

การประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI ด้านการศึกษาไทย*

APPLICATION OF COPYRIGHT LAW TO AI TECHNOLOGY IN EDUCATION THAI

รัตนา ตฤษณารังสี, อรรถการ ตฤษณารังสี

Ratana Trissanarungsee, Arthakarn Trissanarungsee

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Corresponding Author E-mail: wcs.ratana@gmail.com

บทคัดย่อ

การประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI ด้านการศึกษา กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์และเทคโนโลยี AI ทั้งประเทศไทยและต่างประเทศและศึกษาวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI เพื่อจะนำมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา เพื่อความรวดเร็ว ในการค้นคว้า ศึกษาหาข้อมูลต่าง ๆ ทั้งผู้เรียนและ ผู้สอน ในยุคที่เทคโนโลยีก้าวล้ำไปอย่างรวดเร็วและคำถามเกี่ยวกับสิทธิทางกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์ (AI) กลายเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องหาคำตอบโดยเฉพาะลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยี AI คดีที่สร้างความเปลี่ยนแปลงและจุดกระแสการถกเถียง คือ คดี Thaler V. Perlmutter ที่พิจารณาว่า ผลงานที่สร้างโดย AI สามารถจดลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ การพัฒนาของเทคโนโลยี AI ทำให้ AI สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนและมีความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น ซึ่งนำมาสู่คำถามว่าผลงานเหล่านี้ควรได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายหรือไม่ กฎหมายลิขสิทธิ์ เดิมถูกออกแบบมาเพื่อคุ้มครองผลงานที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ ทำให้เกิดช่องว่างทาง กฎหมายในการจัดการกับผลงานที่สร้างโดย AI ปัญหานี้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ผู้พัฒนา AI และสังคมโดยรวม

คำสำคัญ: การประยุกต์; กฎหมายลิขสิทธิ์; เทคโนโลยี AI

Abstract

Application of Copyright Law to AI Technology in Education Laws related to copyright infringement and AI technology in Thailand and abroad, and study and analyze the application of copyright law to AI technology in order to apply it in education for speed in researching and studying various

*Received May 26, 2025; Revised June 15, 2025; Accepted July 17, 2025

information for both students and teachers. In an era where technology is rapidly advancing and questions about the legal rights of artificial intelligence (AI) have become important issues that need to be answered, especially copyright in the era of AI technology. The case that created change and sparked debate was *Thaler v. Perlmutter*, which considered whether works created by AI can be copyrighted. The development of AI technology has allowed AI to create more complex and creative works, which leads to the question of whether these works should be protected by law. Copyright law was originally designed to protect works created by humans, creating legal gaps in dealing with works created by AI. This problem affects the creative industry, AI developers, and society as a whole.

Keywords: Applications; Copyright Law; AI Technology

บทนำ

การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI ด้านการศึกษาไทยมีการประยุกต์มาในยุคหลัง ๆ เพราะในสมัยก่อนใช้ในระบบของ manual หรือใช้คนในการออกแนวคิดและสิ่งที่จะพิมพ์ลงในตัวหนังสือต่าง ๆ ปัจจุบันมีการสร้างนวัตกรรมที่เป็นปัญญาประดิษฐ์ขึ้นที่ทักข้อความหรือแนวคิดของบุคคลต่าง ๆ เข้าไปในอินเทอร์เน็ตและส่งการคล้ายลักษณะของหุ่นยนต์เกิดนำมาใช้ในยุคหลัง ๆ ค.ศ. 2020 เป็นต้นมาซึ่งเป็นลักษณะที่ทำให้เกิดเทคโนโลยีที่ทันสมัยและสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างมากเมื่อกล่าวไปแล้วมีทั้งคุณและโทษที่น่าสนใจ คือ คุณก็คือ มีการสร้างแนวคิดใหม่ ๆ และสร้างนวัตกรรมที่เป็นเชิงกลยุทธ์สามารถลดประหยัดเวลาในการทำงานของคนได้เป็นอย่างมาก แต่ข้อเสียก็คือ การเป็นแนวคิดอาจจะไม่ทันสมัยหรือไม่ได้กลั่นกรองที่ดีไม่ได้มีการคิดโดยบุคคลดั่งนั้น การจะใช้กฎหมายต่าง ๆ นั้น ต้องคำนึงถึงการมีลิขสิทธิ์ในปัจจุบันนี้การทำหนังสือหรือเอกสารต่าง ๆ นั้นก็ใช้เอกสารที่เชื่อมโยงกับโปรแกรมที่เรียกว่า อักษรวิสุทธิ์ หรือหากเป็นวารสารก็จะเรียกว่า Copy Catch เป็นระบบที่ตรวจสอบลักษณะของข้อความซ้ำซ้อนของเอกสาร ถึงอย่างนั้นแล้ว AI มีบทบาทที่จะหลีกเลี่ยงหรือไม่ทำให้เกิดขึ้นแต่ที่บอก คือ มีลักษณะที่หลบหลีกความเป็นจริงอาจจะไม่ตรงประเด็นตามที่ผู้สนใจต้องการดังนั้นการรู้กฎหมายจึงมีส่วนสำคัญที่จะพัฒนาคนพัฒนาแรงงานรวมถึงพัฒนางานที่จะเกิดขึ้นในอนาคตให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

กฎหมายลิขสิทธิ์นั้นให้การคุ้มครองงานประเภทโปรแกรมคอมพิวเตอร์จึงมีนักวิชาการฝ่ายหนึ่งเห็นว่า โปรแกรมของปัญญาประดิษฐ์ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในฐานะ

