

ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์งานคอสเพลย์¹

จิรวัดน์ เชี่ยวประสิทธิ์²

จากการศึกษาปัญหากฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์งานคอสเพลย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงประวัติความเป็นมา แนวคิดทฤษฎีและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์งานคอสเพลย์ ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจว่า การที่บุคคลชื่นชอบหรือให้ความสนใจในตัวละครใด จึงนำองค์ประกอบของตัวละครนั้นมาทำเป็นชุดเพื่อเลียนแบบและประกอบท่าทางให้เหมือนหรือคล้ายกับตัวละครนั้น ซึ่งเรียกว่าการคอสเพลย์ ถึงแม้ว่าการคอสเพลย์บางกรณีจะไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ก็ตาม เพราะการทำชุดอาจจะเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลนั้นเองได้ แต่ส่วนใหญ่แล้วการคอสเพลย์จะมีตัวละครต้นแบบมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ และเมื่อไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ก็ถือได้ว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของผลงานต้นฉบับ แต่ในขณะเดียวกันแม้การคอสเพลย์จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ก็ตาม ถ้าได้ใช้งานโดยไม่เป็นข้อต่อการแสวงหาประโยชน์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ก็ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ อีกทั้งการคอสเพลย์ถือได้ว่าเป็นการแสดงอย่างหนึ่งโดยที่คำว่า นักแสดงและสิทธินักแสดง ตามคำนิยามของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นสิทธิข้างเคียงที่แยกออกจากงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งแม้การที่ผู้คอสเพลย์จะได้ทำการแสดงจริง ๆ แต่ก็อาจจะไม่ได้เป็นนักแสดงตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวที่จะได้รับความคุ้มครองสิทธินักแสดงได้ แต่อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริงแล้วถึงแม้ว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานต้นฉบับจะมีสิทธิที่จะกระทำการใด ๆ ต่องานของตนได้ก็ตาม ซึ่งรวมถึงการเรียกค่าใช้จ้างลิขสิทธิ์จากผู้ที่ทำละเมิดงานของตนได้ แต่ในปัจจุบันเจ้าของลิขสิทธิ์ก็ไม่ใช้สิทธิดังกล่าวฟ้องร้องดำเนินคดีอย่างที่ผ่านมา ด้วยเหตุที่ว่าอาจจะทำให้เสียค่าใช้จ่ายในการดำเนินคดีและไม่เป็นผลดีต่อตัวเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์เองด้วย อีกทั้งการคอสเพลย์ตัวละครอาจจะเป็นการช่วยสนับสนุนงานของเจ้าของลิขสิทธิ์ให้มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาปัญหากฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์งานคอสเพลย์ ผู้ศึกษาสามารถสรุปประเด็นปัญหาได้ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่หนึ่ง ปัญหาการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานคอสเพลย์

การที่จะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ต้องพิจารณาถึงหลักเกณฑ์ของงาน กล่าวคือ ชุดคอสเพลย์จะต้องมีการริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง (Originality)

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระ เรื่อง ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์งานคอสเพลย์ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร. ปภาศรี บัวสวรรค์ และคณะกรรมการการสอบ คือ ศาสตราจารย์ ดร. สุมาลี วงษ์วิจิตร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมชาย รัตนเชื้อสกุล

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนกลาง) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ซึ่งจะต้องมีปัจจัย 3 ประการประกอบกัน คือ แรงงาน (Labor) ทักษะ (skill) และวิจารณญาณ (Judgment) โดยที่ผลงานที่ออกมามีลักษณะคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับผลงานที่มีปรากฏอยู่แล้วได้ เช่น กรณีของการแต่งคอสเพลย์ตามต้นฉบับผลงานที่ไม่มีเจ้าของลิขสิทธิ์ เมื่อพิจารณาถึงการคอสเพลย์ที่เลียนแบบเป็นพระเยซู ซึ่งเป็นการทำชุดขึ้น โดยเลียนแบบธรรมชาติหรือสิ่งที่ปรากฏอยู่ก่อนหน้านั้นนับศตวรรษด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality) และไม่ได้เลียนแบบมาจากผู้ใด การคอสเพลย์ที่มีต้นแบบมาจากพระเยซูจึงอาจที่จะมีลิขสิทธิ์ได้ แต่อย่างไรก็ตาม การคอสเพลย์ที่ไม่ได้เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง และเป็นการนำงานของเจ้าของลิขสิทธิ์มาดัดแปลงโดยที่ไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ข่อมถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย แต่เมื่อนำหลักเกณฑ์ของการแปรรูปสำเนา (Transformative Works) โดยศาลในประเทศสหรัฐอเมริกาใช้ในการตัดสินคดีมาพิจารณากับชุดคอสเพลย์แล้วสามารถที่จะแยกออกจากงานดัดแปลงได้ ด้วยเหตุผลที่ว่า คอสเพลย์เป็นงานสร้างสรรค์ที่ต่อยอดออกมาเป็นงานสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์และลักษณะแห่งการใช้แตกต่างจากงานเดิมซึ่งมีความเป็นสุนทรียภาพใหม่และไม่กระทบกระเทือนผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ต่องานเดิมมากเกินไป ถือได้ว่าผู้สร้างสรรค์ชุดคอสเพลย์นั้นไม่ละเมิดลิขสิทธิ์โดยเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ของผู้อื่นอย่างเป็นธรรม

