

ปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์กับ Generative AI¹

บุญธิดา อยู่หา²

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาของลิขสิทธิ์กับ Generative AI ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา ความหมาย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Generative AI และกฎหมายลิขสิทธิ์ รวมถึงศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศไทยและต่างประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสหพันธรัฐมาเลเซีย ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงทันสมัยมากขึ้น ส่งผลให้เกิดปัญหาในการพิจารณาตีความ ให้ความคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์เดิมและเทคโนโลยี โดย Generative AI เป็นปัญญาประดิษฐ์รูปแบบหนึ่งที่มีคุณสมบัติสร้างเนื้อหาได้อย่างหลากหลาย เช่น สร้างข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ฯลฯ Generative AI มีความสามารถในการเรียนรู้และฝึกฝนจากข้อมูลที่มีอยู่ด้วยจากฐานข้อมูลรวมถึงข้อมูลในอินเทอร์เน็ต และใช้ความรู้ที่ได้จากฐานข้อมูลมาสร้างเป็นงานใหม่ที่มนุษย์ต้องการได้ ผู้ศึกษาเห็นว่าในกระบวนการทำงานรวมถึงงานที่ Generative AI สร้างขึ้นนั้น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังมีความคลุมเครือในการตีความและไม่ชัดเจน

อย่างไรก็ตาม เมื่อได้ศึกษาปัญหาลิขสิทธิ์กับ Generative AI ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 พบว่ายังมีปัญหาอยู่หลายประการ สามารถสรุปได้ดังนี้

ประการแรกคือ ปัญหาการกระบวนการเทรนหรือฝึกฝน Generative AI เป็นการนำเข้าข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ให้คำนิยามถึงการนำเข้าไว้ว่า “นำเข้า หมายความว่ารวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรม

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง ปัญหาลิขสิทธิ์กับ Generative AI โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.دنพร จิตต์รุ่งเกียรติ และคณะกรรมการสอบ คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกพร สุนนะเศรษฐกุล และรองศาสตราจารย์ ดร.พันธ์เทพ วิฑิตอนันต์

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³ Nerdoptimize, “Generative AI คืออะไร มีกี่ประเภท โดเด่นแค่ไหน ให้อะไรได้บ้าง”

<https://nerdoptimize.com/generative-ai/> (สืบค้นเมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2567).

คอมพิวเตอร์ให้หมายความรวมถึง คัดลอก หรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน”

กระบวนการฝึกฝนของ Generative AI มีขั้นตอนในการเก็บข้อมูลที่ใช้ในการฝึกฝนด้วย ซึ่งการเก็บข้อมูลนั้นมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากข้อมูลมีผลต่อความสามารถในการสร้างสรรค์ข้อมูลใหม่ ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่ได้มีการบัญญัติถึงการเก็บรวบรวมงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไว้ชัดเจน ทำให้ต้องมีการพิจารณาตีความในคำนิยามทำซ้ำ ว่าครอบคลุมไปถึงกรณีดังกล่าวหรือไม่ ผู้ศึกษาเห็นว่าในคำนิยามสำเนาของกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศสิงคโปร์ มีการบัญญัติให้หมายความรวมถึงการเก็บรวบรวมในกรณีที่เป็นคอมพิวเตอร์ด้วย ซึ่งสามารถนำมาพิจารณาปรับกับกรณีการฝึกฝนของ Generative AI ได้

ประการที่สองคือ ปัญหาการฝึกฝนและเรียนรู้ของ Generative AI จากงานอันมีลิขสิทธิ์และการใช้งานอันเป็นธรรม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 บัญญัติว่า “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่ง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำได้ต่อไปนี้

- (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท
- (3) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(7) ทำซ้ำตัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษาเพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร

(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ”

มาตรา 32 ดังกล่าวมีปัญหาในการตีความเกี่ยวกับกรณีการฝึกฝนและเรียนรู้ของ Generative AI ที่จะต้องเก็บรวบรวมข้อมูลบางส่วนเพื่อเรียนรู้ ซึ่งข้อกำหนดในปัจจุบันยังไม่เหมาะสมกับการพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจาก Generative AI มีกระบวนการที่ต้องฝึกฝนเรียนรู้จากข้อมูลจำนวนมาก ซึ่งการกระทำดังกล่าวอาจถือได้ว่าเป็นเพียงกระบวนการทำงานหนึ่งของโปรแกรม ที่อาจถือได้ว่าเป็นการใช้งานที่เป็นธรรมได้ ผู้ศึกษาเห็นว่าเพื่อให้เป็นไปตามทฤษฎีความสมดุลระหว่างประโยชน์ผู้สร้างสรรค์กับสังคม ข้อยกเว้นการใช้งานที่เป็นธรรมต่อ Generative AI จะทำให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีต่อไปได้ ซึ่งในปัจจุบันที่เป็นโลกแห่งเทคโนโลยีการพัฒนาเทคโนโลยีจึงสำคัญ และการคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์ก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน ดังนั้น การให้การยกเว้นหลักการการใช้งานที่เป็นธรรมต่อกระบวนการเรียนรู้ของ Generative AI รวมถึงงานที่สร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ไม่เป็นการแสวงหากำไร ถือว่าไม่ส่งผลกระทบต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์มากเกินไป เพื่อเป็นการสร้างความสมดุลในสังคม

