DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ : กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย

ศิริพิชชา กฤษฎิ์พงศ์

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ปรีดี พนมยงค์
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ปีการศึกษา 2565

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

LEGAL PROBLEMS RELATING TO AI-GENERATED WORK : A CASE STUDY OF THE ENGLAND, THE UNITED STATES, CANADA AND THAILAND COPYRIGHT LAWS

SIRIPICH KRITSAPHONG

A Thematic Paper Submitted in Partial Fulfillment of the
Requirements for the Degree of Master of Laws
Department of Law, Pridi Bhanomyong Faculty of Law
Dhurakij Pundit University
Academic Year 2022

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ใบรับรองสารนิพนธ์

คณะนิติศาสตร์ปรีดี พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อสารนิพนธ์ ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ : กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย

เสนอโดย ศิริพิชชา กฤษฎ์พงศ์

สาขาวิชา นิติศาสตร์

หมวดวิชา กฎหมายธุรกิจและนวัตกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ อาจารย์ ดร.อังค์วรา ไชยอนงค์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์แล้ว

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย รัตนชื่อสกุล)

..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

(อาจารย์ ดร.อังค์วรา ไชยอนงค์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรีกานต์ อยู่เรือง)

คณะนิติศาสตร์ปรีดี พนมยงค์ รับรองแล้ว

..... คณบดีคณะนิติศาสตร์ปรีดี พนมยงค์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย รัตนชื่อสกุล)

วันที่ ๒๔ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

หัวข้อสารนิพนธ์	ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ : กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย
ชื่อผู้เขียน	ศิริพิชชา กฤษฎิ์พงศ์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.อังค์วรา ไชยอนงค์
หลักสูตร	นิติศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงบทบัญญัติและอุปสรรคที่เกี่ยวข้องในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ของต่างประเทศและประเทศไทย เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันไม่ได้ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในส่วนที่เป็นงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงไม่ได้กำหนดตัวบุคคลที่เป็นผู้สร้างสรรค์ในงานดังกล่าวไว้ ส่งผลให้งานนั้นตกเป็นสาธารณสมบัติที่ประชาชนทั่วไปสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน อีกทั้ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่มีอยู่ในปัจจุบันไม่มีบทบัญญัติที่คุ้มครองชัดเจน หรือไม่เท่าทันต่อสภาวการณ์ของเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดปัญหาในการบังคับใช้กฎหมาย

จากการศึกษากฎหมายของประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย พบว่าแม้ทั้งสี่ประเทศจะเป็นภาคีของข้อตกลงและอนุสัญญาเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศเช่นเดียวกัน แต่บทบัญญัติว่าด้วยผู้สร้างสรรค์และประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ มีการกำหนดถึงรายละเอียดในการให้ความคุ้มครองที่แตกต่างกันไป ซึ่งประเทศไทยมีการกำหนดคำนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ต้องเป็นบุคคล ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่เมื่อพิจารณาของประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดา พบว่าไม่ได้มีการกำหนดคำนิยามของผู้สร้างสรรค์ไว้ชัดเจน สืบเนื่องจากความตกลงระหว่างประเทศให้ความคุ้มครองงานที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ ส่งผลให้ประเทศที่เป็นสมาชิกแต่ละประเทศหากประสงค์จะให้ความคุ้มครองงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ซึ่งไม่ใช่มนุษย์ จึงมีหน้าที่ต้องบัญญัติความหมายและหลักเกณฑ์การให้ความคุ้มครองไว้ในกฎหมายภายในประเทศของตน

ฉะนั้น ผู้เขียนจึงมีแนวความคิดเห็นควรให้มีการเพิ่มเติมคำนิยามในมาตรา 4 คำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” “งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์” และ “ผู้สร้างสรรค์ร่วม” และเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไขมาตรา 6 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยเพิ่มเติมข้อความต่อท้ายว่า “รวมถึงงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ที่มนุษย์อาจเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างงานชิ้นนั้นขึ้นมาหรือไม่ก็ได้ ทั้งนี้ ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด” และควรกำหนดให้ผู้ยื่นขอลิขสิทธิ์ต้องเปิดเผยเมื่องานของผู้

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สร้างสรรค์มีเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเป็นการสร้างการรับรู้ที่ถูกต้องและเป็นจริงถึงแหล่งที่มาของงานสร้างสรรค์ การแก้ไขเพิ่มเติมดังกล่าวเป็นการดำเนินการเพื่อหาแนวทางในการให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์โดยกำหนดตัวผู้สร้างสรรค์ในงานให้มีความชัดเจน เพื่อให้ปรับใช้กฎหมายให้เหมาะสมรับกับการพัฒนาของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบัน

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์, ลิขสิทธิ์, ผู้สร้างสรรค์, งานสร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์

.....

อาจารย์ที่ปรึกษา

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

Thematic Paper Title	LEGAL PROBLEMS RELATING TO AI-GENERATED WORK: A CASE STUDY OF THE ENGLAND, THE UNITED STATES, CANADA, AND THAILAND COPYRIGHT LAWS
Author	Siripich Kritsaphong
Thematic Paper Advisor	Dr.Angwara Chaianong
Program	Master of Laws
Academic Year	2022

ABSTRACT

The objective of this research is to study the provision and obstacles related to the use of copyright laws with artificial intelligence (AI) technology in foreign countries and Thailand. Currently, Thai copyright law does not provide protection for copyright of creative work generated by artificial intelligence and does not specify creators who created such work. This results in the work falling into the public domain and can be used freely by the general public without permission from the copyright owner. In addition, the present Copyright Act, B.E. 2537 (1994). does not have clear provisions or keep pace with rapid changes in the economy and society, leading to difficulties in enforcing the law.

From the legal study of the England, the United States, Canada, and Thailand, it is found that although all four countries are parties to agreements and conventions concerning international copyright, the provisions related to creators and types of copyright works protected have different details. Thailand has defined the term "creator" as a human being according to section 4 of the Copyright Act, B.E. 2537 (1994). When considering the laws of the England, the United States, and Canada, it is found that there is no clear definition of the term "creator". This is due to the fact that international agreements provide protection for works created by human creators. As a result, if any member country intends to provide protection of works created by non-human, artificial intelligence, they have a duty to legislate meanings and criteria for such protection in their own laws.

Therefore, the author proposes that the definition of "artificial intelligence ", "creative works generated by artificial intelligence", and "co-creators" be added to section 4, and suggests that section 6 of the Copyright Act, B.E. 2537 (1994) be amended to include the

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

following addition: "including creative works generated by artificial intelligence that may have been created with the involvement of human beings, regardless of the method or form of the presentation of such works." Furthermore, it is suggested that copyright applicants be required to disclose when the work of the creator contains the work generated by artificial intelligence, so as to provide a valid and truthful recognition of the source of their creative work. The proposed amendment is aimed at finding ways to protect creative works generated by artificial intelligence by providing a clear definition of the creators of the work, in order to make the law more appropriate for the development of artificial intelligence technology.

Keywords: Artificial Intelligence, Copyright, Creator, Computer-generated Work

A. Chaianong

Advisor

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

กิตติกรรมประกาศ

ในการจัดทำสารนิพนธ์นี้จะสำเร็จลุล่วงไปไม่ได้ หากปราศจากความเมตตากรุณา ความเอื้อเฟื้อจากคณาจารย์และผู้ที่ให้ความช่วยเหลือหลายท่าน ผู้ศึกษาขออนุญาตกล่าวระลึกถึงพระคุณของทุกท่าน

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมชาย รัตนชื่อสกุล ที่ได้ให้ความกรุณาและให้เกียรติมาเป็นประธานกรรมการสอบ พร้อมให้คำแนะนำในการตรวจเค้าโครงการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ จนสามารถกำหนดเป็นเค้าโครงตามรูปแบบสารนิพนธ์ได้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อังค์วรา ไชยอนงค์ ที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่ารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้ความรู้คำแนะนำสำหรับแหล่งข้อมูล และคอยชี้แนะแนวทางในการจัดทำสารนิพนธ์ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ทำให้ผู้ศึกษาสามารถวางเค้าโครงเรื่องในการจัดทำ การใช้ภาษากฎหมาย ตลอดจนตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยของเนื้อหา จนทำให้ผู้ศึกษาสามารถเรียบเรียงสารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรีกานต์ อยู่เรือง ที่ได้ร่วมเป็นคณะกรรมการสารนิพนธ์ ซึ่งได้กรุณาชี้แนะประเด็น ข้อคิดเห็น และข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขต่อผู้ทำการศึกษามาโดยตลอด ผู้ศึกษาจึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ท้ายที่สุดนี้ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และบุคคลสำคัญที่อยู่เบื้องหลังที่ให้การสนับสนุนเป็นแรงผลักดันในการศึกษาเล่าเรียน คอยรับฟังปัญหาและให้กำลังใจเพื่อข้ามผ่านอุปสรรคต่างๆ จนกระทั่งผู้ศึกษาประสบความสำเร็จในการศึกษาระดับมหาบัณฑิตนี้

ศิริพิชชา กฤษฎิ์พงศ์

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
กิตติกรรมประกาศ	ซ
สารบัญ	ฌ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	5
1.3 สมมติฐานของการศึกษา	5
1.4 ขอบเขตของการศึกษา	5
1.5 วิธีดำเนินการศึกษา	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
2. แนวคิด ทฤษฎี ความเป็นมาเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์	7
2.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์	7
2.2 ความหมาย และสาระสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์	13
2.3 ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์	24
2.4 แนวคิด ความเป็นมา วิวัฒนาการ และความหมายของงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์	27
3. กฎหมายที่เกี่ยวกับปัญหาการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ผ่านการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ของไทยและต่างประเทศ	45
3.1 กฎหมายของต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์	45
3.2 กฎหมายของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์	80
4. บทวิเคราะห์ปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์	86
4.1 ปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์	86

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ **หน้า**

4.2 งานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์กับงานอันมีลิขสิทธิ์..... 96
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... 106
5.1 บทสรุป..... 106
5.2 ข้อเสนอแนะ..... 107
บรรณานุกรม..... 110
ประวัติผู้เขียน..... 120

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สารบัญภาพ

ภาพที่ **หน้า**

2.1 Zarya of the Dawn..... 40
2.2 ขายหัวเราะ ฉบับ AI..... 41
2.3 A Recent Entrance to Paradise..... 42
2.4 Fantasy Sky..... 43
2.5 Girl in gothic dress eat sushi in the Tokyo night..... 43

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันทรัพย์สินทางปัญญามีการเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วและมีความสำคัญต่อทุกประเทศทั่วโลก เนื่องจากเป็นนวัตกรรมหรือผลงานที่เกิดจากการคิดค้นสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาของมนุษย์ อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านวัฒนธรรมและทางด้านอุตสาหกรรมการผลิตที่นับว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่งและควรค่าต่อการได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ซึ่งทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่ใช้หาประโยชน์ในทางเศรษฐกิจได้ เรียกว่า “ลิขสิทธิ์” สามารถพบเห็นได้เสมอในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของหนังสือ ดนตรี ภาพวาด รูปปั้น เทปเพลง แผ่นเสียง วิดีโอเทป เป็นต้น[1] โดยมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งเหล่านี้ขึ้น แต่สำหรับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่กำลังมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนโลกในอนาคตซึ่งมีคุณลักษณะในการคิด แสดงออกเลียนแบบพฤติกรรม และมีความสามารถในการสร้างสรรค์งานได้คล้ายกับมนุษย์ แต่กลับไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ อันเนื่องมาจากกฎหมายของต่างประเทศ (ยกเว้นประเทศซาอุดิอาระเบีย) และประเทศไทยไม่ได้กำหนดสถานะบุคคลตามกฎหมายให้กับปัญญาประดิษฐ์ ส่งผลให้งานสร้างสรรค์ดังกล่าวตกเป็นสาธารณสมบัติทันที เพราะหลักสากลของประเทศทั่วโลกจะปฏิเสธแนวคิดผู้สร้างสรรค์ที่ไม่ใช่มนุษย์ อีกทั้งองค์ประกอบของงานที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นจำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงหลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ รวมถึงหลักการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ไม่ได้ลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น (Originality) ดังนั้น แง่มุมของความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อคำถามของการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ หากเรานิยามว่าคุณลักษณะดังกล่าวมีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่สามารถทำได้ เช่นนี้ ปัญญาประดิษฐ์ก็จะไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้

เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์เป็นที่รู้จักแพร่หลายมากขึ้นในชีวิตประจำวัน ไม่เว้นแม้แต่แวดวงอุตสาหกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะ ซึ่งเมื่อย้อนกลับไปประมาณ 50 ปีที่ผ่านมานั้น ศิลปินจะใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างศิลปะดิจิทัล โดยการเขียนโค้ดที่มีชุดคำสั่งเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้นมา แต่ในช่วงเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมานี้ศิลปินได้ยกระดับของงานศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์โดยใช้อัลกอริทึมที่มีความสามารถในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่มนุษย์เป็นผู้ป้อนข้อมูลจำนวนมากเข้าสู่ระบบ ซึ่งอาจเป็นภาพมีลิขสิทธิ์ หรือไม่มีลิขสิทธิ์จำนวนนับพันภาพลงในคอมพิวเตอร์เพื่อส่งไปยังโมเดล (Model) ของปัญญาประดิษฐ์เพื่อให้วิเคราะห์และประมวลผลจากรูปภาพที่ได้มาเพื่อก่อให้เกิดผลงานใหม่ภายใต้การรวบรวมนั้น โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่เรียกว่า “Generative Adversarial Network” (GAN) ซึ่งมีองค์ประกอบสองส่วน คือ ส่วนผู้สร้างสรรค์ หรือ

---

[1] ไชยยศ เหมะรัชตะ, *ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พื้นฐานความรู้ทั่วไป)* (พิมพ์ครั้งที่ 12, สำนักพิมพ์นิติธรรม 2562) 48.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

จิตรกรวาดภาพ (The Creator) และส่วนวิเคราะห์แยกแยะ (The Discriminator) โดยการทำงานของส่วนผู้สร้างสรรค์นั้นจะมีการวาดภาพโดยประมวลผลจากฐานข้อมูลที่ได้เรียนรู้มา และสำหรับการทำงานในส่วนวิเคราะห์แยกแยะจะมีการตรวจสอบเปรียบเทียบหาความแตกต่างของการวาดภาพที่เกิดขึ้นระหว่างเป็นผลงานที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์หรือเกิดขึ้นจากมนุษย์ เพื่อให้ปัญญาประดิษฐ์เกิดการวาดเลียนแบบให้เหมือนมนุษย์มากขึ้น

โดยช่วงเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมานี้ ปัญญาประดิษฐ์เริ่มทำงานหรือทำกิจกรรมที่ใช้ทักษะของมนุษย์บางอย่างที่มีความซับซ้อนได้แล้ว เห็นได้จากกรณีบริษัทประมูลชื่อดังของโลกอย่างคริสตีส์ (Christie's) มีการเปิดประมูลภาพที่วาดโดยปัญญาประดิษฐ์เป็นครั้งแรกของโลก มีชื่อว่า Portrait of Edmond Belamy เป็นภาพชายคนหนึ่งที่มีรูปลักษณ์อ้วนในชุดเสื้อคลุมยาวสีดำ คอเสื้อขาว ใบหน้าของเขาเหมือนเป็นภาพวาด ที่ยังไม่สมบูรณ์ ถูกประมูลไปด้วยราคา 432,000 ดอลลาร์ฯ หรือประมาณ 13.8 ล้านบาท ซึ่งเป็นผลงานของ Obvious Art Studio กลุ่มศิลปินและนักวิจัยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศสที่สอนให้ปัญญาประดิษฐ์รู้จักการวาดภาพโดยการป้อนภาพวาดบุคคลในช่วงศตวรรษที่ 14-20 เป็นจำนวนมากถึง 15,000 ภาพ ให้ปัญญาประดิษฐ์ได้เรียนรู้รูปแบบจากภาพวาดจำนวนมากด้วยวิธีการของตนเองโดยไม่จำเป็นต้องเข้าใจว่าศิลปะนั้นคืออะไร หรือกรณี The Next Rembrandt Project ที่มีการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้ของเครื่องจักร (Machine Learning) เก็บข้อมูลภาพวาดของ Rembrandt จำนวนหลายภาพด้วยขั้นตอนที่มีความสลับซับซ้อน โดยการใช้กล้องและเครื่องสแกนรูปภาพแบบสามมิติวัดความนูนของเส้นที่เกิดจาก ฝีแปรง การวิเคราะห์ อายุ เพศ ทิศทางการหันศีรษะ ลักษณะบนใบหน้าของแบบในภาพลักษณะเด่นและเทคนิคที่ใช้ในการวาดภาพ จากนั้นใช้เวลา 18 เดือนในการสร้างภาพวาดใหม่ราวกับ Rembrandt เป็นผู้วาดด้วยตนเองที่มีลักษณะเป็นผู้ชายผิวขาว อายุ 30-40 ปี มีหนวดเครา สวมเสื้อสีเข้ม มีคอปก สวมหมวก และหันหน้าไปทางขวา โดยพิมพ์แบบสามมิติบนผืนผ้าใบและใช้เทคนิคเลียนแบบรอยแปรงและพื้นผิวที่ไม่เท่ากันของสี[2]

อย่างไรก็ตามงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์นั้นมิได้มีแต่เพียงงานศิลปกรรมเท่านั้น งานวรรณกรรมและงานดนตรีกรรมที่ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ก็สามารถเกิดขึ้นได้แล้วในปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น แฮร์รี่ พอตเตอร์ กับรูปภาพที่ดูเหมือนกองขี้เถ้าขนาดใหญ่ (Harry Potter and the Portrait of What Looked Like a Large Pile of Ash) ที่สร้างความฮือฮาและน่าสนใจเป็นอย่างมากในโลกอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเป็นนวนิยายแฟนตาซีที่ไม่ได้ถูกเขียนขึ้นโดย เจ.เค.โรวลิงส์ แต่เป็นการสร้างเรื่องราวขึ้นจากการวิเคราะห์ของปัญญาประดิษฐ์โดยทีม Botnik Studios ซึ่งมีเรื่องราวที่ค่อนข้างแปลกประหลาดและมีความลึกลับคลุมเครือกว่าแฮร์รี่ พอตเตอร์ ที่ถูกเขียนโดย เจ.เค.โรวลิงส์ โดยหลังจากปัญญาประดิษฐ์ได้อ่านหนังสือ

---

[2] นิโลบล หิรัญรัศ และวราคมน์ เลี้ยงพันธุ์, 'สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาของปัญญาประดิษฐ์ Intellectual Property Rights to Artificial Intelligence – Generated Works' (Bansomdejchaopraya Rajabhat University) <http://arcbs.bsru.ac.th/journal/File26002.PDF> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2565.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

แฮร์รี่ พอตเตอร์ ที่เป็นต้นฉบับแล้วก็จะทำการวิเคราะห์งานเขียนชิ้นนั้นเพื่อหาชุดคำที่สอดคล้องและเกี่ยวเนื่องกันตามไวยากรณ์และคำศัพท์ที่ใช้ โดยงานที่สร้างสรรค์ออกมานั้นก็จะมีความแปลกใหม่กว่างานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยมนุษย์[3] หรือ AUXUMAN บริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์ในลอนดอนที่ผลิตนักดนตรีปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถในการแต่งเพลงและร้องเพลงได้เหมือนมนุษย์ โดยศิลปินของพวกเขาถูกเรียกว่าเป็น Virtual Entertainers ซึ่งประกอบไปด้วยสมาชิกจำนวน 5 คน ได้แก่ Yona, Mony, Gemini, Hexe และ Zoya โดย Ash Koosha ผู้ก่อตั้งบริษัทและโปรดิวเซอร์ ได้กล่าวว่าอัลบั้มเพลง Auxaman Vol.1 ที่มีทั้งหมด 10 เพลงนั้นไม่ได้เกิดจากที่พวกเขาเป็นคนแต่งเพลงให้ปัญญาประดิษฐ์ร้องเพลง แต่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้เขียนเพลงขึ้นมา ไม่มีมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้องอย่างสิ้นเชิง โดยเริ่มจากการป้อนข้อมูลเรียนรู้ภาษาจากบทความ กลอน รวมถึงดนตรีในอินเทอร์เน็ต ต่อมาทางบริษัทก็ช่วยพัฒนาระบบเปล่งเสียงจนทำให้ปัญญาประดิษฐ์นั้นสามารถร้องเพลงได้[4]

โดยหลักทั่วไปลิขสิทธิ์มุ่งคุ้มครองเฉพาะผลของการใช้แรงงานทางปัญญาที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยจิตใจมนุษย์ ไม่ใช่ผลงานที่เกิดจากเครื่องจักรหรือกระบวนการเชิงกลที่ทำงานแบบสุ่มหรืออัตโนมัติโดยปราศจากการป้อนข้อมูลหรือการแทรกแซงจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ เพราะเครื่องจักรมีสถานะเป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะเท่านั้น แต่ในปัจจุบัน ด้วยความก้าวหน้าของปัญญาประดิษฐ์สามารถเรียนรู้ ตัดสินใจ และสร้างงานศิลปะชิ้นใหม่โดยอิสระปราศจากการรบกวนจากมนุษย์ ผลิตงานศิลปะด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่คล้ายกับกระบวนการคิดของมนุษย์ แต่อย่างไรก็ตามการกำหนดให้ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ และให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์นั้น อาจทำให้เกิดข้อโต้แย้งหลายประการในเรื่องสถานะบุคคลของปัญญาประดิษฐ์ ที่ไม่ได้บัญญัติรับรองให้เป็นบุคคลตามกฎหมาย อีกทั้ง ไม่สามารถฟ้องหรือถูกฟ้องคดีได้หากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ขึ้น ไม่สามารถจูงใจด้วยค่าตอบแทนทางเศรษฐกิจได้ และปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถใช้จิตวิญญาณในการสร้างสรรค์งานได้เหมือนกับมนุษย์ เพราะวิธีการทำงานของปัญญาประดิษฐ์นั้นเชื่อมโยงกับวิธีการตั้งโปรแกรมในการใช้งานเท่านั้น

จากข้อเท็จจริงและสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้นทำให้เห็นได้ว่า ในปัจจุบันยังไม่มีมาตรการทางกฎหมาย ที่เหมาะสมในการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ว่าควรได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายหรือไม่ หากปัญญาประดิษฐ์มีการสร้างสรรค์งานที่อาจได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายจะถือว่ามีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์ได้หรือไม่ที่ชัดเจนทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศ อีกทั้ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่มีอยู่ในปัจจุบันไม่มีบทบัญญัติที่คุ้มครองชัดเจน หรือไม่เท่าทันต่อสภาวการณ์ของเศรษฐกิจและ

---

[3] Pimnichakan, ‘AI Rowling ภูมิใจเสนอ Harry Potter เวอร์ชั่นสายดาร์ก’ (MThai, 18 ธันวาคม 2560) <https://book.mthai.com/book-news/5707.html> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2565.

[4] Peerapong Kaewthae, ‘Auxuman บริษัทเพลงแห่งอนาคตที่มีศิลปินเป็น AI ทั้งหมด’ (Fungjaizine, 29 ตุลาคม 2562) <https://www.fungjaizine.com/article/story/auxuman> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2565.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทำให้เกิดปัญหาในการบังคับใช้กฎหมาย จึงมีประเด็นปัญหาข้อกฎหมายที่ควรค่าแก่การศึกษาอยู่หลายประเด็น ดังต่อไปนี้

1) ปัญหาการพิจารณาปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ เนื่องจากในปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์มีความสามารถในการสร้างสรรค์ทั้งงานวรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม ภาพยนตร์ เป็นต้น โดยมีการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจได้โดยอิสระปราศจากการบงการหรือเข้าแทรกแซงของมนุษย์ แต่อย่างไรก็ตามแม้ปัญญาประดิษฐ์จะมีความสามารถในการสร้างสรรค์งานหลากหลายรูปแบบเหมือนมนุษย์คนหนึ่ง ซึ่งอาจเทียบเท่าหรือรวดเร็วกว่าการสร้างสรรค์ที่เกิดจากมนุษย์ อีกทั้ง ยังสามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่อง มีความแม่นยำสูงและเกิดข้อผิดพลาดน้อยมาก แต่ก็ยังคงมีสถานะเป็นเพียงเครื่องมือที่ถูกสร้างขึ้นและนำมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกที่เป็นประโยชน์ของมนุษย์ทั้งสิ้น ไม่สามารถมีสิทธิหรือหน้าที่ตามกฎหมายได้ดังเช่นบุคคลธรรมดาและนิติบุคคล เพราะเมื่อพิจารณาตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ที่กำหนดนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ซึ่งทำให้อนุมานได้ว่าผู้ที่จะมีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นมนุษย์ แต่สำหรับปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งซึ่งไม่ใช่มนุษย์ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานที่อาจเข้าหลักเกณฑ์ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ก็ไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ตามคำนิยามดังกล่าวได้

ดังนั้น การกำหนดคำนิยามใหม่เกี่ยวกับ “ผู้สร้างสรรค์” ในมาตรา 4 จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ควรได้รับการแก้ไข เพื่อเป็นกำลังใจให้นักพัฒนาโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์เทคโนโลยีมากขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยความสามารถที่ดีขึ้น และเพื่อสร้างการรับรู้ที่ถูกต้องและเป็นจริงถึงแหล่งที่มาของงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้น

2) ปัญหางานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์กับงานอันมีลิขสิทธิ์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์เป็นเทคโนโลยีรูปแบบหนึ่งที่จำลองความฉลาดของมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์แบ่งได้หลายประเภทซึ่งแต่ละประเภทก็จะมีความสามารถที่แตกต่างกันเฉพาะด้านอันเนื่องมาจากการที่ผู้สร้างหรือนักพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ที่เป็นผู้ออกแบบระบบการทำงานต้องการให้เทคโนโลยีที่ตนได้คิดค้นขึ้นมานั้นปรากฏออกมาในรูปแบบใด

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานด้วยการผสมผสานวัตถุดิบจากแหล่งข้อมูลที่มีในระบบ ซึ่งคล้ายกับการทำงานของสมองมนุษย์ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยได้รับอิทธิพลหรือได้รับแรงบันดาลใจจากงานของผู้สร้างสรรค์คนอื่น ๆ ที่เป็นการต่อยอดจากข้อมูลในความทรงจำแล้วเสริมเติมด้วยจินตนาการของตนเพิ่มเข้าไป เป็นการสร้างสรรค์งานโดยใช้อัลกอริทึมในการเรียนรู้ชุดข้อมูล และจัดเรียงองค์ประกอบใหม่ จากข้อมูลนั้นเพื่อสร้างผลงานต้นฉบับที่แปลกใหม่ในรูปแบบเฉพาะของปัญญาประดิษฐ์เอง เนื่องจากมนุษย์เป็นเพียงผู้ป้อนข้อมูลเท่านั้น แต่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือเข้าแทรกแซงในกระบวนการกำหนดผลลัพธ์ของงาน เช่น โปรแกรม Midjourney เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่ทำงานโดยการสร้างภาพจากการป้อนข้อความ (Text prompt) ที่ต้องการวาดในภาพ แล้วระบบปัญญาประดิษฐ์จะประมวลผลจากคลังข้อมูลจำนวนมากที่มีแล้วสร้างสรรค์เป็นงานตามรูปแบบที่เราต้องการได้ ทำให้เกิดประเด็นปัญหาที่ต้องนำมาพิจารณาว่างาน

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์จะมีคุณสมบัติเพียงพอในด้านการมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ไม่ได้ลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น (Originality) ที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ ซึ่งเป็นหลักการที่บัญญัติอยู่ในมาตรา 4 ประกอบมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ดังนั้น จึงควรทำการศึกษาประเด็นปัญหาตามที่กล่าวข้างต้น เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่เกี่ยวกับการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ให้มีความชัดเจน เพื่อให้ปรับใช้กฎหมายให้เหมาะสมและสอดรับกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาถึงความเป็นมา แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์

1.2.2 เพื่อศึกษาถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องที่ให้ความคุ้มครองงานที่ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ด้วยระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยและต่างประเทศ

1.2.3 เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์

1.2.4 เพื่อศึกษาและหามาตรการทางกฎหมายเพื่อนำมาแก้ไขปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

งานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ที่มนุษย์มีส่วนร่วมในการต่อยอดสร้างสรรค์ ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยปัญญาประดิษฐ์มีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์

1.4 ขอบเขตของการศึกษา

สารนิพนธ์ฉบับนี้ศึกษาถึงความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎี ประเภทและความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ ในการเรียนรู้ในเรื่องเฉพาะด้านต่าง ๆ โดยจะทำการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้สร้างสรรค์หรือความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ความเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ และอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 รวมถึงศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ในระดับระหว่างประเทศ ได้แก่ อนุสัญญากรุงเบอร์นเพื่อการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) และเพื่อศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ ได้แก่ กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา และกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดา โดยศึกษาแนวทางของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (USCO) และสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ที่กำหนดกฎเกณฑ์ที่เป็นแนวทางใหม่เกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์และงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากคอมพิวเตอร์

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

(Computer generated Work) รวมถึงศึกษาคดีที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ เพื่อนำมาเสนอแนะแนวทาง และใช้ในการพัฒนากฎหมายของประเทศไทยต่อไป

1.5 วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษานี้ ผู้เขียนใช้วิธีดำเนินการค้นคว้าและวิจัยจากเอกสาร (Documentary Research) โดยการรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง บทบัญญัติของกฎหมาย คำพิพากษา วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ บทความ วารสาร ตำราทางวิชาการต่าง ๆ ซึ่งมีการรวบรวมไว้แล้ว รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากอินเทอร์เน็ต หรือตามเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับงานอันมีลิขสิทธิ์ และความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยนำมาศึกษาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เพื่อหาข้อสรุปและแนวทางการแก้ไขปัญหาในการบังคับใช้กฎหมายต่อไป

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ทำให้ทราบถึงความเป็นมา แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์

1.6.2 ทำให้ทราบถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องที่ให้ความคุ้มครองงานที่ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ด้วยระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยและต่างประเทศ

1.6.3 ทำให้ทราบถึงปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์

1.6.4 ทำให้ทราบถึงมาตรการทางกฎหมายเพื่อนำมาแก้ไขปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี ความเป็นมาเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์

ในปัจจุบันสังคมไทยได้เข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการใช้ชีวิตประจำวันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งปัญญาประดิษฐ์เป็นเทคโนโลยีหนึ่งที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกและสนับสนุนการทำงานหลาย ๆ ด้านให้กับมนุษย์ อีกทั้งสามารถทำงานในระบบที่มีความซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่ต้องอาศัยแรงงานจากมนุษย์ เช่น สามารถวาดภาพ แต่งเพลง เขียนหนังสือได้ด้วยตนเอง แต่อย่างไรก็ตามงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์นั้นควรได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ ในบทนี้ผู้ศึกษาจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความหมาย แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์ เพื่อศึกษาปัญหาทางกฎหมายและแสวงหามาตรการทางกฎหมายที่เป็นประโยชน์กับงานสร้างสรรค์นั้นมากที่สุด

2.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์

การให้ความคุ้มครองสิทธิทางลิขสิทธิ์นั้นเกิดขึ้นจากการที่มนุษย์ได้คิดสร้างสรรค์ผลงานให้ปรากฏเป็นรูปธรรม ประกอบกับในปัจจุบันสังคมมีการพัฒนาเข้าสู่ยุคดิจิทัลทำให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น จึงมีความจำเป็นที่ต้องคุ้มครองส่งเสริมผู้ริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์มากขึ้นเพื่อให้สังคมส่วนรวมได้รับประโยชน์เกิดความเป็นธรรมและหลักประกันสำหรับผู้สร้างสรรค์ที่ใช้สติปัญญา ความรู้ความสามารถ ความชำนาญในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้อื่นไม่สามารถล่วงละเมิดได้ นอกจากนี้เจตนารมณ์ของการคุ้มครองผู้สร้างสรรค์โดยทั่วไปมีขึ้นเพื่อความยุติธรรมแก่ผู้สร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนทางด้านเศรษฐกิจที่ผู้สร้างสรรค์ได้ลงทุนไป และเพื่อส่งเสริมการเผยแพร่วิทยาการและวัฒนธรรม[5] ทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ด้วยกัน 5 ทฤษฎี ได้แก่[6]

2.1.1 ทฤษฎีเสรีนิยม (The Liberal Theory)

แนวความคิดของทฤษฎีเสรีนิยม คือ บรรดางานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากความนึกคิด หรือปัญญาของมนุษย์ เป็นผลพวงมาจากความคิดริเริ่มของบรรพบุรุษ เพราะการสร้างสรรค์ผลงานย่อมได้รับแรงบันดาลใจจากบรรพบุรุษมากกว่าทั้งทางตรงและทางอ้อม มีการพัฒนาต่อเนื่องเชื่อมโยงกันมาเป็นเวลานาน โดยถือว่าความนึกคิดอันเป็นความริเริ่มที่แท้จริงโดยเอกเทศเป็นสิ่งที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้เอง และถือว่างานสร้างสรรค์ของบุคคลเป็นผลผลิตจากสังคม เพราะผู้สร้างสรรค์ไม่ได้เป็นผู้ริเริ่มผลงานสร้างสรรค์ด้วยตนเองโดยแท้จริง ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นไม่ควรเป็นสิทธิเฉพาะของบุคคลใดบุคคลหนึ่งเท่านั้น หากแต่ผลผลิตจากความคิดต่อยอดนั้นควรตกเป็นมรดกของสังคมและถือเป็นทรัพย์สินของมวลมนุษยชาติ[7]

---

[5] นิวัฒน์ มีลาภ, *กฎหมายลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า* (สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2539) 15.

[6] Stephen M. Stewart, *International copyright and neighbouring* (2nd edn, Butterworths 1983) 11.

[7] ไชยยศ เหมะรัชตะ, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์นิติธรรม 2549) 9.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ดังนั้น ประโยชน์อันเกิดจากงานสร้างสรรค์ดังกล่าวจึงสมควรตกเป็นของสังคม โดยให้สาธารณชนทั่วไปได้ใช้ประโยชน์ในผลงานเหล่านั้นอย่างเสรี การใช้ประโยชน์จากความนึกคิดของมนุษย์จึงสมควรปล่อยให้เป็นของสาธารณชนอย่างเสรี เพื่อเป็นการผลักดันและส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรมของประเทศต่อไป ซึ่งก็หมายความว่าบรรดางานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ตกเป็นของสาธารณะมิใช่สมบัติของผู้สร้างสรรค์เพื่อเป็นกระแสแห่งการขับเคลื่อนก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาทางศิลปวัฒนธรรม[8]

ทฤษฎีนี้พิจารณาว่าความนึกคิดหรือสติปัญญาของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่ต้องอาศัยการเรียนรู้สั่งสมจนตกผลึกทางความคิดและมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่สืบต่อกันมาเป็นเวลาช้านาน หากมีการสร้างสรรค์งานชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นมาก็ต้องมีการใช้มรดกทางความรู้ของบรรพบุรุษเป็นพื้นฐาน บรรดางานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์เหล่านั้นจึงควรตกเป็นสาธารณสมบัติ ไม่ใช่สมบัติส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์แต่อย่างใด เพื่อเป็นการผลักดันและส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม[9]

ตามทฤษฎีนี้อาจยังไม่มีความเหมาะสมในการนำมาพิจารณาคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ เพราะเมื่อใดที่มีการสร้างสรรค์งานขึ้นมาก็จะตกเป็นสาธารณสมบัติ สาธารณชนทั่วไปสามารถใช้ประโยชน์ในผลงานเหล่านั้นอย่างเสรี ส่งผลให้นักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ หรือโปรแกรมเมอร์ หรือบริษัทที่เป็นผู้สร้างสรรค์ที่ได้ลงทุนทั้งเวลา แรงกาย และเงินจำนวนมากในการพัฒนา ไม่เกิดแรงจูงใจในการสร้าง ใช้และปรับปรุงความสามารถของเทคโนโลยี ท้ายที่สุดทฤษฎีดังกล่าวนี้อาจไม่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวมอย่างแท้จริง

2.1.2 ทฤษฎีคุ้มครองป้องกัน (The Protect Theory)

แนวความคิดของทฤษฎีคุ้มครองป้องกัน คือ ลิขสิทธิ์ควรได้รับความคุ้มครองป้องกันเช่นเดียวกับสิทธิในทางแพ่ง และถือว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่ใช้ยันได้กับบุคคลทั่วไป โดยมีเหตุผลสนับสนุน 2 ประการ คือ (1) ชีวิตในส่วนจิตใจและสติปัญญาเป็นส่วนหนึ่งของสภาพบุคคล เมื่อสภาพบุคคลได้รับการคุ้มครองการแสดงออกทางความนึกคิดอันเป็นรูปธรรมก็เป็นส่วนหนึ่งของสภาพบุคคลที่ควรจะได้รับความคุ้มครอง ด้วยเหตุนี้ทำให้เห็นว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแห่งสภาพบุคคล (2) งานสร้างสรรค์อันเกิดจากผลงานของบุคคลใดบุคคลหนึ่งย่อมเป็นของบุคคลนั้นแต่เพียงผู้เดียว ถ้าสิ่งนั้นมีคุณค่าทางเศรษฐกิจก็ย่อมเป็นกรรมสิทธิ์ของบุคคลนั้น หรืออย่างน้อยที่สุดก็สมควรได้รับการคุ้มครองเช่นเดียวกับกรรมสิทธิ์ของบุคคลนั้น[10]

---

[8] Takashi B. Yamamoto, ‘AI Created Works and Copyright’ (itlaw) <https://bit.ly/3NVXcmN> accessed 12 December 2022.

[9] Ibid.

[10] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 7) 29.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

โดยหลักการที่สนับสนุนทฤษฎีนี้ คือ หลักความยุติธรรมตามธรรมชาติ (Principle of Natural Justice) ที่ผู้สร้างสรรค์ควรมีสิทธิในการใช้สอยงานของตนตามวัตถุประสงค์ รวมไปถึงสิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้งานของตนด้วยและหลักด้านเศรษฐกิจ (Economic Argument) ที่ถือว่าผู้สร้างสรรค์เมื่อได้ลงทุนใด ๆ ไป ในการสร้างสรรค์งานเขาก็ควรได้รับทุนคืนพร้อมกำไรตามสมควรแก่การที่ได้ลงทุนไปอันเป็นสิทธิที่ผู้สร้างสรรค์สามารถหาผลประโยชน์ในทางเศรษฐกิจกลับคืนมา และหลักการทางสังคม (Social Argument) ที่ถือว่าเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานขึ้น และนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน สังคมย่อมได้รับประโยชน์ในการนำงานนั้นไปใช้ ดังนั้น การให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์โดยสังคมจะเป็นแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นต่อไป[11]

ทฤษฎีนี้พิจารณาว่าเมื่อมีการสร้างสรรค์งานชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นโดยผ่านการแสดงออกทางความคิดให้ปรากฏเป็นรูปธรรมแล้วก็จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยลิขสิทธิ์ถือเป็นสิทธิประเภทหนึ่งอันอาจถือได้ว่าเป็นวัตถุแห่งสิทธิ เป็นทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่าง จับต้องไม่ได้ แต่กฎหมายรับรองและให้ความคุ้มครอง ดังนั้น ทฤษฎีดังกล่าวนี้จะให้ความคุ้มครองสิทธิเฉพาะส่วนบุคคลที่ใช้ปัญญาในการสร้างสรรค์งานป้องกันไม่ให้ผู้อื่นมาล่วงละเมิดสิทธิได้ เพราะผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องอาศัยความรู้ ความชำนาญ หรือทักษะเฉพาะตัวที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้า และใช้จินตนาการของผู้สร้างสรรค์ถ่ายทอดแนวความคิดพื้นฐานที่มีอยู่ในใจให้กลายเป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น หนังสือนวนิยาย บทเพลง หรือภาพวาด ซึ่งงานสร้างสรรค์เหล่านี้ล้วนเกิดจากสติปัญญาของบุคคล จึงเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจควรได้รับความคุ้มครอง[12]

ตามทฤษฎีนี้พิจารณาว่าเมื่อมนุษย์สร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาจะมีการแสดงความเป็นตัวตนหรือบุคลิกภาพของตนลงไปในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ เช่นนี้ งานสร้างสรรค์ดังกล่าวควรเป็นทรัพย์สินของผู้นั้น อาจยังไม่มีความเหมาะสมในการนำมาพิจารณาคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ เพราะไม่ถือเป็นทรัพย์สินที่ควรได้รับการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ เนื่องจากไม่ได้มาจากเจตจำนง หรือความตั้งใจที่จะสร้างสรรค์งานขึ้นมาโดยตัวของปัญญาประดิษฐ์เอง

2.1.3 ทฤษฎีแรงจูงใจ (The Incentive Theory)

แนวความคิดของทฤษฎีแรงจูงใจ คือ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา โดยให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวแก่ผู้สร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติม ซึ่งตามรัฐธรรมนูญของสหรัฐอเมริการะบุว่าจุดประสงค์ของลิขสิทธิ์ ไม่ใช่เพื่อคุ้มครองแรงงานของมนุษย์หรือบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์ แต่เพื่อส่งเสริมความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และศิลปะที่มีประโยชน์

---

[11] ปภาศรี บัวสวรรค์, ‘มาตรการทางกฎหมายและบทบาทขององค์การผู้มีอำนาจคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศไทย’ (ดุษฎีนิพนธ์ นิติศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2549) 21.

[12] จักรกฤษณ์ ควรพจน์, *กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วยลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า* (พิมพ์ครั้งที่ 6, สำนักพิมพ์นิติธรรม 2559) 87.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ในคดี Sony Corp. v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984) ศาลฎีกาแห่งสหรัฐอเมริกาได้กำหนดทฤษฎีแรงจูงใจไว้อย่างชัดเจน กล่าวคือ เอกสิทธิ์แบบผูกขาดที่รัฐสภา อาจอนุญาตนั้นไม่จำกัดหรือไม่ได้ออกแบบมาเพื่อให้ผลประโยชน์ส่วนตัวเป็นพิเศษ แต่การให้ทุนแบบจำกัดเป็นวิธีที่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์สาธารณะที่สำคัญได้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นกิจกรรมสร้างสรรค์ของผู้เขียนและนักประดิษฐ์โดยการจัดหารางวัลพิเศษ และเพื่อให้สาธารณชนสามารถเข้าถึงผลิตภัณฑ์อัจฉริยะของตนได้หลังจากหมดระยะเวลาควบคุมพิเศษที่จำกัดแล้ว[13]

ภายใต้ทฤษฎีนี้มองถึงประโยชน์ของสาธารณชนเป็นหลัก แสดงให้เห็นว่าจุดประสงค์ของลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์งาน โดยการให้ค่าตอบแทนพิเศษเพื่อจูงใจผู้สร้างสรรค์งานและเปิดโอกาสให้สาธารณชนสามารถเข้าถึงงานนั้นได้ภายหลังจากหมดระยะเวลาที่ให้ความคุ้มครอง อีกทั้งเมื่อพิจารณาถึงลักษณะกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ การให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวแก่ผู้ทรงสิทธิ ซึ่งให้ความคุ้มครองแก่งานที่สร้างสุนทรียภาพ ในลักษณะเป็นการให้ความคุ้มครองเพื่อตอบแทนการใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานขึ้นมา ซึ่งหากไม่มีการให้ความคุ้มครองย่อมทำให้ไม่เกิดแรงจูงใจในการคิดสร้างสรรค์งานเชิงสุนทรียภาพขึ้นมา อันจะทำให้ปริมาณการสร้างสรรค์ลดน้อยลง หรืออาจไม่มีการสร้างสรรค์งานบางประเภทเกิดขึ้นเลย[14]

ทฤษฎีแรงจูงใจมีเหตุผลในการสนับสนุนการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ดังนี้

1) เหตุผลทางด้านความเป็นทางธรรมชาติ

ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ทุ่มเทสติปัญญา ความชำนาญ แรงกายในการสร้างสรรค์ให้เกิดงานชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นมา เพื่อให้เกิดความเป็นธรรมแก่ผู้สร้างสรรค์ที่อาจเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์จึงควรคุ้มครองในสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะหวงกันงานของตนไม่ให้ผู้อื่นนำงานของตนออกใช้สอยโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากผู้สร้างสรรค์งานได้ใช้สติปัญญา ความรู้ ความสามารถ ผ่านการแสดงออกทางความคิดริเริ่มของตนเองให้ปรากฏออกมาเป็นรูปธรรมจับต้องได้ นอกจากนั้นหากการใช้งานนั้นสามารถสร้างมูลค่าเป็นทรัพย์สินขึ้นมา ผู้สร้างสรรค์ก็ควรได้รับประโยชน์จากงานนั้นด้วย เช่น ค่าตอบแทนการใช้สิทธิ (Royalties) เป็นต้น

2) เหตุผลทางด้านเศรษฐกิจ

การสร้างสรรค์งานบางอย่างนั้นจำเป็นต้องใช้การลงทุนที่ค่อนข้างสูง เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ เป็นต้น และการที่จะให้งานนั้นสามารถแพร่หลายไปสู่สาธารณชนได้ก็ต้องใช้ค่าใช้จ่ายที่สูงเช่นเดียวกัน ซึ่งการให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์งานนั้นเป็นการสร้างแรงจูงใจและเป็นการตอบแทนการสร้างสรรค์งานที่ต้องมีค่าใช้จ่าย มีการลงทุน และต้องมีกำไร

---

[13] Justia US Supreme Court Center, ‘Sony Corp. v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984)’ (Justia US Supreme Court Center) <https://bit.ly/3ppP7gT> accessed 29 May 2023.

[14] Takashi B. Yamamoto (เชิงอรรถ 8).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

3) หลักทางด้านวัฒนธรรม

งานที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นอาจมองได้ว่าเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ ทั้งในแง่ที่จะอบรมหรือสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ และทั้งในแง่เปลี่ยนแปลงสังคมไปสู่ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรมยิ่งขึ้น เพราะงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นจะทำให้มีการพัฒนาสานต่อวัฒนธรรมผ่านทางการสร้างงานวรรณกรรมและศิลปกรรมและก่อให้เกิดชื่อเสียงต่อผู้สร้างสรรค์งานได้ ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์งานจึงควรได้รับความคุ้มครอง

4) หลักทางด้านสังคม

การเผยแพร่ของงานไปสู่คนจำนวนมากจะทำให้เกิดความเชื่อมโยงกันระหว่างชนชั้น ชนชาติ และกลุ่มผู้มีวัยต่างกัน ซึ่งจะทำให้สังคมมีความมั่นคงยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์งานจึงถือได้ว่าเป็นผู้ให้บริการแก่สังคม หากว่างานนั้นสามารถเข้าถึงประชาชนทั่วไปและสร้างความก้าวหน้าให้สังคมมีการพัฒนาได้ การให้ความคุ้มครองแก่งานของผู้สร้างสรรค์ จะทำให้เกิดความมั่นคงและความเป็นปึกแผ่นของสังคม[15]

ดังนั้น งานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ อาจได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ทฤษฎีแรงจูงใจนี้ เนื่องจากหากผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานขึ้น โดยมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในระดับที่กฎหมายให้ความคุ้มครองงานได้ ภาครัฐก็ต้องให้ความคุ้มครองต่องานที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อที่จะได้เป็นแรงจูงใจให้กับเจ้าของผลงานสร้างสรรค์ผลงานออกมาสู่สังคมและสาธารณชนเรื่อย ๆ เพราะจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ในระดับสูงสุดอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณชนมากที่สุด

2.1.4 ทฤษฎียานพาหนะ (The Vehicle Theory)

แนวความคิดของทฤษฎียานพาหนะ เห็นว่าลิขสิทธิ์คือการรวมไว้ซึ่งสิทธิแต่เพียงผู้เดียว โดยทำหน้าที่เสมือนเป็นยานพาหนะที่ขับเคลื่อนให้เกิดการสร้างงานด้านความบันเทิงอันส่งผลให้สามารถนำผลงานดังกล่าวไปแสวงหาประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ โดยการซื้อขายแลกเปลี่ยนทำให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ ซึ่งหากปราศจากการให้ความคุ้มครองในลักษณะสิทธิแต่เพียงผู้เดียวแก่งานด้านความบันเทิงดังกล่าว ก็ย่อมทำให้การขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจไม่สามารถเกิดขึ้นได้ เนื่องจากไม่มีบุคคลใดประสงค์จะจ่ายค่าตอบแทนแลกกับงานด้านความบันเทิง อย่างไรก็ตาม ในภาวะที่ตลาดปราศจากกำลังซื้อซึ่งเป็นปัจจัยขับเคลื่อนให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงาน ย่อมจะส่งผลให้เกิดภาวะตลาดล้มเหลว[16]

ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ เมื่อผู้บริโภคได้จ่ายค่าตอบแทนเพื่อแลกเปลี่ยนกับการได้บริโภคผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์จะทำให้อุปสงค์และอุปทาน หรือกำลังซื้อและความต้องการขายเกิดดุลยภาพส่งผลให้วงจรเศรษฐกิจภายในตลาดสามารถดำเนินต่อไปได้อย่างราบรื่น แต่หากปราศจากกฎหมายลิขสิทธิ์ย่อมส่งผลทำให้ไม่มีการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพและปริมาณงานที่เพียงพอเพื่อตอบสนองต่อความ

---

[15] อรพรรณ พนัสพัฒนา, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (ฉบับปรับปรุงใหม่) (พิมพ์ครั้งที่ 6, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2557) 26.

[16] Takashi B. Yamamoto (เชิงอรรถ 8).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ต้องการของตลาด ในทางกลับกันภายใต้ระบบลิขสิทธิ์จะทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถผลิตงานที่มีคุณภาพและปริมาณที่เพียงพอตอบสนองต่อความต้องการของตลาดได้ ด้วยเหตุผลข้างต้นจึงทำให้เห็นได้ว่า งานด้านความบันเทิงซึ่งได้รับความคุ้มครองด้วยกฎหมายลิขสิทธิ์จะช่วยลดปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดภาวะตลาดล้มเหลว

ดังนั้น แนวความคิดของทฤษฎียานพาหนะ (The Vehicle Theory) จึงเห็นว่า หากงานด้านความบันเทิงถูกบรรทุกด้วยยานพาหนะที่เรียกว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ ย่อมจะทำให้ตลาดมีดุลยภาพอย่างเหมาะสม โดยกฎหมายลิขสิทธิ์จะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการคุ้มครองผู้บริโภคซึ่งได้จ่ายค่าตอบแทนเพื่อแลกเปลี่ยนกับการบริโภคงานด้านความบันเทิง และกฎหมายลิขสิทธิ์จะช่วยเพิ่มกำลังซื้อให้แก่ตลาด[17]

กรณีงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์นั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นงานที่มีคุณภาพหรืออาจดีกว่างานที่สร้างสรรค์จากมนุษย์ หากว่ากฎหมายลิขสิทธิ์คุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์โดยให้สิทธิในการแสวงหาประโยชน์แก่ผู้ควบคุมหรือบริหารจัดการปัญญาประดิษฐ์ บุคคลดังกล่าวย่อมสามารถจะปรับปรุงคุณภาพของผลงานและเพิ่มปริมาณงานให้มากขึ้นโดยการปรับปรุงคุณภาพของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างดุลยภาพให้ตลาดได้

อย่างไรก็ตาม กรณีงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ หากมีการนำกฎหมายลิขสิทธิ์มาปรับใช้กับทฤษฎียานพาหนะจะต้องมีการปรับปรุงกฎหมายเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพข้อเท็จจริงเพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการบังคับใช้และให้ความคุ้มครอง โดยจะต้องมีสาระสำคัญ ดังนี้

1. งานสร้างสรรค์ควรได้รับความคุ้มครองตราบเท่าที่ยังคงเป็นที่ต้องการของประชาชนหรือตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนได้ โดยไม่คำนึงว่าจะเป็นการให้ความคุ้มครองเป็นการส่วนบุคคลหรือไม่

2. กรณีทั่วไปงานสร้างสรรค์ที่ได้สร้างสรรค์โดยมนุษย์ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวย่อมเป็นของบุคคลดังกล่าว แต่กรณีงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ ผู้ควบคุมหรือบริหารจัดการปัญญาประดิษฐ์ย่อมสมควรเป็นบุคคลที่ได้รับสิทธิแต่เพียงผู้เดียวอันเกิดจากการสร้างสรรค์งานนั้น โดยได้รับสิทธิเท่าที่บุคคลดังกล่าวสามารถที่จะปรับปรุงคุณภาพของผลงานและเพิ่มปริมาณงานให้มากขึ้นโดยการปรับปรุงคุณภาพของปัญญาประดิษฐ์และทำให้ปัญญาประดิษฐ์ผลิตผลงานออกมาสู่ตลาดได้

2.1.5 ทฤษฎีความสมดุลระหว่างประโยชน์ผู้สร้างสรรค์กับสังคม

แนวความคิดของทฤษฎีนี้คำนึงถึงหลักการว่าสังคมควรต้องให้ความคุ้มครองแก่ความคิดสร้างสรรค์ในช่วงระยะเวลาหนึ่งให้เท่าเทียมกับประโยชน์ที่สังคมได้รับ สิ่งที่เห็นได้ชัดสำหรับประโยชน์ของสังคมในการใช้งานนั้น คือ การที่ลิขสิทธิ์มีกำหนดอายุการคุ้มครองไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง และหลังจากนั้นก็ให้สิทธินั้นตกเป็นสาธารณะสมบัติของแผ่นดินตามที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งจะมีค่าตอบแทนหรือไม่มีค่าตอบแทนก็ได้ อีกทั้งยังมีระบบการใช้โดยธรรม (Fair Use) หรือการให้ข้อยกเว้น (Exception) เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่าง

---

[17] Ibid.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ที่ได้สิทธิเด็ดขาดและความสมดุลระหว่างภาระในการให้สิทธิเด็ดขาด และในการบังคับใช้สิทธิดังกล่าวภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์[18]

ภายใต้ทฤษฎีนี้ผู้สร้างสรรค์งานที่ได้ใช้ทั้งความรู้ความสามารถ แรงงาน และวิจารณญาณของตนเพื่อสร้างงานขึ้น สมควรที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นการตอบแทนผลของการใช้ปัญญา โดยที่รัฐอนุญาตให้ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิในการแสวงหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจเป็นระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งระยะเวลาของการคุ้มครองนั้นขึ้นอยู่กับประเภทของงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการสำคัญของลิขสิทธิ์ที่ต้องคำนึงถึงประโยชน์สาธารณะที่สมดุลกับประโยชน์ของปัจเจกบุคคลผู้สร้างสรรค์งาน

ดังนั้น งานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ อาจได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ทฤษฎีความสมดุลระหว่างประโยชน์ผู้สร้างสรรค์กับสังคมนี้ เพราะเมื่อผู้สร้างสรรค์ที่มีส่วนร่วม ในกระบวนการ เช่น โปรแกรมเมอร์ ผู้ฝึกอัลกอริทึม หรือผู้ใช้งานโปรแกรม ได้มีส่วนสร้างสรรค์งานขึ้นมาก็ควรได้รับสิทธิในการแสวงหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจภายใต้ระยะเวลาหนึ่งอันจำกัด เพื่อจูงใจให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีในระดับ ที่สูงและมีประสิทธิภาพมากขึ้นทำให้สังคมได้รับประโยชน์มากกว่าการกำหนดให้งานที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ตกเป็นสาธารณสมบัติทันทีเพียงเพราะปัญญาประดิษฐ์มิใช่มนุษย์

2.2 ความหมาย และสาระสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่ง (Intellectual Property) คำว่า ลิขสิทธิ์ มาจากคำว่า สิทธิในการคัดลอก หรือ Right to Copy[19] หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้ที่เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น ด้วยเหตุนี้ลิขสิทธิ์จึงหมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right) ของผู้สร้างสรรค์งานที่จะกระทำการใด ๆ อันเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ตามที่กฎหมายลิขสิทธิ์ได้กำหนดไว้ เช่น ทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน และอนุญาตให้ผู้อื่นใช้ประโยชน์จากงานนั้น โดยการที่ต้องกำหนดกฎหมายลิขสิทธิ์ขึ้นมามีเพื่อคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์จากการแสวงหาประโยชน์อันมิชอบของบุคคลอื่นหรือเป็นการป้องกันบุคคลอื่นนำเอางานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้หาประโยชน์โดยไม่ได้รับอนุญาต ทั้งนี้เพื่อที่ผู้สร้างสรรค์งานจะได้รับประโยชน์ตอบแทนอย่างเต็มที่จากการที่ตนต้องใช้ สติปัญญา กำลังกาย กำลังทรัพย์ ทักษะ และความวิริยะอุตสาหะตลอดจนระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานในรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมา[20]

2.2.1 ลักษณะทั่วไปของกฎหมายลิขสิทธิ์

---

[18] อรสินี เชาวเลิศ, ‘ปัญหาการดัดแปลงงานดนตรี ศึกษากรณีการ cover เพลง เปรียบเทียบงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง (Derivative Works) และงานแปลงรูป (Transformative Works)’ (สำนักงานบัณฑิตศึกษา คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2563) <http://www.lawgrad.ru.ac.th/Abstracts/777> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2565.

