ปัญญาประดิษฐ์และผู้สร้างสรรค์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

Artificial Intelligence and Authors under Copyright Law

กิตสุรณ สังขสุวรรณ์[*]

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Kitsuron Sangsuvan

Faculty of Social Sciences, Kasetsart University

วันที่รับบทความ 9 ธันวาคม 2567; วันแก้ไขบทความ 24 ตุลาคม 2567; วันตอบรับบทความ 26 ธันวาคม 2567

บทคัดย่อ

ปัญญาประดิษฐ์ได้กลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์ได้ถูกนำไปใช้ในกิจการต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญญาประดิษฐ์ได้ถูกนำมาไปใช้ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ คำถามจึงอาจมีอยู่ว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ หรืองานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาประเด็นปัญหาดังกล่าวและกำหนดแนวทางในการวิเคราะห์คดี การวิจัยนี้จึงเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความ รายงาน ข่าว บทบัญญัติกฎหมาย และคำพิพากษา การวิจัยยังพบว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ในประเทศสหรัฐอเมริกาและออสเตรเลีย แต่ปัญญาประดิษฐ์อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ในประเทศอังกฤษ สำหรับประเทศไทยนั้น ปัญญาประดิษฐ์ไม่ควรถือเป็นผู้สร้างสรรค์แต่อย่างใด

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์, ผู้สร้างสรรค์, ลิขสิทธิ์

[*]อาจารย์ประจำภาควิชานิติศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, น.บ.; น.บ.ท.; LL.M. University of Illinois Chicago School of Law, Chicago, Illinois, USA; S.J.D. Indiana University Robert H. McKinney School of Law, Indianapolis, Indiana, USA

E-mail: krit.bond@yahoo.com

Abstract

Artificial Intelligence (AI) has become an integral part of people's daily lives. This is because AI has widely been used in many activities. More particularly, AI has been used to generate copyrighted works. The question arises whether AI can become an author under copyright law or works created by AI are copyrightable. The purpose of this research is to study this problem and determine guidelines for analyzing the issue. This research method relies on qualitative research. It collects information from books, articles, reports, news, regulations, and judicial decisions. This research has also found that AI cannot become authors in Australia and the United States. However, in the United Kingdom, AI may become authors. In Thailand, AI should not become authors.

Keywords: Artificial Intelligence, Authors, Copyright

1. บทนำ

"ปัญญาประดิษฐ์ คือ การใช้คอมพิวเตอร์หรือเครื่องมืออัตโนมัติในการทำงานหรือแก้ปัญหาที่มีความซับซ้อน โดยใช้วิธีการที่จำลองการทำงานของสมองมนุษย์ ซึ่งปัญญาประดิษฐ์สามารถเรียนรู้และปรับปรุงความสามารถของมันได้ตามประสบการณ์และข้อมูลที่มีอยู่ เช่น การใช้งานและวิเคราะห์ข้อมูลใหญ่ (Big Data) และการใช้เทคโนโลยีที่เชื่อถือได้ เช่น การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) หรือการประมวลผลคำศัพท์ (Natural Language Processing) เพื่อทำนายและแก้ไขปัญหาในหลายสาขา เช่น การแพทย์ การธุรกิจ การวิทยาศาสตร์ และอื่น ๆ การพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เป็นหนึ่งในแนวทางการวิจัยและพัฒนาที่มีการสนับสนุนและสนใจอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีศักยภาพในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและลดความเสี่ยงในการทำงานต่าง ๆ ได้อย่างมาก"[1]

ข้อความดังที่กล่าวมานี้ไม่ได้เขียนขึ้นโดยมนุษย์แต่อย่างใด แต่เป็นข้อความที่ถูกเขียนขึ้นโดย Chat Generative Pretrained Transformer (ChatGPT) หรือปัญญาประดิษฐ์โดยใช้เวลาเพียงไม่กี่วินาที คำถามที่อาจเกิดขึ้นก็คือ ข้อความนี้ถูกต้องหรือไม่ ข้อความนี้ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ หรือ ChatGPT เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในข้อความนี้หรือไม่

ปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้เครื่องจักรมีสติปัญญาและมีความสามารถเหมือนกับมนุษย์[2] ปัญญาประดิษฐ์ยังมีความสามารถในการคิดคำนวน วิเคราะห์ และประมวลผลข้อมูลได้เหนือกว่ามนุษย์[3] โดยในปัจจุบันนี้ หลาย ๆ ประเทศทั่วโลกได้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการดำเนินกิจการต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในด้านการวินิจฉัยโรค การดูแลสุขภาพ การศึกษา การรักษาสิ่งแวดล้อม และการรักษาความมั่นคงในประเทศ[4] หรือประเทศอังกฤษได้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในหลาย ๆ กิจกรรม โดย 68% ขององค์กรธุรกิจขนาดใหญ่ 33% ขององค์กรธุรกิจขนาดกลาง และ 15% ขององค์กรธุรกิจขนาดเล็กเกี่ยวข้องหรือใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการดำเนินกิจการต่าง ๆ[5] หน่วยงานภาครัฐและเอกชนยังใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการและการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเช่นกัน[6] สำหรับประเทศไทยนั้น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากเท่าที่ควร แต่มีแนวโน้มการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในกิจการต่าง ๆ ทั้งในทางภาครัฐและเอกชนมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มีความพยายามที่จะนำปัญญาประดิษฐ์เข้ามา

---

[1] ChatGPT, 'ปัญญาประดิษฐ์' <https://chatgpt.com/?oai-dm=1> accessed June 5, 2024.

[2] Noor Gillani, 'Will AI Ever Reach Human-Level Intelligence?' (Australian Geographic, April 24, 2024) <https://www.australiangeographic.com.au/topics/science-environment/2023/04/will-ai-ever-reach-human-level-intelligence/> accessed June 6, 2024.

[3] Ninian Carter, 'The Influence of AI Has Never Been More Profound' (Graphic News, April 19, 2024) <https://www.graphicnews.com/en/pages/45710/tech-ai-surpassing-human-performance> accessed June 6, 2024.

[4] The U.S. Department of State, 'Artificial Intelligence (AI)' <https://www.state.gov/artificial-intelligence/> accessed October 22, 2024.

[5] Mark Hooson, 'UK Artificial Intelligence (AI) Statistics And Trends In 2024' (Frobs, October 1, 2024) <https://www.forbes.com/uk/advisor/business/software/uk-artificial-intelligence-ai-statistics-2024/> accessed October 23, 2024.

[6] ibid.

เปลี่ยนแปลงระบบอุตสาหกรรมให้มีความฉลาดมากขึ้น เชื่อมโยงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้วยค่าใช้จ่ายที่ลดลง[7]

แต่อย่างไรก็ตาม ปัญญาประดิษฐ์อาจมีทั้งข้อดีและข้อเสียในบริบทต่าง ๆ โดยข้อดีของปัญญาประดิษฐ์ได้แก่ ความสามารถในการประมวลผลข้อมูลที่มีความแม่นยำสูง ลดความผิดพลาดในการทำงานให้น้อยลง เพิ่มความสามารถในการทำงานที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้ และเพิ่มความสามารถในการจำแนกและวิเคราะห์ข้อมูลที่ซับซ้อน เช่น การวินิจฉัยโรค[8] ในขณะเดียวกัน ปัญญาประดิษฐ์อาจก่อให้เกิดผลเสียได้เช่นกัน โดยปัญญาประดิษฐ์อาจแย่งอาชีพของมนุษย์ ก่อให้เกิดค่าใช้จ่ายที่สูง ไม่มีความรู้สึกนึกคิด ขาดการพิจารณาด้านคุณธรรมและจริยธรรม รวมถึงขาดความคิดสร้างสรรค์[9] แต่ก็ยังคงเป็นที่คาดการณ์กันว่าปัญญาประดิษฐ์จะมีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์ในกิจกรรมด้านต่าง ๆ หรือในหลาย ๆ อาชีพ

การเกิดขึ้นของปัญญาประดิษฐ์ยังส่งผลกระทบต่อทรัพย์สินทางปัญญาด้วยเช่นกัน[10] โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์เหมือนดังเช่นมนุษย์เป็นผู้ทำขึ้น[11] ปัญหาจึงมีว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ หรืองานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายหรือไม่ ประเด็นปัญหาดังกล่าวนี้ถือเป็นเรื่องใหม่ในวงการทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งได้ถูกนำมาวิเคราะห์และอภิปรายกันอย่างกว้างขวางทั่วโลกอีกทั้งยังปรากฏเป็นคดีความขึ้นสู่ศาลในบางประเทศ

สำหรับประเทศไทยนั้น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย อีกทั้งยังไม่ปรากฏแนวคำพิพากษาของศาลที่ได้วินิจฉัยประเด็นปัญหาดังกล่าว แต่อย่างไรก็ตามประเด็นปัญหาอันเกี่ยวปัญญาประดิษฐ์และลิขสิทธิ์อาจเกิดขึ้นได้เสมอ และไม่ควรถือว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัวแต่อย่างใด ทั้งนี้เพราะปัญญาประดิษฐ์ในประเทศได้ถูกพัฒนามากขึ้น ประชาชนเรียนรู้และสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์ในกิจการต่าง ๆ มากขึ้น ความเป็นไปได้ที่ปัญญาประดิษฐ์จะถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ย่อมมีมากขึ้น และมีความเป็นไปได้ที่ประเด็นปัญหาอันเกี่ยวปัญญาประดิษฐ์และลิขสิทธิ์จะเกิดขึ้นในทางปฏิบัติ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาและวิจัยว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ หรืองานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่

---

[7] กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, *แผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. 2565 – 2570)* (2565) 1.

[8] Rashi Maheshwari, 'Advantages of Artificial Intelligence (AI) In 2024' (Frobs, August 23, 2023) <https://www.forbes.com/advisor/in/business/software/advantages-of-ai/ > accessed October 23, 2024.

[9] Nneka Nnaji, 'Pros and Cons of Artificial Intelligence' (American Bar Association, December 18, 2023) <https://www.americanbar.org/groups/litigation/resources/newsletters/jiop/pros-and-cons-of-artificial-intelligence/> accessed October 23, 2024.

[10] Frederick M. Abbott, Thomas Cottier, and Francis Gurry, *International Intellectual Property in an Integrated World Economy* (4th edn, ASPEN Publishing 2024) 198-200.

[11] Keith Kupferschmid, 'Copyrightability of AI-Generated Works' (Copyright Alliance, April 30, 2024) <https://copyrightalliance.org/copyright-ai-generated-works/> accessed June 6, 2024.

