

ปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ศึกษาเฉพาะกรณี ลิขสิทธิ์ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์¹

ปรีดี ประสารวรรณ²

จากการศึกษาปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ศึกษาเฉพาะกรณี ลิขสิทธิ์ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ อันมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมายประวัติความเป็นมาและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ และ กฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกัปลิขสิทธิ์ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ พบว่าปัจจุบันนั้นเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าอย่างมากโดยเฉพาะการมาถึงของปัญญาประดิษฐ์ประเภท Generative ซึ่งมีความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาไม่ว่าจะเป็น เสียง คนตรี ซึ่งรวมถึงภาพวาดปัญญาประดิษฐ์อีกด้วยซึ่งเกิดจากที่ปัญญาประดิษฐ์ได้เรียนรู้ฝึกฝนจากบรรดาข้อมูลต่าง ๆ โดยบางงานก็มีลิขสิทธิ์โดยผ่านทางเทคนิคเฉพาะทางจนเป็นเหตุให้มีความสามารถในการวาดรูปขึ้นมาได้ โดยมีความสะดวก รวดเร็ว สวยงาม และ หลากหลายโดยขึ้นอยู่กับการศึกษาปัญญาประดิษฐ์เพราะปัจจุบันการศึกษาปัญญาประดิษฐ์นั้นเริ่มทำได้ง่ายขึ้นจากความเจริญก้าวหน้าในปัจจุบันโดยเฉพาะยุคอินเทอร์เน็ตที่มีข้อมูลมหาศาล ทำให้มีผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์หรือผู้ให้บริการอันเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์วาดภาพเพิ่มมากขึ้นโดยสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายเพียงแค่อินเทอร์เน็ตก็สามารถเข้าถึงได้ จากที่กล่าวไปเป็นผลทำให้สาธารณชนรวมถึงนักธุรกิจบางรายเริ่มให้ความสนใจอย่างมาก ผลที่ตามมาในปัจจุบัน คือ มีการลงทุนในอุตสาหกรรมนี้มากยิ่งขึ้น สาธารณชนทั่วไปมีความนิยมใช้ปัญญาประดิษฐ์วาดภาพอย่างมาก รวมถึงศิลปินบางท่านเริ่มหันมาให้ปัญญาประดิษฐ์ช่วยในการวาดภาพ ทำให้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์มีเพิ่มขึ้นอย่างมากซึ่งจะพบเห็นอย่างแพร่หลายในสื่อสารสนเทศ แต่ในขณะเดียวกันการมาถึงของภาพวาดปัญญาประดิษฐ์เช่นนี้ก็ตามมาด้วยปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการที่ผู้คนออกมาต่อต้านด้วยเหตุผลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการแย่งงานตลอดไปถึงปัญหาข้อพิพาททางด้านลิขสิทธิ์ที่ยังคงมีการถกเถียงกันอยู่ในปัจจุบัน เป็นต้น โดยในปัจจุบันมีวิธีการที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์วาดภาพที่ได้รับความนิยมอยู่ด้วยกัน 2 ประการ 1. Text To Image คือ การพิมพ์คำสั่ง (prompt) ให้ปัญญาประดิษฐ์วาดภาพตามคำสั่งโดยอาจจะพิมพ์เป็นคำสั่งยาว ๆ หรือ สั้น ๆ ก็ได้แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับตัวปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ 2. Image To Image คือ การนำภาพต่าง ๆ มาให้ปัญญาประดิษฐ์วาดหรือดัดแปลงต่อจากเดิมให้แตกต่างออกไป โดยทั้ง 2 วิธีนี้ก็มิมีมนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้องแต่เมื่อพิจารณาแล้วจะพบว่ามีสาระสำคัญแตกต่างกันไป

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระเรื่องปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ศึกษาเฉพาะกรณี ลิขสิทธิ์ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐ สันตาสว่าง และ คณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ประเทือง ธนิยผล และ รองศาสตราจารย์ จุฑามาศ นิสารัตน์

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาเขตบางนา) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

จากการศึกษาผู้ศึกษาพบว่า ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์มีที่มาแตกต่างจากบรรดาภาพวาดตามปกติทำให้ต้องมีการพิจารณาถึงที่มาเป็นรายละเอียดอื่น อีกทั้งพบว่าภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้นส่วนใหญ่จะมีความเกี่ยวข้องกับการดัดแปลงเพราะตัวปัญญาประดิษฐ์จะทำการดัดแปลงออกมาเป็นภาพใหม่ อีกทั้งเกี่ยวข้องกับการอื่นอันมีลิขสิทธิ์ เช่น ตัวละครในภาพยนตร์ หรือ การ์ตูน เป็นต้น ทำให้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์มีความเกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างมาก นอกจากนี้การใช้ปัญญาประดิษฐ์วาดภาพปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมา มีความแตกต่างจากงานอื่น ๆ ทั่วไปเพราะจะทำให้มีความเกี่ยวข้องกับผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์เสมอที่พัฒนาจนทำให้ปัญญาประดิษฐ์วาดภาพขึ้นมาได้จากข้อมูลต่าง ๆ โดยอาจมีงานอื่นอันมีลิขสิทธิ์ประกอบ และในบางครั้งอาจเกี่ยวข้องกับเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดั้งเดิมที่จะต้องมีการพิจารณาถึงในจุดนี้ด้วย แม้จะมีการถกเถียงกันในเรื่องลิขสิทธิ์แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้นเป็นสิ่งที่กำลังได้รับความนิยมและมีการใช้กันเพิ่มขึ้นอย่างแพร่หลาย เราก็ยังไม่อาจปฏิเสธการมาถึงของปัญญาประดิษฐ์ได้เพราะการมาถึงของเทคโนโลยีเหล่านี้ถือเป็นความเจริญก้าวหน้าของสังคมมนุษย์เราจึงจำเป็นจะต้องอยู่ร่วมกัน แต่ด้วยความที่เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่จึงทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาโดยเฉพาะในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ยังไม่ได้มีการพิจารณาถึงส่วนนี้ทำให้เกิดเป็นปัญหาหลาย ๆ ด้านในลิขสิทธิ์จากการไม่ได้คำนึงถึงการมาถึงของปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะนี้

จากการศึกษาปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ศึกษาเฉพาะกรณี ลิขสิทธิ์ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ พบว่ามีปัญหาด้วยกันหลายประการได้แก่

ปัญหาประการที่หนึ่ง ปัญหาเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากปัจจุบันพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 บัญญัติความหมายของผู้สร้างสรรค์ไว้ในมาตรา 4 วรรคแรก หมายความว่า “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้” ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ไว้ ทว่ายังไม่ได้มีการกล่าวถึงในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ได้มีการใช้ปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เกิดปัญหาการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ของผู้สร้างสรรค์ซึ่งไม่มีหลักเกณฑ์ใด ๆ ในการพิจารณาสำหรับกรณีนี้เป็นการเฉพาะ โดยเมื่อพิจารณาจากสภาพการเกิดของภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ระหว่าง Text To Image ที่เป็นการป้อนคำสั่ง (prompt) แล้วให้ปัญญาประดิษฐ์วาดออกมา กับ Image To Image ที่มีการนำเอาภาพมาให้ปัญญาประดิษฐ์วาดหรือดัดแปลงต่อ อันมีสาระสำคัญแตกต่างกัน การที่กฎหมายไม่ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเช่นนี้ย่อมทำให้ผู้สร้างสรรค์ในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้รับความคุ้มครองและทำให้เกิดความสับสนอย่างมากจากการขาดความชัดเจนในการพิจารณาแสดงให้เห็นว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังไม่ได้พิจารณาถึงการทำงานของคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้งเมื่อพิจารณาแล้วปัญญาประดิษฐ์เหล่านี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์อีกด้วยที่เป็นผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมาจนมีความสามารถในการวาดภาพ

เมื่อทำการศึกษาจากบรรดากฎหมายต่างประเทศพบว่ามีกรกล่าวถึงปัญญาประดิษฐ์แล้ว เช่น ในประเทศอังกฤษ ตาม Copyright, Design and Patents Act 1988 Section 9 (3) และ ประเทศอินเดีย ตาม

Copyright Act 1957 Section 2 (d) (vi) โดยมีสาระสำคัญในการรองรับการที่บุคคลผู้ใช้คอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ผลงานบางประเภทให้ถือเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ ทำให้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์เป็นผลงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ โดยเรียกวิธีการนี้กันว่า “computer-generated” (ในประเทศอินเดียและอังกฤษใช้คำนี้เหมือนกัน) โดยใน Section 178 แห่ง Copyright, Design and Patents Act 1988 ได้ให้ความหมายของ “computer-generated” โดยมีใจความสำคัญ คือ งานซึ่งถูกสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ที่ไม่มีมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน ในขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเองเริ่มมีการพิจารณาถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณาการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานที่มีปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีส่วนร่วมแล้วใน Compendium of U.S. Copyright Office Practices อันเป็นคู่มือที่จัดทำโดยสำนักงานลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาในการจดลิขสิทธิ์โดยจะปรากฏชัดเจนใน Section 313.2 ที่จะปฏิเสธการจดลิขสิทธิ์งานที่สร้างขึ้นโดยเครื่องจักรหรือกระบวนการทางกลที่ทำงานแบบสุ่มหรืออัตโนมัติโดยปราศจากมนุษย์ พร้อมกับมีการประกาศ Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence อันเป็นข้อแนะนำแนวทางในการจดลิขสิทธิ์ในงานที่มี AI เข้ามามีส่วนร่วม โดยเมื่อพิจารณาแล้วงานที่มีการสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่อาจมีลิขสิทธิ์ได้ แต่ถ้าหากปรากฏการมีส่วนร่วมของมนุษย์เข้าไปมีส่วนร่วมด้วยนั้นก็อาจมีลิขสิทธิ์ได้โดยคำนึงถึงสิ่งที่เรียกว่า The traditional elements of authorship (องค์ประกอบดั้งเดิมของการประพันธ์) ว่างานนั้นปรากฏการมีส่วนร่วมและมีการจัดสาระสำคัญโดยผู้สร้างสรรค์ (มนุษย์) หรือไม่ ผลที่ตามมาคือประเทศสหรัฐอเมริกาไม่รองรับภาพที่มาจากวิธีการ Text To Image นั้นเองเพราะไม่ปรากฏการมีส่วนร่วมของมนุษย์เท่าที่ควรและ สาระสำคัญของภาพดังกล่าวนั้นถูกกำหนดหรือจัดโดยปัญญาประดิษฐ์กล่าวได้ว่าเพียงแต่การป้อนคำสั่งนั้นไม่เพียงพอเพราะสุดท้ายภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ที่เกิดขึ้นมาก็มาจากการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมดอีกทั้งผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์เองก็ไม่มีส่วนใด ๆ ในงานนั้นด้วย แต่เมื่อพิจารณาจากวิธี Image To Image นั้นอาจปรากฏการมีส่วนร่วมของมนุษย์ได้หากปรากฏว่าภาพดังกล่าวนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มและกำหนดหรือจัดสาระสำคัญในภาพดังกล่าวด้วย เช่น อาจมีการที่มนุษย์วาดภาพเสร็จไปแล้วราว ๆ 80 เปอร์เซ็นต์แล้วอยากให้ปัญญาประดิษฐ์ช่วยวาดหรือดัดแปลงต่อไป (รวมถึงกรณีเป็นภาพร่าง หรือ ภาพสเก็ต ซึ่งก็ต้องพิจารณาเป็นรายละกรณีด้วยว่ามนุษย์ลงมือทำเพียงใด) งานดังกล่าวโดยสภาพก็จะมียุติสิทธิ์ได้เพราะมีมนุษย์เข้าไปริเริ่มและจัดสาระสำคัญในภาพนั้นเป็นส่วนใหญ่ กล่าวได้ว่าจะมีลิขสิทธิ์ได้ต่อเมื่อปรากฏการมีส่วนร่วมลงมือลงแรงในงานนั้น ๆ ด้วยถึงจะมีได้ แต่ปัจจุบันประเทศไทยยังไม่มีมีการพิจารณาถึงการรับรองผู้สร้างสรรค์ซึ่งใช้ปัญญาประดิษฐ์แต่อย่างใด การที่กฎหมายไม่ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเช่นนี้ย่อมทำให้ผู้สร้างสรรค์ในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์อาจไม่ได้รับความคุ้มครองเพราะขาดความชัดเจนในการพิจารณาทำให้เกิดความเสียหายและสับสน อาจเป็นผลทำให้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ต้องเสียโอกาสไปเพราะบางภาพก็สามารถเกิดการมีส่วนร่วมของมนุษย์ได้ กล่าวได้ว่าภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้นก็สามารถเป็นทรัพย์สินทางปัญญาอันมีลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองได้แต่ต้องปรากฏการมีส่วนร่วมของมนุษย์ด้วยนั่นเองโดยต้องมีมนุษย์เป็นผู้ลงมือโดยลิขสิทธิ์นั้นก็ควรจะตกอยู่แก่ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นผู้ลงมือแต่เพียงผู้เดียวเพราะปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงแค่

โปรแกรม กลไก ไม่มีสภาพบุคคลเป็นสิ่งที่ทำตามคำสั่งมนุษย์เท่านั้น ไม่ได้มีความคิดสร้างสรรค์แต่อย่างใด แม้จะเกิดจากการพัฒนาของผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ก็ตามแต่ผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ก็ไม่ได้ลงมือใด ๆ เอง ในงานนั้น อีกทั้งหากปล่อยให้มีการคุ้มครองภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ทุกกรณีโดยไม่คำนึงถึงที่มาของ ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์จะทำให้เกิดความเสียหายและเป็นการลดคุณค่าผลงานต่าง ๆ ของมนุษย์ที่ได้มีการ ใช้ความรู้ ความสามารถของตนในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาแต่ต้องถูกแทนที่ด้วยงานของเหล่า ปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมดและจะเป็นปัญหาต่อความมุ่งหมายของลิขสิทธิ์ที่มีความวัตถุประสงค์ในการ คุ้มครองผลงานที่มีการใช้ความรู้ ความสามารถของมนุษย์ ทำให้กฎหมายไทยยังคงมีปัญหาจากการขาดการ พิจารณาถึงปัญญาประดิษฐ์

