

“ทรัพย์สินทางปัญญา” ความท้าทายในอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต* “Intellectual Property” Challenge for the E-sports Industry

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา โชติมานนท์**

Assistant Professor Dr. Preeda Showtimanon

วันที่ได้รับบทความ 24 พฤษภาคม 2566; วันแก้ไขบทความ 3 สิงหาคม 2566; วันตอบรับบทความ 17 สิงหาคม 2566

บทคัดย่อ

อีสปอร์ตกำลังจะกลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมดิจิทัล การบริหารจัดการที่ถูกต้องและเหมาะสมจะนำมาซึ่งมูลค่ามหาศาลในทางเศรษฐกิจ สามารถขยายฐานผู้ติดตามไปยังทั่วโลก หลายประเทศได้ยกระดับการแข่งขันเล่นเกมให้เป็นการแข่งขันอีสปอร์ต ทั้งในระดับชาติและในระดับนานาชาติ ดังเช่นที่มีการจัดการแข่งขันในเอเชียนเกมส์ 2022 ที่เมืองจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย จนกระทั่งมีการจัดการแข่งขันโอลิมปิกสำหรับอีสปอร์ตโดยคณะกรรมการโอลิมปิกสากลที่มีการวางแผนจัดการแข่งขันทุก ๆ 2 ปี ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2024 ที่เริ่มที่เมืองคังวอน ประเทศสาธารณรัฐเกาหลี เป็นต้นไป ในประเด็นเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาของอีสปอร์ตเป็นประเด็นสำคัญทางกฎหมายที่ได้รับการถกเถียงทางวิชาการกันทั่วโลก เนื่องจากทรัพย์สินทางปัญญาเป็นเครื่องมือสำคัญในการผลักดันอีสปอร์ตให้สามารถแสวงหาประโยชน์ในทางเศรษฐกิจได้สูงสุด ทรัพย์สินทางปัญญาในอีสปอร์ตมีความแตกต่างกันอย่างมากกับกรณีของกีฬาแบบดั้งเดิม เนื่องจาก

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการศึกษาวิจัย เรื่อง “ความท้าทายด้านกฎหมายของอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต: รัฐควรกำกับดูแลหรือไม่ ?” ที่ได้สนับสนุนทุนวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยรามคำแหง ปีการศึกษา 2566 โดยมีรองศาสตราจารย์สุชสมัย สุทธิบัติ เป็นที่ปรึกษาโครงการวิจัย.

** น.ด. (รามคำแหง), LL.M. in International Trade Law (Northumbria), LL.M. (with Merit) in Criminal Law and Procedures (Sunderland), ศศ.ม. สาขารัฐศาสตร์ (รามคำแหง), น.บ. (รามคำแหง) และ ร.บ. สาขาการเมืองการปกครอง (ธรรมศาสตร์). ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชากฎหมายพาณิชย์ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Email: preeda.s@ru.ac.th.

อีสปอร์ตมีพัฒนาการมาจากเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งเกิดจากการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอีสปอร์ตมีเนื้อเรื่อง ภาพ และดนตรีประกอบ ซึ่งล้วนเป็นภาคส่วนที่มีกฎหมายคุ้มครองในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเคร่งครัด ทั้งโดยเฉพาะอย่างยิ่งกรณีของกฎหมายลิขสิทธิ์ และกฎหมายเกี่ยวกับเครื่องหมายทางการค้า จนทำให้การบริหารจัดการอีสปอร์ตแตกต่างออกไปจากกีฬาแบบดั้งเดิม เช่น การสตรีมอีสปอร์ตผ่านช่องทางแพลตฟอร์มออนไลน์ จำเป็นต้องได้รับการอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่ เป็นต้น ซึ่งหากเทียบเคียงกับกรณีกีฬาแบบดั้งเดิม ที่ผู้เล่นกีฬาเหล่านั้นผ่านการถ่ายทอดบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ก็ไม่จำเป็นต้องได้รับอนุญาตแต่อย่างใด เนื่องจากกีฬาแบบดั้งเดิมมิได้รับการคุ้มครองและไม่มีผู้ใดสามารถกล่าวอ้างความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้

การบริหารจัดการทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาในอีสปอร์ตอย่างไร จึงจะมีความสมดุลระหว่างการพัฒนาอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศ และขณะเดียวกันสามารถรักษาผลประโยชน์อันชอบธรรมจากการใช้สิทธิในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาได้ บทความนี้เป็นการศึกษาโอกาสและความท้าทายในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตเป็นหลัก ประกอบด้วย 3 หัวข้อ ได้แก่ ความเป็นมาและสาระสำคัญของอีสปอร์ต, อีสปอร์ตกับประเด็นทรัพย์สินทางปัญญา และอีสปอร์ตกับแนวทางการแก้ไขปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

