



SONGTAEW SYNC

ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสิทธิและรายได้
ในวงการดนตรี

ทรัพย์สินทางปัญญาในวงการดนตรี

คุณ่าจะมีประสบการณ์กับทรัพย์สินทางปัญญา 4 ประเภทหลักนี้ที่ในวงการดนตรี แต่ละประเภทมีการควบคุมชุดของสิทธิ์ที่แตกต่างกัน (เช่น มีผู้ต้องการได้รับอนุญาตจากผู้ถือสิทธิ์ทุกครั้งที่ยากใช้):

ลิขสิทธิ์ พับลิชชิง(เผยแพร่)

การประพันธ์ดนตรี

เนื้อเพลง

ลิขสิทธิ์ ศิลปะ

ศิลปะของเพลงหรือแอลบั้ม

รูปภาพ ภาพถ่าย

ลิขสิทธิ์ มาสเตอร์เพลง

เสียงบันทึกของเพลง

MV วิดีโอประกอบเพลง

ยี่ห้อ เทรดมาร์ก

ชื่อศิลปิน

โลโก้ของศิลปิน

ใครเป็นผู้ใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (IP) ในวงการดนตรี?

IP 4 ประเภทนี้จะช่วยนำรายได้เข้ามาให้คุณทุกครั้งที่คุณใช้ พาร์ทเนอร์ในวงการสามารถช่วยดูแลการเก็บรายได้ส่วนนี้ให้แก่คุณ

มิวสิค พับลิชเชอร์

ดูแลและจัดการเรื่องลิขสิทธิ์ของงานแต่งเพลง เช่นการจัดการใบอนุญาตใช้เพลงเพื่อนำไปใช้ในสื่อต่างๆ และช่วยเก็บค่าลิขสิทธิ์ที่ได้รับด้วย พับลิชเชอร์สามารถเผยแพร่งานแต่งเพลงเป็นแผ่นโน้ตถ้าเหมาะสม และสามารถดูแลเรื่องลิขสิทธิ์ของงานแต่งเขียนอื่นๆด้วยเช่นโน้ตในของอัลบั้ม **ตัวอย่าง** ของบริษัทดูแลนักแต่งเพลง: Warner Chappell, Sentric, Itim Music Publishing etc.

ค่ายเพลง

ดูแลและจัดการเรื่องลิขสิทธิ์ของมาสเตอร์เพลงและวิดีโอ ควบคุมการเผยแพร่เพลงบนแพลตฟอร์มดิจิทัลต่างๆ และบางครั้งเผยแพร่เป็นโปรดัคท์ทางวัตถุ ปกติค่ายเพลงจะเป็นผู้ดูแลค่าใช้จ่ายของโปรเจกท์ที่เกี่ยวกับการอัดทุกชนิด นอกจากนั้นค่ายดูแลการมาร์เก็ตติ้งของศิลปิน แต่บ่อยครั้งค่าใช้จ่ายเหล่านี้จะถูกขูดใช้จากเงินที่ได้จากมาสเตอร์เพลง **ตัวอย่าง**: Warner Music TH, What The Duck, Kaleidoscope BKK, etc.

ผู้รวบรวม

(Aggregator) ทำการเผยแพร่โปรดัคท์แบบดิจิทัลหรือบางครั้งแบบทางวัตถุด้วย ช่วยเก็บข้อมูลดาต้าที่เกี่ยวกับการขายและรวบรวมทำรายงานการขายให้กับคุณ หลังจากนั้นจะเก็บรายได้ที่สร้างจากการเผยแพร่ **ตัวอย่าง**: Believe, FUGA, OneRPM, etc.

DSPs

DSPs (Digital Service Providers) เป็นแพลตฟอร์มที่เพลงของคุณสามารถถูกสตรีมหรือดาวน์โหลดได้โดยผู้ฟังทั่วไปที่จ่ายรายเดือน/ปีเพื่อใช้ฟังเพลง DSP จะเก็บค่าใช้จ่ายเบื้องต้น เก็บค่าคอมมิชชั่น และสุดท้ายส่งเงินที่เหลือไปให้แก่ผู้รวบรวม (Aggregator) **ตัวอย่าง**: Spotify, Apple Music, JOOX, etc.