[19] สมหมาย จันทร์เรือง, *ลิขสิทธิ์ ตำรากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา* (สำนักพิมพ์เนติบัณฑิตยสภาในพระบรมราชูปถัมภ์ 2555) 58-59.

[20] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 1) 49.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ลักษณะโดยทั่วไปของกฎหมายลิขสิทธิ์มีลักษณะพิเศษที่แตกต่างหรือไม่เหมือนกับสิทธิประเภทอื่นตามกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ เพราะมีลักษณะที่เป็นทั้งทรัพย์สิน เป็นทั้งสิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive Right) และเป็นสิทธิเฉพาะบุคคล การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในกฎหมายลิขสิทธิ์บางประเทศได้กำหนดระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยต้องผ่านพิธีการบางประการ เช่น การแสดงสัญลักษณ์สงวนลิขสิทธิ์ หรือการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ แต่ประเทศต่าง ๆ โดยส่วนใหญ่นิยมใช้ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติ ซึ่งประเทศไทยก็ใช้ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติ[21]

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นว่าลิขสิทธิ์มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากสิทธิทางแพ่งอื่น ๆ ทั้งลักษณะการถือครอง ทั้งระยะเวลาในการในการทรงสิทธินั้น ย่อมมีความแตกต่างกับทรัพย์สินตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ด้วยความแตกต่างเช่นนี้การคุ้มครองทางกฎหมายจึงต้องอาศัยบทกฎหมายที่มีความเฉพาะยิ่งกว่าทรัพย์สินปกติ โดยลิขสิทธิ์มีลักษณะดังต่อไปนี้[22]

2.2.1.1 เป็นสิทธิเด็ดขาด (Exclusive Right)

สิทธิเด็ดขาดของเจ้าของลิขสิทธิ์ หมายถึง ผู้ทรงสิทธิในฐานะเจ้าของงานชิ้นนั้นย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะใช้สอยและแสวงหาประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ และมีสิทธิที่จะหวงกันมิให้ผู้ใดใช้ผลงานทางปัญญาที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น หรือกระทำการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนได้ โดยสิทธิเด็ดขาด หรือสิทธิแต่ผู้เดียว เป็นสิทธิในทางปฏิเสธหรือนิเสธสิทธิ (Negative Right) ที่ผู้ทรงสิทธิมีสิทธิห้ามมิให้ผู้อื่นใช้สิทธิที่ตนมีอยู่ตามกฎหมาย ซึ่งเป็นสิทธิตามกฎหมายที่มีอยู่เหนือผลงานการสร้างสรรค์ทางปัญญาของบุคคล

ลักษณะดังกล่าวของข้อนี้ปรากฏอยู่ในมาตรา 4[23] ซึ่งได้บัญญัติว่า “สิทธิแต่เพียงผู้เดียว” ย่อมหมายความถึงสิทธิเด็ดขาดของผู้นั้นแต่เพียงผู้เดียว อีกทั้ง ยังได้มีการขยายความเอาไว้ในมาตรา 15[24] ถึงสิทธิต่าง ๆ ที่เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะกระทำได้ เช่น การทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน เป็นต้น

2.2.1.2 เป็นสิทธิในทางทรัพย์สิน (Property Right)

ลิขสิทธิ์เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ โดยใช้ความรู้ ความสามารถ สติปัญญา และความวิริยะอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์ เป็นสิทธิที่เกิดจากการที่กฎหมายกำหนดรับรองขึ้นเพื่อให้ความคุ้มครองในผลงานการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ดังนั้น ย่อมเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมีราคาในตัวเอง แม้ว่าราคาจะไม่มากก็ตาม ดังนั้นเมื่อผู้สร้างสรรค์ใช้ต้นทุนต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ขึ้นมาย่อมเป็นผู้มีสิทธิได้รับสิ่งตอบแทนจากงานสร้างสรรค์นั้น จึงกล่าวได้ว่า ลิขสิทธิ์คือสิทธิ์ที่เป็นทรัพย์สินรูปแบบหนึ่ง โดยมีวัตถุแห่งสิทธิเป็นสิทธิในทางนามธรรม มี

---

[21] อรพรรณ พนัสพัฒนา (เชิงอรรถ 15) 29-30.

[22] เสสินา นิ่มสุวรรณ์, ‘ความรับผิดของบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านการใช้ BitTorrent Protocol’ (วิทยานิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ 2558) 8-9.

[23] พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4

[24] พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 15

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

อำนาจหวงกันมิให้ผู้อื่นมาทำละเมิดสิทธิทั้งหลายที่ตนมีอยู่ เป็นสิทธิที่จับต้องยึดถือครอบครองมิได้เหมือนอย่างทรัพย์สินประเภทอื่นโดยทั่ว ๆ ไป ที่มีวัตถุแห่งสิทธิเป็นวัตถุที่มีรูปร่าง ซึ่งสามารถยึดถือและจับต้องได้

ในกฎหมายไทยก็เป็นไปอย่างสอดคล้องกับหลักการข้างต้น โดยเห็นได้จากประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 138 ซึ่งบัญญัติว่า “ทรัพย์สิน หมายความรวมทั้งทรัพย์และวัตถุไม่มีรูปร่าง ซึ่งอาจมีราคาและอาจถือเอาได้” ดังนั้น จะเห็นได้ว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่ก่อตั้งขึ้นโดยกฎหมาย กล่าวคือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ และเป็นสิ่งที่มีราคาอยู่ในตัวเอง แม้จะเป็นสิทธิที่แยกจากกรรมสิทธิ์ก็ตาม แต่ยังคงอยู่ในความหมายของคำว่าทรัพย์สินอยู่

2.2.1.3 เป็นสิทธิที่มีจำกัดเวลา (Property Right)

ระยะเวลาของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ถือเป็นสาระสำคัญอย่างหนึ่งในการให้โอกาสแก่เจ้าของลิขสิทธิ์เพื่อการแสวงหาประโยชน์แต่เพียงผู้เดียวจากงานสร้างสรรค์ของตน เนื่องจากลิขสิทธิ์เป็นสิทธิในทางหวงกันที่เจ้าของลิขสิทธิ์ได้มาเป็นการตอบแทนการทุ่มเทความรู้ ความสามารถและความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานขึ้นมา แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่สังคมจะเข้าถึงงานนั้นด้วย เพื่อสร้างดุลยภาพในการคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์ให้ได้รับผลตอบแทนในการแสวงหาประโยชน์ตามสิทธิแต่ผู้เดียวตามระยะเวลา อันเหมาะสมตราบเท่าที่ไม่กระทบกระเทือนต่อประโยชน์ของสาธารณะเกินสมควร กฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศจึงได้มีการกำหนดอายุการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์เอาไว้ในระยะเวลาที่พอสมควรที่ผู้สร้างสรรค์ จะได้รับประโยชน์จากงานของตนอย่างเหมาะสม ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับแนวความคิดที่ว่าสมควรกำหนดระยะเวลา ในการคุ้มครองไว้มากน้อยเท่าใดตามประเภทของงานสร้างสรรค์[25]

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น ในข้อ 2.2.1.2 แม้ลิขสิทธิ์จะเป็นทรัพย์สินอย่างหนึ่งแต่ก็มีวัตถุแห่งสิทธิเป็นสิ่งที่ไม่มีรูปร่าง โดยมีข้อแตกต่างกับทรัพย์สินทั่วไปที่มีวัตถุแห่งสิทธิเป็นสิ่งที่มีรูปร่าง เนื่องจากทรัพย์สินเหล่านั้นไม่มีกำหนดเวลาในการใช้และไม่สูญสิ้นไปตราบเท่าที่วัตถุแห่งสิทธินั้นยังคงอยู่

2.2.1.4 เป็นสหสิทธิ (Multiple Right)

เนื่องจากสิทธิต่าง ๆ ที่เจ้าของลิขสิทธิ์มีอำนาจที่จะกระทำได้มีอยู่ด้วยกันหลายประการ ดังนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนหรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธินั้นทั้งหมดหรืออย่างหนึ่งอย่างใดก็ได้ เช่น เจ้าของลิขสิทธิ์อาจอนุญาตให้ผู้อื่นสามารถทำซ้ำงานของตนได้ ดังนั้น ผู้ได้รับอนุญาตย่อมสามารถทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นได้ อย่างไรก็ตามสิทธิอย่างอื่นที่เจ้าของมิได้อนุญาตก็ยังคงเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ผู้อื่นไม่อาจล่วงละเมิดได้

2.2.1.5 แยกออกจากกรรมสิทธิ์ (Independence of Ownership)

หากพิจารณาถึงกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ จะเห็นว่า แม้ลิขสิทธิ์จะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวทรัพย์ก็ตาม แต่วัตถุแห่งสิทธินั้นคือการหวงกันมิให้ผู้อื่นเข้ามาใช้สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่กรรมสิทธิ์นั้นวัตถุแห่งสิทธิ์คือตัวทรัพย์ โดยทั้งลิขสิทธิ์และกรรมสิทธิ์เป็นสิ่งที่แยกออกจากกันอย่างชัดเจน กล่าวคือ การได้ไปซึ่ง

[25] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 7) 70-71.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

กรรมสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ หาได้หมายความว่าผู้ได้ไปซึ่งกรรมสิทธิ์นั้นมีสิทธิที่จะใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ เจ้าของลิขสิทธิ์ยังคงมีสิทธิ์เช่นเดิมอยู่ เช่น ก. วาดภาพขึ้น และขายให้แก่ ข. เช่นนี้ ข.ย่อมเป็นผู้มีกรรมสิทธิ์ในภาพวาดนั้น และใช้สอยภาพวาดนั้นได้อย่างเต็มที่ อย่างไรก็ตาม ข.ไม่มีอำนาจที่จะทำซ้ำภาพวาดนั้นได้ เนื่องจากลิขสิทธิ์ยังคงอยู่ที่ ก. กรณีเช่นนี้ ข.จะสามารถทำซ้ำก็ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์แล้วเท่านั้น เป็นต้น

2.2.2 ลักเกณฑ์ของงานที่ได้รับความคุ้มครอง

งานสร้างสรรค์ใด ๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น ควรได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงคุณค่า ความสวยงาม หรือรสนิยมของผู้สร้างสรรค์หรือผู้สัมผัสงาน เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยมิได้มีการบัญญัติให้คุณค่าของงานสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบในการพิจารณาว่างานสร้างสรรค์เหล่านั้นควรได้รับความคุ้มครองหรือไม่ เนื่องจากเป็นเรื่องที่มีความเป็นนามธรรม จึงมีความยากที่จะตัดสินโดยพิจารณาจากความชอบ หรือความรู้สึกของบุคคล ที่เป็นเรื่องเฉพาะใครคนใดคนหนึ่งที่มีมาตรฐานมุมมองในงานที่แตกต่างกัน จึงไม่อาจนำมาเป็นหลักในการพิจารณาในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แต่ประการใด ดังนั้น หลักเกณฑ์เบื้องต้นอันเป็นหลักสากลในการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ มีลักษณะดังต่อไปนี้[26]

2.2.2.1 ต้องเป็นงานที่สร้างสรรค์ด้วยตนเอง (Originality)

องค์ประกอบอันเป็นสาระสำคัญประการหนึ่งของงานสร้างสรรค์ที่จะถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานที่ทำหรือก่อให้เกิดขึ้นด้วยความคิดริเริ่มของผู้สร้างสรรค์งานนั้นด้วยตนเองโดยตรง (Originality) ไม่ว่าจะเป็นงานอันเกิดจากการดัดแปลง รวบรวมหรือการประกอบงานนั้นเข้าด้วยกัน[27] โดยต้องใช้ความรู้ ความสามารถ ทักษะ (Skill) และความวิริยะอุตสาหะ (Labor) ตลอดจนวิจารญาณ (Judgement) ในการสร้างสรรค์ โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากงานมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งอาจเป็นการริเริ่มความคิดในการสร้างสรรค์งานขึ้นมาด้วยตนเองขึ้นมาใหม่ทั้งหมด หรืออาจเป็นการนำงานสร้างสรรค์ของผู้อื่นมาต่อยอดจากองค์ความรู้เดิม ไม่จำต้องคำนึงคุณภาพ (Quality) หรือความใหม่ (Novelty) เพราะไม่ใช่สาระสำคัญของงานที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งแตกต่างจากหลักการในการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ของสิทธิบัตรที่กำหนดว่าจะต้องเป็นสิ่งใหม่และไม่เป็นงานที่เคยปรากฏ หรือมีหรือใช้แพร่หลายมาก่อน[28]

หลักการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง (Originality) ได้ปรากฏอยู่ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ของคำนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ กล่าวคือ งานนั้นต้องมา

---

[26] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 7) 54.

[27] จักรกฤษณ์ ควรพจน์ และนันทน อินทนนท์, ลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัล มาตรการทางเทคโนโลยีและทางเลือกสำหรับประเทศไทย (โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2550) 48.

[28] ปวริศร เลิศธรรมเทวี, *ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (ฉบับแก้ไขปรับปรุง)* (สำนักพิมพ์วิญญูชน 2561) 43-44.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

จากความคิดริเริ่มด้วยตัวของผู้สร้างสรรค์เอง มิได้ลอกเลียนมาจากงานอื่นใด ประกอบกับต้องมีการใช้ความรู้ความสามารถที่มาจากสติปัญญาของตนให้เกิดงานที่ตนได้คิดริเริ่มไว้ด้วย[29] ซึ่งหลักการดังกล่าวนี้ปรากฏอยู่ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาเช่นกัน โดยองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา มีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ

(1) เป็นงานที่เกิดจากตัวผู้สร้างสรรค์เอง (Original Works of Authorship)

(2) งานดังกล่าวจะต้องมีการบันทึกลงในสื่อใด ๆ ก็ตามที่สามารถนำเสนองานนั้นออกมาให้ปรากฏ (Fixation) ซึ่งเป็นหลักที่รับรองหลักการให้ความคุ้มครองการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea)

(3) การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิด

ศาลสูงสุดแห่งประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีคำพิพากษาในคดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc., 499 U.S. 340 (1991)[30] ซึ่งเป็นคดีที่เกี่ยวกับการรวบรวมข้อมูลชื่อและเบอร์โทรศัพท์ของผู้ใช้บริการโทรศัพท์ โดย Rural Telephone Service Company, Inc. เป็นโจทก์ฟ้องคดีนี้ว่า Feist Publications, Inc. นำข้อมูลชื่อและเบอร์โทรศัพท์ของผู้ใช้บริการโทรศัพท์ใน “หน้าขาว” ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ศาลสูงสุดแห่งประเทศสหรัฐอเมริกาวินิจฉัยว่าสมุดโทรศัพท์ของโจทก์เป็นเพียงการรวบรวมรายชื่อของผู้ขอใช้โทรศัพท์โดยรวบรวมและเรียบเรียงตามตัวอักษร , ชื่อเมือง และเบอร์โทรศัพท์เท่านั้น โดยรูปแบบของการจัดวางข้อมูลก็มิได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดทำขึ้น ระดับของการสร้างสรรค์งานนั้นยังไม่เพียงพอ (Modicum of creativity) การสร้างสรรค์งานของโจทก์จึงไม่ได้เกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง สมุดรายชื่อผู้ใช้บริการดังกล่าวจึงไม่เข้าข่ายที่จะได้รับความคุ้มครองในฐานะของงานอันมีลิขสิทธิ์ กล่าวคือ ศาลจะไม่พิจารณาเฉพาะความวิริยะอุตสาหะเพียงอย่างเดียวเป็นเกณฑ์ตัดสินว่างานสร้างสรรค์นั้นเป็นการริเริ่มงานด้วยตนเอง แต่จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบของตนเองในระดับที่สูงกว่ามาตรฐานขั้นต่ำใส่ลงไปในงานสร้างสรรค์ด้วย [31]

ดังนั้น การที่ Feist Publications, Inc. นำข้อมูลชื่อและเบอร์โทรศัพท์ของผู้ใช้บริการโทรศัพท์ใน “หน้าขาว” ไปใช้ จึงไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ คดีนี้ถือเป็นคดีสำคัญที่วางเกณฑ์ของระดับการสร้างสรรค์งานลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา และมีอิทธิพลต่อคำพิพากษาของศาลต่าง ๆ ในประเทศสหรัฐอเมริกามาจนถึงปัจจุบัน[32]

---

[29] ดารพุธ ศรีธรรมวุฒิ, ‘งานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์’ (การค้นคว้าอิสระ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2557) 15-16.

[30] Justia US Supreme Court Center, ‘Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co., 499 U.S. 340 (1991)’ (Justia US Supreme Court Center) <https://bit.ly/46tDCFN> accessed 12 December 2022.

[31] อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2, สำนักพิมพ์วิญญูชน 2558) 15-16.

[32] จุมพล ภิญโญสินวัฒน์ และภูมินทร์ บุตรอินทร์, *คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา* (โครงการตำราและเอกสารประกอบการสอน คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2564) 198-204.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

อย่างไรก็ตามก่อนที่ศาลสูงสุดของประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีคำพิพากษาในคดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc., ที่ใช้หลักเกณฑ์พิจารณาระดับของการริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality) แต่เดิมมาตรฐานการให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ต้นฉบับภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา พิจารณาตามหลักการหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the brow) ที่มาจากประเทศอังกฤษ โดยคำพิพากษาของศาลบางฉบับมีการขยายระดับการริเริ่มสร้างสรรค์ออกไปถึงขนาดที่ว่าหากผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะ ลงแรง หรือเสียเงินลงทุนไประดับหนึ่งเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นก็ถือว่างานสร้างสรรค์นั้นเป็นงานต้นฉบับที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์แล้ว แม้ว่างานที่สร้างขึ้นมานั้นจะไม่มีคุณภาพหรืองานนั้นไม่มีปริมาณของความคิดสร้างสรรค์ในระดับที่เพียงพอ[33]

ในเรื่องนี้สำหรับประเทศไทยได้มีคำพิพากษาฎีกาหลายฉบับวินิจฉัยว่างานอันมีลิขสิทธิ์ต้องมีการลงแรง ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ตามหลักการหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the brow) ซึ่งหากเป็นเช่นนั้นแสดงว่าคำพิพากษาศาลฎีกาของประเทศไทยหลายฉบับวางเกณฑ์ที่ตรงข้ามกับคำพิพากษาศาลสูงสุดแห่งประเทศสหรัฐอเมริกา กล่าวคือ ประเทศสหรัฐอเมริกาใช้หลักเกณฑ์พิจารณางานอันมีลิขสิทธิ์โดยอาศัยทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เล็กน้อย (Modicum of Creativity Doctrine) แต่เมื่อพิจารณาถึงคำพิพากษาของประเทศอังกฤษ และประเทศไทย กลับใช้หลักเกณฑ์พิจารณางานอันมีลิขสิทธิ์ โดยอาศัยหลักการหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the brow) ที่มองว่าหากผู้สร้างสรรค์ได้ลงแรง ลงเงิน ใช้ความชำนาญในการสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา แม้ว่างานนั้นจะไม่มีคุณภาพ หรือปริมาณของความคิดสร้างสรรค์อยู่ในงานนั้น รัฐก็ยังให้ความคุ้มครองงานนั้นภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อเป็นการตอบแทน

ดังเห็นได้จากคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2610/2553 วินิจฉัยว่า เอกสารประชาสัมพันธ์ยังไม่ถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์ กล่าวคือ โจทก์เป็นผู้จัดทำเอกสารประชาสัมพันธ์ในการอบรมสัมมนา เมื่อพิจารณาเอกสารประชาสัมพันธ์ของโจทก์เป็นเพียงเอกสารโฆษณาประชาสัมพันธ์เผยแพร่กิจการของโจทก์เพื่อผลประโยชน์ของโจทก์เท่านั้น ไม่ใช่เป็นเอกสารใช้ประกอบการอบรมหรือสัมมนา หรือเป็นเอกสารที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถและความวิริยะอุตสาหะสร้างสรรค์ขึ้นมา ส่วนที่สำคัญที่เป็นสาระคือ หัวข้อสัมมนาหรืออบรมมีจำนวน 8 ชุด เฉลี่ยแล้วมีเนื้อหาประมาณ 22 บรรทัด เท่านั้น แม้จะมีการรวบรวมข้อมูลจัดลำดับเกี่ยวกับทางบัญชีและกฎหมายเกี่ยวกับภาษีอากรซึ่งก็เป็นเพียงเนื้อหาบางส่วนของชื่อหัวข้อหลักสูตร ที่อาจซ้ำกับบุคคลอื่น ๆ ทำให้เอกสารประชาสัมพันธ์ของโจทก์ยังไม่ถึงกับเป็นการใช้ความรู้ความสามารถ สติปัญญา และความวิริยะอุตสาหะที่เพียงพอถึงขนาดที่จะถือว่าเป็นการริเริ่มสร้างสรรค์งานนิพนธ์อันเป็นวรรณกรรมที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์[34] หรือ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19305/2555 วินิจฉัยว่า การทำตุ๊กตาผ้ารูปช้างของโจทก์เป็น

---

[33] Howard B. Abrams, ‘Originality and Creativity in Copyright Law’ (1992) 2 Law and Contemporary Problems 8 <https://bit.ly/3CWDf8Z> accessed 12 December 2022.

[34] คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2610/2553 ระหว่าง บริษัท บิสซิเนส คอนซัลแทนท์ เซ็นเตอร์ จำกัด โจทก์ และนายคำรณ เรืองดิษฐ์ กับพวก จำเลย.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

การปรับปรุงเล็กน้อยโดยลอกเลียนแบบมาจากรูปช้างทรงเครื่องที่มีมาแต่ครั้งโบราณเช่นที่ปรากฏอยู่ในธงราชนาวีไทยและธงชาติไทยในอดีต จึงถือว่าการสร้างสรรค์งานของโจทก์ร่วมไม่ถึงระดับความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ เป็นผลให้โจทก์ร่วมมิใช่ผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537[35]

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาตามมาตรา 6 วรรคหนึ่ง ที่มีการกำหนดประเภทของงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ไว้ 9 ประเภท และมาตรา 8 วรรคหนึ่ง ที่กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้เงื่อนไขที่กฎหมายกำหนด จึงเป็นกรณีที่กฎหมายนั้นให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบพื้นฐานของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ยอมรับกันเป็นสากล ที่ให้พิจารณาที่การริเริ่มสร้างสรรค์ เรียกว่า “Originality” โดยไม่ได้กล่าวถึงระดับหรือเกณฑ์ของความวิริยะอุตสาหะไว้เลย

2.2.2.2 ต้องเป็นงานที่เกิดจากการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea)

สิ่งที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ต้องมีการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) ที่สามารถสื่อสารไปยังผู้อื่นได้ ไม่ใช่เป็นเพียงความคิด (Idea) เท่านั้นโดยเป็นการแสดงออกมาให้ปรากฏซึ่งงานตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้คิดไว้ กล่าวคือ ต้องเป็นงานที่มีรูปร่างปรากฏหรือมีการแสดงออกมาให้ปรากฏซึ่งงานตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้คิดและทำให้เกิดงานสร้างสรรค์นั้นขึ้นในรูปแบบอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยทั่วไปเรียกลักษณะของการพิจารณาในเรื่องนี้ว่า “การแบ่งแยกระหว่างความคิดและการแสดงออก” (Idea-expression Dichotomy)[36] หลักการแสดงออกซึ่งความคิด รศ.ดร.จักรกฤษณ์ ควรพจน์ ได้อธิบายเกี่ยวกับหลักการนี้ อยู่ด้วยกัน 2 ประเภท

ประเภทแรก หมายถึง ความคิดทั่ว ๆ ไป หรือแนวความคิดพื้นฐานของงาน ความคิดประเภทนี้จะเกิดขึ้นภายในใจของผู้สร้างสรรค์ เช่น บุคคลคนหนึ่งตกลงใจที่จะเขียนกลอน บทเพลง หรือภาพวาด สิ่งเหล่านี้ถือเป็นเพียงความคิดที่อยู่ในใจของเขา กฎหมายจะไม่ก้าวล่วงเข้าไปคุ้มครอง เนื่องจากสิ่งที่ว่ามานี้ยังไม่มีลักษณะที่เป็นงาน (Work) ที่ปรากฏเป็นรูปร่างเพื่อการคุ้มครองสิทธิในงานได้ หากเป็นแต่เพียงสิ่งซึ่งเป็นนามธรรมเท่านั้น[37]

ประเภทที่สอง หมายถึง ความคิดที่ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดแนวความคิดพื้นฐานที่มีอยู่ในใจ ให้กลายเป็นสิ่งที่เป็นรูปธรรมโดยทำการแต่งเติมรูปแบบ รูปร่าง รายละเอียด ลักษณะ และส่วนประกอบอื่น ๆ ลงไปในความคิดนั้น เมื่อใดก็ตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงความคิดที่มีอยู่ในใจออกมารูปแบบของการแสดงออกนั้นจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ตัวความคิดดังกล่าวไม่เป็นสิ่งที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์[38]

---

[35] คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19305/2555.

[36] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 7) 58-60.

[37] จักรกฤษณ์ ควรพจน์ (เชิงอรรถ 12) 86-87.

[38] เพิ่งอ้าง 86-87.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้บัญญัติเกี่ยวกับหลักการดังกล่าวไว้ในมาตรา 6 โดยวรรคแรกเป็นการกำหนดเกี่ยวกับประเภทของงานสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไว้ 9 ประเภท ที่ต้องมีการแสดงออกทางความคิดออกมาให้ปรากฏไม่ว่ารูปแบบใดรูปแบบหนึ่งก็ตาม ส่วนมาตรา 6 วรรคสอง เป็นการอธิบายขยายความมาตรา 6 วรรคแรก ว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่คลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ เพื่อป้องกันมิให้มีการผูกขาดในตัวความคิด ซึ่งอาจก่อให้เกิดผลกระทบในระยะยาวต่อการพัฒนางานและวิทยาการในแขนงต่าง ๆ [39]

2.2.2.3 เป็นงานชนิดที่กฎหมายรับรอง (Type of Work)

นอกจากงานมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองจะต้องแสดงออกซึ่งความคิดที่มีรูปร่างปรากฏแล้ว การแสดงออกมาซึ่งทางความคิดดังกล่าวจะต้องอยู่ในภายใต้การยอมรับของกฎหมายด้วยโดยจะต้องเป็นงานชนิดที่กฎหมายรับรอง (Type of Work) ตามที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ได้กำหนดประเภทของงานสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองไว้ 9 ประเภท ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ กฎหมายลิขสิทธิ์แต่เดิมนั้นจะให้ความคุ้มครองแก่งานในสาขาวรรณกรรมและศิลปกรรมเท่านั้น แต่ในปัจจุบันขอบเขตของการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ก็ได้ขยายออกไปมากขึ้น เช่น งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรม งานภาพยนตร์ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น[40]

เจตนารมณ์ของการคุ้มครองกฎหมายลิขสิทธิ์คือการส่งเสริมการสร้างสรรค์งานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม แต่จะเห็นได้ว่างานสร้างสรรค์บางประเภทก็ไม่อาจได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย นอกจากข้อจำกัดของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ไม่ได้ให้ความคุ้มครองความคิด (Idea) หรือมิได้ให้สิทธิเหนือความคิดแล้ว ข้อจำกัดอีกประการหนึ่งของกฎหมายลิขสิทธิ์คือจะไม่คุ้มครองข้อเท็จจริง (Facts) ระบบ วิธีการ และขั้นตอนต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ผู้ประพันธ์หนังสือจะไม่มีลิขสิทธิ์ในข้อเท็จจริงที่กล่าวถึงในหนังสือเพราะข้อเท็จจริงดังกล่าวถือเป็นสมบัติสาธารณะ (Public Domain) ที่ไม่มีข้อจำกัดในการใช้ ทั้งนี้โดยไม่ต้องคำนึงว่าการได้มา ซึ่งข้อเท็จจริงนั้นจะเป็นไปด้วยความยากลำบากหรือใช้ค่าใช้จ่ายมากน้อยเพียงใด เช่น นาย ก. เขียนหนังสือเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ซึ่งใช้เวลาในการรวบรวมข้อเท็จจริงเป็นเวลานาน ดังนี้ นาย ก. จะมีลิขสิทธิ์ในถ้อยคำและรูปแบบของหนังสือนั้นเท่านั้น ส่วนข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์จะไม่ถือว่าเป็นงานลิขสิทธิ์ของ

---

[39] เพิ่งอ้าง.

[40] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 37) 60-61.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

นาย ก. จึงทำให้บุคคลทั่วไปสามารถนำข้อเท็จจริงดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ได้ เป็นต้น แม้นาย ก. จะใช้ความลำบากและความพยายามในการแสวงหาข้อเท็จจริงเพียงใดก็ตาม[41]

2.2.2.4 เป็นงานที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย (Non-illegal Work)

หลักเกณฑ์ที่ว่าต้องเป็นงานที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย (Non-illegal Work) นั้นไม่ได้บัญญัติไว้ในกฎหมายอย่างชัดเจนนักว่างานที่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมายหรืองานที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนเป็นงานประเภทใดบ้าง โดยกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดเพียงแต่ว่าสิ่งใดบ้างที่ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะได้รับความคุ้มครองโดยกฎหมาย ตามมาตรา 7 หรือสิ่งที่ไม่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์โดยสภาพ หรืองานอันมีลิขสิทธิ์ที่หมดอายุความคุ้มครอง หรืองานที่เจ้าของสละสิทธิ์ แต่หาได้กำหนดว่างานใดบ้างที่ขัดต่อกฎหมาย ซึ่งงานที่ขัดต่อกฎหมายนี้ เช่น งานที่ก่อให้เกิดความไม่สงบในประเทศ งานลามกอนาจาร[42] วรรณกรรมที่มีเนื้อหาหมิ่นประมาท[43] เป็นต้น แม้ไม่ได้บัญญัติไว้ชัดเจนแต่หลักดังกล่าวมีที่มาจากคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3705/2530 วินิจฉัยว่าลิขสิทธิ์ที่บุคคลสามารถเป็นเจ้าของได้ จะต้องเป็นลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์โดยชอบด้วยกฎหมาย แต่เมื่อปรากฏว่าวีดิโอเทปของกลางที่โจทก์อ้างว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มีบทแสดงการร่วมเพศระหว่างหญิงและชายบางตอนอันเป็นภาพลามก ซึ่งผู้ใดทำหรือมีไว้หรือมีส่วนเกี่ยวข้องในการค้าเป็นความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 ดังนั้น งานของโจทก์จึงไม่ถือเป็นงานสร้างสรรค์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521[44] ซึ่งแตกต่างกับพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าและพระราชบัญญัติสิทธิบัตรที่บัญญัติประเด็นดังกล่าวไว้อย่างชัดเจนว่าเครื่องหมายการค้าหรือสิทธิบัตรที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนจะไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายดังกล่าว

2.2.3 การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิประเภทหนึ่งซึ่งไม่สามารถจับต้องและสัมผัสได้ เป็นสิ่งที่เรียกว่า นามธรรมและเป็นอำนาจตามกฎหมายที่จะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งภายในขอบเขตและเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนด เมื่อผู้สร้างสรรค์ก่อให้เกิดผลงานปรากฏเป็นงานสร้างสรรค์ตามหลักเกณฑ์ที่กฎหมายรับรองให้มีลิขสิทธิ์[45] ในปัจจุบันสิทธิในลิขสิทธิ์เกิดขึ้นทันทีโดยอัตโนมัตินับแต่ได้มีการสร้างสรรค์งานและเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของตน ซึ่งระบบการได้มาแห่งลิขสิทธิ์นั้นมีด้วยกัน

---

[41] นันทน อินทนนท์ และคณะ, 'รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการ: การคุ้มครองลิขสิทธิ์งานที่ เผยแพร่ผ่านระบบดิจิทัล: ปัญหาต่อการเรียนการสอนผ่านอินเตอร์เน็ตและปัญหาการเข้าถึงและการใช้ข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต' (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย 2551) 40-41.

[42] อรพรรณ พนัสพัฒนา (เชิงอรรถ 15) 51.

[43] อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์วิญญชน 2556) 51.

[44] ปริญญา ดีผดุง, *หลักกฎหมายลิขสิทธิ์และบทวิเคราะห์* (สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2563) 29-30.

[45] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 37) 74.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

2 ระบบ คือ ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยต้องผ่านพิธีการ (Formality Protection) และระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติ (Automatic Protection)

2.2.3.1 ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยต้องผ่านพิธีการ (Formality Protection) เป็นระบบที่ต้องการความชัดเจนของพยานหลักฐานและเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการจะเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์นั้นหรือไม่ กล่าวคือ การที่บุคคลใดจะมีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนสร้างสรรค์หรือไม่นั้น จะต้องดำเนินการผ่านการรับรองต่อส่วนราชการหรือสถาบันที่รัฐได้ตั้งขึ้นเพื่อการนี้โดยเฉพาะ หรือผ่านการปฏิบัติตามขั้นตอนของกฎหมาย ซึ่งถือเป็นพิธีการอย่างหนึ่ง โดยระบบนี้มีหลักเกณฑ์ของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์แบ่งย่อยออกเป็น 3 ประการ ดังนี้

1) การแสดงสัญลักษณ์สงวนลิขสิทธิ์ (Copyright Notice) คือ งานสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์บนสำเนางานทุกฉบับจะต้องมีคำหรือสัญลักษณ์สงวนสิทธิ์ตามที่กฎหมายกำหนดไว้ เช่น คำว่า มีกรรมสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ หรือในประเทศสหรัฐอเมริกาใช้สัญลักษณ์ Copyright หรือ Cop, หรือเครื่องหมาย © พร้อมกับมีชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์และปีที่ได้รับลิขสิทธิ์ในกรณีของงานวรรณกรรม เป็นต้น

2) การส่งมอบสำเนาเก็บรักษาไว้ (Deposit) หมายถึง การที่ผู้สร้างสรรค์บุคคลใดที่ต้องการจะมีลิขสิทธิ์ในงานของตน จะต้องนำสำเนางานนั้นไปมอบให้แก่ส่วนราชการหรือสถาบันที่รัฐได้ตั้งขึ้น เช่น หอสมุดแห่งชาติ หอจดหมายเหตุแห่งชาติ หรือสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งชาติ เป็นต้น เพื่อให้ส่วนราชการเก็บรักษาไว้เป็นหลักฐาน[46]

3) การจดทะเบียนลิขสิทธิ์ (Registration) คือ การที่ผู้สร้างสรรค์คนใดจะได้ลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ของตนนั้นจะต้องผ่านการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ต่อส่วนราชการหรือสถาบันที่รัฐได้จัดตั้งขึ้นเพื่อการนั้น เช่น กรมทรัพย์สินทางปัญญา สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งชาติในบางประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา เป็นต้น

2.2.3.2 ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติ (Automatic Protection) ระบบนี้เป็นการให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์โดยอัตโนมัติ สิทธิจะเกิดขึ้นทันทีที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างงานขึ้น ซึ่งไม่ต้องผ่านพิธีการแต่อย่างใด โดยกฎหมายลิขสิทธิ์จะไม่ได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ต้องปฏิบัติพิธีการอย่างหนึ่งอย่างใดเพื่อที่จะทำให้ตนได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ แต่ทั้งนี้ก็ไม่ได้หมายความว่า ผู้สร้างสรรค์จะมีลิขสิทธิ์ในงานของตนทุกกรณี เพราะกฎหมายลิขสิทธิ์จะมีบทบัญญัติบางมาตราที่กำหนดเงื่อนไขการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ไว้ เช่น ผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นบุคคลที่มีสัญชาติของประเทศนั้น ๆ หรือได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรกในประเทศนั้น

สำหรับประเทศไทย แต่เดิมใช้ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ตามพิธีการ แต่ภายหลังจากที่ได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474 ได้มีการเปลี่ยนระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์มาเป็นการได้มาโดยอัตโนมัติดังเช่นในปัจจุบัน

2.2.4 สิทธิของผู้ทรงสิทธิ

---

[46] เพิ่งอ้าง.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สิทธิของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Right) คือ สิทธิที่ให้แก่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ สามารถแสวงหาผลประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นโดยมุ่งให้ความคุ้มครองในด้านเศรษฐกิจหรือผลประโยชน์ตอบแทนในรูปของค่าแห่งลิขสิทธิ์ (Royalty) ที่จะได้จากการที่บุคคลอื่นขอใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ตามมาตรา 15 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537[47] ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำโดยการคัดลอกงานอันมีลิขสิทธิ์ไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ การเลียนแบบ การทำสำเนา การทำแม่พิมพ์ การบันทึกเสียง การบันทึกภาพ หรือการบันทึกเสียงและภาพจากต้นฉบับจากสำเนาหรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน[48] หรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ หรือเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชน ไม่ว่าจะโดยการแสดงการบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่ายหรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น[49] ซึ่งกระทำลงไปโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์นอกจากนี้ยังรวมถึงสิทธิในการโอน (ขาย) ลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนตามมาตรา 17 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งเจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิเรียกร้องค่าเสียหายในทางแพ่งและสามารถฟ้องให้ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์รับผิดในทางอาญาได้

2) สิทธิในฐานะผู้สร้างสรรค์ หรือธรรมสิทธิ์ (Moral Right) คือ สิทธิของผู้สร้างสรรค์หรือศิลปินซึ่งเป็นสิทธิที่จะรับประกันในความสมบูรณ์ของการสร้างสรรค์ แม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะไม่มีลิขสิทธิ์ หรือไม่ได้เป็นเจ้าของสิทธิแล้วก็ตาม สิทธิดังกล่าวเป็นสิทธิทางศีลธรรมมีที่มาจาก Article 6 Bis[50] ของอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม (The Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works) โดยสรุปสาระสำคัญได้ว่า สิทธิทางศีลธรรมเป็นสิทธิที่แยกอิสระจากสิทธิทางเศรษฐกิจ โดยผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะกล่าวอ้างว่าตนเป็นเจ้าของผลงานและมีสิทธิคัดค้านการบิดเบือน ดัดแปลง การกระทำที่ทำให้เสื่อมเสียต่อผลงานของตนซึ่งทำให้เกิดความเสียหายต่อเกียรติยศ และชื่อเสียงของผู้สร้างสรรค์โดยปราศจากการอนุญาตของผู้สร้างสรรค์งานนั้น โดยสิทธิทางศีลธรรมนี้ยังคงอยู่แม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะได้โอนสิทธิทางเศรษฐกิจให้แก่ผู้อื่นก็ตาม

ดังนั้น กล่าวได้ว่า ธรรมสิทธิ์ หรือสิทธิทางศีลธรรมคือสิทธิในการป้องกันชื่อเสียงเกียรติคุณของตนเองเกี่ยวกับงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น[51] โดยผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานเพื่อให้บุคคลอื่นทราบ

---

[47] ไมตรี สุเทพากุล, *สรุปกฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา 2543) 11.

[48] จิรศักดิ์ รอดจันทร์, *ลิขสิทธิ์ หลักกฎหมายและแนวปฏิบัติเพื่อการคุ้มครองและการแสวงหาประโยชน์จากงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์วิญญูชน 2555) 81.

[49] อนนท์ แก่นทอง, 'ปัญหาการให้ความคุ้มครองสิทธิของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต: ศึกษากรณีบทบัญญัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และเขตอำนาจศาล' (วิทยานิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ปรีดี พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ 2558) 14-15.

[50] Article 6 Bis of The Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works.

[51] จิรศักดิ์ รอดจันทร์ (เชิงอรรถ 48) 90.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ว่างานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเป็นงานของตน และสิทธิในการห้ามมิให้ผู้ใดบิดเบือนหรือกระทำการใดจนเกิดความเสียหายแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของตน หรือที่เรียกว่า “สิทธิในการคงไว้ซึ่งบูรณภาพของงาน” โดยสิทธิทางศีลธรรมนี้เมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ทายาทของผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะฟ้องร้องบังคับตามสิทธิดังกล่าวได้ตลอดอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ เว้นแต่จะได้ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

2.3 ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์

จากแนวคิดและทฤษฎีการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ จะเห็นได้ว่า มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ แต่เนื่องจากในแต่ละประเทศมีระบบสังคม การเมือง การปกครอง ตลอดจนขนบธรรมเนียม จารีตประเพณีที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งต่อมาก็ได้มีการพัฒนาในเรื่องของการให้ความคุ้มครองในด้านต่าง ๆ แต่ด้วยหลักของปรัชญาของการคุ้มครองสิทธิที่มนุษย์ได้สร้างระบบขึ้นเพื่อให้ความคุ้มครองอันเป็นพื้นฐานของการให้ความคุ้มครองสิทธิตามแนวคิดที่เป็นระบบของลิขสิทธิ์ ซึ่งสามารถจำแนกออกได้ ดังนี้[52]

2.3.1 ระบบสิทธิของผู้สร้างสรรค์หรือระบบภาคพื้นยุโรป

ในระบบสิทธิของผู้สร้างสรรค์หรือระบบภาคพื้นยุโรป (Continental European System) เป็นแนวคิดด้าน “สิทธิของผู้ประพันธ์” (Author Right)[53] เกิดขึ้นในภาคพื้นทวีปยุโรป มีประเทศฝรั่งเศสและประเทศเยอรมันเป็นแม่แบบ ซึ่งเริ่มขึ้นมาจากการปฏิวัติฝรั่งเศส และแพร่หลายไปในประเทศกลุ่มประเทศทางยุโรปและอเมริกาใต้ แนวคิดในระบบนี้เป็นระบบที่เน้นความสำคัญส่วนบุคคลที่ได้สร้างสรรค์งานขึ้นมาจากความรู้สึกนึกคิดของตนเองและการแสดงออก ซึ่งความคิดแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นวัตถุที่จับต้องได้ โดยถือว่าความสามารถของผู้สร้างสรรค์เป็นสาระสำคัญที่ต้องคุ้มครอง สิทธิดังกล่าวจึงเป็นสิทธิเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ ที่สร้างสรรค์งานนี้ขึ้นมา สิทธินี้จึงควรอยู่กับผู้สร้างสรรค์ตลอดชีวิต งานจึงเป็นเสมือนส่วนหนึ่งของบุคลิกลักษณะส่วนบุคคล (Personality) ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ถือได้ว่าเป็นสิทธิตามธรรมชาติ เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ไม่ควรได้รับการจำกัดสิทธิ และไม่อาจโอนความเป็นผู้สร้างสรรค์ให้แก่ผู้อื่นได้ รวมทั้งผู้สร้างสรรค์ยังมีอำนาจเด็ดขาดที่จะหวงกันมิให้ผู้ใดมาบิดเบือน หรือใช้งานของผู้สร้างสรรค์ไปในลักษณะที่ผิด สิทธิในระบบนี้เรียกว่า สิทธิทางศีลธรรมเป็นธรรมสิทธิ์ (Moral Right) [54]

โดยลิขสิทธิ์ ประกอบด้วยธรรมสิทธิ์ (Moral Right) และสิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Right) ซึ่งสิทธิทั้งสองนี้เป็นสิทธิที่แยกออกจากกัน แม้ผู้สร้างสรรค์จะสิ้นสิทธิทางเศรษฐกิจแล้ว แต่ผู้สร้างสรรค์ยังคงมีธรรมสิทธิ์ผูกติดกับผลงานสร้างสรรค์ตลอดชีวิต

---

[52] คนึง ฤๅไชย, *หลักทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา* (โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม 2532) 215

[53] ธัชชัย ศุภผลศิริ, *กฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์นิติธรรม 2544) 17.

[54] คนึง ฤๅไชย, ‘หลักทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์’ ใน คนึง ฤๅไชย หลักกฎหมายบางเรื่อง (สำนักพิมพ์ ป.สัมพันธ์พาณิชย์ 2528) 64-65.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

อย่างไรก็ตาม สิทธิในระบบนี้มีได้เฉพาะบุคคลเท่านั้น นิติบุคคลไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ตามระบบนี้ได้ เพราะนิติบุคคลเป็นบุคคลที่กฎหมายสมมติขึ้นจึงไม่อาจมีความรู้สึกนึกคิดเป็นของตนเองที่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นวัตถุที่จับต้องได้

2.3.2 ระบบแองโกลแซกซอนหรือระบบลิขสิทธิ์

ในระบบแองโกลแซกซอนหรือระบบลิขสิทธิ์ (The Anglo-Saxon or Copyright) เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “ระบบสิทธิในการทำสำเนา” มีประเทศอังกฤษเป็นแม่แบบ เป็นเรื่องแนวคิดในการป้องกันการคัดลอกสำเนางานของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งปรากฏสะท้อนการแสดงออกซึ่งความคิดออกมาเป็นรูปร่างแล้ว อันเป็นแนวคิดในลักษณะนิเสธ (Negative Right) ซึ่งเป็นการห้ามมิให้ผู้ใดมายุ่งเกี่ยวกับงานที่มีลิขสิทธิ์โดยมิชอบ เป็นการเน้นที่วัตถุหรือรูปร่างของแนวคิดที่ผลของขั้นตอนสุดท้ายที่ได้สร้างสรรค์งานขึ้นมา โดยระบบนี้เริ่มต้นมาจากกฎหมายฉบับหนึ่ง คือ Statute of Queen Anne 1709 มีวัตถุประสงค์หลักก็เพื่อคุ้มครองผู้ลงทุน (Entrepreneur) ของสำนักพิมพ์หนังสือ (Stationers) ซึ่งเป็นการปกป้องทางเศรษฐกิจมากกว่า มีพื้นฐานมาจากปรัชญาแนวความคิดในเรื่องของการลงทุน ผู้ใดที่คิดสร้างสรรค์งานขึ้นมาย่อมได้รับการเสี่ยงภัยต่อการลงทุน ย่อมต้องสามารถเก็บเกี่ยวผลประโยชน์ที่ได้ลงทุนไปได้ ซึ่งการจะเก็บเกี่ยวผลประโยชน์ได้ก็จะต้องได้รับสิทธิในการคุ้มครองป้องกันสิทธิของตน เพราะผู้ที่กระทำละเมิดหรือลอกเลียนงานนั้นสามารถทำงานออกมาได้ลักษณะเดียวกันโดยไม่ต้องคิดและไม่ต้องลงทุนใดเลยนับว่าทำให้ผู้ที่ลงทุนไม่อาจแสวงหาผลประโยชน์ตอบแทนในงานที่ตนได้ลงทุนไป ทำให้ไม่มีผู้ใดที่จะคิดหรือลงทุนสร้างสรรค์งานออกมาเพื่อประโยชน์ของสังคม[55] ระบบดังกล่าวนี้มีลักษณะมุ่งเน้นไปทางสิทธิทางเศรษฐกิจเป็นส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญกับการใช้สิทธิในงานมากกว่าการเป็นผู้สร้างสรรค์ โดยบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลก็สามารถเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ เนื่องจากระบบนี้ไม่มีลักษณะพิเศษที่จะคุ้มครองความรู้สึกนึกคิดผู้สร้างสรรค์มากกว่างานที่สร้างสรรค์ออกมาแล้ว หากมีกรณีพิพาทเกิดขึ้นก็ใช้หลักทั่วไปของกฎหมายมาพิจารณาอันเป็นหลักเท่าเทียมกันตามกฎหมายและความศักดิ์สิทธิ์ในการแสดงเจตนาเป็นสำคัญ เป็นระบบที่เน้นการให้ประโยชน์แก่สังคม (Social Benefit) มากกว่าการให้ประโยชน์แก่ผู้สร้างสรรค์อาจเทียบได้กับหลักทฤษฎีเสรีนิยม (The Liberal Theory) ซึ่งในระบบนี้ใช้กันอย่างแพร่หลาย ในเครือจักรภพอังกฤษ สหรัฐอเมริกา และแคนาดา รวมถึงประเทศไทยก็มีเหตุผลที่น่าเชื่อถือได้ว่าได้รับอิทธิพลในเรื่องของกฎหมายลิขสิทธิ์มาจากระบบนี้เช่นเดียวกัน ต่อมาภายหลังประเทศอังกฤษได้มีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายเพื่อเข้าเป็นอนุสัญญากรุงเบอร์นเพื่อการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม (Berne Convention) โดยการตรากฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับ ค.ศ. 1911 ขึ้น เพื่อให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ให้มากขึ้นและอุดช่องว่างของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีอยู่

2.3.3 ระบบสังคมนิยม

---

[55] Jeremy Phillips and Alison Firth, *Introduction to intellectual property law* (3rd edn, Butterworths 1995) 124.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

แนวคิดและปรัชญาของกฎหมายระบบสังคมนิยม (Socialist System) มาจากประเทศสหภาพโซเวียต ซึ่งเป็นประเทศที่มีการปกครองระบอบสังคมนิยม ให้ความสำคัญกับประโยชน์ของรัฐเป็นประโยชน์สูงสุดเหนือเอกชน เพราะเน้นที่ความสำคัญทางสังคมของผู้สร้างสรรค์งาน แต่ลัทธิสังคมนิยมก็เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ใด ๆ จะได้ชื่อว่าทำงานได้อย่างแท้จริงก็ต่อเมื่อเขาเป็นตัวแทนและแสดงออกซึ่งความคิดและชีวิตของชุมชนสังคมนิยม ด้วยเหตุนี้จึงถือว่าลิขสิทธิ์มีสภาพเป็นเครื่องมืออันหนึ่งในการจัดขบวนการทางวัฒนธรรม โดยที่ผลประโยชน์ของสังคมส่วนรวมอยู่สูงสุดและจะต้องมาก่อน เมื่อใดเกิดข้อพิพาทในผลประโยชน์หรือส่วนได้เสียของผู้สร้างสรรค์ขัดกับผลประโยชน์ทางสังคม ต้องถือว่าประโยชน์ทางสังคมสำคัญยิ่งกว่า[56]

จะเห็นได้ว่า สิทธิทางเศรษฐกิจของผู้สร้างสรรค์ในระบบนี้จึงด้อยค่าลงไปและไม่มีความสำคัญมากนัก แต่สิทธิทางจิตใจหรือสิทธิทางศีลธรรมบางอย่างก็ได้รับความคุ้มครอง ซึ่งระบบนี้ก็ยอมรับในเรื่องของธรรมสิทธิ์ (Moral Right) ของผู้สร้างสรรค์บ้าง เช่น ห้ามมิให้ผู้อื่นนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ไปดัดแปลงทำให้คุณภาพของงานด้อยลงจากงานสร้างสรรค์เดิม ในสหภาพโซเวียตนั้นการโฆษณาและการเผยแพร่งานนั้นอยู่ในความควบคุมของสำนักโฆษณา บริษัทภาพยนตร์ บริษัทผลิตแผ่นเสียง และโรงละครของรัฐ การคัดเลือกว่าผลงานใดสมควรได้รับการเผยแพร่หรือไม่นั้นเป็นสิทธิของหน่วยงานดังกล่าวนี้ภายใต้ความควบคุมโดยรัฐ ซึ่งระบบดังกล่าวนี้ให้ความสำคัญกับประโยชน์ของสังคมเป็นลำดับแรก ส่วนประโยชน์ของปัจเจกบุคคลนั้นมีความสำคัญในลำดับรอง[57]

2.3.4 ระบบประเทศที่กำลังพัฒนา

นับตั้งแต่ พ.ศ. 2514 อันเป็นปีที่อนุสัญญากรุงเบอร์นได้รับการแก้ไข ณ กรุงปารีส และเป็นปีที่มีการใช้บังคับอนุสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์สากลฉบับแก้ไข (The Revise Universal Copyright Convention) อนุสัญญาทั้งสองฉบับได้ยอมรับให้ประเทศที่กำลังพัฒนาได้รับประโยชน์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยวิธีการที่เรียกว่า “Compulsory License” ในระบบประเทศที่กำลังพัฒนา (The System of the “Developing Countries”) นี้ประเทศที่กำลังพัฒนาอาจออกกฎหมายภายในของตนจำกัดสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่จำต้องยินยอมให้บุคคลอื่นสามารถใช้ประโยชน์ในงานลิขสิทธิ์ของตนภายใต้เงื่อนไขบางประการ โดยมีค่าตอบแทนตามสมควรและสิทธิดังกล่าวกำหนดขึ้นเพื่อประโยชน์ของประเทศที่กำลังพัฒนาโดยเฉพาะ จึงพอจัดเป็นอีกระบบหนึ่งต่างหาก จากระบบอื่นทั้งสามระบบข้างต้นได้ อย่างไรก็ตามยังมีอีกหลายประเทศที่แม้จะเป็นประเทศกำลังพัฒนา แต่ก็เคยเป็นประเทศที่เป็นเมืองขึ้นหรืออาณานิคมของอังกฤษหรือฝรั่งเศสมาก่อน จึงยังใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ตามแนว Copyright System ของอังกฤษ หรือ Droit d' Auteur ของฝรั่งเศสอยู่[58]

---

[56] นิวัฒน์ มีลาภ (เชิงอรรถ 5) 7.