ปัญหาประการที่สอง ปัญหาการดัดแปลงในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 จะมีการกล่าวถึงเรื่องของการ “ดัดแปลง” อันจะเกี่ยวข้องกับการต่อเติม ตัดทอน หรือ เปลี่ยนแปลงใด ๆ ในงานดั้งเดิมเอาไว้ เนื่องจากภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้น โดยส่วนใหญ่เกิดจากการ ดัดแปลงในงานอื่นอันมีลิขสิทธิ์อันเป็นที่นิยมอย่างมาก เช่น กรณี Image To Image ที่อาจมีการนำภาพ หรือ งานอื่นอันมีลิขสิทธิ์มาให้ปัญญาประดิษฐ์ดัดแปลงต่อนั่นเอง ตลอดไปถึงวิธีการอื่น ๆ อันเป็นการดัดแปลง งานอื่น ๆ อันมีลิขสิทธิ์ เช่น ภาพต่าง ๆ หรือ ตัวละครอันมีลิขสิทธิ์ขึ้นมา เพราะการฝึกปัญญาประดิษฐ์ให้ วาดภาพขึ้นได้นั้นจะมีการเรียนรู้จากข้อมูลต่าง ๆ บางครั้งก็อาจมีการศึกษาจากงานอื่น ๆ อันมีลิขสิทธิ์ นั้นเองทำให้ภาพที่ออกมามีลักษณะเป็นการดัดแปลง ทำให้การดัดแปลงมีความเกี่ยวพันกับผู้พัฒนา ปัญญาประดิษฐ์ และ เจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดั้งเดิมอีกด้วยที่จะต้องมีการพิจารณาถึง กล่าวได้ว่าภาพวาด ปัญญาประดิษฐ์ที่ออกมา นั้นจึงมักมีลักษณะเป็นงานดัดแปลงก็ว่าได้ ด้วยเหตุนี้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์จึงมี ความเกี่ยวข้องกับการดัดแปลงอย่างมากโดยปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้ทำการดัดแปลงให้ผู้สร้างสรรค์ที่ใช้งาน นั้นเอง ซึ่งบางงานก็มีการดัดแปลงที่มีการใช้ความรู้ความสามารถสูงมาก แต่เมื่อได้พิจารณาจากความหมาย ที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวแล้วเห็นว่าความหมายของการดัดแปลงนั้นพบกว้างอย่างมากโดย เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวตามมาตรา 15 และ ไม่มีข้อยกเว้นอันเปิดโอกาสให้สาธารณชนได้ทำการดัดแปลงใน งานใด ๆ โดยเฉพาะภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ซึ่งมีการทำงานพื้นฐานคือการดัดแปลงในงานดั้งเดิม โดยหาก จะไปทำการขออนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์นั้นในปัจจุบันนั้นก็เป็นการยากเพราะบางครั้งผู้เป็นเจ้าของ ลิขสิทธิ์ก็อยู่ต่างประเทศ หรือ เป็นผู้ประกอบธุรกิจรายใหญ่ เมื่อขอไปแล้วอาจไม่ได้รับการตอบกลับมาแต่ อย่างไม่ใด ผลที่ตามมาจะทำให้มีการฟ้องร้องสาธารณชนเป็นจำนวนมากจากการที่เขาใช้ปัญญาประดิษฐ์ทั้ง ๆ ที่เป็นเทคโนโลยียุคสมัยใหม่ที่ทำให้สามารถมีการต่อยอดผลงานได้อย่างมากมาย การที่ประเทศไทยไม่ได้ พิจารณาในจุดนี้ทำให้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ที่มีการใช้ความรู้ ความสามารถ ของผู้สร้างสรรค์ด้วยการ ดัดแปลงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทุกกรณี ผลที่ตามมาคือ ผู้สร้างสรรค์จะต้องถูกฟ้องร้องดังนั้นผู้ศึกษาเห็นว่า ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในการดัดแปลงนั้นมีปัญหาอยู่ หากเป็นเช่นนี้ต่อไปก็เสมือนเป็นการปฏิเสธ ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยี

โดยในบรรดาประเทศอื่น ๆ นั้นแม้จะมีการกล่าวถึงการดัดแปลงอยู่แต่ก็ไม่ปรากฏข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในการดัดแปลงมากนัก ตาม Copyright, Design and Patents Act 1988 ของประเทศอังกฤษนั้นจะไม่ปรากฏกรณีใด ๆ ในการดัดแปลงงานศิลปกรรมว่าได้แก่กรณีใดบ้าง ส่วนใน Copyright Act 1957 ของประเทศอินเดียจะใช้คำว่า “adaptation” ใน Section 2 a โดยที่มีความเกี่ยวพันในงานศิลปกรรมนั้นก็คือจัดเรียงใหม่ หรือ การเปลี่ยนแปลงในงานดั้งเดิม ตลอดจนในกรณีเปลี่ยนแปลงงานดังกล่าวให้ปรากฏแสดงต่อสาธารณชน ที่ก็เป็นการกำหนดไว้กว้าง ๆ เกินไป แต่ประเทศสหรัฐอเมริกาไม่น่ามีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของการดัดแปลงอยู่ตามหลัก Transformative อันเกิดจากการที่ศาลพิจารณาขึ้นจาก Fair Use ตาม Title 17 U.S. Code § 107 (Copyright Act 1976) ในคำพิพากษาในคดี Campbell v. Acuff-Rose Music ของประเทศสหรัฐอเมริกา ปรากฏข้อเท็จจริงคือได้มีการแต่งเพลง ชื่อ “Pretty Woman” อันเป็นเพลงล้อเลียนจากเพลงร็อกบัลลาดของ Roy Orbison ที่มีชื่อว่า “Oh, Pretty Woman” โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยปรากฏว่า เนื้อเพลงและริฟฟ์เบสของเพลงต้นฉบับถูกนำมาใช้เพื่อล้อเลียนเพลงต้นฉบับ โดยเฉพาะในส่วนคำว่า “Pretty” ที่ถูกนำมาล้อเลียนเป็นพิเศษ มีลักษณะเป็นการดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ดั้งเดิม แต่ทว่าเมื่อศาลได้พิจารณาจากวัตถุประสงค์และลักษณะของการใช้งาน ศาลเห็นว่าการดัดแปลงดังกล่าวที่มีการนำมาล้อเลียนนั้น มีการดัดแปลงที่ถึงขนาดในระดับที่เป็นการเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ของงานอันเดิมเป็นวัตถุประสงค์ใหม่ที่ไม่ได้เข้ามาแทนที่แต่อย่างใด จึงพิจารณาแล้วเป็นการใช้ที่เป็นธรรมไม่ถือว่าการดัดแปลงเช่นนี้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ จากคำพิพากษานี้ทำให้เกิดหลัก Transformative ขึ้นมา ในภายหลังก็ปรากฏคำพิพากษาที่มีการกล่าวถึงหลักนี้เช่น Blanch v. Koons โดยมีกรนำภาพถ่ายของบุคคลอื่นซึ่งปรากฏบนนิตยสารมาครอบตัดและปรับแนวรูปภาพใหม่ แล้วนำไปรวมกับภาพอื่น ๆ เป็นภาพเดียว ศาลเองก็พิจารณาแล้วเห็นว่าการกระทำดังกล่าวไม่ได้เข้ามาแทนที่งานเดิมแต่อย่างใด และ งานใหม่นั้นมีความหมายข้อความ และลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากเดิม อีกทั้งมีวัตถุประสงค์ที่ต่างจากงานเดิมเนื่องจากงานใหม่นั้นใช้เพื่อ การเสนอคำวิจารณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมสื่อและการโฆษณา , คดี Seltzer v. Green Day ที่ปรากฏว่ามีการเอา Street Art มาดัดแปลง ไปเป็นฉากหลังของวิดีโอเพลง ศาลพบว่าการใช้ดังกล่าวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยปรากฏสุนทรียภาพ ข้อมูลเชิงลึก และความเข้าใจใหม่ๆ ที่แตกต่างจากผลงานต้นฉบับ อีกทั้งการดัดแปลงนี้ก็ไม่ได้เข้าไปแทนที่งานเดิมแต่อย่างใด (เนื่องจากภาพที่ถูกดัดแปลงจะไปปรากฏในงานดนตรีแทน) หลักการนี้กล่าวได้ว่า คือ การดัดแปลงในระดับที่เป็นการเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ของงานในงานอันเดิมให้แตกต่างออกไป หรือ ทำให้ปรากฏสุนทรียภาพ ข้อมูลเชิงลึก และความเข้าใจใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากผลงานต้นฉบับโดยไม่ได้เข้ามาแทนที่ในงานเดิมแต่อย่างใด ทำให้ศาลไม่ถือว่าการดัดแปลงนั้นเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ยังเป็นการคุ้มครองงานที่เกิดจากการดัดแปลงดังกล่าวอีกเช่นกันซึ่งหากนำหลักการนี้มาใช้ก็จะเป็นประโยชน์แก่ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ที่มีพื้นฐานการทำงานโดยการดัดแปลงซึ่งก็เป็นการรับรองภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้มีการใช้ความรู้ความสามารถด้วยโดยผู้สร้างสรรค์ในงานดั้งเดิม ผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์จะไม่มีสิทธิด้วยแต่อย่างใดเพราะงานที่เกิดจากการดัดแปลงอันใหม่นั้นผู้ดัดแปลงเป็นผู้ลงมือทำให้เกิดขึ้นแต่เพียงผู้เดียว ในขณะเดียวกันผู้ดัดแปลงก็จะไม่ได้มีสิทธิใด ๆ ใน