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพราะโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์นั้นมีลักษณะเป็นคำสั่ง หรือ ชุดคำสั่ง ที่แสดงออกมาในรูปของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ (Goldberg & Carson, 1991) ประเภทหนึ่งที่ได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ อนึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นไม่คุ้มครอง อัลกอริทึมของปัญญาประดิษฐ์ (Algorithm) เนื่องจากอัลกอริทึมนั้นเป็นเพียงเป็นขั้นตอน หรือวิธีการ ทำงานของคอมพิวเตอร์ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นไม่คุ้มครองสิ่งที่เป็นขั้นตอน หรือวิธีการ ซึ่งอัลกอริทึมเป็นขั้นตอน วิธีการทำงานของคอมพิวเตอร์ หรือเทคนิคในการเขียนโปรแกรม (กรมประชาสัมพันธ์, 2566) มาตรา 6 กฎหมายสิทธิบัตรการประดิษฐ์นั้นให้การคุ้มครอง สิ่งประดิษฐ์ที่มีลักษณะ เป็นการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ การประดิษฐ์ที่มีขั้นการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ ในอุตสาหกรรม (ศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลาง, 2563) ผู้เขียนจึงเกิดแรงจูงใจในการค้นหากฎหมายที่เกี่ยวข้องและ การใช้ AI ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการทำงาน

กฎหมายลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่กฎหมายรับรองให้ผู้สร้างสรรค์สามารถกระทำการใด ๆ กับงานสร้างสรรค์ที่ได้ทำขึ้น ได้แก่สิทธิในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือโฆษณา หรือ สิทธิที่จะอนุญาตหรือไม่อนุญาตให้ผู้อื่นนำงานนั้นไปใช้โดยลิขสิทธิ์จะให้ความคุ้มครอง แก่งานสร้างสรรค์ต่าง ๆ ตามที่กฎหมายกำหนด และการสร้างสรรค์งานนั้นต้องมาจากการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การใช้ความรู้ ความสามารถ วิจารณญาณ และความพยายาม ต่าง ๆ งานที่มีลิขสิทธิ์ มีอะไรบ้าง? งานที่มีลิขสิทธิ์มีทั้งหมด 9 ประเภท คือ 1. งานวรรณกรรม ได้แก่ งานนิพนธ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นจุลสาร หนังสือ งานเขียน สิ่งพิมพ์ รวมถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย 2. งานนาฏกรรม คือ งานที่เกี่ยวกับการรำ การเต้น ท่าทางต่าง ๆ หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว รวมถึงการแสดงละครใบ้ด้วย 3. งานศิลปกรรม แบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ คือ จิตรกรรม ได้แก่ ภาพเขียนต่าง ๆ ภูมิภาพ ได้แก่ รูปปั้น งานแกะสลักต่าง ๆ สถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง ภาพถ่าย ภาพประกอบ ภาพพิมพ์ ศิลปะประยุกต์ 4. งานดนตรีกรรม เป็นงานเพลงที่ทำขึ้นเพื่อขับร้องหรือบรรเลง ได้แก่ เนื้อร้อง ทำนองเพลง 5. งานสิ่งบันทึกเสียง เช่น เทปคาสเซ็ทหรือ CD เพลงต่าง ๆ 6. งานโสตทัศนวัสดุ ได้แก่ VCD หรือ DVD 7. งานภาพยนตร์ 8. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ ได้แก่ รายการวิทยุ หรือรายการโทรทัศน์ 9. งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ แผนกศิลปะ เช่น รอยสักบนร่างกายมนุษย์สิ่งที่ไม่เข้าข่าย ความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองการแสดงออก ซึ่งความคิด แต่จะไม่คุ้มครองแนวคิด เช่น ขั้นตอนกรรมวิธี ไอเดียต่าง ๆ นอกจากนี้

ยังไม่คุ้มครองงานที่เป็นข่าวสาร ข่าวประจำวัน กฎหมาย ระเบียบ และคำพิพากษาของศาล งานที่มีในทางกฎหมายแล้วงานต่าง ๆ ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นและเข้าข่ายเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่มีการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นโดยอัตโนมัติ เจ้าของลิขสิทธิ์ จะมีสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำ ดัดแปลง และเผยแพร่ต่อสาธารณชน รวมถึงมีการ อนุญาตให้ผู้อื่นนำงานนั้นไปใช้ได้ด้วย โดยที่เจ้าของไม่ต้องจดทะเบียนก่อนเหมือนเครื่องหมาย การค้าหรือสิทธิบัตร

แม้ลิขสิทธิ์จะได้รับความคุ้มครองทันทีโดยอัตโนมัติ โดยที่ไม่ต้องยื่นจดทะเบียน แต่กรมทรัพย์สินทางปัญญาก็แนะนำให้เจ้าของผลงานนั้น ๆ แจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์กับกรม ทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อเก็บเป็นฐานข้อมูลไว้ในกรณีที่ผู้อื่นจะขออนุญาตใช้ผลงานจะได้หา เจ้าของลิขสิทธิ์จากฐานข้อมูลได้

การกระทำแบบไหนเข้าข่ายละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์ มี 2 ลักษณะ คือ

1. การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง คือ การทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ผลงานที่ได้รับ ความคุ้มครองต่อสาธารณชน โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของ
2. การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม คือ การกระทำทางการค้า หรือการกระทำที่มีส่วน สนับสนุนให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์มีโทษตามกฎหมายอย่างไร

