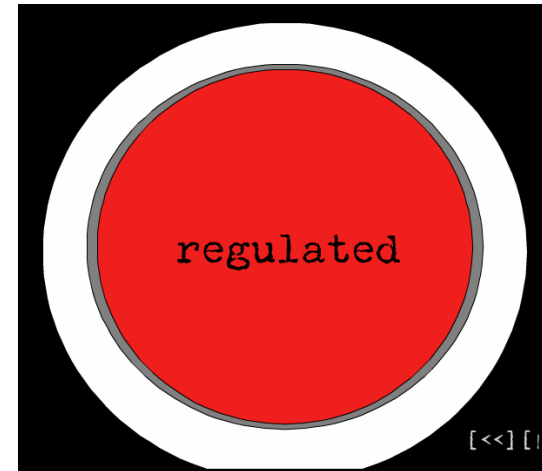
1. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ๆ ตั้งอยู่บนรากฐานของความคิดและนวัตกรรมในอดีตเสมอ
2. อดีตพยายามควบคุมความคิดสร้างสรรค์ตลอดมา
3. “สังคมเสรี” พัฒนาอนาคตด้วยการจำกัดขอบเขตอำนาจของอดีต
4. สังคมของเราเป็นสังคมที่มีเสรีภาพน้อยลงเรื่อยๆ

กฎหมายลิขสิทธิ์ปัจจุบันล้ำสมัย ทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตสามารถเป็น “อุปสรรค” หรือ “กีดกัน” การสร้างสรรค์

อดีต

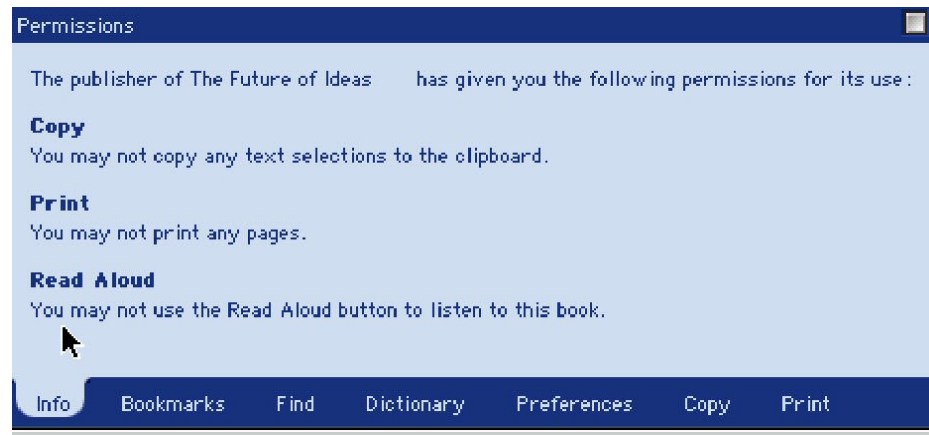
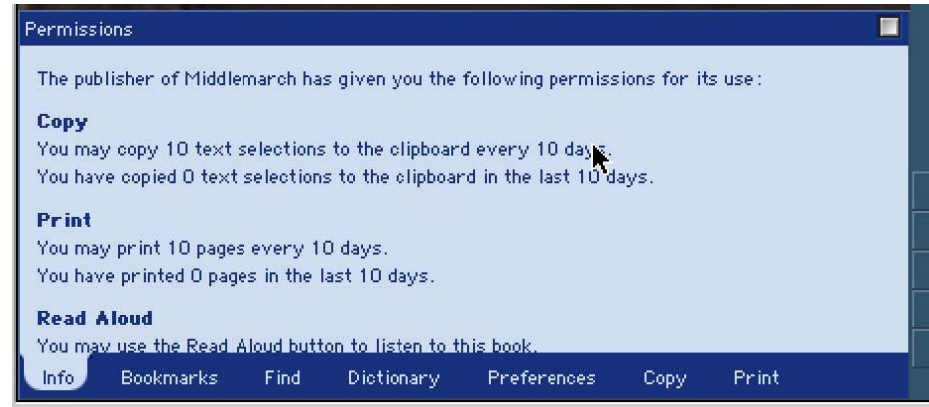