ประเด็นที่สอง ปัญหาขอบเขตการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรมในงานคอสเพลย์

จากที่กล่าวมาข้างต้นว่า การที่ผู้คอสเพลย์ดัดแปลงงานของบุคคลอื่นโดยที่ไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ถือได้ว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่อย่างไรก็ตาม จากปรัชญาการคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นมิใช่เพื่อคุ้มครองประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงฝ่ายเดียว แต่ยังเป็นไปเพื่อคุ้มครองประโยชน์ของสาธารณะ โดยทำให้บุคคลที่ไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถเข้าถึงผลงานอันมีลิขสิทธิ์และสามารถใช้งานดังกล่าวได้ในขอบเขตตามที่กฎหมายกำหนดโดยที่ไม่ต้องเสียค่าตอบแทน ด้วยเหตุผลที่ว่าเพื่อสร้างความสมดุลระหว่างประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์และคุ้มครองประโยชน์สาธารณะ ซึ่งบัญญัติไว้ในมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และเมื่อนำมาพิจารณาถึงการคอสเพลย์ซึ่งมีหลากหลายกรณีให้ทำการวิเคราะห์โดยสามารถแยกพิจารณาได้ดังนี้

1.) การกระทำของร้านตัดเย็บชุด โดยแยกพิจารณาได้ว่าการกระทำของร้านดังกล่าวได้ทำตามคำสั่งของผู้ว่าจ้างเป็นครั้งไปหรือได้เตรียมสินค้าไว้ขายอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งในกรณีแรก คือกรณีของร้านตัดเย็บชุดที่ได้ทำตามคำสั่งของผู้ว่าจ้างเท่านั้น ร้านจึงไม่ถือว่าได้กระทำการใดอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ จึงไม่ต้องพิจารณาถึงหลักเกณฑ์การใช้งานอย่างเป็นธรรม แต่ในส่วนของการที่ร้านตัดเย็บได้เตรียมสินค้าไว้สำหรับขายโดยเฉพาะ การกระทำในส่วนนี้จึงไม่อาจเป็นการใช้งานอย่างเป็นธรรมได้เพราะอาจจะขัดต่อผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์

2.) การกระทำของผู้คอสเพลย์ โดยต้องพิจารณาถึงการกระทำของร้านประกอบด้วยว่าร้านตัดเย็บหรือร้าน Pre-Order ดังกล่าวมีการสั่งเตรียมชุดไว้สำหรับขายแต่แรกอยู่ก่อนแล้วโดยผู้ซื้อเพียงแต่สั่งซื้อและชำระราคา ซึ่งในกรณีนี้ผู้ซื้อไม่ได้กระทำการใดอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เปรียบได้กับกรณีซื้อของทั่วไปเท่านั้น จึงไม่มีประเด็นที่ต้องพิจารณาถึงการใช้งานอย่างเป็นธรรม แต่ในส่วนของการที่ร้านค้าที่รับคำสั่งมาจากผู้