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาและพิจารณาความหมายและกลไกการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ (2) ศึกษาและวิเคราะห์ถึงลักษณะงานอันมีลิขสิทธิ์ที่อาจถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ (3) ศึกษาและวิเคราะห์ถึงกฎหมายลิขสิทธิ์และคำพิพากษาของศาลต่างประเทศที่ถูกนำมาใช้ในการกำหนดสถานะของผู้สร้างสรรค์ในประเทศนั้น ๆ (4) ศึกษาและวิเคราะห์ถึงแนวทางในการพิจารณาคดีทั้งในประเทศและต่างประเทศว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ หรืองานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ (แต่เพียงผู้เดียว) จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ และ (5) ศึกษาและวิเคราะห์ว่างานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ควรมีสถานะใดตามกฎหมาย

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาและวิจัยเรื่องปัญญาประดิษฐ์และผู้สร้างสรรค์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะประเด็นปัญหาว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่นี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) การศึกษาและวิจัยนี้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความวิชาการ รายงาน ข่าว บทบัญญัติกฎหมาย และคำพิพากษาทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและลึกซึ้ง ข้อมูลและองค์ความรู้ที่ได้ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาดังกล่าว รวมทั้งกำหนดแนวทางในการตีความกฎหมายและพิจารณาคดีที่อาจเกิดขึ้น

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้ยืนยันหลักการสำคัญที่ว่า ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลเท่านั้น โดยผลการวิจัยนี้อาจแก้ไขปัญหาหรือตอบคำถามที่ว่า เมื่อปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างงานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้นได้ ปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ นอกจากนี้ ผลการวิจัยนี้ยังช่วยพัฒนาความเข้าใจความหมายของผู้สร้างสรรค์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ และสร้างความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์และการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยมนุษย์

การวิจัยพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์และแนวคำพิพากษาของศาลในประเทศสหรัฐอเมริกาและออสเตรเลียกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์คือมนุษย์เท่านั้น เมื่อปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ตามกฎหมาย งานที่ปัญญาประดิษฐ์ทำขึ้นจึงไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ในขณะที่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษกำหนดให้คอมพิวเตอร์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ งานที่ถูกทำหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์จึงมีสิทธิได้รับการปกป้องคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ สำหรับประเทศไทยนั้น คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ควรหมายถึงมนุษย์หรือบุคคล ปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องจักรเท่านั้น ปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถมีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งาน และอาจจำเป็นต้องอาศัยการลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น อีกทั้งปัญญาประดิษฐ์ไม่มีวิริยะอุตสาหะ แรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณเหมือนดังเช่นมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์จึงไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้ตามกฎหมาย

5. อภิปรายผล

5.1 ปัญญาประดิษฐ์

5.1.1 ความหมาย

ความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” ที่ถือเป็นมาตรฐานสากลยังไม่เป็นที่ปรากฏแต่อย่างใด ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบันจึงมีความหลากหลายและอาจมีความแตกต่างกันออกไป โดย Oxford Dictionary ให้ความหมายของ “Artificial Intelligence” หรือ “ปัญญาประดิษฐ์” คือ “the study and development of computer systems that can copy intelligent human behavior”[12] หรือ “การศึกษาและพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ที่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมที่ชาญฉลาดของมนุษย์” International Organization for Standardization หรือ ISO ให้ความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” คือ “สาขาหนึ่งทางเทคนิคและวิทยาศาสตร์ซึ่งถูกนำไปใช้ในระบบวิศวกรรมในการสร้างผลลัพธ์ต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเนื้อหา การพยากรณ์ คำแนะนำ หรือ การตัดสินใจตามวัตถุประสงค์ที่มนุษย์ได้กำหนดขึ้น”[13] World Bank หรือ ธนาคารโลกให้ความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” คือ “ความสามารถในการเรียนรู้และการทำความเข้าใจของเครื่องจักรที่จะเลียนแบบการเรียนรู้และการทำความเข้าใจของมนุษย์เพื่อจะได้ดำเนินการข้อมูลและปฏิบัติภารกิจตามที่เครื่องจักรได้รับการฝึกฝน”[14] World Intellectual Property Organization (WIPO) หรือ องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลกให้ความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” คือ “แนวทางปฏิบัติของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาเครื่องจักรและระบบซึ่งมีเป้าหมายในการปฏิบัติภาระกิจที่จำเป็นต้องใช้สติปัญญาของมนุษย์”[15]

สำหรับประเทศไทยนั้น แม้พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 จะไม่ได้กำหนดความหมายอย่างเป็นทางการของ “ปัญญาประดิษฐ์” ไว้ก็ตาม แต่ราชบัณฑิตยสภาได้กำหนดความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” คือ “สาขาหนึ่งของวิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งเน้นเรื่องที่จะทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ใกล้เคียงมนุษย์มากขึ้น แบ่งย่อยออกเป็นสาขาต่าง ๆ เช่น การแปลภาษาด้วยเครื่อง, ระบบผู้เชี่ยวชาญ, วิทยาการหุ่นยนต์, การรู้จำแบบ, การรับรู้เยี่ยงมนุษย์ (Human Perception) และอื่น ๆ”[16] ความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” ยังอาจค้นหาและศึกษาได้จากความหมายที่หน่วยงานต่าง ๆ ได้กำหนดขึ้น ตัวอย่างเช่น สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้กำหนดความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” คือ “ระบบประมวลผลของคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ เครื่องจักร หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ที่มีการวิเคราะห์เชิงลึก

---

[12] Oxford Learner’s Dictionaries, ‘Artificial Intelligence’ <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/artificial-intelligence> accessed June 6, 2024.

[13] International Organization for Standardization (ISO), ‘What Is AI? All You Need to Know about Artificial Intelligence’ <https://www.iso.org/artificial-intelligence/what-is-ai#:~:text=Artificial%20intelligence%20is%20%E2%80%9Ca%20technical,%2FIEC%2022989%3A2022%5D.> accessed June 6, 2024.

[14] World Bank, ‘GovTech Glossary: AI’ <https://www.worldbank.org/en/programs/govtech/gtmi/gtmi-glossary> accessed June 6, 2024.

[15] World Intellectual Property Organization (WIPO), ‘Frequently Asked Questions: AI and IP Policy Basics’ <https://www.wipo.int/about-ip/en/artificial_intelligence/faq.html#:~:text=AI%20systems%20are%20viewed%20primarily,out%20singular%20or%20limited%20tasks.> accessed June 5, 2024.

[16] กลุ่มแอดวานซ์รีเสิร์ชจำกัด,‘ราชบัณฑิตยสภา เผยแพร่คำศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ’ <https://www.ar.co.th/news_content/th/1160> สืบค้นวันที่ 5 มิถุนายน 2567.

คล้ายความฉลาดของมนุษย์และสามารถก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นการกระทำได้”[17] ในขณะที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลได้ให้ความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” คือ “เทคโนโลยีการสร้างเครื่องจักรให้มีคุณลักษณะทางด้านสติปัญญาและความฉลาดเหมือนมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการคิดได้แบบมนุษย์ การกระทำได้แบบมนุษย์ การคิดอย่างมีเหตุผล และการกระทำอย่างมีเหตุผล”[18] สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้ให้ความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” คือ “ศาสตร์ที่รวบรวมองค์ความรู้ในหลายสาขาวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทางด้านวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์มาพัฒนาให้เครื่องจักรหรือระบบคอมพิวเตอร์มีความชาญฉลาด สามารถคิด คำนวณ วิเคราะห์ เรียนรู้และตัดสินใจ โดยใช้เหตุผลได้เสมือนสมองของมนุษย์และสามารถเรียนรู้ พัฒนาและปรับปรุงกระบวนการทำงานเพื่อเพิ่มศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์เองได้”[19] กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้ให้ความหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” หมายถึง “เทคโนโลยีการสร้างความสามารถให้แก่ เครื่องจักรและคอมพิวเตอร์ ด้วยอัลกอริทึมและกลุ่มเครื่องมือทางสถิติ เพื่อสร้างซอฟต์แวร์และโมเดลทรงปัญญา ที่สามารถเรียนรู้ เลียนแบบความสามารถของมนุษย์ที่ซับซ้อนได้ เช่น จดจำ แยกแยะ ให้เหตุผล ตัดสินใจ คาดการณ์ สื่อสารกับมนุษย์ ในบางกรณีอาจไปถึงขั้นเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง”[20]

5.1.2 องค์ประกอบและกลไกของปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ (1) Machine Learning และ (2) Deep Learning

(1) Machine Learning คือ การทำให้คอมพิวเตอร์หรืออัลกอริทึมสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเองจากข้อมูล โดยไม่ต้องมีมนุษย์เข้าคอยกำกับหรือเขียนโปรแกรมเพิ่มเติม[21] แต่จะต้องการป้อนชุดข้อมูลพื้นฐานและชุดคำสั่งต่าง ๆ เพื่อให้คอมพิวเตอร์ “เรียนรู้” เสียก่อน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ Machine Learning ถือเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งหากเปรียบเทียบ Machine Learning เป็นอวัยวะของมนุษย์ Machine Learning ก็คงเปรียบได้กับสมองของมนุษย์[22] เพราะหน้าที่หลักของ Machine Learning คือการสร้างการเรียนรู้ โดย Machine Learning จะเรียนรู้จากสิ่งที่มนุษย์ส่งข้อมูลเข้าไปกระตุ้น แล้วเก็บจดจำเอาไว้เป็นมันสมอง และทำการวิเคราะห์ข้อมูลแล้วส่งผลลัพธ์ออกมาเป็นตัวเลขหรือ Code ที่ส่งต่อไปยังส่วนแสดงผล หรือให้ตัวปัญญาประดิษฐ์นำไปแสดงผลหรือปรากฏเป็น

---

[17] สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, ‘ปัญญาประดิษฐ์ในการให้บริการของภาครัฐ’ <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Knowledge-Sharing/Articles/AI-in-Government-Services.aspx#:~:text> สืบค้นวันที่ 5 มิถุนายน 2567.

[18] สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, ‘เทคโนโลยีที่สำคัญในยุคดิจิทัล: เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์’ <https://www.depa.or.th/th/article-view/tech-series-artificial-intelligence-ai> สืบค้นวันที่ 5 มิถุนายน 2567.

[19] ยุวเรศมคฺธ์ สิทธิชาญบัญชา, ‘ปัญญาประดิษฐ์ Artificial Intelligence (AI) กับการใช้ประโยชน์ทางการแพทย์และเวชศาสตร์ฉุกเฉิน’ (2560) 1 วารสารการแพทย์ฉุกเฉินแห่งประเทศไทย 91, 92.

[20] กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, ‘แผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. 2565 – 2570)’ <https://ai.in.th/wp-content/uploads/2022/12/20220726-AI.pdf> สืบค้นวันที่ 5 มิถุนายน 2567.

[21] Cyber Elite, ‘Machine Learning เทคโนโลยีประโยชน์ครอบจักรวาล’ <https://www.cyberelite.co.th/blog/machine-learning/#:~:text=Machine%20Learning> สืบค้นวันที่ 5 มิถุนายน 2567.

[22] Matana Wiboonyasake, ‘Machine Learning คืออะไร’ (Aware, 15 มีนาคม 2561) <https://www.aware.co.th/machine-learning-/> สืบค้นวันที่ 5 มิถุนายน 2567.

การกระทำ Machine Learning จึงถือเป็นระบบที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากชุดข้อมูลที่มีอยู่แล้วหรือจากตัวอย่างที่เกิดขึ้น โดยปราศจากการป้อนคำสั่งของโปรแกรมเมอร์หรือคำสั่งของมนุษย์เพิ่มเติม

การเรียนรู้ของ Machine Learning ยังสามารถแบ่งออกได้ 3 รูปแบบคือ

1. Supervised Learning เป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยผู้สอน โดยมีการใช้ข้อมูลที่ได้ถูกจำแนกแยกแยะ (Labeled Data) เพื่อที่จะสอนหรือฝึกฝนให้อัลกอริทึมสามารถพยากรณ์ผลลัพธ์หรือจัดจำแนกข้อมูล[23] อีกทั้งยังมีการกำหนดเป้าหมายหรือกฎเกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลที่จะทำให้อัลกอริทึมสามารถค้นหาคำตอบได้[24] ดังนั้น เมื่ออัลกอริทึมได้รับข้อมูลที่ได้ถูกจำแนกแยกแยะ (Labeled Data) อัลกอริทึมย่อมสามารถพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลที่ถูกนำเข้า (Input) และผลลัพธ์ (Output) หรือคาดการณ์ผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง ตัวอย่างเช่น การใช้ Machine Learning ที่ได้รับการเรียนรู้แบบ Supervised Learning มาใช้ประเมินราคาสินค้า ประเมินความเสี่ยง หรือ วิเคราะห์ผลการแข่งขันกีฬา