[57] ธัชชัย ศุภผลศิริ, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ พร้อมด้วยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537* (สำนักพิมพ์นิติธรรม 2539) 20.

[58] คนึง ฤๅไชย (เชิงอรรถ 52) 215.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

2.4 แนวคิด ความเป็นมา วิวัฒนาการ และความหมายของงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์

ในปัจจุบันหลายประเทศทั่วโลกมีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการพัฒนา เนื่องจากเห็นความสำคัญของการพัฒนาในยุคเทคโนโลยี 4.0 โดยเฉพาะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่เข้ามากระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในสังคมให้มีการสร้างสรรค์งานในรูปแบบที่แปลกใหม่กว่าแต่ก่อน เนื่องจากในอดีตงานสร้างสรรค์ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ทั้งหมด แต่เมื่อปัญญาประดิษฐ์ได้ถือกำเนิดขึ้นทำให้มีแนวโน้มว่างานสร้างสรรค์บางชิ้นจะเป็นผลผลิตที่เกิดจากคอมพิวเตอร์โดยตรง ดังนั้น การศึกษาเพื่อแสวงหามาตรการทางกฎหมายที่เหมาะสมในการนำมาปรับใช้กับปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง

2.4.1 แนวคิดในการคุ้มครองปัญญาประดิษฐ์

นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1942 ที่นักเขียนนวนิยายวิทยาศาสตร์ ISAAC Asimov ได้ตั้งกฎสามข้อสำหรับหุ่นยนต์คือ ข้อ 1. หุ่นยนต์ไม่สามารถทำร้ายมนุษย์ หรือปล่อยให้มนุษย์ตกอยู่ในอันตราย ข้อ 2. หุ่นยนต์ต้องเชื่อฟังคำสั่งมนุษย์ นอกจากจะขัดแย้งกับกฎข้อ 1 และข้อ 3. หุ่นยนต์ปกป้องตนเองได้ ถ้าไม่ขัดแย้งกับกฎข้อ 1 และ 2 แต่ต่อมา Asimov ก็ได้เพิ่มกฎอีกข้อของหุ่นยนต์ขึ้นมา คือ กฎข้อ 0 (ข้อศูนย์) หุ่นยนต์จะต้องไม่ทำอันตรายและปกป้องมนุษยชาติทั้งมวล ทุกวันนี้หุ่นยนต์เข้ามามีบทบาททดแทนแรงงานมนุษย์ในโรงงานอุตสาหกรรมมากขึ้นและถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งรวมถึงการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในชีวิตประจำวันรูปแบบต่าง ๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แม้ว่าประเทศไทยมีสัดส่วนการนำเอาหุ่นยนต์มาใช้ในเชิงอุตสาหกรรมไม่มากเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศอื่น ๆ แต่อย่างไรก็ตาม ทุกประเทศไม่สามารถหลีกเลี่ยงเทคโนโลยีพลิกผัน (Disruptive Technologies)[59] เหล่านี้ได้อีกต่อไป เนื่องจากเทคโนโลยีเหล่านี้ก่อให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขันทุกรูปแบบซึ่งนำไปสู่ปัญหาเศรษฐกิจและสังคมรูปแบบต่าง ๆ ที่เรียกกันว่า “Post-human” หรือ “Robot Economy” ดังต่อไปนี้[60]

1. การนำระบบอัตโนมัติ (Automation) มาใช้ในทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นภาคอุตสาหกรรม ภาคบริการ ฯลฯ ส่งผลต่อการเลิกจ้างแรงงานเนื่องจากต้นทุนการผลิตที่ถูกกว่าเมื่อเปรียบเทียบกัน เช่น ไม่ต้องทำสัญญาจ้างแรงงาน ไม่ต้องจ่ายค่าล่วงเวลา ไม่ต้องจ่ายค่าชดเชย รวมถึงปัญหาการฟ้องร้องคดีที่อาจเกิดขึ้นในภายหลัง

2. ปัญหาเรื่อง “สถานะทางกฎหมาย” ของปัญญาประดิษฐ์ ทั้งนี้มีทั้งการให้สถานะเป็น “บุคคลอิเล็กทรอนิกส์” ซึ่งมีความสามารถทางกฎหมายบางอย่างเสมือนกับบุคคลธรรมดาและนิติบุคคลตามกฎหมาย หรือ การตีความให้เป็น “ทรัพย์สิน” ตามระบบกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา

---

[59] “Disruptive technology” คือ เทคโนโลยีที่เกิดขึ้นมาเพื่อฆ่าหรือแทนที่สิ่งเดิม เช่น ฟิล์มถ่ายภาพแทนที่ด้วยกล้องและภาพดิจิทัล หรือ หลอดไฟที่ใช้ไส้คาร์บอน ซึ่งมีอายุการใช้งานสั้น ถูกแทนที่ด้วยลวดฟลูออเรสเซนต์ จนวันนี้เป็น LED เป็นต้น

[60] ภูมินทร์ บุตรอินทร์, ‘กฎหมายกับปัญญาประดิษฐ์’ (กันยายน 2561) 3 วารสารนิติศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 491, 499.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

3. ปัญหาเรื่อง “ความรับผิดต่าง ๆ ที่เกิดจากการละเมิด” อันสืบเนื่องจากความบกพร่องของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ เรื่องดังกล่าวนี้เกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องของสถานภาพทางกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์และการชดใช้ค่าเสียหายที่มีคำถามว่าผู้ใดเป็นผู้รับผิดชอบ[61]

4. เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่ได้มีเพียงส่วนประกอบที่เป็นอัลกอริทึมเท่านั้น แต่ยังรวมถึงข้อมูล ชุดข้อมูลที่นำมาใช้ร่วมกันในการประมวลผล ดังนั้น สถานะของข้อมูลที่ถูกการประมวลผลผ่านระบบมีทั้งที่เป็นข้อมูลสารสนเทศและข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งข้อมูลส่วนบุคคลนั้น ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นปัญหาว่า ข้อมูลดังกล่าวควรเป็นของใคร? เมื่อถูกนำไปใช้ในระบบประมวลผลและระบบอัตโนมัติสามารถเข้าถึง หรือนำไปใช้ได้มากน้อยแค่ไหน นอกจากนี้การรวบรวมข้อมูลทั่ว ๆ ไปโดยอัตโนมัติจะเป็นของผู้ใด เนื่องจากเป็น “ทรัพย์สิน” ที่มีมูลค่ามหาศาลในปัจจุบัน ดังที่หลายคนเรียกว่า “Data is new oil” ดังนั้น ประเด็นเหล่านี้เป็นเรื่องที่รัฐต่าง ๆ ต้องวางแผนไว้

5. ปัญหาการควบคุมปัญญาประดิษฐ์บางประเภทในอนาคตที่ส่งผลกระทบต่อสังคมเหนือการควบคุม เช่น ปัญญาประดิษฐ์ที่ปราศจากการควบคุมโดยอัตโนมัติ (Super autonomous) หรือปัญญาประดิษฐ์ที่มีอิสระในการตัดสินใจก่อเจตนาได้ด้วยตนเอง (Meta volitionality หรือ Super volitionality)[62] ซึ่งทั้งสองกรณีที่กล่าวมานี้เป็นเพียงความน่าจะเป็นในปัจจุบันเท่านั้น แต่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มเฝ้าติดตามที่เรียกว่า “ASI” (Artificial Superintelligence) ยิ่งไปกว่านั้น ปัญญาประดิษฐ์ที่ไร้รูปร่างหรือไร้ซึ่งแหล่งที่อยู่ที่สามารถระบุได้ชัดเจน (Non localizable)[63] ก็เป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วงในสังคมเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในอนาคตเพราะระบบเครือข่ายฯ อาจเป็นเหมือนท้องทะเลของปัญญาประดิษฐ์ที่ไร้รูปร่าง การดำเนินคดีในกรณีดังกล่าวเป็นเรื่องที่ยุ่งยากซับซ้อนกว่าปัจจุบันมากนัก โดยเฉพาะระบบที่เกี่ยวข้องกับอาวุธยุทโธปกรณ์[64]

6. ปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ของพลเมืองหลังยุคปัญญาประดิษฐ์ (Post Human) ซึ่งจะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ใหม่อีกมากมาย เช่น เยาวชนที่เติบโตและมีความผูกพันกับปัญญาประดิษฐ์ประเภทหุ่นยนต์ที่ดูแลอาจเลียนแบบพฤติกรรมของสิ่งที่ใกล้ชิด หรือ ผู้สูงอายุที่ได้รับการดูแลจนมีการสร้างความผูกพันกับปัญญาประดิษฐ์ประเภทหุ่นยนต์ที่ดูแลผู้สูงอายุ

7. คำถามในเรื่องของการวางแผนของรัฐเรื่องการศึกษาที่เหมาะสมต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้น เช่น วิชาชีพใหม่ในสังคมใหม่หลังยุคปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงการวางแผนเรื่องผลกระทบจาก

---

[61] Kelley M. Scott, ‘Confronting the Singularity: A Legal Framework for Injury Caused by Artificial Intelligence’ (Scribd 2016) <https://shorturl.asia/wQcvS> accessed 12 December 2022.

[62] Matthew E. Gladden, *Posthuman management : creating effective organizations in an age of social robotics, ubiquitous AI, human augmentation, and virtual worlds* (2nd edn, Synthypnion Press LLC 2016).

[63] Ibid. 351-352

[64] Ibid. 357-360

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

การตกงานของแรงงานจำนวนมากจากการเกิดขึ้นของเทคโนโลยี ทำให้เกิดคำถามว่าบุคลากรต่าง ๆ เหล่านี้ควรปรับตัวอย่างไรและมีอาชีพการงานรูปแบบใดรองรับปัญหาที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต

ดังนั้น เมื่อระบบปัญญาประดิษฐ์ถูกสร้างขึ้นโดยมีต้นแบบความสามารถคือมนุษย์ที่สามารถเรียนรู้ เข้าใจ และแก้ปัญหาให้ได้เท่าเทียมกับมนุษย์ แนวทางของรัฐต่าง ๆ ในการกำหนดยุทธศาสตร์ของประเทศและนโยบายทางกฎหมาย จึงแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ ก) การคุ้มครองสิทธิของพลเมือง เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล ความรับผิด หรือ ความเสียหายที่เกิดจากการนำเทคโนโลยีมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน การแสดงสิทธิในการเป็นเจ้าของ หรือ สิทธิในทางทรัพย์สินเหนือปัญญาประดิษฐ์ กฎหมายแรงงานในอนาคต กฎหมายสวัสดิการสังคม และ ข) การคุ้มครองระบบเศรษฐกิจใหม่ทั้งในส่วนของอุตสาหกรรมหุ่นยนต์ และ ปัญญาประดิษฐ์ทุกรูปแบบ ทั้งในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาและกฎหมายนิติกรรมสัญญา

2.4.2 ความเป็นมา วิวัฒนาการ และความหมายของปัญญาประดิษฐ์

ปัจจุบันระบบงานและเทคโนโลยีถูกพัฒนาขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวันและสนับสนุนการทำงานหลาย ๆ ด้านให้กับมนุษย์ เพื่อประหยัดเวลาและงบประมาณ ถ้าระบบงานหรือเทคโนโลยีนั้นสามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล ตัดสินใจ และเรียนรู้เองได้จะนำไปสู่การประยุกต์ใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อมนุษย์อย่างมาก สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องท้าทายความคิดของมนุษย์ในการสร้าง “ความฉลาด” ให้กับเทคโนโลยีมากกว่า 50 ปี กับแนวคิดที่จะสร้างสมองหรือปัญญาเทียมที่มีความฉลาดเทียบเท่ากับมนุษย์ ทำให้เกิดศาสตร์แขนงหนึ่งทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ขึ้นมาเรียกว่า “ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence; AI)”

2.4.2.1 ความเป็นมา และวิวัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์

แนวคิดที่ถือว่าเป็นรากฐานสำคัญของปัญญาประดิษฐ์เกิดขึ้นตั้งแต่ยุคอาณาจักรกรีก โดยอริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ในยุคนั้น ได้แบ่งแยกความแตกต่างระหว่างมวลสาร (Matter) กับ รูปแบบ (Form) ซึ่งต่อมาได้พัฒนามาเป็นพื้นฐานการคำนวณเชิงสัญลักษณ์ จากแนวคิดของอริสโตเติลนี้เองที่ถูกนักคณิตศาสตร์หลาย ๆ คนได้นำมาสานต่อจนวงการปัญญาประดิษฐ์ถือว่าแนวคิดของอริสโตเติลเป็นจุดกำเนิดของศาสตร์แขนงนี้[65] ซึ่งแบ่งการพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ได้ตามยุคสมัยต่าง ๆ ดังนี้

1. 400 ปีก่อนคริสต์ศักราช

อริสโตเติลได้คิดค้นแนวคิดทางตรรกศาสตร์ชื่อ Syllogism ซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วน คือ สมมติฐานหลัก, สมมติฐานรองและข้อสรุป ต่อมาได้พัฒนามาเป็นพื้นฐานการคำนวณเชิงสัญลักษณ์ จากแนวคิดของอริสโตเติลถือว่าเป็นพื้นฐานที่สำคัญเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์[66]

2. ยุคก่อนกำเนิดปัญญาประดิษฐ์ (ค.ศ. 1943-1955)

---

[65] ชูพันธุ์ รัตนโภคา, ‘เอกสารคำสอนวิชา ความรู้เบื้องต้นทางปัญญาประดิษฐ์ (Introduction to Artificial Intelligence)’ (Choopan Rattanapoka) <https://shorturl.asia/OTL2W> สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566.

[66] เพิ่งอ้าง.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

เป็นยุคก่อนที่จะเกิดคำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” ในยุคนี้มีผลงานที่สำคัญ คือ ผลงานของ วอร์เรน แมคคัลลอช์ (Warren McCulloch) และ วอลเธอร์ พิทซ์ (Walter Pits) ซึ่งได้เริ่มวางระบบโครงข่ายใยประสาทเป็นครั้งแรก (ค.ศ. 1943) เป็นระบบประสาทเทียม (Neurons) โดยใช้ความรู้เรื่องหน้าที่ของสมองในเชิงกายภาพ ตรรกศาสตร์ และทฤษฎีการคำนวณ

ต่อมาในปีค.ศ. 1949 โดนัลด์ เฮ็บบ์ (Donald Hebb) ได้ศึกษาโครงสร้างและพัฒนากฎเกณฑ์ต่าง ๆ กฎนี้เรียกว่า “Hebbian Learning” ซึ่งเป็นส่วนสำคัญ ในการพัฒนาโครงข่ายใยประสาท

จากนั้นในปี ค.ศ.1951 มาร์วิน มินสกี (Marvin Minsky) กับ ดีน เอ็ดมอนด์ (Dean Edmonds) นักศึกษาจากคณะคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัย Princeton ได้สร้างระบบโครงข่ายใยประสาท ตัวแรกของโลกที่มีชื่อว่า “SNARC” โดยสร้างจากหลอดสูญญากาศ 3,000 หลอด และจำลองระบบใยประสาท 40 หน่วย จนนำไปสู่การเสนอวิธีการทดสอบความฉลาดของคอมพิวเตอร์ในปีค.ศ. 1950 โดย อลัน ทัวริง (Alan Turing) นักคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ เรียกว่า Turing test เป็นการทดสอบความสามารถของคอมพิวเตอร์ว่ามี “สำนึก” และสามารถ “คิด” ได้ ในรูปแบบที่ใกล้เคียงกับมนุษย์หรือไม่ ซึ่งในการทดสอบจะกำหนดให้คอมพิวเตอร์ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แล้วให้มนุษย์เป็นผู้ตัดสินพิจารณาว่าการกระทำนั้นเกิดจากคอมพิวเตอร์หรือจากมนุษย์ หากผู้ตัดสินที่เป็นมนุษย์แยกแยะไม่ได้ คอมพิวเตอร์นั้นก็จะผ่านการทดสอบ ทั้งนี้การทดสอบดังกล่าวได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายและได้ถูกนำมาใช้เป็นการทดสอบหลักในการวัดขีดความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ในเวลาต่อมา ซึ่งถือว่าจำเป็นมากในทุกศาสตร์ที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์

3. ยุคกำเนิดปัญญาประดิษฐ์ (ค.ศ. 1956)

ในปีค.ศ. 1956 คำว่า Artificial Intelligence (AI) ได้ถือกำเนิดขึ้น โดยจอห์น แมคคาร์ธี (John McCarthy) นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ได้ให้คำจำกัดความของคำดังกล่าวไว้ในการประชุม “ Dartmouth Conferences” ซึ่งการประชุมดังกล่าวได้จัดขึ้นโดย มาร์วิน มินสกี (Marvin Minsky) จอห์น แมคคาร์ธี (John McCarthy) นักวิทยาศาสตร์อาวุโสของ IBM สองคน ได้แก่ คล็อด แชนนอน (Claude Shannon) นาธาเนียล โรเชสเตอร์ (Nathan Rochester) และนักวิจัยชั้นนำหลายท่านที่มีการทำหัวข้อวิจัยขั้นสูง ร่วมกันทำวิจัยเรื่องทฤษฎีอัตโนมัติ (Automata Theory) และ โครงข่ายใยประสาท (Neural Network) เป็นต้น[67]

หลังจากนั้นได้ร่วมกันจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการเป็นระยะเวลา 2 เดือน ที่วิทยาลัย Dartmouth ประเทศสหรัฐอเมริกา การประชุมนี้เป็นการประชุมครั้งสำคัญและยิ่งใหญ่ที่สุดในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ และเป็นการวางรากฐานที่สำคัญต่อมุมมองการทำวิจัยและพัฒนาด้านวิศวกรรมศาสตร์ คณิตศาสตร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์ จิตวิทยา และศาสตร์ด้านอื่น ๆ [68]

---

[67] Mallika Rangaiah, ‘History of Artificial Intelligence’ (Analytics Steps, 8 March 2021) <https://shorturl.asia/BOlhi> accessed 1 April 2023.

[68] วริศรา กิจมหาตระกูล, ‘แนวทางกำหนดมาตรการเพื่อควบคุมการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ในการสอบบัญชี’ (เอกัตศึกษา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2561) 7-8.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

4. ยุคตื่นตัว (ค.ศ. 1965)

ในปีค.ศ. 1965 ทีมนักวิจัยที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด โดยศาสตราจารย์ Edward Feigenbaum ได้สร้าง “ระบบผู้เชี่ยวชาญ” ระบบแรก ชื่อว่า DENDRAL ซึ่งเป็นระบบที่ใช้ในการวิเคราะห์ผลทางด้านเคมี ระบบ DENDRAL นี้เป็นการนำความรู้ของผู้เชี่ยวชาญไปเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถจดจำและมีความรู้เสมือนกับเป็นผู้เชี่ยวชาญคนหนึ่ง[69]

5. ยุคเผชิญปัญหาจริง

ในระหว่างปีค.ศ. 1974 – 1980 และระหว่างปีค.ศ. 1987 – 1993 หรือยุค“AI Winter” เป็นยุคที่นักวิจัยประสบกับความยากลำบากในการแก้ปัญหาและพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ให้ดีขึ้นไปกว่าเดิม ทำให้นักลงทุนเริ่มไม่เชื่อมั่นในระบบปัญญาประดิษฐ์ และทำให้ทุนวิจัยในสาขาดังกล่าวลดน้อยลงจนทำให้การค้นคว้าหยุดชะงัก[70]

6. ยุคของตัวแทนปัญญา (ค.ศ. 1990 - ปัจจุบัน)

หลังปีค.ศ. 1990 ถือเป็นยุคใหม่ของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ โดยการเชื่อมต่อระบบปัญญาประดิษฐ์เข้ากับอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้เป็นการขยายฐานความรู้ที่ป้อนเข้าสู่ปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์ สามารถเข้าถึง เรียนรู้และพัฒนาตนเองจากข้อมูลจำนวนมากที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตได้จึงทำให้การเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์รวดเร็วขึ้น

ในปีค.ศ. 1997 ได้มีการแข่งขันหมากรุกระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับมนุษย์โดยเป็นการแข่งขันระหว่างแชมป์โลกหมากรุก Garry Kasparov และเครื่องคอมพิวเตอร์ของ IBM ที่มีชื่อว่า Deep Blue โดยในการแข่งขันครั้งแรกในปีค.ศ. 1996 Kasparov เป็นผู้ชนะ แต่ในปีถัดมา Deep Blue สามารถพัฒนาตนเองจนกลับมาเอาชนะได้การแข่งขันครั้งนี้ทำให้เกิดการยอมรับปัญญาประดิษฐ์ในสาขาเกมและก่อให้เกิดความคิดในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น

หลังจากปีค.ศ. 2000 นักวิจัยและนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ได้สร้างผลิตภัณฑ์ที่ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ออกมาสู่ตลาดอย่างต่อเนื่อง เช่น ASIMO หุ่นยนต์เลียนแบบมนุษย์ของบริษัทฮอนด้ารถที่ขับเคลื่อนได้เอง เครื่องคอมพิวเตอร์ของ IBM ที่มีชื่อว่า Watson ซึ่งสามารถสร้างระบบถาม – ตอบคำถามที่อิงกับลักษณะภาษาตามธรรมชาติของมนุษย์(Natural language) IBM Watson เป็นที่รู้จักครั้งแรก เมื่อชนะการแข่งขันในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ของอเมริกาที่ชื่อว่า Jeopardy! Apple Siri และAmazon Alexa ผู้ช่วยส่วนตัวอัจฉริยะ และ Google Alpha GO ปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถเอาชนะมนุษย์ในเกมส์หมากล้อมได้[71]

---

[69] ชูพันธุ์ รัตนโภคา (เชิงอรรถ 65).

[70] เพิ่งอ้าง.

[71] อรพิม ประสงค์, ‘ความรู้เบื้องต้นและประวัติของปัญญาประดิษฐ์: ความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์และการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในเทคโนโลยีการแพทย์และการดูแลสุขภาพ’ (Law for ASEAN) <https://shorturl.asia/ufxnL> สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

2.4.2.2 ความหมายของปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ หรือ Artificial Intelligence (AI) หรือที่รู้จักในชื่อแมชชีนอัจฉริยะ เป็นสาขาหนึ่งของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้นการสร้างและจัดการเทคโนโลยีที่สามารถเรียนรู้ ที่ต้องตัดสินใจด้วยตนเองและดำเนินการในนามของมนุษย์ เป็นเทคโนโลยีในรูปแบบหนึ่งที่ทำให้คอมพิวเตอร์มีลักษณะเสมือนมนุษย์ ทั้งในเรื่องของความคิด การวิเคราะห์หรือการเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์โดยใช้โปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ที่มนุษย์เขียนหรือจัดทำชุดคำสั่งขึ้น แล้วนำมาประมวลผลหรือนำมาฝังไว้กับอุปกรณ์ส่วนใดส่วนหนึ่งเพื่อทำให้เกิดระบบจักรกลอัจฉริยะหรืออุปกรณ์นั้นสามารถสื่อสารกับมนุษย์ได้โดยใช้ภาษาไทย ภาษาอังกฤษหรือภาษาใดก็ตาม และยังสามารถแปลความหมายของคำที่มนุษย์พูด เพื่อให้ตรงกับภาษาตามที่ต้องการ อีกทั้งจักรกลอัจฉริยะยังสามารถทำให้อุปกรณ์ที่มีการฝังเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ไว้สามารถขยับหรือเคลื่อนไหวได้อีกด้วย รวมถึงเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มีกระบวนการคิดที่คล้ายมนุษย์และยังสามารถช่วยในการวิเคราะห์ตัดสินใจข้อมูลต่าง ๆ ได้เอง[72] โดยอาศัยหลักการจากการศึกษาวิธีคิด การตัดสินใจหรือหลักของเหตุผลจากมนุษย์ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ให้สามารถตอบสนองการทำงานที่มากกว่าเป็นเพียงเครื่องจักรกลหรือโปรแกรมทั่วไป โดยเริ่มจากการนำแนวคิดดังกล่าวมากำหนดเป็นขั้นตอนให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงาน แก้ปัญหา ตัดสิน และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีความฉลาดมากขึ้น สามารถทำงานในระบบที่มีความซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่ต้องอาศัยแรงงานจากมนุษย์

ในยุคแรกเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะมีหน้าที่คำนวณ และประมวลผลโปรแกรมของระบบงานตามที่มนุษย์ต้องการโดยมีมนุษย์เป็นผู้ควบคุม ป้อนคำสั่ง และรอผลลัพธ์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ การตัดสินใจในสิ่งต่าง ๆ ยังคงอยู่บนพื้นฐานการสังเคราะห์ของมนุษย์ ทำให้มีแนวคิดที่จะพัฒนาให้เครื่องคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นเพียงพอที่จะอำนวยความสะดวกและลดกำลังการสนับสนุนจากมนุษย์ลงให้น้อยที่สุด ดังนั้น จึงจำเป็นต้องพัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีความคิด มีหลักการที่สมเหตุสมผลเทียบเคียงกับสมองมนุษย์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตัดสินใจว่าสิ่งใดถูกต้องตามจุดประสงค์ในการทำงาน ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการพัฒนาสมองของเครื่องคอมพิวเตอร์ ให้มีกระบวนการคิดที่สมบูรณ์แบบแทนการคิดของมนุษย์ ที่เรียกกันว่า “ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence)”

เมื่อมีการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น การทำงานต่าง ๆ ก็จะเกิดข้อผิดพลาดน้อยลง มีการแก้ไขปัญหาและตัดสินใจที่รวดเร็วกว่าการใช้สมองมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ยังต้องอาศัยพื้นฐานทางกายภาพหรือร่างกาย ทำให้การทำงานอาจเกิดความผิดพลาดขึ้นได้เสมอ

Russell และ Norvig ได้จำแนกปัญญาประดิษฐ์ออกเป็น 4 ลักษณะ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้[73]

---

[72] ศรัณย์ศิริ คัมภิรานนท์, ‘AI เทคโนโลยีอนาคตของประเทศไทย’ (วุฒิสภา) <https://shorturl.asia/2yr5e> สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2565.

[73] ชูพันธุ์ รัตนโภคา (เชิงอรรถ 65).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

1) ระบบความคิดที่เหมือนมนุษย์ (Systems that think like humans) กล่าวคือ ปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกพัฒนาขึ้นทำให้เครื่องจักรมีสติปัญญาสามารถคิดเองได้และแสดงการกระทำออกมาได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นการคิดที่อาศัยรูปแบบแนวคิดของมนุษย์ จึงส่งผลต่อการกระทำ ในด้านการตัดสินใจ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้เพิ่มเติมที่คล้ายคลึงกับมนุษย์อย่างมาก[74]

2) ระบบการกระทำที่เหมือนมนุษย์ (Systems that act like humans) การกระทำที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งอาศัยพื้นฐานการคิดที่เลียนแบบจากมนุษย์ ส่งผลให้การแสดงออกและการกระทำต่าง ๆ เต็มเปี่ยมไปด้วยรูปแบบการทำงานของมนุษย์อย่างชัดเจน โดยมีประสิทธิภาพเทียบเท่าหรืออาจทำได้ดีมากกว่าการกระทำของมนุษย์ในขณะนั้น เช่น สามารถสื่อสารได้ด้วยภาษาที่มนุษย์ใช้ เช่น ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ตัวอย่างคือ การแปลงข้อความเป็นคำพูดและการแปลงคำพูดเป็นข้อความ, มีประสาทรับสัมผัสคล้ายมนุษย์ เช่น คอมพิวเตอร์รับภาพได้โดยอุปกรณ์รับสัมผัสแล้วนำภาพไปประมวลผล, เคลื่อนไหวได้คล้ายมนุษย์ เช่น หุ่นยนต์ดูดฝุ่น หรือเคลื่อนย้ายสิ่งของ, เรียนรู้ได้โดยสามารถตรวจจับรูปแบบการเกิดของเหตุการณ์ใด ๆ แล้วปรับตัวสู่สิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไปได้

3) ระบบความคิดอย่างมีเหตุผล (Systems that think rationally) กระบวนการคิดของมนุษย์ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเหตุและผล ดังนั้น เมื่อปัญญาประดิษฐ์ถูกสร้างขึ้นเพื่อคิดแทนมนุษย์ระบบสติปัญญาต่าง ๆ จึงต้องอาศัยแบบจำลองการคำนวณที่จะช่วยให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถเข้าใจหลักของเหตุและผล สามารถคำนวนเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามความเป็นไปได้และที่คาดการณ์ไว้ล่วงหน้าได้ เช่น ใช้หลักตรรกศาสตร์ในการคิดหาคำตอบอย่างมีเหตุผล (ระบบผู้เชี่ยวชาญ)

4) ระบบการกระทำอย่างมีเหตุผล (Systems that act rationally) ด้วยกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลของปัญญาประดิษฐ์ส่งผลให้การแสดงออกและการกระทำต่าง ๆ สอดคล้องกันอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งกระบวนการคำนวณที่มีประสิทธิภาพจะแสดงถึงความชาญฉลาดของปัญญาประดิษฐ์ ที่กำหนดการกระทำหรือพฤติกรรมที่แสดงออกมาได้อย่างชัดเจน การกระทำอย่างมีเหตุผลนี้ยังเป็นแนวทางในการออกแบบ “ตัวแทนปัญญา (Intelligent Agent)” ด้วย เช่น ตัวแทนในระบบขับรถอัตโนมัติ มีเป้าหมายว่าต้องไปถึงเป้าหมายในระยะทางที่สั้นที่สุด ต้องเลือกเส้นทางที่ไปยังเป้าหมายที่สั้นที่สุดที่เป็นไปได้ จึงเรียกได้ว่า ตัวแทนซึ่งกระทำอย่างมีเหตุผล หรือตัวแทนในเกมหมากรุกที่มีเป้าหมายว่าต้องเอาชนะคู่ต่อสู้ ก็ต้องเลือกเดินหมากที่จะทำให้คู่ต่อสู้เป็นฝ่ายแพ้ให้ได้ เป็นต้น[75]

สำหรับนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ John McCarthy ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า Artificial Intelligence (AI) ในการประชุม “Dartmouth Conferences” ในปีค.ศ. 1956 เพื่อใช้สื่อความหมายถึงการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถปฏิบัติงานที่โดยปกติแล้วจำเป็นต้องใช้สติปัญญาของมนุษย์ เช่น

---

[74] Richard Bellman, *An introduction to artificial intelligence* (Boyd & Fraser 1978) 146.

[75] David Poole, Alan Mackworth and Randy Goebel, *Computational intelligence a logical approach* (Oxford University Press 1985) 12.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ความสามารถในการจดจำภาพ การรู้จำเสียงพูด และการตัดสินใจ นอกจากนี้การใช้คำว่า ปัญญาประดิษฐ์ ยังอาจสื่อความหมายไปถึงการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ในการแก้ไขปัญหาหรือการตัดสินใจ หรือการปฏิบัติงานที่จำเป็นต้องใช้สติปัญญาของมนุษย์ เช่น การแนะนำภาพยนตร์หรือเพลงให้เหมาะสมกับประเภทของผู้ชมและผู้ฟัง การตรวจสอบการปลอมแปลงเอกสาร การใช้ระบบควบคุมอุปกรณ์ภายในบ้านอัจฉริยะ รวมไปถึงการใช้การจดจำหน้าตาจากรูปภาพใน Facebook การใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ในวีดีโอเกมส์และการใช้ผู้ช่วยส่วนตัวอัจฉริยะ ทั้งนี้ มีกลุ่มคำศัพท์หลักที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ดังต่อไปนี้[76]

Artificial Intelligence (AI) หมายความถึง ระบบที่สามารถปรับตัวและเรียนรู้ได้จากข้อมูลและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อประมวลผลออกมาได้เสมือนการประมวลผลด้วยสติปัญญาของสิ่งมีชีวิต

Machine Learning (ML) เป็นการเรียนรู้ชนิดหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ โดยรวมศาสตร์หลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน เช่น คณิตศาสตร์ สถิติ วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์และชีววิทยา Machine Learning เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์เรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากฐานข้อมูล ทั้งนี้ อาจแบ่ง Machine Learning ออกได้เป็น 3 รูปแบบ[77] คือ (1) Supervised Learning: การเรียนรู้โดยต้องอาศัยมนุษย์ในการสอนปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนรู้ข้อมูลเพื่อช่วยให้เทคโนโลยีสามารถเรียนรู้ผลและคาดคะเนผลลัพธ์ต่าง ๆ ได้แม่นยำมากยิ่งขึ้นจากการช่วยเหลือของนักวิทยาศาสตร์ข้อมูล (Data Scientist) มีการให้ข้อมูลนำเข้า (Input) และกำหนดแนวทางในการตัดสินให้มีการจำแนกและหาความสัมพันธ์ จึงมักถูกนำมาใช้งานในเชิงธุรกิจหรือการวิเคราะห์ผลการแข่งขันต่าง ๆ เป็นต้น (2) Unsupervised Learning: การเรียนรู้โดยไม่มีการสอนข้อมูลทำให้เครื่องจักรทำการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองซึ่งต้องมีการให้ข้อมูลนำเข้า (Input) จำนวนมากเข้าสู่ระบบโดยไม่ต้องตั้งค่าเป้าหมายของแต่ละข้อมูล ระบบสามารถนำไปวิเคราะห์และสร้างแบบแผนจากข้อมูลที่ได้รับเข้าไปเพื่อตัดสินผลลัพธ์ ยิ่งมีการเรียนรู้มากเท่าไรระบบก็จะมีความฉลาดมากขึ้นเรื่อย ๆ มักนำไปใช้ในการแนะนำหรือคัดเลือกข้อมูลหรือผลิตภัณฑ์ และ (3) Reinforcement Learning: การเรียนรู้แบบให้คุณให้โทษโดยเรียนรู้จากการลองผิดลองถูกจากสถานการณ์ในอดีตหรือระบบจำลอง เพื่อพัฒนาระบบการตัดสินใจให้ดียิ่งขึ้น เช่น การพัฒนาระบบผู้เล่นอัตโนมัติให้ชนะผู้เล่นระดับโลก ระบบการจัดการข้อมูลเพื่อนำเสนอให้ตัดสินใจเลือกอัตราส่วนของสินทรัพย์ต่าง ๆ เป็นต้น

Deep Learning (DL) คือศาสตร์แขนงหนึ่งของ Machine Learning ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ซับซ้อนขึ้น โดยใช้การประมวลผลที่เลียนแบบระบบเซลล์ประสาทในสมองของมนุษย์ (Neural Network) ซึ่งมีความสามารถในการคาดเดา แยกแยะ และสร้างรูปแบบการป้อนข้อมูลและการประมวลผลความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น

---

[76] อรพิม ประสงค์ (เชิงอรรถ 71).

[77] Data Wow, ‘Machine Learning คืออะไร? แล้วมีส่วนช่วยอย่างไรในการทำธุรกิจ’ (Data Wow, 9 มิถุนายน 2564) <https://shorturl.asia/HkePW> (สืบค้นเมื่อ 17 มกราคม 2565).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

Neural network (NN) คือเทคนิคการสร้าง Machine Learning แบบต่าง ๆ เช่น การใช้เทคนิค Convolutional Neural Network (CNN) ซึ่งเป็นอัลกอริทึมที่ใช้ในการการพัฒนาให้คอมพิวเตอร์สามารถรับรู้หรือมองเห็นได้เหมือนกับตาของมนุษย์และ Deep learning ก็คือการใช้เทคนิค CNN โดยเชื่อมโยงระบบประมวลผลที่เลียนแบบระบบเซลล์ประสาทในสมองของมนุษย์จำนวนหลายชั้นเข้าด้วยกัน

Cognitive Computing คือ ระบบคอมพิวเตอร์เสมือนมนุษย์ที่จำลองการรับรู้และระบบการประมวลผลของสมองมนุษย์ซึ่งรวมไปถึงการจัดลำดับสมมติฐาน

ในบทนี้จะขอกล่าวถึงเฉพาะกรณีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง Machine Learning (ML) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

สำหรับปัญญาประดิษฐ์นั้นการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องจักรสามารถเข้าใจ ตัดสินใจแก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้โดยอาศัยชุดข้อมูลจำนวนหนึ่งที่มนุษย์ได้ป้อนเข้าไป ซึ่งมนุษย์มีเพียงหน้าที่เขียนโปรแกรมให้ปัญญาประดิษฐ์ได้เรียนรู้จากข้อมูลเท่านั้น ส่วนขั้นตอนที่เหลือไปจนถึงการแสดงผลลัพธ์ของงานสร้างสรรค์นั้นปัญญาประดิษฐ์สามารถเรียนรู้และตัดสินใจได้เอง ซึ่งแตกต่างจากการทำงานของคอมพิวเตอร์หรือเครื่องจักรทั่วไปที่จำเป็นต้องอาศัยมนุษย์เป็นผู้ควบคุมแทรกแซงการทำงานในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การป้อนข้อมูลไปจนถึงการแสดงผลลัพธ์ออกมาให้ตรงตามความตั้งใจ ด้วยเหตุนี้จึงมีแนวคิดที่จะลดบทบาทการทำงานของมนุษย์ลงด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพใกล้เคียงกับสมองของมนุษย์

การเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์ (Machine Learning) เป็นสาขาหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนามาจากการศึกษาด้านการรู้จำ โดยใช้อัลกอริทึมสร้างแบบหรือซอฟต์แวร์เพื่อเรียนรู้และจดจำข้อมูล และสร้างเป็นแบบจำลอง เพื่อการประมวลผลหรือทำนายข้อมูลออกมา เราอาจเรียก Machine Learning ว่าเป็นเครื่องมือหรือวิธีการหนึ่งที่ช่วยเพิ่มความฉลาดของปัญญาประดิษฐ์ก็ว่าได้ โดย Arthur Lee Samuel (อาเธอร์ ซามูเอล) หนึ่งในผู้บุกเบิก Computer Gaming, Artificial Intelligence และ Machine Learning ชาวอเมริกัน ได้นิยาม Machine Learning เอาไว้ว่า “Field of study that gives computers the ability to learn without being explicitly programmed.” ซึ่งหมายถึง “ศาสตร์ที่จะทำให้คอมพิวเตอร์สามารถที่จะเรียนรู้ได้ โดยไม่ต้องเขียนโปรแกรมกำกับชัดเจน”[78] ศาสตร์ดังกล่าว คือ อัลกอริทึมที่อาศัยโมเดลที่สร้างมาจากชุดข้อมูลตัวอย่างนำเข้า (Input Data) เพื่อการทำนายหรือตัดสินใจในภายหลัง แทนที่จะทำงานตามลำดับของคำสั่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือกล่าวโดยสรุปว่า เราจะสอนให้คอมพิวเตอร์เรียนรู้จากการป้อนข้อมูล Input เข้าไป เพื่อให้คอมพิวเตอร์เรียนรู้และจดจำสร้างรูปแบบ เพื่อการทำนายข้อมูลในอนาคต ยกตัวอย่าง เช่น การสอนให้คอมพิวเตอร์แยกแยะภาพว่าภาพที่ทดสอบเป็นภาพสุนัขหรือแมว โดยการนำภาพสุนัขและแมวจำนวนหนึ่งซึ่งถือเป็น Input Data เข้าไปในระบบที่ทดสอบ คอมพิวเตอร์จะมีสร้างอัลกอริทึมเพื่อเรียนรู้

[78] Phil Simon, *Too Big to Ignore: The Business Case for Big Data* (Wiley 2013) 89.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

และจดจำภาพในระดับ Pixel จากนั้นสร้างเป็นต้นแบบ (Pattern) หากทำการทดสอบด้วยภาพใหม่ ๆ คอมพิวเตอร์ก็จะสามารถแยกแยะได้ว่าภาพที่ทดสอบเป็นภาพของสุนัขหรือแมวได้นั่นเอง

กล่าวคือ Machine Learning นั้น ไม่ได้กำหนดลงไปในโปรแกรมว่า สำหรับลักษณะ A, B ใด ๆ หากข้อมูลมีลักษณะแบบ A ต้องทำอย่างไร แบบ B ต้องทำอย่างไร แต่เป็นโปรแกรมที่ทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของข้อมูลแล้วสร้างวิธีการตอบสนองต่อข้อมูลขึ้นมาเอง เมื่อโปรแกรมสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีการตอบสนองต่อข้อมูลได้ด้วยตัวเอง เราจึงไม่จำเป็นต้องคอยวิเคราะห์ข้อมูลและแก้โปรแกรมทุกครั้งที่มีข้อมูลใหม่เข้ามาอีกต่อไป

แม้ว่ามีผู้กำหนดคำนิยามของคำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” ไว้มากมาย แต่โดยสรุปแล้วปัญญาประดิษฐ์เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งของวิทยาการคอมพิวเตอร์ ที่ใช้สำหรับพัฒนาให้เครื่องคอมพิวเตอร์หรือเครื่องจักรมีกระบวนการคิดเทียบเท่ากับมนุษย์ เช่น การพัฒนาให้คอมพิวเตอร์หรือหุ่นยนต์สามารถคิด หาเหตุผล รับรู้ ตลอดจนมีการกระทำหรือพฤติกรรมเลียนแบบมนุษย์[79] ตั้งแต่กระบวนการตัดสินใจแก้ปัญหา วินิจฉัย หาเหตุผล จากความรู้ที่จัดเก็บไว้และนำความรู้นั้นมารวมกันเพื่อหาข้อสรุปหรือผลลัพธ์ของปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ทว่านิยามที่แท้จริงของปัญญาประดิษฐ์นั้นย่อมเปลี่ยนแปลงไปได้ตลอด เพราะว่าปัญญาประดิษฐ์นั้นมีหลายรูปแบบ หลายประเภท และมีความสามารถที่หลากหลายซึ่งมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา

2.4.3 ประเภทของปัญญาประดิษฐ์ที่แบ่งตามลักษณะความสามารถ

การแบ่งประเภทของปัญญาประดิษฐ์อาจจัดแบ่งโดยลักษณะความสามารถหรือระดับของสติปัญญาของปัญญาประดิษฐ์ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้[80]

1) ปัญญาประดิษฐ์กลุ่มที่สามารถทำงานอัตโนมัติในระดับเบื้องต้น (Artificial Narrow Intelligence หรือ ANI) ซึ่งบางครั้งเรียกว่า “Weak AI” คือชื่อที่ใช้เรียกคอมพิวเตอร์ที่ถูกสร้างมาเพื่อแก้ไขปัญหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งเท่านั้น ทำงานได้อย่างจำกัดอยู่ในวงแคบ ๆ ไม่สามารถกระทำการอย่างอื่นนอกเหนือจากขอบเขตที่ตั้งค่าไว้ได้ และมีความสามารถเฉพาะทางที่ดีกว่ามนุษย์ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์รูปแบบ Narrow AI เป็นระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันอย่างแพร่หลายและเป็นที่นิยมมากที่สุด เช่น การใช้ระบบอัตโนมัติในรถยนต์ การแปลภาษา (Google translate) หรือปัญญาประดิษฐ์ที่ช่วยในการผ่าตัดซึ่งอาจมีความเชี่ยวชาญในการผ่าตัดมากกว่าแพทย์ในยุคปัจจุบัน และเป็นที่แน่นอนว่าปัญญาประดิษฐ์ลักษณะนี้จะไม่สามารถทำสิ่งอื่นใดนอกเหนือจากการผ่าตัดได้ ซึ่งผลงานวิจัยด้านปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบันยังอยู่ที่ระดับนี้[81]

---

[79] ก่อเกียรติ เก่งสกุล และ บุญเจริญ ศิริเนาวกุล, *ทฤษฎีและการประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์และระบบผู้เชี่ยวชาญ* (สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด 2534) 13.

[80] ภูมินทร์ บุตรอินทร์ (เชิงอรรถ 60) 499-500.

[81] อรพิม ประสงค์ (เชิงอรรถ 71).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

2) ระดับที่สามารถคิดเป็นเหตุเป็นผล วางแผนแก้ปัญหา เรียนรู้ได้เองจากประสบการณ์ (Artificial General Intelligence หรือ AGI) ซึ่งบางครั้งเรียกว่า “Strong AI” หรือ “Human-Level AI” คือ ชื่อที่ใช้เรียกคอมพิวเตอร์ที่มีสติปัญญา ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ได้เทียบเท่าสมองของมนุษย์ สามารถเลียนแบบความสามารถของมนุษย์ได้และมีประสิทธิภาพที่ใกล้เคียงกับมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งจะสามารถคิดและประมวลผลในเชิงนามธรรมได้และจะสามารถสร้าง Narrow AI ขึ้นได้ด้วยตนเอง ปัจจุบันนี้ยังไม่มีผู้ใดสามารถพัฒนา AGI ขึ้นมาได้และยังไม่สามารถคาดเดาได้ว่าการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ไปสู่ AGI จะเกิดขึ้นเมื่อใด[82]

3) ปัญญาประดิษฐ์กลุ่มที่สามารถคิดเชิงนามธรรมได้ เรียนรู้ได้ และตัดสินใจได้เองอย่างมีเหตุผล มีอิสระเหนือการควบคุมใด ๆ (Artificial Superintelligence หรือ ASI) คือ ปัญญาประดิษฐ์ที่มีสติปัญญาความสามารถเหนือกว่าสติปัญญาของมนุษย์อย่างหลากหลายและมีประสิทธิภาพสูงกว่าสมองของมนุษย์ในทุก ๆ ด้าน และสามารถเข้าสังคมได้ ซึ่ง Nick Bostrom นักปรัชญาจากมหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ดและผู้เชี่ยวชาญด้านปัญญาประดิษฐ์ได้คาดการณ์ไว้ว่า เมื่อปัญญาประดิษฐ์กลายเป็นเครื่องจักรที่มีสติปัญญาและความสามารถเหนือกว่าสมองมนุษย์ที่ฉลาดที่สุดในทุกสาขา รวมถึงความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ความรู้เชิงภูมิปัญญาและทักษะทางสังคม จะถือได้ว่า “เครื่องจักรทรงภูมิปัญญา”(Artificial Superintelligence: ASI) ได้ถือกำเนิดขึ้นแล้ว

อนึ่ง Nick Bostrom ยังได้คาดการณ์ไว้อีกว่าเครื่องจักรทรงภูมิปัญญาที่จะเกิดขึ้นนั้น จะสามารถสร้าง AGI ที่มีความสามารถเหนือกว่าตนเองได้และอาจเกิดปรากฏการณ์ที่เรียกว่า “การระเบิดทางสติปัญญา” (Intelligence explosion) ที่จะทำให้ ASI ฉลาดขึ้นถึงขีดสุดจนมนุษย์ไม่อาจควบคุมหรือเข้าใจมันได้อีกต่อไป จนอาจส่งผลกระทบต่อการดำรงอยู่ของมนุษยชาติเลยทีเดียว[83]

Ray Kurzweil นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ชาวอเมริกันคือเจ้าของทฤษฎี Technological Singularity หรือ “เอกภาวะทางเทคโนโลยี” โดย Ray Kurzweil คาดการณ์ว่าในอนาคตการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ระดับสูง (Artificial Superintelligence) จะทำให้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จนทำให้อารยธรรมของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปอย่างที่ไม่สามารถจินตนาการได้ ทั้งนี้ เขาเชื่อว่าปรากฏการณ์นี้จะเกิดขึ้นภายในปี ค.ศ. 2045[84]

นอกจากนี้แล้ว ประเภทของปัญญาประดิษฐ์ก็ยังสามารถแบ่งได้ตามสาขางานวิจัยในปัญญาประดิษฐ์ อันได้แก่[85]

---

[82] เพิ่งอ้าง.

[83] เพิ่งอ้าง.

[84] เพิ่งอ้าง.