ซื้อเพื่อที่จะทำการผลิตสินค้าให้โดยเฉพาะ การกระทำของผู้ซื้อจึงเป็นการสั่งให้ร้านค้ากระทำละเมิดลิขสิทธิ์แล้ว จึงถือได้ว่าผู้ซื้อละเมิดลิขสิทธิ์ แต่อย่างไรก็ตามการสั่งทำชุดดังกล่าวโดยที่ยังไม่ได้นำชุดนั้นไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ประการใด จึงยังไม่แน่ชัดว่าจะเป็นการแสวงหาประโยชน์หรือกระทบต่อเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร จึงอาจถือว่าเป็นการใช้งานอย่างเป็นธรรมได้

3.) กรณีของการใช้งานชุดคอสเพลย์โดยจะถือว่าเป็นการใช้งานเพื่อส่วนตัวที่จะเข้าข่ายเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 32 วรรคสอง (2) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้นั้นจะต้องเป็นการใช้งานชุดเพื่อการส่วนตัวหรือเพื่อประโยชน์ของตนเองหรือครอบครัวหรือญาติสนิท เช่น อยู่ในที่พักอาศัยหรือใส่ชุดออกไปเดินเล่นที่สวนสาธารณะ (Private Use) แต่อย่างไรก็ตาม การใช้งานชุดคอสเพลย์มีความคาบเกี่ยวกับสถานที่ ๆ ไม่ใช่ส่วนตัว หรือขยายออกไปสู่สาธารณะ แม้จะไม่มีแสวงหาประโยชน์หรือทำไรก็ตาม แต่การรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมด้วยกันก็อาจจะได้รับผลประโยชน์ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนผลงานกันหรือเพิ่มความนิยมให้ตนเองมากขึ้น แต่ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาถึงการขัดต่อการแสวงหาประโยชน์และจะกระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าวแล้วนั้น เห็นได้ว่ายังไม่ถึงขนาดที่จะกระทบต่อประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์จนเกินไป แต่ถึงแม้ว่าที่กล่าวไปข้างต้นจะเป็นการใช้งานอย่างเป็นธรรมก็ตาม ก็ยังมีบางกรณีที่ผู้ที่คอสเพลย์หารายได้จากการคอสเพลย์ โดยรับงานอีเวนต์ต่าง ๆ กรณีนี้ถือได้ว่าอาจเป็นการกระทบกระเทือนสิทธิและขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรแล้ว

4.) กรณีของบุคคลจัดงานคอสเพลย์ โดยทำการเปรียบเทียบกับกรณีของแพลตฟอร์ม Youtube ซึ่งถึงแม้ว่าจะได้ประโยชน์จากการที่มีผู้มาใช้บริการ แต่อย่างไรก็ตาม การกระทำของผู้ที่จัดงานคอสเพลย์มีลักษณะคล้ายกับคนกลางในการเชิญชวนให้มาร่วมงาน ซึ่งไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องพิจารณาในส่วนของการใช้งานอย่างเป็นธรรม

5.) กรณีของร้านค้าที่นำผู้ที่แต่งคอสเพลย์มาเรียกลูกค้าหรือให้ร้านดูมีสีสันมากขึ้น โดยที่ไม่เกี่ยวกับงานคอสเพลย์โดยตรง แม้ว่าร้านดังกล่าวจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ก็ตาม แต่การกระทำดังกล่าวเป็นเพียงการนำคอสเพลย์มาเพื่อประโยชน์ในทางค้าขายเท่านั้น ไม่ได้แสวงหาประโยชน์หรือหากำไรจากการที่มีบุคคลมาคอสเพลย์โดยตรง จึงถือไม่ได้ว่าเป็นขัดต่อแสวงหาประโยชน์หรือกระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของเกินสมควรและถือเป็นการใช้งานอย่างเป็นธรรมได้

จากทั้ง 5 ประเด็นที่นำมาวิเคราะห์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยแล้วนั้น เมื่อนำหลักการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรมประเทศสหรัฐอเมริกา (Fair Use) และหลักการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรมประเทศอังกฤษ (Fair dealing) ซึ่งจะมีหลักการพิจารณาที่ชัดเจนกว่ามาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยการพิจารณาว่าคดีใดอยู่ในขอบเขตการใช้งานอย่างเป็นธรรม ศาลประเทศดังกล่าวจะปรับใช้หลักเกณฑ์ 4 ประการ กับข้อเท็จจริงเป็นรายคดี โดยมีองค์ประกอบ คือ ต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์และความเหมาะสมในการใช้งานลิขสิทธิ์ คำนึงถึงลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์ คำนึงถึงปริมาณการใช้งานและสัดส่วนของงาน และคำนึงถึงผลกระทบต่อการตลาดหรือค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ ดังนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์