2. Unsupervised Learning เป็นการเรียนรู้ที่ไม่ต้องอาศัยผู้สอน อัลกอริทึมจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยปราศจากการตั้งค่าเป้าหมายของข้อมูลหรือการกำหนดหลักเกณฑ์[25] เมื่ออัลกอริทึมได้รับข้อมูลดิบหรือข้อมูลที่ไม่ได้ถูกจำแนกแยกแยะ (Unlabeled Data) อัลกอริทึมก็จะทำการค้นหา จำแนกแยกแยะและพิจารณาตัดสินข้อมูลดิบหรือข้อมูลที่ไม่ได้ถูกจำแนกแยกแยะ (Unlabeled Data) นั้นด้วยตนเอง[26] โดยที่ไม่มีมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้อง ตัวอย่างเช่น Google News ใช้ Unsupervised Learning ในการจัดหมวดหมู่ข่าวสารเรื่องเดียวกันจากเว็บไซต์หลาย ๆ แห่งให้อยู่ในหมวดเดียวกันทั้งหมด

3. Reinforcement Learning เป็นการเรียนรู้จากการลองผิดลองถูก (the Trial-and-Error Method) เพื่อใช้ในการตัดสินใจ โดย Reinforcement Learning เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติการเพื่อให้ได้รับประโยชน์สูงสุดในสถานการณ์ที่ได้เกิดขึ้นโดยเฉพาะ[27] Reinforcement Learning จึงจำต้องเรียนรู้ถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมที่สุดในสภาพแวดล้อมเช่นนั้นเพื่อที่จะหาทางให้ได้รับประโยชน์สูงสุด[28] ที่สำคัญ Reinforcement Learning ใช้อัลกอริทึมซึ่งเรียนรู้จากการกระทำในอดีตและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น และตัดสินใจว่าปฏิบัติการขั้นต่อไปควรทำเช่นไร[29] หลังจากการปฏิบัติการในแต่ละขั้นตอนสิ้นสุดลง อัลกอริทึมจะได้รับข้อเสนอแนะที่ช่วยในการประเมินว่าทางเลือกที่ใช้ในการตัดสินใจนั้นถูกต้องหรือไม่ ดังนั้น Reinforcement Learning เป็นวิธีการฝึกฝนอัลกอริทึมให้ตัดสินใจเพื่อให้ได้รับประโยชน์สูงสุด โดยที่ไม่ต้องอาศัยข้อมูลที่ได้ถูกจำแนกแยกแยะ (Labeled Data)

---

[23] Google Cloud, ‘What is Supervised Learning?’ <https://cloud.google.com/discover/what-is-supervised-learning#:~:text=Supervised%20learning> accessed June 4, 2024.

[24] ibid.

[25] Google Cloud, ‘What is Unsupervised Learning?’ <https://cloud.google.com/discover/what-is-unsupervised-learning> accessed June 4, 2024.

[26] ibid.

[27] Cameron Hashemi-Pour, ‘Reinforcement Learning’ (TechTarget, February 8, 2022) <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/reinforcement-learning> accessed June 4, 2024.

[28] ibid.

[29] ibid.

(2) Deep Learning เป็นอัลกอริทึมหนึ่งของ Machine Learning และเป็นวิธีการสอนคอมพิวเตอร์ให้ประมวลผลข้อมูลในลักษณะที่อ้างอิงมาจากสมองมนุษย์[30] หรือจำลองการทำงานให้เหมือนสมองของมนุษย์ กล่าวคือ Deeping Learning เป็นการเรียนรู้ของ Machine Learning ที่ใช้โมเดลประสาทเทียม (Neural Network) ที่มีจำนวนชั้นหลาย ๆ ชั้น (Deep) ในการเรียนรู้และสร้างความเข้าใจในข้อมูล[31] เพื่อให้สามารถทำงานให้เหมือนสมองของมนุษย์ เช่น การจดจำคำพูด การระบุภาพ หรือการคาดการณ์ โดยมีการใช้เทคนิค Supervised Learning หรือ Unsupervised Learning เพื่อให้โมเดลสามารถจำแนกและประมวลผลข้อมูลได้เอง โดยที่ไม่ต้องอาศัยการแทรกแซงของมนุษย์ เมื่อโมเดลประสาทเทียมที่มีจำนวนชั้นมากเท่าใด ความสามารถในการจำแนกและวิเคราะห์ข้อมูลก็จะดียิ่งขึ้นเท่านั้น อีกทั้งยังจะสามารถเรียนรู้ความหมายและความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลได้เป็นอย่างดี[32]

Deep learning ได้ถูกนำมาใช้ในงานหลาย ๆ ด้านของปัญญาประดิษฐ์ เช่น การจำแนกภาพ การประมวลผลเสียง การแปลภาษา การสร้างสื่อสังคมออนไลน์ และการพัฒนาหุ่นยนต์[33] โดยมีการใช้ข้อมูลป้อนเข้า (Input Data) เพื่อสร้างโมเดลที่สามารถระบุรูปแบบหรือความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลแต่ละชุดได้ โดยมีการปรับแต่งพารามิเตอร์ (Parameters) ของโมเดลเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น[34] ซึ่งการปรับแต่งพารามิเตอร์จะใช้ข้อมูลการเรียนรู้เพื่อประเมินผลในแต่ละครั้ง และสามารถปรับปรุงโมเดลเพื่อให้มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ จนกว่าโมเดลจะมีความแม่นยำในการทำงานและสามารถประยุกต์ใช้งานได้จริง[35]

5.2 งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์

เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์มีสติปัญญาและทำงานได้คล้ายคลึงกับมนุษย์ รวมถึงเลียนแบบการทำกิจกรรมบางอย่างของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี[36] ปัญญาประดิษฐ์จึงมีบทบาทและถูกนำมาใช้ในกิจการต่าง ๆ ของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาใช้และสร้างประโยชน์ในทางธุรกิจ ทางการแพทย์ และอุตสาหกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมากมาย เช่น แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน ประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างถูกต้อง วินิจฉัยโรคได้อย่างแม่นยำ เพิ่มประสิทธิภาพในทางธุรกิจ ช่วยในการตัดสินใจอย่างชาญฉลาด หรือ แปลความหมายของภาษาต่างประเทศได้อย่างถูกต้อง

ในปัจจุบันนี้ ปัญญาประดิษฐ์ได้ถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์เช่น งานวรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม และภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น มนุษย์ได้ใช้ DALL-E 2 ในการสร้างสรรค์ภาพวาดหรืองานศิลปะด้วยภาษาพูด โดย DALL-E 2 ถือเป็นระบบปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์รูปภาพและงานศิลปะด้วยคำบรรยายที่เป็นภาษาของมนุษย์[37] DALL-E 2 ยังสามารถผสมผสานแนวคิด คุณลักษณะ และรูปแบบ

---

[30] Amazon, 'What is Deep Learning' <https://aws.amazon.com/what-is/deep-learning/?nc1=h_ls> accessed June 4, 2024.

[31] Aoo Pattana-anurak, 'Deeping Learning คืออะไร' (Thai Config, 12 มีนาคม 2566) <https://thaiconfig.com/artificial-intelligence-ai/what-is-deep-learning/> สืบค้นวันที่ 5 มิถุนายน 2567.

[32] เพิ่งอ้าง

[33] เพิ่งอ้าง

[34] เพิ่งอ้าง

[35] เพิ่งอ้าง

[36] Mark Chang, *Foundation, Architecture, and Prototyping of Humanized AI: A New Constructivist Approach* (CRC Press 2023) 3.

[37] Open AI, 'DALL-E 2' <https://openai.com/index/dall-e-2/> accessed June 4, 2024.

เข้าด้วยกัน[38] ที่สำคัญ DALL-E 2 ใช้ Deep Learning อัลกอริทึมในการสร้างรูปภาพหรืองานศิลปะที่มาจากภาษาหรือการสื่อสารของมนุษย์[39] เมื่อมนุษย์ออกคำสั่งหรือถ่ายทอดภาษาให้แก่ DALL-E 2 ถือว่ามนุษย์ให้ข้อมูลแก่อัลกอริทึมหรือโมเดลประสาทเทียม (Neural Network) ที่ได้รับการฝึกฝนด้วยข้อมูลหรือรูปภาพจำนวนหลายล้านรูปภาพ[40] และอัลกอริทึมหรือโมเดลประสาทเทียมจะทำการวิเคราะห์คำสั่งของมนุษย์เพื่อที่จะได้เข้าใจในรูปแบบ รูปร่าง สี และรายละเอียดต่าง ๆ ที่มนุษย์ต้องการ โดยคำสั่งของมนุษย์จะถูกนำมาเปรียบเทียบกับชุดข้อมูลขนาดใหญ่ใน DALL- E 2 เพื่อที่จะประเมินว่ารูปภาพใดสอดคล้องกับความต้องการหรือคำสั่งของมนุษย์[41] จากนั้น DALL-E 2 จะใช้อัลกอริทึมในการวิเคราะห์รูปภาพที่ได้คัดเลือกมาว่าคล้ายคลึงหรือเป็นไปตามคำสั่งหรือความต้องการของมนุษย์หรือไม่ แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องจาก DALL-E 2 สามารถทำงานได้เหมือนดังเช่นจิตรกร ดังนั้นจึงอาจเป็นที่คาดการณ์กันว่า DALL-E 2 อาจเข้ามาทำงานแทนที่จิตรกรหรือนักวาดภาพ อีกทั้งยังมีความเป็นไปได้ที่ DALL-E 2 อาจเป็นสิ่งที่ลดทอนความสามารถของจิตรกรหรือนักวาดภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยเช่นกันด้วยเช่นกัน

ChatGPT คือเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing) ในการสร้างบทสนทนาของมนุษย์ขึ้น[42] ChatGPT ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยการใช้เทคนิค Deep Learning โดย ChatGPT ถือเป็น Generative Pre-trained Transformer ที่ถูกปรับแต่งด้วยเทคนิค Supervised และ Reinforcement Learning ให้เหมาะสมกับการใช้งานทั่วไปในรูปแบบแชทถามตอบ[43] หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ChatGPT ถูกกำหนดให้เรียนรู้เข้าใจภาษาที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารและเรียนรู้ที่จะตอบกลับหรือสื่อสารออกมาเป็นภาษาที่มนุษย์เข้าใจ เมื่อมนุษย์ส่งคำถามหรือสื่อสารเพียงไม่กี่คำ ChatGPT จะทำการตอบกลับหรือสื่อสารออกมาเป็นภาษาเขียน[44] ดังนั้น ChatGPT จึงสามารถใช้ตอบคำถามของมนุษย์ แก้สมการทางคณิตศาสตร์ แปลภาษา เขียนเรื่องราว จำแนกประเภทสิ่งต่าง ๆ และที่สำคัญ ChatGPT ได้ถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานวรรณกรรม ตัวอย่างเช่น นักเขียนชาวญี่ปุ่น Ms. Rie Kudan ได้ใช้ ChatGPT ในการเขียนหนังสือเรื่อง “*Tokyo-to Dojo-to*” โดยเนื้อหาประมาณ 5 เปอร์เซ็นต์ในหนังสือดังกล่าวมาจาก ChatGPT[45] แต่อย่างไรก็ตาม เป็นที่คาดการณ์กันว่า ChatGPT อาจส่งผลกระทบต่อการศึกษาของนักเรียนในโรงเรียน โดยนักเรียนอาจใช้ ChatGPT ในการช่วยทำการบ้าน หรือเพียงเพื่อลอกการบ้านส่งเท่านั้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อการศึกษาและความสามารถของนักเรียน เพราะนักเรียนจะไม่รู้จักเรียนรู้ที่จะคิด

AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist) คือเครื่องมือที่ช่วยในการสร้างสรรค์เพลงที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AIVA สามารถช่วยนักแต่งเพลงหรือนักดนตรีในการสร้างสรรค์เพลงใหม่ ๆ มากกว่า

---

[38] ibid.

[39] Ryan O’Connor, ‘How DALL-E 2 Actually Works’ (Assembly AI, September 29, 2023) <https://www.assemblyai.com/blog/how-dall-e-2-actually-works/> accessed June 4, 2024.