ปัจจุบัน

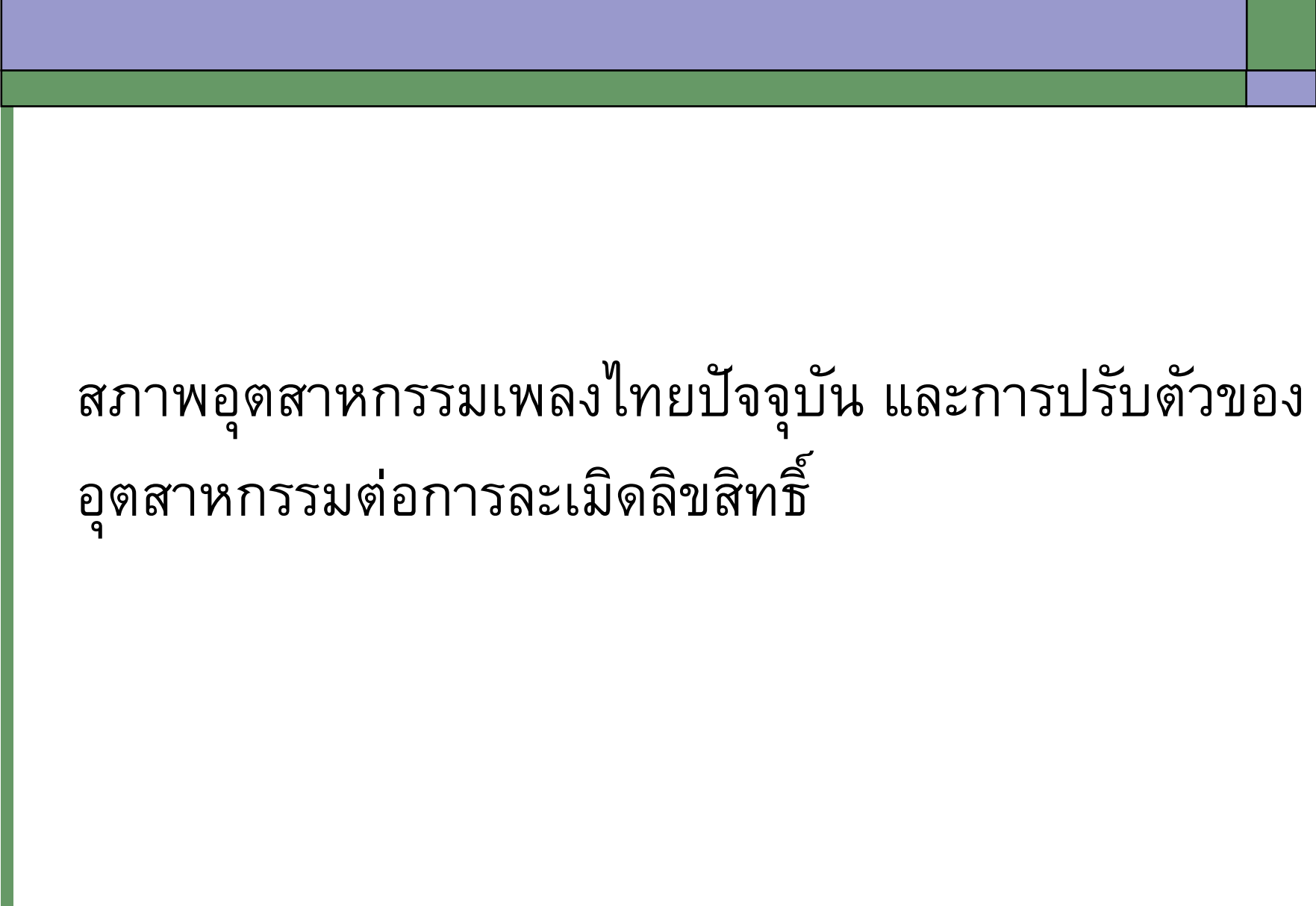


- ในอดีต งานสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ไม่อยู่ภายใต้กฎหมาย แต่ในปัจจุบัน งานส่วนใหญ่อยู่ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะหลังเกิดอินเทอร์เน็ต (ซึ่งทำ ‘ก๊อปปี้’ ของงานทุกชนิดโดยธรรมชาติ)
- อายุของกฎหมายลิขสิทธิ์ยืดยาวขึ้นเรื่อยๆ เกินระยะเวลาเหมาะสมที่ผู้สร้างจะได้กำไรจากงานนั้นไปแล้ว ทำให้เป็นอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์งานใหม่ๆ : ปัจจุบันกฎหมายอเมริกาและยุโรปคุ้มครอง 70 ปีหลังวันตายของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือระยะเวลาที่สั้นกว่าระหว่างวันที่พิมพ์+95 ปี กับวันสร้างงาน+120 ปี ขอบเขตการคุ้มครองของกฎหมายไทยยังอยู่ที่ ตาย+50 ปี

สิทธิของผู้สร้าง vs. สิทธิของผู้เสพ – “สมดุล” อยู่ตรงไหน?



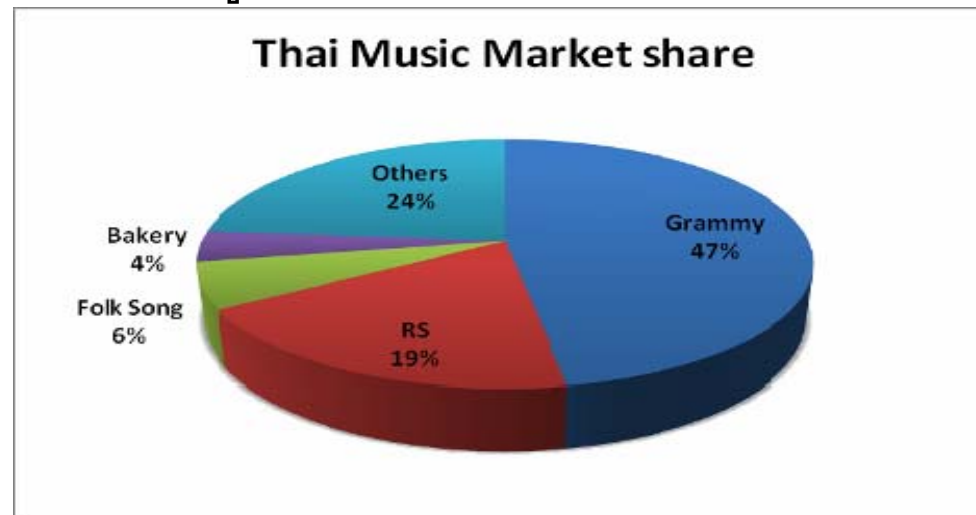
- ถ้าผู้บริโภคว่าเงินซื้อซีดีเพลงมา แต่ไม่สามารถแปลงไฟล์เป็น MP3 เพื่อฟังในคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่น MP3 แบบพกพาได้เพราะค่ายเพลง “ล็อก” ไว้ โดยอ้างว่าเพื่อป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ – แบบนี้ถือเป็นการละเมิดสิทธิผู้บริโภคหรือไม่?