การละเมิดลิขสิทธิ์มีโทษทางอาญาทั้งจำคุกและโทษปรับแล้วแต่กรณี

1. การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง มีโทษปรับตั้งแต่ 20,000-200,000 บาท หากเป็นการ กระทำเพื่อการค้า มีโทษจำคุกตั้งแต่ 6 เดือน-4 ปี หรือปรับตั้งแต่ 100,000-800,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
2. การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม มีโทษปรับตั้งแต่ 10,000 บาท-100,000 บาท หาก เป็นการกระทำเพื่อการค้า มีโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือน-2 ปี หรือปรับตั้งแต่ 50,000 บาท- 400,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ผู้ให้บริการที่เป็นสื่อกลางส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือให้สามารถติดต่อถึงกัน ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น Facebook YouTube จะได้รับยกเว้นความรับผิดการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามกรณีต่าง ๆ เช่น ไม่ได้เป็นผู้ริเริ่มการส่งผ่านข้อมูล ส่งผ่านข้อมูลอัตโนมัติโดยไม่ได้ เป็นผู้เลือกข้อมูล ไม่ได้เป็นผู้กำหนดผู้รับข้อมูล ส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยไม่ได้ เปลี่ยนแปลงเนื้อหาของข้อมูล ไม่ได้เก็บสำเนาข้อมูลที่ทำซ้ำขึ้นในระหว่างกระบวนการพัก ข้อมูลคอมพิวเตอร์ชั่วคราวไว้บนระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในลักษณะที่ผู้อื่นสามารถ เข้าถึงได้โดยทั่วไป

ผู้ให้บริการที่เป็นสื่อกลางส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือให้สามารถติดต่อถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น Facebook YouTube สามารถนำงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ออกจากระบบได้ทันทีเมื่อได้รับการแจ้งจากเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการทางศาล การคุ้มครองลิขสิทธิ์มีระยะเวลาเท่าไร? ลิขสิทธิ์มีอายุการคุ้มครองตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และบวกต่อไปอีก 50 ปี หลังจากผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต

งานลิขสิทธิ์บางประเภท จะมีอายุความคุ้มครองที่แตกต่างออกไป เช่น โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ จะมีอายุความคุ้มครอง 50 ปี นับตั้งแต่วันที่มีการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้น หรือนับตั้งแต่มีการโฆษณางานนั้นเป็นครั้งแรก

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 มาตรา 21 ลิขสิทธิ์ในโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ ให้มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณางานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก

การพัฒนาของเทคโนโลยี AI ทำให้ AI สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนและมีความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น ซึ่งนำมาสู่คำถามว่า ผลงานเหล่านี้ควรได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายหรือไม่ กฎหมายลิขสิทธิ์ เดิมถูกออกแบบมาเพื่อคุ้มครองผลงานที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ ทำให้เกิดช่องว่างทาง กฎหมายในการจัดการกับผลงานที่สร้างโดย AI ปัญหานี้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ผู้พัฒนา AI และสังคมโดยรวม

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์มีวัตถุประสงค์ให้ความคุ้มครองป้องกันผลประโยชน์ทั้งทางเศรษฐกิจและทางศีลธรรม ซึ่งบุคคลพึงได้รับจากผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากความนึกคิดและสติปัญญาของตน นอกจากนี้ยังมุ่งที่จะสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคผลงาน กล่าวคือ เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้รับผลตอบแทนจากหยาดเหงื่อแรงกายและสติปัญญาของตน ได้รับผลประโยชน์ตอบแทนจากการลงทุน ก็ย่อมจะเกิดกำลังใจที่จะคิดค้นสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานให้แพร่หลายออกไปมากยิ่งขึ้น อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี การกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาสติปัญญาของคนในชาติ เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดที่จะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนต่อไปในอนาคต

ประเทศไทยได้ประกาศใช้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพื่อใช้บังคับแทนพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 โดยมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 21 มีนาคม 2538 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ให้ความคุ้มครองต่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยจัดเป็นผลงานทางวรรณกรรมประเภทหนึ่ง และงานที่ได้จัดทำขึ้นก่อนวันที่พระราชบัญญัตินี้ใช้บังคับ

และเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

แม้ว่าประเทศไทยจะมีกฎหมายคุ้มครองลิขสิทธิ์มาเป็นระยะเวลาอันยาวนานแล้ว แต่ความเข้าใจของประชาชนโดยทั่วไปในเรื่องลิขสิทธิ์ยังไม่ชัดเจน ความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ และทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาเป็นปัจจัยสำคัญ ที่จะนำไปสู่การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ที่ยั่งยืนกว่า การปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้ความหมายของคำว่า ลิขสิทธิ์ ว่า หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น นั่นก็หมายความว่า เจ้าของลิขสิทธิ์เพียงผู้เดียวเท่านั้นที่มีสิทธิจะทำอะไรก็ได้ กับงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเอง (สำนักเทคโนโลยีสารสนเทศ กรมที่ดิน, 2568)