งานดั้งเดิมอันมีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้วเพราะเป็นสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดั้งเดิมที่เป็นผู้ทำขึ้นผู้ดัดแปลงไม่มีส่วนด้วยแต่อย่างใด ผู้ศึกษาเห็นว่าควรนำหลัก Transformative มาเพิ่มและมีการปรับปรุงให้เข้ากับการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบันเพื่อเป็นการรองรับเทคโนโลยีสมัยใหม่เพราะปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่มีสภาพบุคคลแต่เป็นเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ที่แตกต่างจากเครื่องมืออื่น ๆ ปัญญาประดิษฐ์สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานได้โดยเฉพาะภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ที่ส่วนใหญ่แล้วจะเกิดขึ้นจากการนำมาดัดแปลงนั่นเองทำให้มีความเกี่ยวพันไปถึงผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์และเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดั้งเดิมอีกด้วย โดย ณ ปัจจุบันประเทศไทยยังไม่ได้มีการพิจารณาถึงปัญญาประดิษฐ์เหล่านี้ที่มีความเกี่ยวกับการดัดแปลงตลอดถึงบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์และเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดั้งเดิม

ปัญหาประการที่สาม ปัญหาอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 19 จะว่าด้วยอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานต่าง ๆ โดยในวรรคแรกบัญญัติไว้ว่า “ภายใต้บังคับมาตรา 21 และมาตรา 22 ลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ให้มียุทธตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมียุทธต่อไปอีกเป็นเวลาห้าสิบปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย” จะเห็นได้ว่างานต่าง ๆ นั้นมีอายุการคุ้มครองตลอดที่ผู้สร้างสรรค์มีอายุอยู่และจะเริ่มนับกำหนดระยะเวลา 50 ปี ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ส่วนความในวรรคสองของมาตราดังกล่าวจะว่าด้วยในกรณีที่มีผู้สร้างสรรค์ร่วมก็จะมี การคุ้มครองตลอดระยะเวลาที่ผู้สร้างสรรค์เหล่านั้นยังมีชีวิต และ เริ่มนับกำหนดระยะเวลา 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์คนสุดท้ายถึงแก่ความตาย โดยจะมีงานบางประเภทที่มีอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่แตกต่างกันไปได้ ตามมาตรา 21 หรือ 22 แล้วแต่กรณีแต่เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่ได้อยู่ในกรณีข้อยกเว้นดังกล่าวทำให้มีอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์เสมือนในงานทั่ว ๆ ไป นั่นเอง แต่เมื่อพิจารณาสาระสำคัญในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์กับภาพวาดตามปกติทั่วไปแล้วพบว่ามีความแตกต่างกันในสาระสำคัญ เพราะภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้นจะปรากฏการมีส่วนร่วมของปัญญาประดิษฐ์ที่มีเครื่องจักรมาช่วยวาดหรือดัดแปลงในภาพนั้นให้ ในขณะที่ภาพวาดทั่ว ๆ ไป นั้นปรากฏการใช้ความรู้ ความสามารถ ของผู้สร้างสรรค์เองทั้งหมดแม้จะมีอุปกรณ์อย่างปากกาหรือโปรแกรมติดต่อเข้ามาช่วยแต่สุดท้ายมนุษย์ก็ยังคงเป็นผู้ควบคุมและจัดการเองทั้งหมดหากให้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ได้รับอายุการคุ้มครองที่เท่าเทียมกันกับบรรดาภาพต่าง ๆ ที่มีการลงทุน ลงแรงของมนุษย์เองทั้งหมดนั้นย่อมมีปัญหากทำให้ผู้สร้างสรรค์ซึ่งลงทุนลงแรงอย่างหนักเสียกำลังใจทำให้ในภายภาคหน้างานสร้างสรรค์โดยบุคคลจะเริ่มน้อยลงเพราะขาดความสำคัญ โดยในหลาย ๆ ประเทศ ณ ปัจจุบันนั้นก็ยังไม่ได้มีการพิจารณาถึงอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์เป็นการเฉพาะทั้งนี้คาดว่าจะเกิดจากการปรับตัวไม่ทันจากการมาถึงของเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างปัญญาประดิษฐ์ ตัวอย่างอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของหลาย ๆ ประเทศ เช่น ใน Title 17 U.S. Code § 302 (Copyright Act 1976) ของประเทศสหรัฐอเมริกาอันมีสาระสำคัญ คือ การคุ้มครองงานสร้างสรรค์นั้นจะมีอยู่ตลอดในระหว่างที่ผู้สร้างสรรค์มีชีวิต และ 70 ปี ภายหลังจากผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย (ในงานที่มีการสร้างขึ้นในหรือหลังจากวันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 1978) หรือ Section 22 ตาม Copyright Act 1957 ของ