สภาพอุตสาหกรรมเพลงไทยปัจจุบัน และการปรับตัวของ
อุตสาหกรรมต่อการละเมิดลิขสิทธิ์

ส่วนแบ่งอุตสาหกรรมเพลงและสภาพการแข่งขัน

อุตสาหกรรมเพลงไทยมีผู้ครองตลาด 2 ราย มีส่วนแบ่งรวมกันประมาณ 66%



- การแข่งขันที่รุนแรง → Life cycle ของเพลงสั้นมาก → ผู้เล่นต่างพยายามทำธุรกิจบันเทิงแบบครบวงจร ขยายอิทธิพลไปครอบงำสื่อหรือข้อสื่อ และขายเพลงผ่านช่องทางใหม่ๆ (จัดอีเวนต์, ริงโทน ฯลฯ)
- ผู้เล่นรายเล็กและศิลปินอิสระมีโอกาสน้อยลงที่จะเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อดั้งเดิม
- กฎหมายลิขสิทธิ์ที่ล่าช้า เปิดโอกาสให้ผู้ครองตลาด “อ้าง” ลิขสิทธิ์ในทางที่อาจกีดกันผู้เล่นรายเล็ก และสวนทางกับความต้องการและวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป

เทคโนโลยีที่ “คุกคาม” อุตสาหกรรม แต่ “ปลดปล่อย” ผู้บริโภค

- MP3 (+ ฟอรั่มอื่น ๆ เช่น OGG)
- ซอฟต์แวร์ที่แปลงเนื้อหาในแผ่นเสียงหรือซีดีเป็น MP3
- เทคโนโลยี peer-to-peer เช่น Limewire, Bittorrent
- ซอฟต์แวร์ที่ช่วยสร้างงานเพลงระดับ “มืออาชีพ” ในราคาต่ำหรือฟรี (หลายชิ้นเป็น open source)



- จาก “ผู้บริโภค” (consumer) เป็น “ผู้ผลิต-บริโภค” (prosumers)
- เพลงกลายเป็น “สินค้าโภคภัณฑ์” (commodities)
- คนสามารถ “แบ่งปัน” งานต่างๆ ในรูปดิจิทัลระหว่างกันได้อย่างแพร่หลาย สะดวก และรวดเร็ว
- เมื่อการ “ละเมิดลิขสิทธิ์” เป็นวิถีชีวิต แสดงว่ากฎหมายล้าหลังแล้วหรือไม่? 9

กลยุทธ์ที่ค่ายเพลงเลือกใช้ในการแก้ “ปัญหา” ละเมิดลิขสิทธิ์

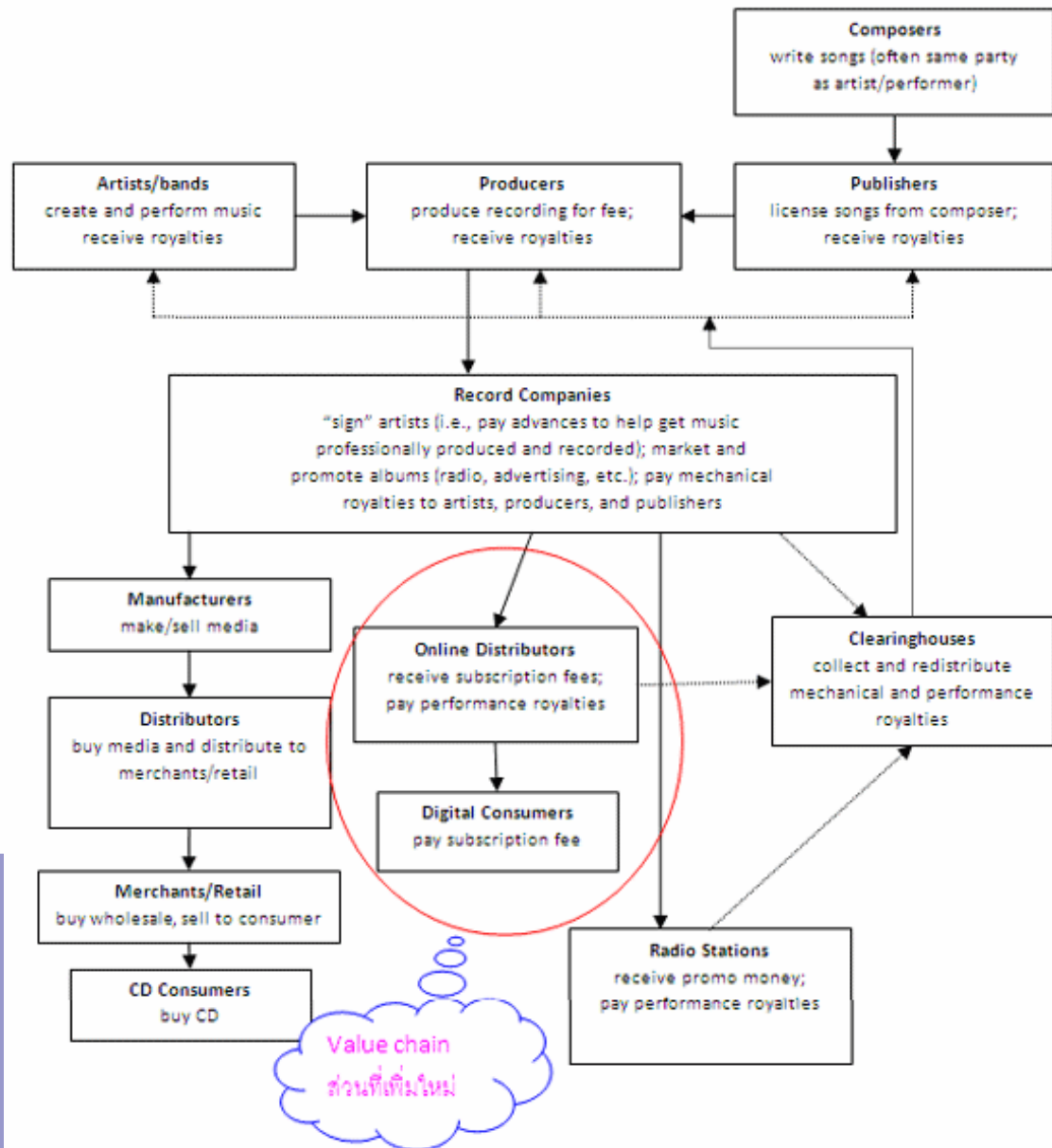
1. ลดราคาสินค้า (cost leadership)
2. เพิ่มความถี่และปริมาณในการออกสินค้าใหม่ๆ ให้มากขึ้น เพื่อเพิ่มประโยชน์จากการประหยัดจากขนาด
3. ขยายรีมิกซ์ และแตกสาขาธุรกิจเพื่อหาแหล่งรายได้ใหม่ๆ
4. ให้ลูกค้าเป็นศูนย์กลาง (customer centric) เช่น วิจัยความต้องการ
5. เพิ่มคุณภาพของสินค้า เพื่อยกระดับเป็นสินค้ามีมูลค่าเพิ่ม (premium goods) เช่น เพิ่มการลงทุนในการออกแบบปกซีดี, คุณภาพของการแสดงสด