การจัดการศึกษาโดยประยุกต์ใช้ AI

การจัดการศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนเพื่อเป็นพลังขับเคลื่อน ประเทศให้มีความสมรรถนะแข่งขันในระดับนานาชาติ เป้าหมายของการจัดการศึกษา คือ คุณภาพ ผู้เรียน โดยสถานศึกษามี พันธกิจหลักในการจัดการศึกษาและพัฒนาผู้เรียน ให้มีคุณภาพ สามารถ สร้างสรรค์นวัตกรรมและเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล ความเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลส่งผลให้การจัดการศึกษาต้องปรับตัว สร้างแนวทาง วิธีการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงด้านอื่น เพื่อผู้เรียนเกิดความก้าวหน้า ทางการเรียนรู้ มีทักษะสำคัญในอนาคต ได้แก่ การมีทักษะในศตวรรษที่ 21 และสมรรถนะดิจิทัล สำหรับโลกเทคโนโลยีสารสนเทศไร้สายและนวัตกรรมยุคพลิกผัน ดังปรากฏในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นพลเมืองที่ดี พร้อมด้วยความรู้ ทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ รวมทั้งมีเจตคติที่ดี ต่อการศึกษา อาชีพและการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐาน ความเชื่อว่า ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่ดี และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ และเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพสังคม ที่เปลี่ยนไป การนำเทคโนโลยีดิจิทัล มาประยุกต์ใช้ในการศึกษา จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ การบริหารจัดการและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ทั้งในระดับผู้เรียน ครู และสถานศึกษา เช่น ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ช่วยสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ช่วยให้บทเรียนและสื่อ การสอนมีความหลากหลาย น่าสนใจ สามารถเรียนรู้ในทุกเวลา ทุกสถานที่ สร้างความ เสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ลดความเหลื่อมล้ำของคุณภาพการศึกษา

ระหว่างโรงเรียนขนาดใหญ่และขนาดเล็ก หรือโรงเรียนในเมืองและชนบท (ธีระ รุญเจริญ, 2557)

เทคโนโลยีหนึ่งที่หลายคนยอมรับว่าได้เข้ามามีบทบาทด้านการจัดการและการศึกษาของ สังคมมนุษย์อย่างมากในขณะนี้คือ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล, 2563) หรือ Artificial Intelligence : AI ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้ เข้าใจและตัดสินใจได้อย่างชาญฉลาด คล้ายคลึงกับการใช้สมองของมนุษย์ หรือบางครั้งดีกว่าที่มนุษย์ทั่วไปจะสามารถทำได้ด้วย ศักยภาพก้าวข้ามขีดจำกัดของร่างกายและจิตใจของสิ่งมีชีวิต ปัญญาประดิษฐ์สามารถทำงานบางอย่างที่ซ้ำซากจำเจและจัดการกับข้อมูลต่าง ๆ อย่างมหาศาลได้อย่างต่อเนื่องและมีลักษณะเป็นอัตโนมัติ ปัญญาประดิษฐ์จึงถูกนำมาประยุกต์ใช้ใน หลายด้านทั้งในด้านการแพทย์ ด้านเศรษฐศาสตร์ ด้านการคมนาคม รวมไปถึงด้านการศึกษา เทคโนโลยี AI สามารถวิเคราะห์ความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างระบบการเรียนรู้แบบ ปรับตัว เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ของผู้เรียน และสามารถให้ข้อเสนอแนะส่วนบุคคลแก่ผู้เรียนได้ อีกทั้งยังสามารถแนะนำผู้สอนที่เป็นมนุษย์ให้ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสอนได้ ช่วยให้ผู้สอนเข้าใจถึงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนและเสนอแนวทางในการสนับสนุนผู้เรียนได้อีกด้วย เพื่อให้โรงเรียนก้าวเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล สิ่งสำคัญ คือ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีความสามารถด้านดิจิทัลที่ดี ผู้บริหารและนักพัฒนามีส่วนร่วมเช่นกัน ในขณะที่นักพัฒนาได้ พัฒนาเทคโนโลยี AI ผู้บริหารควรอำนวยความสะดวกในการบูรณาการการใช้ AI ให้กับผู้สอนและผู้เรียนด้วยปัญญาประดิษฐ์ จะกลายเป็นเทคโนโลยีหลักที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการการศึกษา ซึ่งจะถูกระดมการเข้ากับการจัดการอย่างลึกซึ้ง และนำไปสู่การปฏิรูปการจัดการการศึกษาและการสอนขั้นสูง ปัญญาประดิษฐ์ทวีความสำคัญขึ้นอย่างมากอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ จนรัฐบาลไทยต้องประกาศแผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. 2565-2570) อย่างเร่งด่วน รองรับสถานการณ์การ การนำ AI มาใช้อย่างผิดวัตถุประสงค์ และรองรับสภาพปัญหาอันอาจเกิดขึ้น รวมถึงเพื่อให้สามารถนำ AI มาใช้ได้อย่างจริงจัง และเป็นระบบ แต่ที่ผ่านมายังคงพบว่า ปัญญาประดิษฐ์ยังเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และบุคลากร ยังขาดความรู้และทักษะการนำเทคโนโลยีไปใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนในสถานศึกษา

ความเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนส่งผลต่อการจัดการศึกษาที่ต้องเกิดการปรับตัวและเปลี่ยนแปลงแนวทางวิธีการจัดการศึกษาให้สอดคล้องและตอบสนองความต้องการพฤติกรรมของผู้เรียน เพื่อให้การศึกษามีคุณภาพเป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) ที่องค์การสหประชาชาติกำหนดไว้ ดังนั้น การจัดการศึกษาจึงเป็น

กลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศ การปฏิรูปการศึกษาไทยยุคดิจิทัลจึงต้องเปลี่ยนแปลง ปฏิรูปหลักสูตร การเรียน การสอนและการประเมินผล เพื่อพัฒนาพลเมืองที่มีความเป็น มนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้ทักษะ ทำงานกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้ มีความฉลาดทุกด้าน ทั้งปัญญา อารมณ์และสังคม มีความ10 รับผิดชอบ คิดสร้างสรรค์ สังเคราะห์ ประยุกต์ใช้ เป็น ทำงานเป็นทีม และแก้ไขปัญหาได้ เพื่อให้ สามารถดำรงชีวิตในอนาคตอย่างสงบสุข และยั่งยืน

