

## ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ในการแต่งกายชุดคอสเพลย์

นเรศ ชูดวง<sup>1\*</sup> และ นาฏนภา ชูดวง<sup>1</sup>

<sup>1</sup>สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

\*naret@webmail.npru.ac.th

### บทคัดย่อ

การแต่งกายชุดคอสเพลย์เลียนแบบตัวการ์ตูนหรือตัวละครที่ตนเองชื่นชอบนั้น เป็นเสรีภาพในการแต่งกายที่ทุกคนสามารถแต่งกายแบบไหนอย่างไรก็ได้ แต่การแต่งกายในบางครั้งหรือบางกรณีก็อาจจะกระทบสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในตัวการ์ตูนหรือตัวละครนั้น ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดข้อพิพาทหรือเกิดการฟ้องร้องผู้ที่แต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนหรือตัวละครได้ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ หากผู้ที่แต่งกายชุดคอสเพลย์มีเจตนาให้เกิดประโยชน์ในทางการค้าหรือมีเจตนาให้เกิดประโยชน์แก่ผู้แต่งชุดคอสเพลย์เอง แต่หากผู้แต่งกายชุดคอสเพลย์ไม่ได้มีเจตนาเช่นนั้น ก็จะไม่เป็นธรรมแก่ผู้ที่ชื่นชอบตัวการ์ตูนหรือตัวละครที่อยากจะสวมใส่ชุดให้เหมือนกับตัวการ์ตูนหรือตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่ได้กำหนดข้อยกเว้นในเรื่องการแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนหรือตัวละครไว้เป็นการเฉพาะ จึงอาจเกิดปัญหาในการตีความได้ ดังนั้น จึงควรกำหนดข้อยกเว้นไม่ให้ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในเรื่องการแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนหรือตัวละครที่ไม่ได้มีเจตนากระทำเพื่อแสวงหากำไรไว้ และควรออกกฎหมายให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถเรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์กับผู้ที่ยังหารายได้จากการแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนหรือตัวละครที่มีลิขสิทธิ์ เพื่อให้เกิดความเป็นธรรมแก่ทั้งเจ้าของลิขสิทธิ์และแก่ผู้ที่แต่งกายตามความชื่นชอบ ก็จะลดปัญหาข้อพิพาทที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้

**คำสำคัญ** กฎหมายลิขสิทธิ์ คอสเพลย์ การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม



## The Legal Copyright Issues regarding Cosplay Costumes

Naret Chooduang<sup>1\*</sup> and Nadnapa Chooduang<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Law Faculty of Humanities and Social Sciences Nakhon Pathom Rajabhat University

\*naret@webmail.npru.ac.th

### Abstract

The act of cosplay as a well-liked cartoon or fictional character represents an exercise in the freedom of sartorial expression, where individuals have the freedom to dress however they please. Yet, in particular circumstances, cosplay may infringe upon the copyright owner's rights of the cartoons or characters. If a cosplayer wears a costume as cartoons and fictional characters with the intention of gaining commercial benefit or personal profit, disputes or accusations of copyright infringement may arise against that cosplayer. On the other hand, if a cosplayer has no intention of earning any profit, it may be unjust to prohibit individuals who admire and desire to dress as their favorite cartoons or fictional characters through cosplay. According to the Copyright Act B.E. 2537 (1994), the exception of copyright act in cosplay is explicitly unspecified. Consequently, this could lead to difficulties in legal interpretation. Thus, in regard to the act of imitating the appearance of cartoons or fictional characters with non-profit purposes, exceptions should be established to prevent this from being considered as copyright infringement. In addition, laws should be enacted to enable copyright owners to claim royalties from individuals who profit from cosplaying copyrighted cartoons and fictional characters, in order to ensure fairness for both holders of copyright and individuals who engage in recreational cosplaying. All in all, these could reduce potential disputes that may occur in the future.

**Keywords:** Copyright law, Cosplay, Fair use

### 1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ด้วยอุปนิสัยและวัฒนธรรมของคนไทยนั้นเป็นคนสุภาพ อ่อนโยน อยู่ภายใต้กรอบธรรมเนียมปฏิบัติ ทำตามกฎระเบียบ ยึดถือประเพณีที่ปฏิบัติสืบต่อกันมา โดยคนไทยส่วนใหญ่จะไม่ชอบการแสดงออก จนบางครั้งอาจถึงขั้นไม่กล้าแสดงออก แต่ปัจจุบันเมื่อเทคโนโลยี สื่อบันเทิงต่าง ๆ ที่เข้าถึงได้ง่าย ส่งผลทำให้คนไทยกล้าแสดงออกถึงสิ่งที่ตนเองชื่นชอบมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องการแต่งกาย คนไทยมีการแต่งกายตามยุคตามสมัยมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อมีภาพยนตร์ ละคร การ์ตูน หรือแม้กระทั่งเกมที่ตนเองชื่นชอบได้เข้ามามีบทบาทในเรื่องการแต่งกายเป็นอย่างมาก ทำให้คนที่ชื่นชอบภาพยนตร์ ละคร การ์ตูน หรือเกม นิยมแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากในเกมหรือการ์ตูนที่ชื่นชอบที่เรียกว่า “การแต่งกายชุดคอสเพลย์” อาจเป็นผลมาจากการเข้าถึงสิ่งบันเทิงต่าง ๆ ที่ตนเองชื่นชอบได้ง่ายขึ้น ทำให้ได้รับความนิยมมากขึ้นตามไปด้วย ประกอบกับประเทศไทยได้มีกิจกรรมที่เกี่ยวกับเกมหรือการ์ตูนที่มีการจัดงานให้มีการแต่งชุดคอสเพลย์ เพื่อให้กิจกรรมหรืองานที่แสดงนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น จนอาจเรียกได้ว่าการแต่งคอสเพลย์อาจจะไม่ใช่เรื่องแปลกอีกต่อไป [1]

โดยส่วนมากการแต่งกายชุดคอสเพลย์นั้น จะแต่งกายตามการ์ตูนที่แต่ละคนชื่นชอบ ซึ่งภาพการ์ตูนนั้นเป็นงานศิลปกรรม ที่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 งานอันมีลิขสิทธิ์จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัตินับตั้งแต่สร้างสรรค์งานขึ้นมา ถ้ามีบุคคลใดนางงานที่ได้รับความคุ้มครองไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ก็จะมีปัญหาว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่ เนื่องจากการแต่งกายชุดคอสเพลย์นั้นเป็นการแต่งกายซึ่งโดยทั่วไปแล้วบุคคลย่อมมีสิทธิในการแต่งกายของตนโดยอิสระ โดยปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นจะต้องพิจารณาเป็นกรณีการแต่งกายชุดคอสเพลย์ถ้าไม่ได้มีวัตถุประสงค์หรือไม่ได้ทำเพื่อการค้า และกรณีการแต่งกายชุดคอสเพลย์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดประโยชน์ทางการค้าของผู้ที่แต่งกายชุดคอสเพลย์ โดยไม่ได้ขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ว่าจะมีการคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์หรือยกเว้นแก่ผู้แต่งกายเช่นไร

บทความนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงการแต่งกายโดยเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูนที่ชื่นชอบ ถือเป็นสิทธิเสรีภาพในการแต่งกายที่ทุกคนสามารถแต่งกายแบบใดก็ได้ แต่หากมีการแต่งกายโดยเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูนโดยมีวัตถุประสงค์ในการหารายได้หรือหากำไรเพื่อตนเองแล้วนั้น จะถือเป็นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของการ์ตูนหรือไม่ แต่ถ้าผู้ที่แต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูนไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการหารายได้หรือหากำไรเพื่อตนเองจะอ้างการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมและเข้าข้อยกเว้นไม่ถือถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ อีกทั้งเพื่อให้ทราบว่า การแต่งกายชุดคอสเพลย์มีขอบเขตในการแต่งกายอย่างไรที่จะไม่เป็นการกระทบกระเทือนสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร จึงต้องศึกษาถึงบทความที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ ตลอดจนศึกษาจากคำพิพากษาศาลฎีกา รวมทั้งข้อมูลกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้อ่านบทความนี้เห็นภาพได้ชัดเจน

## 2. งานประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) อย่างหนึ่ง ทรัพย์สินทางปัญญามีลักษณะพิเศษแตกต่างไปจากทรัพย์สินที่บัญญัติไว้ในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ลิขสิทธิ์นั้นเป็นสิทธิที่ไม่มีรูปร่าง เจ้าของลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์และมีสิทธิที่จะห้ามไม่ให้ผู้อื่นนางงานไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งจะแตกต่างจากเจ้าของกรรมสิทธิ์หรือสิทธิครอบครองที่บัญญัติไว้ในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ผู้เป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ในวัตถุหรือสิ่งของที่มีรูปร่าง อาจจะไม่ใช่ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในวัตถุหรือสิ่งของนั้นก็ได้

ลิขสิทธิ์จัดเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้รับความคุ้มครองอัตโนมัติโดยไม่ต้องจดทะเบียน ซึ่งจะคุ้มครองทันทีเมื่องานนั้นได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม กรมทรัพย์สินทางปัญญาได้มีระบบการจดทะเบียนงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นเพียงการจดทะเบียนเท่านั้น ไม่ได้แสดงว่าเราเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่แท้จริง เพียงแต่เป็นหลักฐานเบื้องต้นว่าเราเป็นผู้สร้างสรรค์ หรือได้สร้างสรรค์ขึ้นเมื่อใด หากมีข้อพิพาทหรือมีกรณีที่ต้องพิสูจน์ความเป็นเจ้าของจะได้มีหลักฐานยืนยันถึงการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้น อีกทั้งประเทศไทยได้เข้าเป็นภาคีในอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม (Berne Convention For The Protection of Literary and Artistic Works) โดยวัตถุประสงค์ของอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม คือ การคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ในงานวรรณกรรมและศิลปกรรมภายใต้หลักการแบบเดียวกันในประเทศภาคีสมาชิก หลักการสำคัญของอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม มีดังนี้

1. หลักการปฏิบัติเยี่ยงคนชาติ (national treatment) หลักการนี้กำหนดว่าสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นคนชาติของประเทศภาคีใดในอนุสัญญา ย่อมได้รับความคุ้มครองในประเทศภาคีอื่นเช่นเดียวกับสิทธิของคนชาติในประเทศภาคีอื่นนั้นด้วย
2. หลักการกำหนดสิทธิขั้นต่ำ (minimum rights) การกำหนดหลักเกณฑ์การให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ประเทศภาคีได้ให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นคนต่างชาตินั้นจะต้องไม่ต่ำกว่าระดับการคุ้มครองที่อนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม



3. หลักการคุ้มครองโดยอัตโนมัติ (automatic protection) การให้ความคุ้มครองของประเทศภาคีจะกำหนดเงื่อนไขของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในลักษณะใด ๆ ไม่ได้

หากมีผู้สร้างสรรค์งานที่อาจได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว ผู้นั้นก็จะสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ สิทธิในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ออกเผยแพร่ต่อสาธารณะ สิทธิในการให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนา งานอันมีลิขสิทธิ์ สิทธิในการให้เกิดประโยชน์อันเกิดจากงานอันมีลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น รวมถึงสิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของตน ซึ่งเป็นสิทธิตามที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 15 ที่ได้กำหนดเกี่ยวกับสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ไว้

เมื่อกล่าวถึงงานที่อาจได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ งานนั้นจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ข้อ กล่าวคือ

1. ต้องเป็นการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง (originality)
2. ต้องเป็นการแสดงออกซึ่งความคิด (expression of idea)
3. ต้องเป็นประเภทงานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

เมื่องานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาครบองค์ประกอบทั้ง 3 ข้อแล้ว จะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทใดประเภทหนึ่งตามที่กำหนดไว้ใน พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 [2] ซึ่งได้แก่ งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม งานดนตรีกรรม งานโสตทัศนวัสดุ งานภาพยนตร์ งานสิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะ โดยงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ทั้ง 9 ประเภท มีสาระสำคัญดังนี้

1. งานวรรณกรรม หมายความว่า งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

2. งานนาฏกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับการการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีไปด้วย

3. งานศิลปกรรม งานที่มีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ดังต่อไปนี้

งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วย เส้น แสง สี หรือสิ่งอื่น อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

งานประติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้

งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพ โดยให้แสงผ่านเลนส์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีอื่นใดอันทำให้เกิดภาพขึ้นหรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือวิธีการอย่างอื่น

งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

งานศิลปประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอาจิตรกรรม งานประติมากรรม งานภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม งานภาพถ่าย งานภาพประกอบ อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

4. งานดนตรีกรรม หมายความว่า งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือทำนองอย่างเดียว และให้หมายความรวมถึงโน้ตเพลงหรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

5. งานโสตทัศนวัสดุ หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างไร อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบนั้นด้วย

6. งานภาพยนตร์ หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงในวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย

7. งานสิ่งบันทึกเสียง หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

8. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หมายความว่า งานที่นำออกสู่สาธารณชนโดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง แพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือโดยวิธีอื่นอันคล้ายคลึงกัน

9. งานอื่นใดในแผนกวรรณคดีแผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะ ซึ่งการจะได้รับความคุ้มครองในส่วนหนึ่งของประเภทงานอื่นใดจะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่ไม่อาจจัดเข้าอยู่ในงานประเภทงานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม งานดนตรีกรรม งานโสตทัศนวัสดุ งานภาพยนตร์ งานสิ่งบันทึกเสียง และงานแพร่เสียงแพร่ภาพได้ แต่งานที่จะได้รับความคุ้มครองในงานประเภทงานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะ ก็จะต้องมีลักษณะทำนองเดียวกันกับงานทั้ง 8 ประเภท

เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้แสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์งานใดใน 9 ประเภทแล้ว โดยใช้ความวิริยะอุตสาหะและทักษะพอสมควร ซึ่งมีได้ลอกเลียนงานผู้อื่น งานนั้นก็จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ผู้สร้างสรรค์นั้นจะมีสิทธิแต่ผู้เดียวในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น

### 3. การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (Fair Use)

#### 3.1 การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมกรณีต่างประเทศ

##### 3.1.1 ประเทศญี่ปุ่น

ระบบการให้ความคุ้มครองสำหรับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นของประเทศญี่ปุ่นนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ทันทีที่สร้างสรรค์งานแล้วเสร็จ โดยไม่มีภาระจดทะเบียน ถึงแม้จะไม่มีระบบการจดทะเบียน แต่เจ้าของลิขสิทธิ์อาจยื่นขอจดทะเบียนที่ข้อมูลลิขสิทธิ์กับ Agency for Cultural Affairs ได้

เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ได้รับความคุ้มครอง ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้

1. สิทธิในการใช้ประโยชน์จากงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งรวมถึงการทำซ้ำ การแสดงงานของตนต่อสาธารณชน การแสดงงานภาพยนตร์ การเผยแพร่เสียงแพร่ภาพต่อสาธารณชน การอ้างอิงงาน การจัดนิทรรศการ การจำหน่ายงานภาพยนตร์ การโอนสิทธิ การให้ยืม

2. สิทธิในการแปล และการดัดแปลงงาน

3. สิทธิของผู้สร้างสรรค์เดิม ในการใช้ประโยชน์จากงานประเภท Derivative Work

นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์ยังได้รับความคุ้มครองในส่วนของธรรมสิทธิ (Moral Right) อีกด้วย

สำหรับการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมของประเทศญี่ปุ่น ได้กำหนดเป็นข้อยกเว้นสิทธิของผู้ทรงสิทธิ หากมีการใช้งานลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ส่วนตัว หรือเพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อครอบครัว หรือญาติสนิท จะถือว่าเป็นข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ถ้ามีผู้ใดกระทำละเมิดแก่นานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของแล้ว ก็มีมาตรการในทางแพ่ง สำหรับ



การเรียกร้องค่าเสียหายสามารถกระทำได้โดยพิสูจน์ความเสียหาย โดยพิจารณาจากการสูญเสียยอดขาย ประมาณการยอดขาย และรายได้จากการขายของผู้ละเมิดสิทธิ อีกทั้งยังมีมาตรการในการที่จะเรียกร้องให้ชดเชยกลับคืนมาดังเดิมนอกจากการเยียวยาทางแพ่งแล้วเจ้าของลิขสิทธิ์สามารถดำเนินคดีอาญากับผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งจะมีโทษจำคุกและโทษปรับ [3]

### 3.1.2 ราชอาณาจักรนอร์เวย์

ราชอาณาจักรนอร์เวย์ ไม่มีระบบการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความสำคัญคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ทันทีที่สร้างสรรค์งานแล้วเสร็จ

เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานต่าง ๆ ที่ได้รับความคุ้มครอง มีสิทธิแต่ผู้เดียวในการใช้ประโยชน์จากงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งรวมถึง การทำซ้ำ ทำสำเนา ดัดแปลง แปลงาน การแสดงงานของตนต่อสาธารณชนในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการโอนสิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์

สำหรับการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมของราชอาณาจักรนอร์เวย์ หากมีการใช้งานลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ได้แสวงหากำไร ก็จะเข้าช้อยกเว้นสิทธิของผู้ทรงสิทธิ ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ถ้าปรากฏว่ามีการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้น เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถใช้มาตรการทางแพ่งและมาตรการทางอาญา โดยการขอคุ้มครองชั่วคราวและเรียกร้องค่าเสียหายได้ [4]

ดังนั้น การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่นและราชอาณาจักรนอร์เวย์ใช้ระบบไม่จดทะเบียนตามมาตรฐานของความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการค้า (TRIPs) ที่มุ่งเน้นให้ทุกชาติใช้หลักการคุ้มครองเยี่ยงคนชาติเดียวกัน (National Treatment) ซึ่งประเทศไทยก็ยอมรับในหลักการดังกล่าวด้วย

### 3.2 การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมในประเทศไทย

ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาและได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว บุคคลนั้นย่อมมีสิทธิต่าง ๆ ตามกฎหมายกำหนดไว้ เพื่อให้สิทธิแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในการแสวงหาผลประโยชน์ในผลงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งเรียกว่า “สิทธิแต่เพียงผู้เดียว” หากมีผู้ที่นางานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ไปทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ งานโสตทัศนวัสดุ งานภาพยนตร์ งานสิ่งบันทึกเสียง หรือกระทำการอื่นโดยไม่ได้ขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ก็จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ทั้งนี้การกระทำที่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อาจจะเข้าช้อยกเว้นไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม ซึ่งการพิจารณาว่าการกระทำใด ๆ แก่งานอันมีลิขสิทธิ์จะเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือเข้าช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามกฎหมายหรือไม่ นั้น “คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม” ซึ่งจัดทำโดยกรมทรัพย์สินทางปัญญา ได้วางหลักเกณฑ์ 4 ประการ [5] ดังนี้

1. ในเรื่องวัตถุประสงค์และลักษณะของการใช้งานลิขสิทธิ์ การใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องไม่มีลักษณะเป็นการกระทำเพื่อการค้าหรือหากำไร และการใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องไม่มีเจตนาทุจริต และหากการใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น ก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคม โดยเป็นการนำงานลิขสิทธิ์มาใช้โดยปรับเปลี่ยนให้ต่างไปจากงานลิขสิทธิ์เดิมหรือมีการเพิ่มเติมสิ่งใหม่เข้าไป ก็จะเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

2. ในเรื่องลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์ การใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องพิจารณาระดับของการสร้างสรรค์งาน ถ้าเป็นงานที่มีระดับของการสร้างสรรค์งานหรือใช้จินตนาการมาก ผู้อื่นนำงานไปใช้โอกาสที่จะถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่ไม่เป็นธรรมจะมากกว่างานลิขสิทธิ์ที่ประกอบด้วยข้อเท็จจริงจำนวนมาก และการใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องพิจารณาว่าเป็นงานที่มีการโฆษณาแล้วหรือเป็นงานที่ยังไม่มีการโฆษณา หากงานที่นำมาใช้เป็นงานที่ยังไม่มีการโฆษณาจะอ้างว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมไม่ได้ แต่หากเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่มีการโฆษณาแล้ว ผู้ใช้งานลิขสิทธิ์อาจเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมได้