[40] ibid.

[41] ibid.

[42] Amanda Helter, ‘ChatGPT’ (Tech Target, December 2023) <https://www.techtarget.com/whatis/definition/ChatGPT> accessed June 5, 2024.

[43] ibid.

[44] ibid.

[45] Evelyn Lau, ‘Winter of Japan’s Top Literary Prize Used ChatGPT’ (The National, January 20, 2024) <https://www.thenationalnews.com/arts-culture/books/2024/01/20/japan-chatgpt-author-winner/> accessed June 5, 2024.

250 รูปแบบภายในไม่กี่วินาที[46] โดย AIVA ใช้ Deep Learning อัลกอริทึมในการวิเคราะห์และศึกษาจากฐานข้อมูลขนาดใหญ่ของเพลง โดยศึกษาโน้ตเพลงคลาสสิคต่าง ๆ มากกว่า 30,000 เพลงจากนักแต่งเพลงที่ยิ่งใหญ่ระดับโลก[47] อัลกอริทึมจะค้นหารูปแบบในโน๊ตเพลงและสรุปออกมาเป็นหลักทางคณิตศาสตร์ จากนั้นนำหลักทางคณิตศาสตร์มาปรับใช้ในการแต่งเพลง ผู้ใช้เพียงแต่ป้อนข้อมูลที่ตนเองต้องการให้แก่ AIVA และ AIVA จะใช้อัลกอริทึมในการแต่งเพลงบนพื้นฐานของความต้องการของผู้ใช้นั้น AIVA ยังช่วยให้ผู้ใช้สามารถเลือกเทมโป อารมณ์ แนวเพลง และพารามิเตอร์ในการสร้างสรรค์เพลง[48] นอกจากนี้ AIVA ยังสามารถช่วยผู้ใช้ในการสร้างสรรค์ท่วงทำนอง การดำเนินคอร์ด และเนื้อเพลง[49] แต่อย่างไรก็ตาม มีความเป็นไปได้ที่ว่า AIVA อาจมีบทบาทสำคัญในการแต่งเพลงและจะเข้ามาทำหน้าที่แทนนักแต่งเพลงหรือนักดนตรีในอนาคต

5.3 งานสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์และการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในต่างประเทศ

เนื่องจากคำว่า “ลิขสิทธิ์” มีความหมายคือ “สิทธิของผู้สร้างสรรค์”[50] ที่เกิดขึ้นจากการได้ผลิตหรือสร้างงานใดงานหนึ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์จึงควรมีสิทธิในงานที่ตนได้ผลิตหรือสร้างขึ้นมา ในขณะที่กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นเครื่องมือที่ช่วยทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับสิทธิประโยชน์และการปกป้องคุ้มครองในงานที่ตนได้ผลิตหรือสร้างขึ้น อันจะมีผลใช้บังคับในทางกฎหมายและต่อสังคม เมื่อปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะ ดนตรี บทความ และภาพยนต์ ซึ่งถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ประเด็นปัญหาจึงอาจมีอยู่ว่า ปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ หรืองานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์และได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ ประเด็นปัญหาดังกล่าวนี้ได้ถูกกล่าวถึงและเกิดขึ้นในทางปฏิบัติในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลก โดยเฉพาะกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้ว ทั้งนี้เพราะกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วมีศักยภาพในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์และใช้ปัญญาประดิษฐ์ในกิจการด้านต่าง ๆ กันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์เป็นจำนวนมาก แต่อย่างไรก็ตาม ประเด็นปัญหาดังกล่าวอาจเกิดขึ้นได้ในกลุ่มประเทศที่กำลังพัฒนาด้วยเช่นกัน ทั้งนี้เพราะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วและถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วทุกมุมโลก อีกทั้งกลุ่มประเทศที่กำลังพัฒนาก็มีความพยายามในการใช้ปัญญาประดิษฐ์มากขึ้น แม้จะไม่อาจเทียบเท่ากับกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วก็ตาม

การศึกษาประเด็นปัญหาดังกล่าวนี้ จำเป็นต้องศึกษาและพิจารณาถึงหลักกฎหมายลิขสิทธิ์และแนวทางการตีความในปัจจุบันของแต่ละประเทศเป็นสำคัญ โดยเฉพาะหลักการเป็นผู้สร้างสรรค์และการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ เพื่อที่จะได้ประเมินผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

---

[46] AIVA, ‘Your Personal AI Music Generation Assistant’ <https://www.aiva.ai/> accessed June 5, 2024.

[47] Wayne Cheng, ‘AIVA: AI Soundtrack Composition’ (Audoir, April 28, 2021) <https://www.audoir.com/aiva> accessed June 5, 2024.

[48] Software and Services, ‘AIVA Review – Everything You Need to Know – AI Composition’ (Sound Tech Insider, March 14, 2023) <https://soundtechinsider.com/aiva-review-everything-you-need-to-know-ai-composition> accessed June 5, 2024.

[49] ibid.

[50] WIPO, *Understanding Copyright and Related Rights* (2nd edn, WIPO 2016) 4.

ประเทศสหรัฐอเมริกา

กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับแรกของประเทศสหรัฐอเมริกามีผลใช้บังคับผ่านกฎหมายรัฐธรรมนูญ โดย Article 8, Clause 8 ของกฎหมายรัฐธรรมนูญบัญญัติว่า “รัฐสภามีอำนาจที่จะสนับสนุนส่งเสริมความก้าวหน้าในทางวิทยาศาสตร์และศิลปกรรมประเภทประโยชน์ศิลป์ โดยกำหนดระยะเวลาอันจำกัดสำหรับสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ให้แก่ผู้สร้างสรรค์และผู้ค้นพบในงานที่ได้เขียนขึ้นหรือสิ่งที่ได้ถูกค้นพบ” (“ Congress shall have [p]ower...[t]o promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries.”) ต่อมารัฐสภาได้ออกกฎหมายลิขสิทธิ์ไว้เป็นการเฉพาะ ซึ่งก็คือ the Copyright Act of 1790 และได้มีการแก้ไขในปี 1831, 1870, 1909, และ 1976[51]

The Copyright Act of 1976 ถือเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันของประเทศสหรัฐอเมริกา และได้ถูกกำหนดไว้ใน Chapter 1 ถึง 8 และ 10 ถึง 12 ของ Title 17 of the United States Code (17 U.S.C.) The Copyright Act of 1976 กำหนดโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของลิขสิทธิ์ และยังกำหนดองค์ประกอบการปกป้องคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดย “งาน” ที่จะได้รับความคุ้มครองนั้นจะต้อง (1) ติดตรึงอยู่สื่อหรือวัตถุที่ใช้ในการแสดงออกที่สามารถจับต้องได้ (Fixation) (2) ไม่ได้ลอกเลียนงานผู้อื่น (Originality) และ (3) ต้องมีระดับของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity)[52] การปกป้องคุ้มครองลิขสิทธิ์ยังมีผลใช้บังคับกับงานดังต่อไปนี้คือ (1) งานวรรณกรรม (2) งานดนตรีกรรม (3) งานเกี่ยวกับการละคร (4) การเต้น (5) งานเกี่ยวกับรูปภาพ กราฟฟิก ประติมากรรม (6) ภาพยนตร์และงานเกี่ยวกับโสตทัศนวัสดุ (7) สิ่งบันทึกเสียง และ (8) งานสถาปัตยกรรม นอกจากนี้ the Copyright Act of 1976 อนุญาตให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการดังต่อไปนี้คือ (1) ทำสำเนางานของตน (2) สร้างงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง (Derivative Works) บนพื้นฐานงานอันมีลิขสิทธิ์ (3) เผยแพร่หรือจำหน่ายตัวสำเนางาน และ (4) ดำเนินการและนำงานออกแสดงต่อสาธารณะ

รัฐธรรมนูญแห่งประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ได้บัญญัติไว้โดยชัดเจนว่าการสร้างสรรค์ (Authorship) จะต้องเป็นการกระทำของมนุษย์ (Human) รัฐสภาเองก็ไม่ได้มีข้อกำหนดดังกล่าวไว้ด้วยเช่นกัน ในขณะที่ the Copyright Act of 1976 ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ (Authorship) ไว้ใน Section 102 (a) ซึ่งกำหนดเพียงว่า งาน (อันมีลิขสิทธิ์) จะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่ไม่ได้ลอกเลียนแบบผู้อื่น (“ Work must be an original work of authorship.”) ดังนั้น จึงไม่มีบทบัญญัติหรือข้อกำหนดใดที่ระบุว่าผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นมนุษย์ แต่อย่างไรก็ตาม U.S. Copyright Office หรือ สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งประเทศสหรัฐอเมริกาได้กำหนดมาตรการในปี 2014 ว่า “ในการที่จะถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์ งานนั้นจะต้องทำขึ้นหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์ งานที่ไม่ได้เป็นไปตามข้อกำหนดดังกล่าวนี้ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ U.S. Copyright Office จะไม่ลงทะเบียนงานที่ถูกทำขึ้นหรือสร้างสรรค์โดยธรรมชาติ สัตว์ หรือพืช”[53]

นอกจากนี้ ยังมีแนวคำพิพากษาของศาลที่ได้วินิจฉัยและวางหลักไว้ว่า ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์อันชอบด้วยกฎหมายจะต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น สรรพสิ่งอื่น ๆ นอกเหนือจากมนุษย์ไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์

---

[51] Emily J. M. Knox, *Foundations of Intellectual Freedom* (American Library Association 2023) 86.

[52] Mackenzie Caldwell, ‘What Is an “Author”? – Copyright Authorship of AI Art Through a Philosophical Lens’ (2023) 61 Houston Law Review 411, 419.

[53] U.S. Copyright Office, Compendium of U.S. Copyright Office Practices 313.2 (3d ed. 2021).

งานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายได้ แม้งานนั้นจะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ก็ตาม โดยในคดี Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony[54] นาย Sarony กล่าวหาว่าบริษัท Burrow-Giles ได้ละเมิดลิขสิทธิ์งานภาพถ่ายของตน แต่บริษัท Burrow-Giles โต้แย้งว่า ภาพถ่ายไม่ใช่งานเขียนและไม่ใช่งานที่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ภาพถ่ายที่เกิดขึ้นโดยช่างภาพเป็นผลจากธรรมชาติของกล้องถ่ายรูป ไม่ใช่ผลงานที่เกิดขึ้นจากมนุษย์ และเนื่องจากภาพถ่ายได้จับภาพที่ถูกกำหนดหรือชี้เฉพาะไว้แล้ว ภาพถ่ายจึงขาดความคิดสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครอง แต่ศาลไม่เห็นด้วยกับข้อโต้แย้งดังกล่าวและพิพากษาว่า ภาพถ่ายเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ ที่สำคัญ ศาลได้พิจารณาคดีบนหลักที่ว่า ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานนั้นขึ้น ภาพถ่ายจึงถือเป็นสิ่งที่มนุษย์ได้ทำขึ้นและควรได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เพราะภาพถ่ายเกิดขึ้นจากการคิดและตัดสินใจของช่างภาพในการปรับแสงหรือหาตำแหน่งของวัตถุ ในคดี Penguin Books v. New Christian Church Full Endeavor[55] ศาลได้วินิจฉัยหลักกฎหมายที่สำคัญว่า มนุษย์เท่านั้นที่เป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ โดยประเด็นพิพาทแห่งคดีคือ ผู้แต่งหนังสือเรื่อง “A Course in Miracles” กล่าวอ้างว่า หนังสือเรื่องดังกล่าวไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ เนื่องจากผู้แต่งหนังสือเรื่องดังกล่าวเชื่อว่าตนได้ยินเสียงหรือได้รับการสื่อสารจากพระเยซู และได้ถ่ายทอดสิ่งที่ตนได้ยินหรือได้รับการสื่อสารลงเป็นตัวหนังสือ หนังสือเรื่องดังกล่าวจึงไม่ถือว่าได้ถูกทำหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์ และถือว่าได้ถูกทำหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยพระเยซู แต่ศาลได้ยืนยันแนวคิดที่ว่าการสร้างสรรค์งานนั้นเป็นสิ่งที่เกิดจากมนุษย์โดยชัดแจ้ง มิได้เกิดจากพระเจ้า โดยพระเจ้ามิใช่เป็นผู้สร้างสรรค์หรือส่งงานมาให้ แต่เป็นมนุษย์ที่เป็นผู้สร้างสรรค์และส่งงานมาเท่านั้น ดังนั้นจึงถือได้ว่า มนุษย์เท่านั้นที่เป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ และในคดี Naruto v. Slater[56] หรือคดีภาพลิงเซลฟี่ ประเด็นพิพาทแห่งคดีมีอยู่ว่า ลิงหรือสัตว์เป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ ศาลอุทธรณ์ได้ตัดสินว่า ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น แต่เนื่องจากลิงเป็นสัตว์และไม่ใช่มนุษย์ ภาพที่เกิดขึ้นจากการที่ลิงเซลฟี่ตนเองย่อมไม่อาจได้รับลิขสิทธิ์ในภาพถ่ายนั้น แต่อย่างไรก็ตาม ช่างภาพอาจเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในภาพดังกล่าวนั้น