CMOs

CMOs (Collective Management Societies) เป็นตัวแทนผู้ถือสิทธิ์ของงานอันและงานแต่งเพลงเมื่อถูกนำมาใช้ในกรณีต่างๆ รวมถึงการเล่นเพลงบนวิทยุ การเปิดเพลงในห้างสรรพสินค้าหรือร้านค้าต่างๆ CMO ดูแลสัญญาอนุญาตการใช้เพลงเพื่อให้ฝ่ายที่สนใจสามารถใช้เพลงแบบถูกต้อง หมาย จากนั้นCMOจะจ่ายส่วนแบ่งของค่า License ให้แก่ผู้ถือสิทธิ์ทุกฝ่าย นอกจากนั้น CMOช่วยดูแลฐานข้อมูลส่วนกลางของวงการดนตรีในประเทศและนอกประเทศเมื่อต้องการ **ตัวอย่าง**: MCT, Phonorights, MPC, etc.

ผู้จำหน่ายสินค้า

Merchandiser ผลิตและขายสินค้า ('merch') และบางครั้งอาจช่วยดูแลสัญญาอนุญาตการใช้ลิขสิทธิ์ของศิลปินไปยังฝ่ายอื่นๆที่ผลิตสินค้า Merchandiser อาจจัดการเรื่องเครื่องหมายการค้าด้วย **ตัวอย่าง**: Bravado, Crown Merchandise, Probity Merch, etc.

ข้อมูลพื้นฐานของลิขสิทธิ์

เมื่อไหร่ที่มีผู้สนใจใช้ IP ของคุณ (เช่นพาร์ทเนอร์ที่เรากล่าวถึงก่อนหน้านี้) ฝ่ายสนใจจะต้องได้รับการอนุมัติแบบถูกต้องจากคุณก่อนที่จะใช้ได้เป็นทางการ

ลิขสิทธิ์เป็นไปโดยอัตโนมัติ

เมื่อคุณสร้างหรือเขียนอะไรขึ้นมา คุณคือเจ้าของของงานนั้นแบบถูกกฎหมาย (จนกว่าจะเซ็นสัญญาปลดสิทธิ์) แต่ว่า...

งานต้องมีการถูกยึดแบบถาวร

งาน (เช่นเพลง) จะต้องมีการถูกยึดแบบถาวร (เช่นการอัดเสียงหรือโน้ตเพลงดนตรี) แบบงานสามารถรับรู้ได้ ทำซ้ำได้ หรือสื่อสารได้ในวิธีใดๆ ถ้าไม่อย่างนั้นเราจะไม่มีหลักฐานเพื่อพิสูจน์เจ้าของของงานชิ้นนั้นได้อย่างไร?

กฎที่เฉพาะจะแตกต่างกันไปตามอาณาเขต

กฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศไทยมีความแตกต่างกับประเทศอังกฤษซึ่งแตกต่างกับสหรัฐอเมริกาเป็นต้น ระบบไทยคุ้มครองงานไทย ระบบอังกฤษปกป้องงานอังกฤษ และระบบสหรัฐปกป้องงานสหรัฐ เป็นต้น

ลิขสิทธิ์ไม่คงอยู่ตลอดไป

ชุดสิทธิ์ที่แตกต่างกันได้รับการคุ้มครองในช่วงเวลาที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับอาณาเขต ตัวอย่างเช่น ลิขสิทธิ์สำหรับสิทธิ์ในการเผยแพร่อาจมีอายุ 50 ปีในประเทศ A, 70 ปีในประเทศ B และ 100 ปีในประเทศ C

ข้อมูลพื้นฐานของลิขสิทธิ์ (cont.)

สิ่งสำคัญที่ไม่ควรมองข้าม...

ลิขสิทธิ์สามารถมีเจ้าของร่วมได้

หากสิ่งใดถูกสร้างขึ้นร่วมกัน สิ่งนั้นจะมีเจ้าของร่วมกัน เช่น หากมีนักแต่งเพลงมากกว่าหนึ่งคน

เพราะฉะนั้น...

... สิ่งสำคัญคือต้อง**ตกลง**ว่าใครเป็นเจ้าของงานและแต่ละฝ่ายได้ส่วนแบ่งที่เปอร์เซ็นต์ **บันทึกข้อตกลง**นี้ใน split sheet ซึ่งนักแต่งเพลงทุกคนต้องลงนาม และ**บันทึกรายละเอียด**กับ CMO ในพื้นที่ของคุณสำหรับนักแต่งเพลง (เช่น ในประเทศไทย คุณสามารถใช้ MCT)

เจ้าของลิขสิทธิ์แรกเริ่ม

ผู้ถือลิขสิทธิ์แรกเริ่มจะแตกต่างกันไปตามอาณาเขต สถานการณ์ในประเทศไทยมีดังนี้...