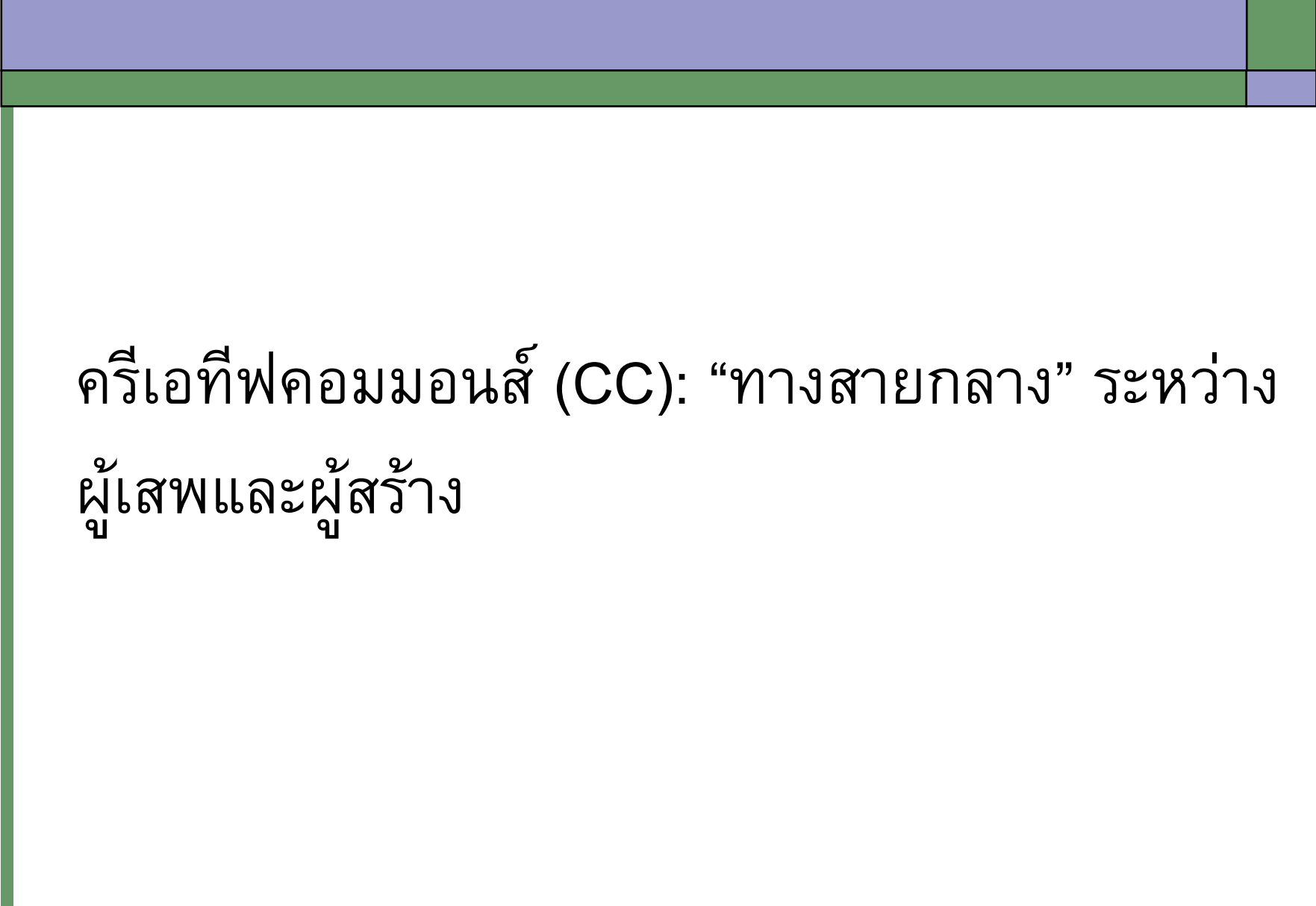
ผู้ครองตลาดยังเห็นกลยุทธ์ 1, 2 และ 3 อยู่ แต่กลยุทธ์ 4 และ 5 เป็นกลยุทธ์ที่ยั่งยืนกว่า เพราะสอดคล้องกับความต้องการของผู้เสพและวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป

ผู้เล่นต่างๆ ในตลาด

- นักแต่งเพลง
- ศิลปิน
- ค่ายเพลง
- บริษัทจัดการสิทธิ
- ผู้บริโภคยุคดิจิทัล
- เจ้าของเว็บไซต์
- ร้านขายซีดี
- ร้านคาราโอเกะ
- ฯลฯ

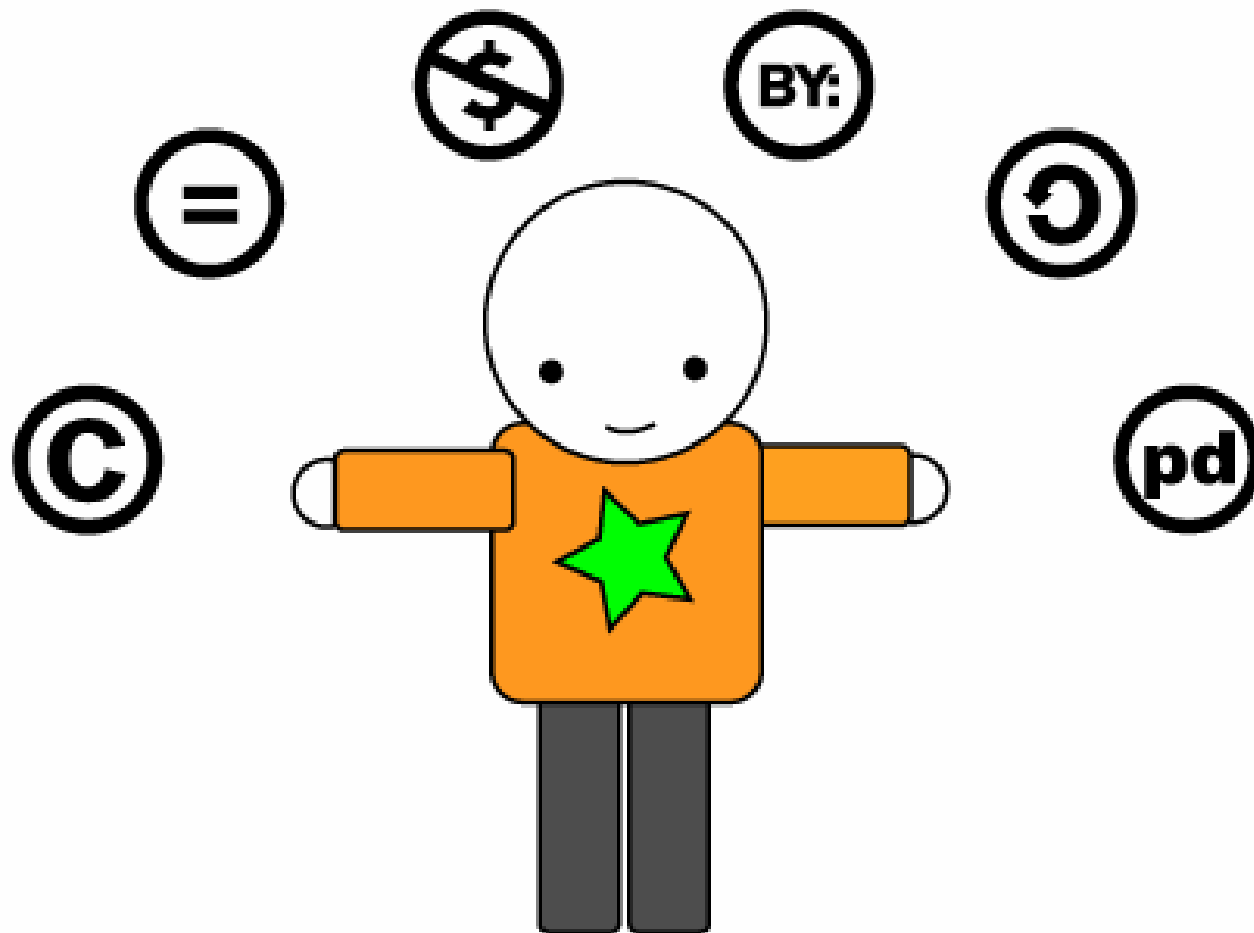
หน้าที่ของรัฐ/ผู้เขียนกฎหมาย
คืออะไร - ปกป้องผู้ครอง
ตลาด หรือกระตุ้นการแข่งขัน
และส่งเสริมวัฒนธรรมเสรี?



