



# บทความออนไลน์

## Macross & Robotech : จากสงครามอวกาศ สู่มหากาฬ ลิขสิทธิ์ที่ลงเอยด้วยผลลัพธ์อันคาดไม่ถึง

สงครามในห้วงอวกาศ เทคโนโลยีจากต่างดาว

เสียงเพลงที่สะกดใจคนฟังดูจาวูธ และความรักสามเส้า

เรื่องราวเหล่านี้เชื่อว่าถ้าเป็นคนตามการ์ตูนในประเทศไทย หรือชาติอื่นๆ ในฟากฝั่งทวีปเอเชีย จะนึกถึงแฟรนไชส์ อนิเมะ ‘มาครอส (Macross)’ ที่มีตัวละครเอกเป็น อิชิโจ ฮิคารุ (Ichijou Hikaru) นักบินของเครื่องบินรบ กับ ลิน มินเมย์ (Lynn Minmay) ไอ돌สาวผู้มีเสียงเพลงที่น่าจดจำเป็นตัวเอง แต่ถ้าเอาหัวข้อข้างต้นไปสอบถามกับคนตามการ์ตูนในฝั่งสหรัฐอเมริกา ก็อาจจะมีคนจำนวนมากบอกว่า นั่นนะเป็นเรื่องราวของแฟรนไชส์ ‘โรโบเทค (Robotech)’ ที่มีริค ฮันเตอร์ (Rick Hunter) กับ ลิน มินเมย์ (Lynn Minmay) เป็นตัวละคร

พออธิบายมาแบบนี้ หลายคนน่าจะนึกขึ้นมาได้ว่า ในยุคที่บริการสตรีมมิ่งรับชมรายการออนไลน์ถูกลิขสิทธิ์มีเยอะขนาดนี้ ทำไมทั้งตัว Macross และ Robotech ถึงไม่เคยนำเอาภาคใหม่ๆ ที่เราพอจะได้เห็นข่าวการสร้างอยู่เรื่อยๆ ออกมาฉายนอกประเทศญี่ปุ่นและอเมริกา แถมยังมีข่าวด้วยซ้ำว่า Macross กับ Robotech ไปขึ้นโรงขึ้นศาลเพื่อตรวจสอบว่าใครเป็นเจ้าของสิทธิ์กันแน่

และช่วงต้นเดือนเมษายน ปี ค.ศ.2021 ที่ผ่านมาก็มีการแถลงข่าวร่วมกันของบริษัททางญี่ปุ่นกับอเมริกาว่า พวกเขาได้ตกลงกันในการจัดจำหน่าย Macross และ Robotech ทุกภาคในพื้นที่ทั่วโลก รวมไปถึงภาพยนตร์ Robotech ฉบับฮอลลีวูดที่กำลังอยู่ในขั้นตอนการสร้างกันอีกด้วย



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ถ้าอย่างนั้น Macross กับ Robotech แตกต่างกันอย่างไร แล้วอะไรทำให้เกิดเหตุการณ์ฟ็องร้องขึ้น แล้วทำไม  
สุดท้ายบริษัทที่เคยฟ็องร้องกันกลับมาจับมือกันได้ เราจะค่อยๆ ย้อนเรื่องราวกันว่าเกิดอะไรกันไปบ้างในช่วงหลาย  
สิบปีที่ผ่านมาครับ

*โลกสร้างยานมาครอสขึ้นมาให้เป็นเจ้าเวหา*

หากจะกล่าวถึงการถือกำเนิดของ Macross เราก็ต้องพูดถึงเรื่องราวของเพื่อนกลุ่มหนึ่งที่พบเจอกันระหว่างที่  
ทำการศึกษาอยู่ใน มหาวิทยาลัยเคโอ สถาบันที่เก่าแก่ที่สุดของประเทศญี่ปุ่น เพื่อนกลุ่มนั้นมารวมตัวด้วย  
ความชอบผลงานอนิเมะเรื่อง Mobile Suit Gundam และพวกเขาได้ตั้งชื่อกลุ่มของตัวเองว่า ‘Gunsight One’  
กลุ่มคนเหล่านั้นประกอบไปด้วย **คุณฮิโรชิ โอนอกิ (Hiroshi Ōnogi)**, **คุณฮารุฮิโกะ มิกิโมโตะ (Haruhiko  
Mikimoto)** และ**คุณโชจิ คาวาโมริ (Shōji Kawamori)**



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

คุณ Shōji Kawamori กับภาพลองครบรอบอายุ 1 ปี หลังจากผ่านมา 60 ปี / ภาพจาก –

<https://twitter.com/kawamoriexpo/status/1363087636504674304>

คุณโชจิ คาวามอริทำการศึกษาในสาขาวิศวกรรมอยู่ที่มหาวิทยาลัยเคโอระยะหนึ่ง ก็ได้มีโอกาสไปฝึกงานที่ Studio Nue บริษัทผู้ผลิตอนิเมชั่น ซึ่งเขาก็ได้ทำงานได้ดี จนสุดท้ายเขาก็เลือกที่จะทิ้งการเรียนไปทำงานเต็มตัว แล้วก็มีโอกาสได้ฉายแสงอย่างรวมเร็วด้วยการรับหน้าที่เป็นผู้ออกแบบและทำการออกแบบของเล่นชุด 'Diaclone' หุ่นยนต์แปลงร่างเป็นพาหนะ (ซึ่งภายหลังได้ถูกพัฒนาเป็นซีรีส์ Transformers)