3. ในเรื่องปริมาณและเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญที่ถูกนำไปใช้เมื่อเทียบกับเนื้อหาทั้งหมดการนำงานลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้จะต้องคำนึงถึงปริมาณหรือสาระสำคัญที่นำมาใช้ หากการนำงานลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้ในปริมาณที่มากอาจถือได้

ว่าเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่ไม่เป็นธรรม หรือหากการนำงานลิขสิทธิ์ของคนอื่นมาใช้ในปริมาณที่น้อยแต่เป็นส่วนสาระสำคัญก็อาจถือได้ว่าเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่ไม่เป็นธรรมได้เช่นกัน

4. ผลกระทบต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ การใช้งานลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นจะต้องไม่มีผลกระทบต่อธุรกิจหรือยอดขายของงานนั้น หากไม่มีผลกระทบหรือมีผลกระทบแต่เป็นผลกระทบที่น้อยมาก ก็ถือว่าเป็นการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม

หากเป็นการกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นที่เป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมแล้ว การกระทำนั้นจะต้องเข้าข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วย ซึ่งบทบัญญัติของกฎหมายในเรื่องของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ถือเป็นหลักทั่วไปของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์นั้น เป็นไปตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 ซึ่งบัญญัติว่า “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่ง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

- (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท
- (3) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำทสรูปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร
- (8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ”

จากบทบัญญัติมาตรา 32 จะเห็นได้ว่า การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะถือว่าเป็นการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยถูกต้องตามหลักทั่วไปในเรื่องของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ต้องเป็นการใช้สิทธิในลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่เป็นการขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่เป็นการกระทบกระเทือนสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ซึ่งถือเป็นหลักสำคัญในการพิจารณาว่า การกระทำนั้นเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือการกระทำนั้นเข้าข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยถือว่าไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

#### 4. การแต่งชุดคอสเพลย์

คอสเพลย์ คือ การแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากในเกมหรือการ์ตูนที่ชื่นชอบ และนอกจากผู้ที่แต่งกายเลียนแบบชุดแต่งกายแล้ว ยังอาจจะรวมถึงการเลียนแบบกิริยา ท่าทาง บุคลิก หรือสวมบทบาทของตัวละครต้นแบบลงไปอีกด้วย โดยอาจมีการแสดงท่าทางหรือบุคลิกตามตัวละครนั้น ๆ เพื่อให้เข้าถึงตัวละครมากขึ้น [6]

กรมทรัพย์สินทางปัญญาและสมาคมจำหน่ายคอนเทนต์ต่างประเทศ (CODA – Content Overseas Distribution Association) ได้มีการจัดงานสัมมนาลิขสิทธิ์ไทย-ญี่ปุ่น ประจำปี พ.ศ.2564 หัวข้อลิขสิทธิ์และคอสเพลย์ โดยในงานสัมมนาดังกล่าวได้มีการเสนอประเด็นว่าอุตสาหกรรมด้าน Digital Contents เช่น ภาพยนตร์ อนิเมชัน เกม ตัวละคร คาแรคเตอร์ ฯลฯ ได้รับความนิยมและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในแต่ละปี เพราะการเข้าถึงได้ง่ายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมที่

เกี่ยวข้องกับมักจัดงานกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อประชาสัมพันธ์ผลงานและเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมมากขึ้น ซึ่งคอสเพลย์เป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างดี มีส่วนส่งเสริม ทำให้งานมีสีสัน น่าสนใจมากขึ้น อีกทั้งเป็นเวทีแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ผ่านการแต่งกาย คอสเพลย์เกิดจากความชื่นชอบตัวละครนั้น ๆ เช่น แต่งกายเลียนแบบ อนิเมะ มังงะ ญี่ปุ่นต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยม จะเห็นได้ว่าการแต่งคอสเพลย์กับลิขสิทธิ์มีความเชื่อมโยง ทั้งในแง่กฎหมายและวัฒนธรรม [7]

การแต่งกายชุดคอสเพลย์นั้นสิ่งสำคัญ คือ คนที่แต่งกายจะต้องชื่นชอบ จึงได้แสดงออกถึงความรักความชอบต่อตัวละครนั้น ๆ โดยการแต่งกายเลียนแบบเหมือนตัวละครที่ชื่นชอบให้มากที่สุด บางครั้งอาจจะแสดงออกโดยการโพสท่าทาง แสดงกิริยา หรือแสดงลักษณะเด่นของตัวละครนั้น ๆ ให้คนทั่วไปมองเห็นถึงตัวละครนั้นให้ได้มากที่สุด



**ภาพที่ 1** คอสเพลย์ ตัวการ์ตูนทันจิโร่ ในเรื่องดาบพิฆาตอสูร

ที่มา: [<https://www.sanook.com/game/1095241/>]

อย่างไรก็ตาม การแต่งกายชุดคอสเพลย์นั้นอาจมีหลายรูปแบบตั้งแต่ชุดกีฬา ชุดนักเรียน หรือชุดทำงานปกติทั่วไป จนถึงชุดคอสเพลย์ที่ย้อนยุคหรือชุดที่ไม่มีบุคคลในสังคมปกติแต่งกายกัน เช่น การแต่งกายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ หรือหุ่นยนต์ ทั้งนี้ การคุ้มครองการแต่งกายก็ควรต้องแยกระดับที่แตกต่างกัน กล่าวคือ

1. ชุดกีฬา ชุดทำงาน ชุดนักเรียนทั่วไป ที่ไม่มีลักษณะเฉพาะว่านำมาจากการ์ตูนหรือภาพยนตร์เรื่องใด น่าจะแต่งกายได้โดยไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์
2. ชุดย้อนยุค เช่น ชุดไทย ชุดประจำชาติโบราณ ที่ไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะว่านำมาจากการ์ตูนหรือภาพยนตร์เรื่องใด น่าจะแต่งกายได้เช่นกัน
3. หากเป็นชุดที่มีลักษณะบ่งเฉพาะ เช่น ชุดนักเรียนที่มีตราสัญลักษณ์ ชุดกีฬาที่มีตราสัญลักษณ์ ชุดโบราณที่มีตราสัญลักษณ์เฉพาะเรื่องการ์ตูนหรือภาพยนตร์ หรือชุดที่มีลักษณะบ่งเฉพาะในตัวละครหรือตัวการ์ตูน เช่น ชุดซูเปอร์ฮีโร่ นั้นจะต้องนำมาพิจารณาตามปัญหาที่บทความนี้จะวิเคราะห์ต่อไป