งานวรรณกรรม

เช่น เนื้อเพลง โน้ตอัลบั้ม

เจ้าของลิขสิทธิ์: นักเขียน/นักแต่งเนื้อร้อง

งานละคร

เช่น ท่าเต้น สคริปต์

เจ้าของลิขสิทธิ์: นักแต่งสคริปต์/นักออกแบบท่าเต้น

งานดนตรี

เช่น งานประพันธ์เพลง

เจ้าของลิขสิทธิ์: นักแต่งเพลง

งานศิลปะ

เช่น ศิลปะหน้าปกอัลบั้ม

เจ้าของลิขสิทธิ์: ช่างภาพ/จิตรกร/ศิลปิน*

งานบันทึกเสียง

เช่น เสียงอัดของงานดนตรี (มาสเตอร์เพลง)

เจ้าของลิขสิทธิ์: ฝ่ายที่ดูแลการรอง/ค่าใช้จ่ายของ
สถานที่และเวลาของการอัดเสียง

ภาพยนตร์

เช่น MV เพลง

เจ้าของลิขสิทธิ์: ผู้กำกับและโปรดิวเซอร์*

* โปรดทราบว่าผู้ถือลิขสิทธิ์แรกเริ่มเหล่านี้มักจะสละสิทธิ์ของตนอย่างชัดเจนภายใต้ข้อตกลงทั่วไปในอุตสาหกรรมเพลง ตัวอย่างเช่น ช่างภาพที่สร้างภาพข่าวของคุณไม่ได้ควบคุมลิขสิทธิ์ เนื่องจากข้อตกลงกับพวกเขาระบุว่าพวกเขาทำสิ่งสร้าง '**คอมมิชชั่น**' หรือ 'งานคอมมิชชั่น' (บางครั้งเรียกว่า 'งานแบบจ้าง') กล่าวคือ งานที่คุณควบคุมแทนเพื่อแลกกับการจ่ายค่าธรรมเนียมที่ตกลงไว้คงที่ ผู้ถือลิขสิทธิ์แรกเริ่มอาจสละสิทธิ์บางส่วน/ทั้งหมดเมื่อเซ็นกับค่ายเพลง ถ่าย MV เพลงงานแบบจ้าง ฯลฯ

ลิขสิทธิ์ควบคุมอะไรบ้าง...

ในฐานะผู้ถือสิทธิ์ คุณสามารถควบคุมสิ่งต่างๆ เช่น...

การถอดแบบ/ทำซ้ำ

การผลิตก๊อปปี้ของเพลงหรือบางส่วนของเพลง เช่น ผลิตเป็นแผ่นเสียงหรือเผยแพร่เป็นดิจิทัลสตรีมหรือดิจิทัลดาวน์โหลด

การเผยแพร่

นำเพลงของคุณไปไว้ในร้านค้าในรูปแบบแผ่นเสียงหรือบน DSP เพื่อให้สามารถสตรีมได้

การเช่า

เมื่อมีคนอยากเช่า DVD หรือ CD ที่มีงานของคุณ ทุกวันนี้พบกรณีการเช่าน้อยลง

การการจัดเรียงใหม่

ตัวอย่างเช่น คุณสามารถควบคุมได้ว่าจะให้ใครสามารถรีมิกซ์เพลงของคุณหรือเปลี่ยนการเรียบเรียงได้หรือไม่

การแสดง

การแสดงเพลงของคุณอย่างเช่น เล่นทางวิทยุ เล่นในคอนเสิร์ต (แสดงสดหรือเป็นเพลงประกอบ) ฯลฯ

การสื่อสาร

'เตรียมงานให้พร้อม' เพื่อการบริโภคของประชาชน คุณสามารถควบคุมได้ว่าจะมีผลงานใดบ้าง

หากบุคคลที่สามต้องการดำเนินการใดๆ เหล่านี้ พวกเขา**โดยปกติ**จะต้องได้รับอนุญาตจากคุณ คุณจะขอค่าใช้จ่ายจากฝ่ายที่สนใจเพื่อแลกกับการให้อุญาต เช่น คุณให้ใบอนุญาตเพื่อการใช้ประโยชน์จากลิขสิทธิ์ของคุณเพื่อแลกกับค่าธรรมเนียม