เวลาผ่านมาจนถึงช่วงปี ค.ศ.1982 ในช่วงที่อนิเมะหุ่นยนต์แปลงร่างได้กลายเป็นที่นิยม คุณโชจิ คาวามอริก็ได้ร่วมทำการออกแบบเครื่องบินรบที่แปลงร่างเป็นหุ่นยนต์ชื่อ Valkyrie ขึ้นมา ร่วมมือกับคนใน Studio Nue การพัฒนาโครงเรื่อง ร่วมเขียนบทกับคุณฮิโรชิ โอนิกิ ให้คุณฮารุฮิโกะ มิกิโมโตะมาออกแบบตัวละครภายในเรื่อง และสุดท้ายผลงาน อนิเมะที่ชื่อ Macross ก็ถือกำเนิดขึ้น ณ จุดนี้



超時空要塞  
MACROSS



©1982 ビックウエスト



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ภาพจาก – Amazon.co.jp

เรื่องราวโดยคร่าวของ Choujikuu Yousai Macross / Super Dimension Fortress Macross หรือ Macross ภาคแรก เกิดขึ้นหลังจากที่มียานรบจากต่างดาวได้ร่วงหล่นมาบนโลก ทุกประเทศทั่วโลกได้รวมตัวกันเพื่อวิเคราะห์ และปรับปรุงยานดังกล่าวให้กลายเป็น ยานรบ SDF-1 Macross แต่ในวันออกตัวยานอย่างเป็นทางการ กองทัพต่างดาวชาว Zentradi ก็ได้บุกเข้ามาโจมตีพร้อมกล่าวว่า ยานดังกล่าวเป็นยานของศัตรูต่างดาว ลูกเรือของยาน Macross จึงตัดสินใจรบยานรบ แต่เกิดเหตุผิดพลาดทำให้ตัวยานเดินทางอยู่ริมขอบสุริยะจักรวาล ยานรบ Macross จึงต้องต่อสู้ไปพลาง เดินทางกลับโลกไปพลาง และใช้เสียงเพลงของไอดอล (กับความรักสามเส้า) เป็นอาวุธช่วยสกัดภัยจากชาวต่างดาวที่คุ้นเคยแต่การรบ







Big West Frontier หนึ่งในบริษัทที่ถือสิทธิ์ Macross ภาคแรกในฝั่งญี่ปุ่น / ภาพจาก –

<https://www.bigwestfrontier.co.jp/>

ด้วยสเกลเรื่องสงครามระหว่าง มนุษย์โลก กับมนุษย์ต่างดาวเผ่า Zentradi (และ Meltrandi ที่เป็นผู้หญิง) ทำให้ Studio Nue ไม่สามารถผลิตงานด้วยตัวเองเพียงฝ่ายเดียว จึงมีการจับมือกับบริษัทโฆษณา Big West ในฐานะผู้ร่วมลงทุนและร่วมออกแบบเพิ่มเติม และมีทาง Tatsunoko Productions บริษัทผู้ผลิตอนิเมะระดับเก่าของญี่ปุ่น



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

รับผิดชอบงานผลิตอนิเมชัน จึงทำให้สิทธิ์ของอนิเมะ Macross ภาคแรก มีผู้ถือสิทธิ์ร่วมกัน 3 บริษัท ที่จะกลายเป็นจุดเริ่มต้นของความวุ่นวายในอนาคต

### ทะยานบินสู่อเมริกา ในฐานะโรบอท

หลังจาก Macross ประสบความสำเร็จในประเทศญี่ปุ่นเป็นอย่างดี ก็ทำให้การ์ตูนหุ่นยนต์เรื่องดังกล่าวขึ้นชื่อไม่แพ้กับผลงานรุ่นพี่แบบ Mobile Suit Gundam และมีหลายประเทศนำเอา Macross ไปฉายในท้องถิ่นของตัวเอง อย่างที่ในประเทศไทย ก็มีทาง ช่อง 9 นำมาฉายด้วยชื่อ ‘มาครอสเจ้าเวหา’

แต่สำหรับประเทศขนาดใหญ่อย่าง สหรัฐอเมริกา กลับไม่ได้นำการ์ตูนเรื่องดังกล่าวไปฉายปกติแบบที่ยุคปัจจุบัน ด้วยเหตุผลหลายๆ ประการ ทั้งการที่ ‘การ์ตูนจากญี่ปุ่น’ ยังไม่ใช่ผลงานที่สถานีโทรทัศน์ที่ผู้ชมชาวอเมริกันยอมรับ (แม้ว่าอนิเมชันหลายเรื่องของฝั่งอเมริกาในยุคนี้เองจริงๆ แล้วเป็นทางญี่ปุ่นรับผิดชอบงานสร้างก็ตาม) รวมไปถึงว่า สถานีโทรทัศน์ของอเมริกาที่ยินดีจะฉายการ์ตูนจากญี่ปุ่น ก็อยากจะได้การ์ตูนที่มีความยาวอย่างน้อย 65 ตอน รวมถึงต้องการพล็อตเรื่องที่มีศีลธรรมอันดีสอดคล้องกับแนวทางของทางสถานีโทรทัศน์ที่ฉายอีกต่างหาก ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นที่ไปฉายในอเมริกา ในยุค 1980 จำนวนหนึ่ง เป็นการตัดต่ออนิเมะหลายเรื่องเข้าด้วยกันเป็นเนื้อหาเดียว มีการปรับแก้ชื่อตัวละครให้อ่านง่ายขึ้น และมีการแก้ไขบทให้เข้ากับเงื่อนไขที่กล่าวไปข้างต้น อย่างเช่น ผลงานอนิเมชันเรื่อง Voltron นั้นเป็นการตัดต่อมาจากอนิเมะเรื่อง Hyaku Juuoo GoLion