[85] สมาคมปัญญาประดิษฐ์ประเทศไทย, ‘สาขางานวิจัยในปัญญาประดิษฐ์’ (สมาคมปัญญาประดิษฐ์ประเทศไทย) <https://shorturl.asia/1to97> สืบค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2565.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

1) Natural Language Processing การประมวลภาษาธรรมชาติ เป็นสาขาย่อยของปัญญาประดิษฐ์และภาษาศาสตร์ที่ศึกษาปัญหาในการประมวลผลและใช้งานภาษาธรรมชาติ รวมทั้งการทำความเข้าใจภาษาธรรมชาติ ทั้งนี้เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจภาษามนุษย์ได้

2) Speech Recognition การรู้จำคำพูด ใช้หลักของการออกเสียงเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยการรู้จำของระบบคอมพิวเตอร์นั้นจะต้องใช้ศาสตร์ทางด้านปัญญาประดิษฐ์โดยวิธีการเรียนรู้ของระบบคอมพิวเตอร์จะจำเอารูปแบบเสียง ๆ นั้น มาสร้างเป็นฟังก์ชันที่จะใช้ในการคำนวณของระบบคอมพิวเตอร์เมื่อได้รับเสียงเข้ามาก็จะเอาเสียงไปเทียบกับฟังก์ชันที่ได้สร้างขึ้น

3) Machine Learning การเรียนรู้ของเครื่อง เป็นสาขาหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนามาจากการศึกษาการรู้จำแบบ เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการสร้างอัลกอริทึมที่สามารถเรียนรู้ข้อมูลและทำนายข้อมูลได้ อัลกอริทึมนั้นจะทำงานโดยอาศัยโมเดลที่สร้างมาจากชุดข้อมูลตัวอย่างขาเข้าเพื่อการทำนายหรือตัดสินใจในภายหลัง แทนที่จะทำงานตามลำดับของคำสั่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์

4) Image Processing การประมวลผลภาพ คือ เป็นการประยุกต์ใช้งานการประมวลผลสัญญาณบนสัญญาณ 2 มิติ เช่น ภาพนิ่ง (ภาพถ่าย) หรือภาพวีดิทัศน์ (วิดีโอ) และยังรวมถึงสัญญาณ 2 มิติอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ภาพด้วย

5) Robotics วิทยาการหุ่นยนต์ เป็นศาสตร์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ การผลิต และการประยุกต์ใช้งานหุ่นยนต์ วิทยาการหุ่นยนต์เกี่ยวข้องกับ อิเล็กทรอนิกส์, กลศาสตร์, และ ซอฟต์แวร์

6) Semantic Web เว็บเชิงความหมาย หรือ ซีแมนติกเว็บ คือ พัฒนาการของเวิลด์ไวด์เว็บซึ่งเกี่ยวข้องกับข้อมูลและการบริการบนเว็บไซต์ โดยสร้างความเป็นไปได้ที่เว็บไซต์จะสามารถเข้าใจถึงความต้องการของผู้ใช้และเครื่องมือที่ใช้บรรจุลงในสารบัญเว็บไซต์ ซึ่งมีที่มาจากเวิลด์ไวด์เว็บคอนซอร์เทียม เซอร์ทิม เบอร์เนิร์ส-ลี มีทัศนคติเกี่ยวกับเว็บว่าเป็นแหล่งรวมการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้

7) Intelligent Computer-Aided Instruction (ICAI) เทคโนโลยีการศึกษา เป็นศาสตร์ที่ประยุกต์เอาวิชาการต่าง ๆ มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิผล ซึ่งเกิดจากการออกแบบการสอนตามหลักการออกแบบการเรียนการสอน (Instructional Design) โดยคำนึงถึงคุณลักษณะของผู้เรียน ความเหมาะสมของสื่อที่สอดคล้องกับลักษณะเนื้อหาและความสนใจของผู้เรียน

8) Expert Systems ระบบผู้เชี่ยวชาญ หรือ ระบบผู้ชำนาญการ (expert system) เป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ช่วยในการหาคำตอบ อธิบายความไม่ชัดเจน ซึ่งปกตินั้นจะใช้ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาตอบคำถามนั้น ระบบผู้เชี่ยวชาญเป็นส่วนหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์โดยอาศัยระบบฐานความรู้ (knowledge-based system) และกลไกการอนุมาน (inference engine) เป็นองค์ประกอบหลักในการทำงาน

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

9) Others Artificial Intelligence สาขาปัญญาประดิษฐ์อื่น ๆ อาทิเช่น (1) Information Retrieval (2) Information Extraction (3) Data Mining (4) Knowledge Engineering (5) Text Summarization (6) Machine Translation (7) Intelligent Control System (8) Intelligent Forecasting System (9) Mobile AI Application

2.4.4 งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์

ในอดีตที่ผ่านมานั้นเรามักจะคิดว่ามีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่มีความสามารถในการแสดงออกซึ่งความคิด ในการสร้างสรรค์งานให้ปรากฏ มักจะคาดการณ์ว่ายังคงมีงานหลายส่วนที่ปัญญาประดิษฐ์ ไม่สามารถทำได้ดีเท่ากับคน เพราะเป็นงานที่ต้องใช้ความเป็นมนุษย์สูง เช่น งานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และงานที่ต้องใช้ความเข้าใจด้านอารมณ์ แต่ความเชื่อนี้จะค่อย ๆ ถูกเปลี่ยนเมื่อมีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถเรียนรู้และทำสิ่งเหล่านี้ได้ด้วยตนเองและสามารถสร้างความแตกต่างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในอดีตที่ทำได้เพียงแค่ช่วยในการสร้างสรรค์งานเท่านั้น ตัวอย่างเช่น

2.4.4.1 หนังสือการ์ตูน Zarya of The Dawn

สำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แบบจำกัดสำหรับนิยายภาพ “Zarya of the Dawn” (Registration # VAu001480196) (2023) ซึ่งเป็นการพัฒนาล่าสุดของงานสร้างสรรค์ที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยศิลปินชื่อ Kris Kashtanova ใช้โปรแกรม MidJourney เพื่อสร้างชุดภาพที่ใช้ในนิยายภาพควบคู่ไปกับโครงเรื่องหลักที่มนุษย์สร้างขึ้น แม้ว่าสำนักงานลิขสิทธิ์ ของสหรัฐอเมริกาจะอนุมัติการคุ้มครองข้อความและการจัดเรียงภาพ แต่ก็ปฏิเสธการคุ้มครองภาพประกอบแต่ละภาพในนิยายภาพเนื่องจากเป็นผลงานที่สร้างขึ้นด้วยปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมดเท่ากับขาดการมีส่วนร่วมที่แท้จริงของมนุษย์[86]

[86] Tony Analla, ‘Zarya of the Dawn: How AI is Changing the Landscape of Copyright Protection’ (Harvard Journal of Law and Technology, 6 March 2023) <https://shorturl.asia/1jQWw> accessed 10 April 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ภาพที่ 2.1 Zarya of the Dawn
ที่มา: Blockdit (https://www.blockdit.com/posts/6414b65d57d10c24b2799996)

2.4.4.2 The Day A Computer Writes A Novel (วันที่คอมพิวเตอร์เขียนนิยาย)

นิยายสั้นที่แต่งขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนาโดยทีมวิจัยของศาสตราจารย์ ฮิโตชิ มัทซึบาระ (Hitoshi Matsubara) จากมหาวิทยาลัยแห่งอนาคตฮาโกะดาเตะ ประเทศญี่ปุ่น ได้ส่งนิยายขนาดสั้นเข้าแข่งขันในรายการ Nikkei Hoshi Shinichi Literary Award ในปี 2559 ซึ่งเป็นปีแรกที่อนุญาตให้ระบบปัญญาประดิษฐ์ส่งผลงานเข้าประกวดแข่งขันร่วมกับมนุษย์ได้ และสามารถผ่านการคัดเลือกเข้ารอบแรก โดยมีนิยายที่ร่วมส่งเข้าประกวดด้วยกันทั้งหมด 1,450 เรื่อง และมีทั้งหมด 11 เรื่องที่แต่งโดยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งในกระบวนการคัดเลือกนิยายนั้นทีมจัดงานยืนยันว่ากรรมการจะไม่รู้ว่านิยายเรื่องไหนแต่งโดยคอมพิวเตอร์ ซึ่งนิยายสั้นดังกล่าวเป็นเรื่องราวของคอมพิวเตอร์ที่หยุดทำงานรับใช้มนุษย์ และกลับมาหาความสุขให้ตัวเอง ทั้งนี้โครงเรื่องหลักและตัวละครได้ถูกกำหนดขึ้นไว้แล้วโดยทีมวิจัยที่เป็นมนุษย์ ส่วนรูปประโยค ข้อความ และเนื้อหาส่วนอื่น ๆ นั้น เป็นผลงานของปัญญาประดิษฐ์[87]

2.4.4.3 หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะฉบับปัญญาประดิษฐ์

การ์ตูนขายหัวเราะเล่มแรกในไทยที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ (VER 1.2023 Beta) ถือเป็นการ์ตูนแนวขำขันเล่มแรกในวงการการ์ตูนไทยที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์หรือ AI ในการสร้างสรรค์เรื่องและภาพทั้งเล่ม คิดมุก วาดแก๊กการ์ตูนเชิงอารมณ์ขัน รวมถึงตีความปกและ logo ขายหัวเราะใหม่ พร้อมอารมณ์ขันโดยทีมขายหัวเราะ โดยในโปรเจกต์นี้ ทีมงานขายหัวเราะเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้สร้างสรรค์อารมณ์ขันและการ์ตูน” มาเป็น “ผู้ป้อนคำสั่งอารมณ์ขันและการ์ตูน” แทน ซึ่งในการป้อนคำสั่ง ทีมงานจะต้องกำหนด

[87] นิโลบล หิรัญรัศ และ วราคมน์ เลี้ยงพันธุ์ (เชิงอรรถ 2).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

รายละเอียดให้ชัดเจน เพราะหากไม่ป้อนคำสั่งให้ละเอียดและชัดเจน ผลงานที่ได้จะกว้างมาก ยกตัวอย่าง แก๊ก ก๊อตซิลล่า คำสั่งที่ป้อนให้คอมพิวเตอร์ต้องกำหนดตั้งแต่รูปแบบของงาน ให้เป็นการ์ตูน 1 ช่อง เกี่ยวกับก๊อตซิลล่าถล่มเมือง หากผลลัพธ์ของงานยังไม่เป็นที่พอใจก็มีความจำเป็นต้องป้อนคำสั่งเพิ่ม นับเป็นความร่วมมือมิติใหม่ของมนุษย์และ ปัญญาประดิษฐ์ในวงการการ์ตูนไทย โดยผลิตจำนวนจำกัดสำหรับงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ ระหว่างวันที่ 30 มี.ค. – 9 เม.ย. 2566 เท่านั้น[88]

ภาพที่ 2.2 ขายหัวเราะ ฉบับ AI

ที่มา: iT24Hrs (https://www.it24hrs.com/2023/kaihuaror-ai-book/)

2.4.4.4 A Recent Entrance to Paradise (AI วาดรูป)

ในปี 2019 Steven Thaler (สตีเวน ทาเลอร์) ได้ยื่นคำขอจดลิขสิทธิ์ในภาพวาดชื่อ A Recent Entrance to Paradise หรือ ทางเข้าสู่สวรรค์ เป็นผลงานศิลปะ 2 มิติที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยปัญญาประดิษฐ์ (Creativity Machine) สื่อถึงประสบการณ์เฉียดตายจำลอง ซึ่งเขาได้ให้อัลกอริทึมประมวลผลรูปภาพหลอนขึ้นใหม่เพื่อสร้างภาพหลอนประสาทและเรื่องเล่าสมมติเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย แต่สำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้ปฏิเสธคำขอดังกล่าวไป ต่อมาเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2565 คณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของสำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา (US Copyright Office, Review Board) ได้พิจารณาคำขอครั้งที่สองของ Steven Thaler สำหรับการพิจารณาใหม่เกี่ยวกับการปฏิเสธไม่รับจดทะเบียนลิขสิทธิ์ในผลงานที่ระบุว่าเครื่องจักรเป็นผู้สร้างสรรค์งาน ซึ่งคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ของสำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา ได้

[88] ไอที 24 ชั่วโมง, ‘ขายหัวเราะฉบับ AI เล่มแรกในไทย ครั้งแรกที่ใช้ AI แต่งเรื่องขำแบบไทยๆ’ (iT24Hrs, 30 มีนาคม 2566) <https://www.it24hrs.com/2023/kaihuaror-ai-book/> สืบค้นเมื่อ 29 พฤษภาคม 2566.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ตัดสินยืนยันอีกครั้งว่าภาพที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ขาดคุณสมบัติที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ จะไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เพราะเงื่อนไขประการแรกของการได้รับความคุ้มครอง คือ งานนั้นต้องสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์เท่านั้น เท่ากับเป็นการปฏิเสธที่จะยอมรับปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์งาน[89]

ภาพที่ 2.3 A Recent Entrance to Paradise

ที่มา: THE VERGE IS A VOX MEDIA NETWORK (https://www.theverge.com/2022/2/21/22944335/us-copyright-office-reject-ai-generated-art-recent-entrance-to-paradise)

2.4.4.5 Midjourney (AI วาดรูป)

Midjourney AI หรือ ปัญญาประดิษฐ์วาดรูปแนวภาพประกอบผ่านคำสั่ง “คีย์เวิร์ด” ที่มนุษย์ป้อนลงไปเพียงแค่ไม่กี่คำที่ช่วยให้คนธรรมดาที่วาดรูปไม่เป็น สามารถสร้างผลงานศิลปะได้เองอย่าง ง่าย ๆ ด้วยการพิมพ์ข้อความบรรยายลักษณะภาพที่ต้องการ จากนั้นก็ปล่อยให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ภาพภายในเวลาไม่กี่วินาที ซึ่งเปิดตัวเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2565 โดยมีผู้คิดค้นชื่อ เดวิด โฮลซ์ (David Holz) อดีตนักวิจัยด้านประสาทวิทยาของ NASA ที่เป็นเจ้าของและผู้ร่วมก่อตั้งบริษัทผู้สร้าง Midjourney[90]

Midjourney เป็นโปรแกรมที่มีความเสถียร วาดรูปได้สมจริง และใช้งานได้ง่ายมากยิ่งขึ้น มีความแตกต่างจากเหล่าปัญญาประดิษฐ์หลายตัวก่อนหน้าที่สามารถวาดรูปได้ เช่น Imagen ของ Google และ DALL·E ของ OpenAI ก็คือ “สไตล์ภาพ” โดยผู้ใช้งานสามารถป้อนคีย์เวิร์ดหรือพรอมท์ (Text prompt)

---

[89] Adi Robertson, ‘The US Copyright Office says an AI can’t copyright its art’ (The Verge, 21 Febuary 2022) <https://shorturl.asia/zpZes> accessed 10 April 2023.

[90] Witchayaporn Wongsa, ‘AI วาดภาพเองได้แล้ว ศิลปินยังจำเป็นอยู่ไหม? วงการศิลปะจะเป็นอย่างไร ในวันที่ AI เริ่มยึดครอง’ (FutureTrends, 8 สิงหาคม 2565) <https://futuretrend.co/ai-and-art-industry/> สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2566.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ที่เป็นเหมือนคำอธิบายรูปที่เราต้องการให้ปัญญาประดิษฐ์ ประมวลผลออกมาเป็นภาพลงไปบน Midjourney ยกตัวอย่างเช่น “Fantasy + Sky + Mystery” หรือ “Girl in gothic dress eat sushi in the tokyo night” เช่นนี้ปัญญาประดิษฐ์จะใช้การดึงข้อมูลของคีย์เวิร์ดจากทั่วโลก เพื่อมาสร้างสรรค์รูปที่มีความเป็น “ศิลปะ” มากกว่าโปรแกรมตัวก่อน ๆ ที่ผ่านมา เราจะได้รูปที่มีส่วนผสมของ “Fantasy + Sky + Mystery” และ “Girl in gothic dress eat sushi in the tokyo night” ที่มีความเป็นศิลปะมากยิ่งขึ้น ซึ่งมนุษย์จะเป็นผู้ป้อนข้อมูล (Input) จำนวนมากเข้าสู่ระบบแล้วกำหนดผลลัพธ์ (Output) ไว้เป็นแนวทางเพื่อใช้ในการประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์ แต่มนุษย์ไม่สามารถกำหนดหรือเข้าไปแทรกแซงในส่วนกระบวนการเรียนรู้ประมวลผลด้วยตนเองของเครื่องจักร (Machine Learning) เป็นการสอนให้ปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้แพทเทิร์นจากข้อมูลเพื่อสร้างโมเดลสำหรับการทำนายผลในอนาคตโดยใช้ชุดข้อมูลจำนวนมากที่ได้ป้อนเข้าสู่ระบบในตอนแรก[91]

ภาพที่ 2.4 Fantasy Sky

ภาพที่ 2.5 Girl in gothic dress eat sushi in the Tokyo night
ที่มา: Thaiware (https://tips.thaiware.com/2165.html)

[91] Kanokjun Thammachart, ‘AI ทำได้ขนาดนี้แล้ว รู้จัก Midjourney ปัญญาประดิษฐ์ที่จะวาดรูปให้ตามคีย์เวิร์ดที่เราสั่ง’ (workpointTODAY, 4 สิงหาคม 2565) <https://workpointtoday.com/ai-midjourney/> สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2566.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

2.4.4.6 ไอว่า (Artificial Intelligence Virtual Artist)

Aiva Technologies เป็นหนึ่งในบริษัทสตาร์ทอัพชั้นนำด้านการแต่งเพลงที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ ก่อตั้งขึ้นในปี 2016 โดย Pierre Barreau, Denis Shtefan, Arnaud Decker และ Vincent Barreau พวกเขาได้สร้างปัญญาประดิษฐ์ ที่เรียกว่า “Aiva” (Artificial Intelligence Virtual Artist) และสอนวิธีการแต่งเพลงคลาสสิค ซึ่งเป็นศิลปะทางอารมณ์ซึ่งมักจะถือว่าเป็นคุณสมบัติเฉพาะของมนุษย์ ผลงานเพลงของ Aiva ถูกใช้เป็นเพลงประกอบภาพยนตร์สำหรับผู้กำกับภาพยนตร์ เอเจนซี่โฆษณา หรือสตูดิโอเกม เป็นต้น[92]

เทคโนโลยีที่อยู่เบื้องหลัง Aiva ขึ้นอยู่กับอัลกอริทึมการเรียนรู้เชิงลึก (Artificial Intelligence with Deep Learning) ซึ่งมีความสามารถในการประพันธ์เพลงคลาสสิค และได้รับการขึ้นชื่อเป็นนักประพันธ์อย่างเป็นทางการจากสมาคม SACEM ที่เป็นองค์กรจัดเก็บค่าลิขสิทธิ์แห่งสมาคมนักแต่งเพลงของประเทศฝรั่งเศสและลักเซมเบิร์ก ซึ่ง Aiva นั้นเชี่ยวชาญเกี่ยวกับดนตรีคลาสสิค (Classical) และซิมโฟนี (Symphony) โดยมีการเรียนรู้ทฤษฎีดนตรีผ่านข้อมูลดนตรีจำนวนมากของนักประพันธ์ผู้มีชื่อเสียงอย่าง Mozart และ Beethoven แล้วจึงใช้โมเดลความรู้นั้นประพันธ์เพลงของตัวเองขึ้น โดยอัลบั้มแรกที่ประพันธ์โดย Aiva มีชื่อว่า Genesis เป็นบทเพลงที่มีความไพเราะเป็นธรรมชาติจนไม่สามารถคาดเดาได้เลยว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้ประพันธ์ขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การเรียบเรียงของ Aiva ก็ยังต้องใช้ความสามารถของมนุษย์ในการผลิตดนตรีที่มันแต่งขึ้น และอาจถือได้ว่าเป็นจุดกำเนิดเริ่มต้นของการร่วมมือสร้างสรรค์ผลงานด้านดนตรีระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ในอนาคตต่อไป[93]

จากที่ได้ศึกษาข้อมูลในบทที่ 2 เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี ความเป็นมาเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์ พบว่า ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่ง มีขึ้นเพื่อคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์เท่านั้น ให้ได้รับประโยชน์ตอบแทนอย่างเต็มที่จากการที่ต้องใช้สติปัญญา ทักษะ ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานรูปแบบต่างๆ ขึ้นมา แต่เนื่องจากการใช้ชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันมีความเกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ในหลายๆ ด้าน ทั้งในด้านการทำงาน และการอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน จากเดิมปัญญาประดิษฐ์มีสถานะเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ในยุคนี้ซึ่งเป็นยุคของเทคโนโลยี มนุษย์อาจไม่ใช่สิ่งเดียวที่สามารถคิดสร้างสรรค์งานขึ้นมา เพราะในปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์เป็นเทคโนโลยีที่มีองค์ประกอบสำคัญ คือ Machine Learning เปรียบเสมือนการทำงานของสมองมนุษย์ที่สามารถเรียนรู้จากสิ่งที่มนุษย์ป้อนข้อมูลเข้าไป แล้วประมวลผลลัพธ์ผ่านประสบการณ์ที่เรียนรู้อย่างรวดเร็ว โดยปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์ในกระบวนการกำหนดผลลัพธ์ ทำให้เกิดประเด็นทางกฎหมายว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานที่เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์หรือไม่

---

[92] Bartu Kaleagasi, ‘A New AI Can Write Music as Well as a Human Composer The future of art hangs in the balance’ (Futurism, 9 March 2017) <https://shorturl.asia/0l7NW> accessed 20 January 2022.

[93] เพิ่งอ้าง.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

เมื่อจุดประสงค์ของกฎหมายลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อส่งเสริมความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์ และศิลปะที่มีประโยชน์ ในกรณีของงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ จึงควรได้รับความคุ้มครอง ไม่ควรปล่อยให้ตกเป็นสาธารณสมบัติ เพราะจะกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ในระดับสูงสุด อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณชนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎียานพาหนะ และทฤษฎีความสมดุลระหว่างประโยชน์ผู้สร้างสรรค์กับสังคม

แต่อย่างไรก็ตามระบบการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ยังมีจุดอ่อนด้านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากยังไม่สามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึก การเข้าใจชีวิต และการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าจากประสบการณ์ของมนุษย์ที่ต้องเกิดจากการเรียนรู้สะสมมาเป็นเวลานาน อีกทั้ง ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์ผลงานยังต้องอิงหรือขึ้นอยู่กับมนุษย์ที่ทำการป้อนข้อมูลเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ จึงทำให้เกิดข้อโต้แย้งเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองในงานสร้างสรรค์ที่เกิดโดยปัญญาประดิษฐ์ในทางกฎหมายลิขสิทธิ์ของนานาประเทศ

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บทที่ 3
กฎหมายที่เกี่ยวกับปัญหาการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ผ่านการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ของไทยและต่างประเทศ

การสร้างสรรค์งานวรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม หรืองานอื่นใดจากการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นมาเป็นต้นแบบให้ปัญญาประดิษฐ์มีการเรียนรู้แล้วดำเนินการสร้างสรรค์งานรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่อาจได้รับหรือไม่ได้รับอนุญาตให้กระทำการเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น ๆ ได้ ทำให้เกิดปัญหาว่าการสร้างสรรค์งานดังกล่าวนั้นจะถือว่ามีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นเมื่อพิจารณาตามความตกลงระหว่างประเทศ ได้แก่ อนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971 ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) และกฎหมายต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดา ปรากฏว่าต้องเป็นงานที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งในบทที่ 3 นี้จะศึกษาถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานอันมีลิขสิทธิ์ อันประกอบด้วยกฎหมายของประเทศไทย กฎหมายต่างประเทศ และความตกลงระหว่างประเทศที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ผ่านการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ดังต่อไปนี้

3.1 กฎหมายของต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์

กฎหมายต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์ที่ผู้ศึกษาได้นำมาศึกษา จำนวน 3 ประเทศ ได้แก่ ประเทศอังกฤษ เนื่องจากเป็นประเทศที่มีกฎหมายลิขสิทธิ์เกิดขึ้นเป็นที่แรกของโลก ทำให้ทราบถึงเจตนารมณ์และวิวัฒนาการของกฎหมายลิขสิทธิ์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากมีระบบทรัพย์สินทางปัญญาและมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูง เป็นประเทศที่มีความเจริญเติบโต ทางเศรษฐกิจได้โดยส่วนหนึ่งมาจากทรัพย์สินทางปัญญา และประเทศแคนาดา เป็นประเทศที่กำลังเร่งศึกษาและออกแบบแนวทางการพัฒนากฎหมายลิขสิทธิ์กับปัญญาประดิษฐ์อย่างจริงจัง

3.1.1 กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ

ประเทศอังกฤษเป็นภาคีสมาชิกของอนุสัญญากรุงเบอร์น (Berne Convention 1883) อนุสัญญากรุงโรม (Rome Convention 1928) อนุสัญญาลิขสิทธิ์สากล (Universal Copyright Convention 1971) ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษที่ใช้ในปัจจุบัน คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 มีระบบการให้ความคุ้มครองในงานอันมีลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติ กล่าวคือ Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA คุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นจะเกิดขึ้นทันทีหลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานชิ้นนั้นเสร็จ โดยมุ่งคุ้มครองการแสดงออกทางความคิดของผู้สร้างสรรค์ในงานที่ปรากฏเป็นรูปธรรมซึ่งอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่เป็นงานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม ดนตรีกรรม ศิลปกรรม ภาพยนตร์ การบันทึกเสียง

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

งานแพร่เสียงแพร่ภาพ และการจัดรูปแบบเกี่ยวกับการพิมพ์ โดยงานสร้างสรรค์ที่กฎหมายกำหนดไว้แต่ละประเภทดังกล่าวนั้นจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ต่อเมื่อจะต้องเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นมาจากความคิดริเริ่มของตนเอง โดยไม่ได้ลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้ใด ต้องมีความพยายามในการสร้างสรรค์งานให้อยู่ในระดับที่เพียงพอในระดับหนึ่งก็จะได้รับความคุ้มครอง และผู้สร้างสรรค์ต้องมีสัญชาติอังกฤษ มีภูมิลำเนาในประเทศอังกฤษ หรือมีคุณสมบัติอื่นภายใต้อนุสัญญาหรือสนธิสัญญาระหว่างประเทศอังกฤษและประเทศที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานขึ้น สำหรับงานวรรณกรรม การละคร ดนตรีกรรม จะไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์จนกว่างานดังกล่าวจะได้รับการจดแจ้ง ซึ่งหากไม่เข้าเงื่อนไขดังกล่าวงานนั้นก็จะไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์[94]

แนวคิดเรื่องการสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง (Originality) ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษไม่ได้กำหนดคำนิยามของการสร้างสรรค์งานด้วยตนเองไว้ แต่กำหนดไว้เพียงว่างานสร้างสรรค์เป็นงานใดบ้างตาม Copyright, Designs and Patents Act 1988 มาตรา 1 (1) ว่าเป็นงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือศิลปกรรม การบันทึกเสียง ภาพยนตร์ งานแพร่เสียงแพร่ภาพ ระบบเคเบิ้ล และการจัดรูปแบบเกี่ยวกับการพิมพ์[95] ซึ่งรวมถึงงานประเภทฐานข้อมูลที่ได้มีการตกลงกันระหว่างสหภาพยุโรปว่าด้วยฐานข้อมูลเมื่อปี ค.ศ. 1996[96] ว่าเป็นงานสร้างสรรค์อย่างหนึ่งของกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ ปรากฏอยู่ในมาตรา 3 (a) ฉะนั้น ประเภทของงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษถูกแบ่งออกเป็น 10 ประเภท แม้ว่า Copyright, Designs and Patents Act 1988 จะไม่ได้ให้คำนิยามของการสร้างสรรค์ด้วยตนเองไว้ แต่อาจกล่าวได้ว่าการสร้างงานด้วยตนเอง หมายความว่า การสร้างสรรค์งานจากสิ่งที่เชื่อมโยงโดยตรงระหว่างความคิดของผู้สร้างสรรค์กับผลงานที่เกิดจากมือของเขา โดยสามารถแบ่งหลักเกณฑ์ของหลักการสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง (Originality) ได้ 2 ประการ คือ

ประการแรก กล่าวคือ การที่จะเป็นงานดั้งเดิม (Original) งานสร้างสรรค์ต้องมีที่มาหรือถือกำเนิดมาจากผู้สร้างสรรค์ โดยไม่เป็นงานที่ลอกเลียนงานสร้างสรรค์ของบุคคลอื่นที่มีอยู่ก่อนแล้ว โดยที่คำว่า “Original” ในกฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้ให้ความคุ้มครองแนวคิดที่ไม่ซ้ำแบบใคร แต่กฎหมายลิขสิทธิ์คุ้มครองการแสดงออกซึ่งความคิด งานที่ได้รับลิขสิทธิ์จะต้องไม่ได้คัดลอกมาจากงานอื่น ๆ แต่ควรจะเกิดขึ้นมาจาก

---

[94] Section 153 of Copyright, Designs and Patents Act 1988.

[95] Section 1 of Copyright, Designs and Patents Act 1988.

(1) “Copyright is a property right which subsists in accordance with this Part in the following descriptions of work

(a) original literary, dramatic, musical or artistic works,

(b) sound recordings, films, broadcasts or cable programmes, and

(c) the typographical arrangement of published editions.”

[96] Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of database.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ผู้สร้างสรรค์ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวแตกต่างกับหลักกฎหมายสิทธิบัตรที่ให้ความคุ้มครองแนวความคิดและสิ่งประดิษฐ์ที่มีความใหม่ไม่ซ้ำใคร

สาระสำคัญของหลักการสร้างสรรค์งานด้วยตนเองก่อให้เกิดผลที่สำคัญ ดังนี้

1) คุณภาพของงานไม่ใช่สิ่งที่นำมาพิจารณาในการได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์

2) ความคุ้มครองมีขึ้นเพื่อตอบแทนความอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์ เช่นเดียวกันกับความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน (Creativity)

3) ป้องกันการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์โดยไม่มีระยะเวลาสิ้นสุด

ประการที่สอง กล่าวคือ งานสร้างสรรค์ที่จะถือได้ว่าเป็นงานดั้งเดิม แม้ว่าจะมีที่มาจากงานอื่นก็ตาม หากว่าได้ใช้ทักษะ (Skill) แรงงาน (Labor) และความคิดในการสร้างสรรค์ หรือพิจารณาจากทักษะ การตัดสินใจและแรงงาน หรือการเลือกสรร การตัดสินใจและประสบการณ์ หรือแรงงาน ทักษะและเงินทุนว่าผู้สร้างสรรค์ มีระดับของสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เพียงพอในการสร้างสรรค์หรือไม่

ดังเห็นได้จากคดีที่ศาลประเทศอังกฤษได้ตัดสินไว้ในคดี The Duriron Company Inc v. Hugh Jennings & Co Ltd[97] ซึ่งตัดสินว่าหากเป็นการวาดภาพหรือเขียนภาพที่ต้องใช้ทักษะ ใช้ความรู้ความสามารถในการวาดภาพของตนเอง ถือเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้มีการแสดงออกทางความคิดของตนเองออกมาให้ปรากฏแล้ว และงานสร้างสรรค์ดังกล่าวได้มีการใช้ทักษะ ความชำนาญ ในระดับที่เพียงพอเพื่อสร้างสรรค์งานขึ้นด้วยตนเอง (The degree of skill labor and judgement) ถือเป็นงานที่มี Originality

อย่างไรก็ดี ประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษมีลักษณะ เป็นการจำกัดประเภทของงานที่จะได้รับความคุ้มครอง ซึ่งถือได้ว่าเป็นการจัดในรูปแบบปิด (Closed List)[98] กล่าวคือ ถ้างานใดเป็นงานที่ไม่สามารถจัดอยู่ภายใต้งานใดงานหนึ่ง งานนั้นก็ไม่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษทันที แม้ว่าจะได้มีการลงทุน ลงแรง หรือใช้ความคิดสร้างสรรค์ในตัวงานนั้นก็ตาม

สำหรับในส่วนของงานที่เป็นวรรณกรรม นาฏกรรมและดนตรีกรรม ตามกฎหมายของประเทศอังกฤษได้มีการบัญญัติไว้โดยเฉพาะเป็นพิเศษไว้ในมาตรา 3 (2)[99] ว่าในการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ของงานประเภทดังกล่าว จะต้องมีการบันทึก (Fixation) ลงในสื่อที่จับต้องได้เป็นลายลักษณ์อักษร หรือบันทึกด้วยวิธีอื่นใดจึงจะได้รับความคุ้มครอง ส่วนบุคคลใดจะเป็นผู้บันทึกนั้นไม่สำคัญ ซึ่งต่างจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์แห่ง

---

[97] The Duriron Company Inc v. Hugh Jennings & Co Ltd (1984).

[98] วิชช์ จีระแพทย์ และอำนาจ เนตยสุภา, ‘การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์: กรณีเปรียบเทียบระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศอังกฤษ’ (2545) 1 วารสารกฎหมายสุโขทัยธรรมาธิราช 137, 137-146.

[99] Section 3 of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(2) “Copyright does not subsist in a literary, dramatic or musical work unless and until it is recorded, in writing or otherwise; and references in this Part to the time at which such a work is made are to the time at which it is so recorded.”

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สหรัฐอเมริกา พ.ศ. 2519 (U.S. Copyright Act 1976) ที่ยึดหลักการตีความของศาลว่า “ผู้บันทึกจะต้องเป็นผู้สร้างสรรค์หรือผู้แทนเท่านั้น”

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษได้วางหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ ดังนี้

1) ได้มาโดยการเป็นผู้สร้างสรรค์ (Author) ตามที่กล่าวไว้แล้วว่างานอันมีลิขสิทธิ์ได้ต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ (Creativity) และต้องเป็นการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง (Originality) ซึ่งตามมาตรา 9 (1) คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า บุคคลผู้สร้างสรรค์งาน[100] ซึ่งบุคคลในที่นี้หมายถึง บุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคล เนื่องจากตามปกติสนธิสัญญาด้านลิขสิทธิ์จะรับรองว่า ผู้สร้างผลงานเป็นเจ้าของคนแรก และผู้สร้างผลงานต้องเป็นบุคคลจริง ๆ[101] จึงไม่ได้บัญญัติความคุ้มครองเป็นการเฉพาะสำหรับผลงานใด ๆ ที่ไม่มีมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้อง แต่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษได้มีการบัญญัติถึงผลงานที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ โดยมาตรา 9 (3) ได้กำหนดว่า “งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม หรืองานศิลปกรรมที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ผู้สร้างสรรค์คือบุคคลที่มีส่วนสำคัญในการจัดการให้เกิดผลงานนั้น” [102] ฉะนั้น งานที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์โดยสิ่งที่ไม่ใช่บุคคล ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษย่อมไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองในฐานะที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ ทั้งนี้ ได้แบ่งแยกผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้[103]

---

[100] Section 9 of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(1) “In this Part “author”, in relation to a work, means the person who creates it.”

[101] Blaney McMurtry LLP, ‘Copyright protection of monkey selfies and other non-human works’ (Blaney McMurtry LLP, 26 August 2014) <https://shorturl.asia/jBxWT> accessed 12 January 2022.

[102] Section 9 of Copyright, Designs and Patents Act 1988.

(3) In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.

[103] Section 9 of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(2) “That person shall be taken to be

(a) in the case of a sound recording or film, the person by whom the arrangements necessary for the making of the recording or film are undertaken;

(b) in the case of a broadcast, the person making the broadcast (see section 6(3)) or, in the case of a broadcast which relays another broadcast by reception and immediate re-transmission, the person making that other broadcast;

(c) in the case of a cable programme, the person providing the cable programme service in which the programme is included;

(d) in the case of the typographical arrangement of a published edition, the publisher.”

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ประเภทแรก คือ ในกรณีการบันทึกเสียงหรือภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์ คือ ผู้ที่มีส่วนสำคัญในการทำให้มีการบันทึกเสียงหรือสร้างภาพยนตร์

ประเภทที่สอง คือ ในกรณีการแพร่เสียงแพร่ภาพ ผู้สร้างสรรค์ คือ ผู้แพร่เสียงแพร่ภาพ หรือกรณีที่การแพร่เสียงแพร่ภาพที่เป็นการถ่ายทอดสดโดยการรับและส่งต่อทันที ผู้สร้างสรรค์ คือ ผู้ที่ทำการถ่ายทอดต่อ

ประเภทที่สาม คือ ในกรณีรายการเคเบิล ผู้สร้างสรรค์ คือ ผู้ให้บริการรายการเคเบิลที่ได้ให้บริการอยู่ในบริเวณนั้น

ประเภทที่สี่ คือ ในกรณีที่เป็นการจัดรูปแบบการพิมพ์สำหรับหนังสือที่พิมพ์เผยแพร่ ผู้สร้างสรรค์ คือ ผู้พิมพ์

นอกจากนั้น ยังรวมถึงในกรณีงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม และศิลปกรรม ที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ ผู้สร้างสรรค์ หมายถึง ผู้ที่มีส่วนสำคัญในการทำให้มีการสร้างงานดังกล่าว[104] ซึ่งงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ (Computer-generated Work) นั้นย่อมรวมถึงงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ด้วย หากเป็นไปตามคำนิยามของมาตรา 178 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA) ที่กำหนดคำนิยามคำว่า “งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์” หมายความว่า งานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ในกรณีที่งานนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ใช่มนุษย์[105] ตีความได้ว่ามนุษย์ไม่ได้มีส่วนในการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นมาโดยตรง แต่งานนั้นจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์หรือไม่ ต้องพิจารณาตามมาตรา 9 (3) ที่กำหนดว่า “งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม หรืองานศิลปกรรมที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ผู้สร้างสรรค์ คือ บุคคลที่มีส่วนสำคัญในการจัดการให้เกิดผลงานนั้น ซึ่งพออนุมานได้ว่าคือผู้ที่ป้อนข้อมูล หรือคำสั่งให้กับคอมพิวเตอร์ แม้ว่าคอมพิวเตอร์จะทำการรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และตัดสินใจแสดงผลลัพธ์ผ่านประสบการณ์ที่เรียนรู้มาด้วยตนเอง แต่กฎหมายดังกล่าวมุ่งคุ้มครองบุคคลผู้กระทำการใด ๆ อันจำเป็นจนทำให้เกิดงานสร้างสรรค์ชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นมาเพื่อให้ประโยชน์ในทางลิขสิทธิ์แก่บุคคลนั้นดีกว่าที่จะปล่อยให้งานที่ได้สร้างสรรค์ชิ้นนั้นตกเป็นสาธารณสมบัติ (Public Domain)

2) ได้มาโดยเป็นเจ้าของคนแรก กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์งานย่อมเป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์คนแรก[106] แต่ก็หาใช่ว่าผู้สร้างสรรค์งานจะเป็นเจ้าของคนแรกเสมอไปไม่ เนื่องจากในกรณีที่ลูกจ้างเป็นผู้สร้าง

---

[104] Section 9 (3) of Copyright, Designs and Patents Act 1988.

[105] Section 178 of Copyright, Designs and Patents Act 1988.

“computer-generated”, in relation to a work, means that the work is generated by computer in circumstances such that there is no human author of the work;.

[106] Section 11 of Copyright, Designs and Patents Act 1988.

(1) The author of a work is the first owner of any copyright in it, subject to the following provisions.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

งานสำหรับงานที่เป็นงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือศิลปกรรมสร้างสรรค์ตามการที่จ้าง นายจ้างเป็นเจ้าของคนแรกในงานอันมีลิขสิทธิ์ เว้นแต่จะตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น[107]

3) ได้มาโดยเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกัน กล่าวคือ งานสร้างสรรค์ร่วมกัน หมายถึง งานที่ได้รับการสร้างสรรค์ร่วมกันระหว่างผู้สร้างสรรค์ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ซึ่งการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์คนใดคนหนึ่ง ไม่สามารถแยกออกได้อย่างชัดเจนจากส่วนของผู้สร้างสรรค์คนหนึ่งหรือหลายคน[108] อีกทั้ง การอ้างถึงผู้สร้างสรรค์ในงานใดจะต้องถือว่าผู้สร้างสรรค์ทุกคนเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานนั้นด้วย[109] ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ร่วมแต่ละคนมีสิทธิในความเป็นผู้สร้างสรรค์งานและสิทธิในบูรณภาพของงานแยกออกจากกัน

4) ได้มาโดยเป็นผู้รับโอนลิขสิทธิ์และผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ กล่าวคือ ลิขสิทธิ์สามารถโอนได้โดยทางมรดก หรือโดยผลของกฎหมาย เช่นเดียวกับทรัพย์สินส่วนบุคคลหรืออสังหาริมทรัพย์[110] ซึ่งการโอนลิขสิทธิ์จะสมบูรณ์ต่อเมื่อมีการโอนเป็นลายลักษณ์อักษร ลงชื่อผู้โอนหรือในนามของผู้โอน กล่าวคือ เป็นการโอนลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะโอนสิทธิของตนไปทั้งหมดนั้น ได้แก่ การโอนสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่เจ้าของลิขสิทธิ์จะโอนสิทธิอย่างอื่น เช่น สิทธิในสถานภาพของบุคคลย่อมโอนให้แก่กันไม่ได้ เพราะฉะนั้นการโอนลิขสิทธิ์จึงเป็นการโอนลิขสิทธิ์เฉพาะส่วนที่เป็นสิทธิทางทรัพย์สินทั้งหมดหรือบางส่วนไปเท่านั้น สิทธิอย่างอื่น เช่น สิทธิทางศีลธรรมยังคงติดอยู่กับตัวผู้สร้างสรรค์นั่นเอง

จะเห็นได้ว่า จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษไม่ได้กล่าวถึง ระดับ หรือรายละเอียดว่าความริเริ่มสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใดจึงจะทำให้งานสร้างสรรค์กลายเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้นมาได้[111] และไม่ได้มีการบัญญัติให้ความคุ้มครองถึงงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้าง แต่ได้มีการบัญญัติถึงงานที่มีต้นกำเนิดมาจากบุคคล ซึ่งตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ คำว่า บุคคล หมายถึง บุคคลธรรมดาและหมายความรวมถึงนิติบุคคลที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย โดยงานที่จะได้รับการคุ้มครอง

---

[107] Section 11 of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(2) Where a literary, dramatic, musical or artistic work is made by an employee in the course of his employment, his employer is the first owner of any copyright in the work subject to any agreement to the contrary.

[108] Section 10 of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(1) In this Part a “work of joint authorship” means a work produced by the collaboration of two or more authors in which the contribution of each author is not distinct from that of the other author or authors.

[109] Section 10 (3) of Copyright, Designs and Patents Act 1988.

[110] Section 90 of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(1) Copyright is transmissible by assignment, by testamentary disposition or by operation of law, as personal or moveable property.

[111] อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ (เชิงอรรถ 31) 35.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ต้องเป็นงานที่เกิดจากการใช้ทักษะ (Skill) แรงงาน (Labour) และวิจารณญาณ (Judgement) ในขณะเดียวกันงานที่เป็นการสร้างสรรค์ร่วมกันต้องเป็นงานที่สร้างร่วมกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ จึงจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย[112]

3.1.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองปัญญาประดิษฐ์ของประเทศอังกฤษ

คำว่า 'ปัญญาประดิษฐ์' สามารถใช้กับระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อจำลองการทำงานขององค์ความรู้ของมนุษย์ ซึ่งรวมถึงการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine learning) โดยอัลกอริทึมจะตรวจจับรูปแบบในข้อมูล และใช้รูปแบบใหม่เหล่านี้เพื่อทำให้งานบางอย่างเป็นไปโดยอัตโนมัติ และมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วในด้านปัญญาประดิษฐ์ซึ่งจะมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญทั้งต่อวิชาชีพทางกฎหมายและในหลาย ๆ ด้านของกฎหมายเอง[113]

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเทคโนโลยีแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งกำลังปฏิวัติชีวิตของมนุษย์ ในหลายด้าน ภายใต้ข้อตกลงกลุ่มปัญญาประดิษฐ์แผนใหม่ ทำให้ประเทศอังกฤษเป็นศูนย์กลางระดับโลกสำหรับการพัฒนา โดยมุ่งเน้นที่การส่งเสริมนวัตกรรมและที่ปกป้องประโยชน์สาธารณะ

ปัญญาประดิษฐ์สามารถสนับสนุนนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ได้หลายวิธี สามารถเป็นเครื่องมือสำหรับนักวิทยาศาสตร์ ผู้ประกอบการ และศิลปิน ทำให้เกิดการประดิษฐ์และการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ของมนุษย์ บางคนเชื่อว่าในไม่ช้าปัญญาประดิษฐ์จะประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ในลักษณะที่ทำให้ไม่สามารถระบุข้อมูลทางปัญญาของมนุษย์ในการประดิษฐ์หรืองานขั้นสุดท้ายได้ และบางคนรู้สึกว่าสิ่งนี้กำลังเกิดขึ้นในขณะนี้

ทรัพย์สินทางปัญญา (IP) ช่วยให้นักวิจัย นักประดิษฐ์ ผู้สร้าง และธุรกิจมีความมั่นใจในการทุ่มเทเวลา พลังงาน และเงินในการทำสิ่งใหม่ สนับสนุนการเติบโตทางเศรษฐกิจโดยจูงใจการลงทุน ปกป้องทรัพย์สินและช่วยให้แบ่งปันความรู้ด้านเทคโนโลยี เช่น ปัญญาประดิษฐ์

ก่อนหน้านี้รัฐบาลประเทศอังกฤษได้ขอหารือไปยังกลุ่มเจ้าของลิขสิทธิ์ และผู้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งรวมถึงบริษัทและบุคคลที่ผลิตเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ผู้ที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการสร้างสรรค์งาน เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ของปัญญาประดิษฐ์ และ IP มีการตั้งคำถามเกี่ยวกับความสมดุลในระบบลิขสิทธิ์ระหว่างการคุ้มครองงานมนุษย์และงานของปัญญาประดิษฐ์ บางคนรู้สึกว่าลิขสิทธิ์อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ เช่น การใช้ผลงานที่อยู่ภายใต้ลิขสิทธิ์ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและการวิจัยเพิ่มเติม สำหรับสิทธิบัตร มีการระบุปัญหาที่อาจเป็นอุปสรรคต่อนวัตกร รมเมื่อมีการใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์เพิ่มขึ้น และมีการกำหนดว่าสิ่งประดิษฐ์และงานสร้างสรรค์ที่ผลิตโดยปัญญาประดิษฐ์ควรได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร และควรได้รับความคุ้มครองเพียงใด นอกจากนี้ยังได้มีการ

---

[112] ดารพุธ ศรีธรรมวุฒิ (เชิงอรรถ 29) 70-71.

[113] The Law Society, 'AI: Artificial intelligence and the legal profession' (The Law Society, 1 May 2018) <https://shorturl.asia/lcHWV> accessed 22 August 2022.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปรึกษาเกี่ยวกับมาตรการเพื่อให้ปัญญาประดิษฐ์ใช้เนื้อหาที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้ง่ายขึ้น อันจะเป็นการส่งเสริมนวัตกรรมในเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และส่งเสริมการใช้งานเพื่อประโยชน์สาธารณะ ในขณะเดียวกัน ก็มุ่งที่จะรักษาบทบาทสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญาในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของมนุษย์ ซึ่งในการปรึกษาหารือนี้แสวงหาหลักฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับทางเลือกต่าง ๆ เกี่ยวกับวิธีการจัดการกับปัญญาประดิษฐ์ ในระบบสิทธิบัตรและลิขสิทธิ์ เพื่อผลลัพธ์ที่จะสนับสนุนกลยุทธ์ปัญญาประดิษฐ์ที่เน้นการเติบโตของเศรษฐกิจผ่านการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างกว้างขวาง[114]

หลังจากการปรึกษาหารือนี้สิ้นสุดลง พบว่ามีแนวทางของคำตอบในหลากหลายแง่มุม ส่วนใหญ่เป็นความเห็นในเชิงบวกที่มองว่าปัญญาประดิษฐ์จะเข้ามาสนับสนุนการทำงานของนักวิจัย ผู้สร้าง และนักประดิษฐ์ที่เป็นมนุษย์ในการพัฒนานวัตกรรมใหม่ และสนับสนุนความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่ความเห็นของคนอีกกลุ่มมองว่าปัญญาประดิษฐ์จะเข้ามายับยั้งความคิดสร้างสรรค์ เข้ามาแย่งงาน และเข้ามาแทนที่มนุษย์ อีกทั้งยังมีความเห็นที่แตกต่างกันว่างานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ควรได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ แต่อย่างไรก็ตามทั้งสองกลุ่มมีความเห็นพ้องต้องกันว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่ควรเป็นเจ้าของสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งรัฐบาลจะประเมินผลจากข้อมูลที่ได้รับและจะแจ้งการตัดสินใจของรัฐบาลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงกฎหมาย โดยทั่วไปการประเมินผลกระทบขั้นสุดท้ายและการประกาศการตัดสินใจเชิงนโยบายจะดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ GOV.UK[115]

3.1.1.2 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการให้ความคุ้มครองปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ถูกนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์และอุตสาหกรรมในวงกว้าง โดยได้แทรกซึมเข้าไปในทุกซอกทุกมุมของชีวิตเรา การผสมผสานสถิติ วิทยาการคอมพิวเตอร์ และจิตวิทยาความรู้ความเข้าใจ ระบบดิจิทัลที่ซับซ้อนเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นหุ่นยนต์จริงหรือบริการที่ใช้ซอฟต์แวร์ สามารถทำซ้ำและมักจะเกินสติปัญญาระดับมนุษย์ในด้านต่าง ๆ เช่น การให้เหตุผล การประมวลผลภาพ การจดจำรูปแบบ และการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่มีอยู่[116]

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษคุ้มครองผลงานวรรณกรรม นาฏศิลป์ ศิลปะ และดนตรี ต้นฉบับ ตลอดจนภาพยนตร์ การบันทึกเสียง การออกอากาศ และฉบับตีพิมพ์ งานที่จะเป็นต้นฉบับต้องเป็นผลงานทางปัญญาของผู้สร้างสรรค์เอง ซึ่งหมายความว่าผู้สร้างสรรค์ได้มีอิสระในการตัดสินใจสร้างสรรค์งานชิ้น

---

[114] Intellectual Property office, ‘Consultation outcome Artificial Intelligence and Intellectual Property: copyright and patents’ (GOV.UK, 28 June 2022) <https://shorturl.asia/UZ8iX> accessed 28 August 2022.

[115] Intellectual Property office, ‘Publication Government response to call for views on Artificial Intelligence and Intellectual Property’ (GOV.UK, 23 March 2021) <https://shorturl.asia/jD2Ba> accessed 29 May 2023.

[116] Quest Contributor University of Birmingham, ‘How has the law been pushed aside in the age of AI?’ (University of Birmingham) <https://shorturl.asia/Dhtq3> accessed 28 August 2022.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ใดชิ้นหนึ่งขึ้นมา โดยลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปะ หรือดนตรี มีอายุความคุ้มครองตลอดชีวิตของผู้แต่งและอีก 70 ปี ในส่วนของงานอื่น ๆ เงื่อนไขการคุ้มครองจะแตกต่างกันไป

งานลิขสิทธิ์อาจสร้างขึ้นโดยบุคคลที่ได้รับความช่วยเหลือจากปัญญาประดิษฐ์ หากผลงานดังกล่าวแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ดั้งเดิม ก็จะได้รับประโยชน์จากการคุ้มครองลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับงานที่สร้างขึ้นโดยใช้เครื่องมืออื่น ๆ เห็นได้จากคดี Express Newspapers plc v Liverpool Daily Post & Echo (1985) FSR 306[117] ซึ่งคดีนี้มีการวางบรรทัดฐานที่น่าสนใจ กล่าวคือ งานสร้างสรรค์จะมีลิขสิทธิ์ได้จะต้องพิจารณาก่อนว่าการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นไปในลักษณะใด หากเป็นการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ช่วยในการทำงาน เช่น การใช้โปรแกรมแปลงเสียงที่บันทึกไว้ให้กลายเป็นตัวอักษร ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวในการวางโครงสร้างการถ่ายทอดความรู้ การลำดับความคิดรูปประโยคที่ใช้อรรถาธิบายจากมนุษย์ ถือเป็นงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์เนื่องจากมนุษย์เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดงาน และหากงานสร้างสรรค์ดังกล่าวถูกสร้างขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญ ปราศจากการแทรกแซงจากมนุษย์ ก็ถือว่าเป็นงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์ เนื่องจากศาลมองว่าแม้จะให้เทคโนโลยีช่วยทำงาน แต่งานดังกล่าวจะสะท้อนบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้น ศาลจะพิจารณาถึงระดับของการเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างมนุษย์ที่เป็นผู้สร้างสรรค์ และเทคโนโลยีที่เป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมด้วย

งานที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ ประเทศอังกฤษเป็นหนึ่งในไม่กี่ประเทศที่ปกป้องงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีผู้สร้างที่เป็นมนุษย์ “ผู้แต่ง” ของ “งานที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์” (CGW) หมายถึง “บุคคลที่ดำเนินการจัดเตรียมที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์งาน” ตามมาตรา 9 (3) ประกอบมาตรา 178 ซึ่งมีการกำหนดอายุความคุ้มครองในงานที่เกิดจากการสร้างโดยคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ที่ไม่มีผู้สร้างสรรค์เป็นมนุษย์ไว้ชัดเจนตามมาตรา 12 (7) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA) โดยระยะเวลาของการคุ้มครองงานดังกล่าวมีอายุ 50 ปี นับจากสิ้นปีปฏิทินที่มีการสร้างสรรค์งานนั้น[118]

เห็นได้ว่าระยะเวลาของการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ที่ไม่มีมนุษย์เกี่ยวข้องนั้น มีอายุความคุ้มครองที่ลดลงเมื่อเปรียบเทียบกับอายุความคุ้มครองในงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากมนุษย์ โดยมีความแตกต่างจากระยะเวลาในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรี หรือศิลปะที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ที่กำหนดอายุความคุ้มครอง 70 ปี นับแต่วันสิ้น

---

[117] Jane Lembert, ‘Computer Generated Works’ (IP/IT update, 1 september 2005) <https://shorturl.asia/pM7ow> accessed 29 May 2003.

[118] Section 12 of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(7) If the work is computer-generated the above provisions do not apply and copyright expires at the end of the period of 50 years from the end of the calendar year in which the work was made.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปีปฏิทินที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่กรรม ตามมาตรา 12 (1) และ (2) ของพระราชบัญญัติดังกล่าว[119] ทั้งนี้ เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์กับประโยชน์ของสาธารณชน และเป็นการจูงใจให้เกิดการลงทุนในการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมมากที่สุด

การคุ้มครองงานอื่น ๆ สำหรับงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ จะได้รับความคุ้มครองเช่นเดียวกับต้นฉบับวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรี และศิลปะ และในส่วนของงานลิขสิทธิ์ที่คุ้มครองการออกอากาศ ภาพยนตร์ การบันทึกเสียง และฉบับตีพิมพ์ สิ่งเหล่านี้จะเรียกว่า "งานผู้ประกอบการ" ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นต้นฉบับ ตัวอย่างเช่น การปกป้องการบันทึกเสียงจะขยายไปถึงการบันทึกเสียงเฉพาะของเพลงและมีอายุ 70 ปี นับตั้งแต่การสร้างสรรค์ ดังนั้น ในกรณีที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานที่จัดอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่งเหล่านี้ สิทธิ์ของผู้ประกอบการก็จะนำมาใช้ ตัวอย่างเช่น หากปัญญาประดิษฐ์แต่งเพลง โปรดิวเซอร์ที่ทำการบันทึกเสียงก็จะมีสิทธิ์ในงานบันทึกเสียงนั้น

นอกจากนี้แล้ว ประเทศอังกฤษยังปกป้องการลงทุนในฐานข้อมูล สิทธิ์ฐานข้อมูลปกป้องเนื้อหาของฐานข้อมูลและมีอายุ 15 ปี ฐานข้อมูลไม่จำเป็นต้องเป็นฐานข้อมูลเดิมจึงจะมีสิทธิ์ในฐานข้อมูล อย่างไรก็ตาม จำเป็นต้องมีการลงทุนอย่างมากในการรับ ตรวจสอบ หรือนำเสนอข้อมูล หากปัญญาประดิษฐ์สร้างฐานข้อมูลที่ตรงตามเกณฑ์เหล่านี้ อาจมีสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับฐานข้อมูลนั้น[120]

3.1.2 กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่มีการคิดค้นและพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างสม่ำเสมอ มีการพัฒนากฎหมายลิขสิทธิ์อย่างต่อเนื่อง และมีการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยครอบคลุมไปถึงสิทธิต่าง ๆ ของทรัพย์สินทางปัญญา โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีกฎหมายพื้นฐานในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ได้แก่ รัฐธรรมนูญของสหรัฐอเมริกา (The Constitution of the United States of America) ซึ่งให้อำนาจรัฐสภา (Congress) มุ่งเน้นพัฒนาและผลักดันส่งเสริมความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และงานศิลปะที่เป็นประโยชน์ (Useful Arts) ให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาฉบับแรกเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1970 มีรากฐานมาจากกฎหมายของอังกฤษฉบับปี ค.ศ. 1710 คือ The Statute of Anne โดยให้ความเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Right) ที่เกี่ยวกับ

---

[119] Section 12 of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(1) The following provisions have effect with respect to the duration of copyright in a literary, dramatic, musical or artistic work.

(2) Copyright expires at the end of the period of 70 years from the end of the calendar year in which the author dies, subject as follows.