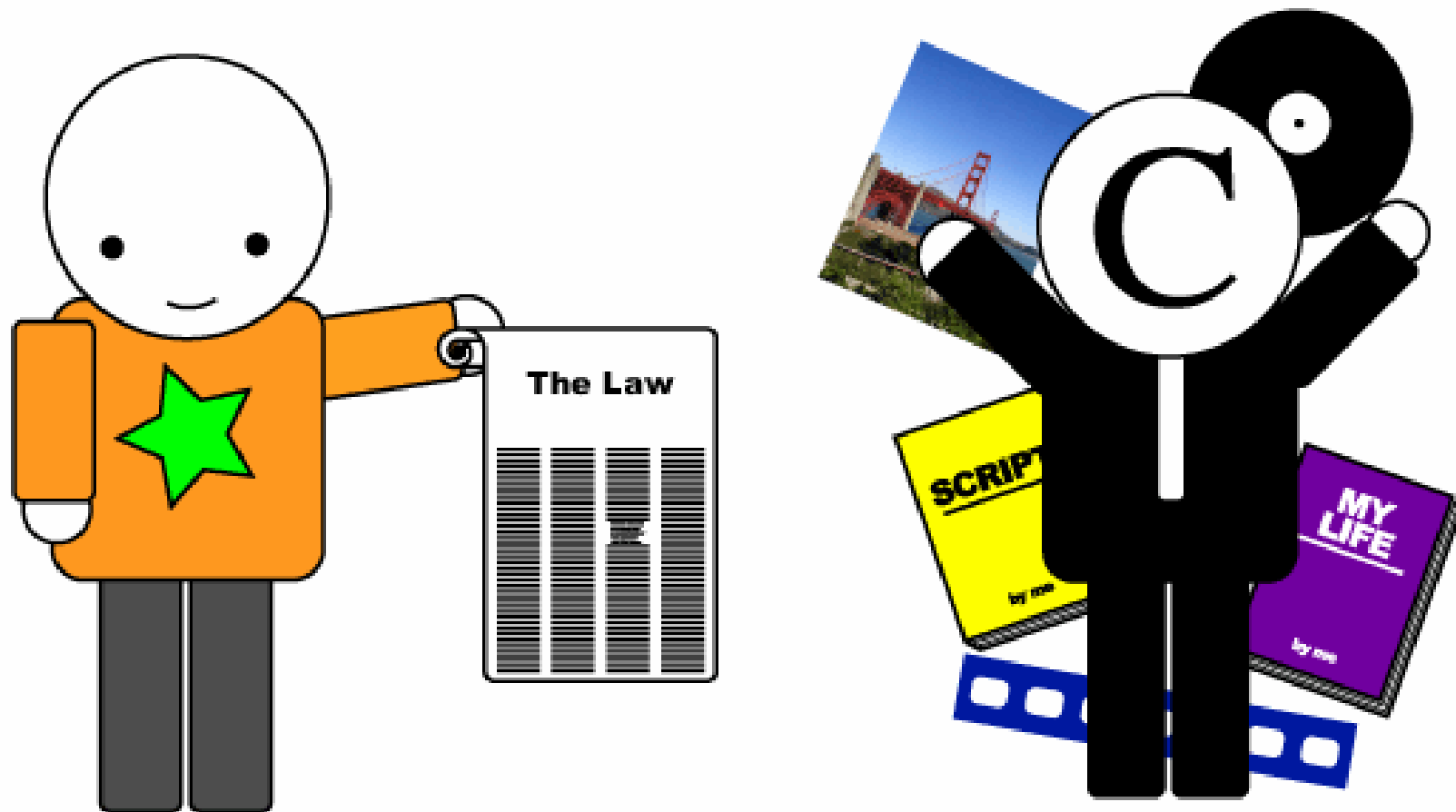


ครีเอทีฟคอมมอนส์ (CC): “ทางสายกลาง” ระหว่าง
ผู้เสพและผู้สร้าง

ครีเอทีฟคอมมอนส์ต้องการช่วยเติมเต็มขอบเขตความเป็นไปได้ของการเผยแพร่งาน ตั้งแต่การเผยแพร่แบบสงวนลิขสิทธิ์ 100% ไปจนถึงการเผยแพร่แบบเสียสละลิขสิทธิ์ทั้งหมดให้กับสาธารณะ รูปแบบสัญญาอนุญาตของเราช่วยให้คุณสามารถรักษาลิขสิทธิ์ไว้ แต่ในขณะเดียวกันก็อนุญาตให้คนอื่นใช้งานของคุณภายใต้เงื่อนไขที่คุณกำหนด สัญญาของเราช่วยให้คุณสามารถเผยแพร่งานในลักษณะ “สงวนลิขสิทธิ์บ้างประการ” ได้



เมื่อคุณสร้างงานขึ้นมาชิ้นหนึ่ง งานนั้นจะถูกคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์แบบสงวนลิขสิทธิ์ 100% โดยอัตโนมัติ ไม่ว่าคุณจะแจ้งต่อทางการหรือไม่ ไม่ว่าคุณจะแสดงเครื่องหมาย © บนงานของคุณหรือไม่ นี่เป็นเรื่องปกติสำหรับคนที่ต้องการควบคุมการนำงานของพวกเขาไปใช้ในทุกระดับทุกมุม แต่สำหรับคนที่อยากแบ่งปันงานของพวกเขาให้คนอื่นได้ใช้ ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดล่ะ?