ระบบดิจิทัลได้แทรกซึมเข้าสู่ทุกแง่มุมของ ชีวิตมนุษย์ทุกช่วงวัย ตั้งแต่วัยเด็ก วัยทำงาน และวัยผู้ใหญ่ ซึ่งผู้คนเกือบทุกวัยมีโทรศัพท์มือถือ หรือสมาร์ตโฟน อีกทั้งรัฐบาล ได้เดินหน้าพัฒนาโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงบรอดแบนด์ให้เข้าถึงและครอบคลุม ทุกพื้นที่ เพื่อลดช่องว่างในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และสามารถใช้งานได้สะดวกยิ่งขึ้น ทำให้ เกิดการพัฒนาในหลายมิติ เช่น การประกอบอาชีพ การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้หรือองค์ความรู้ ต่าง ๆ ได้ทุกที่ทุกเวลาอย่างต่อเนื่อง ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้ผู้คน เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา ส่งผลให้การศึกษาหลายประเทศทั่วโลก ต้องปรับตัว เพื่อก้าวข้ามรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิม ๆ โดยแปรสภาพจากห้องเรียนห้องสี่เหลี่ยม เล็ก ๆ ที่ยึดครู เป็นศูนย์กลาง มาเป็นการเรียนรู้ในรูปแบบที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน

แนวทางการปฏิรูปการจัดการเรียนเรียนรู้ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการปฏิรูป การศึกษาที่ส่งผลโดยตรงต่อผู้เรียน โดยการส่งเสริมให้ห้องเรียนมีบรรยากาศการเรียนรู้ เชิงรุกด้วยเทคโนโลยีที่เหมาะสม ให้ผู้เรียนเป็น ผู้นำตนเองในการเรียนรู้มีวินัย ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ฝึกฝนและพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ปัจจัยสำคัญ คือ การสร้างสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ และจัดการเรียนรู้ที่ให้โอกาสผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้ด้วยตนเองตามความถนัดและความสนใจ โดยมีครูคอยอำนวยความสะดวกและ ให้คำปรึกษา โดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนทั้งศักยภาพในการเรียนรู้ความแตกต่าง ทางกายภาพและฐานะ

1. การศึกษาสภาพปัจจุบันของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการ จัดการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 ประกอบด้วย

1.1 ศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการศึกษา

1.1.1 อำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยให้กับทั้งผู้บริหาร ครูและผู้เรียน ช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนและการบริหารจัดการ โดยช่วยลดเวลาและเพิ่ม ประสิทธิภาพในการทำงานต่าง ๆ เช่น ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างรวดเร็วช่วยในการ ตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

1.1.2 ปรับปรุงกระบวนการสอนของครู ปัญญาประดิษฐ์สามารถช่วยลดภาระงานของครูผู้สอน และส่งเสริมการออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เปิดโอกาสให้ครูสร้างเนื้อหาการเรียนรู้ใหม่ ๆ นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์ยังสนับสนุนกระบวนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนช่วยลดอคติของครูที่อาจมีต่อผู้เรียนได้ โดยการใช้ระบบประเมินผลอัตโนมัติที่ให้คะแนนตามข้อมูลที่ถูกต้องการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างเหมาะสม สามารถเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยให้ครูผู้สอนสามารถ ปรับปรุงการสอนของตน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้มากขึ้น

1.1.3 ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน โดยปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพของผู้เรียน การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อ ความต้องการและระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละบุคคล ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการศึกษาได้ทุกที่และทุกเวลา นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์ยังมีบทบาทในการลดความเสี่ยงทางการศึกษาผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง เพื่อระบุปัญหาและแนวโน้มการเรียนรู้ที่อาจเกิดขึ้นกับผู้เรียน การใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือจัดการเนื้อหาการเรียนรู้เช่น การสร้างห้องเรียนเสมือนจริง หรือเกมการศึกษา ยังเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและความสนใจของผู้เรียนให้ เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2. ลักษณะการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการศึกษา

2.1 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในด้านการจัดการเรียนการสอน

2.1.1 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือสนับสนุนการออกแบบและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งช่วยให้ครูผู้สอนที่ขาดประสบการณ์ สามารถสร้างแผนการสอนที่ทำนายและเหมาะสมกับผู้เรียน ในขณะเดียวกันสามารถช่วยให้ครูที่มีประสบการณ์ ปรับแต่งแผนการจัดการ เรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นการยกระดับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่

2.1.2 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การนำปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การกระตุ้นความสนใจ การเรียนรู้ การฝึกปฏิบัติ และการสรุปโดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นนำของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนมักใช้ปัญญาประดิษฐ์มาเป็นเครื่องมือดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2.1.3 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ การนำแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่มีการทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์มาใช้ สร้างสื่อการเรียนรู้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการสอนของครู เช่น การใช้แอปพลิเคชัน Gamma App ในการสร้างสื่อการนำเสนอ ช่วยให้ครูสามารถจัดการเรียนการสอนได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะเมื่อต้องการหาเนื้อหาใหม่ ๆ หรือปรับแต่งสื่อการเรียนรู้การใช้ D-ID Video เพื่อสร้างวิดีโอการสอนที่น่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนมากขึ้น รวมถึงการใช้ปัญญาประดิษฐ์ใน Microsoft Word และ PowerPoint เพื่อปรับแต่งและสร้างสื่อการเรียนการสอนอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ แอปพลิเคชันอื่น ๆ เช่น Canva Slide AI Class Point และ แชนบอท ยังสามารถช่วยให้ครูสร้างสไลด์และแบบฝึกหัดที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสนใจในบทเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังทำให้ครูสามารถปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับ ความรู้และความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.4 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวัดและประเมินผล ปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการวัดและประเมินผล โดยปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยและปรับระดับความยากง่ายได้ แต่ผู้สอนควรตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมก่อนนำไปใช้จริง นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์ยังสามารถ ช่วยวิเคราะห์ผลการทดสอบและให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสิทธิภาพของผู้เรียนและคุณภาพของแบบทดสอบ