ประเทศอินเดีย มีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานศิลปกรรมที่ได้มีการโฆษณาแล้ว โดยให้มีอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตลอดที่ผู้สร้างสรรค์ยังมีชีวิต และ อีก 60 ปี นับจากวันเริ่มต้นปีปฏิทินถัดจากปีที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย แต่ในภาษาอังกฤษได้มีการพิจารณาในจุดนี้เป็นการเฉพาะตาม Copyright, Design and Patents Act 1988 Section 12 (7) อันมีการกำหนดอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ในงานที่มีการสร้างขึ้น โดยคอมพิวเตอร์ เป็นการเฉพาะ โดยลิขสิทธิ์จะสิ้นสุดลงเมื่อสิ้นสุดระยะเวลา 50 ปี นับแต่วันสิ้นปีปฏิทินที่ทำผลงานนั้น อันบัญญัติแตกต่างหากจากงานทั่วไปเพราะหากเป็นงานอื่น ๆ ทั่ว ๆ ไป จึงเห็นสมควรพิจารณาอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ซึ่งปรากฏการทำงานของปัญญาประดิษฐ์เป็นการเฉพาะ มิเช่นนั้นงานที่สะท้อนถึงความสามารถของมนุษย์ คุณค่า วัฒนธรรมต่าง ๆ ย่อมลดน้อยลง โดยที่กฎหมายไทย ยังไม่ได้พิจารณาอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในส่วนนี้

ปัญหาประการที่สี่ ปัญหาข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 บัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งใช้แก่งานทุกสร้างสรรค์ทุกประเภท อันมีลิขสิทธิ์เอาไว้ ซึ่งรวมถึง ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ด้วย โดยภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับงานอื่นอันมีลิขสิทธิ์อย่างมากเพราะผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์บางครั้งได้มีการนำมาเพื่อฝึกพัฒนาตัวปัญญาประดิษฐ์ให้วาดภาพปัญญาประดิษฐ์ออกมา ทำให้มีประเด็นพิพาทในกรณีของผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้งภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้นส่วนใหญ่ก็มีสาธารณชนใช้เพื่อความบันเทิง หรือวัตถุประสงค์อื่น ๆ เช่น ให้วาดตัวละครที่ชื่นชอบมาโดยอาจจะเป็นตัวละครที่มีลิขสิทธิ์อยู่ ตลอดไปถึงการนำภาพอื่น ๆ มาให้ปัญญาประดิษฐ์ดัดแปลงต่อ ไม่ว่าด้วยวิธีการ Text To Image หรือ วิธีการ Image To Image ก็ตามอันมีความเกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ในงานอื่นอยู่เสมอ ทำให้มีปัญหาแก่ทั้งผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ และ ประชาชนที่ใช้เป็นการทั่วไป ทำให้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์นั้นต้องมีการพิจารณาถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์อยู่ด้วย โดยในประเทศไทยนั้นเรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นจะอยู่ในมาตรา 32 ตามที่กล่าวไปโดยในวรรคแรกได้กำหนดหลักในการพิจารณาของศาลที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบอยู่เสมอ นั่น คือ การกระทำนั้นต้อง “ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร” เมื่อพิจารณาแล้วเห็นว่าบริบทในถ้อยคำดังกล่าวนี้นั้นกว้างขวางอย่างมาก โดยขาดความชัดเจน เพราะเมื่อมีการนำงานดั้งเดิมของบุคคลอื่นมาใช้ก็ย่อมถือว่าการขัดต่อการแสวงหาประโยชน์อยู่เสมอ และ การพิจารณาว่ากระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรหรือไม่นั้นก็ไม่มีหลักเกณฑ์ใดในการพิจารณาว่าเกินสมควรอย่างไรอันขาดความชัดเจนแน่นอน ทำให้หากนำมาพิจารณาในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ที่มีพื้นฐานมาจากงานอื่นอันมีลิขสิทธิ์จะถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้แสดงให้เห็นถึงการขาดความเหมาะสมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยการนำหลัก Transformative มาใช้ก็ไม่เพียงพอในการเปิดโอกาสแก่สาธารณชน เพราะส่วนใหญ่สาธารณชนใช้เพราะเพื่อความสนุก บันเทิง หรือ กรณีอื่น ๆ ซึ่งไม่ได้มีการใช้ความรู้ ความสามารถสูงหนักจนถึงขนาดเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ของงานในงานอันเดิมให้แตกต่างออกไป หรือ ทำให้ปรากฏสุนทรียภาพ ข้อมูลเชิงลึก และความเข้าใจใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากผลงาน

ต้นฉบับ หากปล่อยให้เป็นอย่างนี้อาจเกิดการใช้สิทธิในการกลั่นแกล้งมีการนำคดีมาฟ้องร้องต่อศาลขึ้นเป็นจำนวนมาก โดยประเทศไทยนั้นก็จะมีการพิจารณาข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่คล้ายคลึงกับประเทศอื่น ๆ นั่นคือการพิจารณาว่าเข้าข้อยกเว้นที่กฎหมายกำหนดเป็นรายละกรณีหรือไม่ เช่นใน Copyright, Design and Patents Act 1988 ของประเทศอังกฤษ ในกรณีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานพวกศิลปกรรมหลายกรณี โดยผู้ศึกษารูปเป็นสาระสำคัญได้แก่ กรณี การใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง ตาม Section 28B (I) การใช้เพื่อการวิจัย หรือ เพื่อการศึกษาเป็นการส่วนตัวตาม Section 29 (1) และ (1C) การใช้เพื่อการนำเสนอข่าว หรือนำมาวิพากษ์วิจารณ์ถึงความเหมาะสม ตาม Section 30 (1) กรณีการใช้เพื่อการล้อเลียนหรือลอกเลียน ตาม Section 30A (1) กรณีการรวมเนื้อหาลิขสิทธิ์โดยไม่ได้ตั้งใจ อันมีสาระสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับงานศิลปกรรมใน Section 31 (1) และ การนำภาพวาดไปใช้เพื่อการสอนโดยต้องไม่ใช้การกระทำเพื่อทางพาณิชย์ใน Section 32 (1) และ (2) เป็นต้น หรือ Copyright Act 1957 ของประเทศอินเดีย ก็มีข้อยกเว้นอันเกี่ยวพันในงานศิลปกรรม โดยผู้ศึกษารูปเป็นสาระสำคัญ ได้แก่ Section 52 (a) ใช้เพื่อการส่วนตัว รวมไปถึงเพื่อการวิจัย วิจารณ์ ดิชมงาน เพื่อรายงานสถานการณ์ในปัจจุบัน Section 52 (d) เป็นข้อยกเว้นในกรณีทำซ้ำเพื่อกระบวนการพิจารณาคดีต่าง ๆ Section 52 (i) การทำซ้ำในภาพดังกล่าวโดยผู้สอนเพื่อใช้ในการสอน ในการออกข้อสอบ ถามตอบ เป็นต้น โดยข้อยกเว้นแต่ละกรณีของประเทศไทยนั้นจะอยู่ในวรรคสองแต่ถึงอย่างไรก็ตามก็ยังคงอยู่ภายใต้วรรคแรกที่จะต้องพิจารณาว่าการกระทำนั้นต้อง “ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร” ที่ยังคงไม่มีความชัดเจนทำให้ประเทศไทยมีปัญหาในข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เพราะถ้อยคำในวรรคแรกดังกล่าวขาดความแน่นอนที่จะนำมาปรับใช้แก่ภาพวาด ปัญญาประดิษฐ์ ในขณะที่ประเทศสหรัฐอเมริกา Title 17 U.S. Code § 107 (Copyright Act 1976) จะว่าด้วยการใช้ที่เป็นธรรมอันเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกันแต่มีการพิจารณาถึงปัจจัยอื่น ๆ ที่มีความชัดเจนอย่างมากโดยศาลจะต้องนำ The Four Factors อันได้แก่ วัตถุประสงค์และลักษณะในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ ว่านำไปใช้เพื่อการใด ลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์ อันพิจารณาว่างานนั้นปรากฏความคิดสร้างสรรค์มากหรือไม่ จำนวนและสาระสำคัญในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ อันคำนวณจำนวนกับสาระสำคัญในงานดั้งเดิม และ ผลกระทบจากการนำไปใช้ต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ ที่พิจารณาว่าการกระทำดังกล่าวนั้นจะเข้าไปแทนที่งานเดิมหรือไม่ มาใช้ในการพิจารณาประกอบว่าการกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์นั้นเข้าข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ ที่เมื่อนำมาพิจารณาแล้วจะไม่ถือว่าภาพวาดปัญญาประดิษฐ์เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทุกกรณี อีกทั้งควรนำมาพิจารณาในกรณีแก่ผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ด้วย เพราะมีขอบเขตในการพิจารณาที่เปิดกว้างและชัดเจนแก่สาธารณชนศาสตร์มีคุณพินิจที่ชัดเจนอย่างมากโดยประเทศไทยยังไม่ได้พิจารณาในจุดนี้อันเป็นปัญหาแก่ทั้งตัวผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่จะต้องมีการนำข้อมูลต่าง ๆ มาฝึกฝนปัญญาประดิษฐ์ให้วาดภาพออกมาได้ กับ ประชาชนทั่วไปที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์เหล่านั้นวาดภาพปัญญาประดิษฐ์ออกมา หากเป็นเช่นนี้ก็เสมือนเป็นการห้ามใช้