ถึงแม้ว่าแนวทางปฏิบัติจะกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นมนุษย์ แต่มีความพยายามในการนำเอางานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์มาขอจดทะเบียนต่อ U.S. Copyright Office หรือทำให้เป็นงานที่จะต้องได้รับความคุ้มครองตาม the Copyright Act of 1976 โดยคดี Thaler v. Perlmutter[57] ถือเป็นคดีแรกที่ได้วินิจฉัยประเด็นที่ว่า งานที่ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ ข้อเท็จจริงในคดีนี้เริ่มต้นจากการที่ U.S. Copyright Office ปฏิเสธการจดทะเบียนงานศิลปะชื่อ “A Recent Entrance to Paradise” ที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ชื่อ Creativity Machine นาย Stephen Thaler ได้ยื่นคำขอจดทะเบียนงานศิลปะดังกล่าวในฐานะเจ้าของลิขสิทธิ์ เนื่องจากนาย Stephen Thaler เป็นเจ้าของผู้ใช้ และผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์หรือ Creativity Machine หลังจากงานศิลปะได้ถูกปฏิเสธการจดทะเบียน นาย Stephen Thaler ได้ยื่นอุทธรณ์คำสั่งดังกล่าว ซึ่งต่อมา U.S. Copyright Office ได้ยืนยันคำสั่งปฏิเสธด้วยเหตุผลที่ว่างานศิลปะขาดผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ คณะกรรมการพิจารณายังสรุปว่า “การสร้างสรรค์โดยมนุษย์ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการปกป้องคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา ดังนั้นงานศิลปะดังกล่าวจึงไม่อาจลงทะเบียนได้” นาย Stephen Thaler จึงได้ฟ้อง U.S. Copyright Office

---

[54] Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony, 111 U.S. 53 (1884).

[55] Penguin Books v. New Christian Church Full Endeavor, 262 F. Supp. 2d 251 (S.D.N.Y. 2003).

[56] Naruto v. Slater, 888 F.3d 418 (9th Cir 2018).

[57] Thaler v. Perlmutter, No. CV 22-1564 (BAH).

ในศาลรัฐบาลกลางเพื่อบังคับการจดทะเบียนงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นโดย Creativity Machine ซึ่งให้ถือว่า Creativity Machine เป็นผู้สร้างสรรค์และนาย Stephen Thaler เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่อย่างไรก็ตาม ศาลชั้นต้นได้วินิจฉัยว่า “การสร้างสรรค์โดยมนุษย์ถือเป็นหลักพื้นฐานและข้อกำหนดสำคัญของลิขสิทธิ์” Creativity Machine จึงไม่ใช่เป็นผู้สร้างสรรค์ และนาย Stephen Thaler ไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์ นาย Stephen Thaler ไม่เห็นด้วยกับคำพิพากษาของศาลชั้นต้นและได้อุทธรณ์คำพิพากษาดังกล่าว โดยคดีกำลังอยู่ในการพิจารณาของศาลอุทธรณ์

จากแนวคำพิพากษาของศาลและแนวทางปฏิบัติของ U.S. Copyright Office อาจพอสรุปหลักกฎหมายอันเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และผู้สร้างสรรค์ได้ว่า “ผู้สร้างสรรค์” ภายใต้ the Copyright Act of 1976 ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น สิ่งอื่น ๆ นอกจากมนุษย์ไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ แม้ปัญญาประดิษฐ์อาจสร้างสรรค์งานได้เหมือนมนุษย์ แต่ปัญญาประดิษฐ์ก็ไม่ใช่มนุษย์และไม่อาจถือว่าเป็นบุคคล ปัญญาประดิษฐ์จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้ งานที่ได้ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ก็ไม่อาจถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ สำหรับเหตุผลที่สำคัญก็คือ ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริการับรู้แค่เพียงว่าผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น อีกทั้งผู้ร่างกฎหมายก็ไม่เคยคาดคิดหรือกำหนดประเด็นว่าปัญญาประดิษฐ์จะเป็นผู้ที่ได้รับลิขสิทธิ์หรือไม่[58]

ประเทศออสเตรเลีย

The Copyright Act 1968 กำหนดหรือควบคุมลิขสิทธิ์ในประเทศออสเตรเลีย เฉพาะในงานวรรณกรรม งานละคร งานดนตรี และงานศิลปะ สำหรับการได้รับการปกป้องคุ้มครอง งานนั้นจะต้องทำหรือสร้างงานขึ้นด้วยตนเองโดยที่ไม่ได้ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น (Originality)[59] และผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้แรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณในงานนั้น[60] นอกจากนี้ งานที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองตาม the Copyright Act 1968 งานนั้นจะต้องถูกแสดงออกมาให้ปรากฏอยู่ในรูปของวัตถุต่าง ๆ เช่น ในกระดาษ วีดีโอ หรือสิ่งบันทึกเสียง[61]

ถึงแม้ the Copyright Act 1968 จะไม่มีบทบัญญัติอันเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์และปัญญาประดิษฐ์ไว้โดยเฉพาะ แต่กฎหมายได้กำหนดให้งานอันมีลิขสิทธิ์ต้องถูกทำขึ้นหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์หรือบุคคล[62] อีกทั้งมีแนวคำพิพากษาของศาลยืนยันถึงหลักการดังกล่าว โดยในคดี Asia Pacific Publishing Pte Ltd v. Pioneers & Learders (Publishers) Pte Ltd.[63] ศาลได้วินิจฉัยว่า Section 32 ของ the Copyright Act 1968 ได้สร้างความชัดเจนว่า “บุคคลที่จะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ได้จะต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลธรรมดาเท่านั้น” และเมื่อมนุษย์เท่านั้นที่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ มนุษย์เท่านั้นที่จะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น นอกจากนี้ ยังมีคำพิพากษาที่ได้วินิจฉัยและยืนยันถึงประเด็นดังกล่าว โดยในคดี Telstra

---

[58] Runhua Wang, ‘The Copyright Requirement of Human Authorship for Works Containing Artificial Intelligence-Generated Content’ (2024) 13 IP Theory 24, 25.

[59] Mark J. Davison, Ann L. Monotti, and Leanne Wiseman, *Australian Intellectual Property Law* (Cambridge University Press 2008) 209.

[60] ibid 212.

[61] ibid.

[62] Aviv H. Gaon, *The Future of Copyright in the Age of Artificial Intelligence* (Edward Elgar 2021) 153.

[63] Asia Pacific Publishing Pte Ltd v. Pioneers & Learders (Publishers) Pte Ltd. [2011] SGCA 37.

Corporation Limited v. Phone Directories Company Pty Ltd.[64] ศาลได้วินิจฉัยว่า ผู้สร้างสรรค์ตาม Section 32 ของ the Copyright Act 1968 จะต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลธรรมดาเท่านั้น งานที่ได้ถูกทำขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ และในคดี Acohs Proprietary Ltd. v. Ucorp Proprietary Ltd.[65] ศาลได้วินิจฉัยว่า ผู้สร้างสรรค์ที่จะเข้าเกณฑ์ Section 32 ของ the Copyright Act 1968 ได้จะต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลโดยแท้จริง ดังนั้น งานที่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์และไม่ได้รับการปกป้องคุ้มครองตามกฎหมาย เพราะงานนั้นไม่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์

เมื่อเป็นเช่นนี้ จึงอาจพอที่จะสรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์ภายใต้ Section 32 ของ the Copyright Act 1968 ต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลโดยแท้จริงเท่านั้น เมื่อปัญญาประดิษฐ์ไม่ถือเป็นมนุษย์หรือบุคคล งานที่ได้ถูกทำขึ้นหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ก็ไม่อาจถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ภายใต้ the Copyright Act 1968 แต่อย่างใด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะปัญญาประดิษฐ์ยังไม่มีสถานะทางกฎหมายที่ชัดเจนและไม่อาจเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้[66] อีกทั้งการใช้ความพยายามในการสร้างสรรค์หรือคิดค้นด้วยปัญญาจำต้องอาศัยการใช้วิจารณญาณ การพิจารณาไตร่ตรอง และการใช้จินตนาการ[67] โดยสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับมนุษย์เท่านั้น และเป็นที่ชัดเจนว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถมีสิ่งเหล่านี้ได้

ประเทศอังกฤษ

กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับแรกบนโลกใบนี้คือ the Statute of Anne ซึ่งมีผลใช้บังคับในประเทศอังกฤษในปี 1710 ต่อมากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษมีสถานะเป็นพระราชบัญญัติ (Statutory) เมื่อมีการตรากฎหมาย the Copyright Act of 1911 และกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีผลใช้บังคับในปัจจุบันคือ the Copyright, Designs and Patents Act 1988 นอกจากนี้ ลิขสิทธิ์เกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้สร้างสรรค์งานขึ้น โดยงานนั้นจะมีลิขสิทธิ์ก็ต่อเมื่อบุคคลได้ทำหรือสร้างงานขึ้นด้วยตนเองโดยที่ไม่ได้ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น (Originality)[68] รวมทั้งแสดงระดับของแรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณในการทำหรือสร้างงานนั้น[69]

โดยปกติทั่วไป งานอันมีลิขสิทธิ์ภายใต้ the Copyright, Designs and Patents Act 1988 มักถูกทำหรือถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์ แต่เนื่องจาก the Copyright, Designs and Patents Act 1988 มีบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับงานที่ถูกทำหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ โดย the Copyright, Designs and Patents Act 1988 ได้ให้นิยามความหมายของงานที่ถูกทำขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ คืองานที่ถูกสร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ที่ไม่มีผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ของงานนั้น อีกทั้ง Section 9 (3) of the Copyright, Designs and Patents Act 1988 ยังบัญญัติอีกว่า ผู้สร้างสรรค์ในงานวรรณกรรม งานละคร งานดนตรี งานศิลปะที่ถูกทำหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ถือว่า “เป็นบุคคลผู้ที่ดำเนินการที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์งานที่ได้ถูกดำเนินการนั้น” ซึ่งจากบทบัญญัติดังกล่าวนี้ แสดงให้เห็นว่า คอมพิวเตอร์อาจเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้ งานที่ถูกทำหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์มีสิทธิได้รับการปกป้อง

---

[64] Telstra Corporation Limited v. Phone Directories Company Pty Ltd. [2010] FCAFC 149.

[65] Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd [2010] FCAFC 16.

[66] The University of South Australia, ‘Artificial Intelligence (AI)’ <https://guides.library.unisa.edu.au/copyrightforcreatives/AI> accessed October 23, 2024.