## 5. หลักกฎหมายที่เกี่ยวกับการแต่งกายชุดคอสเพลย์

5.1 สิทธิเสรีภาพในการแต่งกาย ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 ได้กำหนดสิทธิเสรีภาพของปวงชนชาวไทย โดยวางหลักการไว้ว่า “อะไรที่ไม่ได้ห้ามไว้ในรัฐธรรมนูญหรือกฎหมาย สามารถทำได้และได้รับการคุ้มครอง” ดังนั้น ในเรื่องการแต่งกายย่อมเป็นเสรีภาพที่ทุกคนสามารถเลือกแต่งกายอย่างใดก็ได้เป็นเสรีภาพส่วนบุคคล ส่วนคำว่า “เสรีภาพ” ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 หมายถึง ความสามารถที่จะกระทำการใด ๆ ได้ตามที่ตนปรารถนาโดยไม่มีอุปสรรคขัดขวาง เช่น เสรีภาพในการพูด เสรีภาพในการนับถือศาสนา เสรีภาพในการแต่งกาย เป็นต้น แต่การใช้เสรีภาพจะต้องไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน และไม่ละเมิดสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลอื่นด้วย [8]



อีกทั้งรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 ยังรับรองหลักการห้ามเลือกปฏิบัติเพราะเหตุแห่งวิถีทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศในการเข้าถึงและได้รับประโยชน์ด้านการศึกษา ดังปรากฏในมาตรา 27 วรรคสาม บัญญัติว่า “การเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรมต่อบุคคล ไม่ว่าด้วยเหตุความแตกต่างในเรื่องถิ่นกำเนิด เชื้อชาติ ภาษา เพศ อายุ ความพิการ สภาพทางกายภาพหรือสุขภาพ สถานะของบุคคล ฐานะทางเศรษฐกิจหรือสังคม ความเชื่อทางศาสนา การศึกษาอบรม หรือความคิดเห็นทางการเมืองอันไม่ขัดต่อบทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ หรือเหตุอื่นใด จะกระทำมิได้” ด้วยเหตุนี้ บุคคลทุกคน รวมถึงบุคคลที่มีการแสดงออกแตกต่างจากเพศโดยกำเนิด ย่อมมีสิทธิในการกำหนดอัตลักษณ์ทางเพศของตนเองด้วยการแต่งกายตามเพศสภาพที่ตนต้องการ อันถือเป็นส่วนหนึ่งของสิทธิในความเป็นส่วนตัวที่กฎหมายรัฐธรรมนูญให้การรับรองแก่บุคคลทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน จะเห็นได้จากสถาบันการศึกษาหลายแห่งกำหนดให้นักศึกษาหรือผู้เรียนมีสิทธิเลือกที่จะแต่งกายตามเพศสภาพหรือแต่งกายตามอัตลักษณ์ทางเพศได้ การรับรองสิทธิแก่บุคคลในการแต่งกายตามเพศสภาพเพื่อให้สามารถเข้าชั้นเรียน การเข้าสอบวัดผล การฝึกปฏิบัติงาน และการเข้าพิธีรับพระราชทานปริญญาบัตร นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยยังต้องใช้มาตรการต่าง ๆ ที่จำเป็นเพื่อให้กฎระเบียบต่าง ๆ ในสถานศึกษาถูกใช้อย่างสอดคล้องกับศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์โดยไม่มีการเลือกปฏิบัติหรือลงโทษจากสาเหตุเพราะอัตลักษณ์ทางเพศของบุคคลเหล่านั้น [9]

5.2 ปฏิญาณสากล สิทธิมนุษยชน ตามปฏิญาณสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ข้อที่ 2 ทุกคนย่อมมีสิทธิและอิสรภาพทั้งปวงตามที่กำหนดไว้ในปฏิญานี้ โดยปราศจากการแบ่งแยกไม่ว่าชนิดใด อาทิ เชื้อชาติ ผิว เพศ ภาษา ศาสนา ความคิดเห็นทางการเมืองหรือทางอื่น พื้นเพทางชาติหรือสังคม ทรัพย์สิน กำเนิดหรือสถานะอื่น นอกเหนือจากนี้ จะไม่มีการแบ่งแยกใดบนพื้นฐานของสถานะทางการเมือง ทางกฎหมาย หรือทางการระหว่างประเทศของประเทศหรือดินแดนที่บุคคลสังกัด ไม่ว่าดินแดนนี้จะเป็นเอกราช อยู่ในความพิทักษ์ มิได้ปกครองตนเองหรืออยู่ภายใต้การจำกัดอธิปไตยอื่นใด [10]

จะเห็นได้ว่าทุกคนล้วนมีอิสระในการใช้ชีวิตโดยปราศจากการแบ่งแยกทางสังคม การเลือกเครื่องแต่งกาย หรือเลือกที่จะสวมใส่เสื้อผ้าแบบใด ทุกคนสามารถเลือกอย่างอิสระ ปราศจากกฏเกณฑ์ใด ๆ โดยที่ไม่มีใครคอยจับผิดหรือว่ากล่าว เพราะถ้ามองถึงประโยชน์ของเสื้อผ้าตามการใช้งานจริง ๆ ก็คือ การนำเสื้อผ้ามาปกป้องร่างกายของมนุษย์หรือนำมาเป็นเครื่องประดับตามความชื่นชอบ ผู้ชายอาจจะสวมใส่กระโปรงหรือผู้หญิงอาจจะสวมใส่กางเกงจึงไม่ใช่เรื่องที่ผิด แต่ถ้าคนเรายังคงมองวัตถุประสงค์ของเสื้อผ้าเป็นเรื่องการแบ่งเพศอยู่ จึงทำให้ผู้ชายที่สวมใส่กระโปรงดูแปลกในสายตาของสังคม ดังนั้น เราจึงควรเคารพสิทธิเสรีภาพของแต่ละคนในการเลือกในสิ่งที่ตนชื่นชอบ [11]

## 6. ปัญหาการคุ้มครองสิทธิของผู้แต่งกายคอสเพลย์กับการละเมิดลิขสิทธิ์

หากพิจารณาเสรีภาพในการแต่งกายตามความชื่นชอบ โดยเลือกที่จะแต่งกายเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูนที่ชื่นชอบ กับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพการ์ตูนที่ได้รับการคุ้มครองในงานศิลปกรรม โดยไม่ได้ขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่นั้น จะต้องพิจารณาจากปัจจัยในการแต่งกาย การแสวงหากำไร ดังที่กล่าวมาแล้วในส่วนลิขสิทธิ์ว่า หากเป็นการแต่งหน้า การทำผม แต่งกายทั่วไปหรือแต่งกายในชุดโบราณที่เป็นชุดประจำชาติแม้จะคล้ายคลึงกับตัวละครบ้าง แต่หากไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะที่เหมือนตัวละครในงานที่มีลิขสิทธิ์โดยตรง ย่อมถือเป็นสิทธิเสรีภาพในการแต่งกาย เสรีภาพในการแต่งหน้า การทำผม ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเสรีภาพในเนื้อตัวร่างกายของมนุษย์ ย่อมไม่กระทบต่องานอันมีลิขสิทธิ์



### ภาพที่ 2 การแต่งกายในชุดโบราณที่เป็นชุดประจำชาติ

ที่มา: [<https://www.sanook.com/women/65593/gallery/454629/>]