ปัญญาประดิษฐ์ หรือ ภาวขาดปัญญาประดิษฐ์ไปในตัว อีกทั้งเสียโอกาสในการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่กำลังมีอิทธิพลอย่างมากในสังคมสมัยใหม่ ทำให้สูญเสียโอกาสความเจริญก้าวหน้าของตนเอง

จากการศึกษาปัญหากฎหมายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ศึกษาเฉพาะกรณี ลิขสิทธิ์ ภาวขาดปัญญาประดิษฐ์ ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะในการแก้ไขปรับปรุงเพิ่มเติม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ดังต่อไปนี้

1. ในปัญหาเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์ในภาวขาดปัญญาประดิษฐ์นั้น ผู้ศึกษาเห็นว่าควรเพิ่มกรณีการที่ผู้สร้างสรรค์มีการใช้วิธี “การสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์” (computer-generated) ซึ่งก็คือปัญญาประดิษฐ์นั่นเอง โดยกำหนดให้ องค์ประกอบดั้งเดิมของการประพันธ์ (The traditional elements of authorship) เป็นหลักสำคัญในการพิจารณาสิทธิ์ และ กำหนดให้งานที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นโดยไม่ปรากฏการมีส่วนร่วมของมนุษย์ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์เพื่อความชัดเจน โดยผู้ศึกษาพิจารณาแล้วว่าปัญญาประดิษฐ์นั้นเป็นเพียงแค่เครื่องจักร หรือ กลไกเท่านั้น ไม่ได้มีสภาพบุคคล การที่ปัญญาประดิษฐ์วาดภาพขึ้นมางานนั้นไม่อาจมีลิขสิทธิ์ได้เว้นแต่จะปรากฏว่ามนุษย์เป็นผู้ริเริ่มและจัดให้มีสาระสำคัญในงานนั้น อีกทั้งตัวผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ก็ไม่ได้เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องแต่อย่างใดในงานใหม่ที่เกิดขึ้นเพราะปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้ลงมือไม่ใช่ตัวผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์จึงเห็นสมควรพิจารณาเฉพาะตัวผู้สร้างสรรค์ที่ลงมือทำในงานนั้นแต่เพียงผู้เดียวที่มีลิขสิทธิ์

เดิม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 วรรคหนึ่ง บัญญัติเพียงว่า “ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”

ผู้ศึกษาเห็นว่าควร เพิ่มคำนิยาม “องค์ประกอบดั้งเดิมของการประพันธ์” เข้าไปใน มาตรา 4 โดยบัญญัติว่า “องค์ประกอบดั้งเดิมของการประพันธ์” หมายความว่า “การจัดทำโดยผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ริเริ่มและจัดให้มีส่วนสาระสำคัญในงานดังกล่าวเองในงานนั้น”

เพิ่มคำนิยาม “การสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์” เข้าไปในมาตรา 4 โดยบัญญัติว่า “การสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์” หมายความว่า “การสร้างขึ้นไม่ว่าด้วยวิธีใดโดยการทำงานของคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์เอง”

เพิ่มมาตรา 4/1 โดยบัญญัติว่า “ผู้สร้างสรรค์ให้หมายความรวมถึงผู้ที่ใช้วิธีการสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”

เพิ่มมาตรา 4/2 บัญญัติว่า “ผู้สร้างสรรค์ที่สร้างสรรค์งานใด ๆ โดยวิธีการสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ ประกอบจะมีลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวได้ต่อเมื่อปรากฏองค์ประกอบดั้งเดิมของการประพันธ์ของผู้สร้างสรรค์อยู่ด้วย”

และ ปรับปรุง มาตรา 7 ซึ่งแต่เดิมบัญญัติว่า “สิ่งต่อไปนี้ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

(1) ข่าวประจำวัน และข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ

(2) รัฐธรรมนูญ และกฎหมาย

(3) ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น

(4) คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ

(5) คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ตาม (1) ถึง (4) ที่กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น”

เห็นควรเพิ่ม “(6) ผลงานที่สร้างขึ้นโดยเครื่องจักรหรือกระบวนการทางกลที่ทำงานแบบสุ่มหรืออัตโนมัติโดยไม่มีการป้อนข้อมูลหรือการแทรกแซงเชิงสร้างสรรค์จากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์” ต่อท้าย ในสิ่งที่ไมถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

ผลที่ตามมาคือจะสร้างความชัดเจนในการพิจารณางานสร้างสรรค์อันมีปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีส่วนร่วมซึ่งใช้กับภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ด้วยทำให้ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นผู้ลงมือมีลิขสิทธิ์ในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ได้อีกทั้งแยกแยะออกกระหว่างวิธีการ Text To Image กับ Image To Image ที่มีสาระสำคัญต่างกันได้

2. ในปัญหาการคัดแปลงในภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ ก็เห็นควรเพิ่มเรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์การคัดแปลงเอาไว้โดยมีพื้นฐานมาจาก Transformative โดยมีการปรับเพิ่มเรื่องปัญญาประดิษฐ์เข้าไปด้วยเพื่อให้ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทุกกรณี โดยงานดังกล่าวนั้นจะมีลิขสิทธิ์ขึ้นมาได้ก็จะต้องตกได้แก่ผู้ทำการคัดแปลงแต่เพียงผู้เดียวเพราะอย่างที่กล่าวไปก่อนหน้านี้ปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่มีสภาพบุคคล อีกทั้งผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์และเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดั้งเดิมก็ไม่ได้มีส่วนร่วมใด ๆ ในงานที่เกิดขึ้นใหม่แต่อย่างใดโดยงานที่เกิดขึ้นใหม่นั้นต้องไม่แทนที่งานเดิม

จากเดิมที่ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 บัญญัติว่า “คัดแปลง” หมายความว่า “ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

(1) ในส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรมให้หมายความรวมถึงแปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรมหรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่

(2) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความรวมถึงทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่

(3) ในส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรมให้หมายความรวมถึงเปลี่ยนงานที่มีใช้นาฏกรรมให้เป็นนาฏกรรมหรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่มีใช้นาฏกรรมทั้งนี้ไม่ว่าในภาษาเดิมหรือต่างภาษากัน

(4) ในส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรมให้หมายความรวมถึงเปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติหรือสามมิติให้เป็นรูปสามมิติหรือสองมิติหรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ

(5) ในส่วนที่เกี่ยวกับคนตรีกรรมให้หมายความรวมถึงจัดลำดับเรียบเรียงเสียงประสานหรือเปลี่ยนคำร้องหรือทำนองใหม่”

และ มาตรา 11 แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าว ที่แต่เดิมบัญญัติไว้เพียงว่า “งานใดมีลักษณะเป็นการดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ให้ผู้ที่ได้ดัดแปลงนั้นมีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้ดัดแปลงตามพระราชบัญญัตินี้ แต่ทั้งนี้ไม่กระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ในงานของผู้สร้างสรรค์เดิมที่ถูกดัดแปลง”

ผู้ศึกษาเห็นว่า ควรเพิ่มความหมาย “การแปรรูปสำนวน” เข้าไปในมาตรา 4 วรรคสุดท้าย โดยบัญญัติไว้ว่า “การแปรรูปสำนวน” หมายความว่า “การดัดแปลงในงานดั้งเดิมที่มีลิขสิทธิ์ไม่ว่าด้วยวิธีการใดโดยไม่จำเป็นต้องมีการขออนุญาตตามมาตรา 11 อันเป็นการเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ของงานในงานอันเดิมให้แตกต่างออกไป หรือ ทำให้ปรากฏสุนทรียภาพ ข้อมูลเชิงลึก และความเข้าใจใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากผลงานต้นฉบับ โดยไม่ได้เข้ามาแทนที่ในงานเดิมแต่อย่างใด”

เพิ่มมาตรา 32 วรรคสอง (10) เข้าไปเพื่อเป็นการยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในการดัดแปลง จากเดิมที่บัญญัติว่า “ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่งการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่งมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

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

โดยเพิ่ม “(10) นำงานนั้นมาใช้เพื่อการแปรรูปสำนวน” เข้าไปต่อท้ายจาก (9)

ผลที่ตามมาภาวคาดปัญญาประดิษฐ์ที่ปรากฏหลักเกณฑ์ดังกล่าวจะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และไม่ต้องอยู่ภายใต้การขออนุญาตตามมาตรา 11 อีกทั้งการที่เพิ่มถ้อยคำในว่า “ไม่ว่าด้วยวิธีการใด” เข้าไปในความหมายของ การแปรรูปสำนวน นั้นก็เพื่อที่จะรองรับวิธีการสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์อันรวมถึง

ปัญญาประดิษฐ์ด้วยนั่นเอง ผลที่ตามมาภาวาคปัญญาประดิษฐ์ก็จะได้รับผลประโยชน์ในหลักการด้วย กล่าวด้วยเช่นกัน โดยไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และงานดังกล่าวสามารถได้รับความคุ้มครองได้

3. ในปัญหาอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาวาคปัญญาประดิษฐ์เห็นควรว่าต้องมีการแยกอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานปกติทั่วไปที่การสร้างขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์เองทั้งหมด กับ งานที่ปรากฏการสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ (รวมถึงปัญญาประดิษฐ์) นั้นให้แตกต่างออกไปไม่เหมือนกัน เพราะภาวาคปัญญาประดิษฐ์กับภาวาคทั่ว ๆ ไป นั้นมีสาระสำคัญและวิธีการที่แตกต่างกันไป โดยกำหนดให้งานที่ปรากฏการมีส่วนร่วมของปัญญาประดิษฐ์นั้นต้องมีอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์น้อยกว่างานที่มีการสร้างขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์เองทั้งหมด โดยผู้ศึกษาเห็นว่าควรพิจารณาในตอนที่มีการสร้างงานนั้นขึ้นมา

ผู้ศึกษาเห็นว่าจากเดิมที่ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 19 วรรคหนึ่งและวรรคสอง บัญญัติไว้ว่า “ภายใต้บังคับมาตรา 21 และมาตรา 22 ลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ให้มียุ่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมียุ่ต่อไปอีกเป็นเวลาห้าสิบปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย

ในกรณีที่มีผู้สร้างสรรค์ร่วม ลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวให้มียุ่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ร่วมและมียุ่ต่อไปอีกเป็นเวลาห้าสิบปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตาย”

ควรเพิ่มวรรคสุดท้ายเข้าไปในมาตรา 19 โดยกล่าวถึงเฉพาะอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่มีการสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์เป็นการเฉพาะโดยจะใช้แก่ ภาวาคปัญญาประดิษฐ์ โดยบัญญัติว่า “ลิขสิทธิ์ในงานที่ปรากฏการสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ประกอบไม่ว่าจะเป็นงานประเภทใดก็ตามให้มียุ่เป็นเวลาห้าสิบปีนับแต่วันที่งานนั้นถูกสร้างขึ้น”

ผลที่ตามมาคือการสร้างความแตกต่างในอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างงานที่ปรากฏการมีส่วนร่วมของปัญญาประดิษฐ์กับงานที่บุคคลสร้างขึ้นเองทั้งหมดให้แตกต่างกันได้ จะทำให้ผู้สร้างสรรค์นั้นยังคงมีแรงจูงใจในการสร้างผลงานต่อ ๆ ไป

4. ในปัญหาข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาวาคปัญญาประดิษฐ์นั้นเห็นควรมีการปรับปรุงในเรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อทั้งประชาชนและผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะดุลพินิจของศาล เพราะอย่างที่กล่าวไปถ้อยคำในวรรคหนึ่งของมาตรา 32 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นั้นขาดความชัดเจน จึงเห็นสมควรเพิ่ม The Four Factors เข้ามาในพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว ได้แก่ วัตถุประสงค์และลักษณะในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ ลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์ จำนวนและสาระสำคัญในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ และ ผลกระทบจากการนำไปใช้ต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ ทำให้ศาลมีปัจจัยอื่น ๆ ที่ใช้ในการพิจารณาเพิ่มขึ้น เพื่อนำมาเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์แก่ทั้งประชาชน ผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้งเมื่อพิจารณาจากสภาพสังคมในปัจจุบัน ภาวาคปัญญาประดิษฐ์นั้นอยู่คนละกลุ่มตลาดกับภาวาคปกติทั่ว ๆ ไป โดยไม่ได้เข้ามาแทนที่ กรณีของจำนวนและสาระสำคัญในการนำไปใช้ที่อาจเป็นข้อสำคัญของผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงปัจจัยอื่น ๆ อันเป็นประโยชน์แก่ประชาชนและผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ เป็นต้น