ภาพจาก – <https://robotechboardgames.com/>

และทาง Harmony Gold USA ที่ร่วมมาธุรกิจนำเข้าและดัดแปลงการ์ตูนจากญี่ปุ่นนี้มาระยะหนึ่งแล้วก็ได้  
ตัดสินใจ ติดต่อ Tatsunoko Productions ในการซื้อสิทธิ์การ์ตูนเพื่อมาดัดแปลง และได้เลือกผลงานมาสามเรื่อง  
ประกอบไปด้วย Super Dimension Fortress Macross, Super Dimension Cavalry Southern Cross และ  
Genesis Climber Mospeda เพื่อนำมาตัดต่อใหม่

อย่างไรก็ตาม ในยุคนั้นเชื่อกันว่าทาง Tatsunoko Productions ไม่ได้ทำสัญญาแบบลงรายละเอียดอย่างชัดเจน  
ว่า การขายสิทธิ์นั้นขายสิทธิ์ส่วนใดบ้าง เฉพาะส่วนการนำไปดัดแปลงหรือเปล่า? หรือรวมถึงตัวการ์ตูนอนิเมะ  
เมะชุดดั้งเดิมได้? ซึ่งเรื่องนี้ไม่มีใครรู้รายละเอียดแน่ชัด นอกจากบริษัททั้งสองแห่งที่ตกลงเซ็นสัญญากัน แต่มี  
บุคคลากรในอุตสาหกรรมอนิเมะในยุคหลังหลายท่านคาดไว้ว่า ตอนนั้นทาง Tatsunoko น่าจะมอบสิทธิ์ทุกอย่าง  
แบบเหมารวมให้กับทาง Harmony Gold USA

แต่ในเมื่อการเจรจาธุรกิจสิ้นสุดลงอย่างถูกต้องแล้ว Harmony Gold USA ก็นำเอาอนิเมะทั้งสามเรื่องมาตัดต่อใหม่  
แล้วปรับเปลี่ยนเรื่องราวให้กลายเป็นมหากาพย์สงครามไซไฟเรื่องใหม่ที่ชื่อว่า Robotech









## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ภาพจาก – Amazon.com

เรื่องราวของ Robotech ภาคแรกโดยคร่าวเกี่ยวข้องกับ การต่อสู้เพื่อแย่งชิงแหล่งพลังงานที่ชื่อว่า ‘Protoculture’ และกลายเป็นสงครามที่กินเวลายาวนานถึงสามชั่วอายุคน ในสงครามยุคแรก (ดัดแปลงจากอนิเมะ Macross) เล่า เรื่องของยานอวกาศที่ชาว Zentradi ตั้งใจส่งยานลงมาบนโลกจนกลายเป็นสงครามระหว่างสองเผ่าพันธุ์ สงคราม ยุคที่สอง (ดัดแปลงมาจากอนิเมะ Southern Cross) เล่าเรื่องของกอง Robotech Masters ผู้อยู่เบื้องหลังการ รุกรานของ Zentradi ได้บุกเข้ามาที่โลกด้วยตัวเองและต้องปะทะกับชาวโลกจนเป็นสงครามครั้งใหม่ และสงคราม ยุคที่สาม (ดัดแปลงมาจากอนิเมะ Mospeda) ที่กองกำลังบนโลกยังต้องต่อสู้กับเหล่า Robotech Masters ที่ เหลืออยู่

แล้ว Robotech ก็ได้ฉายในอเมริกาตามเป้าหมายที่ Harmony Gold USA ตัวอนิเมชันเริ่มฉายในอเมริกาในปี ค.ศ.1985 และมีเรตติ้งที่ค่อนข้างดีเลยทีเดียว

### เส้นทางคู่ขนาน จากจุดเริ่มต้นจุดเดียวกัน

ด้วยความนิยมของ Macross และ Robotech ทำให้ทั้งสองแฟรนไชส์ที่มีจุดเริ่มต้นมาจากงานชิ้นเดียวกันเติบโต กันตามแนวทางของตัวเอง

ฝั่ง Macross มีการสร้างภาพยนตร์ Macross: Do You Remember Love? กับ The Super Dimension Fortress Macross: Flash Back 2012 ที่เป็นเนื้อเรื่องตอนต่อ ออกมาฉายในช่วงปี ค.ศ.1984 กับ ค.ศ.1987 ก่อนจะมีการสร้างภาคต่อที่ไม่มีทีมงานชุดดั้งเดิมอย่าง Macross II: Lovers Again ออกมาเป็น OVA จำนวน 6 ตอน ในช่วงปี ค.ศ.1992