การแต่งกายในชุดโบราณที่ไม่มีลิขสิทธิ์ แม้จะคล้ายคลึงกับตัวละครในงานวรรณกรรมบางเรื่อง หรือคล้ายคลึงกับตัวละครในเรื่องที่ได้รับความนิยม เช่น เรื่องบุพเพสันนิวาส ก็ถือเป็นเสรีภาพในการแต่งกายที่ทุกคนสามารถแต่งกายตามความชื่นชอบได้



### ภาพที่ 3 การแต่งกายในเรื่อง Chainsaw Man – เซนซอร์แมน

ที่มา: [<https://entertainment.trueid.net/detail/gbDwyzZJ6ll8>]



### ภาพที่ 4 การแต่งกายในชุดทำงาน

ที่มา: [<https://www.mendetails.com/style/match-shirt-and-tie/>]

การแต่งกายในชุดทำงานปกติ แม้จะคล้ายกับตัวละคร แต่ไม่มีลักษณะบ่งเฉพาะที่เหมือนตัวละครในงานที่มีลิขสิทธิ์ โดยตรง ย่อมถือเป็นเสรีภาพในการแต่งกายที่ทุกคนสามารถแต่งกายได้



## ภาพที่ 5 การแต่งกายชุด Spider-man

ที่มา: [<https://www.thairath.co.th/entertain/news/1601316>]

การแต่งกายในชุดที่มีลักษณะบ่งเฉพาะถึงงานภาพยนตร์หรืองานศิลปกรรมโดยตรง โดยปัญหาในส่วนนี้ จึงวิเคราะห์เฉพาะการแต่งกายคอสเพลย์ที่มีลักษณะบ่งเฉพาะถึงตัวละครโดยตรง ดังนี้

### 6.1 การแต่งกายชุดคอสเพลย์ที่ไม่เป็นการแสวงหากำไร

การแต่งกายชุดคอสเพลย์โดยความชื่นชอบส่วนตัว เป็นการแต่งกายจากความชื่นชอบและชื่นชมตัวละคร ซึ่งผู้แต่งกายมิได้มีเจตนาแสวงหากำไร แม้อาจมีการเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ ก็มิได้เป็นไปเพื่อการแสวงหากำไร ในขณะที่เดียวกันเจ้าของลิขสิทธิ์มักจะชื่นชอบผู้แต่งกายคอสเพลย์ในลักษณะนี้ เนื่องจากถือเป็นแฟนคลับของงานการ์ตูนหรือภาพยนตร์ของตน

อย่างไรก็ตามในทางกฎหมายแล้ว การแต่งกายที่แม้จะเป็นการแต่งกายตามความชื่นชอบก็ตาม แต่เมื่อมีลักษณะเป็นการเลียนแบบตัวละครแล้ว และอาจมีการถ่ายภาพหรือส่งภาพผ่านสื่อสังคมออนไลน์ก็อาจจะถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ หากไม่มีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในส่วนนี้ ซึ่งข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ถือว่าการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมีสองแนวคิด คือ

#### 6.1.1 การนำข้อยกเว้นตามมาตรา 32 เรื่องการใช้ประโยชน์ส่วนตัว

การนำข้อยกเว้นตามมาตรา 32 เรื่องการใช้ประโยชน์ส่วนตัว มาปรับใช้ในกรณีนี้มีบทความเรื่องปัญหากฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์งานคอสเพลย์ ของนายจิรวัดน์ เขียวประสิทธิ์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนกลาง) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง กล่าวถึง กรณีการใช้งานชุดคอสเพลย์ที่ถือว่าการใช้งานเพื่อส่วนตัวที่สามารถเข้าข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 32 วรรคสอง (2) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

แนวคิดนี้ ผู้เขียนเห็นด้วยในแง่ที่ว่า หากผู้ที่แต่งกายชุดคอสเพลย์โดยเลียนแบบตัวละครจากการ์ตูนที่ชื่นชอบ หากใช้เป็นการส่วนตัวหรือแต่งกายในชีวิตประจำวันจากความชื่นชอบงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยไม่มีเจตนากระทำไปเพื่อแสวงหาประโยชน์ ก็ไม่ควรถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของ [12]

แต่ในส่วนข้อกฎหมายเนื่องการใช้ประโยชน์ส่วนตัวนั้น ผู้เขียนไม่เห็นด้วย เนื่องจากการใช้ประโยชน์ส่วนตัวนั้น จะต้องเป็นการใช้ชุดงานคอสเพลย์เพื่อการส่วนตัวหรือเพื่อประโยชน์ของตนเองหรือครอบครัวหรือญาติสนิทซึ่งมักใช้กับสินค้าหรือวัตถุ เช่น การยืมหนังสืออ่านระหว่างบุคคลครอบครัว แต่การใส่ชุดคอสเพลย์ไม่ใช่การใช้ชุดงานอันมีลิขสิทธิ์ แต่เป็นการแต่งกาย ทั้งเครื่องแต่งกายก็เป็นอุปกรณ์ที่ผู้แต่งกายคอสเพลย์นำมาเองมิใช่ชุดหรืออุปกรณ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ จึงไม่น่าจะถือเป็นการใช้งานเพื่อประโยชน์ส่วนตัวได้

#### 6.1.2 การเพิ่มบทบัญญัติให้ผู้แต่งกายคอสเพลย์ที่ไม่ใช่เพื่อการแสวงหากำไรเป็นข้อยกเว้นไม่ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์



เมื่อการแต่งกายคอสเพลย์ไม่ถือเป็นการใช้ประโยชน์ส่วนตัวแล้ว การคุ้มครองผู้แต่งกายคอสเพลย์ไม่ให้ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์ สำหรับการแต่งกายคล้ายคลึงหรือเลียนแบบตัวละครจากงานศิลปกรรมโดยไม่ได้แสวงหากำไรหรือแสวงหาผลประโยชน์อื่นในทางการค้า ถ้าไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่เป็นการกระทบกระเทือนสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ดังนั้นหากมีเจตนาหรือกระทำไปเพื่อแสวงหาประโยชน์ ก็จะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของ การกระทำที่ถือเป็นการแสวงหากำไร เช่น กรณีที่ผู้แต่งกายคอสเพลย์หารายได้จากการคอสเพลย์ โดยรับงานแต่งกายออกแสดงในสถานที่ต่าง ๆ หรือการแต่งกายคอสเพลย์และรับงานโฆษณาสินค้าผ่านทางสื่อออนไลน์ เป็นต้น กรณีนี้ถือได้ว่าเป็นการกระทบกระเทือนสิทธิและขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรแล้ว