2.1.5 การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล ปัญญาประดิษฐ์สามารถวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียนแต่ละคนเพื่อปรับเนื้อหา และการสอนให้เหมาะสมกับจุดแข็งและจุดอ่อนของผู้เรียนแต่ละบุคคล นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์ยังช่วยสร้างบทเรียนออนไลน์ที่ปรับตามระดับความสามารถของผู้เรียน และยังช่วยประเมินทักษะและความถนัดของผู้เรียน เพื่อแนะนำแนวทางการศึกษาต่อที่เหมาะสมให้กับผู้เรียน

2.1.6 เปิดหลักสูตรห้องเรียนพิเศษปัญญาประดิษฐ์ สถานศึกษาเปิดหลักสูตรห้องเรียนพิเศษปัญญาประดิษฐ์เพื่อเป็นการเตรียมผู้เรียนสำหรับอนาคตและส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านปัญญาประดิษฐ์ โดยบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เข้ากับหลักสูตรสถานศึกษา โดยผู้เรียนที่เรียนในห้องเรียน ปัญญาประดิษฐ์ จะได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และทักษะที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการเรียนต่อในระดับอุดมศึกษา (บุญณัฐ มาเชค, 2565)

ความสำคัญของ AI

AI เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ วันนี้เราไม่ต้องมาเถียงแล้วว่าเราจะใช้หรือไม่ใช้ AI เพราะยังงั้นก็หลีกเลี่ยงไม่ได้อยู่ดี จะมาแบน AI หรือสมาร์ทโฟนก็ไม่ได้แล้ว เรากำลังอยู่ในยุคที่เด็ก ๆ เกิดมาพร้อมกับโลกดิจิทัล พวกเขาเป็นพลเมืองดิจิทัล นักการศึกษาจำเป็นต้องตระหนักถึงวัตถุประสงค์การใช้ AI ในการศึกษาไว้เสมอว่า ใช้สำหรับเสริมศักยภาพผู้เรียนแบบองค์รวมตามแนวคิด CASE เพื่อให้คนได้เติบโตทั้งในด้านความคิด (Cognitive) วิชาการ (Academic) สังคม (Social) และอารมณ์ (Emotion) โดยการใช้ AI เพื่อการศึกษามีขั้นตอนการเตรียมความพร้อม 3 ประการ ดังนี้

1. การเตรียมพร้อมระบบการศึกษา ได้แก่ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องทำความเข้าใจระบบอัลกอริทึมของเครื่องมือ AI ที่จะใช้เรียนรู้วัตถุประสงค์ของการใช้และผลลัพธ์ของการใช้เครื่องมือ AI รวมไปถึงจะต้องมีการตรวจสอบว่าเครื่องมือ AI ดังกล่าวถูกต้องตามหลักจริยธรรมหรือไม่ เปรียบเทียบกับการตรวจสอบหนังสือเรียนจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนที่จะใช้ในการเรียนการสอน

2. การเตรียมสมรรถนะของครู ได้แก่ การเตรียมความพร้อมผู้สอนให้สามารถทำความเข้าใจแนวคิดพื้นฐานของ AI ติดตามข่าวสารเรื่องจริยธรรมต่อการใช้เครื่องมือ AI และรู้วิธีคัดเลือกเครื่องมือ AI ที่จะใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดทั้งกระบวนการ อีกทั้งผู้สอนต้องเตรียมทักษะทางด้านข้อมูล (Data Literacy) และทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการตัดสินใจ รวมถึงการเตรียมความพร้อมเรื่องสมรรถนะทางด้านสังคมและอารมณ์ เข้าใจอารมณ์ตัวเองและผู้อื่น สามารถควบคุมอารมณ์ให้แสดงออกได้อย่างเหมาะสม

3. การเตรียมสมรรถนะของผู้เรียน ได้แก่ การเตรียมความพร้อมการเป็นผู้เรียนที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง เข้าใจจริยธรรมและรู้เท่าทันการใช้ AI รวมไปถึงมีทักษะและความคล่องแคล่วในการทำงานด้านคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้การใช้ AI เพื่อการศึกษายังจำเป็นต้องพิจารณากรอบการใช้ AI ทั้งในระยะสั้น ได้แก่ จริยธรรมและไคต์ไลน์ในการใช้ AI ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นเพื่อให้เป็นแนวทางการใช้งานที่ตรงกัน และในระยะยาวยังจำเป็นที่จะต้องกลับมาพิจารณาว่าจริยธรรมและไคต์ไลน์ในการใช้ AI ดังกล่าวเพียงพอหรือเปล่า เนื่องจากจากประสบการณ์การทำงานของ UNESCO พบว่า ผู้คนมักมีอคติที่เอนเอียงว่าการกระทำของตัวเองถูกจริยธรรมจึงอาจจะต้องติดตามทางด้านหลักคิด (mindset) ทางด้านจริยธรรมเพิ่มเติม

ปัจจุบันมีการพัฒนาหลักสูตรที่มีการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในระดับอุดมศึกษา 4 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ 1. กลุ่มคณิตศาสตร์และสถิติ หัวข้อที่เกี่ยวข้อง อาทิ สถิติ แคลคูลัส เมทริกซ์ (Matrices) เป็นต้น 2. กลุ่มวิทยาศาสตร์ข้อมูลและวิศวกรรมศาสตร์