ประเทศอเมริกาและประเทศอังกฤษเป็นบทบัญญัติที่มีความชัดเจนและมีมาตรฐานในการกำหนดระดับของการใช้งานลิขสิทธิ์ ซึ่งอาศัยหลักเกณฑ์ในองค์ประกอบต่าง ๆ ปรับกับข้อเท็จจริงเป็นรายกรณี เพื่อที่จะแสวงหาความสมดุลและหาความเป็นธรรมได้มากกว่า โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 ก่อนข้างมีความยืดหยุ่นทำให้เกิดปัญหาที่ต้องตีความเป็นรายกรณีและขึ้นอยู่กับดุลพินิจของศาลแต่ละบุคคลซึ่งไม่เหมือนกัน แตกต่างกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศอังกฤษที่สามารถพิจารณาได้ว่าการคอสเพลย์สามารถที่จะเข้าหลักเกณฑ์การใช้งานอย่างเป็นธรรมด้วยเหตุผลตามองค์ประกอบอย่างไร

นอกจากข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 ซึ่งเป็นบททั่วไปแล้ว ยังมีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์กรณีเฉพาะ มาตรา 37 ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการคอสเพลย์ได้เนื่องจากมาตราดังกล่าวได้อนุญาตให้สาธารณชนใช้ประโยชน์จากผลงานศิลปกรรมที่ตั้งอยู่ในที่สาธารณะ โดยที่ไม่มีขอบเขตในการใช้ เมื่อพิจารณาจากงานประติมากรรมที่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้น โดยสามารถแยกได้สองกรณีว่า ถ้างานประติมากรรมนั้นเป็นงานต้นฉบับที่ไม่มีการปรับเปลี่ยนปรากฏอยู่ก่อน ผู้คอสเพลย์ทำการเลียนแบบงานประติมากรรมดังกล่าว จึงไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือในอีกกรณี ถ้างานประติมากรรมนั้นดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่น บุคคลที่ทำชุดคอสเพลย์โดยที่ไม่ขออนุญาตก็ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 37 แต่อย่างไรก็ตาม ถ้างานประติมากรรมนั้นเป็นผลงานที่มีชื่อเสียงแพร่หลายที่ถูกสร้างอยู่ในรูปแบบของงานลิขสิทธิ์ประเภทอื่นด้วย กรณีนี้อาจจะเป็นการกระทบกระเทือนต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ไม่ใช่เจ้าของงานประติมากรรมได้

ประเด็นที่สาม ปัญหาของสิทธินักแสดงกับผู้คอสเพลย์

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดคำนิยามของคำว่า นักแสดง ไว้ว่าแสดงตามบทหรือในลักษณะอื่นใด โดยเป็นการบัญญัติไว้อย่างกว้างโดยครอบคลุมถึงลักษณะอื่น ๆ ที่ไม่สามารถระบุไว้ในคำนิยามได้โดยเฉพาะ เมื่อการคอสเพลย์ เช่น การจัดกิจกรรมให้ผู้สนใจเข้าร่วมงานคอสเพลย์หรือการแต่งคอสเพลย์เพื่อดึงดูดลูกค้า ก็ถือได้ว่าเป็นการแสดงตามบทบาทของตัวละครหรือแสดงในลักษณะอื่นใดได้ ผู้คอสเพลย์จึงเป็นนักแสดง ตามมาตรา 4 แต่อย่างไรก็ดี การแสดงคอสเพลย์นั้นมีรูปแบบที่หลากหลายทำให้ในบางกรณีต้องตีความว่า ถึงแม้จะเป็นนักแสดงตามความเป็นจริงแต่ก็อาจไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในเรื่องสิทธินักแสดงได้ เช่น กรณีของการเดินประกวดแฟชั่นโชว์หรือการเดินแบบ ซึ่งโดยปกติมักจะนิยมให้ผู้คอสเพลย์เดินโชว์บนเวที ถ้าเป็นการที่ผู้คอสเพลย์เดินในลักษณะที่เป็นท่าทางธรรมชาติทั่วไปหรือเป็นท่าทางที่ใช้ในชีวิตประจำวันไม่มีเอกลักษณ์หรือรูปแบบพิเศษใด ๆ แม้จะเป็นนักแสดงตามความเป็นจริง แต่จะเป็นนักแสดงตามบทนิยามของคำว่านักแสดงในมาตรา 4 สิ่งที่ต้องประกอบขึ้นเป็นท่าทางหรือเรื่องราว ดังนั้นแม้จะเป็นการเดินแบบตามความเป็นจริงก็ยังไม่อาจถือได้ว่าได้รับสิทธินักแสดง หรือกรณีของการถ่ายปกนิตยสารหรือแสดงบทบาทให้เหมือนกับเอกลักษณ์ของตัวละคร ซึ่งมีการใช้ความพยายาม วิริยะอุตสาหะฝึกฝนทักษะหลายอย่างเพื่อที่จะถ่ายทอดให้เหมือนตัวละคร