สัญญาอนุญาตแบบครีเอทีฟคอมมอนส์ทุกประเภทอนุญาตให้คนทั่วโลกสามารถเผยแพร่ จัดแสดง ทำซ้ำ และ
โพงงานของคุณในเว็บไซต์ ตราบใดที่พวกเขาปฏิบัติตามเงื่อนไขที่คุณเป็นผู้กำหนด



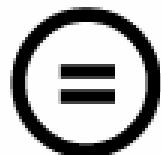
มีเงื่อนไขหลักสี่ข้อที่คุณสามารถเลือกใช้ในสัญญาอนุญาตแบบครีเอทีฟคอมมอนส์ได้ เงื่อนไขประการแรกคือ *ยอมรับสิทธิของผู้สร้าง (Attribution)* สมมติว่าผมเป็นช่างภาพมือสมัครเล่น และอยากเผยแพร่ชื่อและงานของผมผ่านเว็บไซต์ เงื่อนไขนี้ช่วยให้คนอื่นๆ สามารถเผยแพร่ผลงานของผมได้ ตราบใดที่พวกเขาให้เครดิตว่าผมเป็นผู้ถ่าย



ยอมรับสิทธิของผู้สร้าง



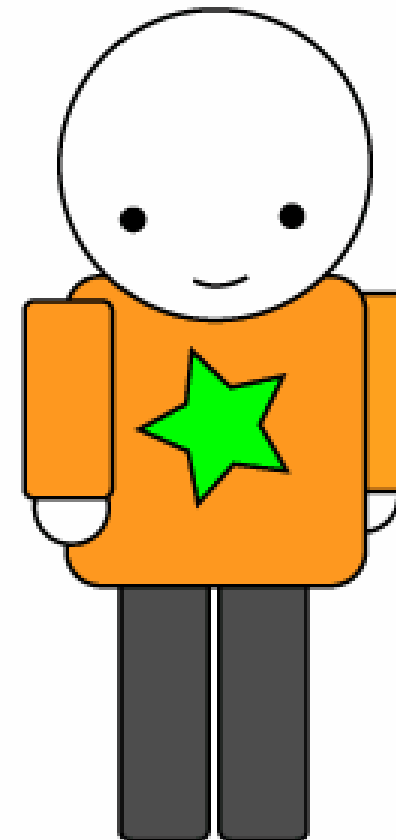
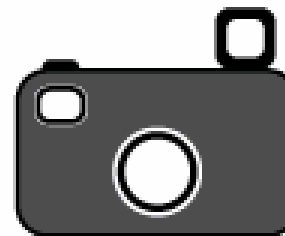
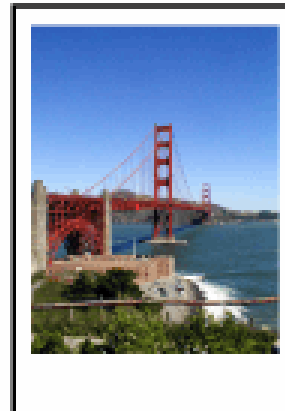
ไม่ใช่เพื่อการค้า



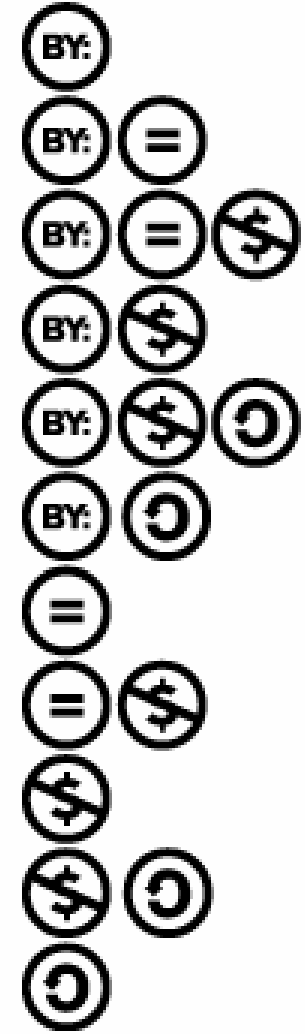
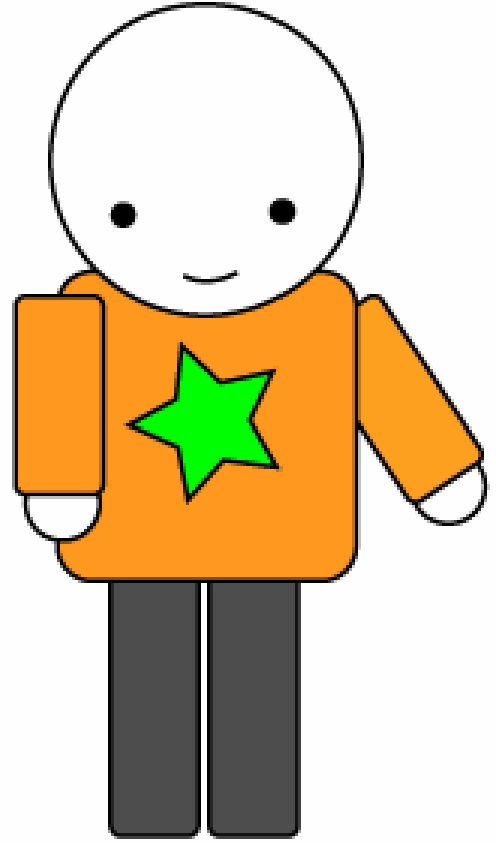
ไม่แก้ไขต้นฉบับ



ใช้สัญญาอนุญาตแบบเดียวกัน



นั่นคือวิธีทำงานของเงื่อนไขทั้งสี่ประการ ซึ่งคุณสามารถหยิบมาผสมผสานกันได้ตามใจชอบ เพื่อสะท้อนความต้องการของคุณ การผสมผสานเงื่อนไขทั้งหมดนี้ทำได้ 11 รูปแบบด้วยกัน



Choose Your Sampling License Options

The Sampling licenses let you invite other people to use a part of your work and make it new.