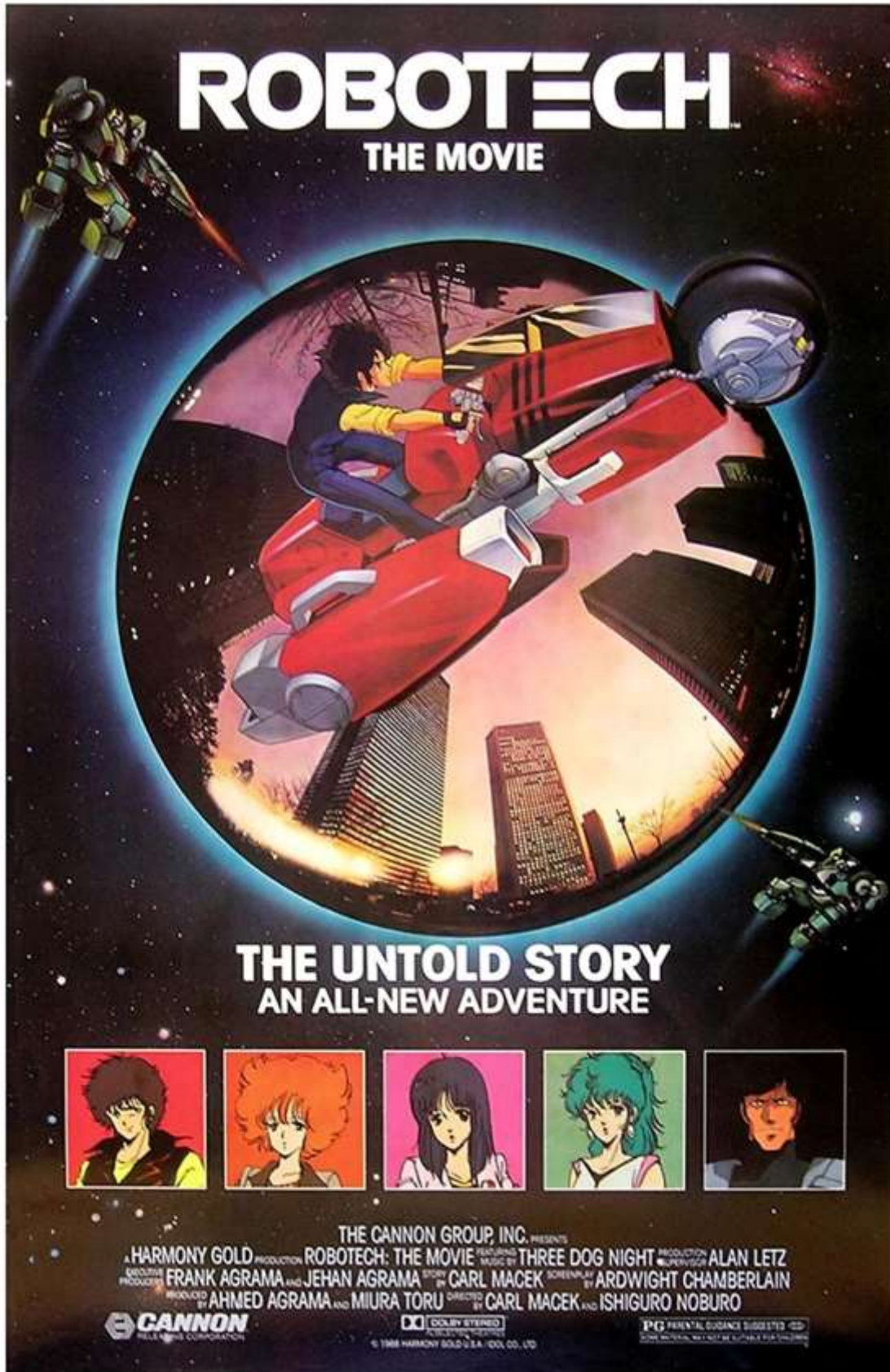




ภาพจาก - d Animate Store

ก่อนจะมี OVA ที่ได้ทีมงานดั้งเดิมมาสร้าง Macross Plus ที่ฉายในช่วงปี ค.ศ.1994-1995 และ ตามมาด้วย Macross 7 ที่คนไทยหลายคนน่าจะคุ้นเคย ออกฉายในช่วงปี ค.ศ.1994 – 1995 เช่นกัน แต่ Macross ก็ไม่ได้เติบโตนอกประเทศญี่ปุ่นมากเท่าใดนักด้วย ‘ปัญหาประการหนึ่ง’





## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ภาพจาก – IMDB

ส่วน Robotech มีการนำเอาอนิเมะจากญี่ปุ่นเรื่อง Megazone 23 Part 1 กับ Super Dimension Cavalry Southern Cross มาตัดต่อเป็นภาพยนตร์ Robotech: The Movie ออกฉายในช่วงปี ค.ศ.1986 และมีการพยายามสร้างภาคต่อแบบเต็มรูปแบบ แต่สุดท้ายก็มี ‘ปัญหาประการหนึ่ง’ ทำให้มีการผลิตออกมาขายเป็นสั้นๆ เท่านั้น

แต่งงานอีกฝั่งที่ทาง Harmony Gold USA ทำได้ดีก็คือ การขายสิทธิ์การฉายไปยังประเทศอื่นๆ ทั้งในชาติที่พูดภาษาอังกฤษ อย่าง ออสเตรเลีย, สหราชอาณาจักร หรือชาติที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักอย่าง ฝรั่งเศส หรือ สเปน และการฉายนี้ไม่ได้สิ้นสุดลงแคในยุค 1980 อย่างเช่น การฉายในฝั่งประเทศสเปน กับฮ่องกงนำ Robotech มาฉายในช่วงปี ค.ศ.1994-1995 และประเทศญี่ปุ่นนำไปฉายในปี ค.ศ.2010

ส่วน ‘ปัญหาประการหนึ่ง’ ที่ทำให้ Macross ไม่ได้ทำการขายสิทธิ์นอกประเทศญี่ปุ่น และ Robotech ไม่สามารถทำภาคต่อแบบจริงๆ จัง ก็เป็นผลจากการที่ Tatsunoko Productions ขายสิทธิ์โดยไม่ได้ถามไถ่ผู้ถือสิทธิ์ร่วม อย่างทาง Studio Nue และ Big West นั่นเอง และทำให้มีการฟ้องร้องเพื่อหาว่าใครเป็นผู้ดูแลสิทธิ์ของแบรนด์ Macross กันแน่

ADVERTISEMENT

ติดหล่มในด้านหนึ่ง โอบบินอีกด้านหนึ่ง



ภาพจาก – Commons Wikimedia

การฟ้องร้องผู้ถือสิทธิ์ของแบรนด์ Macross เริ่มต้นขึ้นในประเทศญี่ปุ่นในช่วงปี ค.ศ.1998 โดยเป็นฝั่ง Big West ที่เป็นนายทุนร่วมสร้าง Macross ได้ทำการฟ้อง Tatsunoko Productions ด้วยรายละเอียดว่า ทาง Tatsunoko ไม่มีสิทธิ์ในการทำภาคต่อของ ‘Macross’ ได้ และการฟ้องร้องในส่วนนี้ก็ยืดเยื้อไปจนถึงช่วงปี ค.ศ.2003 ที่มีการ