ผู้ศึกษาเห็นว่าจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 วรรคแรกเดิมซึ่งบัญญัติไว้ว่า “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์”

ควรเปลี่ยนเป็น “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยศาลต้องพิจารณาจากปัจจัยดังต่อไปนี้เป็นพื้นฐาน

- (1) วัตถุประสงค์และลักษณะในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้
- (2) ลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์
- (3) จำนวนและสาระสำคัญในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ และ
- (4) ผลกระทบจากการนำไปใช้ต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์”

และ เพิ่ม มาตรา 32/5 ว่าด้วยเรื่องการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ให้วาดภาพปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมาให้ผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ให้มีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นการเฉพาะ โดยบัญญัติว่า “การกระทำใดๆ แก่งานอันมีลิขสิทธิ์เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาวิธีการสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เว้นแต่เจ้าของลิขสิทธิ์จะได้รับความเสียหายเกินสมควร”

ผลที่ตามมาจากการเพิ่มหลักเกณฑ์ในการใช้ดุลพินิจของศาลในการพิจารณาเรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นจะทำให้เกิดความชัดเจนขึ้นอย่างมากโดยไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทุกกรณี และ เป็นการรองรับภาพวาดปัญญาประดิษฐ์อันเกิดจากเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาในสังคม ไม่ว่าจะเป็นแค่ประชาชนที่จะนำไปใช้เพื่อการบันเทิง หรือ กรณีอื่นใด ที่มักจะไม่ปรากฏการใช้ความรู้ ความสามารถสูงหนัก อีกทั้งยังสามารถนำมาพิจารณาใช้ได้แก่ผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ให้วาดภาพเหล่านั้นด้วยเช่นกันอันเป็นการรองรับเทคโนโลยีสมัยใหม่ด้วยโดยให้นำหลักเกณฑ์ดังกล่าวมาพิจารณา การเพิ่ม The Four Factors เข้าไปจะช่วยลดปัญหาการนำคดีขึ้นสู่ศาลจากการที่ผู้คนใช้ปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้งยังเป็นหลักเกณฑ์ที่มีความกว้างกว่า Transformative เพราะกรณีนั้นต้องมีการดัดแปลงถึงขนาดที่จะเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์ของงานในงานอันเดิมให้แตกต่างออกไป หรือ ทำให้ปรากฏสุนทรียภาพ ข้อมูลเชิงลึก และความเข้าใจใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากผลงานต้นฉบับ แต่สำหรับในกรณีนี้จะรองรับในกรณีที่มีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะการใช้งานทั่วไป ตลอดไปถึงการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์อันทำให้ใช้บังคับแก่ภาพวาดปัญญาประดิษฐ์ได้ด้วยเช่นกันและยังคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานดั้งเดิม

เอกสารอ้างอิง

ชมพูนุช ศิริสวัสดิ์. “งานแปลงรูป (Transformative Works).” *วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์*, 2562.

สมชายรัตนเชื้อสกุล. “การแปรรูปสำเนาในงานอันมีลิขสิทธิ์: ข้อพิจารณาจากคดีอุทธรณ์.” *วารสารวิชาการคณะนิติศาสตรมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย* 8, 1 (มิถุนายน 2559): 148 -169.

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. *กฎหมายลิขสิทธิ์ – ประเทศอินเดีย* [Online]. Available URL:

www.ipthailand.go.th/th/ทรัพย์สินทางปัญญาไทย/ทรัพย์สินทางปัญญาต่างประเทศ/กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศ/item/กฎหมายลิขสิทธิ์-อินเดีย.html. 2566 (กรกฎาคม, 27).

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. *กฎหมายลิขสิทธิ์ – ประเทศสหรัฐอเมริกา* [Online]. Available URL:

www.ipthailand.go.th/th/ทรัพย์สินทางปัญญาไทย/ทรัพย์สินทางปัญญาต่างประเทศ/กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศ/item/กฎหมายลิขสิทธิ์-สหรัฐอเมริกา.html. 2566 (กรกฎาคม, 27).

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. *กฎหมายลิขสิทธิ์ – ประเทศอังกฤษ* [Online]. Available URL:

https://www.ipthailand.go.th/images/781/L_english_5_copyright.pdf. 2566 (กรกฎาคม, 27).

กรมทรัพย์สินทางปัญญา. *ภาพ AI ที่ทำขึ้นมีลิขสิทธิ์ไหม* [Online]. Available URL :

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=647817464052570&set=a.312974834203503>. 2566 (พฤษภาคม, 30).

สลิลธร ทองมีนสุข. *ลิขสิทธิ์เป็นของใคร เมื่อ 'AI' เป็นผู้สร้างสรรค์* [Online]. Available URL:

<https://tdri.or.th/2022/10/ai-art-raises-copyright-questions/>. 2565 (ตุลาคม, 10).

9arm. *AI วาดรูปได้ยังไง?* [Online Video]. Available URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-KqD9brWvu0>. 2565 (ตุลาคม, 28).

Techcast. *AI วาดรูป คือ AI ที่กฎหมายตามไม่ทัน* [Online Video]. Available URL:

<https://youtu.be/cuNx00z8A18>. 2566 (พฤษภาคม, 6).

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

Copyright Act 1957.

Copyright Act 1976.

Copyright, Design and Patents Act 1988.

Compendium of U.S. Copyright Office Practices.

Blanch v. Koons, 467 F.3d 244 (2d Cir. 2006).

Campbell v. Acuff-Rose Music, 510 U.S. 569 (1994.).

Seltzer v. Green Day, Inc., 725 F.3d 1170 (9th Cir. 2013).

Andy Baio. Invasive Diffusion: How one unwilling illustrator found herself turned into an AI model [Online]. Available URL: <https://waxy.org/2022/11/invasive-diffusion-how-one-unwilling-illustrator-found-herself-turned-into-an-ai-model/>. 2022 (November, 1).

James Vincent. The scary truth about AI copyright is nobody knows what will happen next [Online]. Available URL: <https://www.theverge.com/23444685/generative-ai-copyright-infringement-legal-fair-use-training-data>. 2022 (November, 15).

Richard Stim. Fair Use: What Is Transformative? [Online]. Available URL: <https://www.nolo.com/legal-encyclopedia/fair-use-what-transformative.html>. 2023 (August, 29).

U.S. Copyright Office. U.S. Copyright Office Fair Use Index [Online]. Available URL: <https://www.copyright.gov/fair-use/>. 2023 (August, 27).

United States Copyright Office. Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence [Online]. Available URL: https://www.copyright.gov/ai/ai_policy_guidance.pdf. 2023 (March, 16).

Wikipedia the free encyclopedia. Fair use [Online]. Available URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Fair_use. 2023 (August, 29).

Wikipedia the free encyclopedia. Transformative use [Online]. Available URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Transformative_use. 2023 (August, 29).