

# ปัญหาการประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI<sup>1</sup>

ศรินทร์พร พุกขาสวย์<sup>2</sup>

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับเทคโนโลยี AI และการละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์และเทคโนโลยี AI ทั้งประเทศไทยและต่างประเทศ และศึกษาวิเคราะห์การประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI เพื่อหาข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหาข้อกฎหมายในการประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทและความสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในบริบทของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยจะวิเคราะห์ประเด็นท้าทายและผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้น ตลอดจนแนวทางปฏิบัติที่ดีในการได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ การให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์และปกป้องสิทธิของผู้สร้างสรรค์ รวมถึงการสร้างสมดุลระหว่างผลประโยชน์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่างๆ

การพัฒนาของเทคโนโลยี AI ทำให้ AI สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนและมีความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น ซึ่งนำมาสู่คำถามว่าผลงานเหล่านี้ควรได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายหรือไม่ กฎหมายลิขสิทธิ์เดิมถูกออกแบบมาเพื่อคุ้มครองผลงานที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ ทำให้เกิดช่องว่างทางกฎหมายในการจัดการกับผลงานที่สร้างโดย AI ปัญหานี้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ผู้พัฒนา AI และสังคมโดยรวม เช่น การกระจายรายได้ การเข้าถึงข้อมูล และการส่งเสริมนวัตกรรม การพัฒนาของ AI ทำให้ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีอยู่เดิมต้องปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ใหม่ การพัฒนาของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่ก้าวกระโดด ทำให้เกิดคำถามที่ท้าทายเกี่ยวกับการคุ้มครองทางกฎหมายผลงานที่สร้างโดย AI ซึ่งเป็นช่องว่างที่สำคัญที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข

ในยุคที่เทคโนโลยีก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วและคำถามเกี่ยวกับสิทธิทางกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์ (AI) กลายเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องหาคำตอบโดยเฉพาะลิขสิทธิ์ในยุคเทคโนโลยี AI คดีที่สร้างความเปลี่ยนแปลงและจุดกระแสการถกเถียงคือคดี Thaler v. Perlmutter ที่พิจารณาว่าผลงานที่สร้างโดย AI สามารถจดลิขสิทธิ์ได้หรือไม่

---

<sup>1</sup> บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง ปัญหาการประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา ไชยธรรม และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ประโมทย์ จารุณี และรองศาสตราจารย์ ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี

<sup>2</sup> นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนกลาง) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

การทำซ้ำหรือเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ในอดีตมีข้อจำกัดด้านกายภาพและต้นทุน แต่ในปัจจุบันการกระทำเหล่านี้สามารถดำเนินการได้อย่างง่ายดายและรวดเร็วผ่านเทคโนโลยี AI ไม่ว่าจะเป็นงานวรรณกรรม ศิลปกรรม ภาพถ่าย ภาพยนตร์ เพลง และผลงานอื่นๆ สามารถถูกทำซ้ำและเผยแพร่ผลงานได้อย่างกว้างขวางด้วยการใช้เทคโนโลยี AI ต่างๆ สร้างสรรค์ผลงาน ในการสร้างงานเหล่านี้ทำให้เกิดผลกระทบต่อเจ้าของผลงานอันมีลิขสิทธิ์ หากถูกนำไปใช้งานในเชิงพาณิชย์หรือถูกนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ในปัจจุบันนี้ความสามารถของเทคโนโลยี AI สามารถสร้างสรรค์งานที่มีคุณภาพได้ใกล้เคียงกับต้นฉบับเป็นอย่างมาก ซึ่งทำให้เกิดประเด็นถกเถียงว่าผลงานดังกล่าวควรได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ และการละเมิดลิขสิทธิ์โดยเทคโนโลยี AI ใครต้องรับผิดชอบในการกระทำละเมิดนี้ ไม่ว่าจะเป็นผู้พัฒนาเทคโนโลยี AI หรือผู้ใช้งาน AI

การละเมิดลิขสิทธิ์อาจส่งผลกระทบรุนแรงต่อผู้สร้างสรรค์และอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งในด้านรายได้และแรงจูงใจในการลงทุนพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ รวมทั้งการกระทำความผิดต่อกฎหมายโดยใช้เทคโนโลยีทำได้ง่ายขึ้น ดังนั้น การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาโดยเฉพาะลิขสิทธิ์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการส่งเสริมการสร้างสรรคและนวัตกรรม กับการเข้าใช้ประโยชน์จากผลงานอันมีลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรม เนื่องจากมีคำถามที่น่าสนใจว่าผลงานที่สร้างขึ้นจาก AI ควรได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ และหากได้รับการคุ้มครองแล้วสิทธิในผลงานดังกล่าวควรตกแก่ผู้ใด ระหว่างผู้พัฒนาระบบ AI หรือผู้ใช้งานระบบ AI นั้น และหลักเกณฑ์ในการพิสูจน์ความผิดที่เกิดจากเทคโนโลยี AI และบทลงโทษนั้นยังไม่ได้กำหนดไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยซึ่งจะส่งผลกระทบต่อกรอบแนวคิดและการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในอนาคต

ปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าวเห็นได้ว่ามีประเด็นการวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI อยู่หลายประการ ดังนี้