ประการที่สามคือ ปัญหาเกี่ยวกับงานที่ Generative AI สร้างสรรค์ขึ้นจากการเรียนรู้จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ถือเป็นงานแปลงรูปได้หรือไม่ ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่ได้บัญญัติไว้เกี่ยวกับงานแปลงรูป ซึ่งเป็นการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปดัดแปลงต่อยอดจากงานอันมีลิขสิทธิ์เดิมมาสร้างเป็นงานสร้างสรรค์ใหม่ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างจากงานเดิม ผู้ศึกษาเห็นว่าแนวคำพิพากษาของสหรัฐอเมริกา ที่มีการพิจารณาตีความและคำนึงถึงผลประโยชน์ทั้งสองฝ่ายระหว่างเจ้าของลิขสิทธิ์และสาธารณชน โดยลักษณะของงานแปลงรูปตามคำพิพากษาของศาลสหรัฐอเมริกานั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ที่แตกต่างไปจากงานต้นฉบับ และไม่ส่งผลกระทบต่อเจ้าของลิขสิทธิ์จนเกินสมควร⁴ โดยงานที่ Generative AI สร้างขึ้น อาจได้รับความคุ้มครองในฐานะงานแปลงรูปได้ และเป็นการให้สาธารณชนแสดงความคิดเห็น สร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ รวมถึงเป็นการถ่วงดุลสิทธิให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์สมดุลกัน

⁴ สมชาย รัตนเชื้อสกุล, “การแปรรูปสำเนาในงานอันมีลิขสิทธิ์: ข้อพิจารณาจากคดีกิลล์,” วารสารวิชาการ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย 2559, ฉบับที่ 1 (มิถุนายน 2559) หน้า 157.

ประการที่สี่คือ ปัญหาความเป็นเจ้าของในงานที่ Generative AI สร้างขึ้น พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 บัญญัตินิยามคำว่าผู้สร้างสรรค์ไว้ดังนี้ “ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”

จากมาตรา 4 ดังกล่าวมีประเด็นปัญหาในการตีความในกรณีที่ Generative AI ได้สร้างงานขึ้น ซึ่ง Generative AI สามารถสร้างเนื้อหาหรืองานด้วยตัวเองได้ ผู้ศึกษาเห็นว่าการที่จะเป็น ผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายได้ จะต้องมิสถานะเป็นบุคคลหรือนิติบุคคลที่กฎหมายรับรอง ซึ่ง ปัญญาประดิษฐ์ไม่ถือว่ามีสภาพบุคคล กรณีที่ Generative AI สร้างงานขึ้นนั้น ผู้ที่ป้อนคำสั่งให้ Generative AI เป็นผู้ที่ทำให้ Generative AI ทำงานและสร้างผลลัพธ์ขึ้น ประกอบกับพิจารณาถึง หลักเกณฑ์ความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกซึ่งความคิดแล้ว ผู้ที่ป้อนคำสั่งมี ลักษณะที่ตรงกับหลักเกณฑ์ของผู้สร้างสรรค์ โดยจะเห็นได้ว่าผู้ป้อนคำสั่งมีส่วนสร้างงานใหม่ ขึ้น เช่น การป้อนคำสั่งที่จะต้องใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ในการป้อนคำสั่งให้ Generative AI สร้างผลลัพธ์ที่ตรงกับความต้องการและมีประสิทธิภาพ ด้วยการพิจารณาจากข้อเท็จจริงและ ข้อกฎหมาย มนุษย์จึงอาจมีสิทธิที่จะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ Generative AI สร้างขึ้นได้

ดังนั้นแล้วเพื่อให้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสมและให้เกิดความเป็นธรรมกับเจ้าของลิขสิทธิ์และ Generative AI ผู้ศึกษาจึงมี ข้อเสนอแนะให้มีการแก้ไขเพิ่มเติมในประเด็นปัญหาดังต่อไปนี้

1. ปัญหาการกระบวนกรเทรนหรือฝึกฝน Generative AI เป็นการนำเข้าข้อมูลอันมี ลิขสิทธิ์หรือไม่ ผู้ศึกษาเห็นว่าการแก้ไขเพิ่มเติมคำนิยามทำซ้ำในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 จะทำให้มีการสอดคล้องกับเทคโนโลยีอย่าง Generative AI และมีความชัดเจนใน การให้ความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกนำไปเทรนให้กับ Generative AI และถูกเก็บรวบรวม โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น จึงเห็นควรแก้ไขเพิ่มเติมคำนิยาม ทำซ้ำ โดยให้มีถ้อยคำว่า

เดิม ข้อ 4 กำหนดว่า “ทำซ้ำ หมายความว่ารวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณา ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับใน ส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความรวมถึง คัดลอก หรือทำสำเนาโปรแกรม คอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะ เป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน”