หัวข้อที่เกี่ยวข้อง อาทิ ระบบคอมพิวเตอร์ Machine Learning การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing) เป็นต้น 3. กลุ่มมนุษยศาสตร์และศิลปศาสตร์ หัวข้อที่เกี่ยวข้อง อาทิ การประมวลผลข้อมูลของมนุษย์ และปัญญาประดิษฐ์ (Human Information Processing and Artificial Intelligence) จิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive Psychology) การรับรู้ เป็นต้น 4. กลุ่ม AI Cluster หัวข้อที่เกี่ยวข้อง อาทิ จริยธรรมและนโยบายการใช้เครื่องมือทางดิจิทัล (Ethics and Policy Issues in Computing) Advanced Machine Learning และการตอบสนองระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ (Human-AI Interaction)

จากรายหาดังกล่าว ผู้เรียนสามารถนำความรู้เรื่องปัญญาประดิษฐ์ไปปรับใช้และพัฒนาให้เกิดงานที่มีความสร้างสรรค์ได้หลากหลายประเภท เช่น การสร้างภาพศิลปะผ่านการประมวลผลปัญญาประดิษฐ์ การจัดการความรู้ การสร้างแชทบอต การสร้างคลิปวิดีโออัตโนมัติ หรือกระทั่งการเชื่อมโยงกับ IOT เพื่อพัฒนาอุปกรณ์อัจฉริยะ ฯลฯ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถนำความรู้ไปต่อยอดเส้นทางอาชีพที่มีการประยุกต์ใช้ AI ได้แก่ วิศวกรปัญญาประดิษฐ์ วิศวกรด้าน Machine Learning วิศวกรหุ่นยนต์ วิศวกรคอมพิวเตอร์วิทัศน์ (Computer Vision Engineer) วิศวกรข้อมูล นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล ผู้จัดการด้านการวิเคราะห์ข้อมูล หัวหน้าทีมวิทยาศาสตร์ข้อมูล นักออกแบบโครงสร้าง AI นักพัฒนาธุรกิจอัจฉริยะ นักวิจัย เป็นต้น

ไม่เพียงการเรียนรู้ AI จะส่งผลดีต่อผู้เรียน ครูผู้สอนที่ติดตามความรู้เรื่อง AI ก็สามารถเตรียมความพร้อมเพื่อใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพได้เช่นเดียวกัน โดยปัจจุบันมีโมเดลในการพัฒนาครูผ่านกระบวนการ e-CLIP (Content and Language Integrated Pedagogy Via Electronic Communication System) นวัตกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นสื่อเพื่อการศึกษาในรูปแบบบูรณาการระหว่างการเรียนการสอนตามสาระผ่านระบบการสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ (กรมงคลศรีวัฒน์, 2568)

AI ที่มีความเสี่ยงระดับที่ยอมรับไม่ได้ (Unacceptable risk) โดยจะกำหนดเป็นมาตรการห้ามดำเนินกิจกรรม อาทิ การห้ามใช้ระบบ AI ในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์พฤติกรรมเพื่อกำหนดคะแนนของประชาชนผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การใช้จ่ายเงินการชำระหนี้ หรือการใช้งานบนโลกอินเทอร์เน็ตโดยในประเทศไทยมีการใช้ระบบการให้คะแนนทางสังคม (Social Scoring) ที่ให้คะแนนประชาชนและคะแนนเหล่านี้จะส่งผลต่อการได้รับสิทธิพิเศษหรือถูกจำกัดสิทธิบางประการ เช่น การเข้าถึงสินเชื่อหรือการจ้างงาน เป็นต้น ซึ่งระบบดังกล่าวขัดต่อสิทธิของพลเมืองและหลักการประชาธิปไตย รวมถึงการใช้ AI เพื่อระบุตัวตนของประชาชน (Real-Time Biometric Identification Systems) ที่เป็น

การใช้กล้องวงจรปิดร่วมกับ AI เพื่อระบุตัวตนบุคคลในที่สาธารณะ เช่น ห้างสรรพสินค้า หรือสถานีรถไฟ ก็อาจนำไปสู่การละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวได้เช่นกัน และอีกหนึ่งตัวอย่างที่เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลคือการใช้ AI ในการโฆษณาและใช้ในการตลาดแบบเจาะจง (Targeted Advertising) โดยเฉพาะกรณีที่ AI ถูกใช้เพื่อสร้างสื่อโฆษณาที่อาจมีเนื้อหาบิดเบือนจากความเป็นจริง เพื่อกระตุ้นให้ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการนั้น ๆ และ AI ที่มีความเสี่ยงสูง (High Risk) จะกำหนดเป็นมาตรการขออนุญาตก่อนดำเนินกิจกรรม รวมถึงต้องมีการรายงานความเสี่ยงไปยัง European Artificial Intelligence Board อาทิ การใช้ AI ในระบบการแพทย์ เช่น การใช้ AI ในการวิเคราะห์ภาพเอ็กซเรย์ สำหรับการวินิจฉัยโรค หากระบบวินิจฉัยผิดพลาดอาจส่งผลให้ผู้ป่วยได้รับการรักษาที่ไม่เหมาะสมและส่งผลต่อชีวิตและสุขภาพของผู้ป่วย การใช้ AI ในการจ้างงาน เช่น การใช้ AI ในการประเมินผลการทำงานของพนักงานอาจนำไปสู่การประเมินที่ไม่เป็นธรรม การใช้ AI ในระบบการศึกษา เช่น การจัดหลักสูตรการเรียนการสอนผ่านการใช้ AI ซึ่งอาจเป็นเนื้อหาที่ไม่ถูกต้อง รวมถึงการใช้ AI ในโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญ เช่น การตรวจสอบและบำรุงรักษาโครงสร้างของสิ่งปลูกสร้างหรือระบบไฟฟ้า ซึ่งหากมีความผิดพลาดอาจส่งผลต่อชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน การใช้ AI ในกิจกรรมเหล่านี้จำเป็นต้องได้รับการควบคุมอย่างเข้มงวดก่อนนำมาใช้ (กรมการค้าต่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์, 2567)