For example:

- ◆ To take a sample from your song and include it in their own.
- ◆ To use a clip from your film.
- ◆ To take a piece of your photograph and put it into a collage.

Think of it as a way to reward people for transforming your work into something it wasn't before.

On certain conditions, that is. There are two flavors of the Sampling license. Pick the one that reflects your creative style:



Sampling Plus: People can take and transform **pieces** of your work for any purpose other than advertising, which is prohibited. **Noncommercial** copying and distribution (like file-sharing) of the **entire work** are also allowed. Hence, "plus".



Noncommercial Sampling Plus: People can take and transform **pieces** of your work for **noncommercial** purposes only. **Noncommercial** copying and distribution (like file-sharing) of the **entire work** are also allowed.

step 1
choose license

step 2
review choice

step 3
mark content

step 4
publicize

International

Argentina

[More information](#)

Search

Search

[Creative Commons](#)

[Documentation](#)

[Case Studies](#)

[Events](#)

[Newsletter](#)

[Press Room](#)

The Commons

[CC Network](#)

[Science Commons](#)

[ccInternational](#)

[ccLearn](#)

“แบ่งปัน” ทำไม?

□ “เจตนาดี” – ใช้ CC เพราะ:

- ใจดีอยากแบ่งปัน
- อยากส่งเสริมการต่อยอดองค์ความรู้และศิลปะ
- แต่ก็อยากให้คนเคารพสิทธิในฐานะผู้สร้างด้วย

□ เจตนาเชิงพาณิชย์ – สร้าง “รายได้” ด้วยการใช้ CC:

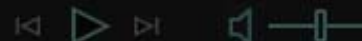
- เผยแพร่ผลงานให้คนรู้จักอย่างรวดเร็ว
- ตอบสนองต่อความต้องการของแฟน ๆ
- สร้าง “ภาพลักษณ์” ที่ดี

X

WELCOME TO REMIX.NIN.COM.

an interactive community for creating, sharing, and listening to nine inch nails remixes.

1. double click on a song to start listening. →
2. visit **LISTEN** to browse more songs on the site.
3. **LOGIN** or **REGISTER** to interact with the site:
set up your profile, save and share playlists, rate and discuss mixes.
4. visit **MIX** to download the tools to create your own remix and upload it to the site.
5. visit **FEEDS** for a list of podcast feeds you can listen to in your MP3 player.
6. explore the site and play around to get a feel for it.
7. need more help? visit the **FAQ**.



NOW PLAYING

REMIX BY

RATING

listens:

CURRENT PLAYLIST: HIGHEST RATED TODAY

clear save as...

HYPERPOWER! (Instrumental)	1:42	90
The Hand That Feeds(Stripped)	4:40	91
Last (Break Me Mix)	4:53	91
Me? I'm Radiata...	6:32	85
What Have I Become? (StephaMu...	4:38	71
Survivalism (Elton Reznor Remix)	4:26	90
lights in the sky_ lofi polizei mix	6:56	93
Closer To God (Remixed by Trent ...	5:06	92
We're in this Blurred Line Closer ...	6:21	90
Beside You in Time (Remixed)	5:48	90
The Great Destroyer - modwheelm...	4:20	92
Hurt (Quiet)	5:09	93
Heresy (Instrumental)	3:54	93
Beyond This Twilight	4:26	92
BURN (You stupid B1tch)	4:44	93
Drilling Into the Abstract (Only)	5:43	91

GENERAL PLAYLISTS

general featured saved

Highest Rated Today

Highest Rated Today (Fan Only)

Newest Mixes

Random

Most Listens Today

Most Commented Today

ประโยชน์ของครีเอทีฟคอมมอนส์

1. เป็น “ชุดเครื่องมือ” ที่ช่วยสร้าง “สมดุล” ระหว่างความต้องการของผู้ผลิต ความต้องการของผู้เสพและผู้ผลิต-บริโภค และความต้องการของสังคม
2. เป็น “ทางเลือก” ที่อยู่ในกรอบของระบบลิขสิทธิ์ปัจจุบัน
3. ตอบสนองเจตจำนงเชิงพาณิชย์ของผู้สร้างงาน โดยเฉพาะศิลปินรายเล็ก ๆ ที่ต้องการ “สร้างตัว” ให้เป็นที่รู้จัก และเกรงว่าค่ายเพลงที่ “ขาย” ลิขสิทธิ์ให้จะทำตัวในทางที่ไม่เป็นมิตรต่อแฟนเพลง
4. ตอบสนอง “เจตนาดี” ของคนธรรมดาที่อยากแบ่งปันงาน
5. ส่งเสริมวัฒนธรรมเสรี