ขอเสนอแนะให้เพิ่มเติมเป็น ข้อ 4 กำหนดว่า “ทำซ้ำ หมายความว่า ความรวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพจากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณา ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความว่ารวมถึง คัดลอก หรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ การเก็บรวบรวมข้อมูลของโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน”

2. ปัญหาการฝึกฝนและเรียนรู้ของ Generative AI จากงานอันมีลิขสิทธิ์และการใช้งานอันเป็นธรรม ผู้ศึกษาเห็นว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 ไม่ได้มีการระบุการใช้งานที่เป็นธรรมของกระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ไว้ ประกอบกับต้องคำนึงถึงทฤษฎีความสมดุลระหว่างประโยชน์ผู้สร้างสรรค์กับสังคม จึงเห็นควรแก้ไขเพิ่มเติมดังนี้

เดิมพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 บัญญัติว่า “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่ง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำได้ดังต่อไปนี้

- (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท
- (3) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(7) ทำซ้ำดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษาเพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร

(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ”

ขอเสนอแนะให้เพิ่มเติมเป็น ข้อ 32 (9) กำหนดว่า (9) การทำซ้ำอันเป็นกระบวนการหนึ่งในการทำงานของเทคโนโลยีหรือปัญญาประดิษฐ์ อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

3. ปัญหาเกี่ยวกับงานที่ Generative AI สร้างสรรค์ขึ้นจากการเรียนรู้จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ถือเป็นงานแปลงรูปได้หรือไม่ ผู้ศึกษาเห็นว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์พ.ศ. 2537 ไม่ได้มีการบัญญัติหรือให้คำนิยามเกี่ยวกับงานแปลงรูป ทำให้ไม่มีบทบัญญัติที่จะนำมาปรับใช้ได้ในกรณีนี้เหมาะสม โดยได้นำหลักเกณฑ์ในการพิจารณางานแปลงรูปของคำพิพากษาของศาลสหรัฐอเมริกาเป็นคำนิยามของงานแปลงรูป จึงเห็นควรแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติให้มีคำนิยามเกี่ยวกับงานแปลงรูป ดังนี้

ขอเสนอแนะ มาตรา 4 กำหนดว่า “งานแปลงรูป หมายถึง งานที่ได้ถูกสร้างขึ้นจากการนำงานต้นฉบับมาดัดแปลงเพิ่มเติม และมีวัตถุประสงค์ของงานที่แตกต่างไปจากงานต้นฉบับ”

4. ปัญหาความเป็นเจ้าของในงานที่ Generative AI สร้างขึ้น ผู้ศึกษาเห็นว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ไม่ชัดเจนในการตีความของผู้สร้างสรรค์ว่า บุคคลใดจะเป็นเจ้าของในงานที่ Generative AI สร้างขึ้น ประกอบกับผู้สร้างสรรค์จะต้องมีส่วนร่วมอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างน้อยเพียงใดในการสร้างงานชิ้นใหม่ขึ้น เนื่องจาก Generative AI เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถในการสร้างงานชิ้นใหม่ ที่อาจได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ และเพื่อให้มีผู้รับผิดชอบในงานที่ Generative AI สร้างขึ้น จึงเห็นควรแก้ไขเพิ่มเติม ดังนี้

เดิมพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 บัญญัตินิยามผู้สร้างสรรค์ไว้ดังนี้ “ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้”

ขอเสนอแนะเป็น ข้อ 4 “ผู้สร้างสรรค์ หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ว่าจะมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์มากหรือน้อยก็ตาม”

เอกสารอ้างอิง

Nerdoptimize. “Generative AI คืออะไร มีกี่ประเภท โดเด่นแค่ไหน ใช้ทำอะไรได้บ้าง.”

<https://nerdoptimize.com/generative-ai/> (สืบค้นเมื่อวันที่ 22 เมษายน 2567).

Techsauce Team. “Generative AI คืออะไร ทำไมถึงโดเด่นกว่า AI ทั่วไป มุมมองความ

เป็นไปได้ในอนาคต” <https://techsauce.co/saucy-thoughts/what-is-generative-ai-and-how-it-changing-possibility> (สืบค้นเมื่อวันที่ 20 เมษายน 2567).

จตุพล เจริญรื่น. “หลักการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในระบอบลิขสิทธิ์ผ่านมิติ

เศรษฐศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรม.” chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://repository.nida.ac.th/server/api/core/bitstreams/6ec74caa-b9f0-4070-a5da-bb2a4575f388/content (สืบค้นเมื่อ

วันที่ 31 มีนาคม 2567).

ราชบัณฑิตยสถาน. “พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554.”

<https://dictionary.orst.go.th/>. (สืบค้นเมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2567).

สมชาย รัตนเชื้อสกุล, “การแปรรูปสัมบูรณ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์: ข้อพิจารณาจากคดีฎีก์,”

วารสารวิชาการ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย 2559, ฉบับที่ 1 (มิถุนายน 2559) หน้า 157.