[120] Intellectual Property office (เชิงอรรถ 114).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

งานเขียนต่าง ๆ (Writings) และงานค้นพบ (Discoveries) ให้แก่ผู้ประดิษฐ์ (Inventors) และผู้ประพันธ์ (Authors) ภายในระยะเวลาที่จำกัดช่วงระยะเวลาหนึ่ง[121]

ดังนั้น กฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาจึงได้กำหนดเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ออกมาให้กับเจ้าของที่ทำการสร้างสรรค์ผลงานให้ปรากฏโดยใช้ความรู้ ความคิดของผู้ผลิตนั้น ซึ่งผู้ผลิตจะมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในผลงานนั้น แต่ไม่ได้มีการบัญญัติถึงรายละเอียดของเงื่อนไขในการให้ความคุ้มครองและการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ไว้ จึงได้มีการบัญญัติกฎหมายลิขสิทธิ์ขึ้นมาไว้เป็นกาลเฉพาะ เรียกว่า “พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์” (The Copyright Act 1976) ทั้งนี้ การบัญญัติกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกามีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ 2 ประการ คือ เพื่อส่งเสริมการสร้างและเผยแพร่งานที่สร้างสรรค์โดยใช้ปัญญามนุษย์เพื่อประโยชน์สาธารณะ และเพื่อเป็นการให้รางวัลตอบแทนกับผู้สร้างสรรค์ที่ได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สังคม[122]

1. พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา พ.ศ. 2519 (U.S. Copyright Act 1976)

ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกานั้น การสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง (Originality) ปรากฏอยู่ในมาตรา 102 (a)[123] ที่กำหนดว่างานที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้น ต้องเป็นงานที่มีการริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตัวของผู้สร้างสรรค์เอง และงานสร้างสรรค์ที่เป็นต้นฉบับนั้นต้องมีการบันทึกลงในสื่อใด ๆ ก็ตาม ที่สามารถนำเสนองานนั้นออกให้ปรากฏเป็นรูปธรรมที่เป็นที่รู้จักในขณะนี้หรือที่จะพัฒนาต่อไป โดยงานดังกล่าวสามารถรับรู้ทำซ้ำหรือสื่อสารได้ไม่ว่าโดยตรงหรือด้วยความช่วยเหลือของเครื่องจักรหรืออุปกรณ์ กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้กำหนดประเภทของงานที่กฎหมายให้การรับรองและคุ้มครองว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ มีอยู่ด้วยกัน 8 ประเภท ต่อไปนี้

---

[121] สุรพล คงลาภ, *การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในสหรัฐอเมริกา* (ศูนย์วิทยบริการศาลยุติธรรม) 3.

[122] Library of Congress, *General guide to the copyright act of 1976* (Library of Congress 1977) 1.

[123] Section 102 (a) of The Copyright Act 1976

Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device. Works of authorship include the following categories:

(1) literary works;

(2) musical works, including any accompanying words;

(3) dramatic works, including any accompanying music;

(4) pantomimes and choreographic works;

(5) pictorial, graphic, and sculptural works;

(6) motion pictures and other audiovisual works;

(7) sound recordings; and

(8) architectural works.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

(1) งานวรรณกรรม

(2) งานดนตรีกรรมรวมทั้งคำร้องด้วย

(3) งานละครหรือนาฏกรรมรวมถึงดนตรีประกอบ

(4) งานละครใบ้และงานออกแบบท่าเต้นรำ

(5) งานภาพงานกราฟิกและงานประติมากรรม

(6) งานภาพยนตร์และโสตทัศนวัสดุอื่น ๆ

(7) งานบันทึกเสียง และ

(8) งานสถาปัตยกรรม

นอกจากนั้นยังรวมถึง งานรวบรวม งานดัดแปลง[124] อีกด้วย อย่างไรก็ดีงานดังกล่าวนี้ต้องมีการแสดงออกทางความคิด (Expression of Idea) เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาไม่ได้คุ้มครองสิ่งที่เป็นความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือทำงาน แนวคิด หลักการหรือการค้นพบ โดยไม่คำนึงถึงรูปแบบที่ถูกบรรยาย อธิบาย หรือแสดงให้เห็น หรือเป็นส่วนประกอบในงานนั้น[125]

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้กำหนดวิธีการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ไว้ด้วยกัน 4 ประการ[126] ดังนี้

1) เจ้าของลิขสิทธิ์คนแรก (Initial Owner of Copyright) กล่าวคือ มีหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์ว่า “บุคคลใดสร้างสรรค์งานบุคคลนั้นก็ควรเป็นเจ้าของงานที่ตนสร้างสรรค์” กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาก็ยอมรับในหลักการดังกล่าวนี้ ซึ่งหลักการดังกล่าวนี้ปรากฏอยู่ในมาตรา 201 (a) [127] บัญญัติว่า “ลิขสิทธิ์ในงานที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายนี้ โดยเบื้องต้นให้ถือว่าเป็นของผู้สร้างสรรค์” กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาไม่ได้กำหนดนิยามของคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” เอาไว้ว่าหมายถึงอะไร ซึ่งอาจทำให้เกิดปัญหาในกรณีที่มีการสร้างสรรค์งานขึ้นโดยสิ่งอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ คือ ปัญญาประดิษฐ์ เช่นนี้จะเป็นงาน

---

[124] Section 103 of The Copyright Act 1976

(a)“The subject matter of copyright as specified by section 102 includes compilations and derivative works...”.

[125] Section 102 of The Copyright Act 1976

(b) In no case does copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, procedure, process, system, method of operation, concept, principle, or discovery, regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work.

[126] สุเมธ เดียวอิศเรศ, ‘สิทธิในลิขสิทธิ์ของผู้ทรงสิทธิร่วมในกฎหมายไทย’ (วิทยานิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2543) 77-80.

[127] Section 201 of The Copyright Act 1976

(a)“Copyright in a work protected under this title vests initially in the author or authors of the work...”.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

อันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ ทั้งนี้ กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาไม่ได้บัญญัติความคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นการเฉพาะสำหรับงานใด ๆ ที่ไม่มีมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้อง

อย่างไรก็ดี มีแนวปฏิบัติของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (Compendium III of Copyright Office Practices) มาตรา 306[128] กำหนดว่าสำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาจะลงทะเบียนงานต้นฉบับของผู้สร้างสรรค์ โดยมีเงื่อนไขว่างานต้นกำเนิดนั้นถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ กฎหมายลิขสิทธิ์คุ้มครองเฉพาะ “ผลของการใช้แรงงานทางปัญญา” ที่เกิดจากพลังสร้างสรรค์ของจิตใจ ส่วนสิ่งที่เป็นผลิตผลจากธรรมชาติจากพืช จาก สัตว์ หรือผลงานที่ผลิตโดยเครื่องจักรหรือกระบวนการเชิงกลที่ทำงานแบบสุ่ม หรืออัตโนมัติโดยปราศจากการป้อนข้อมูลที่สร้างสรรค์หรือการแทรกแซงจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์จะเป็นสิ่งที่ไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 313.2[129] และการสร้างสรรค์นั้นต้องเกิดจากการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ และอย่างน้อยการสร้างสรรค์ต้องมีการแสดงออกซึ่งความคิด ดังนั้น ความเป็นผู้สร้างสรรค์มีความสำคัญในการเป็นสิ่งกำหนดสถานะของเจ้าของและงานสร้างสรรค์ว่าได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

2) เจ้าของลิขสิทธิ์ร่วม (Co-owner of Copyright) กล่าวคือ งานสร้างสรรค์อาจมีผู้สร้างสรรค์ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปได้ ในกรณีเช่นนี้ถือว่างานสร้างสรรค์นั้นเป็นงานสร้างสรรค์ร่วมกัน ซึ่งการสร้างสรรค์ร่วมกันนี้ปรากฏอยู่ในมาตรา 101 แห่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา บทนิยามความหมายของคำว่า “งานสร้างสรรค์ร่วม” (Joint Work) ว่าหมายถึง “งานที่จัดทำขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยมีความมุ่งหมายให้งานนั้นเป็นส่วนเดียวกันทั้งหมดที่ต้องคงอยู่ร่วมกันหรือไม่สามารถแยกส่วนออกจากกันได้[130]

การสร้างสรรค์ร่วมกันเป็นคำที่มีความหมายกว้างกว่าคำว่างานประพันธ์ร่วม เนื่องจากงานสร้างสรรค์ร่วมไม่จำเป็นต้องเป็นงานประพันธ์ร่วมเสมอไป งานสร้างสรรค์ร่วมอาจเกิดขึ้นได้ด้วยกัน 6 กรณี ได้แก่

(1) เป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ร่วมกัน

(2) ผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์โอนสิทธิในลิขสิทธิ์ไปยังบุคคลอื่นที่มีมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไป

(3) ผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์โอนประโยชน์ที่ไม่สามารถแบ่งแยกได้ในลิขสิทธิ์ไปยังบุคคลหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไป โดยสงวนสิทธิประโยชน์ที่ไม่สามารถแบ่งแยกได้ไว้เป็นของตน

(4) ผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ถึงแก่ความตาย ลิขสิทธิ์ตกทอดโดยพินัยกรรมหรือทางทายาทโดยธรรม ไปยังบุคคลที่มีจำนวนมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไป

---

[128] Section 306 of Compendium III of Copyright Office Practices.

[129] Section 313.2 of Compendium III of Copyright Office Practices.

[130] Section 101 of The Copyright Act 1976

A “joint work” is a work prepared by two or more authors with the intention that their contributions be merged into inseparable or interdependent parts of a unitary whole.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

(5) สิทธิที่เกิดต่อเนื่องขึ้นมาใหม่ หรือสิทธิที่หมดสิ้นไปภายใต้บทบัญญัติแห่งการสิ้นสุดการโอนได้ตกทอดไปเป็นสิทธิของบุคคลที่มีจำนวนมากกว่าหนึ่งคน

(6) งานสร้างสรรค์ภายใต้บังคับแห่งกฎหมายทรัพย์สินร่วมของรัฐ

3) เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากการจ้าง กล่าวคือ ในกรณีนี้ผู้สร้างสรรค์งานไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งลิขสิทธิ์จะเป็นของผู้ว่าจ้าง เว้นแต่จะมีสัญญาตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น[131]

4) เจ้าของลิขสิทธิ์ในฐานะผู้รับโอน กล่าวคือ ลิขสิทธิ์สามารถโอนให้แก่กันได้ เมื่อมีการโอนลิขสิทธิ์ผู้รับโอนลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิเช่นเดียวกับเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยที่ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ทั้งหมด หรือบางส่วนสามารถโอนจากเจ้าของคนหนึ่งไปยังเจ้าของอีกคนหนึ่งก็ได้

จากที่กล่าวมาในข้างต้น จะเห็นได้ว่างานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกานั้น ตามแนวปฏิบัติของสำนักลิขสิทธิ์แห่งประเทศสหรัฐอเมริกา มาตรา 306 ได้อธิบายถึงการเป็นผู้สร้างสรรค์ว่าต้องริเริ่มมาจากมนุษย์เท่านั้น ฉะนั้น งานที่มีต้นกำเนิดมาจากปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งแม้จะไม่ได้มีการบัญญัติไว้อย่างชัดเจน ดังเช่นกรณีของงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ หรือพืช หรือสัตว์ที่เป็นผู้สร้างก็ไม่ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ ถึงแม้ว่าปัญญาประดิษฐ์จะได้ลงมือริเริ่มด้วยตนเอง เพราะปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ตามที่กำหนดไว้ในแนวปฏิบัติของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา ส่วนในกรณีที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานร่วมกับมนุษย์นั้น จะถือได้ว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมกันหรือมนุษย์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่เกิดจากการจ้างได้หรือไม่ ซึ่งแยกอธิบาย ดังนี้

(1) กรณีที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานร่วมกับมนุษย์ จะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมกันไม่ได้ เพราะตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา กำหนดให้งานสร้างสรรค์ร่วมกัน ต้องเป็นงานที่จัดทำขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยมีความมุ่งหมายให้งานนั้นเป็นส่วนเดียวกันทั้งหมดที่ต้องคงอยู่ร่วมกัน หรือไม่สามารถแยกส่วนออกจากกันได้ เมื่อพิจารณาถ้อยคำ “การสร้างสรรค์ร่วมกัน” ก็ไม่ได้หมายความรวมถึงการที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานร่วมกับมนุษย์ ซึ่งในกรณีดังกล่าวนี้ปัญญาประดิษฐ์ไม่อยู่ในฐานะเป็นผู้สร้างสรรค์ จึงไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมได้

(2) กรณีปัญญาประดิษฐ์สร้างงานร่วมกับมนุษย์ จะถือว่ามนุษย์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่เกิดจากการจ้างไม่ได้ เพราะทั้งปัญญาประดิษฐ์และมนุษย์ไม่ได้อยู่ในฐานะที่เป็นนายจ้างและลูกจ้าง เนื่องจากไม่ได้มีการทำสัญญาผูกพันตกลงกันตามกฎหมายว่าด้วยการจ้างแรงงาน โดยที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างงานของมนุษย์เท่านั้น จึงไม่อาจเป็นนายจ้างและลูกจ้างต่อกันได้ จึงสรุปได้ว่างานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้อง

---

[131] Section 201 of The Copyright Act 1976

(b) In the case of a work made for hire, the employer or other person for whom the work was prepared is considered the author for purposes of this title, and, unless the parties have expressly agreed otherwise in a written instrument signed by them, owns all of the rights comprised in the copyright.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

กับปัญญาประดิษฐ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ไม่ได้รับการบัญญัติรับรองและคุ้มครองถึงงานที่เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์เพียงลำพัง ทั้งนี้ เป็นไปตามแนวปฏิบัติของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาที่กำหนดไว้ชัดเจนว่าต้องเป็นงานต้นฉบับที่มาจากมนุษย์เท่านั้น ซึ่งต้องเป็นงานที่มีการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตัวผู้สร้างสรรค์เองและการสร้างสรรค์ จะต้องมีมาตรฐานของการสร้างสรรค์อย่างเพียงพอ (modicum of creativity) เท่านั้น และต้องการการริเริ่มสร้างสรรค์ในระดับต่ำ โดยเป็นไปตามหลักในคดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc., 499 U.S. 340 (1991) อีกทั้งไม่ได้มีการบัญญัติถึงการสร้างงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ มีแต่เฉพาะกรณี ที่เป็นการสร้างสรรค์ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์จึงจะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครอง

เมื่อนำหลักเกณฑ์ความเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวที่เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น มาพิจารณาเทียบเคียงกับกรณีที่สำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาแห่งสหราชอาณาจักร (United Kingdom Intellectual Property Office : UKIPO) สำนักงานสิทธิบัตรยุโรป (EPO) และสำนักงานจดสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้าของสหรัฐอเมริกา (US Patent and Trademark Office : USPTO) มองว่าภายใต้กฎหมายที่มีอยู่ในปัจจุบัน DABUS ซึ่งเป็นระบบปัญญาประดิษฐ์ มีสถานะเป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้โดยนักประดิษฐ์ที่เป็นมนุษย์ จึงไม่สามารถระบุให้ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้คิดค้นเพื่อยื่นขอจดสิทธิบัตรได้ เพราะภายใต้กฎหมายที่มีอยู่มีเพียง “บุคคลตามธรรมชาติ” เท่านั้นที่สามารถเป็นนักประดิษฐ์ได้[132] เช่นเดียวกับหลักการของกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาที่เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น ประกอบกับสำนักงานสิทธิบัตรยุโรป (EPO) ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า ผู้ประดิษฐ์มีสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายหลายประการ รวมถึงการโอนสิทธิในการขอรับสิทธิบัตรนั้นไปให้แก่บุคคลอื่นด้วย ซึ่ง DABUS ไม่ใช่บุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคล จึงไม่สามารถโอนสิทธิดังกล่าวได้

อย่างไรก็ตามศาลรัฐบาลกลางของออสเตรเลียได้มีคำพิพากษาในคดี Thaler v Commissioner of Patents [2021] FCA 879[133] ตัดสินให้ DABUS ซึ่งเป็นระบบปัญญาประดิษฐ์ สามารถได้รับการขึ้นทะเบียนว่าเป็น “ผู้คิดค้น” สิ่งประดิษฐ์ได้ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตรเทียบเท่ากับมนุษย์ โดยศาลให้เหตุผลว่าเป็นการส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ เช่นเดียวกับแนวทางสำนักงานด้านทรัพย์สินทางปัญญาของแอฟริกาใต้ที่ได้ขึ้นทะเบียนสิทธิบัตรระบบบรรจุอาหารว่ามี DABUS เป็นหนึ่งใน “ผู้คิดค้น”

โดยสตีเฟน เธเลอร์ (Stephen Thaler) ระบุชื่อ DABUS เป็นผู้คิดค้นไฟเตือนภัยฉุกเฉินและกล่องบรรจุอาหารประเภทหนึ่ง เนื่องจากเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีคุณสมบัติคล้ายมนุษย์ที่สามารถต่อยอดความคิด

---

[132] Rebecca Currey and Jane Owen., ‘In the Courts: Australian Court finds AI systems can be “inventors”’ (World Intellectual Property Organization, September 2021) <https://shorturl.asia/B8a06> accessed 29 May 2023.

[133] Stephen L. Thaler, ‘Thaler v Commissioner of Patents [2021] FCA 879’ (Federal Court of Australia, 30 July 2021) <https://shorturl.asia/F9QIV> accessed 29 May 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

และสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ได้ ซึ่งคำตัดสินของศาลดังกล่าวเกิดขึ้นหลังจากที่ ไรอัน แอบบอต (Ryan Abbott) ศาสตราจารย์ด้านกฎหมาย มหาวิทยาลัยเซอร์เรย์ ยื่นขอจดสิทธิบัตรในนามของสตีเฟน เธเลอร์ (Stephen Thaler) ผู้พยายามบรรจุให้ปัญญาประดิษฐ์ของเขาที่ชื่อ “ดาบัส” (DABUS) ขึ้นชื่อเป็นหนึ่งในผู้คิดค้นสิ่งประดิษฐ์ โดยคณะผู้ยื่นขอจดสิทธิบัตรใช้เวลาหลายปีในการยื่นขอจดสิทธิบัตรที่มีชื่อปัญญาประดิษฐ์เป็นหนึ่งในผู้คิดค้น (inventor) ใน 17 ประเทศทั่วโลก เช่น สหราชอาณาจักร นิวซีแลนด์ ออสเตรเลีย

ผู้พิพากษาโจนาธาน บีช (Jonathan Beach) วินิจฉัยว่า DABUS ไม่ใช่ทั้งผู้ที่ยื่นขอสิทธิบัตร หรือได้รับสิทธิบัตร แต่สามารถถูกจัดให้เป็นผู้คิดค้นได้ ส่วนอื่นๆ เป็นชื่อของเธเลอร์ ผู้ที่ออกแบบดาบัส ซึ่งเขาระบุว่า “ตามความคิดของข้าพเจ้า ผู้คิดค้นได้รับการรับรองภายใต้กฎหมาย สามารถเป็นระบบปัญญาประดิษฐ์หรืออุปกรณ์ได้” และ มาร์ค ซัมเมอร์ฟิลด์ (Mark Summerfield) อัยการสิทธิบัตรของออสเตรเลียให้ความเห็นต่อคำตัดสินว่าอาจดำเนินการอุทธรณ์ได้อีก เนื่องจากคำตัดสินนี้อาจต้องนำไปใช้กับการขอจดสิทธิบัตรอื่นๆ ในออสเตรเลียด้วย ดังนั้น การระบุให้ “ผู้คิดค้น” หมายความรวมถึงเครื่องจักรได้ในกฎหมายออสเตรเลีย เท่ากับปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นนักประดิษฐ์ตามวัตถุประสงค์ของระบอบสิทธิบัตรของประเทศออสเตรเลีย

จะเห็นได้ว่าการยื่นขอสิทธิบัตรเทคโนโลยีให้ปัญญาประดิษฐ์นั้นอาจเป็นสัญญาณบอกความเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมโลกในอนาคต เพราะทั้งหมดนี้เป็นไปตามมาตรฐานการสร้างสรรค์สิ่งใหม่และมีผลบังคับใช้ทางอุตสาหกรรม และปัญญาประดิษฐ์ ได้ปฏิบัติตามแนวคิดที่เป็นพื้นฐานสำหรับการประดิษฐ์ทุกประการ ซึ่งหากไม่มีการกำหนดสิทธิบัตรคุ้มครองความคิดที่สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ อาจทำให้นักพัฒนา นักวิจัย วิศวกร รวมถึงนักวิทยาศาสตร์ที่อยู่เบื้องหลังการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์สูญเสียความพยายามที่จะคิดค้นนวัตกรรมบนระบบต่างๆ ดังนั้น การมอบสิทธิบัตรให้กับปัญญาประดิษฐ์ จะเป็นการให้รางวัลกับทุกกิจกรรมที่เป็นนวัตกรรม และช่วยให้ระบบสิทธิบัตรสามารถส่งเสริมการประดิษฐ์ได้

แต่อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาตามเงื่อนไขของกฎหมายสิทธิบัตรนั้นต้องการความใหม่ มีขั้นการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น และสามารถประยุกต์ในทางอุตสาหกรรมได้ แต่เงื่อนไขการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์นั้นไม่ต้องการความใหม่ ขอเพียงงานนั้นเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง แม้จะเหมือนหรือคล้ายกับบุคคลอื่น ถ้าหากไม่ได้เป็นการลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์ก็สามารถได้รับความคุ้มครองได้ ทำให้ไม่สามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้ในประเด็นนี้ ซึ่งจากความเห็นของศาลสหรัฐอเมริกาได้ตีความและสรุปเงื่อนไขรายละเอียดการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ไว้ 2 ประการ คือ

1) ประการแรก เป็นหลักความคิดของผู้สร้างสรรค์ของประเทศสหรัฐอเมริกา แต่เดิมได้ยึดทฤษฎี “Sweat of the Brow” หรือ “Skill, Labor and Judgement Principle” ในการกำหนดเงื่อนไขการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ โดยทฤษฎีดังกล่าวมีสาระสำคัญ คือ หากผู้สร้างงานได้ลงทุนเพื่อสร้างผลงานขึ้น แม้ว่างานที่สร้างขึ้นมานั้นจะไม่มีคุณภาพและได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงพอต่อผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมา รัฐก็ยังให้ความคุ้มครองในผลงานนั้นอยู่เพื่อเป็นการตอบแทนที่ผู้สร้างสรรค์ได้ลงทุนทั้งแรงกาย แรงสมองในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมา แต่ต่อมาหลักดังกล่าวได้ถูกยกเลิกไป เพราะปัจจุบันมีการพัฒนางานทรัพย์สินทางปัญญา

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

เกิดขึ้นมากมาย ดังนั้น กว่าจะเป็นงานทรัพย์สินทางปัญญาได้นั้นจะต้องเกิดจากแนวความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเกิดจากความคิดของตนเองที่ผ่านการสั่งสมประสบการณ์และศึกษาหาความรู้รอบด้านในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมานั้น โดยได้ตีความและระบุเงื่อนไขของหลักความคิดของผู้สร้างสรรค์ไว้ใหม่ว่างานที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นต้องมีเงื่อนไข และองค์ประกอบของหลักความคิดของผู้สร้างสรรค์นั้นจะต้องเป็นผลงานที่เกิดขึ้นโดยปราศจากการคัดลอกงานดังกล่าว และต้องมีปริมาณของความคิดสร้างสรรค์ในงานอย่างเพียงพอ กล่าวคือ งานนั้นจะต้องเกิดจากความคิดของผู้ผลิตผลงานนั้นเป็นส่วนใหญ่และจะต้องเป็นผลงานที่ไม่มีการลอกเลียนแบบเป็นส่วนใหญ่ ผลงานนั้นจึงจะเป็นผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์[134]

2) ประการที่สอง เป็นส่วนของการบันทึก (Fixation) โดยศาลสหรัฐอเมริกาได้ให้ความหมายว่ากรณีที่จะเข้าเงื่อนไขนี้ต้องเป็นการบันทึกการสร้างสรรค์งานลงไปในสื่อทางภาพหรือการจัดเก็บบันทึกข้อมูลแบบจับต้องได้จะต้องเป็นของบุคคลผู้ซึ่งถือว่าเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานชิ้นนั้นและผลงานชิ้นนั้นจะตกเป็นของบุคคลนั้นโดยอัตโนมัติ การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จะให้สิทธิ์แก่เจ้าของในลักษณะเอกสิทธิ์เฉพาะบุคคลสำหรับการใช้ผลงานดังกล่าวด้วยวิธีการที่เฉพาะเจาะจงบางอย่าง สำหรับผลงานที่มีสิทธิ์ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นมีหลายประเภท เช่น ตัวอย่างของการบันทึกภาพตามเงื่อนไขดังกล่าวนี้อาจเป็นการบันทึกลงในแผ่นเสียง กระดาษ วิดีโอเทป แผ่นฟิล์ม ภาพยนตร์ หรือวัตถุอุปกรณ์อื่นใด เป็นต้น ซึ่งประเทศสหรัฐอเมริกาได้วางหลักว่า “การบันทึกลงไปนั้นไม่จำต้องใช้ช่วงระยะเวลานาน การป้อนข้อมูลงานอันมีลิขสิทธิ์ของโจทก์ ลงไปในหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ก็เพียงพอแล้วที่จะถือได้ว่ามีการบันทึกเกิดขึ้น”[135] ดังนั้น หากไม่มีการดำเนินการดังกล่าวงานชิ้นนั้นจะไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ซึ่งถือว่าเป็นหลักการให้ความคุ้มครองในการแสดงออกทางความคิดออกมาให้ปรากฏเป็นรูปธรรม

2. คู่มือการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ของสำนักงานลิขสิทธิ์ประเทศสหรัฐอเมริกา (Compendium of U.S. Copyright Office Practices)

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกานั้น ไม่เห็นด้วยกับการให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ ซึ่งหมายความรวมถึงงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ด้วย เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นให้ความคุ้มครองแก่งานที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ แต่ปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่ใช่มนุษย์จึงไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ในคู่มือการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ของสำนักงานลิขสิทธิ์ประเทศสหรัฐอเมริกาในมาตรา 308 ที่กำหนดว่า สำนักงานลิขสิทธิ์ประเทศสหรัฐอเมริกาจะรับจดทะเบียนลิขสิทธิ์เฉพาะงานที่เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์เท่านั้น กฎหมายลิขสิทธิ์จะให้ความ

---

[134] นินนาท บุญยะเดช, ‘หลักเกี่ยวกับ Originality และ ขนาดความวิริยะอุตสาหะที่ลงในการสร้างสรรค์งานกับกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย: ศึกษาเทียบเคียงกับกฎหมายของสหรัฐอเมริกา’ (GotoKnow, 23 มิถุนายน 2555) <https://www.gotoknow.org/posts/64047> สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2565.

[135] พัณณ์เดชน์ ศรีฉัตรเพชร, ‘ความรับผิดของผู้ใช้บริการออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต: ศึกษากรณีการเปิดให้จำหน่ายสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์’ (การค้นคว้าอิสระ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2554) 68-69.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

คุ้มครองเฉพาะผลผลิตทางปัญญาของมนุษย์ ซึ่งจะพบได้จากพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์ในจิตใจของมนุษย์เท่านั้น[136] และในมาตรา 313.2 กำหนดว่า ความเป็นผู้สร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้แต่เฉพาะงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์เท่านั้น สำนักงานลิขสิทธิ์จะไม่รับจดทะเบียนสิทธิในงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยธรรมชาติ สัตว์ หรือพืช รวมถึงงานที่ถูกสร้างสรรค์จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือสิ่งเหนือธรรมชาติ แต่อย่างไรก็ตาม สำนักงานลิขสิทธิ์อาจจะรับจดทะเบียนในกรณีที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งนั้น ๆ ทั้งนี้ในมาตรา 313.2 ยังกำหนดว่าสำนักงานลิขสิทธิ์จะไม่รับจดทะเบียนในงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากเครื่องจักรหรือกระบวนการเชิงกลที่ทำงานโดยสุ่มหรืออัตโนมัติ โดยปราศจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือการมีส่วนร่วมของมนุษย์[137] เช่น เครื่องจักรสานที่ได้สร้างรูปทรงแปลกประหลาดลงบนเนื้อผ้าโดยเกิดจากความผิดพลาดของเครื่องจักรในกระบวนการผลิต ย่อมไม่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์เพราะขาดการควบคุมของมนุษย์ ซึ่งผลลัพธ์ของงานที่เกิดขึ้นจากการสุ่มอันเนื่องมาจากกระบวนการทำงานที่ผิดพลาดของเครื่องจักรนั้น อาจตีความไปได้ถึงงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ที่มนุษย์เป็นเพียงผู้ป้อนข้อมูลเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ไม่ได้มีอำนาจสั่งการควบคุมหรือเข้าแทรกแซงให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ตนได้ตั้งใจ เพราะผลลัพธ์ของงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นมานั้นเกิดจากการที่ปัญญาประดิษฐ์ใช้ประสบการณ์ของตนเรียนรู้ผ่านข้อมูลที่มนุษย์ได้ป้อนเข้าไปทำให้เกิดผลลัพธ์ของงานที่คาดเดาไม่ได้ ตามหลักเกณฑ์ของสำนักงานลิขสิทธิ์ประเทศสหรัฐอเมริกา งานดังกล่าวจะไม่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ส่งผลให้งานนั้นตกเป็นสาธารณสมบัติ (Public Domain)

3.1.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองปัญญาประดิษฐ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา

ปัญญาประดิษฐ์ เป็นสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่ประกอบด้วยการเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์ การประมวลผลภาษาธรรมชาติ การประมวลผลคำพูด ระบบผู้เชี่ยวชาญ และวิทยาการหุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ ทำให้การตัดสินใจโดยอัตโนมัติโดยใช้กฎการเขียนโปรแกรม และในบางกรณีอาจจะเป็นชุดข้อมูลการฝึกอบรม ตัวอย่างเช่น ปัญญาประดิษฐ์ สามารถรับการวัดคะแนนเครดิตจากชุดข้อมูลที่แตกต่างกันและตรวจจับและจดจำวัตถุจากข้อมูลภาพ[138]

ระบบทรัพย์สินทางปัญญา (IP) ได้รับการออกแบบมาเพื่อกระตุ้นนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของมนุษย์ จนกระทั่งเมื่อไม่นานมานี้ นวัตกรรมและการสร้างดังกล่าวเป็นหนึ่งในลักษณะเฉพาะของเผ่าพันธุ์มนุษย์ ในขณะที่ปัญญาประดิษฐ์ยังคงปรากฏเป็นเทคโนโลยีเอนกประสงค์ที่มีการใช้งานอย่างแพร่หลายทั้งในทางเศรษฐกิจและสังคม สิ่งนี้ทำให้เกิดคำถามพื้นฐานที่เป็นหัวใจสำคัญของระบบทรัพย์สินทางปัญญาที่มีอยู่ว่านวัตกรรมและการสร้างของปัญญาประดิษฐ์จำเป็นต้องมีสิ่งจูงใจด้านทรัพย์สินทางปัญญาหรือไม่ คุณค่าของ

---

[136] Section 308 of Compendium III of Copyright Office Practices.

[137] Section 313.2 of Compendium III of Copyright Office Practices.

[138] Maya Medeiros and Jordana Sanft, ‘Artificial intelligence and intellectual property considerations’ (Financier Worldwide, January 2018) <https://shorturl.asia/Jl72s> accessed 28 August 2022.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

การประดิษฐ์และการสร้างสรรค์ของมนุษย์ควรสมดุลกับนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ปัญญาประดิษฐ์อย่างไร การถือกำเนิดของปัญญาประดิษฐ์ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ กับกรอบของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (IP frameworks) ที่มีอยู่หรือไม่[139]

ความสัมพันธ์ระหว่างปัญญาประดิษฐ์ และทรัพย์สินทางปัญญา จึงมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่ทรัพย์สินทางปัญญาสามารถควบคุมและสามารถปกป้องคุ้มครองงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ ในขณะเดียวกันปัญญาประดิษฐ์ ก็อาจช่วยในการจัดการสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา ตัวอย่างเช่น WIPO Translate ใช้แอปพลิเคชันที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำหรับการแปลอัตโนมัติ เป็นพื้นฐานสำหรับบริบทโดยทั่วไปของทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อส่งเสริมเทคโนโลยีใหม่และสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืนสำหรับการประดิษฐ์ แต่สิ่งที่เป็นประเด็นที่น่าสนใจต่อมาคือ จะเกิดอะไรขึ้นเมื่อปัญญาประดิษฐ์ในรูปแบบของหุ่นยนต์ตัดสินใจเลือกและสร้างผลงานที่เป็นอิสระจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์[140]

3.1.2.2 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการให้ความคุ้มครองปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กำลังผลักดันนวัตกรรมในรูปแบบใหม่อย่างรวดเร็วด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในด้านพลังประมวลผล ข้อมูล และอัลกอริทึม เมื่อเทคโนโลยีก้าวหน้าขึ้น ความสามารถในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในแบบที่ไม่เคยทำมาก่อนก็จะเพิ่มขึ้นเช่นกัน ดังนั้นกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (IP) จึงเข้ามามีบทบาทในการปกป้องคุ้มครอง ตลอดจนส่งเสริมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ โดยนักลงทุน และผู้ประกอบการต่าง ๆ เองก็ควรตระหนักถึงข้อควรพิจารณาด้านทรัพย์สินทางปัญญาที่สำคัญเพื่อนำไปใช้กับนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์[141]

ทรัพย์สินทางปัญญาเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินที่ไม่มีตัวตน ซึ่งรวมถึงสิ่งประดิษฐ์ แบรนด์ เทคโนโลยีใหม่ ซอร์สโค้ด และงานศิลปะ โดยทรัพย์สินทางปัญญามีความเกี่ยวข้องกับสิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า ลิขสิทธิ์ และการออกแบบอุตสาหกรรม และนอกจากนี้ทรัพย์สินทางปัญญายังขยายไปถึงความลับทางการค้าและข้อมูลที่เป็นความลับ ในบริบทของปัญญาประดิษฐ์ การคุ้มครองทางกฎหมายยังไม่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วเท่ากับเทคโนโลยี

ในสหรัฐอเมริกา ระบบปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างผลงานใหม่ที่มีลิขสิทธิ์คุ้มครอง เช่น การสร้างงานศิลปะหรือเพลงใหม่ แต่อย่างไรก็ตาม กฎเกณฑ์ด้านลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่ยังไม่ระบุชัดเจนว่าใครเป็นเจ้าของผลงานที่สร้างด้วยเครื่องจักร ปัจจุบันเป็นประเด็นถกเถียงเกี่ยวกับงานดังกล่าวไม่ว่างานจะถูกสร้างขึ้น โดยเครื่องจักร และหรือบทบาทที่มนุษย์มีต่อการสร้างงานนั้น และด้วยเหตุนี้เองทำให้ข้อตกลงต่าง ๆ ควรมีการ

---

[139] WIPO, ‘Artificial Intelligence and Intellectual Property Policy’ (World Intellectual Property Organization) <https://shorturl.asia/eoE9h> accessed 28 August 2022.

[140] Chrysa K. Kazakou, ‘The impact of artificial intelligence on intellectual property rights’ (Property Rights Alliance, 20 October 2020) <https://shorturl.asia/6arez> accessed 28 August 2022.

[141] Maya Medeiros and Jordana Sanft (เชิงอรรถ 138).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พยายามชี้แจงความเป็นเจ้าของ (ถ้ามีความเป็นไปได้) นอกจากนี้ ระบบปัญญาประดิษฐ์ก็อาจดำเนินการด้วยตนเองในลักษณะที่ละเมิดสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลที่สามได้เช่นกัน ซึ่งหากกฎหมายที่มีอยู่ไม่ขยายความรับผิดไปยังเครื่องจักร ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง (เช่น เจ้าของ ผู้พัฒนา ผู้ดำเนินการ หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการทั้งทางตรงหรือทางอ้อม) อาจต้องรับผิดชอบ และเมื่อพิจารณาถึงความสำคัญของการวิเคราะห์ข้อมูล บริษัทต่าง ๆ ก็ยังคงลงทุนในการวิจัยและพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการประมวลผลและการทำเหมืองข้อมูล ดังนั้น การปกป้องแง่มุมต่าง ๆ ของนวัตกรรม จึงควรมีการกำหนดสิทธิของปัญญาประดิษฐ์ในทางทรัพย์สินทางปัญญา โดยควรกำหนดให้บริษัทผู้ผลิตสามารถกำหนดและปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาของตนได้อย่างชัดเจนด้วยการลงทะเบียนและส่งเอกสารประกอบ ซึ่งในสหรัฐอเมริกาก็ได้มีการเสนอว่าควรมีการกำหนดข้อตกลงที่ชัดเจนเกี่ยวกับสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาของปัญญาประดิษฐ์ ระหว่างบุคคลภายนอกเพื่อจัดการความเสี่ยงด้วยเช่นกัน[142]

แต่เดิมสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (US Copyright office : USCO) จะปฏิเสธผลงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมด ในกรณีของภาพชื่อ A Recent Entrance to Paradise โดยให้เหตุผลว่าภาพวาดดังกล่าวเป็นผลงานของระบบปัญญาประดิษฐ์ถูกสร้างสรรค์โดยอัลกอริทึมของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากการถูกผลิตซ้ำในเชิงกลไกที่ไม่มีการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์หรือการเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ของมนุษย์

แต่อย่างไรก็ตามเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2566 สำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้กำหนดแนวทางใหม่จากกรณีหนังสือการ์ตูนเรื่อง Zarya of the Dawn[143] ว่างานที่สร้างขึ้นด้วยความช่วยเหลือของปัญญาประดิษฐ์อาจมีลิขสิทธิ์ได้ หากงานนั้นมนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมในการต่อยอดที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่มากพอ แต่จะมากพอในระดับใดจึงจะจดลิขสิทธิ์ได้นั้น ต้องพิจารณาเป็นรายกรณีไป เนื่องจากงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ โดยปราศจากการแทรกแซงหรือการมีส่วนร่วมของมนุษย์จะไม่สามารถมีลิขสิทธิ์ได้ เพราะไม่เป็นไปตามข้อกำหนดการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ตัวอย่างเช่น เมื่อโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์สร้างงานเขียน ภาพ หรือดนตรีที่ซับซ้อนเพื่อตอบสนองคำสั่งจากมนุษย์ “องค์ประกอบดั้งเดิมของการประพันธ์” จะถูกกำหนดและดำเนินการโดยเทคโนโลยี ไม่ใช่ผู้ใช้ที่เป็นมนุษย์ และด้วยเหตุนี้ผลงานที่ได้นั้นจึงไม่มีลิขสิทธิ์

ในทางกลับกันงานที่มีเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์อาจมีลิขสิทธิ์ได้ในกรณีที่มีการสร้างสรรค์โดยมนุษย์เพียงพอ เช่น เมื่อมนุษย์เลือกหรือจัดเรียงเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ในวิธีที่สร้างสรรค์หรือแก้ไขเนื้อหาที่สร้างขึ้นโดยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นองค์ประกอบเดิม ซึ่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะขึ้นอยู่กับว่าการมีส่วนร่วมของปัญญาประดิษฐ์นั้นเป็น “ผลลัพธ์ของการทำซ้ำเชิงกล” หรือสะท้อนถึง “ความคิดทางจิตของตัวเอง” ของผู้สร้างสรรค์ โดยสำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาเห็นว่า “คำตอบจะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ และวิธีการใช้เพื่อสร้างผลงานขั้นสุดท้าย”

---

[142] Ibid.

[143] United States Copyright Office., Zarya of the Dawn (Registration # VAu001480196).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริการะบุว่าอาจออกคำแนะนำเพิ่มเติมในอนาคตเกี่ยวกับการจดทะเบียนผลงานที่ผลิตโดยเทคโนโลยีนี้และปัญหาลิขสิทธิ์อื่นๆ ที่นำเสนอ โดยกำหนดให้ผู้ยื่นขอลิขสิทธิ์ต้องเปิดเผยเมื่องานของผู้สร้างสรรค์มีเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ และใบสมัครที่ยื่นไว้ก่อนหน้านี้ซึ่งไม่เปิดเผยว่ามีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ผลงานจะต้องได้รับการแก้ไข[144]

3.1.3 กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดา

ประเทศแคนาดาเป็นภาคีสมาชิกของอนุสัญญากรุงเบอร์น (Berne Convention 1883) และความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) โดยรัฐธรรมนูญแห่งประเทศแคนาดา ปี 1867 มาตรา 91(23) ได้กำหนดให้รัฐต้องตรากฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ โดยประเทศแคนาดาได้นำพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ พ.ศ. 2454 มาเป็นต้นแบบในการจัดทำกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยกฎหมายฉบับดังกล่าวมีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2467 และภายหลังจากนั้นได้มีการแก้ไขหลักกฎหมายลิขสิทธิ์อีกหลายครั้ง

การแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาสามารถจำแนกจากสาระสำคัญที่ทำการแก้ไขโดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ช่วงระยะเวลา กล่าวคือ

การแก้ไขในช่วงที่หนึ่ง เกิดขึ้นในปี 1988 เรียกว่า Bill C-60 ซึ่งเพิ่มเติมสาระสำคัญเกี่ยวกับสิทธิทางศีลธรรม การเพิ่มโทษทางอาญา การเพิ่มประเภทงานสร้างสรรค์ ได้แก่ งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

การแก้ไขในช่วงที่สอง เกิดขึ้นในปี 1997 เรียกว่า Bill C-32 ซึ่งเพิ่มเติมสาระสำคัญเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ การเพิ่มเติมสิทธิข้างเคียง เป็นต้น

การแก้ไขในช่วงที่สาม เกิดขึ้นในปี 2001 “เฟสสาม ซึ่งเพิ่มเติมสาระสำคัญเกี่ยวกับกรอบการคุ้มครองสิทธิ การคุ้มครองสิทธิที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีใหม่ เป็นต้น

แต่เดิมนั้น วัตถุประสงค์ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ แต่ปัจจุบันนี้ได้รับการปรับปรุงเพื่อคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ อีกทั้งยังส่งเสริมการเข้าถึงผลงานที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของแคนาดากำหนดกลไกเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับค่าตอบแทนจากการสร้างสรรค์งานของตนและนำผลงานออกสู่สังคมและได้รับรองคุ้มครองสิทธิของผู้ทรงสิทธิในการให้อำนาจบริหารจัดการสิทธิในการแสวงหาประโยชน์ในงานอันมีลิขสิทธิ์

การคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985 ของประเทศแคนาดาเป็นการให้ความคุ้มครองโดยอัตโนมัติ กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่ได้ทำการสร้างสรรค์งาน อย่างไรก็ตาม กฎหมายยังกำหนดเพิ่มเติมให้มีการจดทะเบียนซึ่ง

---

[144] Library of Congress, ‘Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence’ (Federal Register, 16 March 2023) <https://shorturl.asia/vh0Ga> accessed 29 May 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สามารถใช้เป็นหลักฐานเพื่อพิสูจน์ความเป็นผู้ทรงสิทธิในงานสร้างสรรค์นั้น ซึ่งมีผลทำให้บุคคลภายนอกไม่สามารถใช้เป็นข้ออ้างเมื่อได้กระทำการละเมิดสิทธิได้[145]

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 ของประเทศแคนาดา หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42 ตามมาตรา 2[146] ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “ลิขสิทธิ์” ให้หมายความรวมถึง สิทธิต่าง ๆ ตามที่ปรากฏใน

(a) มาตรา 3 ประเภทของงานสร้างสรรค์

(b) มาตรา 15 และ 26 สิทธิของนักแสดง,

(c) มาตรา 18 งานสร้างสรรค์ประเภทสิ่งบันทึกเสียง หรือ

(d) มาตรา 21 งานสร้างสรรค์ประเภทงานแพร่ภาพแพร่เสียง

งานสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ดังกล่าว จะต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ตามที่กฎหมายกำหนด 4 ประการ กล่าวคือ ประการแรก จะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทใดประเภทหนึ่งตามที่กฎหมายกำหนด (กล่าวคือ งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม และงานศิลปกรรม)[147] ประการที่สอง งานนั้นจะต้องแสดงให้เห็นถึงการริเริ่มสร้างสรรค์และความพยายามหรือทักษะทางปัญญา[148] ต้องมีการแสดงออกทางความคิด (Expression of Idea) ประการที่สาม ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นพลเมืองหรือบุคคลที่มีถิ่นพำนักอยู่ในแคนาดา ณ วันที่สร้างสรรค์งานขึ้น หรือถ้าเป็นกรณีเป็นนิติบุคคลที่ตั้งสำนักงานใหญ่ของผู้สร้างสรรค์นั้นจะต้องอยู่ในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยความคุ้มครองลิขสิทธิ์

---

[145] Paul E. Bain, ‘Copyright Protection in Canada for Artists’ (Dickinson Wright, February 2016) <https://shorturl.asia/AoDIO> accessed 21 December 2022.

[146] Section 2 of Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42. (the “Act”).

copyright means the rights described in

(a) section 3, in the case of a work,

(b) sections 15 and 26, in the case of a performer’s performance,

(c) section 18, in the case of a sound recording, or

(d) section 21, in the case of a communication signal;

[147] Act, § 5 (1). Traditionally, only literary, dramatic, musical or artistic works were subject to protection under the Act. With the advent of new technologies, Canadian courts have, as far as possible, interpreted these four (4) categories liberally, so that new forms of expression such as computer programs are included (source code and object code being considered literary works). The legislator was soon adding elements to the list of examples of protected works contained in the Act. See: Lamothe-Samson (2002), 622.

[148] Act, § 5 (1).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

และในกรณีที่งานนั้นได้มีการประกาศโฆษณาแล้ว การประกาศโฆษณาจะต้องเกิดขึ้นในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยความคุ้มครองลิขสิทธิ์ด้วย[149]

นอกเหนือจากหลักเกณฑ์ 3 ประการข้างต้นซึ่งระบุไว้โดยชัดเจนในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาแล้ว หลักเกณฑ์ประการสุดท้ายที่ไม่ได้ระบุไว้ชัดเจนแต่ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาให้การยอมรับเหมือนกับประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก คือ งานต้องเกิดจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์[150] ดังนั้น งานใด ๆ ก็ตามที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์จึงไม่น่าจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศแคนาดา

โดยหลักการทั่วไป ระยะเวลาที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองในงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้น คือ การให้ความคุ้มครองสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์จะมีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ รวมถึงจำนวนวันที่เหลืออยู่ของปีปฏิทินที่ผู้สร้างสรรค์ตาย และมีอายุความคุ้มครองต่อไปอีก 50 ปี หลังจากสิ้นสุดปีปฏิทินที่ผู้สร้างสรรค์ตาย ยกเว้นตามที่พระราชบัญญัตินี้บัญญัติไว้เป็นอย่างอื่นโดยชัดแจ้ง[151] ในกรณีของงานที่มีผู้สร้างสรรค์มากกว่าหนึ่งคน การให้ความคุ้มครองจะคงอยู่ตามระยะเวลาที่เหลือของปีปฏิทินที่ผู้สร้างสรรค์คนสุดท้ายถึงแก่ความตาย และมีอายุ 50 ปีหลังจากนั้น[152]

3.1.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองปัญญาประดิษฐ์ของประเทศแคนาดา

ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดา ไม่ปรากฏบทบัญญัติของกฎหมายเกี่ยวกับการให้การรับรองความคุ้มครองผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ในฐานะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งให้ความคุ้มครองผลงานที่เกิดจากการใช้ทักษะและวิจารณญาณของมนุษย์ในฐานะเป็นผู้สร้างสรรค์ และจะให้ความคุ้มครองในฐานะเป็นผู้ทรงสิทธิในงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น ดังปรากฏตามมาตรา 13 (1) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42[153] อย่างไรก็ตาม หลักการดังกล่าวมีข้อยกเว้นให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวตกแก่บุคคลอื่นในกรณีที่การสร้างสรรค์เกิด

---

[149] Act, § 5 (1).

[150] See: lamothe-samson (2002), 636.

[151] Section 6 of Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42. (the “Act”).

[152] Section 9 (1) of Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42. (the “Act”).

In the case of a work of joint authorship, except as provided in section 6.2, copyright shall subsist during the life of the author who dies last, for the remainder of the calendar year of that author’s death, and for a period of fifty years following the end of that calendar year, and references in this Act to the period after the expiration of any specified number of years from the end of the calendar year of the death of the author shall be construed as references to the period after the expiration of the like number of years from the end of the calendar year of the death of the author who dies last.

[153] Section 13 (1) of Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42. (the “Act”).

Subject to this Act, the author of a work shall be the first owner of the copyright therein.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

จากการว่าจ้างตามสัญญา หรือเว้นแต่จะมีข้อตกลงเป็นอย่างอื่น[154] อีกทั้งกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาไม่ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้ แต่หากพิจารณาตามหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์ย่อมหมายความว่า กฎหมายมุ่งให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นมนุษย์เท่านั้น เนื่องจากเป็นผู้สามารถใช้ทักษะและวิจารณญาณในการสร้างสรรค์งานได้ ดังนั้น แนวคิดของการให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์งานจึงย่อมบังคับใช้กับมนุษย์เท่านั้นไม่รวมถึงกรณีที่งานสร้างสรรค์ถูกสร้างขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์

ปัจจุบัน ระบบปัญญาประดิษฐ์ได้พัฒนาจนกระทั่งสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่อาจเป็นงานสร้างสรรค์ตามความหมายของกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ โดยที่กระบวนการสร้างสรรค์งานดังกล่าวปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์ ซึ่งทำให้เกิดข้อโต้แย้งกับหลักการดั้งเดิมของหลักการของกฎหมาย ที่เห็นว่า การประพันธ์หรือความคิดสร้างสรรค์ต้องเป็นการแสดงออกที่มาจากมนุษย์เท่านั้น ดังนั้น จึงทำให้เกิดปัญหาตามมาว่าผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ และหากเป็นเช่นนั้น บุคคลใดสมควรเป็นผู้ทรงสิทธิตามกฎหมายเหนือผลงานที่ได้สร้างสรรค์นั้น ซึ่งประเด็นดังกล่าวถือเป็นปัญหาสำคัญที่มีผลต่อนโยบายสาธารณะและเศรษฐกิจของประเทศแคนาดา

ในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2564 รัฐบาลแคนาดาได้เผยแพร่เอกสารการประชุมเพื่อปรึกษาหารือเกี่ยวกับข้อเรียกร้องในเรื่องการวางกรอบการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ (A Consultation on a Modern Copyright Framework for Artificial Intelligence and the Internet of Things)[155] โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการประพันธ์และความเป็นเจ้าของผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ โดยในที่ประชุมได้มีการหารือและกำหนดแนวทางเกี่ยวกับประเด็นเรื่องปัญญาประดิษฐ์ โดยวางแนวทางที่มีความเป็นไปได้ 3 แนวทาง ดังนี้

แนวทางแรก คือ การกำหนดให้งานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมดไม่ได้รับสิทธิและไม่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยแนวทางนี้สะท้อนให้เห็นถึงถึงสถานะของกฎหมายในหลายประเทศรวมถึงประเทศออสเตรเลีย ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งคุ้มครองเฉพาะงานที่สร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากความวิริยะอุตสาหะของมนุษย์เท่านั้น

แนวทางที่สอง คือ การกำหนดคุณลักษณะของผู้สร้างสรรค์ให้กับมนุษย์หรือมนุษย์ที่จัดให้มีการสร้างสรรค์ผลงาน (แต่ไม่ใช่ปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างผลงานขึ้นจริง) แนวทางการทำงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์นี้ถูกนำมาใช้ผ่านการเปลี่ยนแปลงทางกฎหมายในเขตอำนาจศาลทั่วไปหลายแห่ง รวมถึงสหราชอาณาจักร ไอร์แลนด์ และนิวซีแลนด์ การให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้ที่ทำการควบคุมปัญญาประดิษฐ์และให้เป็นผู้ทรงสิทธิในงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์

---

[154] Copyright Act, supra note 12 s 13.