จริง ๆ บุคคลที่โพสต์ท่าคอสเพลย์ก็ถือว่าเป็นนักแสดงแล้วตามคำนิยามมาตรา 4 โดยเป็นการแสดงท่าทางในลักษณะอื่นใด ซึ่งกรณีนี้จึงอาจได้รับความคุ้มครองตามสิทธิของนักแสดง

จากการศึกษาค้นคว้าปัญหากฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์งานคอสเพลย์ ผู้ศึกษาเห็นว่า มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1.) จากการศึกษาคำพิพากษาเกี่ยวกับงานแปรรูปสั้มบุรณ์ (Transformative Works) และบทความอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และแนวคำพิพากษาศาลฎีกาของประเทศไทยที่เกี่ยวกับงานดัดแปลงโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้ศึกษาเห็นว่า หากศาลในประเทศไทยที่เกี่ยวกับงานดัดแปลงโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้ศึกษาเห็นว่า หากศาลในประเทศไทยนำหลักการของงานแปรรูปสั้มบุรณ์มาใช้ในการพิจารณาด้วย จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สร้างสรรค์ในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ไปต่อยอดหรือพัฒนาจนเกิดงานสร้างสรรค์ใหม่ขึ้นอีกเป็นจำนวนมาก ผู้ศึกษาจึงเสนอว่า ควรเพิ่มเติมพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพื่อที่จะสามารถให้ความคุ้มครองงานแปรรูปสั้มบุรณ์ โดยกำหนดหลักเกณฑ์การพิจารณาว่างานใดที่จะถือว่าเป็นการแปรรูปสั้มบุรณ์ และเพิ่มเติมคำว่างานแปรรูปสั้มบุรณ์ไว้ในบทนิยามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว

2.) ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 บัญญัติว่า การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งมาตราดังกล่าวไม่ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาอย่างไรจึงจะถือว่าเป็นการขัดต่อการแสวงหาประโยชน์เกินสมควรและอย่างไรถึงไม่เป็นการไม่กระทบกระเทือน ทำให้เกิดปัญหาที่จะต้องตีความและจะต้องขึ้นอยู่กับดุลพินิจของศาลประกอบการวินิจฉัย ซึ่งในการใช้ดุลพินิจโดยส่วนมากแต่ละบุคคลย่อมมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ทำให้บางกรณีอาจจะไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายได้ ถ้าหากพิจารณาจากหลักเกณฑ์การใช้งานลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรมของประเทศสหรัฐอเมริกาแล้ว แม้บุคคลที่สร้างสรรค์งานคอสเพลย์จะไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ถ้าหากงานนั้นเข้าลักษณะของหลักเกณฑ์การใช้งานอย่างเป็นธรรม (The Four Factors) การกระทำดังกล่าวก็จะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกามีองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ในการพิจารณาที่ชัดเจนกว่ามาตรา 32 ดังนั้น ผู้ศึกษาเห็นว่า ควรเพิ่มหลักเกณฑ์การพิจารณาการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรมของประเทศสหรัฐอเมริกาเข้ามาอธิบายว่าอย่างไรจึงจะถือว่าเป็นการขัดต่อการแสวงหาประโยชน์เกินสมควรและอย่างไรถึงไม่เป็นการไม่กระทบกระเทือน

ตามมาตรา 32 วรรคสอง (2) ในเรื่องของการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ของตนเองหรือครอบครัว หรือญาติสนิท ซึ่งบทบัญญัติดังกล่าวไม่มีความชัดเจนเพียงพอว่าอย่างไรถึงเป็นการใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง (Private use) เพราะในบางกรณีการใช้งานเพื่อประโยชน์ของตัวเองอาจจะคาบเกี่ยวกับเรื่องสถานที่ ๆ เป็นสาธารณะได้ ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงเห็นว่าควรที่จะมีการแก้ไขเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ของตนเองให้มีความชัดเจนขึ้น โดยระบุลักษณะการใช้งานให้มีขอบเขตเกี่ยวกับผู้คนและสถานที่