เราพูดว่า 'โดยปกติ' เพราะมีข้อยกเว้นบางประการเช่น สำหรับการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (เช่น การวิจารณ์อัลบั้มของคุณ) หรือเพื่อการล้อเลียน สิ่งเหล่านี้เป็นข้อยกเว้นด้านลิขสิทธิ์ 'การใช้งานโดยชอบธรรม'

รายละเอียดของสิทธิ์เผยแพร่และสิทธิ์มาสเตอร์

จากทรัพย์สินทางปัญญาหลัก 4 ประเภท มี 2 ประเภทที่เป็นศูนย์กลางของธุรกิจเพลงและเกี่ยวข้องกับความต้องการเพิ่มเติม: สิทธิ์มาสเตอร์และสิทธิ์ในการเผยแพร่ มาดูวิธีการทำงานของสิทธิ์เหล่านี้เพิ่มเติมได้ด้านล่าง

สิทธิ์ในการเผยแพร่

สิทธิ์เหล่านี้ใช้กับไอเดียเพลง หมายถึง การเรียบเรียง ซึ่งมักเรียกว่า "work"
รายละเอียดด้านล่าง

MECHANICAL RIGHTS

สิทธิ์เหล่านี้จะมีผลเมื่อมีการทำซ้ำของงาน เช่น เป็นแผ่นเสียงไวนิลหรือเป็นสตรีมดิจิทัล

บริษัทเผยแพร่

นักแต่งเพลง

PERFORMANCE RIGHTS

สิทธิ์เหล่านี้จะมีผลเมื่อมีการแสดงแบบสาธารณะ เช่น ในคอนเสิร์ต ทางวิทยุ หรือในรูปแบบสตรีม

บริษัทเผยแพร่

นักแต่งเพลง

สิทธิ์มาสเตอร์

สิทธิ์เหล่านี้ใช้กับการบันทึกงานแต่งเพลงหรือ "work"
งานแต่ละงานอาจมีการบันทึกหลายเวอร์ชัน เช่น เวอร์ชันการบันทึกดั้งเดิมของ Big Machine และเวอร์ชันอัลบั้มของเธอเอง "Taylor's Version"
รายละเอียดด้านล่าง

NEIGHBOURING RIGHTS

สิทธิ์เหล่านี้จะมีผลเมื่อมีงานที่บันทึกไว้ถูกเล่น (performed)ในที่สาธารณะ เช่น ทางวิทยุหรือเป็นเพลงแบ็คกราวด์ในร้านค้า...

ศิลปิน/ค่ายเพลง

นักแสดง/นักดนตรี

MASTER RIGHTS

สิทธิ์เหล่านี้จะมีผลเมื่อมีงานที่บันทึกไว้มีการทำซ้ำ (reproduced) เช่น ขายCD บันทึกเสียงสตรีม ฯลฯ

ศิลปิน/ค่ายเพลง

โปรดิวเซอร์

หมายเหตุเกี่ยวกับเครื่องหมายการค้า

สิ่งสำคัญที่ควรทราบ...

เครื่องหมายการค้า (เทรดมาร์ค) ไม่ได้เป็นไปโดยอัตโนมัติ

หากต้องการเทรดมาร์คอะไรก็ตาม เช่น ชื่อศิลปินหรือโลโก้ คุณต้องลงทะเบียนสิ่งนี้กับหน่วยงานที่เหมาะสมในประเทศของคุณ ซึ่งโดยปกติจะมีค่าธรรมเนียม และไม่ใช่ทุกอย่างที่เป็นเครื่องหมายการค้า(เทรดมาร์ค)ได้ หากชื่อของคุณเป็นชื่อทั่วไป (เช่น "จิม ทอมป์สัน") ก็อาจไม่สามารถเทรดมาร์คได้ อย่างไรก็ตาม คุณอาจเทรดมาร์คการนำเสนอของชื่อนั้นในชุดเรียงพิมพ์/แบบอักษรเฉพาะได้ ซึ่งช่วยให้คุณสร้างแบรนด์ที่คุณสามารถปกป้องได้

เพลงของคุณไม่สามารถเทรดมาร์คได้ แต่ได้รับการคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์ที่อธิบายไว้ก่อนหน้านี้ นั่นหมายความว่า คุณอาจจะมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาทั้งสองในวงการดนตรี แต่ละวิธีมีกฎหมายควบคุมแยกต่างหากกันและกัน