คำสำคัญ: ทรัพย์สินทางปัญญา พับบลิชเชอร์ อีสปอร์ต

Abstract

E-sports is becoming a new culture in the digital society. A great value in the economy could be growth through correct and proper management. It can expand the follower base all over the world. Many countries have upgraded gaming competitions to E-sports competitions both at the national level and at the international level, such as the 2022 Asian Games held in Jakarta, Indonesia, and the Olympics for E-sports Games planned by the International Olympic Committee to be held every two years from 2024 starting in Gangwon, Republic of Korea (South Korea). E-sports intellectual property is a very important issue that is being debated by scholars around the world. Since intellectual property is an important tool in pushing e-sports to achieve maximum economic benefits. The intellectual property of the E-sports sector is very different from that of traditional sports. E-sports has evolved from computer games that grew out of computer programming, especially E-sports games with backgrounds such as stories, images, and music. All of which are sectors that have been strictly protected by intellectual property laws, especially, the copyright laws and trade mark laws. These make the management of E-sports different from traditional sports, for example, streaming E-sports games through online platforms, which is comparable to traditional sports, is it necessary to obtain permission from the copyright owner or not ? For traditional sports, anyone who can broadcast on platforms does not need to be allowed at all because traditional sports are not directly protected by intellectual property law and no one can claim ownership such traditional sports.

How intellectual property in E-sports should be managed? In order that there will be a balance between the development of the E-sports industry in the

country and, at the same time, can maintain the legitimate interests of the use of intellectual property rights. The main purpose of this article is to introduce and point out the intellectual property challenges related to E-sports. These topics are as follows: The history and essence of E-sports; The E-sports and intellectual property issues and The examples of solutions to intellectual property infringement in the case of E-sports.

Keywords: Intellectual Property, Publisher, E-sports

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

—— ‘ทรัพย์สินทางปัญญากับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2559’ (กันยายน 2559) <<https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/publications/IP-and-the-Use-of-Information-Technology.aspx>> สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2566.

ปวีตร เลิศธรรมเทวี, *ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา* (พิมพ์ครั้งที่ 4, วิญญูชน 2565).

วิชัย อริยะนันทกะ, *ทรัพย์สินทางปัญญาในยุคโลกาภิวัตน์ (เล่ม 1)* (สำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา 2547).

ศรุตยา ปิยะวัฒนกุล และวรรณวิภา พัวศิริ, ‘แนวทางการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับการแจ้งให้ทราบและนำออก (Notice and Takedown): ขอบเขตการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม (Fair Use)’ (2566) 1 วารสารบทบัญญัติ 39.

ศูนย์กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).

ภาษาต่างประเทศ

Anthony J. Dreyer and David M. Lamb, ‘How To Mitigate Copyright Risks Of Video Game Streaming’ (Skadden, Arps, Slate, Meagher & Flom LLP and Affiliates, 11 December 2019) <<https://www.skadden.com/insights/publications/2019/12/how-to-mitigate-copyright-risks-of-video>> สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2566.

Bryce Blum, ‘Power Dynamics in Esports - the Role of the Publisher’ (ESPN, 17 May 2016) <https://www.espn.com/esports/story/_/id/15577117/power-dynamics-esports-role-Publisher> สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2566.

“ทรัพย์สินทางปัญญา” ความท้าทายในอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต
“Intellectual Property” Challenge for the E-sports Industry

Cornell Law School, ‘17 U.S. Code § 512 - Limitations on liability relating to material online’ (no publication date) <<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/512>> สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2566.

Digital Millennium Copyright Act (DMCA) 1998.

Dan Hagen, ‘Fair Use, Fair Play: Video Game Performances and “Let’s Plays” as Transformative Use’ (2018) 3 Washington Journal of Law, Technology & Arts 245 <<https://digitalcommons.law.uw.edu/wjlta/vol13/iss3/3/>> สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2023.

Daniel Schnapp, Samuel Cohen and Sheppard Mullin, ‘Intellectual Property Rights and Esports’ (Esports Insider, 18 March 2022) <<https://esportsinsider.com/2022/03/ip-rights-esports-sheppard-mullin>> สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2566.

FTI Consulting and Sheppard Mullin, ‘Esports Media Rights’ (sheppardmullin, 2021) <https://www.sheppardmullin.com/media/publication/1962_Esports%20Media%20Rights%20Whitepaper%200921.pdf> สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2566.

