

ตัวอย่างการต่อยอดงานวรรณกรรม

งานวรรณกรรม¹ จัดเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งจากทั้งหมด 9 ประเภทตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยงานวรรณกรรมที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคยกันมากที่สุดก็คือ หนังสือและงานเขียนต่างๆ ซึ่งก็ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในกระดาษอีกต่อไป แต่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่คนจำนวนมากเข้าถึงได้ด้วย เช่น เผยแพร่บนเว็บไซต์ บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ในโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ ฯลฯ

ขณะเดียวกัน เพื่อให้ผู้คนสามารถเข้าถึงความคิดสร้างสรรค์ของเจ้าของงานวรรณกรรมได้มากยิ่งขึ้น จึงต้องมีการต่อยอดงานวรรณกรรมออกไปในรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้ ทำให้ผลงานและผู้สร้างสรรค์เป็นที่รู้จัก สร้างความบันเทิงจรรโลงใจ และที่สำคัญ คือ เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่งานวรรณกรรมนั้นๆ

งานวรรณกรรมชิ้นหนึ่งอาจมีการดัดแปลงต่อยอดไปได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถยกเป็นตัวอย่างการต่อยอดงานวรรณกรรมได้ ดังนี้

- งานแปล

การแปลงานวรรณกรรมเป็นภาษาต่างๆ เช่น แปลจากภาษาไทยเป็นภาษาจีน แปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาฝรั่งเศส ทำให้ชาวต่างชาติเข้าถึงงานวรรณกรรมได้ เป็นการขยายตลาดงานวรรณกรรมไปสู่ต่างประเทศ และส่งเสริมการแบ่งปันความรู้จากประเทศพัฒนาแล้วสู่ประเทศกำลังพัฒนา

- หนังสือเสียง

การเอาเนื้อความของงานวรรณกรรมมาอ่านออกเสียงและบันทึกลงในแผ่นบันทึกเสียง ทำให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาของงานได้จากการได้ยิน ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากแก่ผู้ใช้งานที่เป็นเด็กและผู้พิการ

- หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

การเปลี่ยนงานวรรณกรรมมาอยู่ในรูปแบบดิจิทัลไฟล์ ซึ่งในปัจจุบัน มีแพลตฟอร์ม E-book จำนวนมากทั้งในและต่างประเทศ เป็นทางเลือกให้เจ้าของวรรณกรรมสามารถเผยแพร่ผลงานได้ในต้นทุนที่ต่ำลง ขณะเดียวกันก็เป็นทางเลือกที่ตอบโจทย์ผู้ใช้งานที่ต้องการความสะดวกในการพกพาและประหยัดพื้นที่จัดเก็บหนังสือ

- บทละคร

การดัดแปลงงานวรรณกรรมเป็นบทสำหรับการแสดง เพื่อนำไปสร้างเป็นละครโทรทัศน์ ละครเวที ภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งวรรณกรรมจำนวนมากที่ถูกดัดแปลงเป็นละครต่างๆ ก็ได้รับชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

¹ นิยามคำว่า “วรรณกรรม” ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

“วรรณกรรม” หมายความว่า งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัยสุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

- เกม

การนำเรื่องราวในงานวรรณกรรมมาเป็นเรื่องราวในเกม หรือนำตัวละครจากงานวรรณกรรม มาเป็นตัวดำเนินเรื่องในเกม ซึ่งการสร้างเป็นเกมจะทำให้ผู้เล่นได้รู้สึกมีส่วนร่วมในเรื่องราวได้มากกว่า การอ่านจากงานวรรณกรรมเพียงอย่างเดียว

- แอนิเมชัน

การนำเสนอเรื่องราวหรือตัวละครจากงานวรรณกรรมในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน โดยการ์ตูนแอนิเมชันมักจะมีภาพสวยงามสดใส เป็นที่ชื่นชอบสำหรับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ และสามารถนำเสนอเรื่องราวบางอย่างได้สะดวกกว่างานแสดงจริง (Live action) เช่น ตัวละครที่เป็นสัตว์และฉากเหนือธรรมชาติ ที่ไม่อาจแสดงจริงได้หากไม่ใช่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกขั้นสูงประกอบ

- งานแพร่เสียงแพร่ภาพ

การต่อยอดงานวรรณกรรมที่ถูกดัดแปลงเป็นสื่อดิจิทัลแล้ว เช่น ละคร ภาพยนตร์ การ์ตูน โดยนำออกเผยแพร่ผ่านช่องทางวิทยุ โทรทัศน์ หรือสื่อมัลติมีเดียอื่นๆ ซึ่งงานแพร่เสียงแพร่ภาพมีส่วนอย่างมากในการช่วยเผยแพร่ผลงาน และถือเป็นอีกงานหนึ่งแยกต่างหากจากงานละครหรือภาพยนตร์นั้น

- คาแรคเตอร์

ตัวละครในงานวรรณกรรมที่มีลักษณะหรือเอกลักษณ์เฉพาะมากเพียงพอ (Well-delineated) สามารถนำมาต่อยอดสร้างสรรค์เป็นงานอื่นๆ ได้ เช่น เป็น Line Sticker และของที่ระลึกต่างๆ ทำให้คนที่ชื่นชอบในตัวละครนั้นสามารถสะสมได้

- อื่นๆ

ทั้งนี้ เมื่องานวรรณกรรมต้นฉบับที่เป็นงานลิขสิทธิ์ถูกนำไปต่อยอดในด้านต่างๆ ผู้ทำการต่อยอดจะต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์เสมอ หากเป็นการทำซ้ำ การดัดแปลง หรือการเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยขณะที่ทำสัญญาอนุญาต ควรต้องมีข้อตกลงให้ชัดเจนว่าสามารถนำงานลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ไปใช้อย่างไรได้บ้าง

อีกทั้งในการอนุญาตให้ใช้สิทธิ หากผู้รับอนุญาตได้มีการสร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ชิ้นใหม่ ผู้รับอนุญาตจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่เขาสร้างสรรค์ขึ้น แม้จะเป็นการดัดแปลงต่อยอดก็ตาม เจ้าของลิขสิทธิ์จึงควรต้องคำนึงถึงขอบเขตการอนุญาตให้ใช้สิทธิเช่นกัน เพื่อประเมินมูลค่าในการคำนวณค่าตอบแทนที่เหมาะสม

สำหรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่ง อาจไม่ได้นำไปต่อยอดได้ในลักษณะเดียวกันกับหนังสือหรือวรรณกรรมอื่นๆ แต่กฎหมายก็ได้ให้ความคุ้มครองในฐานะงานลิขสิทธิ์ เนื่องจากถือเป็นงานเขียนแบบหนึ่ง เพียงแต่เป็นภาษาคอมพิวเตอร์