ฝ่ายส่งเสริมการใช้บริการ สำนักวิทยบริการฯ <http://arit.npru.ac.th/>



Line@LibraryNPRU





## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ตัดสินใจในประเทศญี่ปุ่นว่า ฟัง Tatsunoko Productions สามารถมอบสิทธิ์ต่างๆ ให้กับทาง Harmony Gold USA ได้ แต่ทาง Big West จะเป็นผู้ถือสิทธิ์ดีไซน์ 41 อย่าง ที่ใช้งานในอนิเมะ Macross ชุดแรก (เนื่องจากเพิ่งมีการฟ้องร้องในช่วงปี ค.ศ.1998 นี้จึงทำให้ Macross II: Lovers Again, Macross Plus, และ Macross 7 ได้ฉายแบบถูกลิขสิทธิ์ในหลายประเทศ อย่างเช่นในประเทศไทย ที่มีทาง Right Pictures นำมาจัดฉายในระยะหนึ่ง)

ผลจากการตัดสินใจครั้งนี้ ส่งผลกับทางโดยตรงกับทาง Studio Nue กับ Big West ที่ไม่สามารถนำเอาแฟรนไชส์ Macross ที่มีธีมไลน์ชัดเจนของตัวเองไปจำหน่ายนอกญี่ปุ่นได้ เพราะต้องยึดถือตามคำตัดสินว่าการซื้อขายสิทธิ์ของ Tatsunoko Productions ไม่ใช่จุดที่มีความผิด และนี่เป็นเหตุผลว่า ทำไม Macross 7 ถึงเคยมีโอกาสดำเนินฉายในหลายๆ ประเทศ เนื่องจากเป็นช่องว่างก่อนการดำเนินคดี

ในทางกลับกันการตัดสินใจของศาลญี่ปุ่นก็ทำให้ Robotech ไม่สามารถสร้างภาคต่อได้โดยง่าย ถึงแม้ว่าจะไม่มีการเปิดเผยชัดเจนว่า ‘ดีไซน์ 41 อย่าง’ ที่ Big West ถืออยู่นั้นเป็นอะไร แต่หลายคนก็คาดว่า สิทธิ์เหล่านั้นน่าจะรวมถึง ตัวดีไซน์ของยาน Valkyrie ยานรบ Macross รวมถึงดีไซน์ตัวละครหลักบางส่วน จึงทำให้ Robotech ในภาคต่อๆ มาอย่าง Robotech: The Shadow Chronicles (ออกฉายปี ค.ศ.2006) กับ Robotech: The Shadow Chronicles (ออกฉายปี ค.ศ.2013) เลี่ยงมาใช้อนิเมะต้นฉบับ กับดีไซน์เครื่องกลต่างๆ จากอนิเมะเรื่อง Mospeda มากขึ้น และหลายครั้งก็ตั้งใจไม่โชว์หน้าตาของตัวละครจาก Robotech ภาคแรก มีแค่การกล่าวชื่อถึงเท่านั้น

แม้ว่าศาลญี่ปุ่นจะตัดสินในลักษณะข้างต้น ทาง Tatsunoko Productions ก็ยังคงขยายเวลาให้กับทาง Harmony Gold USA สามารถใช้สิทธิ์จากอนิเมะ Macross จำนวน 36 ตอน, Mospeda จำนวน 25 ตอน และ Southern Cross จำนวน 23 ตอน (ที่เชื่อว่าเป็นเนื้อหาดั้งฉบับในการติดต่อ Robotech) มากถึง 3 ครั้ง ในปี ค.ศ.1998 ปี ค.ศ.2002 และปี ค.ศ.2019 จนทำให้กำหนดเวลาถือสิทธิ์อยู่ยาวนานมาจนถึงวันที่ 14 มีนาคม ปี ค.ศ.2021

แต่ถึงจะมีภาวะติดหล่มจากการพิจารณาคดีเช่นนี้ มีงานอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับผลกระทบเชิงลบน้อยสักหน่อยก็จะเป็นงานฝั่งผลิตสินค้าเชิงของเล่นของสะสม ที่มี ‘ช่องว่าง’ ของลิขสิทธิ์อยู่เบาๆ อย่าง อย่างที่ **คุณกานต์ ศุภ**

**บรรพต** จากทาง Studio HIVE เคยพูดคุยเอาไว้ใน [Podcast](#) กับทางแชนแนล Pochi Pochi เกี่ยวกับการทำงานให้ผลิตต้นแบบให้กับบริษัทผู้ผลิตของเล่นอื่น ซึ่งเขาได้มีโอกาสติดต่อกับทางฝั่ง Harmony Gold USA และได้พบ



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

กับคุณโจจิ คาวาโมริมาก่อน ทำให้เขาเคยผลิตสินค้าให้กับทั้ง ทางฝั่งของแบรนด์ Macross และ แรบนด์ Robotech



ภาพจาก – <https://www.kidslogic.toys>

ส่วนหนึ่งที่คุณกานต์บอกเล่าได้ก็คือ ได้เคยมีการขอสสิทธิ์ไปทั้งฝั่งญี่ปุ่นและฝั่งอเมริกา ทางฝั่งญี่ปุ่นจะมีความระมัดระวังและสอบถามละเอียดในการจัดทำหรือขาสสิทธิ์การทำสินค้า ส่วนฝั่งอเมริกาจะมีความ ‘คุยง่าย’ กว่าอย่างเห็นได้ชัด ขอแค่ไม่ทำอะไรหือหาเงินไปก็ยินดีให้ผลิตงานอลังการออกมาได้อย่างง่ายดาย