[67] ibid.

[68] Irini A. Stamatoudi, *Copyright and Multimedia Works: A Comprehensive Analysis* (2nd edn, Cambridge University Press 2004) 53.

[69] ibid.

คุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และสิทธิของผู้สร้างสรรค์ย่อมตกเป็นของโปรแกรมเมอร์หรือผู้สร้างระบบคอมพิวเตอร์นั้น เมื่อเป็นเช่นนี้ ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ภายใต้ the Copyright, Designs and Patents Act 1988 แห่งประเทศอังกฤษอาจเป็นได้ทั้งมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ และเนื่องจากปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นระบบคอมพิวเตอร์อย่างหนึ่ง[70] งานที่ถูกทำหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จึงอาจถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์และได้รับการปกป้องคุ้มครองภายใต้ Section 9 (3) of the Copyright, Designs and Patents Act 1988[71] โดยลิขสิทธิ์อาจตกเป็นของโปรแกรมเมอร์หรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์นั้น

ตารางสรุปเปรียบเทียบความแตกต่าง

ประเทศ	กฎหมาย	ความเป็นผู้สร้างสรรค์	สถานะปัญญาประดิษฐ์
สหรัฐอเมริกา	The Copyright Act of 1976	ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลธรรมดาเท่านั้น	ปัญญาประดิษฐ์ไม่ถือเป็นผู้สร้างสรรค์
ออสเตรเลีย	The Copyright Act 1968	ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลธรรมดาเท่านั้น	ปัญญาประดิษฐ์ไม่ถือเป็นผู้สร้างสรรค์
อังกฤษ	The Copyright, Designs and Patents Act 1988	ผู้สร้างสรรค์อาจเป็นมนุษย์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์	ปัญญาประดิษฐ์อาจถือเป็นผู้สร้างสรรค์

5.4 งานสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์และการได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นกฎหมายที่กำกับและควบคุมดูแลลิขสิทธิ์ของประเทศไทย แต่อย่างไรก็ตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่มีบทบัญญัติอันเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้งยังไม่ปรากฏคำพิพากษาของศาลที่ได้วินิจฉัยในประเด็นดังกล่าว ดังนั้น การศึกษาและพิจารณาในประเด็นปัญหาเรื่องปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ หรืองานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์และได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ จำเป็นต้องอาศัยการตีความพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และพิจารณาแนวคำพิพากษาของศาลเป็นสำคัญ

การศึกษาและพิจารณาในประเด็นปัญหาดังกล่าว สามารถแบ่งออกเป็นดังนี้

5.4.1 ลักษณะของลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กำหนดความหมายของ “ลิขสิทธิ์” ไว้หมายความว่า “สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น” จากบทบัญญัติดังกล่าวนี้ สามารถแบ่งการพิจารณาออกเป็นดังนี้

(1) ลิขสิทธิ์เป็น “สิทธิแต่เพียงผู้เดียว”

---

[70] Devyani Gajjar, ‘Artificial Intelligence (AI) Glossary’ (UK Parliament, January 23, 2024) <https://post.parliament.uk/artificial-intelligence-ai-glossary/> accessed October 23, 2024.

[71] Sogut Atilla, ‘Dealing with AI-generated works: Lessons from the CDPA Section 9 (3)’ (2024) 19 Journal of Intellectual Property Law & Practice 43, 46.

สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right) คือ สิทธิหรือประโยชน์พิเศษที่บุคคลหนึ่งสามารถใช้ได้แต่เพียงผู้เดียว โดยบุคคลอื่นไม่สามารถเข้ามาเกี่ยวข้องหรือใช้สิทธินั้นได้ สำหรับกรณีของลิขสิทธิ์นั้น สิทธิแต่เพียงผู้เดียวเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อกฎหมายกำหนดและยอมรับให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิดังกล่าวแต่เพียงผู้เดียว

(2) ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ตามที่กฎหมายกำหนด

ถึงแม้ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว แต่ก็มิได้หมายความว่าเจ้าของลิขสิทธิ์จะใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ได้เฉกเช่นเดียวกับเจ้าของกรรมสิทธิ์[72] ทั้งนี้เนื่องจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดขอบเขตของการใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวไว้เป็นการเฉพาะ โดยมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้บัญญัติว่า “ภายใต้บังคับมาตรา 9 มาตรา 10 และมาตรา 14 เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่ผู้เดียวดังต่อไปนี้ (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง (4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น (5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างใดหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้” ดังนั้น เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ได้ตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 15 เท่านั้น

(3) ลิขสิทธิ์ต้องอาศัยผู้สร้างสรรค์

ลิขสิทธิ์ไม่สามารถเกิดขึ้นได้เองเสมือนดังเช่นสิทธิมนุษยชน แต่ลิขสิทธิ์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีงานและมีผู้สร้างสรรค์ทำงานขึ้นมาเท่านั้น หากงานนั้นเกิดขึ้นโดยที่ไม่มีผู้สร้างสรรค์ เช่น เกิดขึ้นด้วยเหตุธรรมชาติ หรือเหตุบังเอิญ งานนั้นก็ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ แต่หากงานนั้นเกิดขึ้นโดยมีผู้สร้างสรรค์ทำขึ้น งานนั้นก็ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ดังนั้น การเกิดขึ้นของลิขสิทธิ์จึงมีความสัมพันธ์กับงานและผู้สร้างสรรค์งานเป็นสำคัญ ตัวอย่างเช่น คำพิพากษาฎีกาที่ 2219/2531 โจทก์ร่วมขายภาพวาดสีน้ำมันซึ่งเป็นลิขสิทธิ์ของโจทก์ร่วมให้ อ. และ ม. ซึ่งเชื่อได้ว่าโจทก์ร่วมขายเฉพาะภาพดังกล่าวเป็นภาพ ๆ ไป หาได้ขายลิขสิทธิ์ในภาพให้ไปด้วยไม่ ถ้าโจทก์ร่วมอนุญาตให้นำภาพดังกล่าวไปพิมพ์ได้ก็จะต้องทำหลักฐานเป็นหนังสือไว้ เมื่อจำเลยที่ 1 และ 2 ได้ทำซ้ำซึ่งภาพวาดนั้นเป็นบัตรอวยพรปีใหม่ออกจำหน่ายแก่ประชาชนโดยมิได้รับอนุญาตจากโจทก์ร่วม จึงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ร่วม จากคำพิพากษาฎีกานี้ งานอันมีลิขสิทธิ์เกิดจากการที่มีผู้ที่ได้ทำหรือสร้างสรรค์งานนั้นขึ้น ภาพวาดสีน้ำมันจึงถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ เพราะภาพวาดสีน้ำมันถือเป็นงานที่มีผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น แต่หากปรากฏว่าภาพวาดสีน้ำมันเกิดขึ้นโดยเหตุบังเอิญ ไม่ได้มีผู้สร้างสรรค์ทำขึ้น ภาพวาดสีน้ำมันก็ไม่ควรถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ จำเลยที่ 1 และ 2 ก็ย่อมสามารถทำซ้ำเป็นบัตรอวยพรปีใหม่และนำออกจำหน่ายได้โดยที่ไม่ต้องได้รับอนุญาตจากโจทก์ร่วม

นอกจากนี้ เจ้าของลิขสิทธิ์อาจเป็นบุคคลคนเดียวกับผู้สร้างสรรค์ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ เจ้าของลิขสิทธิ์อาจเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นเอง เช่น นาย ก. เขียนหนังสือขึ้นมาหนึ่งเล่ม ถือว่า นาย ก. เป็นผู้สร้างสรรค์หนังสือ และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสือเล่มนั้น แต่อย่างไรก็ตาม เจ้าของลิขสิทธิ์ก็อาจเป็นคนละคนกับผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้เช่นกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์อาจไม่ใช่เป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้น แต่มีผู้สร้างสรรค์เข้ามาสร้างงานนั้นขึ้นมา เช่น นาย ก. ว่าจ้างนาย ข. เขียนหนังสือขึ้นมาหนึ่งเล่ม ถือว่า นาย ข. เป็นผู้สร้างสรรค์หนังสือ และนาย ก. เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสือเล่มนั้น หรือเจ้าของลิขสิทธิ์อาจเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์มาแต่แรก แต่ต่อมาได้มีการโอนลิขสิทธิ์ให้แก่บุคคลอื่นภายหลัง

---

[72] ธัชชัย ศุภผลศิริ, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์: พร้อมด้วยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537* (พิมพ์ครั้งที่ 2, สำนักพิมพ์นิติธรรม 2539) 23.

ผู้รับโอนย่อมมีสถานะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ และผู้โอนมีสถานะเหลือเพียงผู้สร้างสรรค์งาน เช่น นาย ก. เขียนหนังสือขึ้นมาหนึ่งเล่ม ถือว่านาย ก. เป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสือเล่มนั้น ต่อมานาย ก. โอนลิขสิทธิ์ในหนังสือเล่มนั้นให้แก่นาย ค. นาย ก. มีสถานะเป็นเพียงผู้สร้างสรรค์หนังสือ และนาย ค. มีสถานะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสือเล่มนั้น แต่หากว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ได้โอนเฉพาะตัวงานหรือตัวทรัพย์สินเพียงเท่านั้น มิได้โอนลิขสิทธิ์ในตัวงานหรือตัวทรัพย์สินไปด้วย เช่นนี้ลิขสิทธิ์ยังคงเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์อยู่เช่นเดิม เช่น นาย ก. เขียนหนังสือขึ้นมาหนึ่งเล่มและได้พิมพ์ออกจำหน่าย นาย ก. ได้ขายหนังสือให้แก่นาย ข. เป็นจำนวน 1 เล่ม จากนั้นนาย ข. ได้นำหนังสือเล่มดังกล่าวของนาย ก. ไปถ่ายเอกสารและออกจำหน่ายเอง กรณีดังกล่าวถือว่า นาย ก. ขายเพียงหนังสือเท่านั้น ไม่ได้ขายลิขสิทธิ์ในหนังสือให้แก่ นาย ข. แต่อย่างใด นาย ก. ยังคงเป็นผู้สร้างสรรค์และเจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสืออยู่เช่นเดิม ในขณะที่นาย ข. อาจเป็นเพียงเจ้าของหนังสือเล่มที่ตนซื้อเท่านั้น แต่มิใช่เจ้าของลิขสิทธิ์ในหนังสือแต่อย่างใด (ตามนัยคำพิพากษาฎีกาที่ 3830/2525)[73]

5.4.2 การเป็นผู้สร้างสรรค์

มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดนิยามของ “ผู้สร้างสรรค์” ไว้หมายความว่า “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้” จากบทบัญญัติดังกล่าวนี้ อาจพอสรุปและแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นผู้คิดและกระทำให้เกิดงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นขึ้น โดยงานอันมีลิขสิทธิ์ได้แก่ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ

สำหรับการทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่ได้กำหนดวิธีการทำหรือก่อให้เกิดงานอันมีลิขสิทธิ์เอาไว้ และก็ไม่อาจสันนิษฐานหรือหมายความเอาว่าผู้สร้างสรรค์สามารถทำหรือก่อให้เกิดงานอันมีลิขสิทธิ์ด้วยวิธีการใด ๆ ก็ได้ แต่อย่างไรก็ตาม งานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อขึ้นจะต้องอยู่บนพื้นฐานของ Originality กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานนั้นขึ้นด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง โดยที่ไม่ได้ไปลอกเลียนงานของผู้อื่น หลักดังกล่าวถือเป็นหลักพื้นฐานสากลของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ได้ปรากฏในคำพิพากษาของศาล แม้หลักดังกล่าวจะไม่ได้ถูกบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ก็ตาม