จากการศึกษาวิเคราะห์ตามมาตรา 37 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่ได้กำหนดขอบเขตการใช้ผลงานที่เกิดจากการทำซ้ำดัดแปลงไว้ จึงส่งผลให้นางงานนั้นไปทำรูปแบบใดก็ได้โดยที่ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ผู้ศึกษาจึงมีความเห็นว่า ควรที่จะแก้ไขเพิ่มเติมมาตราดังกล่าวโดยกำหนดขอบเขตการใช้ผลงานศิลปกรรมที่ตั้งเปิดเผยประจำอยู่ในที่สาธารณะ โดยขอเสนอแนะแนวทางว่า การใช้ผลงานที่เกิดจากการทำซ้ำ ดัดแปลง ตามมาตรา 37 จะต้องไม่ใช่ผลงานดังกล่าวในทางที่ไปกระทบกระเทือนต่อผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

3.) ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 คำนียามคำว่า นักแสดง จะเห็นได้ว่ายังคงมีปัญหาในเรื่องของความไม่ชัดเจน ในส่วนของถ้อยคำว่าการแสดงในลักษณะอื่นใด ผู้ศึกษาจึงมีความเห็นว่า ควรแก้ไขเพิ่มเติมหลักเกณฑ์ให้เกิดความชัดเจนว่า คำว่านักแสดงตามบทนิยามดังกล่าวไม่จำเป็นต้องแสดงงานตามที่มีลิขสิทธิ์เท่านั้น จะได้ไม่เกิดปัญหาในการตีความว่างานที่ไม่มีลิขสิทธิ์บุคคลดังกล่าวจะเป็นนักแสดงตามคำนิยามได้หรือไม่ ซึ่งอาจจะทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนได้ และอาจจะมีการเพิ่มเติมนิยามของคำว่า การแสดง ไว้ในนิยามมาตรา 4 ว่าหมายถึงการแสดงออกด้วยวิธีใด ๆ ที่ไม่ใช่วิธีขาดตามธรรมชาติแต่ต้องใช้ทักษะหรือการฝึกฝนในการแสดง

4.) ปัญหาในทางปฏิบัติ ผู้ศึกษาขอเสนอแนะว่าควรทำการกำหนดคู่มือหรือประกาศการใช้งานลิขสิทธิ์กับการคอสมเพลย์โดยอาจขอความร่วมมือกับกรมทรัพย์สินทางปัญญาร่วมกับหน่วยงานเอกชนหรือชุมชนที่เกี่ยวข้องกับคอสมเพลย์ เพื่อเป็นแนวทางที่จะให้ผู้คอสมเพลย์เข้าใจว่าการกระทำอย่างไรถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้คอสมเพลย์เข้าใจตรงกันและไม่ก่อให้เกิดการกระทบกระเทือนหรือขัดต่อประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

เอกสารอ้างอิง

จุมพล ภิญโญสินวัฒน์ และคณะ, โครงการ “การวิจัยเพื่อเสนอแนวทางการบังคับสิทธิในทรัพย์สินทางนี้ : การละเมิดลิขสิทธิ์โดยการบรรเลงหรือขับร้องเพลง”.

ชมพูนุช ศิริสวัสดิ์, “งานแปลงรูป (Transformative Works)”, วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2561.

มนต์ชัย จงไกรรัตนกุล, “การวิจัยหรือศึกษางาน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร : ศึกษาเฉพาะกรณีปัญหาความสมดุลระหว่างการคุ้มครองสิทธิของเจ้าของสิทธิกับประโยชน์สาธารณะ”, วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2546.

ลิขสิทธิ์กับการคุ้มครองประโยชน์สาธารณะ, [Online]. Available URL :

<https://www.krisdika.go.th/data/activity/act133.pdf>.

สมชาย รัตนเชื้อสกุล, การแปรรูปสมบุรณ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ : ข้อพิจารณาจากคดีฎีก์, [Online]. Available URL : <https://law.dpu.ac.th/upload/content/files/Somchai.pdf>,