นอกจากนั้นคุณกานต์ยังบอกเล่าด้วยว่า การที่ Harmony Gold USA ยังทำการขาสสิทธิ์สินค้า (รวมไปถึงพัฒนาสินค้าประเภทอื่นๆ) ทำให้งานการ์ตูนที่อาจจะหมดกระแสไปในฝั่งญี่ปุ่น กลับได้รับความนิยมในหมู่คออนิเมะสายฮาร์ดคอร์ในประเทศอื่นๆ ส่วนนี้เห็นได้จากการที่ สินค้าจากฝั่ง Super Dimension Cavalry Southern Cross และ Genesis Climber Mospeda ยังสามารถทำตลาดในประเทศที่ Robotech ไปฉายได้ดีกว่าประเทศอื่นๆ

รวมไปถึงว่าทาง Harmony Gold USA ยังผลักดันให้แฟรนไชส์ Robotech เข้าสู่ฟากฝั่ง Hollywood ได้สำเร็จถึงสองครั้งสองครา โดยครั้งแรกมีการเซ็นสัญญากับทาง Warner Borhters ในช่วงปี ค.ศ.2007 แต่ไม่มีการพัฒนาภาพยนตร์ใดเกิดขึ้น ก่อนที่จะมีการขาสสิทธิ์ให้กับทาง Columbia Pictures ในช่วงปี ค.ศ.2016

ซึ่งในการพัฒนาภาพยนตร์ครั้งนี้ และได้คุณเจสัน ฟุซ (Jason Fuchs) ที่เคยเขียนบทให้ภาพยนตร์ Wonder Woman มาเขียนบทให้ ส่วนฝั่งผู้กำกับแรกเริ่มเดิมที่มีการเจรจาให้ คุณเจมส์ วาน (James Wan) มากำกับ แต่



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

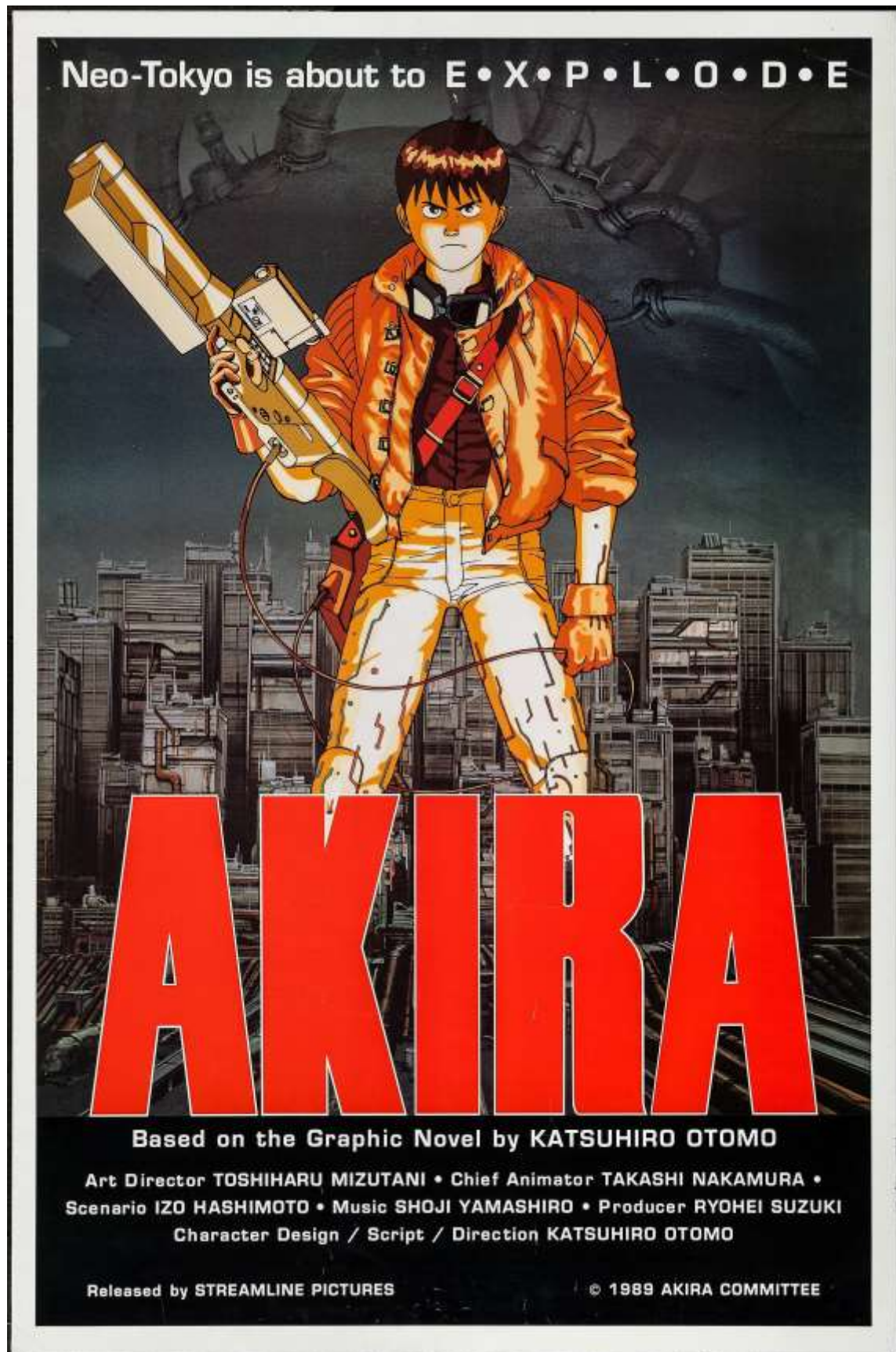
ภายหลังก็ถอนตัวไปเพราะติดภาพยนตร์ Aquaman ก่อนจะมีข่าวว่า คุณแอนเดรส มัสเชียต (Andy Muschietti) ที่กำกับภาพยนตร์ It ทั้งสองภาคมากำกับ แต่เพิ่งมีข่าวว่าเขาจะทำการกำกับภาพยนตร์ Attack On Titan ฉบับฮอลลีวูด และมิงงานอื่นๆ เข้ามาอีกหลายเรื่อง จึงมีโอกาสที่จะสับเปลี่ยนผู้กำกับกันอีกก็ได้ และตัวภาพยนตร์ Robotech ฉบับฮอลลีวูดนี้เอง ที่สะท้อนให้เห็นศักยภาพอีกด้านของ Harmony Gold USA ที่ทำให้ทาง Big West และ Studio Nue ไม่อาจมองข้ามได้