## 6.2 ผู้แต่งกายคอสเพลย์จะได้รับการคุ้มครองสิทธิในฐานะนักแสดงหรือไม่

การแต่งกายคอสเพลย์นั้น หากไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานการ์ตูนหรือภาพยนตร์จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ก็มีปัญหว่า ผู้แต่งกายคอสเพลย์จะได้รับการคุ้มครองสิทธิในฐานะนักแสดงหรือไม่ ซึ่งจะต้องพิจารณาตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ให้การคุ้มครองสิทธินักแสดงในฐานะเป็นสิทธิข้างเคียง ตามค่านิยมมาตรา 4 ของคำว่า “นักแสดง” หมายความว่า ผู้แสดง นักดนตรี นักร้อง นักเต้น นักรำ และผู้ซึ่งแสดงท่าทาง ร้อง กล่าวพากย์ แสดงตามบทหรือในลักษณะอื่นใด ดังนั้น เมื่อมีการแสดงออกไปก็จะมีสิทธิเกี่ยวกับการแสดงของตนเองและมีสิทธิได้รับค่าตอบแทนตามที่กฎหมายกำหนด

ซึ่งการที่นักแสดงจะได้สิทธิในฐานะนักแสดงนั้นต้องมีการแสดงออกไป มิใช่แค่การพูดคุย สอบถามหรือการให้สัมภาษณ์ตามปกติ ซึ่งมีคำพิพากษาศาลฎีกาที่เกี่ยวกับสิทธินักแสดง ดังนี้

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 13159/2555 โจทก์เป็นนักแสดงได้รับการจ้างให้ทำหน้าที่พิธีกรร่วมในงานเลี้ยงขอบคุณลูกค้า มีหน้าที่วิจารณ์และสัมภาษณ์นักแสดงที่ได้รับเชิญมาร่วมงาน โดยโจทก์แสดงท่าทาง เดินและร้องเพลงให้งานสนุกสนาน ซึ่งลักษณะการกระทำของโจทก์ไม่ได้เป็นการสื่อความหมายหรือแสดงให้เห็นว่าการกระทำของโจทก์เป็นการแสดงที่เป็นการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงประกอบเป็นเรื่องราวของนักแสดง ทั้งไม่ปรากฏว่าสิ่งที่โจทก์นำมาแสดงประกอบท่าทางหรือการแสดงในงานรื่นเริงดังกล่าวเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ แม้โจทก์จะนำสืบว่าโจทก์ได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการอุทิศฝีมือหรือความสามารถเฉพาะตัวของโจทก์ซึ่งได้สั่งสมมายาวนานหลายสิบปี ก็เป็นการแสดงออกซึ่งความสามารถในการสร้างความบันเทิงของโจทก์ให้แก่ผู้ร่วมงานตามที่รับจ้างมา ซึ่งไม่อยู่ในความหมายของสิทธิของนักแสดงอันจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ [13]

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 6355/2548 คดีนี้ข้อเท็จจริงรับฟังว่า โจทก์เป็นนักแสดง โดยได้แสดงท่าทางประกอบสินค้าของจำเลยที่ 1 เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในทางใดทางหนึ่งไม่ว่าจะเป็นการโฆษณาหรือประกอบการสัมมนา อีกทั้งโจทก์นำสืบว่าการแสดงท่าทางเพื่อถ่ายรูปภาพนิ่งของโจทก์นั้น มีการแต่งหน้าทำผมและการถ่ายรูปใช้เวลาค่อนข้างนาน โดยจะมีคนบอกท่าทางว่าโจทก์ต้องทำท่าทางอย่างไร ให้โจทก์ถือผลิตภัณฑ์ของจำเลยที่ 1 ตามที่ต้องการ ส่วนการถ่ายรูปภาพเคลื่อนไหว ได้มีการแต่งหน้าทำผม และมีผู้กำกับคอยกำกับท่าทางให้ นอกจากนี้ในการถ่ายรูปภาพเคลื่อนไหวจะมีรูปสตอร์บอร์ด หรือรูปตัวอย่างการแสดงท่าทางหลายรูป เพื่อให้โจทก์ทำตามในการถ่ายทำ แสดงให้เห็นว่าท่าทางที่ใช้สำหรับการถ่ายทำภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวของโจทก์ ซึ่งเป็นนักแสดงนั้นมิใช่เป็นเพียงการเคลื่อนไหววิริยาบถตามธรรมชาติหรือเป็นท่าทางปกติทั่วไป แต่เป็นการแสดงท่าทางของบุคคลผู้มีอาชีพทางการแสดง โดยการแสดงท่าทางดังกล่าวต้องการให้ผู้ที่ได้เห็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวมีความสนใจหรือเข้าใจในสินค้าของจำเลยที่ 1 การแสดงท่าทางของโจทก์ตามฟ้องจึงถือเป็นการแสดงของนักแสดงและได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ [14]

เมื่อพิจารณาจากค่านิยมของนักแสดงแล้ว การแต่งกายคอสเพลย์ ไม่ได้แสดงท่าทาง การร้อง การกล่าว การพากย์ และยังไม่ได้แสดงตามบทบาทที่ได้รับ จึงไม่ถือเป็นการแสดง ผู้ที่แต่งกายคอสเพลย์จึงไม่ใช่นักแสดง ประกอบกับเมื่อพิจารณา

ตามแนวคำพิพากษาศาลฎีกา การแต่งกายคอสเพลย์หากเพียงแต่แสดงท่าทาง หรือทำการเต้นและร้องเพลงให้งานสนุกสนาน ไม่ได้เป็นการสื่อความหมายหรือแสดงให้เห็นว่าการแสดงประกอบเป็นเรื่องราวของนักแสดง

อย่างไรก็ตาม หากผู้ที่แต่งกายคอสเพลย์มีผู้กำกับคอยกำกับท่าทางให้ ไม่ใช่การแสดงท่าทางตามธรรมชาติหรือการแสดงท่าทางทั่วไป ผู้นั้นก็อาจเป็นนักแสดงได้

### 6.3 ปัญหาเรื่องชุดคอสเพลย์

แม้จะได้วิเคราะห์ไปข้างต้นแล้วว่า การแต่งกายชุดคอสเพลย์ตามความชื่นชอบและไม่มีเจตนาแสวงหารายได้ หรือแสวงหากำไรจากการแต่งกายนี้ ผู้แต่งกายย่อมไม่กระทบต่อลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่สำหรับชุดคอสเพลย์นั้น หากเป็นชุดที่มีลักษณะบ่งเฉพาะการที่คนที่แต่งกายคอสเพลย์ซื้อผ้ามาตัดเย็บชุดที่เลียนแบบการ์ตูนที่ชื่นชอบเอง หรืออาจจะหาซื้อตามที่มีคนขายทางออนไลน์ ซึ่งคนที่ซื้อทางออนไลน์จะทราบดีว่าไม่ใช่เสื้อผ้าหรือสินค้าที่เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้จำหน่ายเอง เนื่องจากมีราคาไม่สูงมากนัก กรณีจะส่งผลให้เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถขายสินค้าของตนได้ จึงถือว่าเป็นการกระทบงานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของ ซึ่งแบ่งได้ ดังนี้