[155] Zena Olijnyk, ‘Artificial intelligence set to challenge Canada’s patent and copyright laws: IP lawyers’ (Canadian Lawyer Magazine, 30 January 2022) <https://shorturl.asia/dXC3Z> accessed 10 January 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

แนวทางที่สาม คือ การให้ความคุ้มครองแก่ผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ในฐานะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตามแนวทางนี้จะไม่ได้ให้ความคุ้มครองสิทธิทางศีลธรรมใด ๆ ในการแสวงหาประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ดังกล่าว ซึ่งหมายความว่าไม่มีบุคคลใดที่จะมีสิทธิ์ในการมีชื่อเป็นผู้สร้างสรรค์หรือเพื่ออ้างอิงสิทธิ์ในความเป็นเจ้าของผลงาน

แม้ว่าแนวทางดังกล่าวข้างต้นจะทำให้สถานะของงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์มีความชัดเจนขึ้นภายใต้กฎหมายของแคนาดา แต่แนวทางต่าง ๆ ที่ได้กำหนดขึ้นมานั้นก็มีนัยสำคัญทางเศรษฐกิจและนโยบายสาธารณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่ให้ความสำคัญกับปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งย่อมส่งผลต่อระบบเศรษฐกิจโดยรวมและส่งผลต่อสาธารณชน พิจารณาประกอบกับการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เมื่อรวมกับการใช้งานที่เพิ่มขึ้นในภาคส่วนต่าง ๆ ในระบบเศรษฐกิจ ทำให้รัฐบาลต้องพิจารณาว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42 เหมาะสมหรือไม่ที่จะแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการประพันธ์และการเป็นเจ้าของผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ หรืองานที่ได้รับความช่วยเหลือจากปัญญาประดิษฐ์ เป้าหมายของการปรึกษาหารือนี้คือเพื่อช่วยให้รัฐบาลมั่นใจได้ว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ยังคงตอบสนองต่อความเป็นจริงในปัจจุบัน และกรอบการทำงานด้านลิขสิทธิ์ของแคนาดายังคงมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมนวัตกรรมและการลงทุนเมื่อเทคโนโลยีใหม่ๆ พัฒนาขึ้น อีกทั้งกรอบลิขสิทธิ์ของแคนาดาควรสนับสนุนความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของศิลปิน นักประดิษฐ์ และผู้บริโภคที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี รัฐบาลยินดีรับทุกความคิดเห็นที่ให้มุมมองหรือหลักฐานเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้และทางเลือกที่เป็นไปได้ ซึ่งในปัจจุบันทั้งสามแนวทางกำลังอยู่ในระหว่างการพิจารณาเพื่อหาข้อยุติถึงการกำหนดแนวทางการให้ความคุ้มครองในงานสร้างสรรค์ที่เกิดโดยปัญญาประดิษฐ์ เพื่อให้แน่ใจว่ากรอบลิขสิทธิ์ของแคนาดาสำหรับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สะท้อนถึงโลกดิจิทัลที่กำลังพัฒนา[156]

เมื่อพิจารณาบทบัญญัติตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดา ซึ่งกำหนดให้ ผู้สร้างสรรค์ถือเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 13 (1) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42 สาระสำคัญของบทบัญญัติดังกล่าวจึงส่งผลทำให้เกิดปัญหาข้อกฎหมายตามมา กล่าวคือ บุคคลที่เขียนโปรแกรมถือเป็นบุคคลสำคัญในฐานะเป็นผู้พัฒนาซึ่งส่งผลต่อการแสดงผลลัพธ์ของปัญญาประดิษฐ์ จึงถือเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ กรณีที่ผู้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นบุคคลที่อาจมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล ทำให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาตามที่ผู้ใช้ต้องการ และผู้สร้างสรรค์ที่มีความเกี่ยวข้องในกระบวนการที่สร้างทางเลือกให้ปัญญาประดิษฐ์ ก็สมควรถือเป็นผู้สร้างสรรค์

---

[156] Government of Canada, ‘A Consultation on a Modern Copyright Framework for Artificial Intelligence and the Internet of Things’ (Government of Canada, 16 July 2021) <https://shorturl.asia/wFxh0> accessed 29 May 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ แต่หากไม่มีผู้สร้างสรรค์คนใดที่สมควรได้รับกรรมสิทธิ์ในผลงาน ลิขสิทธิ์จะตกเป็นสาธารณสมบัติทันที ย่อมจะส่งผลร้ายต่อระบบเศรษฐกิจและกฎหมายโดยรวม[157]

3.1.3.2 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองปัญญาประดิษฐ์

การให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาได้ดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรมอันเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการให้การรับรองคุ้มครองสถานะของปัญญาประดิษฐ์และการให้การยอมรับทางกฎหมายว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถมีส่วนเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้ ดังปรากฏว่า สำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ได้รับจดทะเบียนลิขสิทธิ์ ผลงานศิลปะที่มีชื่อว่า Suryast[158] ซึ่งได้รับรองว่า ปัญญาประดิษฐ์ ชื่อ “RAGHAV Artificial Intelligence Painting App” เป็นผู้สร้างสรรค์งานศิลปะที่มีชื่อว่า Suryast และให้ Ankit Sahni เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในลักษณะเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกัน จึงถือเป็นการรับรองว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ได้ แต่ให้สิทธิมนุษย์ในการบริหารสิทธิจัดการสิทธิ โดยการสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวได้ใช้ข้อมูลภาพวาด Starry Night ของ Vincent van Gogh และภาพถ่ายที่ถ่ายโดย Ankit Sahni กรณีดังกล่าวนี้ถือเป็นการลงทะเบียนลิขสิทธิ์ให้แก่ปัญญาประดิษฐ์ครั้งแรกในประเทศแคนาดา กรณีดังกล่าวนำไปสู่ประเด็นปัญหาสำคัญว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานแต่เพียงผู้เดียวได้หรือไม่ และงานดังกล่าวจะได้รับการคุ้มครองภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันของประเทศแคนาดาหรือไม่

อย่างไรก็ตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดา ไม่ได้กำหนดให้ความหมายของคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้ แต่เมื่อพิจารณาบริบทของบทบัญญัติในกฎหมายดังกล่าวปรากฏว่า กฎหมายมีแนวทางการกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นบุคคลธรรมดา เช่น ประเด็นเรื่องอายุความคุ้มครองของสิทธิ ใช้เกณฑ์อายุของผู้สร้างสรรค์บวกห้าสิบปี[159] เป็นต้น

จึงเห็นได้ชัดว่าบทบัญญัติดังกล่าวมุ่งให้ความคุ้มครองแก่มนุษย์เท่านั้น หรือในกรณีของผู้สร้างสรรค์ร่วมที่มีผู้สร้างสรรค์คนหนึ่งที่ไม่ใช่บุคคลธรรมดา เช่น ในกรณีที่สำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ได้รับจดทะเบียนลิขสิทธิ์ของผลงานศิลปะให้ปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์ ย่อมทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการตีความระยะเวลาการคุ้มครองของลิขสิทธิ์ว่าจะยังคงใช้เกณฑ์การ

---

[157] Victoria Fricke, ‘The End of Creativity?! – AI-Generated Content under the Canadian Copyright Act’ (McGill Business Law Platform, 17 October 2022) <https://shorturl.asia/CnS8Y> accessed 10 January 2023.

[158] Government of Canada, ‘Canadian Copyright Database’ (Government of Canada) <https://shorturl.asia/MHOK9> accessed 10 January 2023.

[159] Section 6 of Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42. (the “Act”).

The term for which copyright shall subsist shall, except as otherwise expressly provided by this Act, be the life of the author, the remainder of the calendar year in which the author dies, and a period of fifty years following the end of that calendar year.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

คุ้มครองให้นับระยะเวลาห้าสิบปีหลังจากผู้สร้างสรรค์คนสุดท้ายเสียชีวิตหรือไม่[160] ซึ่งหากพิจารณาจากข้อเท็จจริงว่า ซอฟต์แวร์สามารถคงอยู่ได้อย่างไม่มีกำหนด ก็ย่อมทำให้บทบัญญัติดังกล่าวไม่สามารถนำมาพิจารณาบังคับใช้ได้ในกรณีนี้

เหตุผลในการพิจารณาของสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ไม่ได้มีการระบุเหตุผลของการรับจดทะเบียนดังกล่าวไว้แต่อย่างใด ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่าการกำหนดให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์สามารถทำได้ เนื่องจากประเทศแคนาดาเป็นภาคีของความตกลงระหว่างประเทศ ได้แก่ อนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 และความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) ซึ่งความตกลงระหว่างประเทศทั้งสองฉบับนี้ไม่ได้มีการกำหนดให้คำจำกัดความคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” และ “งานสร้างสรรค์” ไว้ จึงเป็นหน้าที่ของประเทศสมาชิกแต่ละประเทศที่ต้องบัญญัติความหมายไว้ในกฎหมายภายในของประเทศตน ซึ่งแต่ละประเทศก็อาจมีการกำหนดไว้แตกต่างกัน เช่น ประเทศไทย มีการกำหนดคำนิยาม “ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ไว้ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่สำหรับประเทศแคนาดาไม่ได้มีการกำหนดให้คำจำกัดความคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้อย่างชัดเจนเช่นเดียวกับประเทศอังกฤษ และประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ยอมรับว่าโดยหลักการของกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมีพื้นฐานมาจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์

เมื่อพิจารณาประกอบกับหลักการกำหนดสิทธิขั้นต่ำ (Minimum Rights) ของอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 ที่ประเทศสมาชิกสามารถกำหนดให้ความคุ้มครองไม่น้อยกว่าระดับการให้ความคุ้มครองของอนุสัญญานี้ แต่อาจให้ความคุ้มครองในระดับที่สูงกว่าที่กำหนดในอนุสัญญานี้ได้ เนื่องจากเป็นเรื่องของบุคคลที่อนุสัญญากรุงเบอร์นประสงค์ที่จะให้ความคุ้มครองหาใช่สิ่งที่ไม่มีชีวิตที่ไม่ใช่บุคคล เช่น คอมพิวเตอร์ หรือปัญญาประดิษฐ์ แต่ประการใด ด้วยเหตุนี้อนุสัญญาดังกล่าวจะใช้บังคับกับงานลิขสิทธิ์ที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์โดยลำพังไม่ได้

ดังนั้น ประเทศแคนาดา ซึ่งเป็นภาคีของความตกลงระหว่างประเทศดังกล่าวข้างต้น หากประสงค์จะให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ในฐานะที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์งาน

---

[160] Section 9 (1) of Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42. (the “Act”).

In the case of a work of joint authorship, except as provided in section 6.2, copyright shall subsist during the life of the author who dies last, for the remainder of the calendar year of that author’s death, and for a period of fifty years following the end of that calendar year, and references in this Act to the period after the expiration of any specified number of years from the end of the calendar year of the death of the author shall be construed as references to the period after the expiration of the like number of years from the end of the calendar year of the death of the author who dies last.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ร่วมกับมนุษย์ โดยอาศัยหลักการกำหนดสิทธิขั้นต่ำมาพิจารณาได้ เพราะเป็นการให้ความคุ้มครองในระดับที่สูงกว่าที่กำหนดในอนุสัญญานี้

สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไม่ได้นิยามไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่หมายถึงบุคคลธรรมดาที่เป็นมนุษย์เท่านั้น เพราะเงื่อนไขของลิขสิทธิ์เชื่อมโยงกับอายุขัยของ ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ ตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42[161] กรณีของปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถมีชีวิตและตายได้เหมือนกับมนุษย์ ดังนั้น ปัญญาประดิษฐ์ จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ดังกล่าว อีกทั้งมองว่าความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการแสดงออกทางศิลปะเป็นคุณลักษณะเฉพาะของมนุษย์เท่านั้น แต่ในปัจจุบันความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ มีการพัฒนาที่สูงขึ้นส่งผลให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่เลียนแบบลักษณะของผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นได้

ตามพระราชบัญญัติดังกล่าวระบุว่าลิขสิทธิ์มีอยู่ในทุก “งานวรรณกรรม ละคร ดนตรี และศิลปะต้นฉบับ...”[162] โดยงาน “ต้นฉบับ” ไม่ได้กำหนดไว้ในพระราชบัญญัตินี้ แต่อย่างไรก็ตาม ศาลฎีกาของแคนาดาได้วางบรรทัดฐานในคดี CCH Canadian Ltd. v. Law Society of Upper Canada[163] โดยกล่าวถึงความแตกต่างของคำนิยามคำว่า “ผู้ประพันธ์” (Author) และ “ผู้สร้าง” (Maker) ว่าถ้าผู้สร้างสรรค์ผลงานเป็นผู้จัดวางในส่วนที่เป็นสาระสำคัญของงานสร้างสรรค์ งานสร้างสรรค์ดังกล่าวย่อมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างที่เกิดจากความวิริยะอุตสาหะและการใช้ทักษะเพื่อสร้างสรรค์ผลงานตามหลักการหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the Brow) และหลักการทักษะแรงงานและวิจารณญาณ (Skill Labor and Judgement) โดยไม่จำเป็นจะต้องพิจารณาว่าการสร้างสรรค์นั้นมีระดับของความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการคุ้มครองหรือไม่ เท่ากับเป็นการปฏิเสธทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่พอประมาณ (Modicum of creativity Doctrine) ตามแนวทางคำพิพากษาของศาลสูงสุดแห่งสหรัฐอเมริกาในคดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc., 499 U.S. 340 (1991)

เมื่อพิจารณาจากคำพิพากษาคดี CCH Canadian Ltd. v. Law Society of Upper Canada สามารถเทียบเคียงได้กับการกระทำของปัญญาประดิษฐ์[164] เนื่องจากศาลตัดสินว่าหัวเรื่องและบทสรุป ถือเป็นงานต้นฉบับในแง่ที่ว่าผู้เขียนต้องเลือก “องค์ประกอบเฉพาะของการตัดสินใจ” และจัดการผ่านการฝึกทักษะและตัดสินใจ[165] ในทำนองเดียวกันกับกรณีปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์งานโดยใช้อัลกอริทึมในการเรียนรู้ชุด

---

[161] Section 6 of Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42. (the “Act”).

[162] Act, § 5 (1).

[163] CCH Canadian Ltd v Law Society of Upper Canada, 2004 SCC 13.

[164] E.g. Rex Shoyama,. Intelligent Agents: Authors, Makes, and Owners of Computer-Generated Works in Canadian Copyright Law (2005) 4 CJLT 129.

[165] CCH Canadian, supra note 174.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ข้อมูล และจัดเรียงองค์ประกอบใหม่จากข้อมูลนั้นเพื่อสร้างผลงานต้นฉบับ เช่น กรณี The Next Rembrandt Project ที่มีการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้ของเครื่องจักร (Machine Learning) เรียนรู้ลักษณะเฉพาะและเทคนิคที่โดดเด่นในภาพวาดของจิตรกรชื่อดังชาวดัตช์ เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ในรูปแบบของตนอย่างสมบูรณ์ อาจกล่าวได้ว่างานที่มีการเลียนแบบเรียนรู้ลักษณะเฉพาะของศิลปินที่มีชื่อเสียงที่มีความซับซ้อนเป็นอย่างยิ่ง ต้องใช้ทักษะและวิจารณญาณมากกว่าการจัดเรียงรายงานคดีตามลำดับโดยเฉพาะด้วยมาตรฐานสำหรับความคิดริเริ่มที่กำหนดโดยศาลฎีกาของแคนาดา อาจทำให้เกิดคำถามหากมีการกีดกันงานที่ซับซ้อนที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์โดยอัตโนมัติไม่ให้ถือว่าเป็นงานต้นฉบับ

ประเด็นดังกล่าวจึงนำไปสู่ปัญหาว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถใช้ “ทักษะและวิจารณญาณ” เพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้หรือไม่ ซึ่งแนวทางในการพิสูจน์และแยกแยะให้เห็นถึงกระบวนการการตัดสินใจในลักษณะที่จำลองสติปัญญาของมนุษย์ไม่สามารถพิสูจน์ได้โดยง่าย โดยเฉพาะเมื่อเปรียบเทียบกับกระบวนการพิสูจน์การตัดสินใจระหว่างผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ นอกจากนี้ ยังมีประเด็นเกี่ยวกับสิทธิทางศีลธรรม ซึ่งเกี่ยวข้องกับสิทธิบางประการของผู้สร้างสรรค์ เช่น สิทธิในทางชื่อเสียง เกียรติยศ ซึ่งจะมีได้เฉพาะมนุษย์ กรณีนี้จึงเป็นปัญหาที่ต้องพิจารณาว่า หากกฎหมายรับรองคุ้มครองสถานะของปัญญาประดิษฐ์ให้สามารถมีสิทธิเช่นเดียวกับมนุษย์ในฐานะเป็นผู้สร้างสรรค์ กฎหมายจะรับรองสิทธิทางศีลธรรมให้แก่ปัญญาประดิษฐ์ได้หรือไม่

เมื่อพิจารณาถึงปัญหาข้างต้นจึงทำให้รัฐบาลแคนาดาได้ดำเนินการปรึกษาหารือ กับรัฐสภาโดยเปิดรับสำหรับทุกความคิดเห็นที่ให้มุมมองหรือหลักฐานเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นเรื่องปัญญาประดิษฐ์และการดำเนินการวางขอบเขตเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งในปัจจุบันยังไม่มีข้อยุติว่าจะให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดโดยปัญญาประดิษฐ์ไปในทิศทางใด แต่ก็มีแนวโน้มที่บ่งชี้ว่าในอนาคตอาจมีการแก้ไขกฎหมายเพื่อรองรับปัญหาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในส่วนที่เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ต่อไป[166]

3.1.4 ความตกลงระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานโดยปัญญาประดิษฐ์

โดยหลักแล้วกฎหมายลิขสิทธิ์ย่อมมีผลบังคับใช้เป็นการภายในของแต่ละประเทศ แต่เพื่อให้แนวทางในการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศเป็นไปในแนวทางเดียวกัน จึงเกิดข้อตกลงระหว่างประเทศขึ้นมาเพื่อใช้บังคับให้ประเทศที่เป็นภาคีสมาชิกจะต้องอนุวัติกฎหมายภายในประเทศของตนให้เป็นไปตามข้อตกลงระหว่างประเทศที่ตนให้ให้การรับรองอนุสัญญาระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งความตกลงระหว่างประเทศที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์ที่ผู้ศึกษาเลือกมาศึกษามีดังต่อไปนี้

3.1.4.1 อนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Work : Berne Convention 1971)

---

[166] Government of Canada (เชิงอรรถ 156).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ก่อนมีการจัดทำความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights : TRIPs) ภายใต้กรอบขององค์การการค้าโลก หลักเกณฑ์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างประเทศในสาขากฎหมายลิขสิทธิ์ได้ถูกกำหนดไว้ในความตกลงหลักสองฉบับ ได้แก่ อนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 และอนุสัญญาลิขสิทธิ์สากล (Universal Copyright Convention) โดยอนุสัญญากรุงเบอร์นเป็นอนุสัญญาระหว่างประเทศฉบับแรกของโลกที่ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ในงานต่าง ๆ โดยได้จัดทำขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1886 ณ กรุงเบอร์น ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ อันมีผลใช้บังคับเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน โดยประเทศไทยได้เข้าเป็นภาคีของอนุสัญญานี้เมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม ค.ศ. 1931 (พ.ศ. 2474) มีวัตถุประสงค์ที่จะให้ประเทศสมาชิกให้การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ภายใต้หลักการที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยการก่อตั้งสหภาพเบอร์นขึ้นมา[167] เพื่อกำหนดมาตรฐานการคุ้มครองลิขสิทธิ์ให้เป็นบรรทัดฐานสำหรับประเทศภาคีที่จะรับไปบัญญัติไว้ในกฎหมายภายใน[168]

โดยในครั้งแรกอนุสัญญาฉบับนี้มีจุดประสงค์คุ้มครองลิขสิทธิ์แก่งานวรรณกรรมและศิลปกรรมอันมีมูลฐานมาจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ และปัญหาการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศย่อมมีเขตอำนาจศาลเพื่อขจัดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ภายในประเทศของตนเท่านั้น ซึ่งแนวความคิดที่เป็นหลักสำคัญของอนุสัญญานี้คือ ผู้สร้างสรรค์ไม่ว่าจะมีสัญชาติใดที่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น และได้มีการโฆษณางานในประเทศภาคี ผู้สร้างสรรค์ก็จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศภาคีอื่นด้วย โดยมาตรฐานการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่พึงมีแก่ผู้สร้างสรรค์ต้องเท่าเทียมกับผู้สร้างสรรค์ที่มีสัญชาติของประเทศภาคีนั้นเอง ซึ่งเจตนารมณ์ดั้งเดิมของการจัดทำอนุสัญญากรุงเบอร์น คือ เพื่อสร้างกฎเกณฑ์ในการคุ้มครองงานวรรณกรรม (Literary and Artistic Works) ที่เป็นการสร้างสรรค์งานในด้านความสวยงามและสุนทรียภาพเป็นสำคัญ แต่ในปัจจุบันขอบเขตของการให้ความคุ้มครองได้ขยายออกไปสู่งานลักษณะอื่น รวมทั้งการคุ้มครองงานที่เน้นในด้านหน้าที่ปฏิบัติการ เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีโทรคมนาคมด้วย[169]

หลักการส่วนใหญ่ภายใต้อนุสัญญากรุงเบอร์นจะใช้กับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศ โดยไม่ได้มีเป้าหมายที่จะคุ้มครองงานที่มีลักษณะเป็นการภายใน ซึ่งมีหลักการที่สำคัญ 3 ประการ[170] ดังนี้

---

[167] Article 1 of Berne Convention 1971.

[168] จักรกฤษณ์ ควรพจน์ (เชิงอรรถ 12) 69.

[169] เพิ่งอ้าง.

[170] นุศรา กาญจนกูล, ‘อนุสัญญากรุงเบอร์น’ (กรกฎาคม-กันยายน 2539) 1 วารสารสถาปนาครบรอบ 4 ปี กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 77-78.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

1) หลักการปฏิบัติเยี่ยงคนชาติ (Principle of National Treatmant) ปรากฏในข้อ 5 (1)[171] ของอนุสัญญากรุงเบอร์นฉบับนี้ โดยมีหลักว่าประเทศภาคีหนึ่งจะให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่ผู้สร้างสรรค์ ถ้างานนั้นเป็นประเทศที่เกิดขึ้นของงานซึ่งเป็นประเทศภาคีในสหภาพเบอร์น ความคุ้มครองจะเป็นเช่นเดียวกับที่ประเทศนั้นพึงให้ความคุ้มครองแก่คนชาติของตน ซึ่งหลักการดังกล่าวนี้ถือเป็นหลักการพื้นฐานสำคัญที่สุดของอนุสัญญากรุงเบอร์นฉบับดังกล่าวนี้

2) หลักการกำหนดสิทธิขั้นต่ำ (Minimum Rights) เป็นหลักการที่กำหนดให้บรรดาสิทธิที่ได้รับความคุ้มครองที่ให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นต่างชาติจะต้องไม่น้อยกว่าระดับการให้ความคุ้มครองที่กำหนดไว้ในอนุสัญญากรุงเบอร์น แต่อาจให้ความคุ้มครองในระดับที่สูงกว่าที่กำหนดไว้ในอนุสัญญาฉบับนี้ได้ เช่น ตามกฎหมายภายในของประเทศสมาชิก เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน รวมทั้งอายุการคุ้มครองต้องมีกำหนดไม่น้อยกว่าอายุของผู้สร้างสรรค์งานกับอีก 50 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย เป็นต้น[172]

3) หลักการคุ้มครองโดยอัตโนมัติและปราศจากแบบพิธีหรือการคุ้มครองโดยไม่มีรูปแบบ (Principle of Automatic Protection and Absence of Formalities) กล่าวคือ เป็นหลักการที่ผู้สร้างสรรค์งานในประเทศที่เกิดของงาน (Country of Origin) ซึ่งเป็นภาคีสมาชิกจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่ตนสร้างสรรค์ขึ้นโดยทันทีและจะกำหนดเงื่อนไขของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ลักษณะใด ๆ ไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดให้มีการจดทะเบียน หรือกำหนดให้ใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ใด ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์[173]

อนุสัญญากรุงเบอร์นไม่ได้ให้คำจำกัดความคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ว่าหมายถึงใคร และไม่ได้กำหนดคุณสมบัติของบุคคลที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์งานเอาไว้ ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของประเทศสมาชิกแต่ละประเทศที่จะต้องบัญญัติความหมาย หลักเกณฑ์คุณสมบัติต่าง ๆ ไว้ในกฎหมายภายในประเทศของตนเพื่อให้ความคุ้มครอง โดยการกำหนดเริ่มต้นว่า “ผู้สร้างสรรค์” มีความหมายอย่างไร ทั้งนี้ คำนิยามดังกล่าวนั้นเป็นเรื่องกฎหมายภายในของแต่ละประเทศที่เป็นภาคีสมาชิกที่อาจมีการกำหนดไว้แตกต่างกัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาถึงคำว่า “งานสร้างสรรค์” อนุสัญญากรุงเบอร์นไม่ได้ให้คำจำกัดความเอาไว้ หากแต่กำหนดเพียงว่าอะไรคืองานสร้างสรรค์ไว้ใน ข้อ 2 (1) แห่งอนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971[174] กล่าวคือ การแสดงออกซึ่งงานวรรณกรรมและศิลปกรรมนั้นรวมถึงงานที่ทำขึ้นทุกชนิดในแผนกวรรณคดี

---

[171] Article 5 (1) of Berne Convention 1971.

[172] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 7) 70.

[173] WIPO, ‘Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886)’ (World Intellectual Property Organization) <https://shorturl.asia/ds9FL> accessed 29 May 2023.

[174] Article 2 (1) of Berne Convention 1971.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

แผนกวิทยาศาสตร์และแผนกศิลปะ โดยจะทำซ้ำออกมาในวิธีหรือรูปร่างอย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ งานนาฏกรรม รวมตลอดถึงงานสร้างสรรค์ 3 มิติ เป็นต้น ซึ่งอนุสัญญาข้อบทดังกล่าวนี้เป็นเพียงตัวอย่างของงานที่สร้างสรรค์เท่านั้น และในข้อ 3 (1) แห่งอนุสัญญากรุงเบอร์น ค.ศ. 1971[175] ได้กำหนดเงื่อนไขของการคุ้มครองโดยกำหนดว่าการคุ้มครองตามอนุสัญญาฉบับนี้จะใช้บังคับแก่

1) งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีสัญชาติของประเทศใดประเทศหนึ่งของสหภาพเบอร์น ไม่ว่างานนั้นจะมีการโฆษณางานซึ่งเป็นการเผยแพร่ต่อสาธารณชนแล้วหรือไม่ จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายของประเทศภาคีทุกประเทศ

2) งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ผู้สร้างสรรค์เป็นมิได้เป็นผู้มีสัญชาติของประเทศใดประเทศหนึ่งของสหภาพ แต่ได้มีการโฆษณางานครั้งแรกในประเทศใดประเทศหนึ่งของสหภาพ หรือโฆษณางานโดยทันทีในประเทศใดนอกสหภาพ และในประเทศใดของสหภาพเบอร์น”

อีกทั้ง ยังรวมถึงผู้สร้างสรรค์ผู้ไม่มีสัญชาติของประเทศใดของสหภาพ แต่เป็นผู้ที่พำนักประจำอยู่ในประเทศใดในสหภาพ ให้ถือเสมือนว่าเป็นผู้มีสัญชาติของประเทศในสหภาพนั้น

จะเห็นได้ว่า แม้อนุสัญญากรุงเบอร์นจะไม่ได้ให้นิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” เอาไว้ โดยกำหนดไว้เพียงว่าให้เป็นหน้าที่ของประเทศภาคีสมาชิกที่จะกำหนดไว้ในกฎหมายภายในประเทศของตน แต่เมื่อพิจารณาจากข้อ 3 แห่งอนุสัญญากรุงเบอร์นฉบับนี้ พบว่าเป็นเรื่องของบุคคลที่อนุสัญญากรุงเบอร์นประสงค์ที่จะให้ความคุ้มครอง หาใช่สิ่งที่ไม่มีชีวิตที่ไม่ใช่บุคคล เช่น คอมพิวเตอร์ หรือปัญญาประดิษฐ์ แต่ประการใด ด้วยเหตุนี้อนุสัญญากรุงเบอร์นจะใช้บังคับกับงานลิขสิทธิ์ที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์โดยลำพังไม่ได้

3.1.4.2 ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights : TRIPs)

ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า เป็นความตกลงที่มีวัตถุประสงค์ในการกำหนดกฎเกณฑ์ระหว่างประเทศเพื่อให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่ขยายขอบเขตมาจากการคุ้มครองในอนุสัญญากรุงเบอร์น ซึ่งให้ความสำคัญต่อการคุ้มครองงานวรรณกรรม และศิลปกรรมที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ทางปัญญาด้วยความคิดริเริ่มด้วยตนเอง (Originality) โดยกำหนดระดับของการคุ้มครองขั้นพื้นฐานเอาไว้ ซึ่งรัฐบาลของประเทศสมาชิกองค์กรการค้าโลก (WTO) จะต้องให้ความคุ้มครองต่อทรัพย์สินทางปัญญา

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานที่ข้อตกลงทริปส์ให้ความคุ้มครองนั้น ปรากฏอยู่ในข้อ 9 (1)[176] ซึ่งกำหนดว่า “ประเทศสมาชิกจะต้องปฏิบัติตามหลักการในข้อ 1 ถึง 21 ของอนุสัญญากรุงเบอร์น และ

---

[175] Article 3 (1) of Berne Convention 1971.

[176] Article 9 of Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ภาคผนวก ยกเว้นข้อ 6 ทวิ ในอนุสัญญากรุงเบอร์น หรือสิทธิของผู้สร้างสรรค์” เนื่องจากเป็นประเด็นในทางกฎหมายที่ไม่สามารถหามติเอกฉันท์หรือแนวทางปฏิบัติร่วมกันในระหว่างประเทศได้[177]

อย่างไรก็ตาม ในข้อตกลงทริปส์ไม่ได้มีการบัญญัติเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานที่เกิดจากสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ไว้ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากข้อ 9 (1) ในข้อตกลงทริปส์ที่กำหนดให้ประเทศสมาชิกต้องปฏิบัติตามหลักการในข้อ 1 ถึง 21 แห่งอนุสัญญากรุงเบอร์น ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ทั้งสิ้น โดยในส่วนที่เกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ไม่ได้มีการบัญญัติให้หมายความรวมถึง สัตว์ พืช เครื่องจักร หรือสิ่งอื่นใด ฉะนั้น ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์จึงต้องเป็นไปตามกฎหมายสารบัญญัติหรือคำพิพากษาภายในของแต่ละประเทศสมาชิกที่จะกำหนดไว้เป็นการเฉพาะว่าให้ขยายความคุ้มครอง รวมไปถึงงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ หรืองานสร้างสรรค์ร่วมที่เกิดจากมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ว่าควรได้รับความคุ้มครองหรือไม่ ซึ่งเมื่อพิจารณาตามข้อตกลงทริปส์แล้วพบว่าไม่ได้มีการบัญญัติให้ความคุ้มครองในงานที่เกิดขึ้น โดยปัญญาประดิษฐ์ไว้ โดยบัญญัติไว้แต่เพียงงานที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ หรือการสร้างสรรค์ร่วมระหว่างมนุษย์ด้วยกันที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย

ดังนั้น เมื่อข้อตกลงทริปส์กำหนดให้ประเทศสมาชิกต้องปฏิบัติตามหลักการในข้อ 1 ถึง 21 แห่งอนุสัญญากรุงเบอร์น[178] ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ทั้งสิ้น เนื่องจากเป็นเรื่องของบุคคลที่อนุสัญญากรุงเบอร์นประสงค์ที่จะให้ความคุ้มครอง หาใช่สิ่งที่ไม่มีชีวิตที่ไม่ใช่บุคคล เช่น คอมพิวเตอร์ หรือปัญญาประดิษฐ์ แต่เมื่อไม่ได้มีการบัญญัติความหมายคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” และ “งานสร้างสรรค์” ไว้ จึงเป็นหน้าที่ของประเทศที่เป็นภาคีที่จะกำหนดความหมายไว้ในกฎหมายภายในของประเทศตน ประเทศที่เป็นสมาชิกของความตกลงระหว่างประเทศดังกล่าวข้างต้น หากประสงค์จะให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ในฐานะที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์งานร่วมกับมนุษย์ สามารถที่จะกำหนดเงื่อนไขของการให้ความคุ้มครองงานประเภทดังกล่าวไว้ในกฎหมายภายในประเทศของตนได้ เพราะเป็นการให้ความคุ้มครองในระดับที่สูงกว่าที่กำหนดไว้ในอนุสัญญากรุงเบอร์น ซึ่งแนวทางนี้ทำให้เกิดความสมดุลที่เหมาะสมระหว่างการให้สิ่งจูงใจทางเศรษฐกิจสำหรับนวัตกรรม และการปกป้องผลประโยชน์ของสาธารณชนในการเผยแพร่งานศิลปะ

3.1.4.3 สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty)

---

(1) Members shall comply with Articles 1 through 21 of the Berne Convention (1971) and the Appendix thereto. However, Members shall not have rights or obligations under this Agreement in respect of the rights conferred under Article 6 bis of that Convention or of the rights derived therefrom.

[177] อำนาจ เนตยสุภา, ‘กฎหมายลิขสิทธิ์เปรียบเทียบ: กรณี Moral Rights’ (มิถุนายน 2544) 1 วารสารกฎหมายสุโขทัยธรรมาธิราช 96, 99.

[178] Article 9 (1) of Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

หลังจากการบังคับใช้อนุสัญญากรุงเบิร์นและความตกลงทริปส์มาเป็นระยะหนึ่ง มีข้อเท็จจริงปรากฏว่าขอบเขตการบังคับใช้ในทางปฏิบัติเริ่มมีปัญหาจากการตีความที่ไม่สามารถทำให้สอดคล้องกับสถานการณ์จริงบางประการ เนื่องจากเทคโนโลยีมีการพัฒนาเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการบังคับใช้กับข้อเท็จจริงที่มีบริบทของสินค้าและบริการที่มีรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ จนนำไปสู่การจัดทำสนธิสัญญา 2 ฉบับ คือ สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty: WCT) และสนธิสัญญาว่าด้วยการแสดงและสิ่งบันทึกเสียงขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Performances and Phonograms Treaty: WPPT) ซึ่งในสารนิพนธ์นี้จะได้กล่าวถึงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก หรือ WCT เป็นสำคัญ

สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty: WCT) ประเทศไทยได้เข้าเป็นภาคีเมื่อวันที่ 13 กรกฎาคม 2565 มีภาคีทั้งสิ้น 193 ประเทศ โดยสนธิสัญญา WCT มีสาระสำคัญเกี่ยวกับการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ในสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฐานข้อมูล การบริหารข้อมูล และมาตรการด้านเทคโนโลยี[179]

โดยงานอันมีลิขสิทธิ์ภายใต้สนธิสัญญาฉบับนี้เป็นไปตามข้อที่ 2 ที่บัญญัติว่า การคุ้มครองลิขสิทธิ์ต้องเป็นการคุ้มครองการแสดงออก (Expression) แต่จะไม่คุ้มครองความคิด (Ideas) ขั้นตอน กรรมวิธี หรือระบบ หรือการค้นพบทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ ส่วนประเภทของงานลิขสิทธิ์ทั่วไปเป็นไปตามอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม โดยผลของข้อ 1 ภายใต้สนธิสัญญาองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลกว่าด้วยลิขสิทธิ์[180]

จากอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works) และความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights) และสนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty, 1996) สามารถแบ่งกลุ่มงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ได้ 3 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบดั้งเดิม (Traditional copyright works) ประกอบด้วยงานวรรณกรรม (Literary Works) งานนาฏกรรม (Dramatic Works) งานศิลปกรรม (Artistic Works) และงานดนตรีกรรม (Musical Works)

2. กลุ่มงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบที่พัฒนาจากงานดั้งเดิม ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง และงานแพร่เสียงแพร่ภาพ ประกอบด้วย ภาพยนตร์ (Films) สิ่งบันทึกเสียง (Sound Recording Works) และงานแพร่เสียงแพร่ภาพ (Broadcasting Works)

---

[179] WIPO, ‘Inside WIPO’ (World Intellectual Property Organization) <https://www.wipo.int/about-wipo/en/> accessed 29 May 2023.

[180] Article 2 WIPO Copyright Treaty.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

3. กลุ่มที่เป็นเทคโนโลยี โปรแกรมคอมพิวเตอร์และฐานข้อมูล ประกอบด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Programs) และฐานข้อมูล (Database)

ในส่วนของโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นตัวอย่างผลงานการสร้างสรรค์ที่ไม่ได้อยู่ในรายชื่องานที่ได้รับความคุ้มครองอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 แต่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ก็จัดอยู่ในผลงานวรรณกรรม วิทยาศาสตร์ และศิลปกรรม ตามนัยของมาตรา 2 ของอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 อีกทั้งความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) ได้สร้างความชัดเจนในหลักการคุ้มครองเทคโนโลยีทั้งสองประเภท คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์และฐานข้อมูล เพื่อทำให้เทคโนโลยีดังกล่าวได้รับความคุ้มครองในหลายประเทศภายใต้มาตรฐานเดียวกัน และในส่วนของสนธิสัญญาองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลกว่าด้วยลิขสิทธิ์ (WIPO Copyright Treaty) กำหนดให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ เนื่องจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ ชุดคำสั่งที่ควบคุมการปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์ซึ่งมีผลทำให้คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การจัดเก็บและแสดงข้อมูล โปรแกรมคอมพิวเตอร์อาจถูกเขียนขึ้นโดยโปรแกรมเมอร์คนเดียวหรือหลายคน แต่ในขั้นสุดท้ายคอมพิวเตอร์เท่านั้นที่จะเข้าใจแบบหรือวิธีการแสดงออกซึ่งความคิดโดยตรงซึ่งมนุษย์ไม่เข้าใจ

3.2 กฎหมายของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์

กฎหมายลิขสิทธิ์ถูกกำหนดขึ้นเพื่อให้ความคุ้มครองรับรองสิทธิอันชอบธรรมแก่ผู้สร้างสรรค์ (Author) ที่เกิดจากการใช้ความรู้ความสามารถจากความนึกคิด และความวิริยะอุตสาหะของตนในการสร้างสรรค์งานรูปแบบต่าง ๆ จนเป็นที่ปรากฏต่อสาธารณชนโดยไม่ได้ทำซ้ำ ดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งปัจจุบันงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยฝีมือของมนุษย์เท่านั้น แต่ได้มีการขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์งานที่เกิดขึ้นจากสิ่งอื่นที่มิใช่มนุษย์ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถแต่งเพลงแต่งเรื่องราวสยองขวัญ รวมถึงสามารถวาดภาพได้ด้วยตนเอง เช่นนี้ จึงต้องมีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ให้ครอบคลุม เพื่อผดุงรักษาผลประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ ผู้เป็นเจ้าของสิทธิ์ ตราบเท่าที่ไม่เป็นการกระทบกระเทือนต่อประโยชน์สาธารณะ เพื่อให้เกิดประโยชน์กับงานสร้างสรรค์มากที่สุด

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยที่นำมาศึกษา คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความคุ้มครองผลประโยชน์และป้องกันสิทธิของผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นบุคคลที่เป็นเจ้าของผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ความคิดและสติปัญญาของตนในการรังสรรค์งานขึ้นและกฎหมายไม่ได้กำหนดแบบเพื่อให้ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ จึงได้รับการคุ้มครองโดยอัตโนมัติ อีกทั้งได้กล่าวถึงความหมายของลิขสิทธิ์ งานอันมีลิขสิทธิ์ การละเมิดลิขสิทธิ์ และการใช้งานอย่างเป็นธรรมไว้ จึงกล่าวได้ว่าพระราชบัญญัตินี้ได้สนับสนุนส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ให้ดำรงอยู่ในสังคม

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

งานอันมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง เรียกว่า “Originality” ที่เกิดขึ้นโดยฝีมือของมนุษย์ แต่ถ้างานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นนั้นเกิดจากการสร้างสรรค์โดยฝีมือของปัญญาประดิษฐ์ซึ่งมิใช่มนุษย์ที่เป็นผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าวขึ้นมา เช่น การที่ปัญญาประดิษฐ์สามารถแต่งหนังสือ แต่งเพลง หรือสามารถทำความเห็นทางกฎหมายได้ เป็นต้น ซึ่งงานสร้างสรรค์เหล่านี้ยังคงมีปัญหาว่าจะถือเป็นการสร้างสรรค์งานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ และถ้าได้รับความคุ้มครองบุคคลใด จะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานเหล่านั้นได้ เพราะคำนิยามของผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายนั้นหมายความรวมถึงบุคคลเท่านั้น ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าวนี้

สำหรับคำนิยามประเภทของงานสร้างสรรค์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคแรก ได้กำหนดว่า งานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่

1) งานวรรณกรรม (Literary Work) ได้แก่ งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ ชุดคำสั่งหรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานหรือเพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด

2) งานนาฏกรรม (Dramatic Work) ได้แก่ งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และให้หมายความรวมถึงการแสดงโดยวิธีใบ้ด้วย

3) งานศิลปกรรม (Artistic Copyright) ได้แก่ งานอันมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้

(1) งานจิตรกรรม (Work of painting and drawing)

(2) งานประติมากรรม (Work of sculptures)

(3) งานภาพพิมพ์ (Work of lithography)

(4) งานสถาปัตยกรรม (Work of architecture)

(5) งานภาพถ่าย (Photographic)

(6) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์ รูปทรงสามมิติ อันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศหรือวิทยาศาสตร์ (Work on illustrations, map, structure, or three-dimensional works in relation to geography, topography of science)

(7) งานศิลปะประยุกต์ (Work of applied arts)

4) งานดนตรีกรรม (Musical works)

5) งานโสตทัศนวัสดุ (Audiovisual works)

6) ภาพยนตร์ (Cinematographic works)

7) สิ่งบันทึกเสียง (Sounding works)

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

8) งานแพร่เสียงแพร่ภาพ (Sound and video broadcasting works)

9) งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีอย่างอื่นหรือรูปแบบใด หมายถึง งานสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่ไม่อาจจัดอยู่ในงานประเภทหนึ่งประเภทใดใน 8 ประเภทข้างต้นได้ แต่งานดังกล่าวอาจมีลักษณะเช่นเดียวกับงานประเภทหนึ่งประเภทใดใน 8 ประเภทข้างต้น

การวินิจฉัยว่าสิ่งใดเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์จะพิจารณาเพียงว่าสิ่งนั้นเป็นงานประเภทเดียวกับงานที่ได้ระบุไว้ในข้อ (1) - (9) ก็คงไม่เพียงพอ แต่ต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบพื้นฐานทั่วไปของงานมีลิขสิทธิ์ด้วย ซึ่งองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เป็นที่ยอมรับในสากลและในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยมี 4 ประการ ดังนี้

1) เป็นการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea)

กฎหมายลิขสิทธิ์มีหลักเกณฑ์ที่เป็นเงื่อนไขว่าสิ่งที่จะได้รับความคุ้มครองอย่างน้อยต้องเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งออกมาที่ปรากฏเป็นรูปธรรม ไม่ใช่เป็นเพียงความคิดที่ยังไม่ได้มีการสื่อความหมายถึงสิ่งที่ได้คิดให้ปรากฏออกมา อย่างไรก็ตามแต่เดิมนั้นพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ไม่ได้บัญญัติหลักเกณฑ์ที่ว่าลิขสิทธิ์ไม่คุ้มครองความคิด แต่ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคสอง บัญญัติไว้ชัดเจนว่า “การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่คลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์” บทบัญญัติดังกล่าวเป็นการยืนยันถึงหลักการแสดงออกซึ่งความคิด อันเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์[181] ซึ่งสอดคล้องกับความตกลงทริปส์ที่ได้บัญญัติรับรองหลักการดังกล่าวไว้ในข้อ 9 (2) ไว้ว่า “การคุ้มครองลิขสิทธิ์จะคลุมถึงการแสดงออก แต่ไม่รวมถึงความคิด กรรมวิธี วิธีปฏิบัติ หรือแนวความคิดทางคณิตศาสตร์” โดยบทบัญญัติความตกลงทริปส์ข้อนี้สอดคล้องกับหลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ และนำไปใช้กับการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ทุกประเภท[182]

ดังนั้น บุคคลใดก็ตามสามารถเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้แม้ว่าบุคคลนั้นจะใช้ความคิดหรือแนวความคิดจากแหล่งอื่นในการสร้างสรรค์งานชิ้นนั้น ๆ

2) เป็นการสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง (Originality)

เดิมกฎหมายไทยตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 ให้คำนิยามของผู้สร้างสรรค์ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยความคิดริเริ่มของตนเอง ทำให้มีคำพิพากษาศาลฎีกาที่วินิจฉัยตามถ้อยคำของกฎหมายดังกล่าว ทั้งที่แท้จริงแล้วหลักการสร้างสรรค์งานด้วยตนเองนั้นไม่ได้มุ่งหวังให้ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นเจ้าของความคิดริเริ่มในสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนดังเช่นที่เป็นเงื่อนไขสำคัญของกฎหมายสิทธิบัตรแต่อย่างใด เพียงแต่ต้องการให้ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความรู้ความสามารถ แรงงานของตนเองในการสร้างสรรค์งานในระดับที่เพียงพอระดับหนึ่ง โดยไม่ได้คัดลอกงานจากบุคคลอื่นก็เพียงพอที่จะได้รับความ

---

[181] จักรกฤษณ์ ควรพจน์ (เชิงอรรถ 12) 86.

[182] TRIPs Agreemant, Art. 9 (2).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

คุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว[183] เพราะตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์นั้น ผู้สร้างสรรค์อาจจะใช้ความคิดของผู้อื่นมาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์งานของตนเองได้ เพราะความคิดเป็นสิ่งที่ไม่มีลิขสิทธิ์

ต่อมาพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จึงปรับปรุงความหมายของผู้สร้างสรรค์โดยบัญญัติขึ้นใหม่ในมาตรา 4 ว่า "ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้" โดยตัดคำว่า "โดยความคิดริเริ่มของตนเอง" ซึ่งสอดคล้องกับหลักการที่กล่าวมาข้างต้น

3) เป็นงานชนิดที่กฎหมายรับรอง (Type of Work)

งานอันมีลิขสิทธิ์นอกจากต้องมีการแสดงออกซึ่งความคิดให้เป็นงานที่มีรูปร่างปรากฏแล้ว งานสร้างสรรค์นั้นจะต้องเป็นงานประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดให้ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ด้วย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด[184]

4) เป็นงานที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย (Non-illegal Work)

กฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันไม่ได้มีการบัญญัติไว้อย่างชัดเจนในบทกฎหมายว่างานที่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมายหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชนจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่อย่างไร ซึ่งสาเหตุของปัญหาอาจมาจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 และพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ไม่ได้บัญญัติถึงกรณีดังกล่าวไว้ เพราะเมื่อนำกฎหมายลิขสิทธิ์ไปพิจารณาเปรียบเทียบกับกฎหมายอื่น ที่ใกล้เคียงกัน คือ พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 และพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ซึ่งต่างบัญญัติถึงเรื่องดังกล่าวนี้ไว้ชัดเจน

อย่างไรก็ตาม เคยมีคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3705/2530 วินิจฉัยว่าภาพลามกอนาจารไม่ใช่งานสร้างสรรค์ตามความหมายของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ซึ่งคำพิพากษานี้แสดงให้เห็นว่าศาลไทยวินิจฉัยว่าหากงานนั้นมีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมายหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชนย่อมไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์[185] ซึ่งคำพิพากษาฉบับนี้ได้มีหมายเหตุท้ายคำพิพากษาศาลฎีกาตอนหนึ่งว่า "เมื่อพิจารณาเงื่อนไขของการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 มาตรา 6 ประกอบกับงานอันไม่อาจมีลิขสิทธิ์ได้ตามมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติฉบับเดียวกันแล้ว จะเห็นได้ว่า กฎหมายมิได้บัญญัติให้งานที่มิชอบด้วยกฎหมายหรืองานที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดี อนามัย หรือสวัสดิภาพของประชาชน

---

[183] อรพรรณ พนัสพัฒนา (เชิงอรรถ 15) 27.

[184] ไชยยศ เหมะรัชตะ (เชิงอรรถ 1) 60.