*รู้จักจุดอ่อนตนเอง จึงน้อมรับความแข็งแกร่งของผู้อื่น เพื่ออนาคตที่อยู่ร่วมกัน*

ก่อนจะกลับไปพูดถึงภาพยนตร์ Robotech เราอาจจะต้องกลับมาเสวนาเกี่ยวกับการทำงานในช่วงเวลาก่อนหน้านี้กันสักเล็กน้อย

แม้ว่า Robotech จะกลายเป็นต้นตอที่ทำให้แฟรนไชส์ Macross ไม่สามารถโดดเด่นในตลาดโลกอย่างที่นิเมะเรื่องอื่นมีโอกาสในช่วงยุค 1990-2000 แต่การที่ Harmony Gold USA พัฒนา Robotech ขึ้นมาก็ช่วยเหลือให้กระแส 'Anime Boom' ในฝั่งอเมริกามั่นคงยิ่งขึ้น นำพาให้ Akira และ Spirited Away ได้มีโอกาสเจิดจรัสในอเมริกาในภายหลัง





Neo-Tokyo is about to E • X • P • L • O • D • E

# AKIRA

Based on the Graphic Novel by KATSUHIRO OTOMO

Art Director TOSHIHARU MIZUTANI • Chief Animator TAKASHI NAKAMURA •  
Scenario IZO HASHIMOTO • Music SHOJI YAMASHIRO • Producer RYOHEI SUZUKI  
Character Design / Script / Direction KATSUHIRO OTOMO

Released by STREAMLINE PICTURES

© 1989 AKIRA COMMITTEE



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

โปสเตอร์ภาพยนตร์ Akira เมื่อครั้งที่ Streamline Pictures เป็นผู้จัดทำการพากย์และฉายในอเมริกา / ภาพจาก  
– Heritage Auctions

แล้วก็เหมือนตลกร้ายอยู่เล็กน้อย เพราะถ้าหากอ้างอิงตามประวัติการก่อตั้งบริษัทนำเข้าอนิเมะลิขสิทธิ์อเมริกา นั้น มีผู้ดัดแปลงบทให้ Robotech และเริ่มเห็นช่องทางในการนำเอาอนิเมะต้นฉบับมาฉายด้วยการพากย์อังกฤษ จนก่อตั้งบริษัท Streamline Pictures ในภายหลัง ที่กลายเป็นผู้นำเข้า Akira และ อนิเมะจาก Studio Ghibli เข้าไปในอเมริกาเป็นกลุ่มแรกๆ

และการมีตัวตนของ Harmony Gold USA ในฐานะผู้ดูแลสิทธิ์อย่างถูกกฎหมาย ก็ส่งผลให้บริษัทอื่นที่ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจละเมิดสิทธิ์ของผู้สร้างอนิเมะต้นฉบับ ไม่สามารถมาริตรอนสิทธิ์เพิ่มเติมได้ กรณีตัวอย่างเช่น เมื่อครั้งที่บริษัท FASA ที่เคยดูแลจัดการแฟรนไชส์เกม BattleTech ได้สร้างเผ่าพันธุ์ใหม่ขึ้นมาในช่วงปี ค.ศ.1996 ด้วยการซื้อสิทธิ์การจัดทำของเล่นมาจากบริษัทอีกแห่งหนึ่ง แต่บริษัทดังกล่าวไม่ใช่ผู้ถือสิทธิ์ตัวละครเหล่านั้น และตัวละครที่ FASA สร้างมาก็มีตัวละครจากทาง Macross อยู่หลายหลายตัวละคร ซึ่งสุดท้ายทาง Harmony Gold USA ก็เข้าร่วมดำเนินคดี (กับบริษัทอื่นๆ ที่ได้รับผลกระทบร่วมกัน) และสุดท้ายก็มีการไกล่เกลี่ย ก่อนที่แฟรนไชส์ BattleTech จะยุติการใช้ตัวละครกลุ่มดังกล่าว และถูกแฟนแฟรนไชส์เรียกขานตัวละครที่มีปัญหาลิขสิทธิ์ว่า Unseen ไปในภายหลัง

ความเห็นอีกแนวทางหนึ่ง ที่คุณกานต์ จากทาง Studio Hive บอกเล่าก็คือ ไม่อยากให้มองฝั่ง Harmony Gold USA เป็นตัวร้ายนัก ซึ่งเป็นคำพูดที่สอดคล้องกับ คุณ Justin Sevakis คอลัมนิสต์และเป็นบุคลากรในอุตสาหกรรมอนิเมะลิขสิทธิ์อเมริกา ที่เคยกล่าวไว้ในบทความของเขาบนเว็บไซต์ AnimeNewsNetwork และตัวผู้เขียนเองก็เห็นพ้องกับทั้งสองท่าน