6.3.1 หากคนที่ตัดเย็บชุดคอสเพลย์เองหรือซื้อชุดคอสเพลย์ที่ไม่ใช่ของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่แท้จริง ไม่ได้แสวงหารายได้หรือกำไรจากการแต่งกายชุดคอสเพลย์ตามความชื่นชอบส่วนตัว จึงไม่ควรมีความผิดเพราะถือเป็นเสรีภาพในการแต่งกายและเข้าช้อยกเว้นไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ตามที่ผู้เขียนวิเคราะห์ไว้ในข้อ 6.1.2

6.3.2 กรณีคนขายเสื้อผ้าหรือสินค้าที่ไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เพื่อให้แต่งกายคอสเพลย์ กรณีนี้ถือเป็นการขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และเป็นการกระทบกระเทือนสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรอีกด้วย การกระทำของคนขายเสื้อผ้าหรือสินค้าที่ไม่ได้รับอนุญาต จึงเป็นการกระทำละเมิดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์

## 7. บทสรุป

ภาพตัวการ์ตูนที่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นถือเป็นงานศิลปกรรม ที่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 การที่มีผู้แต่งกายชุดคอสเพลย์ตามการ์ตูนที่ชื่นชอบนั้น ยังไม่มีข้อพิพาทขึ้นสู่ศาล จึงยังไม่มีบรรทัดฐานสำหรับการแต่งกายชุดคอสเพลย์ว่าถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของหรือไม่ แต่แนวโน้มคนที่แต่งกายตามความชื่นชอบตัวการ์ตูนหรือตัวละครมีเพิ่มมากขึ้น ผู้ที่แต่งกายเลียนแบบการ์ตูนที่ชื่นชอบเพื่อแสวงหาประโยชน์หรือแสวงหากำไรก็จะเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาการตีความได้ว่าการแต่งกายตามสิทธิเสรีภาพของตนนั้น ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่

เพื่อลดปัญหาหรือข้อพิพาทที่จะเกิดขึ้น ควรกำหนดมาตรฐานในการเก็บค่าลิขสิทธิ์ในการแต่งกายชุดคอสเพลย์ในกรณีที่แต่งกายไปเพื่อแสวงหากำไร และควรกำหนดการแต่งกายชุดคอสเพลย์โดยไม่แสวงหากำไรเป็นช้อยกเว้นมิให้ถือเป็นการกระทำละเมิด หากมีการกำหนดมาตรฐานการเก็บค่าลิขสิทธิ์และเพิ่มหลักกฎหมายเป็นช้อยกเว้นไว้สำหรับการแต่งกายชุดคอสเพลย์ตามความชื่นชอบก็จะเป็นธรรมแก่ทางเจ้าของลิขสิทธิ์และผู้ใช้งานอันมีลิขสิทธิ์โดยไม่แสวงหากำไร

## 8. ข้อเสนอแนะ

ควรมีกฎหมายคุ้มครองการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมเรื่องการแต่งกายคอสเพลย์เป็นการเฉพาะ ซึ่งพิจารณาบทบัญญัติเรื่องช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 ไม่มีกล่าวถึงเรื่องการแต่งกายเลียนแบบตัวละครที่ชื่นชอบไว้ จึงควรเพิ่มอนุมาตรา (9) เข้าไปในมาตรา 32 ว่า “สำหรับการแต่งกายคล้ายคลึงหรือเลียนแบบตัวละครจากงานศิลปกรรม โดยไม่ได้แสวงหากำไรหรือแสวงหาผลประโยชน์อื่นในทางการค้า”

ควรออกกฎหมายหรือกำหนดมาตรฐานให้เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถเรียกเก็บค่าลิขสิทธิ์กับผู้ที่มีรายได้หรือได้รับประโยชน์ทางการค้าจากการแต่งคอสเพลย์ ซึ่งอาจจะครอบคลุมไปยังคนที่แต่งกายคอสเพลย์ที่ได้รับค่าจ้างในการโชว์ตัวหรือคนที่แต่งกายคอสเพลย์ที่นำรูปที่ตนเองแต่งกายคอสเพลย์ไปโพสต์ลงบนโซเชียลมีเดียแล้วก่อให้เกิดรายได้



## 9.เอกสารอ้างอิง (References)

- [1] Chulasak Channarong. (2017). The Habit Analysis of Thai People Through “Media Activites to Sustain The Haman Race”. The Journal of Social Communication Innovation, 5(2), 141-147. (In Thai)
- [2] Copyright Act B.E.2537. ( 1994 December 21). Government Gazette. No. 111 Section 59 A. page 1–28. (In Thai)
- [3] Department of Intellectual Property. (2004). Copyright law of Japan. Retrieved March 11, 2023, [https://www.ipthailand.go.th/images/781/L\\_japan\\_4\\_copyright.pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/781/L_japan_4_copyright.pdf)
- [4] Department of Intellectual Property. (2004). The Norwegian Copyright Act. Retrieved March 11, 2023, [https://www.ipthailand.go.th/images/781/L\\_norway\\_4\\_copyright.pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/781/L_norway_4_copyright.pdf)
- [5] Ministry of Commerce, Department of Intellectual Property. (n.d.). Manual Copyright. (In Thai)
- [6] Props Cosplay Site. (n.d.). Meaning of Cosplay. Retrieved March 11, 2023, <https://propsops.com/cosplaywiki/cosplay/> (In Thai)
- [7] Thai Cosplay Industry Association. (2021). Seminar on Thai-Japanese Copyright Year 2021. Topic “Copyright and Cosplay” Retrieved March 11, 2023, <https://www.thaicosplay.org/2021/seminar-copyright-cosplay/> (In Thai)
- [8] The Secretariat of the House of Representatives. Constitution Drafting Commission. (2019). The Purpose and Annotation of the Constitution of the Kingdom of Thailand B.E. 2560. page 1, 34, 36, 41. (In Thai)
- [9] Araya Sooksom. (2022). Students' rights to cross-dressing in the Thai constitution. Retrieved March 1, 2023, <https://www.bangkokbiznews.com/columnist/1004074>. (In Thai)
- [10] Declaration of Human Rights. Retrieved March 1, 2023, <https://www.amnesty.or.th/our-work/hre/udhr/>
- [11] Sittisak Boonman and Wichai Tatthaisong. (2021). Dress freedom : A man wearing a skirt. Retrieved March 1, 2023, <https://www.amnesty.or.th/latest/blog/878/>. (In Thai)
- [12] Jirawat Chiewpravit. (2021). Legal issues related to cosplay copyright. (Master of Law). Ramkhamhaeng University. <http://www.lawgrad.ru.ac.th/Abstracts/1391> (In Thai)
- [13] Supreme Court Judgment No. 13159/2555. Retrieved March 11, 2023, <http://deka.supremecourt.or.th> (In Thai)
- [14] Supreme Court Judgment No. 6355/2548. Retrieved March 11, 2023, <http://deka.supremecourt.or.th> (In Thai)