Intellectual Property Center, ‘Protecting eSports Copyright and Trademark’ (theipcenter, 21 February 2019) <<https://theipcenter.com/2019/02/protecting-esports-copyright-and-trademark/>> สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2566.

International Olympic Committee, ‘Olympic Esports’ (Olympics) <<https://olympics.com/en/gangwon-2024/>> สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566.

Interactive Software Federation of Europe, ‘What are esports?’ (videogameseurope) <<https://www.isfe.eu/isfe-esports/esports-a-complete-guide-by-the-video-games-industry/>> สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566.

Joanna Mersich, 'Streamer or Infringer? Copyright Law in the Video Game World' (Washington Journal of Law, Technology & Arts, 29 January 2021) <<https://wjta.com/2021/01/29/streamer-or-infringer-copyright-law-in-the-video-game-world/>> สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2566.

Jenny Park, 'Copyright and the Esports Industry' (Columbia Business Law Review, 15 December 2019) <<https://journals.library.columbia.edu/index.php/CBLR/announcement/view/252>> สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2566.

Karl Werder, 'Esport' (2022) 3 Business & Information Systems Engineering 393 <<https://link.springer.com/article/10.1007/s12599-022-00748-w>> สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2566.

Karolina Sztobryn, 'In Search of Answers to Questions about Esports and Copyright' (GRUR International, 15 January 2020) <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7928857/>> สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2566.

Lanham Act 1946.

Marc Leroux-Parra, 'Esports Part 1: What are Esports?' (Harvard International Review, 24 April 2020) <<https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>> สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566.

Mitchell Zimmerman, 'Your DMCA Safe Harbor Questions Answered' (Fenwick & West LLP, 2017) <<https://www.fenwick.com/FenwickDocuments/DMCA-QA.pdf>> สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2566.

Nintendo of America Inc. v. Matthew Storman, Case No. 2:19-cv-07818, (C.D. Cal 2019).

“ทรัพย์สินทางปัญญา” ความท้าทายในอุตสาหกรรมกีฬาอีสปอร์ต
“Intellectual Property” Challenge for the E-sports Industry

Oliver Leis, Charlotte Raue, Dennis Dreiskämper and Franziska Lautenbach ‘To be or not to be (e)sports? That is not the question! Why and how sport and exercise psychology could research esports’ (2021) 2 German Journal of Exercise and Sport Research 241 <<https://link.springer.com/article/10.1007/s12662-021-00715-9>> สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2566.

Rahul Venkat, ‘Asian Games 2022: Esports to make debut; FIFA, PUBG, Dota 2 among eight medal events’ (International Olympic Committee, 9 September 2021) <<https://olympics.com/en/news/fifa-pubg-dota-2-esports-medal-events-asian-games-2022>> สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566.

Riot Games, Inc. v. Shanghai Moonton Technology Co., Ltd., 2:22-cv-03107, (C.D. Cal.).

Ryan Craddock, ‘Nintendo Issues Mass DMCA Takedown, 379 Fan-Made Games Forcibly Removed’ (Nintendo, 6 January 2021) <https://www.nintendolife.com/news/2021/01/nintendo_issues_mass_dmca_takedown_379_fan-made_games_forcibly_removed> สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2566.

Stephen Townley, ‘Intellectual property and the specificity of sports’ (WIPO, 1 April 2019) <https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2019/02/article_0008.html> สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2023.

Swedish Intellectual Property Office, ‘The role of the publishers’ (26 October 2022) <<https://www.prv.se/en/games-developers/the-role-of-the-publishers/>> สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2566.

Swedish Intellectual Property Office, ‘Games developers’ (no publication date) <<https://www.prv.se/en/games-developers/>> สืบค้นเมื่อ 3 เมษายน 2566.

Tom Curtis, ‘Blizzard and Valve settle ongoing ‘Dota’ trademark controversy’ (Game Developer, 11 May 2012) <<https://www.gamedeveloper.com/business/blizzard-and-valve-settle-ongoing-dota-trademark-controversy#close-modal>> สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2566.

Twitch, ‘Copyrights and Your Channel’ (no publication date) <<https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/paths/getting-started-on-twitch/copyrights-and-your-channel/>> สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2566

Voyer Law, ‘You Need a Streaming License’ (no publication date) <<https://voyerlaw.com/blog/streaming-license>> สืบค้นเมื่อ 8 เมษายน 2566.

Xiaohan Feng and Makoto Murakami, ‘Exploring the Potential Use of Game Walkthrough in Education: Comparison of Various Forms of Serious Games’ (2022) 3 International Journal on Integrating Technology in Education 35, 39 <<https://aircconline.com/ijite/V11N3/11322ijite03.pdf>> สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2566.