ตัวอย่างคำพิพากษา

คำพิพากษาฎีกาที่ 5202/2552 งานที่จะได้รับความคุ้มครองในลักษณะของงานศิลปกรรม แม้กฎหมายจะไม่ได้มุ่งประสงค์ให้งานนั้นต้องมีคุณค่าทางศิลปะ แต่ก็ต้องเป็นงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง (Originality) ในลักษณะที่ควรจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย มิใช่เป็นเพียงงาน (Work) ซึ่งทำขึ้นโดยทั่วไปเท่านั้น แม้ภาพกราฟฟิคบลูเพาเวอร์จะเป็นรูปทรงกลมอันเป็นรูปทรงเรขาคณิตทั่วไป แต่ก็เป็นงานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้นและสี โดยไม่ได้ลอกเลียนหรือดัดแปลงมาจากงานที่มีอยู่เดิม จึงแสดงให้เห็นถึงความเป็นงานสร้างสรรค์ (Original) ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง จึงมีลักษณะเป็นงานศิลปกรรมลักษณะงานจิตรกรรม อันได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 อ. เป็นผู้สร้างงานขึ้น โดยภาพวาดรูป

---

[73] คำพิพากษาฎีกาที่ 3830/2525 โจทก์ร่วมซื้อฟิล์มภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจาก ว.ซึ่งซื้อมาจาก อ. ผู้สร้างสรรค์อีกทอดหนึ่ง โดยในสัญญาไม่ปรากฏข้อความที่แสดงให้เห็นว่า อ. ได้โอนขายลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์นั้นให้ ว. โจทก์ร่วมจึงมิใช่เจ้าของลิขสิทธิ์หรือผู้รับโอนลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์เรื่องนั้น ดังนั้นเมื่อจำเลยนำฟิล์มภาพยนตร์อีกก๊อปปี้หนึ่งเรื่องเดียวกันให้เช่าและมีผู้นำออกฉาย จึงมิได้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ร่วม

มือในงานนั้นมีลักษณะของการจัดวางมือทั้งสองข้างที่จับอยู่บนเสื้อ ซึ่งเป็นงานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้นและสี เมื่อไม่เป็นการลอกเลียนหรือดัดแปลงมาจากงานที่มีอยู่เดิม ย่อมแสดงให้เห็นถึงความเป็นงานสร้างสรรค์ (Original) ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง จึงมีลักษณะเป็นงานศิลปกรรมลักษณะงานจิตรกรรม อันได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537

คำพิพากษาฎีกาที่ 19350/2557 งานสร้างสรรค์ประเภทศิลปกรรมที่มีลักษณะเป็นงานประติมากรรมจะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 นั้น ต้องเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานนั้นด้วยการริเริ่มขึ้นเอง (Originality) โดยมิได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

คำพิพากษาฎีกาที่ 1265/2563 งานสร้างสรรค์ประเภทศิลปกรรมที่มีลักษณะเป็นงานจิตรกรรม จะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นั้น จะต้องเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานนั้นด้วยการริเริ่มขึ้นเอง โดยมิได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

นอกจากนี้ การสร้างสรรค์งานต้องเกิดจากการใช้วิริยะอุตสาหะ กล่าวคือผู้สร้างสรรค์จะต้องใช้ (1) แรงงาน (Labor) ไม่ว่าด้วยกำลังกายหรือกำลังสติปัญญา (2) ทักษะ (Skill) หรือความสามารถที่ได้จากการเรียนรู้หรือจากประสบการณ์ และ (3) วิจารณญาณ (Judgment) หรือความสามารถในการพิจารณาและตัดสินใจ งานนั้นจึงจะถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์[74] แต่หากงานนั้นขาดหลักเกณฑ์ดังกล่าว งานนั้นก็ไม่ถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ อีกทั้งผู้นั้นก็ไม่ควรถือเป็นผู้สร้างสรรค์ เพราะการสร้างสรรค์งานที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญหรือสักแต่ทำขึ้นโดยที่ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ใช้วิริยะอุตสาหะและความรู้ความสามารถงานนั้นก็ไม่ถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ แม้หลักเกณฑ์ดังกล่าวจะไม่ปรากฏในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่หลักเกณฑ์ดังกล่าวถือเป็นหลักพื้นฐานสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์และปรากฏในคำพิพากษาของศาลด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างคำพิพากษา

คำพิพากษาฎีกาที่ 973/2551 ตามที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 บัญญัติว่า ผู้สร้างสรรค์ คือ ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ดังกล่าวต้องเป็นการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ดังนั้น งานที่จะมีลิขสิทธิ์นั้นเพียงปรากฏว่าเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์โดยใช้ความรู้ความสามารถ และความเชี่ยวชาญระดับหนึ่งในงานนั้น และมิได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ก็ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์แล้วโดยไม่จำเป็นต้องเป็นงานที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน

คำพิพากษาฎีกาที่ 14580/2557 งานที่จะมีลิขสิทธิ์นั้นต้องเป็นงานสร้างสรรค์ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อให้เกิดขึ้นด้วยการริเริ่มของตนเองโดยใช้ความรู้ความสามารถและความวิริยะอุตสาหะ จนทำให้งานนั้นสำเร็จจนถึงขนาดที่เรียกได้ว่าเป็นงานสร้างสรรค์โดยไม่ได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ลายผ้าของโจทก์ร่วมเป็นเพียงการนำลายโบราณมาปรับเปลี่ยนขนาดและเพิ่มเติมรายละเอียดของลายเพียงเล็กน้อยเพื่อให้ได้จำนวนลายที่สมบูรณ์บนผ้าและเหมาะกับเครื่องทอผ้า โดยยังคงเค้าโครงหลักของลายโบราณ เป็นเพียงงานคลี่คลายลายโบราณ แต่ไม่ได้ใช้ความสามารถและจินตนาการของตนผูกลายเพิ่มขึ้นมาใหม่ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ การที่โจทก์ร่วมเพียงแต่นำรูปแบบลายผ้ามาเลียนหรือ

---

[74] ไชยยศ เหมะรัชตะ, *คำอธิบายกฎหมายกฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์นิติธรรม 2541) 37.

ประกอบเข้าด้วยกันแล้วเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมลายโบราณในส่วนของรายละเอียดเพียงเล็กน้อยมีลักษณะเป็นการคัดลอกหรือเลียนแบบหรือทำซ้ำซึ่งลวดลายของผ้าที่มีมาแต่โบราณซึ่งตกเป็นงานสาธารณะแล้วเท่านั้น ไม่ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยเปลี่ยนรูปใหม่หรือปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ งานดังกล่าวจึงไม่ใช่งานดัดแปลงงานที่มีมาแต่โบราณซึ่งตกเป็นงานสาธารณะแล้วถึงขนาดที่เรียกได้ว่าเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทงานศิลปะประยุกต์อันจะถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 4 และมาตรา 6

คำพิพากษาฎีกาที่ 5422/2561 งานภาพถ่ายที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้น ไม่ว่าจะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ ก็ถือได้ว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทศิลปกรรม ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพหรือการถ่ายภาพซึ่งการถ่ายภาพจนทำให้เกิดมีภาพดังกล่าวขึ้นมานั้น ถือได้ว่าเป็นการริเริ่มสร้างสรรค์ภาพโดยมีการใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ตามสมควรแก่ลักษณะงานภาพถ่ายนั้นอาจเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

5.4.3 สถานะของผู้สร้างสรรค์

มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้ความหมายของ “ผู้สร้างสรรค์” ไว้คือ “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่ง...” แต่อย่างไรก็ตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่ได้อธิบายความหรือกำหนดสถานะของผู้สร้างสรรค์เอาไว้ คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” จึงอาจหมายถึงมนุษย์หรือบุคคลธรรมดา และยังอาจหมายความรวมถึง พืช สัตว์ หรือธรรมชาติที่ได้สร้างสรรค์งานนั้น เช่น ช้างวาดรูป ปัญหาจึงอาจมีว่า ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์จะต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลเท่านั้นหรือไม่ ซึ่งการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวนี้จำต้องพิจารณาหรือตีความจากถ้อยคำในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ประกอบกับคำพิพากษาของศาลเป็นสำคัญ

คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 คือ “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์...” ในขณะที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 กำหนดความหมายของคำว่า “ผู้” ไว้คือ “คำใช้แทนบุคคล เช่น นายกรัฐมนตรีเป็นผู้รับสนองพระบรมราชโองการ หรือใช้แทนคำว่า คน เช่น ผู้นั้น ผู้นี้ ทุกผู้ทุกนาม” เมื่อคำว่า “ผู้” หมายความถึงบุคคลหรือคน คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ก็ควรมีสถานะเป็นบุคคลหรือมนุษย์เช่นกัน ดังนั้น คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จึงควรมีความหมายคือ “บุคคลที่ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์” แต่ไม่ได้หมายความรวมถึงพืช สัตว์ หรือธรรมชาติที่ได้สร้างสรรค์งาน

นอกจากนี้ งานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานที่เกิดจากการใช้วิริยะอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วยการใช้แรงงาน (Labor) ทักษะ (Skill) และวิจารณญาณ (Judgment) ดังนั้น การใช้วิริยะอุตสาหะต้องเกิดขึ้นกับผู้สร้างสรรค์ที่เป็นบุคคลหรือมนุษย์ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นบุคคลหรือมนุษย์เท่านั้นที่สามารถใช้วิริยะอุตสาหะ แรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณ หลักดังกล่าวนี้ได้ปรากฏในคำพิพากษาฎีกาที่ 19305/2555 ซึ่งได้วินิจฉัยว่า “การจะเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ความสำคัญมิได้อยู่ที่ว่างานที่อ้างว่าได้สร้างสรรค์นั้นเป็นงานใหม่หรือไม่ แต่อยู่ที่ว่าบุคคลนั้นได้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ และงานดังกล่าวมีที่มาหรือต้นกำเนิดจากบุคคลผู้นั้น มิได้คัดลอกหรือทำซ้ำหรือดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์อื่น” แม้คำพิพากษาฎีกานี้จะไม่ได้กล่าวอย่างชัดแจ้งว่า บุคคลหรือมนุษย์เท่านั้นที่สามารถใช้วิริยะอุตสาหะ แรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ แต่หากพิจารณาจากหลักเกณฑ์และถ้อยคำที่ปรากฏในคำพิพากษาที่ว่า “การจะเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์นั้น...บุคคลนั้นได้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะใน

การสร้างสรรค์...” จากถ้อยคำดังกล่าวนี้ก็อาจพอที่จะพิจารณาหรือตีความได้ว่า ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นบุคคลที่ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานด้วยการใช้วิริยะอุตสาหะของตน เพราะพืช สัตว์ หรือธรรมชาติอื่นไม่สามารถใช้วิริยะอุตสาหะ แรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณ ดังนั้นจึงพอที่จะสรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ควรต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคล

5.4.4 ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์

ปัญญาประดิษฐ์มีระบบสติปัญญาที่ถูกพัฒนามาจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องจักรกล โดยระบบสติปัญญาของปัญญาประดิษฐ์สามารถเรียนรู้ ประมวลผล วิเคราะห์ข้อมูลหรือสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนกับมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์จึงสามารถทำงานหรือสร้างสรรค์งานต่าง ๆ ได้เหมือนกับมนุษย์ นอกจากนี้ คำว่า “ผู้” ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ยังมีความหมายคือ “คำ...ใช้แทนสิ่งที่ถือเสมือนคน เช่น ศาลเป็นผู้ตัดสิน” เมื่อปัญญาประดิษฐ์สามารถทำหน้าที่ได้เสมือนมนุษย์ ปัญหาจึงอาจมีว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถถูกตีความให้เป็นผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้หรือไม่