[185] คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 3705/2530.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

เป็นงานอันไม่อาจมีลิขสิทธิ์เอาไว้ด้วย ซึ่งแตกต่างจากกฎหมายสิทธิบัตรที่บัญญัติชัดแจ้งว่าการประดิษฐ์และการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะดังกล่าวเป็นสิ่งที่ไม่อาจขอรับสิทธิบัตรได้”

ดังนั้น ในคดีดังกล่าว ศาลฎีกาได้ขยายหลักเกณฑ์ของงานที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยให้ถือว่างานที่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมายหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน ถึงแม้จะใช้ความวิริยะอุตสาหะหรือความสามารถในการสร้างสรรค์ขึ้นอย่างไร แต่ก็เป็นงานที่ทำลายศีลธรรม จึงไม่ถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์ที่มีลิขสิทธิ์[186]

จากที่ได้ศึกษาข้อมูลในบทที่ 3 กฎหมายของต่างประเทศ และประเทศไทย พบว่ามีแนวทางการให้ความคุ้มครองที่เกี่ยวกับปัญหาการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์ สรุปได้ดังนี้

ประเทศอังกฤษ เป็นหนึ่งในไม่กี่ประเทศที่ปกป้องงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ โดยมองว่างานที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีผู้สร้างสรรค์เป็นมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้อง สิทธิในการเป็นผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดไว้ในมาตรา 9 (3) ประกอบกับมาตรา 178 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA) ว่า “ในกรณีของงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือศิลปกรรมที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ ให้ถือว่าผู้สร้างสรรค์คือบุคคลที่ดำเนินการจัดเตรียม ที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์งาน” โดยให้สิทธิประโยชน์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ตกเป็นของโปรแกรมเมอร์ หรือ นักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ เพราะเป็นบุคคลที่ได้ทุ่มเทเวลา ใช้สติปัญญา และความพยายามวิริยะอุตสาหะในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ จึงเป็นบุคคลที่มีความเหมาะสมในการเป็นผู้สร้างสรรค์งานที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์มากที่สุด ซึ่งมีการกำหนดอายุความคุ้มครองในงานที่เกิดจากการสร้างโดยคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ที่ไม่มีผู้สร้างสรรค์เป็นมนุษย์ไว้ชัดเจนตามมาตรา 12 (7) โดยระยะเวลาของการคุ้มครองงานดังกล่าวมีอายุ 50 ปี นับจากสิ้นปีปฏิทินที่มีการสร้างสรรค์งานนั้น

ประเทศสหรัฐอเมริกา ไม่ได้กำหนดนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้อย่างชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นบุคคลธรรมดาที่เป็นมนุษย์เท่านั้น แต่ได้บัญญัติรับรองไว้ในคู่มือจดทะเบียนลิขสิทธิ์ของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (Compendium of U.S. Copyright Office Practices) มาตรา 306 กำหนดไว้ว่า “สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาจะลงทะเบียนต้นฉบับผลงานสร้างสรรค์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์” ประกอบกับมาตรา 313.2 กำหนดไว้ว่า “สิ่งที่เป็นผลิตผลโดยธรรมชาติจากพืช สัตว์ หรืองานที่ผลิตโดยเครื่องจักรหรือกระบวนการเชิงกลที่ทำงานแบบสุ่มหรืออัตโนมัติโดยไม่มีการสร้างสรรค์ หรือปราศจากการป้อนข้อมูลที่สร้างสรรค์หรือการแทรกแซงจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ เป็นสิ่งที่ไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์” ดังนั้น แม้ปัญญาประดิษฐ์จะสร้างสรรค์งานขึ้นมาได้เหมือนกับงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยฝีมือมนุษย์ ก็ไม่อาจถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ได้

แต่เดิมสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (US Copyright office : USCO) จะปฏิเสธผลงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมด โดยให้เหตุผลว่าภาพวาดดังกล่าวเป็นผลงานของระบบปัญญาประดิษฐ์ถูก

---

[186] อรพรรณ พนัสพัฒนา (เชิงอรรถ 15) 27.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สร้างสรรค์โดยอัลกอริทึมของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นผลลัพธ์จากการถูกผลิตซ้ำในเชิงกลไกที่ไม่มีการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์หรือการเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ของมนุษย์ แต่ล่าสุดนี้ได้กำหนดแนวทางใหม่ว่าการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากการสุ่มของปัญญาประดิษฐ์ ไม่สามารถจดลิขสิทธิ์ได้ หากการต่อยอดสร้างสรรค์ที่เกิดจากมนุษย์ยังไม่มากพอ เท่ากับเปิดโอกาสให้ผลงานที่สร้างขึ้นโดยความช่วยเหลือของปัญญาประดิษฐ์สามารถจดลิขสิทธิ์ได้ ซึ่งมนุษย์ต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในการต่อยอดที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่มากพอ แต่จะมากพอในระดับใดจึงจะจดลิขสิทธิ์ได้นั้น ต้องพิจารณาเป็นรายกรณีไป

ประเทศแคนาดา ไม่ได้มีการกำหนดนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ว่าหมายถึงผู้ใดไว้อย่างชัดเจน เช่นเดียวกับประเทศสหรัฐอเมริกา ระบุเพียงว่า “ผู้แต่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์คนแรก” ตามมาตรา 13 (1) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42 โดยยอมรับว่ากฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมีพื้นฐานมาจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ ดังนั้น ปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ของผลงานที่สร้างขึ้นได้ เพราะเงื่อนไขของลิขสิทธิ์นั้นเชื่อมโยงกับอายุขัยของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ อีกทั้งไม่ได้กำหนดให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์โดยปราศจากการมีส่วนร่วมของมนุษย์ และมิได้ระบุไว้ว่างานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์นั้นใครจะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ ทำให้งานสร้างสรรค์ดังกล่าวตกเป็นสาธารณสมบัติ

อย่างไรก็ตามการให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาได้ดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรมอันเป็นหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงการให้การรับรองคุ้มครองสถานะของปัญญาประดิษฐ์และการให้การยอมรับทางกฎหมายว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถมีส่วนเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้ ดังปรากฏว่า สำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ได้รับจดทะเบียนลิขสิทธิ์ ผลงานศิลปะที่มีชื่อว่า Suryast ซึ่งการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ครั้งนี้ระบุว่า Ankit Sahni เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ในขณะที่ผู้สร้างสรรค์ระบุว่าเป็น Ankit Sahni และ RAGHAV Artificial Intelligence Painting App ถือเป็นการลงทะเบียนสำหรับปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์เป็นครั้งแรก ซึ่งอาจเป็นตัวบ่งชี้ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

ในประเทศไทยมีการกำหนดนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้ในมาตรา 4 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ระบุว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ หมายถึง บุคคล 2 ประเภท ได้แก่ บุคคลธรรมดา และนิติบุคคล ซึ่งเป็นบุคคลที่กฎหมายให้การรับรองให้มีสิทธิและหน้าที่ จึงถือว่ามีสถานะหรือสภาพบุคคลตามกฎหมาย แต่ในกรณีของปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบันยังไม่มีสถานะบุคคลทางกฎหมาย จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้โดยลำพัง ประกอบกับมาตรา 6 ที่กำหนดคำนิยามของงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ แต่ไม่ได้ให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์โดยปราศจากการมีส่วนร่วมของมนุษย์ อีกทั้งมิได้ระบุไว้ว่างานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์นั้นใครจะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ ทำให้งานสร้างสรรค์ดังกล่าวตกเป็นสาธารณสมบัติ

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บทที่ 4
บทวิเคราะห์ปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์

ตามที่ได้ศึกษาระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันนั้นทั้งความเป็นมาและแนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ แนวคิดเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและต่างประเทศ เช่น ประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดา ตามที่ได้กล่าวอธิบายไว้แล้วในบทที่ 2 และบทที่ 3 เมื่อได้ศึกษาถึงคำนิยาม ประวัติความเป็นมา ลักษณะของงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ ที่ปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์ในกระบวนการสร้างสรรค์งาน ทำให้เกิดปัญหาทางกฎหมายว่าหากนำกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยที่บังคับใช้ในปัจจุบันมาปรับใช้กับงานที่ถูกสร้างสรรค์โดยการริเริ่มของปัญญาประดิษฐ์อย่างเป็นอิสระ ปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์ หรือมนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมน้อยที่สุด ผลทางกฎหมายจะเป็นไปในทิศทางใด

ผู้ศึกษาเห็นว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยนั้นยังมิได้มีการบัญญัติให้สอดคล้องกับงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ที่นับวันเพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาในการตีความกฎหมายว่างานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นนั้นควรจะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่มีอยู่ ในปัจจุบันอย่างเหมาะสมหรือไม่ เพียงใด พร้อมกับนำประเด็นดังกล่าวมาวิเคราะห์หาแนวทาง หลักเกณฑ์หรือมาตรการที่มารองรับในงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ เพื่อมิให้งานสร้างสรรค์ชิ้นนั้นตกเป็นสาธารณสมบัติที่ประชาชนสามารถใช้และทำซ้ำได้อย่างอิสระ ซึ่งอาจส่งผลกระทบในเชิงพาณิชย์ได้

ดังนั้น เพื่อแก้ไขประเด็นปัญหาดังกล่าว ในบทนี้ผู้ศึกษาจะได้ทำการวิเคราะห์ถึงประเด็นของการเป็นผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 และประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ว่าเป็นงานที่มีระดับของการสร้างสรรค์อย่างเพียงพอที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้หรือไม่ โดยศึกษาจากหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยรวมถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดา ว่ามีข้อดีและข้อเสียแตกต่างจากประเทศไทยอย่างไร และหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศใดมีความเหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้เพื่อประโยชน์ในการแสวงหาประโยชน์ทางลิขสิทธิ์ต่อตัวผู้สร้างสรรค์โดยไม่กระทบต่อประโยชน์สาธารณะมากเกินสมควร

4.1 ปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์

ในทุกประเทศทั่วโลก หลักสำคัญของลิขสิทธิ์อยู่ที่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์ การสร้างสรรค์ถือว่าเป็นเงื่อนไขสำคัญประการแรกของการได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เนื่องจากงานที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มด้วยตนเองที่สะท้อนถึงบุคลิกตัวตนของผู้สร้างสรรค์ อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรุงแต่งผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่ที่มิใช่

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

การลอกเลียนแบบงานของบุคคลอื่น ซึ่งเมื่อพิจารณาจากคำนิยามมาตรา 4 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย ผู้สร้างสรรค์ที่จะมีสิทธิและหน้าที่ในงานที่ถูกสร้างสรรค์นั้น หมายความว่า “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้” ซึ่งเมื่อพิจารณาจากคำจำกัดความดังกล่าวจะเห็นได้ว่างานสร้างสรรค์นั้นต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้ทำหรือก่อให้เกิดขึ้นโดยบุคคล ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยนั้นหมายถึง บุคคล 2 ประเภท ได้แก่ บุคคลธรรมดา และนิติบุคคล ซึ่งเป็นบุคคล ที่กฎหมายให้การรับรองให้มีสิทธิและหน้าที่ จึงถือว่ามีสถานะหรือสภาพบุคคลตามกฎหมาย แต่ในกรณีของปัญญาประดิษฐ์นั้นในปัจจุบันยังไม่มีสถานะบุคคลทางกฎหมาย จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้โดยลำพัง[187]

ปัญหาที่นำมาศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานโดยปัญญาประดิษฐ์ที่ไม่ใช่มนุษย์ ไม่มีสถานะบุคคลตามกฎหมายที่เกิดขึ้นในประเทศไทย คือ หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (VER 1.2023 Beta) ในการสร้างสรรค์เรื่องและภาพทั้งเล่ม คิดมุก วาดแก๊กการ์ตูนเชิงอารมณ์ขัน รวมถึงตีความปกและ logo ขายหัวเราะใหม่พร้อมอารมณ์ขัน โดยผ่านการป้อนข้อมูล (prompt) ของทีมงานขายหัวเราะ โดยปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์ในกระบวนการกำหนดผลลัพธ์ของงาน เพื่อให้เห็นความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ว่าสามารถมีอารมณ์ขันซึ่งเป็นคุณสมบัติที่มีได้เฉพาะมนุษย์ หรือไม่

จากข้อเท็จจริงดังกล่าวข้างต้น ทำให้เกิดประเด็นที่ต้องนำมาพิจารณาว่า หากปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์งานทั้งหมด โดยมนุษย์เป็นเพียงผู้ป้อนข้อมูลเท่านั้น และผลลัพธ์ของงานก็เป็นสิ่งที่ปัญญาประดิษฐ์ใช้อัลกอริทึมเพื่อเรียนรู้จากชุดข้อมูลที่มนุษย์ป้อนเข้าระบบ แล้วดำเนินการจัดเรียงองค์ประกอบใหม่จากข้อมูลนั้นเพื่อสร้างผลงานต้นฉบับขึ้นมาด้วยการผสมผสานวัตถุดิบจากแหล่งข้อมูลที่มี คล้ายกับการทำงานของสมองมนุษย์ ที่สร้างสรรค์ผลงานโดยการต่อยอดจากข้อมูลในความทรงจำที่มนุษย์อาจได้รับอิทธิพลหรือได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานของผู้สร้างสรรค์คนอื่นแล้วต่อยอดเสริมเติมด้วยจินตนาการของตนเพิ่มเข้าไป เช่นนี้ หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ (VER 1.2023 Beta) ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างทั้งหมดโดยที่มนุษย์ไม่ได้มีส่วนร่วมในการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ในงานชิ้นนี้ จะถือว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้หรือไม่

เนื่องจากหลักสากลของกฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ ประกอบกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 กำหนดให้ “ผู้สร้างสรรค์” ต้องเป็นบุคคล ดังนั้น ปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์และไม่มีการรับรองให้เป็นบุคคลตามกฎหมาย กรณีดังกล่าวจึงไม่ถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย

---

[187] สมฤดี แก้วขาว, ‘ปัญหาการกำหนดสภาพบุคคลแก่ปัญญาประดิษฐ์: กรณีศึกษาสหภาพยุโรปเปรียบเทียบประเทศไทย’ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 19 มกราคม 2562) <https://shorturl.asia/y0heN> สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สำหรับแนวทางของประเทศไทยที่เห็นว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้นั้นสามารถเทียบเคียงกับคดี Naruto v. Slater (2018) กรณีลิงนารูโตะถ่ายรูปตนเอง ซึ่งประเทศสหรัฐอเมริกาได้บัญญัติรับรองไว้ในคู่มือจดทะเบียนลิขสิทธิ์ของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (Compendium of U.S. Copyright Office Practices) ในมาตรา 306 ระบุว่า สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาจะลงทะเบียนต้นฉบับผลงานสร้างสรรค์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์เท่านั้น ประกอบกับมาตรา 313.2 ระบุว่าจะไม่รับจดทะเบียนงานที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติจากสัตว์ พืช หรือเครื่องจักรกลโดยไม่มีการแทรกแซงของมนุษย์ ศาลรัฐบาลกลางนครซานฟรานซิสโกตัดสินว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงสัตว์ สัตว์จึงไม่สามารถมีสิทธิตามกฎหมายได้เหมือนมนุษย์ โดยมีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่อ้างสิทธิได้ ซึ่งศาลอุทธรณ์เขต 9 ในนครซานฟรานซิสโกได้พิพากษายืนตามศาลรัฐบาลกลางเช่นกัน

สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ ได้มีการบัญญัติไว้ทำนองเดียวกันในมาตรา 9 (1) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA) กำหนดว่า “ผู้สร้างสรรค์” คือ บุคคลผู้ที่สร้างงานนั้น ซึ่งหมายความถึง บุคคลธรรมดา หรือนิติบุคคล เท่ากับภายใต้กฎหมายของประเทศอังกฤษ สัตว์และปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ แต่ก็มีการให้ความคุ้มครองในกรณีที่แตกต่างออกไปเมื่อเทียบกับประเทศไทย ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดาที่ไม่ได้มีการกำหนดตัวบุคคลผู้สร้างสรรค์ไว้ในงานที่เกิดขึ้นโดยสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ เนื่องจากประเทศอังกฤษมองว่างานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น งานที่ถูกสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ (Computer-generated works) สิทธิในการเป็นผู้สร้างสรรค์จะเป็นไปตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA) มาตรา 9 (3) กำหนดว่า ในกรณีของงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือศิลปกรรมที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ ให้ถือว่าผู้สร้างสรรค์คือผู้ดำเนินการจัดเตรียมที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งงานประเภทที่เกิดจากการ “สร้างโดยคอมพิวเตอร์” ได้มีการบัญญัติให้ความหมายเพิ่มเติมไว้ในมาตรา 178 หมายความว่า งานนั้นเกิดจากการสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ที่ไม่มีผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นมนุษย์ หรือไม่มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานขึ้นมาโดยตรง และงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์นั้นจะมีอายุการคุ้มครอง 50 ปีนับแต่วันสิ้นปีปฏิทินที่งานสร้างสรรค์ได้ถูกสร้างขึ้น ตามมาตรา 12 (7) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531

เมื่อพิจารณาสาระสำคัญของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ ปรากฏหลักการสำคัญว่ากฎหมายได้ให้การยอมรับงานสร้างสรรค์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ โดยกฎหมายถือว่าเมื่อปัญญาประดิษฐ์ได้สร้างสรรค์งานขึ้นแม้จะไม่ถือว่าการสร้างสรรค์ดังกล่าวเป็นการสร้างสรรค์โดยมนุษย์ก็ตาม แต่กฎหมายได้ตีความว่าปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นระบบคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง เมื่อได้สร้างสรรค์งานชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นมาโดยปราศจากคำสั่งหรือการแทรกแซงของมนุษย์ย่อมถือว่าเป็นการสร้างงานโดยคอมพิวเตอร์

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

อย่างไรก็ตาม แม้กฎหมายจะให้การรับรองการสร้างสรรค์ที่เกิดจากคอมพิวเตอร์แต่กฎหมายที่เกี่ยวข้องก็มิได้ให้การรับรองสถานะทางกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์ไว้ จึงทำให้ต้องนำกฎหมายที่มีอยู่มาปรับใช้โดยให้สิทธิประโยชน์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ให้ตกเป็นลิขสิทธิ์ของโปรแกรมเมอร์ หรือนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเป็นบุคคลที่ดำเนินการจัดเตรียมที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากโปรแกรมเมอร์เป็นผู้รับผิดชอบในการตั้งค่าหรือกำหนดเงื่อนไขให้ข้อมูลเบื้องต้นกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้สำหรับประมวลผลและเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตงานให้ออกมาเป็นรูปธรรม เพราะปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถสร้างสรรค์งานได้หากปราศจากการป้อนข้อมูลเบื้องต้นโดยโปรแกรมเมอร์ ด้วยเหตุผลดังกล่าวโปรแกรมเมอร์ หรือ นักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ถือเป็นบุคคลที่ได้ทุ่มเทเวลา ใช้สติปัญญาและความพยายามวิริยะอุตสาหะในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ซึ่งสอดคล้องกับหลักการหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the brow) ที่มีองค์ประกอบหลักของความคิดริเริ่มคือแรงงาน แม้ว่าโปรแกรมเมอร์ หรือนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ จะไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งานที่เป็นผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายโดยตรง แต่ก็เป็นบุคคลที่มีความเข้าใจในอัลกอริทึมและกระบวนการสร้างสรรค์ที่อยู่เบื้องหลังการแสดงผลลัพธ์ของโปรแกรมที่ได้สร้างขึ้น

ดังนั้น ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA) มาตรา 9 (3) โปรแกรมเมอร์หรือ นักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ จึงเป็นบุคคลที่มีความเหมาะสมในการเป็นผู้สร้างสรรค์งานที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์มากที่สุด

ในปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายของประเทศใดห้ามการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ไว้ชัดเจน แต่ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้กำหนดให้ลิขสิทธิ์ในงานที่ได้รับการคุ้มครองตกเป็นของผู้สร้างสรรค์ โดยไม่ได้ให้คำจำกัดความคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้อย่างชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นบุคคลธรรมดาที่เป็นมนุษย์เท่านั้น ซึ่งได้บัญญัติรับรองไว้ในคู่มือจดทะเบียนลิขสิทธิ์ของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (Compendium of U.S. Copyright Office Practices) มาตรา 306 กำหนดไว้ว่า สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาจะลงทะเบียนต้นฉบับผลงานสร้างสรรค์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ ประกอบกับมาตรา 313.2 กำหนดไว้ว่า สิ่งที่เป็นผลิตผลโดยธรรมชาติจากพืช สัตว์ หรืองานที่ผลิตโดยเครื่องจักรหรือกระบวนการเชิงกลที่ทำงานแบบสุ่มหรืออัตโนมัติโดยไม่มีการสร้างสรรค์ หรือปราศจากการป้อนข้อมูลที่สร้างสรรค์หรือการแทรกแซงจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ เป็นสิ่งที่ไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์[188]

สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (US Copyright office : USCO) จะปฏิเสธไม่รับจดทะเบียนลิขสิทธิ์ ในงานที่ถูกสร้างสรรค์โดยธรรมชาติจาก สัตว์ พืช รวมถึงการทำงานของเครื่องจักรที่ไม่ใช่ฝีมือของมนุษย์ ซึ่งหมายความรวมถึงงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ด้วย ทำให้เห็นได้ว่างานสร้างสรรค์ที่มิได้

[188] Mark D. Penner and Mark Vandervekan, ‘[Part 2] Could the Creations of Artificial Intelligence be Entitled to Intellectual Property Protection?’ (Fasken, 10 July 2018) <https://shorturl.asia/4khVR> accessed 10 April 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

เกิดขึ้นโดยฝีมือมนุษย์หรือปราศจากการแทรกแซง หรือการมีส่วนร่วมของมนุษย์ มีผลเท่ากับว่างานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นขาดคุณสมบัติของงานที่จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เพราะกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา กำหนดไว้ชัดเจนว่ามนุษย์เท่านั้นที่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ ซึ่งเป็นไปตามแนวทางเดียวกันกับคดี Naruto v. Slater (2018) กรณีลิงนารูโตะถ่ายรูปตนเอง (Monkey Selfie) ศาลอุทธรณ์ 9th U.S. Circuit Court of Appeals โดยตุลาการ Carlos Bea กล่าวไว้ว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้ระบุให้สัตว์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ โดยกฎหมายนี้มีผลสำหรับมนุษย์เท่านั้น เพราะงานต้นฉบับนั้นจะสะท้อนบุคลิกของผู้สร้างสรรค์งานจึงมีสิทธิ์ได้รับความคุ้มครอง สิ่งนี้บ่งชี้ว่าต้องมีมนุษย์เป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานเพื่อให้งานได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

โดยหลักการของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่กำหนดโดย Compendium และคำตัดสินของศาลกรณีลิงนารูโตะถ่ายรูปตนเอง (Monkey Selfie) จำกัดเฉพาะ “ความคิดริเริ่มทางปัญญาของผู้สร้างสรรค์” ซึ่งหลักดังกล่าวได้บัญญัติไว้ในมาตรา 308 ว่างานที่จะได้รับการจดทะเบียนลิขสิทธิ์นั้นจะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการริเริ่มด้วยตนเอง โดยผู้ที่สร้างสรรค์งานนั้นจะต้องเป็นมนุษย์ (Human being) อีกทั้งในมาตรา 313.2 ระบุว่าความเป็นผู้สร้างสรรค์นั้นจะมีได้แต่เฉพาะงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์เท่านั้น

ดังนั้น แม้ปัญญาประดิษฐ์จะสร้างสรรค์งานขึ้นมาได้เหมือนกับงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยฝีมือมนุษย์ก็ไม่อาจถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ งานดังกล่าวที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ จึงไม่อาจได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้งานนั้นตกเป็นสาธารณสมบัติ (Public Domain) ที่ประชาชนทั่วไปสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อนนำไปใช้

อย่างไรก็ตามมีนักวิชาการบางท่านเห็นว่า คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ควรได้รับการนิยามใหม่โดยรวมถึง ผู้สร้างสรรค์ทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์[189] ซึ่งศาสตราจารย์ Ryan Abbott มีความเห็นว่าการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์เป็นวิธีการใหม่ที่สร้างสรรค์ในการส่งเสริมการเติบโตและการพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ ในทางทฤษฎี สิ่งนี้สามารถป้องกันผลงานที่สร้างขึ้นโดยอิสระที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ไม่ให้ตกเป็นสาธารณสมบัติ แต่วิธีแก้ปัญหาตามทฤษฎีนี้ยังเป็นที่ถกเถียงทางกฎหมาย กรณีเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์จากผู้ที่ไม่ใช่มนุษย์ อาจเกิดปัญหาว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่อาจฟ้องหรือถูกฟ้องคดีต่อศาลได้ ดังนั้น ปัญญาประดิษฐ์อาจไม่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ตามแนวทางที่กำหนดโดยสำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา[190]

---

[189] Kalin Hristov, ‘Artificial intelligence and The Copyright Dilemma’ (2017) 3 The Journal of the Franklin Pierce Center for Intellectual Property 440-441<https://shorturl.asia/iQsg9> accessed 10 April 2023.

[190] Section 306 of Compendium III of Copyright Office Practices.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

การกำหนดคำนิยามใหม่ คำว่า “ผู้สร้างสรรค์” โดยให้รวมสิ่งอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ จะเป็นการทำลายระบบกฎหมายของสหรัฐอเมริกาในปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ จึงต้องพิจารณาทั้งสถานะทางกฎหมายของผู้สร้างสรรค์และความจำเป็นในการจูงใจสำหรับนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเงื่อนไขสำคัญสองประการนี้มีความจำเป็นเพื่อให้มั่นใจถึงสถานะทางกฎหมายและการพัฒนาภาคปัญญาประดิษฐ์ในอนาคต

สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาที่ใช้ในปัจจุบัน คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42 ที่ระบุเพียงว่าผู้แต่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์คนแรก ตามมาตรา 13 (1) แต่ไม่ได้มีการกำหนดคำนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ว่าหมายถึงผู้ใดไว้อย่างชัดเจนเช่นเดียวกับประเทศสหรัฐอเมริกาที่ยอมรับว่ากฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมีพื้นฐานมาจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสากลของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เข้าใจกันโดยทั่วไปว่า ผู้สร้างสรรค์งานต้นฉบับที่ใช้ทักษะ และวิจารณญาณ เป็นความสามารถที่มีได้เฉพาะบุคคลธรรมดาซึ่งเป็นมนุษย์เท่านั้น ดังนั้น ปัญญาประดิษฐ์เป็นสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ของผลงานที่สร้างขึ้นได้ เพราะเงื่อนไขของลิขสิทธิ์นั้นเชื่อมโยงกับอายุขัยของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ แต่อย่างไรก็ตามประเทศแคนาดายังยอมรับว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยเหลือในการสร้างสรรค์งานของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญ

ในปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างผลงานขึ้นเองได้ในระดับหนึ่งโดยปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์ การพัฒนานี้ท้าทายคำจำกัดความของคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ที่เข้าใจกันโดยทั่วไปว่าคือมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาทางกฎหมายว่างานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ และถ้าเป็นเช่นนั้น ใครเป็นผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย นับเป็นประเด็นสำคัญที่มีผลต่อนโยบายสาธารณะและเศรษฐกิจของประเทศแคนาดา ซึ่งในเดือนกรกฎาคม - กันยายน พ.ศ. 2564 รัฐบาลแคนาดาได้ดำเนินการปรึกษาหารือกับรัฐสภาเกี่ยวกับการปรับปรุงกรอบงานด้านลิขสิทธิ์ของแคนาดาให้มีความทันสมัย รวมถึงพิจารณาในประเด็นที่ว่าควรระบุแหล่งที่มาของผู้สร้างสรรค์ว่าเป็นปัญญาประดิษฐ์ ได้หรือไม่ แต่ยังไม่ได้ข้อสรุปที่ชัดเจน เนื่องจากอยู่ระหว่างการพิจารณาของรัฐบาล

เมื่อพิจารณาตามมาตรา 5 (1) (a) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42 กำหนดไว้ว่า เจ้าของลิขสิทธิ์ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น เครื่องจักรที่สร้างสรรค์ผลงานไม่สามารถเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ แต่อย่างไรก็ตามในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2564 สำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (The Canadian Intellectual Property Office : CIPO) ได้แสดงให้เห็นว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์มีความเป็นไปได้ โดยสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ได้จดทะเบียนลิขสิทธิ์สำหรับงานศิลปะชื่อ SURYAST (หมายเลขทะเบียน 1188619)[191] ที่ใช้ภาพวาด Starry Night ของ Vincent Van Gogh และภาพที่ถ่ายโดย Sahni เป็นชุดข้อมูลพื้นฐานเพื่อสร้างภาพวาดที่มีลิขสิทธิ์ โดยมีผู้สร้างสรรค์ร่วม 1 ใน 2 คน คือ โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์

[191] Government of Canada (เชิงอรรถ 158).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

การจดทะเบียนลิขสิทธิ์ครั้งนี้ระบุว่า Ankit Sahni เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ในขณะที่ผู้สร้างสรรค์ระบุว่าเป็น Ankit Sahni และ RAGHAV Artificial Intelligence Painting App ทั้งนี้ Ankit Sahni ให้เหตุผลว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของแคนาดาสามารถตีความเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ได้ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของแคนาดาไม่ได้ให้คำจำกัดความคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” อย่างชัดเจน หรือระบุว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้หรือไม่ แต่อย่างไรก็ตามการลงทะเบียนครั้งนี้ถือเป็นการลงทะเบียนสำหรับปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์เป็นครั้งแรก นับเป็นพัฒนาการที่โดดเด่นในด้านปัญญาประดิษฐ์ และสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศแคนาดาที่ตอบสนองต่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งอาจเป็นตัวบ่งชี้ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

สำหรับความตกลงระหว่างประเทศ ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ในปัจจุบัน ได้แก่ อนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 ไม่ได้มีการกำหนดคำจำกัดความคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้ชัดเจนว่าต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น แต่พออนุมานได้ว่าหมายถึง ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นบุคคล ซึ่งปรากฏอยู่ในข้อ 3 (1)[192] ที่กล่าวว่า “...ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติ...” และในส่วนของความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) ก็ได้รับเอาข้อบังคับของอนุสัญญากรุงเบอร์นมาบัญญัติไว้ในข้อ 9[193] ซึ่งกำหนดให้ประเทศสมาชิกต้องปฏิบัติตามข้อ 1-21 ของอนุสัญญากรุงเบอร์น แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ไม่มีชีวิต เช่น สัตว์ พืช เครื่องจักร รวมถึงปัญญาประดิษฐ์ย่อมไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ เพราะเป็นเรื่องของบุคคลเท่านั้นที่ความตกลงระหว่างประเทศดังกล่าวประสงค์จะให้ความคุ้มครอง ดังนั้น เมื่อประเทศไทยได้เข้าเป็นภาคีดังกล่าวแล้ว จึงมีหน้าที่ต้องอนุวัติกฎหมายภายในให้เป็นไปตามความตกลงระหว่างประเทศด้วย ซึ่งประเทศไทยได้มีการบัญญัติความหมายคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ไว้ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งหมายถึงบุคคล 2 ประเภท ได้แก่ บุคคลธรรมดา และนิติบุคคล เป็นบุคคลที่กฎหมายให้การรับรองให้มีสิทธิและหน้าที่เช่นเดียวกับบุคคลธรรมดา จึงถือว่ามีสภาพบุคคลตามกฎหมายของมาตรา 67 แห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ แต่ในกรณีของปัญญาประดิษฐ์นั้นในปัจจุบันยังไม่มีสถานะบุคคลทางกฎหมาย จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้

เมื่อความตกลงระหว่างประเทศทั้งสองฉบับนี้ไม่ได้มีการกำหนดให้คำจำกัดความคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” หากประสงค์จะให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ในฐานะที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ งานร่วมกับมนุษย์ จึงเป็นหน้าที่ของประเทศสมาชิกแต่ละประเทศที่ต้องบัญญัติความหมายไว้ในกฎหมายภายในของประเทศตน อาจพิจารณาประกอบกับหลักการกำหนดสิทธิขั้นต่ำ (Minimum Rights) ของอนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 ที่

---

[192] Article 3 (1) of Berne Convention 1971.

[193] TRIPs Agreemant, Art. 9.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

มีเงื่อนไขว่าประเทศสมาชิกสามารถกำหนดให้ความคุ้มครองไม่น้อยกว่าระดับการให้ความคุ้มครองของอนุสัญญานี้ แต่อาจให้ความคุ้มครองในระดับที่สูงกว่าที่กำหนดในอนุสัญญานี้ได้

จะเห็นได้ว่าทั้งหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดา รวมถึงความตกลงระหว่างประเทศนั้น มีการกำหนดทิศทางเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ตรงกันว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ถูกออกแบบมาเพื่อคุ้มครองสิทธิของมนุษย์ จึงมีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้ ด้วยเหตุนี้งานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งโดยสภาพแล้วไม่ถือว่าเป็นมนุษย์และไม่มีสถานะบุคคลตามกฎหมาย อีกทั้งประสิทธิภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ ยังต้องอาศัยการป้อนข้อมูลเข้าสู่ระบบโดยมนุษย์เป็นสำคัญ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงเห็นได้ว่า การกำหนดให้มีมาตรการให้ความคุ้มครองในทำนองเดียวกับกฎหมายของประเทศอังกฤษ โดยกำหนดให้ผู้ดำเนินการจัดเตรียมที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่ปัญญาประดิษฐ์ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา ถือเป็นผู้สร้างสรรค์จะทำให้งานสร้างสรรค์ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย โดยแนวทางดังกล่าวสามารถแก้ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับสถานะของปัญญาประดิษฐ์ซึ่งไม่มีสภาพบุคคล ไม่มีสถานะที่ได้รับการรับรองตามกฎหมาย ไม่สามารถกระทำการใด ๆ อันเป็นการคุ้มครองสิทธิของตนได้ จึงควรให้ผู้ที่กระทำการอันจำเป็นหรือผู้ดำเนินการจัดเตรียมเงื่อนไขที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ และเป็นผู้รับผิดชอบในการตั้งค่าหรือกำหนดเงื่อนไขให้กับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อให้สำหรับประมวลผลและเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตงานออกมาเป็นรูปธรรมได้รับสิทธิในฐานะผู้สร้างสรรค์และมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวอันเป็นสิทธิเด็ดขาดในการแสวงหาประโยชน์ ตามมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพื่อมิให้งานดังกล่าวต้องตกเป็นสาธารณสมบัติ และเป็นการให้สิทธิแก่ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์นั้นอย่างใกล้ชิดโดยได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะอย่างมีนัยยะสำคัญที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นมา

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาคำว่า “ ผู้ที่กระทำการใด ๆ อันจำเป็นจนทำให้เกิดงานสร้างสรรค์นั้นขึ้น” ตามมาตรา 9 (3) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 ของประเทศอังกฤษได้นิยามความหมายอย่างกว้าง โดยไม่ได้กำหนดตัวบุคคลที่ควรได้รับลิขสิทธิ์ไว้อย่างชัดเจน เพื่อเปิดช่องว่างให้ศาลเป็นผู้วางบรรทัดฐานว่าผู้ใดสมควรจะได้รับสิทธิในฐานะเป็นผู้สร้างสรรค์งาน ประกอบกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42 ที่ไม่ได้ให้คำจำกัดความคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” อย่างชัดเจน แต่แนวทางของสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ได้พิจารณาจดทะเบียนลิขสิทธิ์สำหรับงานศิลปะชื่อ SURYAST ที่มีปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์ทำให้สามารถกำหนดแนวทางเกี่ยวกับการให้สิทธิกรณีที่งานสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ (Computer-generated works) โดยแบ่งออกเป็น 2 แนวทาง ดังนี้

แนวทางที่หนึ่ง กำหนดให้สิทธิในความเป็นผู้สร้างสรรค์ควรเป็นของโปรแกรมเมอร์ หรือ นักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในขณะที่มีการสร้างงาน โดยโปรแกรมเมอร์ หรือ นักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ คือ ผู้ที่ให้ข้อมูล

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

อันจำเป็นแก่ปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวจนสามารถสร้างงานออกมาได้ อีกทั้ง ยังเป็นผู้วางระบบอัลกอริทึมให้กับปัญญาประดิษฐ์จนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และสร้างสรรค์งานขึ้นมา จึงถือได้บุคคลดังกล่าวเป็นผู้ใช้ความวิริยะอุตสาหะและเป็นส่วนสำคัญในการทำให้เกิดการสร้างสรรค์งานขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาในมุมของการสร้างสรรค์หากขาดบุคคลดังกล่าว ก็ย่อมทำให้งานสร้างสรรค์ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ จึงสมควรให้สิทธิในงานสร้างสรรค์ดังกล่าวแก่โปรแกรมเมอร์ หรือ นักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์แทนปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างงานดังกล่าวขึ้นมา

การกำหนดโปรแกรมเมอร์เป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวเหนืองานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์สอดคล้องกับภาวะปัจจุบันและสมเหตุสมผลกับองค์ประกอบที่จำเป็นในปัจจุบัน ตามขอบเขตของลิขสิทธิ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ เนื่องจากโปรแกรมเมอร์ได้ทุ่มเทเวลาและความพยายาม ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ และเป็นเพียงคนเดียวที่เข้าใจอัลกอริทึมและกระบวนการสร้างสรรค์ที่อยู่เบื้องหลังผลลัพธ์ รวมถึงเป็นผู้กำหนดเงื่อนไขที่จำเป็นต่อการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ กระบวนการดังกล่าวต้องใช้ความคิดวิเคราะห์ การคาดเดา รวมถึงต้องใช้แรงบันดาลใจเพื่อคำนึงถึงผลลัพธ์ที่เกิดจากการกระทำของตนเอง จากนั้นจึงได้ดำเนินการเพื่อให้มีกระบวนการไปสู่การผลิตผลงานซึ่งคือการแสดงออกทางความคิด (expression) ของโปรแกรมเมอร์ในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ขึ้นด้วยตนเอง เขาจึงมีสิทธิที่จะได้รับประโยชน์จากงานที่สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเป็นแรงจูงใจแก่โปรแกรมเมอร์ในการสร้างสรรค์เทคโนโลยีใหม่ ๆ อันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ซึ่งถือเป็นการบรรลุวัตถุประสงค์หลักประการหนึ่งของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

อย่างไรก็ตาม การกำหนดให้โปรแกรมเมอร์เป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวเหนืองานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์อาจมีประเด็นโต้แย้งในเรื่องการผลิตผลงานซึ่งเป็นปลายทางของการสร้างสรรค์หรือในส่วนการแสดงออกซึ่งความคิดซึ่งมิได้กระทำด้วยตนเองแต่ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้ผลิตชิ้นงานได้

แนวทางที่สอง กำหนดให้เป็นของผู้ใช้งานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ในขณะที่มีการสร้างงานขึ้น (End User) ซึ่งผู้ใช้งานดังกล่าวอาจไม่ใช่ผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์จนสามารถสร้างงานขึ้นมา แต่เป็นผู้ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งานที่เป็นผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้ายที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้ใช้งานโปรแกรมโดยตรง จนทำให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น ทำให้บุคคลนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์ที่มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ตามมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่แนวทางดังกล่าวอาจเกิดข้อโต้แย้งได้ว่าในปัจจุบันโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีความซับซ้อนมากขึ้นเรื่อย ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์ในผลลัพธ์ของโปรแกรมจึงมาจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพราะผู้ใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นเพียงผู้ที่ป้อนคีย์เวิร์ดหรือพรอมท์ (Text prompt) ที่เป็นเหมือนคำอธิบายเข้าไปในโปรแกรมเพื่อให้โปรแกรมประมวลผลลัพธ์ออกมา ซึ่งเมื่อพิจารณาตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว บุคคลที่จะเป็น ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ได้นั้นจะต้องใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานชิ้นหนึ่งขึ้นมา เช่นนี้ การที่ผู้ใช้งานโปรแกรมเพียงแค่ป้อนคีย์เวิร์ดหรือคำอธิบายเพียงเล็กน้อยใส่เข้าไปในโปรแกรมเพื่อให้โปรแกรม

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ประมวลผลแล้วสร้างสรรค์งานออกมา อาจไม่เพียงพอที่จะถือได้ว่าเป็นผู้สร้างสรรค์งานได้ ถ้าเทียบกับความพยายาม ความคิดสร้างสรรค์ และความวิริยะอุตสาหะของโปรแกรมเมอร์ที่ต้องใช้ทั้งสติปัญญา และทุ่มเทเวลาในการสร้างปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมา

แต่อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาขอนำความเห็นของผศ.ดร.สมชาย รัตนชื่อสกุล ซึ่งได้ให้ความเห็นไว้ในเพจกุ๊กกิ๊กกฎหมายกับ อ.สมชาย มาพิจารณาเพื่อประกอบการวิเคราะห์ของผู้ศึกษา โดยท่านอาจารย์ได้ให้ความเห็นว่ายุคนี้ต้องตีความปรับหลักให้สอดคล้องกับยุคสมัย ซึ่งมีความเห็นไปในทางให้สิทธิแก่ผู้ใช้งานโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ ว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นั้นถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ มีวัตถุประสงค์อำนวยความสะดวกแก่มนุษย์ จากเดิมที่มนุษย์ต้องลงมือดำเนินการเองทั้งหมด แต่เมื่อเทคโนโลยีมีการพัฒนามากขึ้น มนุษย์จึงใช้ปัญญาประดิษฐ์เข้ามาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งาน เช่น กล้องถ่ายภาพในปัจจุบันที่เพียงแค่ปรับออโต้ ยกขึ้นเล็งปรับตำแหน่งแล้วกดชัตเตอร์ก็จะได้ภาพปรากฏออกมา โดยโปรแกรมในกล้องจะจัดการเกลี่ยแสงให้ เพิ่มแสง ลดแสง ซึ่งคนถ่ายภาพที่เป็นมนุษย์ยังต้องใช้วิจารณญาณ เช่น ต้องปรับปุ่มให้เป็นออโต้ก่อน เลือก Picture style ว่าอยากได้ภาพแบบไหน แล้วเล็งซึ่งก็อาจต้องดูช่องมองภาพ จัดองค์ประกอบภาพในเฟรม แล้วค่อยกดชัดเตอร์ ซึ่งเป็นการดำเนินการของกล้องเอง

อีกทั้ง ผู้ใช้โปรแกรมเป็นผู้เลือกชุดข้อมูลที่ป้อนเข้าสู่ระบบเพื่อเป็นแนวทางให้ปัญญาประดิษฐ์ได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการอัลกอริทึมของตน ซึ่งการเลือกป้อนข้อมูลที่เหมาะสมเท่ากับเป็นการฝึกทักษะ และวิจารณญาณของผู้ใช้โปรแกรม โดยเป็นไปตามข้อกำหนดของความเป็นต้นฉบับสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน และสุดท้ายคือความรับผิดชอบต่อกระบวนการทางพฤติกรรมของปัญญาประดิษฐ์ ดังนั้น ผู้ใช้ปัญญาประดิษฐ์อาจถือเป็นผู้สร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมมากกว่าโปรแกรมเมอร์ หรือนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งมีความเหมาะสมและไม่ก่อให้เกิดผลประหลาดอีกด้วย

เมื่อพิจารณาประกอบกับแนวทางของสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ที่จดทะเบียนลิขสิทธิ์สำหรับงานศิลปะชื่อ SURYAST ที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ และผู้สร้างสรรค์ร่วมที่เป็นมนุษย์ ผู้ศึกษาเห็นด้วยกับแนวทางที่กำหนดให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์ โดยจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม และประโยชน์ต่อส่วนตัว ดังนี้สำหรับประโยชน์ต่อส่วนรวม คือ สร้างการรับรู้ในงานว่าเกิดจากการมีส่วนร่วมของปัญญาประดิษฐ์ ทำให้เกิดการกระตุ้นให้มนุษย์หันมาสนใจ ลงทุน หรือพัฒนาต่อยอดในเทคโนโลยีด้านอื่น ๆ ทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ และเป็นการสร้างการรับรู้ที่เป็นรูปธรรมให้เห็นประจักษ์ชัดได้มากขึ้นว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถทำอะไรได้บ้าง เช่น วาดภาพ แต่งเพลง แต่งนิยาย เป็นต้น ทำให้ง่ายต่อการที่มนุษย์สามารถเข้าถึงได้

สำหรับประโยชน์ต่อส่วนตัว คือ สร้างการรับรู้ต่อบุคคลภายนอก เพิ่มมูลค่าให้กับตัวของมนุษย์ที่ประกอบอาชีพนั้น ๆ เช่น นักวาดรูปศิลปะ นักแต่งเพลง หรือนักเขียน ทำให้เกิดการแตกแขนงในการรับรู้ของกลุ่มคนที่ประกอบอาชีพต่างศาสตร์กัน สามารถเข้าถึง หรือเป็นที่รู้จักในกลุ่มคนอีกกลุ่มหนึ่งได้ เป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้น อาจสร้างรายได้เป็นจำนวนมาก ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งทางตรง และทางอ้อม

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ปัญญาประดิษฐ์จึงไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้โดยลำพังภายใต้สถานการณ์ทางกฎหมายในปัจจุบัน แต่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์ได้ และแม้ว่างานต้นฉบับที่สร้างสรรค์ออกมานั้นจะสามารถผลิตได้เองโดยคอมพิวเตอร์ แต่งานเหล่านี้ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ และจะตกเป็นสาธารณสมบัติ (Public Domain) เนื่องจากไม่มีใครสามารถอ้างสิทธิ์ความเป็นเจ้าของได้ ประชาชนทุกคนจึงสามารถนำผลงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ไปใช้ทำอะไรก็ได้ ประกอบกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในระดับสากลไม่ได้ให้ความคุ้มครอง เนื่องจากมีเพียงการสร้างสรรค์ทางปัญญาของมนุษย์เท่านั้นที่สามารถให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้ แต่อย่างไรก็ตามหากมนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ งานนั้นก็น่าจะถือว่าเป็นงานที่มนุษย์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียว[194]

4.2 งานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์กับงานอันมีลิขสิทธิ์

โดยหลักแล้วลิขสิทธิ์มุ่งคุ้มครองการแสดงออกทางความคิดของผู้ที่สร้างสรรค์งานต้นฉบับขึ้นด้วยตนเอง (Originality) ที่ต้องมีการใช้แรงงาน (Labor) ทักษะ (Skill) วิจารณญาณ (Judgment) และความวิริยะอุตสาหะ (Effort) ของผู้สร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดงานที่ตอบสนองต่อสุนทรียภาพของมนุษย์ในสังคม เช่น งานวรรณกรรม งานศิลปกรรม งานดนตรีกรรม ฯลฯ ซึ่งประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก เห็นว่าผลงานที่สร้างขึ้น โดยมนุษย์เท่านั้นที่จะได้รับความคุ้มครอง อย่างไรก็ดีปัญญาประดิษฐ์ในยุคปัจจุบันได้มีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ มากขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต โดยสามารถเรียนรู้ ตัดสินใจได้เองผ่านเทคโนโลยี Machine Learning แต่ก็ยังไม่ถึงขั้นที่มีความเป็นอิสระตลอดกระบวนการที่จะทำงานได้ด้วยตนเองทั้งหมด เพราะยังต้องอาศัยการป้อนข้อมูลเพื่อชี้แนะ หรือการแทรกแซงของมนุษย์ที่อาจจะเป็นส่วนเล็กน้อยก็ตาม จึงก่อให้เกิดคำถามว่างานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์สามารถได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่

เมื่อพิจารณาตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย ได้มีการกำหนดประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ 9 ประเภท ที่สร้างสรรค์โดยบุคคลเท่านั้นที่สามารถได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ซึ่งไม่รวมถึงงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ เพราะปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่มนุษย์และไม่มีสถานะบุคคลตามกฎหมาย แต่อย่างไรก็ตามในปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นั้นมีคุณลักษณะด้านสติปัญญาและความฉลาดที่ใกล้เคียงหรือเหมือนกับมนุษย์ทั้งในด้านการคิดและการกระทำ (think and act like humans) และสามารถเรียนรู้ ทำงานซ้ำๆ ได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ต้องหยุดพัก สามารถทำงานได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ลดความผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากมนุษย์ แต่ก็ยังมีจุดอ่อนในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ที่ยังต้องอาศัยการป้อนข้อมูลเริ่มต้นจากมนุษย์[195]

กรณีศึกษาเกี่ยวกับงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย คือ หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (VER 1.2023 Beta) ในการสร้างสรรค์เรื่องและภาพทั้งเล่ม คิด

---

[194] นิโลบล หิรัญรัศ และ วราคมน์ เลี้ยงพันธุ์ (เชิงอรรถ 2).

[195] เพิ่งอ้าง.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

มุก วาดแก๊กการ์ตูนเชิงอารมณ์ขัน รวมถึงตีความปกและ logo ขายหัวเราะใหม่ พร้อมอารมณ์ขัน โดยผ่านการป้อนข้อมูล (prompt) ของทีมงานขายหัวเราะที่เป็นมนุษย์ เพื่อให้เห็นความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ว่าสามารถมีอารมณ์ขันในการสร้างสรรค์งานหรือไม่ พบว่ายังมีข้อจำกัดและไม่สามารถทดแทนงานสร้างสรรค์จากฝีมือมนุษย์ได้ ถึงแม้สามารถสื่ออารมณ์ขันได้บ้าง แต่ข้อดีของปัญญาประดิษฐ์ คือ ไม่มีความท้อ ไม่มีอารมณ์ ที่จะส่งผลกระทบด้านลบต่องาน โดยเฉพาะงานสร้างสรรค์คอนเทนต์ตลก ปัญญาประดิษฐ์สามารถเดินหน้าทำงานต่อได้เรื่อย ๆ ไม่มีหยุด

จากข้อเท็จจริงดังกล่าวข้างต้น ทำให้เกิดปัญหาทางกฎหมายที่ต้องนำมาพิจารณาว่า หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมด โดยมนุษย์ไม่ได้มีส่วนเข้าไปเกี่ยวข้องหรือแทรกแซงในกระบวนการกำหนดผลลัพธ์ของงาน เช่นนี้จะถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทงานวรรณกรรมตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 หรือไม่ เมื่อพิจารณาตามมาตราดังกล่าวแล้วพบว่าไม่ได้มีการระบุให้ความคุ้มครองในงานที่เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ จึงไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ส่งผลให้งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ตกเป็นสาธารณสมบัติทันที เทียบเคียงกับกรณีช้างโชว์วาดรูปแสดงให้แก่นักท่องเที่ยวโดยไม่ได้เกิดจากความคิดริเริ่มที่เป็นอิสระในการตัดสินใจ หรือไม่ได้เกิดจากเจตนาของช้างที่ต้องการจะวาดภาพนั้นเอง แต่เกิดจากการที่ช้างได้รับการฝึกสอนและฝึกฝนทำซ้ำบ่อยครั้งจนมีประสบการณ์จนเกิดการเรียนรู้และจดจำจนสามารถวาดรูปภาพออกมาได้สวยงาม แต่ก็ไม่ถือว่าช้างเป็นผู้สร้างสรรค์ เพราะสัตว์ย่อมไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และงานที่สร้างขึ้นก็ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์แต่อย่างใด

ในกรณีของประเทศไทย รองศาสตราจารย์อรพรรณ พนัสพัฒนา ให้ความเห็นที่แตกต่างออกไปว่างานที่เกิดจากสัตว์ย่อมเป็นงานที่อาจมีลิขสิทธิ์ได้ ถ้าบุคคลผู้เป็นเจ้าของสัตว์ หรือ ผู้ฝึกสัตว์ ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานที่เกิดจากสัตว์ ด้วยการใช้ความวิริยะอุตสาหะ ใช้ความรู้ความสามารถ และใช้วิจารณญาณ เช่น มีการจัดเตรียมอุปกรณ์ หรือมีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับใช้ในการสร้างสรรค์ เนื่องจากงานที่เกิดจากสัตว์โดยมีมนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเจ้าของ ผู้ควบคุมหรือผู้ฝึกสัตว์ ต้องมีการใช้ความวิริยะอุตสาหะอย่างเพียงพอ ตามหลักการหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the Brow) กล่าวคือ ผู้เป็นเจ้าของผู้ฝึกสอน หรือผู้ควบคุม ต้องแสดงให้เห็นว่าได้ใช้ความรู้ ความสามารถและวิจารณญาณ ลงทุนและลงแรงในการฝึกฝนหรือควบคุมสัตว์ เช่น การจัดหาอุปกรณ์ การจัดเตรียมสถานที่ เป็นต้น เสมือนกับว่ามนุษย์ได้เป็นผู้สร้างสรรค์ด้วยตนเอง[196]

แม้ในปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายของประเทศใดห้ามการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ แต่ในหลาย ๆ ประเทศก็มีการกำหนดแนวทางไว้ต่างกัน ดังนี้

กรณีประเทศอังกฤษ เมื่อพิจารณามาตรา 178 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA) ที่กำหนดคำนิยามคำว่า “งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์” หมายความว่า งานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ ในกรณี

[196] ดารพุธ ศรีธรรมวุฒิ (เชิงอรรถ 29) 80-81.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ที่งานนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ใช่มนุษย์[197] ตีความได้ว่ากฎหมายดังกล่าวให้ความคุ้มครองงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์โดยมนุษย์ไม่ได้มีส่วนในการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นมาโดยตรง ซึ่งงานนั้นจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ในฐานะงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์หรือไม่ ต้องพิจารณาตามมาตรา 9 (3) ที่กำหนดว่า “งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม หรืองานศิลปกรรมที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ผู้สร้างสรรค์ คือบุคคลที่มีส่วนสำคัญในการจัดการให้เกิดผลงานนั้น ซึ่งพออนุมานได้ว่าคือผู้ที่ป้อนข้อมูล หรือคำสั่งให้กับคอมพิวเตอร์ แม้ว่าคอมพิวเตอร์จะทำการรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล และตัดสินใจแสดงผลลัพธ์ผ่านประสบการณ์ที่เรียนรู้มาด้วยตนเอง แต่กฎหมายดังกล่าวมุ่งคุ้มครองบุคคลผู้กระทำการใด ๆ อันจำเป็นจนทำให้เกิดงานสร้างสรรค์ชิ้นใดชิ้นหนึ่งขึ้นมาเพื่อให้ประโยชน์ในทางลิขสิทธิ์แก่บุคคลนั้นดีกว่าที่จะปล่อยให้งานที่ได้สร้างสรรค์ชิ้นนั้นตกเป็นสาธารณสมบัติ

สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศแคนาดาในปัจจุบันยังไม่มีความชัดเจนว่าผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ เนื่องจากกฎหมายดังกล่าวคุ้มครองผลงานที่เกิดจากฝีมือและวิจารณญาณของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นบุคคลธรรมดา ตามมาตรา 13 (1) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2528 หรือ Copyright Act, R.S.C., 1985, c. C-42 ที่ระบุเพียงว่า ผู้แต่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์คนแรก ดังนั้น งานสร้างสรรค์ที่มิได้เกิดขึ้นโดยฝีมือของมนุษย์จึงไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ และจะตกเป็นสาธารณสมบัติ (Public Domain) เนื่องจากระบบลิขสิทธิ์จะปกป้องเฉพาะผลงาน “ต้นฉบับ” ที่สร้างขึ้นจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์เท่านั้น

สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (US Copyright office : USCO) ซึ่งเป็นหน่วยงานรัฐบาลสหรัฐฯ มีแนวทางที่จะไม่จดทะเบียนลิขสิทธิ์ให้กับผลงานที่สร้างขึ้นด้วยจักรกล หรือขั้นตอนทางเทคนิค ที่เป็นการดำเนินการแบบสุ่มหรืออัตโนมัติ โดยระบุว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองมนุษย์เท่านั้น และหากงานนั้น ๆ มนุษย์ไม่ได้มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ที่เพียงพอ งานดังกล่าวจะไม่สามารถจดลิขสิทธิ์ได้ เช่น หากมนุษย์สั่งให้ปัญญาประดิษฐ์แต่งเพลงรักโดยให้ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้กำหนดคำแต่ละคำ รวมถึงเนื้อหาของเพลง เช่นนี้ บทเพลงดังกล่าวไม่ถือเป็นงานที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่หากมีการนำงานนั้นไปปรับปรุงต่อยอดมากเพียงพอในรูปแบบที่อาศัยความสร้างสรรค์ ถือว่าผู้ที่นำงานนั้นไปสร้างสรรค์ต่อยอดเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือหากใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือโดยมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ ย่อมสามารถทำได้เช่นเดียวกับการใช้โปรแกรม Photoshop แต่งภาพ

แต่เดิมแนวทางของ USCO จะปฏิเสธผลงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมด เพราะมองว่าเฉพาะงาน ที่สร้างขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์เท่านั้นจึงจะได้รับความคุ้มครอง จึงได้ปฏิเสธคำขอจดทะเบียนสิทธิ์ของภาพ ที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ชื่อ A Recent Entrance to Paradise โดยให้เหตุผลว่าภาพวาดดังกล่าวเป็นผลงานของระบบปัญญาประดิษฐ์ถูกสร้างสรรค์โดยอัลกอริทึมของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็น

[197] Section 178 of Copyright, Designs and Patents Act 1988.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ผลลัพธ์จากการถูกผลิตซ้ำในเชิงกลไกที่ไม่มีการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์หรือการเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ของมนุษย์

โดยกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาปฏิเสธที่จะให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่ผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งรวมถึงงานที่ถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์ขาดองค์ประกอบของการถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ (Human Authorship) ซึ่งเป็นไปตามแนวทางเดียวกันกับคดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc., 499 U.S. 340 (1991) [198] ที่ศาลได้วางหลักเกณฑ์ที่สำคัญว่า หากเป็นข้อเท็จจริง (Fact) ข่าวสาร หรือสิ่งที่มีอยู่แล้ว นำมาประมวลและรวบรวมโดยที่ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงการสร้างสรรค์แต่อย่างใด จึงไม่อาจถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ เพราะลิขสิทธิ์นั้นคุ้มครองเฉพาะผลของการใช้แรงงานทางปัญญา (The Fruits of Intellectual Labor) ที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยจิตใจมนุษย์ (Creative Powers of The Mind) เพื่อเป็นรางวัลแก่ทักษะความสามารถ (Skill) แรงงาน (Labor) วิจารณญาณ (Judgement) และความพยายามของผู้สร้างสรรค์ผลงาน กระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ออกมาสู่สังคม

เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์นั้นเป็นเครื่องจักรไม่สามารถถูกจูงใจด้วยค่าตอบแทนทางเศรษฐกิจได้ และการตระหนักถึงการมีส่วนร่วมของมันไม่ได้ช่วยส่งเสริมจิตวิญญาณในการสร้างผลงานที่สร้างสรรค์เหมือนกับมนุษย์ เพราะวิธีการทำงานของ AI นั้นเชื่อมโยงกับวิธีการตั้งโปรแกรมและใช้งานเท่านั้น

แต่อย่างไรก็ตามเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2566 สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (US Copyright office : USCO) ได้กำหนดแนวทางใหม่ว่าการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากการสุ่มของปัญญาประดิษฐ์ ไม่สามารถจดลิขสิทธิ์ได้หากการต่อยอดสร้างสรรค์ที่เกิดจากมนุษย์ยังไม่มากพอ เท่ากับแนวทางใหม่ของ USCO เปิดโอกาสให้ผลงานที่สร้างขึ้นโดยความช่วยเหลือของปัญญาประดิษฐ์สามารถจดลิขสิทธิ์ได้ เห็นได้จากกรณีหนังสือการ์ตูนเรื่อง Zarya of the Dawn ที่สร้างขึ้นโดยศิลปินชื่อ Kris Kashtanova อาศัยอยู่ในนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกาได้สร้างสรรค์หนังสือการ์ตูนซึ่งถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทวรรณกรรมที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ชื่อ Midjourney นับเป็นผลงานชิ้นสำคัญที่ถูกเปิดเผยว่าได้รับการจดทะเบียนลิขสิทธิ์อย่างเป็นทางการ

โดย USCO ได้ให้เหตุผลว่าภาพแต่ละภาพที่ถูกสร้างขึ้นด้วย Midjourney ในหนังสือการ์ตูนดังกล่าวไม่สามารถจดลิขสิทธิ์ได้ เนื่องจากไม่ใช่ผลงานสร้างสรรค์ของมนุษย์ แต่สำหรับเนื้อหาที่เป็นข้อความหลักของเรื่อง การจัดวางรูปแบบหน้ากระดาษ และการเลือกรูปในหนังสือการ์ตูนที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง ถือว่าได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เนื่องจากเป็นงานที่ไม่ได้สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมด แต่เป็นการสร้างจากความคิดของมนุษย์ขึ้นมา แต่อย่างไรก็ตาม USCO ระบุว่างานที่

[198] Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc.,

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สร้างขึ้นมาด้วยการสุ่มจากปัญญาประดิษฐ์ หากมนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมในการต่อยอดจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่มากพอในระดับใดจึงจะจดลิขสิทธิ์ได้นั้น เห็นว่าต้องพิจารณาเป็นรายกรณีไป[199]

สำหรับแนวทางการพิจารณาระดับการสร้างสรรค์ของงานมีลิขสิทธิ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา กรณีหนังสือการ์ตูนเรื่อง Zarya of the Dawn สามารถเทียบเคียงกับคดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc., 499 U.S. 340 (1991) ที่ศาลสูงสุดแห่งประเทศสหรัฐอเมริกาพิพากษากลับคำพิพากษาของศาลชั้นต้น และศาลอุทธรณ์ โดยวินิจฉัยว่าข้อมูลชื่อและเบอร์โทรศัพท์ของผู้ใช้บริการโทรศัพท์ใน “หน้าขาว” ที่เป็นการรวมรายชื่อของผู้ขอใช้โทรศัพท์เรียงตามตัวอักษร, ชื่อเมือง และเบอร์โทรศัพท์ของ Rural Telephone Service Company, Inc. ซึ่งเป็นโจทก์ฟ้องคดีนี้ ว่าไม่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามรัฐธรรมนูญและกฎหมายลิขสิทธิ์ ดังนั้น การที่ Feist Publications, Inc. จำเลย นำไปใช้จึงไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

เกณฑ์พิจารณาระดับการริเริ่มสร้างสรรค์ (originality) ที่ศาลสูงสุดแห่งประเทศสหรัฐอเมริกาใช้ คือ การสร้างสรรค์งานที่มีระดับของการริเริ่มสร้างสรรค์เพียงพอประมาณ (modicum of creativity) เท่านั้น และต้องการการริเริ่มสร้างสรรค์ในระดับที่ต่ำ ขอเพียงมีระดับของการสร้างสรรค์เพียงเล็กน้อยก็เพียงพอแล้ว ซึ่งการกำหนดเกณฑ์ของการริเริ่มสร้างสรรค์ไว้ไม่สูงมาก มีความเหมาะสมกับลักษณะเฉพาะที่ไม่มีรูปร่างของลิขสิทธิ์ ที่ไม่สามารถจับต้อง หรือวัดระดับได้แน่นอน ทำให้ไม่สามารถอ้างอิงมาตรฐานของคนใดคนหนึ่งเป็นเกณฑ์กลางได้ การกำหนดเกณฑ์การริเริ่มสร้างสรรค์ไว้ในระดับต่ำ เป็นการเปิดโอกาสให้คนในสังคมสามารถริเริ่มสร้างสรรค์งานได้มาก ส่งผลให้เกิดงานอันมีลิขสิทธิ์เพิ่มมากขึ้นในสังคม ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ของการมีกฎหมายลิขสิทธิ์[200]

ผู้ศึกษาเห็นว่าเมื่อพิจารณาตามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย บัญญัติว่า “งานวรรณกรรม หมายความว่า งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย” ดังนั้น ตัวอย่างงานข้างต้นจึงถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทวรรณกรรม เข้าข่ายเป็นงานที่อาจได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์[201] อย่างไรก็ตาม แม้ปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในระดับที่ใกล้เคียงกับมนุษย์ แต่หนังสือการ์ตูนเรื่อง Zarya of the Dawn แสดงให้เห็นว่าการที่มนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมในการกำหนดโครงเรื่องหลักและกำหนดสิ่งอื่น ๆ ไว้ งานในส่วนนี้จึงได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เพราะลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองการแสดงออกทางความคิดของผู้ที่สร้างสรรค์งานต้นฉบับขึ้นด้วยตนเอง (originality) มีการใช้แรงงาน (Labor) ทักษะ (Skill) และกระบวนการตัดสินใจ (Judgement) และความพยายาม (effort) ของผู้

---

[199] Riddhi Setty, ‘AI-Assisted ‘Zarya of the Dawn’ Comic Gets Partial Copyright Win’ (Bloomberg Law, 23 Febuary 2023) <https://shorturl.asia/neC7x> accessed 10 April 2023.