สรุป

กฎหมายรับรองสภาพบุคคลให้กับมนุษย์ทุกคนที่มีสิทธิและหน้าที่ เช่น สิทธิในทรัพย์สิน สิทธิในการแสดงออก สิทธิในความเป็นส่วนตัว และสิทธิในการได้รับกระบวนการยุติธรรมซึ่งเป็นสภาพบุคคลโดยธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม สภาพบุคคลตามกฎหมายเป็นแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์มาโดยตลอด การให้สภาพบุคคลกับสิ่งมีชีวิตหรือสิ่งของที่ไม่ใช่มนุษย์ กล่าวคือ เป็นการยอมรับว่าสิ่งนั้นมีสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย ดังเช่น นิติบุคคลซึ่งเป็นสิ่งที่กฎหมายสมมติและรับรองว่าเป็นบุคคลแม้ว่าจะไม่มีชีวิตเหมือนกับบุคคลธรรมดา นิติบุคคลเกิด จากการรวมตัวของบุคคลธรรมดาและได้มีการจดทะเบียนตามกฎหมาย หรือมีกฎหมายรับรองว่าเป็นนิติบุคคล หรือเมื่อได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ อันทำให้มีสิทธิในการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน สิทธิในการทำสัญญาสิทธิในกระบวนการยุติธรรม หรือสิทธิอื่นใดที่กฎหมายกำหนดให้ไว้ เรียกว่าสภาพบุคคลโดยผลของกฎหมาย จึงสรุปได้ว่า AI ไม่ใช่คนประดิษฐ์เพราะ AI ไม่มีสิทธิ หน้าที่และความรับผิดชอบตามกฎหมาย AI จึงไม่มีสถานะบุคคลตามกฎหมาย (Legal Personality) อย่างไรก็ตามบทกำหนดโทษในมาตรา 70 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์นี้ยังไม่เหมาะสมในการใช้ลงโทษการกระทำความผิดละเมิดลิขสิทธิ์โดยเทคโนโลยี AI ผู้ศึกษา

เห็นว่า ควรนำตัวอย่างบทลงโทษตาม กฎหมายของสหภาพยุโรป ซึ่งได้กำหนดบทลงโทษที่เข้มงวดไว้มาปรับใช้ เช่น การปรับสูงสุดถึง 6% ของ รายได้บริษัททั่วโลก และสั่งระงับการใช้งาน AI ที่ฝ่าฝืนกฎหมาย พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ควรเพิ่มความชัดเจนในบทลงโทษโดยเฉพาะกรณีที่มีเจตนาแสวงหากำไรในเชิงพาณิชย์ อาจกำหนดค่าปรับขั้นต่ำ-สูงสุด หรือเพิ่มบทลงโทษตามสัดส่วนผลกำไรที่ได้และมูลค่าความเสียหายที่เกิดขึ้นเพื่อสะท้อนให้เห็น ถึงความร้ายแรงของการกระทำผิดและปกป้องสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กรกมล ศรีวัฒน์. (2568). *เมื่อการศึกษาเผชิญหน้า AI : แง่มุมไหนที่การศึกษาไทยต้องเตรียมตัว*. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2568, จาก <https://www.eef.or.th/clip-ai-for-teaching-and-learning/>
- กรมการค้าต่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์. (2567). *ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) กับกฎหมายควบคุม AI ฉบับแรกของโลก*. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2568, จาก <https://shorturl.asia/Cb30r>
- กรมประชาสัมพันธ์. (2566). *พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537*. สืบค้น 2 กุมภาพันธ์ 2568, จาก <https://shorturl.asia/b9B3v>
- ธีระ รุญเจริญ. (2557). *ความเป็นมืออาชีพในการจัดและบริหารการศึกษายุคปฏิรูปการศึกษา (ฉบับปรับปรุง) เพื่อปฏิรูปรอบ 2 และประเมินภายนอกรอบ 3 (พิมพ์ครั้งที่ 8)*. กรุงเทพฯ: บริษัทสำนักพิมพ์ข้าวพอง จำกัด.
- ปณณัฐ มาเชค. (2565). *การบริหารองค์กรทางการศึกษาในยุคดิจิทัล*. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2568, จาก <https://shorturl.asia/emgZ7>
- ศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลาง. (2563). *พระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522*. สืบค้น 18 กุมภาพันธ์ 2568, จาก <https://shorturl.asia/b9B3v>
- สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล. (2563). *ปัญญาประดิษฐ์ (AI) คืออะไร*. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2568 จาก <https://shorturl.asia/sZjgb>
- สำนักเทคโนโลยีสารสนเทศ กรมที่ดิน. (2568). *กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย*. สืบค้น 19 พฤษภาคม 2568, จาก <https://shorturl.asia/EQ14W>
- Goldberg, M. D. & Carson, D. O. (1991). Copyright Protection for Artificial Intelligence Systems. *Journal of the Copyright Society of the U.S.A.*, (39)1, 57-69.