แม้มีความพยายามที่จะทำให้ปัญญาประดิษฐ์มีสติปัญญาเหมือนกับมนุษย์ แต่ปัญญาประดิษฐ์ยังคงไม่ใช่มนุษย์และมีความแตกต่างจากปัญญาของมนุษย์ โดยเนื้อแท้หรือพื้นฐานที่แท้จริงของปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงเครื่องจักรกลหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์เท่านั้น ปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้จากข้อมูลที่ปรากฏหรือสิ่งที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วในอดีต ปัญญาประดิษฐ์จึงไม่สามารถตอบสนองกับสถานการณ์ใหม่ ๆ หรือแก้ไขปัญหาใหม่ ๆ ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนได้ ที่สำคัญ การสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้ตั้งอยู่บนพื้นฐานการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่อย่างใด กล่าวคือ ปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถมีความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity) หรือจินตนาการ (Imagination) เหมือนดังเช่นมนุษย์ งานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จึงอาจมีลักษณะเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดของผู้อื่นโดยที่ไม่ได้มีความคิดริเริ่มของตนเอง และลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น เพราะมนุษย์อาจนำข้อมูลที่ได้ลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นป้อนให้กับปัญญาประดิษฐ์ และปัญญาประดิษฐ์ก็อาจประมวลผลและแสดงผลลัพธ์เป็นข้อมูลที่ได้ลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นนั้น งานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะดังกล่าวจึงไม่ควรถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้ก่อให้เกิดงานนั้นขึ้นด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง แต่ได้ไปลอกเลียนงานของผู้อื่น ตัวอย่างเช่น คดี Andersen v. Stability AI Ltd. ศิลปิน Sarah Andersen ได้ฟ้องร้องบริษัทผู้ผลิตปัญญาประดิษฐ์ในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์[75] โดยกล่าวหาว่าบริษัทผู้ผลิตปัญญาประดิษฐ์ได้ทำซ้ำรูปภาพที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตและนำไปฝึกฝนหรือสอนอัลกอริทึม ซึ่งส่งผลให้ปัญญาประดิษฐ์นำเสนองานที่มีลักษณะลอกเลียนแบบงานของ Sarah Andersen[76] ศาลชั้นต้นแห่ง Northern District of California ได้วินิจฉัยว่าบริษัทผู้ผลิตปัญญาประดิษฐ์ได้ละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ของ Sarah Andersen[77] ดังนั้น เมื่อผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ควรมีความหมายคือ มนุษย์หรือบุคคลที่ได้ทำหรือก่อให้เกิด

---

[75] Sophia Wiliams, ‘AI and Artists’IP: Unpacking Copyright Infringement Allegations in Andersen v. Stability AI Ltd.’ (Center for Art Law, February 26, 2024) <https://itsartlaw.org/2024/02/26/artificial-intelligence-and-artists-intellectual-property-unpacking-copyright-infringement-allegations-in-andersen-v-stability-ai-ltd/> accessed June 5, 2024.

[76] ibid.

[77] ibid.

งานสร้างสรรค์ขึ้นด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง และไม่ได้ไปลอกเลียนงานของผู้อื่น ปัญญาประดิษฐ์จึงไม่ควรถือเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นี้แต่อย่างใด

แม้จะมีการเปรียบการทำงานของปัญญาประดิษฐ์เหมือนกับการทำงานของมนุษย์ แต่โดยแท้จริงแล้วการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ก็คือการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องจักรกล มนุษย์เป็นผู้ป้อนข้อมูลหรือผู้ฝึกฝนปัญญาประดิษฐ์ให้มีความฉลาดขึ้น กลไกการทำงานของปัญญาประดิษฐ์เองก็ไม่อาจใช้วิริยะอุตสาหะ แรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณได้เอง นอกจากนี้ หลักเกณฑ์การใช้วิริยะอุตสาหะ แรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณ ตามมาตราพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นี้ ควรเกิดขึ้นแก่ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์เท่านั้น เพราะสิ่งเหล่านี้ล้วนอยู่ภายในร่างกาย ความรู้สึกนึกคิด และจิตใจของมนุษย์ มากกว่าที่จะอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องจักรกล เมื่อเป็นเช่นนี้ งานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ไม่ควรถือเป็นงานที่สร้างสรรค์โดยผู้สร้างสรรค์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่อย่างใด

หากพิจารณาความหมายของ “ผู้สร้างสรรค์” บนพื้นฐานของปรัชญาและวัตถุประสงค์ของลิขสิทธิ์ ก็อาจพบว่าผู้สร้างสรรค์ควรหมายถึงบุคคลหรือมนุษย์เท่านั้น ซึ่งไม่ครอบคลุมไปถึงปัญญาประดิษฐ์แต่อย่างใด ทั้งนี้เนื่องจาก ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ด้วยความคิดของมนุษย์ (the Creations of Human Mind)[78] อีกทั้งปรัชญาการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญา คือ การมุ่งส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์งานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยมีค่าตอบแทนเป็นแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งาน (ตามนัยคำพิพากษาฎีกาที่ 3045/2551) อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้มนุษย์ได้คิดค้นหรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์งานดังกล่าวจึงควรมุ่งเน้นถึงการสร้างสรรค์ที่เกิดจากความคิดของมนุษย์เท่านั้น เพราะเมื่อมนุษย์คิดและสร้างสรรค์งานต่าง ๆ มากขึ้นเท่าใด องค์ความรู้ต่าง ๆ ก็จะมีมากขึ้นหรือถูกพัฒนามากขึ้นเท่านั้น ประชาชนในสังคมก็จะเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ที่มีมากขึ้นและองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ในขณะที่ปัญญาประดิษฐ์อาจมีลักษณะเป็นเพียงแหล่งเก็บรวบรวมความรู้หรือข้อมูลที่มนุษย์ได้ป้อนเข้าไป และประมวลผลหรือคิดวิเคราะห์ข้อมูลนั้นตามคำสั่งของมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์จึงอาจเป็นเพียงเครื่องมือช่วยหรืออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ แต่ตัวปัญญาประดิษฐ์ยังไม่สามารถคิดค้นหรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ขึ้นได้เอง ซึ่งไม่สอดคล้องกับปรัชญาการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่มุ่งกระตุ้นหรือส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ มากขึ้น

ประเด็นปัญหาต่อไปอาจมีว่า งานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์และได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ ในกรณีดังกล่าวนี้ หากพิจารณาจากความหมายของ “ลิขสิทธิ์” ที่หมายความว่า “สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น” ก็อาจพบว่าเงื่อนไขสำคัญของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ คือ งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นจะต้องถูกทำขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ควรต้องเป็นมนุษย์หรือบุคคลเท่านั้น หากงานนั้นได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยพืช สัตว์ หรือธรรมชาติ งานดังกล่าวก็ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายแต่อย่างใด ดังนั้น เมื่อปัญญาประดิษฐ์ไม่ถือเป็นมนุษย์หรือบุคคล งานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ก็ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์และไม่ควรได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวนี้ควรถือเป็นงานสาธารณะ (public domain) ที่ไม่มีลิขสิทธิ์ ซึ่งก็หมายความว่า ประชาชนทั่วไปสามารถใช้หรือหาประโยชน์จากงานนั้นได้โดยที่ไม่ต้องได้รับอนุญาตหรือได้รับความยินยอม

[78] WIPO, ‘Understanding Copyright and Related Rights’ (n 43) 3.

6. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในปัจจุบันนี้ ปัญญาประดิษฐ์เริ่มมีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มากขึ้น และยังถูกนำมาใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ อีกมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ปัญญาประดิษฐ์ได้ถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ ทั้งนี้เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์มีความฉลาดและมีความสามารถเหมือนกับมนุษย์ ประเด็นปัญหาในทางปฏิบัติจึงอาจมีว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ หรืองานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์และได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ ประเด็นปัญหาดังกล่าวได้ถูกหยิบยกและถูกนำมาศึกษากันอย่างกว้างขวาง

การวิจัยนี้ได้ศึกษาและวิเคราะห์ประเด็นปัญหาสำคัญที่ว่า เมื่อปัญญาประดิษฐ์อาจสร้างงานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้นได้ ปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ ผลของการวิจัยนี้ยังช่วยเพิ่มความเข้าใจความหมายของผู้สร้างสรรค์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ให้มีมากยิ่งขึ้น รวมถึงสร้างความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์และการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยมนุษย์ โดยการวิจัยพบว่า ในประเทศสหรัฐอเมริกา U.S. Copyright Office ได้กำหนดไว้โดยชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์ สิ่งอื่น ๆ เช่น ธรรมชาติ สัตว์ หรือพืชไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ ศาลในประเทศสหรัฐอเมริกาก็ได้วินิจฉัยไปในแนวทางเดียวกันว่าผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์จะต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น และที่สำคัญ ศาลชั้นต้นในคดี Thaler v. Perlmutter ได้วินิจฉัยว่า ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์ เมื่อปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่มนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์ก็ไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ ในประเทศออสเตรเลีย the Copyright Act 1968 ได้กำหนดให้งานอันมีลิขสิทธิ์ต้องถูกทำขึ้นหรือสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์ คอมพิวเตอร์จึงไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ แต่อย่างไรก็ตาม ประเทศอังกฤษมีความแตกต่างจากประเทศสหรัฐอเมริกาและออสเตรเลีย โดย the Copyright, Designs and Patents Act 1988 ของประเทศอังกฤษมีบทบัญญัติที่อนุญาตให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ ปัญญาประดิษฐ์จึงสามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ตามกฎหมายของประเทศอังกฤษ

สำหรับประเทศไทยนั้น ประเด็นปัญหาว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้หรือไม่ หรืองานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์และได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ ยังไม่เคยปรากฏในคำพิพากษาของศาล อีกทั้งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ก็ไม่มีบทบัญญัติอันเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์ แต่หากพิจารณาความหมายของผู้สร้างสรรค์ หลักเกณฑ์การสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ รวมถึงแนวคำพิพากษาของศาลที่เกี่ยวข้อง ก็อาจพบว่า ผู้สร้างสรรค์ควรเป็นมนุษย์หรือบุคคลเท่านั้น เนื่องจากมนุษย์สามารถมีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานโดยปราศจากการลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น รวมทั้งมีวิริยะอุตสาหะ แรงงาน ทักษะ และวิจารณญาณ ในขณะที่ปัญญาประดิษฐ์ไม่มีสิ่งเหล่านี้ และที่สำคัญ ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของลิขสิทธิ์คือการส่งเสริมให้มนุษย์สร้างสรรค์งานเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคม ผู้สร้างสรรค์จึงควรเป็นเพียงมนุษย์เท่านั้น ซึ่งไม่รวมถึงปัญญาประดิษฐ์แต่อย่างใด นอกจากนี้ งานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ไม่อาจถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์แต่อย่างใด แต่งานดังกล่าวอาจมีลักษณะเป็นงานสาธารณะที่ประชาชนทั่วไปสามารถใช้ได้โดยที่ไม่ต้องได้รับความยินยอมหรือขออนุญาต

ถึงแม้ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่ถูกนำมาใช้ในการสร้างงานอันมีลิขสิทธิ์กันอย่างแพร่หลายในประเทศไทย แต่การศึกษาและวิจัยในประเด็นปัญหาเรื่องปัญญาประดิษฐ์และลิขสิทธิ์ควรดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากยังมีประเด็นปัญหาในทางกฎหมายอีกมากมายที่ต้องการการวิเคราะห์และการตีความ การศึกษาและวิจัยยังควรดำเนินการในประเด็นปัญหาที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และทรัพย์สินทางปัญญาอื่น ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์

สามารถได้รับการปกป้องคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตรหรือไม่ ความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาประดิษฐ์และเครื่องหมายการค้าควรเป็นเช่นไร หรือกฎหมายความลับทางการค้าสามารถปกป้องคุ้มครองปัญญาประดิษฐ์ได้มากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ ควรมีการศึกษาและวิจัยในเรื่องที่เกี่ยวกับการใช้กฎหมายในการควบคุมปัญญาประดิษฐ์ หรือกฎหมายที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ควรมีลักษณะเช่นไร