คุณ Iijima Mari หนึ่งในนักพากย์ญี่ปุ่น จำนวนน้อยที่พากย์บทของตัวเองทั้งในฉบับภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ /  
ภาพจาก – <https://marimusic.com/>

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดก็คือ แม้ว่าจะเป็นช่วงที่คดิลิขสิทธิ์ของ Macross ยังไม่เรียบร้อยดี แต่ในช่วงปี ค.ศ.2006 บริษัท ADV Films ที่จัดทำอนิเมะแบบลิขสิทธิ์ ได้จัดทำ อนิเมะ Super Dimension Fortress Macross ภาคแรกแบบพากย์อังกฤษ และยังได้ **คุณมาริ อีจิมะ (Mari Iijima)** นักร้อง-นักพากย์-นักแสดง ที่เป็นผู้พากย์เสียง ลิน มิน เมย์ ในเวอร์ชันญี่ปุ่น มาทำหน้าที่พากย์บทเดิมในฉบับภาษาอังกฤษ ซึ่งถ้าทาง Harmony Gold USA มีความ ‘ร้าย’ ระดับที่ไม่อยากให้ Macross ได้ผิดได้เกิด คงไม่เกิดเหตุการณ์เช่นนี้ขึ้น

อีกส่วนหนึ่ง การที่ Tatsunoko Productions เกิดความผิดพลาดในการทำสัญญาสิทธิ์นั้น ก็น่าจะเป็นบทเรียนขึ้นดีให้กับบริษัทจากญี่ปุ่น ที่ในยุคก่อนหน้านี้ มักจะมีปัญหาด้านเอกสารสัญญาในหลายๆ มิติ เทียบกับปัจจุบันนี้ที่บางครั้งการเซ็นสัญญาสิทธิ์นั้นมีการแบ่งรายละเอียดว่า ใช้งานจากเนื้อหาส่วนใดได้บ้าง จำหน่ายในภาษาใด



## สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ในประเทศใดได้บ้าง และเหตุผลอื่นๆ ที่หลายคนอาจจะมองว่าจู้จี้จุกจิก แต่อีกนัยหนึ่งก็เพื่อให้การทำงานมีกรอบที่ชัดเจนที่สุดสำหรับทุกฝ่ายนั่นเอง

กลับมาถึงยุคปัจจุบัน ตามที่เรากล่าวไว้ในช่วงก่อนหน้านี้แล้วว่า Harmony Gold USA ยังทำการขายสิทธิ์ในการฉาย Robotech อยู่อย่างต่อเนื่อง และถึงจะสร้างงานใหม่ไม่ได้ แต่ก็ยังทำให้ชื่อของแฟรนไชส์อยู่ในกระแสมาโดยตลอด อีกส่วนที่ต้องยอมรับก็คือ ด้วยการทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิงของอเมริกามานาน Harmony Gold USA จึงเข้าถึงบุคลากรที่เกี่ยวข้องได้อย่างกว้างขวางกว่า ซึ่งถ้าบริษัท Big West กับ Studio Nue จะเริ่มตลาดใหม่ทั้งหมด อาจจะต้องใช้เวลาอีกสัก 10 ปี หรืออาจจะนานกว่านั้นในการผลักดัน Macross ให้สำเร็จ

สุดท้ายเมื่อเข้าสู่เดือนเมษายน ปี ค.ศ.2021 ก็มีการประกาศร่วมกันจากทาง Big West, Studio Nue และ Harmony Gold USA ออกมาว่า นับจากนี้ทั้งสามบริษัทจะร่วมกันถือสิทธิ์และจัดจำหน่ายทั้ง Robotech และ Macross ในทุกพื้นที่ทั่วโลก ไม่ใช่แค่ตัวอนิเมะเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสื่ออื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น เกม, นิตยสาร, งานคอนเสิร์ต รวมถึงว่า นับจากนี้ Big West จะไม่ขัดขวางการสร้างภาพยนตร์ Robotech อีกต่อไป และทาง Big West ก็ใช้เวลาไม่นานนักในการเปิดยูทูปแชนแนลทางการของ Macross และเริ่มเปิดผลงานบางอย่างให้ชมฟรี

*ผลลัพธ์นี้อาจจะไม่ได้ถูกใจแฟนทั้งสองแฟรนไชส์ทุกคน แต่หากมองว่า การจับมือกันเช่นนี้ จะทำให้ Robotech มีโอกาสสร้างภาคใหม่ (ที่มีกราฟิกใหม่ด้วยไม่ใช่แค่ตัดต่อ) และ Macross ก็สามารเป็นเจ้าเวหาได้ทุกพื้นที่ทั่วโลก และสิ่งที่แฟนๆ ของทั้งสองแฟรนไชส์เคยอิจฉาริษยาว่า ทำไมมีแคในญี่ปุ่นหรืออเมริกาเท่านั้น ก็จะออกมาให้โฉมใหม่ได้ทุกประเทศ และนั่นควรจะเป็นข่าวดีที่เราจะได้เห็นก้าวต่อไปของสองแฟรนไชส์สงครามอวกาศนี้*

ที่มา <https://thematter.co/entertainment/macross-robotech-license-conflict/141550>

[#เราจะฝ่าวิกฤตไปด้วยกัน](#)

[#SocialDistancing](#)

[#สำนักวิทยบริการฯมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม](#)

หรือ <http://arit.npru.ac.th/>

<http://www.npru.ac.th/>

ฝ่ายส่งเสริมการใช้บริการ สำนักวิทยบริการฯ <http://arit.npru.ac.th/>



Line@LibraryNPRU