[200] จุมพล ภิญโญสินวัฒน์ และภูมินทร์ บุตรอินทร์ (เชิงอรรถ 32) 202.

[201] พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สร้างสรรค์ผลงานจนถึงขนาดมีการสร้างสรรค์ออกมาผ่านงานวรรณกรรม แต่ในส่วนของภาพประกอบ แต่ละภาพนั้นถูกสร้างขึ้นด้วยการพิมพ์ข้อความ (Prompt) หรือคำสั่งจากมนุษย์โดยที่มนุษย์ไม่ได้ให้แนวคิดใด ๆ เพียงแต่ให้ปัญญาประดิษฐ์นั้นเรียนรู้จากพารามิเตอร์ที่ใส่เข้าไปแล้วให้ดำเนินการสร้างงานออกมาเท่านั้น โดยที่มนุษย์ไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานขึ้นมาโดยตรง ทำให้งานในส่วนดังกล่าวไม่สามารถนำมาจดลิขสิทธิ์ได้ ซึ่งเป็นไปตามแนวทางใหม่ของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา

เมื่อพิจารณากฎหมายลิขสิทธิ์ของทั้งสามประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย จะเห็นได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ บัญญัติรองรับให้ความคุ้มครองงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์โดยมนุษย์ไม่ได้มีส่วนในการสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นมาโดยตรง ตามมาตรา 178 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 แต่กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดาไม่ได้ให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์โดยปราศจากการมีส่วนร่วมของมนุษย์ อีกทั้งมิได้ระบุไว้ว่างานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์นั้นใครจะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานดังกล่าว ซึ่งเมื่อไม่ได้มีการกำหนดไว้อย่างชัดแจ้งจึงมีผลในทางกฎหมายโดยทำให้งานดังกล่าวไม่ได้รับการคุ้มครองในฐานะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ และส่งผลทำให้งานสร้างสรรค์ดังกล่าวตกเป็นสาธารณสมบัติ (Public Domain) ทำให้บุคคลทั่วไปสามารถนำงานนั้นไปใช้แสวงหาประโยชน์เพื่อตนเองได้ หลักการดังกล่าวมีความแตกต่างจากหลักกฎหมายของประเทศอังกฤษที่มีการกำหนดตัวผู้สร้างสรรค์ในงานที่ถูกสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ไว้ จึงทำให้งานดังกล่าวได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

ผู้ศึกษาเห็นด้วยกับแนวทางของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (US Copyright office : USCO) ที่ให้ความคุ้มครองในงานที่สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ที่มนุษย์มีส่วนร่วมในการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ที่เพียงพอ และมากพอในระดับที่ควรจะได้รับความคุ้มครอง เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานด้วยการผสมผสานวัตถุดิบจากแหล่งข้อมูลที่มีในระบบ ซึ่งคล้ายกับการทำงานของสมองมนุษย์ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยได้รับอิทธิพลหรือได้รับแรงบันดาลใจจากงานของผู้สร้างสรรค์คนอื่น ๆ ที่เป็นการต่อยอดจากข้อมูลในความทรงจำแล้วเสริมเติมด้วยจินตนาการของตนเพิ่มเข้าไป เช่นนี้ ปัญญาประดิษฐ์จึงไม่ได้มาทดแทนหรือทำลายวงการศิลปะ แต่จะมาช่วยผลักดันวงการศิลปะให้ไปไกลมากกว่าเดิม ช่วยให้มนุษย์ทำงานได้รวดเร็วขึ้น โดยกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ในระดับสูงสุดอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณชนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจ (The Incentive Theory) ทฤษฎียานพาหนะ (The Vehicle Theory) และทฤษฎีความสมดุลระหว่างประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์กับสังคม เนื่องจากทั้งสามทฤษฎีนี้มีจุดมุ่งหมายที่เหมือนกัน คือ มองประโยชน์ของสาธารณชนเป็นหลัก

สำหรับทฤษฎีแรงจูงใจ มองว่าจุดประสงค์ของลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อส่งเสริมความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์ และศิลปะที่มีประโยชน์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์งาน โดยให้ค่าตอบแทนพิเศษเพื่อจูงใจผู้สร้างสรรค์งาน และเปิดโอกาสให้สาธารณชนเข้าถึงงานนั้นได้ ภายหลังจากที่หมดระยะเวลาการให้ความคุ้มครอง ถ้าหากไม่มีการคุ้มครองย่อมทำให้ไม่เกิดแรงจูงใจในการคิดสร้างสรรค์งานเชิงสุนทรียภาพขึ้นมา

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ดังนั้น งานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ อาจได้รับความคุ้มครองภายใต้ทฤษฎีแรงจูงใจนี้ หากผู้สร้างสรรค์ได้สร้างงานขึ้นโดยมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในระดับที่กฎหมายให้ความคุ้มครองได้ โดยภาครัฐควรให้ความคุ้มครองต่องานที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อจะได้เป็นแรงจูงใจให้เจ้าของผลงานสร้างสรรค์งานออกมาสู่สังคมและสาธารณชนเรื่อยๆ

สำหรับทฤษฎียานพาหนะ มองว่าลิขสิทธิ์ทำหน้าที่เสมือนเป็นยานพาหนะที่ขับเคลื่อนให้เกิดการสร้างงานด้านความบันเทิง เพราะการซื้อขายแลกเปลี่ยนกันจะทำให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการคุ้มครองผู้บริโภคที่ได้จ่ายค่าตอบแทนเพื่อแลกเปลี่ยนกับการบริโภคงานด้านความบันเทิง ทำให้มีการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพและปริมาณงานที่เพียงพอเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตลาด ดังนั้น หากกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ โดยการให้สิทธิในการแสวงหาประโยชน์แก่ผู้ควบคุม หรือ บริหารจัดการปัญญาประดิษฐ์ บุคคลเหล่านี้ย่อมสามารถปรับปรุงคุณภาพของผลงาน และเพิ่มปริมาณงานให้มากขึ้นโดยการปรับปรุงคุณภาพของปัญญาประดิษฐ์ นำไปสู่การสร้างดุลยภาพให้ตลาดได้

สำหรับทฤษฎีความสมดุลระหว่างประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์กับสังคม มองว่าผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความรู้ความสามารถ แรงงาน และวิจารณญาณของตน จึงสมควรได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นการตอบแทน ดังนั้น งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์อาจได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ทฤษฎีนี้ เพราะผู้สร้างสรรค์ ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการ เช่น โปรแกรมเมอร์ ผู้ฝึกอัลกอริทึม หรือผู้ใช้งานโปรแกรม ควรได้รับสิทธิในการแสวงหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจภายใต้ระยะเวลาหนึ่งอันจำกัด เพื่อจูงใจให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีในระดับที่สูง และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้สังคมได้รับประโยชน์มากกว่าการกำหนดให้งานตกเป็นสาธารณสมบัติ

เมื่องานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ที่มนุษย์มีส่วนร่วมหรือส่วนเกี่ยวข้องในการต่อยอดงานสร้างสรรค์โดยตรงที่ต้องมีระดับของการริเริ่มสร้างสรรค์เพียงพอประมาณ (modicum of creativity) หรือในระดับที่ต่ำเพียงเล็กน้อยก็เพียงพอที่จะได้รับความคุ้มครองให้เป็นงานมีลิขสิทธิ์ จึงทำให้เกิดประเด็นปัญหาต่อไปว่าอายุการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ดังกล่าวนั้นควรมีระยะเวลาของการให้ความคุ้มครองเท่าใด จึงเหมาะสม เพราะหากกฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ได้กำหนดระยะเวลาการให้ความคุ้มครองไว้ อาจส่งผลกระทบเชิงพาณิชย์ได้ เนื่องจากผลงานเหล่านี้จะถือเป็นผลงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์ที่ประชาชนทั่วไปสามารถนำไปใช้และทำซ้ำได้อย่างอิสระ ซึ่งอาจไม่ได้ส่งผลดีมากนักสำหรับบริษัทที่ลงทุนสร้างเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่ต้องใช้เงินลงทุนในการพัฒนา

โดยประเทศอังกฤษเป็นหนึ่งในไม่กี่ประเทศที่ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่ผลงานสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์แต่เพียงผู้เดียวในรูปแบบพิเศษ หากงานนั้นเป็นงานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรี หรือศิลปะต้นฉบับ ลิขสิทธิ์จะคงอยู่ในฐานะ “งานที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์” มีการกำหนดอายุความคุ้มครองไว้ชัดเจนตามมาตรา 12 (7) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright,

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

Designs and Patents Act 1988 : CDPA) โดยระยะเวลาของการคุ้มครองงานดังกล่าวมีอายุ 50 ปี นับจากวันที่สร้างสรรค์งานนั้น ซึ่งแตกต่างจากระยะเวลาในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์ ที่เป็นมนุษย์ที่กำหนดอายุความคุ้มครองไว้ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมีอยู่ต่อไปอีกเป็นเวลา 70 ปี ตามมาตรา 12 (1) และ (2) ของพระราชบัญญัติดังกล่าว

ประเด็นทางปรัชญาพื้นฐานเกี่ยวกับการให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์กับผลผลิตของเครื่องจักรถูกยกขึ้นโดยความตั้งใจของผู้ออกกฎหมายในสหราชอาณาจักรที่จะจูงใจให้ภาคธุรกิจใช้ประโยชน์จากระบบปัญญาประดิษฐ์มากขึ้น ซึ่งประเด็นนี้เป็นหัวใจสำคัญของการปรึกษาหารือเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ และทรัพย์สินทางปัญญาของสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาแห่งสหราชอาณาจักร (UKIPO) ซึ่งคำถามว่างานสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นโดยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพียงอย่างเดียวปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์ควรได้รับการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์หรือไม่ และหากให้ความคุ้มครองควรกำหนดอายุความคุ้มครองไว้เป็นระยะเวลาเท่าใด[202]

ในการปรึกษาหารือนี้ รัฐบาลได้เสนอแนวทางปฏิบัติที่เป็นไปได้สามแนวทาง ประการแรก คือ การไม่แก้ไขเปลี่ยนแปลงและรักษาสภาพที่เป็นอยู่เดิมในการให้ความคุ้มครองผลงานสร้างสรรค์ที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร พ.ศ. 2531 (Copyright, Designs and Patents Act 1988 : CDPA)

แนวทางที่สอง คือ การยกเลิกการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับผลงานทางวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรี หรือศิลปะที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมด โดยมีความตั้งใจที่จะจำกัดการคุ้มครองลิขสิทธิ์เฉพาะผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ ภายใต้แนวทางนี้ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรี หรือศิลปะต้นฉบับที่ได้รับความช่วยเหลือจากปัญญาประดิษฐ์โดยมนุษย์มีส่วนในการสร้างสรรค์ในระดับความคิดริเริ่มที่เพียงพอจากความคิดสร้างสรรค์ทางปัญญาของมนุษย์จะได้รับการคุ้มครองต่อไปเป็นเวลา 70 ปี

แนวทางที่สาม คือ ทางสายกลาง โดยคงไว้ซึ่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์แต่ลดระยะเวลาการคุ้มครองลง ซึ่งระยะเวลาของการคุ้มครองจะถูกเลือกให้สะท้อนถึงความพยายามหรือการลงทุนในการสร้างผลงานและความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างผลงานอย่างรวดเร็วโดยใช้ความพยายามเพียงเล็กน้อย

UKIPO กล่าวว่าระยะเวลาไม่ควรนานเกินกว่าที่จำเป็นในการส่งเสริมการผลิตผลงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ และอาจพิจารณาระยะเวลาคุ้มครองที่สั้นกว่า เช่น 5 ปี ระยะเวลาการคุ้มครองที่สั้นลงจะช่วยให้ประชาชนทั่วไปได้รับประโยชน์จากการใช้งานดังกล่าวได้อย่างอิสระเมื่อสิ้นอายุการคุ้มครองเร็วกว่าระยะเวลา 50 ปีที่กำหนดไว้ในปัจจุบัน โดย UKIPO ระบุว่าแนวทางที่สามจะได้รับการยอมรับหากมีหลักฐานว่าการคุ้มครองผลงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ช่วยกระตุ้นการผลิตหรือการลงทุนในเทคโนโลยี และการ

---

[202] Cerys Wyn Davies and Gill Dennis, 'UK set to decide on copyright protection of creative works generated by AI' (Pinsent Masons, 18 Febuary 2022) <https://shorturl.asia/ewF4R> accessed 29 May 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

กำหนดระยะเวลาการคุ้มครองที่มากขึ้นอาจช่วยสร้างความสมดุลระหว่างประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์และประโยชน์ที่สังคมจะได้รับ[203]

ขณะนี้ UKIPO กำลังวิเคราะห์คำตอบจากข้อมูลที่ได้รับ และจะแจ้งการตัดสินใจของ UKIPO เกี่ยวกับแนวทางที่จำเป็นในการเปลี่ยนแปลงทางกฎหมาย โดยพิจารณาถึงขอบเขตของการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ประกอบกับความสมดุลระหว่างประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์โดยคำนึงถึงประโยชน์ของสังคมเป็นสำคัญ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ในระดับสูงสุดอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณชนมากที่สุด

ดังนั้น หากกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยให้ความคุ้มครองในงานที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์ ตามแนวทางใหม่ของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งประเทศสหรัฐอเมริกา และกำหนดให้ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์ได้ ตามแนวทางของสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศแคนาดา เช่นนี้ทำให้เกิดคำถามว่าอายุการคุ้มครองในงานดังกล่าวควรมีระยะเวลาความคุ้มครองนานเท่าใด เพราะปัญญาประดิษฐ์จะคงอยู่ตลอดไปไม่สามารถตายได้เหมือนกับมนุษย์

ประเด็นดังกล่าว ผู้ศึกษาเห็นว่าควรนำแนวทางของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศอังกฤษที่กำหนด ให้ความคุ้มครองในงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ที่ไม่มีส่วนร่วมจากมนุษย์มีอายุการคุ้มครอง 50 ปี นับจากวันที่สร้างสรรค์งานนั้น ความเห็นของ UKIPO ที่พิจารณาระยะเวลาคุ้มครองที่สั้นกว่า เช่น 5 ปี ประกอบกับการคาดการณ์อายุการใช้งานของปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่การริเริ่มคิดค้น การวิจัย การพัฒนา รวมไปถึงการนำออกจำหน่ายครั้งแรกที่คาดว่าใช้ระยะเวลารวมประมาณ 10 ปี และต้องอาศัยข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ในการทำงาน[204] ซึ่งนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ และบริษัทที่ได้ลงทุนในการพัฒนาต้องมีการใช้ความรู้ความสามารถ ลงแรงกาย และลงทรัพย์สินเพื่อใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ต้องใช้ระยะเวลานานพอสมควร มาเป็นแนวทางในการพิจารณา โดยเห็นควรกำหนดอายุความคุ้มครองในงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์ไว้ 10 ปี นับจากวันที่สร้างสรรค์งานนั้น เพื่อตอบแทนนักลงทุนและนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์พร้อมกับสร้างความสมดุลของประโยชน์ที่สังคมจะได้รับ เพราะหากมีการกำหนดให้ผูกขาดนาน สาธารณชนก็จะได้รับประโยชน์น้อยลง

ในประเด็นนี้ยังบ่งชี้ว่า การแทรกแซงของมนุษย์และความคิดริเริ่มของมนุษย์ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการได้รับความคุ้มครอง แม้ว่าขณะนี้ยังไม่มีบทสรุปในระดับสากลว่าจะมีการคุ้มครองลิขสิทธิ์งานที่สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ในแนวทางใด แต่ในอนาคตประเทศต่าง ๆ คงต้องหาทางออกร่วมกันเพื่อรองรับงานสร้างสรรค์เหล่านี้ โดยต้องประเมินว่าระบบใดจะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในทางเศรษฐกิจและสร้างแรงจูงใจที่จะทำให้คนมาลงทุนในเทคโนโลยี ซึ่งเป็นโอกาสสำหรับเศรษฐกิจของประเทศ

---

[203] Ibid.

[204] Alok Aggarwal, ‘The Current Hype Cycle in Artificial Intelligence’ (KDnuggets, 28 February 2018) <https://shorturl.asia/3xHrm> accessed 29 May 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ด้วยเหตุผลดังกล่าวที่ได้วิเคราะห์มา ผู้ศึกษาเห็นด้วยกับการเพิ่มเติมการให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดโดยปัญญาประดิษฐ์ในกฎหมายลิขสิทธิ์ และกำหนดอายุความคุ้มครองในงานดังกล่าวไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง เพราะมองว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถเข้ามาแทนที่ศิลปินที่เป็นมนุษย์ได้ เนื่องจากรสนิยมเชิงสุนทรียภาพของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน บางคนมองว่าคุณค่าของผลงานศิลปะไม่ได้อยู่ที่ความสวยงามเท่านั้น แต่อยู่ที่เบื้องหลังที่มาของเรื่องราว กระบวนการสร้างสรรค์งานและตัวตนของบุคคลผู้สร้างสรรค์ซึ่งงานนั้นก็จะแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นศิลปิน ที่ดูมีพลัง (human touch) ซึ่งหาไม่ได้จากผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ จึงเห็นว่าในวงการของศิลปะนั้น เทคโนโลยียังไม่สามารถเข้ามาแทนที่มนุษย์ได้ แต่สามารถช่วยส่งเสริมกันสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อสารกับสังคม อีกทั้ง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ทุกวันนี้มีศักยภาพและความสามารถหลากหลายที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ ทำให้มีอาชีพใหม่ ๆ เกิดขึ้นในสังคม คือ อาชีพ Prompt Engineering ซึ่งทำหน้าที่เหมือนผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการสื่อสารกับปัญญาประดิษฐ์ด้วยภาษาของมนุษย์ ไม่ต้องใช้ภาษาโปรแกรมมิ่ง โดยการป้อนข้อมูลที่ดี มีความชัดเจนใส่เข้าไปจะทำให้ได้ผลลัพธ์ของงานที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด การใช้ความคิดเพื่อเลือกใช้ Prompt จึงไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะต้องมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์และความเข้าใจในรูปแบบของปัญญาประดิษฐ์ที่เรานำมาใช้งาน

ในอนาคตมีการคาดการณ์กันว่าทุกองค์กรจะต้องมีอาชีพ Prompt Engineering ประจำองค์กร โดยเฉพาะเพื่อเป็นศูนย์กลางของการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในองค์กรของมนุษย์ เป็นเหตุให้ในอนาคตอาชีพนี้มีแนวโน้มจะเป็นที่ต้องการในตลาดแรงงานสูง ส่งผลให้อัตราเงินเดือนอาจสูงกว่าตำแหน่งงานทั่วไปอีกด้วย ทำให้เห็นได้ว่าแท้จริงแล้วปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้เข้ามาทำให้มนุษย์ตกงาน แต่มนุษย์ที่จะตกงานคือมนุษย์ที่ไม่สามารถทำงานหรือใช้งานจากปัญญาประดิษฐ์ได้

ดังนั้น งานดังกล่าวจึงเข้าข่ายที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยมนุษย์ โดยจำกัดระยะเวลาการให้ความคุ้มครองชั่วระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ยังเป็นเครื่องมือทางเศรษฐกิจที่ให้รางวัลตอบแทนความคิดสร้างสรรค์และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม เพราะเป็นการสร้างแรงจูงใจให้โปรแกรมเมอร์และบริษัทที่ลงทุนมีการสร้างสรรค์เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ออกมาสู่สังคมอีกด้วย

ทั้งนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายที่เป็นแนวทางใหม่ของสำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาที่ได้อธิบายไว้แล้ว กลุ่มผู้ขอจดทะเบียนลิขสิทธิ์มีหน้าที่ต้องเปิดเผยอย่างชัดเจนถึงการรวมเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ไว้ในงานที่ส่งเพื่อลงทะเบียน และให้อธิบายถึงการมีส่วนร่วมในการทำงานของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ตามที่กฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดไว้ ซึ่งการเปิดเผยข้อมูลดังกล่าวส่งผลต่อการพิจารณาว่างานนั้นควรได้รับความคุ้มครองหรือไม่ อย่างไร เพื่อสร้างการรับรู้ที่ถูกต้องและเป็นจริงถึงแหล่งที่มาของงานสร้างสรรค์ชิ้นนั้น

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บทที่ 5
บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

สารนิพนธ์เล่มนี้ได้ทบทวนและวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์จากข้อมูลที่ปรากฏในปัจจุบัน เพื่ออภิปรายถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นกรณีปัญญาประดิษฐ์ในฐานะเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ และการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากสังคมทั่วโลกได้เข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีถูกพัฒนาขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ สามารถทำงานในระบบที่มีความซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่ต้องอาศัยแรงงานจากมนุษย์ ซึ่งการสร้างสรรค์ที่ได้รับการยอมรับตามหลักสากลของกฎหมายลิขสิทธิ์ ต้องเป็นการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากฝีมือของมนุษย์เท่านั้น แต่อย่างไรก็ดี ในปัจจุบันการสร้างสรรค์งานไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะที่เกิดจากฝีมือของมนุษย์ แต่ได้มีการสร้างสรรค์ของสิ่งมีชีวิตอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ ที่สามารถแต่งนิยาย แต่งเพลง รวมถึงวาดภาพได้เหมือนกับมนุษย์ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยยังไม่มีมาตรการทางกฎหมายที่รองรับเพื่อให้ความคุ้มครองงานดังกล่าว จึงต้องนำกฎหมายของต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศแคนาดา ที่มีการศึกษาและออกแบบแนวทางการพัฒนากฎหมายลิขสิทธิ์กับปัญญาประดิษฐ์ว่ามีข้อดีและข้อเสียแตกต่างจากประเทศไทยอย่างไร และหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศใดมีความเหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้เพื่อประโยชน์ในการแสวงหาประโยชน์ทางลิขสิทธิ์ต่อตัวผู้สร้างสรรค์โดยไม่กระทบต่อประโยชน์สาธารณะมากเกินสมควร

จากการศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ทำให้ทราบถึงประเด็นปัญหาข้อกฎหมายที่เป็นสาระสำคัญ ดังนี้

1. ปัญหาสถานะทางกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์ในฐานะเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 4 ได้บัญญัตินิยามของคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” โดยหมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ และได้กำหนดเงื่อนไขการได้รับรองคุ้มครองสิทธิในฐานะเป็นผู้ทรงสิทธิตามกฎหมายโดยเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น

ดังนั้น เมื่อพิจารณาถึงเจตนารมณ์แห่งกฎหมายดังกล่าวจึงเห็นได้ว่า กฎหมายมุ่งให้ความคุ้มครองผลประโยชน์ที่มนุษย์พึงจะแสวงหาได้จากการเป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งกฎหมายได้กำหนดเงื่อนไขการได้มาซึ่งสิทธิดังกล่าวให้สอดคล้องกับกระบวนการการแสดงออกซึ่งความคิดซึ่งจะต้องผ่านการคิดวิเคราะห์และแสดงออกมาเป็นตัวงานสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม กรณีจึงเห็นได้ว่าเจตนารมณ์ดั้งเดิมของกฎหมายคำนึงถึงสิทธิของมนุษย์เท่านั้น ดังนั้น แม้ปัจจุบันเทคโนโลยีจะทำให้เกิดปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นกลไกคอมพิวเตอร์เชิงกลที่มีความซับซ้อนอย่างมากและสามารถสังเคราะห์ข้อมูลออกมาได้เฉกเช่นเดียวกับมนุษย์

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

แต่ก็ยังไม่อาจอนุมานได้ว่าสิ่งดังกล่าว คือ มนุษย์ เมื่อพิจารณาหลักการของกฎหมายข้างต้นจึงก่อให้เกิดประเด็นปัญหาในกรณีที่ปัญญาประดิษฐ์ได้สร้างสรรค์ผลงานจนอาจเข้าเงื่อนไขการเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย แต่เมื่อกฎหมายไม่ได้ให้ความคุ้มครองสิทธิที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ และกฎหมายไม่ได้กำหนดว่าบุคคลใดถือเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ จึงทำให้เกิดช่องว่างทางกฎหมายทำให้ไม่สามารถให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ได้ และอาจส่งผลทำให้งานสร้างสรรค์ดังกล่าวอาจตกเป็นสาธารณสมบัติซึ่งย่อมจะส่งผลกระทบต่อผู้ลงทุนลงแรงและมีส่วนร่วมทำให้เกิดงานสร้างสรรค์นั้นขึ้นมาอันทำให้เกิดความเสียหายเชิงเศรษฐกิจเนื่องจากการลงทุนลงแรงที่ไม่อาจตอบสนองซึ่งประโยชน์แก่ปัจเจกบุคคลหรือสังคมได้

การกำหนดให้สิทธิแก่มนุษย์ที่มีส่วนร่วมทำให้เกิดงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากกระบวนการของปัญญาประดิษฐ์ย่อมจะทำให้การลงทุนลงแรงของมนุษย์ไม่เสียประโยชน์และมูลค่าทางเศรษฐกิจ และทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานออกสู่สังคมต่อไป

2. ปัญหาการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์

ปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างสรรค์งานรูปแบบต่าง ๆ ที่เข้าข่ายอาจได้รับความคุ้มครองในฐานะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ เช่น งานหนังสือ งานเพลง รวมถึงงานภาพวาด ภาพพิมพ์ เป็นต้น ซึ่งเมื่อพิจารณาบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 6 แล้วปรากฏว่า งานดังกล่าวมีลักษณะเป็นงานวรรณกรรม ดนตรีกรรม และงานศิลปกรรม ที่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตาม การจะได้รับการรับรองคุ้มครองในฐานะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่นั้นจำต้องพิจารณาถึงเงื่อนไขในการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ด้วย ประกอบกับกฎหมายยังมิได้ให้การรับรองคุ้มครองสถานะของงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากกระบวนการของคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ ทำให้สถานะทางกฎหมายของงานสร้างสรรค์ดังกล่าวยังคงมีความคลุมเครือและย่อมไม่สามารถบังคับใช้สิทธิใด ๆ ทางกฎหมายได้

ดังนั้น จึงเห็นสมควรกำหนดหลักการให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ตามนิยามของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งเกิดจากคอมพิวเตอร์ (Computer-generated works) หรือปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถสร้างสรรค์งาน เพื่อให้ได้รับความคุ้มครองสิทธิและสามารถมีสิทธิตามกฎหมายดังกล่าวได้

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาปัญหาเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ ผู้ศึกษามีความเห็นว่าจะต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมในบทกฎหมายต่างๆ แต่ละมาตราเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนางานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ จึงขอเสนอข้อเสนอแนะ เพื่อหาทางแก้ปัญหา ดังนี้

1. ขอเสนอแนะให้มีการเพิ่มเติมคำนิยาม ของบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ดังนี้

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

มาตรา 4 “ปัญญาประดิษฐ์” หมายถึง ระบบประมวลผลของคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ เครื่องจักร หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ที่มีการวิเคราะห์เชิงลึกคล้ายความฉลาดของมนุษย์ และสามารถก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นการกระทำได้

“งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์” ให้ครอบคลุมถึงงานที่ถูกทำขึ้นจากคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ โดยมนุษย์ไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างงานชิ้นนั้นขึ้นมา

“ผู้สร้างสรรค์ร่วม” หมายถึง บุคคลเกินกว่าหนึ่งคนขึ้นไป หรือบุคคลกับปัญญาประดิษฐ์ที่ร่วมมือกันก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

การที่ผู้ศึกษาเห็นสมควรเพิ่มเติมนิยามของคำว่า ปัญญาประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ และผู้สร้างสรรค์ร่วม ก็เพื่อให้กฎหมายสามารถบังคับใช้และสอดคล้องกับเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งในปัจจุบันทำให้เกิดประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการให้การรับรองคุ้มครองสิทธิอันเกิดจากการสร้างสรรค์งานของปัญญาประดิษฐ์ การกำหนดสถานะทางกฎหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” เป็น “บุคคลอิเล็กทรอนิกส์” นั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพื่อมิให้งานสร้างสรรค์ดังกล่าวจะต้องเสียมูลค่าทางเศรษฐกิจไปจนส่งผลกระทบให้ผู้สร้างสรรค์เสียแรงจูงใจในการสร้างสรรค์งานที่มีคุณค่าต่อสังคมโดยรวม

นอกจากนี้ เนื่องจากกฎหมายของประเทศไทยที่บังคับใช้ในปัจจุบันยังไม่มีบทบัญญัติใดรับรองสิทธิที่เกิดขึ้นโดย “ปัญญาประดิษฐ์” หรือ บุคคลอิเล็กทรอนิกส์ (AI) จึงมีสถานะทางกฎหมายเป็นเพียงทรัพย์สิน และก็ยังไม่มีหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนเกี่ยวกับสถานะทางกฎหมายของ “ปัญญาประดิษฐ์” หรือ บุคคลอิเล็กทรอนิกส์ (AI) จึงนำไปสู่ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการสามารถเป็นผู้ทรงสิทธิในงานที่สร้างสรรค์ที่มีลิขสิทธิ์ การกำหนดให้ “ปัญญาประดิษฐ์” หรือ บุคคลอิเล็กทรอนิกส์ (AI) ได้รับสถานะทางกฎหมายเสมือนอย่างเช่นมนุษย์ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ย่อมทำให้งานสร้างสรรค์ดังกล่าวได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

สำหรับข้อเสนอแนะของประเด็นปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ แนวทางที่นำมาพิจารณาในการกำหนดคำนิยามเพิ่มเติมในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย สืบเนื่องมาจากสำนักงานทรัพย์สินทางปัญญาของแคนาดา (CIPO) ได้รับจดทะเบียนลิขสิทธิ์ในผลงานศิลปะโดยระบุให้ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกันกับมนุษย์ได้ เนื่องจากประเทศแคนาดาเป็นภาคีของ อนุสัญญากรุงเบอร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1971 จึงอาศัยหลักการกำหนดสิทธิขั้นต่ำ ที่กำหนดให้ประเทศสมาชิกต้องให้ความคุ้มครองไม่น้อยกว่าระดับการให้ความคุ้มครองของอนุสัญญานี้ แต่สามารถให้ความคุ้มครองในระดับที่สูงกว่าได้

2. ขอเสนอแนะให้มีการปรับปรุงแก้ไขคำนิยามของบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ดังนี้

โดยบทบัญญัติเดิมบัญญัติไว้ว่า “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียง

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

แพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด”

โดยผู้ศึกษาเห็นว่าควรแก้ไข มาตรา 6 เสียใหม่ เป็น “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ โดยรวมถึงงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ที่มนุษย์อาจเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างงานชิ้นนั้นขึ้นมาหรือไม่ก็ได้ ทั้งนี้ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด”

การแก้ไขบทบัญญัติการให้ความคุ้มครองเกี่ยวกับผลงานที่เกิดขึ้นจาก “ปัญญาประดิษฐ์” หรือ (AI) เป็นการรับรองคุ้มครองงานดังกล่าวและทำให้เกิดสิทธิแก่บุคคล ทำให้บุคคลดังกล่าวสามารถบังคับใช้สิทธิตามกฎหมายในการแสวงหาประโยชน์และสงวนสิทธิมิให้ผู้อื่นมาละเมิดอย่างชัดเจน ทำให้การบังคับใช้กฎหมายในกรณีดังกล่าวเกิดเป็นรูปธรรม และทำให้งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ไม่ตกเป็นสาธารณะสมบัติซึ่งจะทำให้เกิดมูลค่าเชิงเศรษฐกิจแก่ผู้ลงทุนลงแรง และทำให้เกิดพัฒนางานต่อไปสู่สังคมโดยรวม

สำหรับข้อเสนอแนะของประเด็นงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์กับงานอันมีลิขสิทธิ์ แนวทางที่นำมาพิจารณาในการแก้ไขคำนิยามในมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย สืบเนื่องมาจาก สำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้กำหนดแนวทางใหม่ว่างานที่สร้างขึ้นด้วยความช่วยเหลือของปัญญาประดิษฐ์อาจมีลิขสิทธิ์ได้ หากงานนั้นมนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมในการต่อยอดที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่มากพอ และกำหนดให้ผู้ยื่นขอลิขสิทธิ์ต้องเปิดเผยเมื่องานของผู้สร้างสรรค์มีเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งสอดคล้องกับหลักทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎียานพาหนะ และทฤษฎีความสมดุลระหว่างประโยชน์ผู้สร้างสรรค์กับสังคม ที่เป็นการให้ความคุ้มครองโดยมองถึงประโยชน์ของสาธารณชนเป็นหลักพร้อมกับสร้างความสมดุลสำหรับประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ด้วย

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม

ก่อเกียรติ เก่งสกุล และบุญเจริญ ศิริเนาวกุล, *ทฤษฎีและการประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์และระบบผู้เชี่ยวชาญ* (สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น 2534).

คนึง ฤๅไชย, *หลักทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา* (โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม 2532).

_____, *หลักกฎหมายบางเรื่อง* (สำนักพิมพ์ ป.สัมพันธ์พาณิชย์ 2528).

จักรกฤษณ์ ควรพจน์, *กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วยลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า* (พิมพ์ครั้งที่ 6, สำนักพิมพ์ นิติธรรม 2559).

จักรกฤษณ์ ควรพจน์ และนันทน อินทนนท์, *ลิขสิทธิ์ในยุคดิจิทัล มาตรการทางเทคโนโลยีและทางเลือกสำหรับประเทศไทย* (โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2550).

จิรศักดิ์ รอดจันทร์, *ลิขสิทธิ์ หลักกฎหมายและแนวปฏิบัติเพื่อการคุ้มครองและการแสวงหาประโยชน์จากงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์วิญญูชน 2555).

จุมพล ภิญโญสินวัฒน์ และภูมินทร์ บุตรอินทร์, *คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา* (โครงการตำราและเอกสารประกอบการสอน คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2564).

ชูพันธุ์ รัตนโภคา, 'เอกสารคำสอนวิชา ความรู้เบื้องต้นทางปัญญาประดิษฐ์ (Introduction to Artificial Intelligence)' (Choopan Rattanapoka) <https://shorturl.asia/OTL2W> สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566.

ไชยยศ เหมะรัชตะ, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์นิติธรรม 2549).

ไชยยศ เหมะรัชตะ, *ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พื้นฐานความรู้ทั่วไป)* (พิมพ์ครั้งที่ 12, สำนักพิมพ์นิติธรรม 2562).

ดารพุธ ศรีธรรมวุฒิ, 'งานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับสัตว์' (การค้นคว้าอิสระ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2557).

ธัชชัย ศุภผลศิริ, *กฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์นิติธรรม 2544).

ธัชชัย ศุภผลศิริ, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ พร้อมด้วยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537* (สำนักพิมพ์นิติธรรม 2539).

นันทน อินทนนท์ และคณะ, 'รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการ: การคุ้มครองลิขสิทธิ์งานที่ เผยแพร่ผ่านระบบดิจิทัล: ปัญหาต่อการเรียนการสอนผ่านอินเตอร์เน็ตและปัญหาการเข้าถึงและการใช้ข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต' (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย 2551).

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม (ต่อ)

นินนาท บุญยะเดช, ‘หลักเกี่ยวกับ Originality และ ขนาดความวิริยะอุตสาหะที่ลงในการสร้างสรรค์งานกับกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย: ศึกษาเทียบเคียงกับกฎหมายของสหรัฐอเมริกา’ (GotoKnow, 23 มิถุนายน 2555) <https://www.gotoknow.org/posts/64047> สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2565.

นิโลบล หิรัญรัศ และวราคมน์ เลี้ยงพันธุ์, ‘สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาของปัญญาประดิษฐ์ Intellectual Property Rights to Artificial Intelligence – Generated Works’ (Bansomdejchaopraya Rajabhat University) <http://arcbs.bsru.ac.th/journal/File26002.PDF> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2565.

นิวัฒน์ มีลาภ, *กฎหมายลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า* (สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2539).

นุศรา กาญจนกูล, ‘อนุสัญญากรุงเบอร์น’ (กรกฎาคม-กันยายน 2539) 1 วารสารสถาปนาครบรอบ 4 ปี กรมทรัพย์สินทางปัญญา.

ปภาศรี บัวสวรรค์, ‘มาตรการทางกฎหมายและบทบาทขององค์การผู้มีอำนาจคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศไทย’ (ดุษฎีนิพนธ์ นิติศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2549).

ปริญญา ดีผดุง, *หลักกฎหมายลิขสิทธิ์และบทวิเคราะห์* (สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2563).

ปวริศร เลิศธรรมเทวี, *ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (ฉบับแก้ไขปรับปรุง)* (สำนักพิมพ์วิญญูชน 2561).

พัณณ์เดชน์ ศรีฉัตรเพชร, ‘ความรับผิดของผู้ใช้บริการออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต: ศึกษากรณีการเปิดให้จำหน่ายสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์’ (การค้นคว้าอิสระ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ 2554).

ภูมินทร์ บุตรอินทร์, ‘กฎหมายกับปัญญาประดิษฐ์’ (กันยายน 2561) 3 วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ไมตรี สุเทพากุล, *สรุปกฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักอบรมศึกษากฎหมายแห่งเนติบัณฑิตยสภา 2543).

วริศรา กิจมหาตระกูล, ‘แนวทางกำหนดมาตรการเพื่อควบคุมการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ในการสอบบัญชี’ (เอกัตศึกษา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2561).

วิชช์ จีระแพทย์ และอำนาจ เนตยสุภา, ‘การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์: กรณีเปรียบเทียบระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศอังกฤษ’ (2545) 1 วารสารกฎหมายสุโขทัยธรรมาธิราช.

ศรัณย์ศิริ คัมภิรานนท์, ‘AI เทคโนโลยีอนาคตของประเทศไทย’ (วุฒิสภา) <https://shorturl.asia/2yr5e> สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2565.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม (ต่อ)

สมหมาย จันทร์เรือง, *ลิขสิทธิ์ ตำรากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา* (สำนักพิมพ์เนติบัณฑิตยสภา ในพระบรมราชูปถัมภ์ 2555).

สมาคมปัญญาประดิษฐ์ประเทศไทย, 'สาขางานวิจัยในปัญญาประดิษฐ์' (สมาคมปัญญาประดิษฐ์ประเทศไทย) <https://shorturl.asia/1to97> สืบค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2565.

สุเมธ เดียวอิศเรศ, 'สิทธิในลิขสิทธิ์ของผู้ทรงสิทธิร่วมในกฎหมายไทย' (วิทยานิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2543).

เสสินา นิ่มสุวรรณ์, 'ความรับผิดของบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านการใช้ BitTorrent Protocol' (วิทยานิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ 2558).

อนนท์ แก่นทอง, 'ปัญหาการให้ความคุ้มครองสิทธิของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต: ศึกษากรณีบทบัญญัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และเขตอำนาจศาล' (วิทยานิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ปรีดี พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ 2558).

อรพรรณ พนัสพัฒนา, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (ฉบับปรับปรุงใหม่)* (พิมพ์ครั้งที่ 6, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2557).

อรพิม ประสงค์, 'ความรู้เบื้องต้นและประวัติของปัญญาประดิษฐ์: ความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์และการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในเทคโนโลยีการแพทย์และการดูแลสุขภาพ' (Law for ASEAN) <https://shorturl.asia/ufxnL> สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2566.

อรสินี เชาวเลิศ, 'ปัญหาการดัดแปลงงานดนตรี ศึกษากรณีการ cover เพลง เปรียบเทียบงานสร้างสรรค์สืบเนื่อง (Derivative Works) และงานแปลงรูป (Transformative Works)' (สำนักงานบัณฑิตศึกษา คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2563) <http://www.lawgrad.ru.ac.th/Abstracts/777> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2565.

อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (สำนักพิมพ์วิญญูชน 2556).

_____, *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2, สำนักพิมพ์วิญญูชน 2558).

_____, 'กฎหมายลิขสิทธิ์เปรียบเทียบ: กรณี Moral Rights' (มิถุนายน 2544) 1 วารสารกฎหมายสุโขทัยธรรมาธิราช.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม (ต่อ)

ไอที 24 ชั่วโมง, ‘ขายหัวเราะฉบับ AI เล่มแรกในไทย ครั้งแรกที่ใช้ AI แต่งเรื่องขำแบบไทยๆ’ (iT24Hrs, 30 มีนาคม 2566) <https://www.it24hrs.com/2023/kaihuaror-ai-book/> สืบค้นเมื่อ 29 พฤษภาคม 2566.

Data Wow, ‘Machine Learning คืออะไร? แล้วมีส่วนช่วยอย่างไรในการทำธุรกิจ’ (Data Wow, 9 มิถุนายน 2564) <https://shorturl.asia/HkePW> (สืบค้นเมื่อ 17 มกราคม 2565).

Kanokjun Thammachart, ‘AI ทำได้ขนาดนี้แล้ว รู้จัก Midjourney ปัญญาประดิษฐ์ที่จะวาดรูปให้ตามคีย์เวิร์ดที่เราสั่ง’ (workpointTODAY, 4 สิงหาคม 2565) <https://workpointtoday.com/ai-midjourney/> สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2566.

Peerapong Kaewthae, ‘Auxuman บริษัทเพลงแห่งอนาคตที่มีศิลปินเป็น AI ทั้งหมด’ (Fungjaizine, 29 ตุลาคม 2562) <https://www.fungjaizine.com/article/story/auxuman> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2565.

Pimnichakan, ‘AI Rowling ภูมิใจเสนอ Harry Potter เวอร์ชั่นสายดาร์ก’ (MThai, 18 ธันวาคม 2560) <https://book.mthai.com/book-news/5707.html> สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2565.

Witchayaporn Wongsa, ‘AI วาดภาพเองได้แล้ว ศิลปินยังจำเป็นอยู่ไหม? วงการศิลปะจะเป็นอย่างไรในวันที่ AI เริ่มยึดครอง’ (FutureTrends, 8 สิงหาคม 2565) <https://futuretrend.co/ai-and-art-industry/> สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2566).

Adi Robertson, ‘The US Copyright Office says an AI can’t copyright its art’ (The Verge, 21 Febuary 2022) <https://shorturl.asia/zpZes> accessed 10 April 2023.

Alok Aggarwal, ‘The Current Hype Cycle in Artificial Intelligence’ (KDnuggets, 28 February 2018) <https://shorturl.asia/3xHrm> accessed 29 May 2023.

Bartu Kaleagasi, ‘A New AI Can Write Music as Well as a Human Composer The future of art hangs in the balance’ (Futurism, 9 March 2017) <https://shorturl.asia/0l7NW> accessed 20 January 2022.

Stephen L. Thaler, ‘Thaler v Commissioner of Patents [2021] FCA 879’ (Federal Court of Australia, 30 July 2021) <https://shorturl.asia/F9QIV> accessed 29 May 2023.

Blaney McMurtry LLP, ‘Copyright protection of monkey selfies and other non-human works’ (Blaney McMurtry LLP, 26 August 2014) <https://shorturl.asia/jBxWT> accessed 12 January 2022.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม (ต่อ)

Cerys Wyn Davies and Gill Dennis, 'UK set to decide on copyright protection of creative works generated by AI' (Pinsent Masons, 18 Febuary 2022) <https://shorturl.asia/ewF4R> accessed 29 May 2023.

Chrysa K. Kazakou, 'The impact of artificial intelligence on intellectual property rights' (Property Rights Alliance, 20 October 2020) <https://shorturl.asia/6arez> accessed 28 August 2022.

David Poole, Alan Mackworth and Randy Goebel, *Computational intelligence a logical approach* (Oxford University Press 1985).

Maya Medeiros and Jordana Sanft, 'Artificial intelligence and intellectual property considerations' (Financier Worldwide, January 2018) <https://shorturl.asia/Jl72s> accessed 28 August 2022.

Jeremy Phillips and Alison Firth, *Introduction to intellectual property law* (3rd edn, Butterworths 1995).

Government of Canada, 'A Consultation on a Modern Copyright Framework for Artificial Intelligence and the Internet of Things' (Government of Canada, 16 July 2021) <https://shorturl.asia/wFxh0> accessed 29 May 2023.

Government of Canada, 'Canadian Copyright Database' (Government of Canada) <https://shorturl.asia/MHOK9> accessed 10 January 2023.

Howard B. Abrams, 'Originality and Creativity in Copyright Law' (1992) 2 Law and Contemporary Problems 8 <https://bit.ly/3CWDf8Z> accessed 12 December 2022.

Intellectual Property office, 'Consultation outcome Artificial Intelligence and Intellectual Property: copyright and patents' (GOV.UK, 28 June 2022) <https://shorturl.asia/UZ8iX> accessed 28 August 2022.

_____, 'Publication Government response to call for views on Artificial Intelligence and Intellectual Property' (GOV.UK, 23 March 2021) <https://shorturl.asia/jD2Ba> accessed 29 May 2023.

Jane Lambert, 'Computer Generated Works' (IP/IT Update, 1 September 2005) <https://shorturl.asia/pM7ow> accessed 29 May 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม (ต่อ)

Justia US Supreme Court Center, 'Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co., 499 U.S. 340 (1991)' (Justia US Supreme Court Center) <https://bit.ly/46tDCFN> accessed 12 December 2022.

Justia US Supreme Court Center, 'Sony Corp. v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417 (1984)' (Justia US Supreme Court Center) <https://bit.ly/3ppP7gT> accessed 29 May 2023.

Kalin Hristov, 'Artificial intelligence and The Copyright Dilemma' (2017) 3 The Journal of the Franklin Pierce Center for Intellectual Property 440-441 <https://shorturl.asia/iQsg9> accessed 10 April 2023.

Kelley M. Scott, 'Confronting the Singularity: A Legal Framework for Injury Caused by Artificial Intelligence' (Scribd) <https://shorturl.asia/wQcvS> accessed 12 December 2022.

Lawrence Chan, 'Authoring A.I.' (Oyen Wiggs, 28 April 2022) <https://patentable.com/authoring-a-i/> accessed 10 January 2023.

Library of Congress, 'Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence' (Federal Register, 16 March 2023) <https://shorturl.asia/vh0Ga> accessed 29 May 2023.

_____, *General guide to the copyright act of 1976* (Library of Congress 1977).

Mallika Rangaiah, 'History of Artificial Intelligence' (Analytics Steps, 8 March 2021) <https://shorturl.asia/BOIhi> accessed 1 April 2023.

Mark D. Penner and Mark Vandervekan, '[Part 2] Could the Creations of Artificial Intelligence be Entitled to Intellectual Property Protection?' (Fasken, 10 July 2018) <https://shorturl.asia/4khVR> accessed 10 April 2023.

Matthew E. Gladden, *Posthuman management: creating effective organizations in an age of social robotics, ubiquitous AI, human augmentation, and virtual worlds* (2nd edn, Synthypnion Press LLC 2016).

Paul E. Bain, 'Copyright Protection in Canada for Artists' (Dickinson Wright, February 2016) <https://shorturl.asia/AoDIO> accessed 21 December 2022.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม (ต่อ)

Phil Simon, *Too Big to Ignore: The Business Case for Big Data* (Wiley 2013).

Quest Contributor University of Birmingham, 'How has the law been pushed aside in the age of AI?' (University of Birmingham) <https://shorturl.asia/Dhtq3> accessed 28 August 2022.

Rebecca Currey and Jane Owen., 'In the Courts: Australian Court finds AI systems can be "inventors"' (World Intellectual Property Organization, September 2021) <https://shorturl.asia/B8a06> accessed 29 May 2023.

Rex M. Shoyama, 'Intelligent Agents: Authors, Makes, and Owners of Computer-Generated Works in Canadian Copyright Law' (2005) 2 Canadian Journal of Law and Technology echnology 129 <https://shorturl.asia/z2Xi5> accessed 29 May 2023.

Richard Bellman, *An introduction to artificial intelligence* (Boyd & Fraser 1978).

Riddhi Setty, 'AI-Assisted 'Zarya of the Dawn' Comic Gets Partial Copyright Win' (Bloomberg Law, 23 Febuary 2023) <https://shorturl.asia/neC7x> accessed 10 April 2023.

Stephen M. Stewart, *International copyright and neighbouring* (2nd edn, Butterworths 1983)

Takashi B. Yamamoto, 'AI Created Works and Copyright' (itlaw) <https://bit.ly/3NVXcmN> accessed 12 December 2022.

The Law Society, 'AI: Artificial intelligence and the legal profession' (The Law Society, 1 May 2018) <https://shorturl.asia/lcHWV> accessed 22 August 2022.

Tony Analla, 'Zarya of the Dawn: How AI is Changing the Landscape of Copyright Protection' (Harvard Journal of Law and Technology, 6 March 2023) <https://shorturl.asia/1jQWw> accessed 10 April 2023.

Victoria Fricke, 'The End of Creativity?! – AI-Generated Content under the Canadian Copyright Act' (McGill Business Law Platform, 17 October 2022) <https://shorturl.asia/CnS8Y> accessed 10 January 2023.

WIPO, 'Artificial Intelligence and Intellectual Property Policy' (World Intellectual Property Organization) <https://shorturl.asia/eoE9h> accessed 28 August 2022.

_____, 'Inside WIPO' (World Intellectual Property Organization) < https://www.wipo.int/about-wipo/en/> Accessed 29 May 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

บรรณานุกรม (ต่อ)

_____, ‘Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886)’ (World Intellectual Property Organization) <https://shorturl.asia/ds9FL> accessed 29 May 2023.

Zena Olijnyk, ‘Artificial intelligence set to challenge Canada’s patent and copyright laws: IP lawyers’ (Canadian Lawyer Magazine, 30 January 2022) <https://shorturl.asia/dXC3Z> accessed 10 January 2023.

DPU DHURAKIJ PUNDIT UNIVERSITY มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล ศิริพิชชา กฤษฎิ์พงศ์

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2556 - ระดับปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 1) ภาควิชานิติศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ. 2558 – 2561 - ลูกจ้างเหมาบริการกองคุ้มครองผู้บริโภคด้านธุรกิจขายตรงและตลาดแบบตรง สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค

พ.ศ. 2561 – 2563 - รับราชการที่กองคุ้มครองผู้บริโภคด้านธุรกิจขายตรงและตลาดแบบตรง สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค

พ.ศ. 2563 – 2565 - รับราชการที่กรมทางหลวง

พ.ศ. 2565 – ปัจจุบัน - รับราชการที่สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข

ทุนการศึกษา

พ.ศ. 2562 - ทุนข้าราชการ ในระดับปริญญาโท คณะนิติศาสตร์ปรีดี พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์