ประการแรก ปัญหาไม่มีนิยาม “งานอันมีลิขสิทธิ์ที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์” กล่าวคือ การไม่มีนิยามไว้เป็นการเฉพาะเป็นช่องว่างที่สำคัญของกฎหมายในบริบทของเทคโนโลยียุค AI ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ได้ให้นิยามคำว่า “งานอันมีลิขสิทธิ์” และ “งานสร้างสรรค์” ไว้เพียงว่าจะต้องเป็น “งานที่ได้รับการริเริ่ม แต่งขึ้น หรือประดิษฐ์ขึ้นโดยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์” เท่านั้น ดังนั้น จึงเป็นคำถามที่ต้องตีความว่าผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยระบบ AI โดยอาจไม่มีหรือมีเพียงบางส่วนของความริเริ่มสร้างสรรค์จากมนุษย์เท่านั้นจะเข้านิยามของ “งานสร้างสรรค์” ตามกฎหมายหรือไม่ ซึ่งปัญหานี้เป็นช่องว่างสำคัญของกฎหมาย เนื่องจากเทคโนโลยี AI ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบันจนสามารถสร้างผลงานที่มีคุณภาพสูงได้ ดังนั้นหากผลงานเหล่านี้ไม่ได้รับความคุ้มครอง อาจส่งผลให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์และการนำไปใช้งานอย่างไม่เป็นธรรมรวมถึงทำให้ขาดแรงจูงใจในการพัฒนานวัตกรรมด้าน AI สร้างสรรค์

ประเด็นนี้จึงต้องได้รับการแก้ไขโดยการปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ทันสมัยและสอดคล้องกับบริบททางเทคโนโลยียุค AI ซึ่งจำเป็นต้องมีนิยาม “งานอันมีลิขสิทธิ์ที่สร้างโดยเทคโนโลยี AI” ไว้เป็นการเฉพาะ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการใช้กฎหมาย

ประการที่สอง ปัญหาการกำหนดตัวผู้ทรงสิทธิในผลงานที่สร้างโดยเทคโนโลยี AI เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือที่ถูกนำมาใช้โดยมนุษย์ ผู้ใดจะเป็นผู้มีสิทธิในผลงานที่สร้างขึ้นหากยอมรับให้มีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในผลงาน AI และผู้ใดควรเป็นผู้ทรงสิทธิในงานสร้างสรรค์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งในมาตรา 8 กำหนดให้บุคคลผู้สร้างสรรค์งานขึ้นนั้นเป็นผู้มีสิทธิ อย่างไรก็ตามเนื่องจาก AI ไม่มีสภาพบุคคลตามกฎหมาย จึงต้องพิจารณาว่าผู้พัฒนาเจ้าของ AI หรือผู้ใช้งาน AI จะเป็นผู้ทรงสิทธิในงานสร้างสรรค์ตามนัยแห่งกฎหมายนี้ รวมถึงการระบุหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไขในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในผลงานที่สร้างสรรค์ และกำหนดว่าสิทธิในผลงานประเภทนี้จะตกแก่ผู้ใด ซึ่งจะนำไปสู่การกำหนดตัวผู้รับผิดชอบจากการละเมิดลิขสิทธิ์โดยเทคโนโลยี AI ได้ต่อไป การสร้างกฎหมายและมาตรฐานที่เหมาะสมจะช่วยให้สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี AI ได้อย่างเต็มที่และทำให้การใช้กฎหมายมีความชัดเจนและเป็นธรรมยิ่งขึ้น

ประการที่สาม ปัญหาหลักเกณฑ์ความรับผิดชอบจากการละเมิดลิขสิทธิ์โดยเทคโนโลยี AI ซึ่งหากเกิดกรณี AI สร้างสรรค์งานขึ้นมาโดยลอกเลียนแบบหรือดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์อยู่ ก็จะเข้าข่ายเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันยังไม่มียกเว้นบทบัญญัติที่ระบุถึงกรณีใดที่เทคโนโลยี AI ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้อย่างชัดเจน พระราชบัญญัติฉบับนี้มุ่งเน้นไปที่การกระทำของมนุษย์ โดยระบุให้ “ผู้สร้างสรรค์” หรือ “ผู้ทำซ้ำ” เป็นผู้มีความหน้าที่ต้องรับผิดชอบในกรณีละเมิดลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตาม การละเมิดลิขสิทธิ์โดยเทคโนโลยี AI นั้นเกิดขึ้นโดยกระบวนการทางเทคโนโลยี มนุษย์ไม่ได้เป็นผู้กระทำโดยตรง จึงเป็นช่องว่างทางกฎหมายที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข การไม่มีบทบัญญัติดังกล่าวอาจส่งผลให้เกิดปัญหาในทางปฏิบัติได้ กล่าวคือ เมื่อเกิดกรณีพิพาทขึ้น ผู้พิพากษาอาจตีความกฎหมายได้ยากลำบากเพราะการไม่มีหลักเกณฑ์กำหนดไว้อย่างชัดเจนว่าหากมีข้อพิพาทในการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยี AI จะนำหลักเกณฑ์ หรือกฎหมายใดมาใช้เพื่อพิสูจน์ความผิดในการละเมิดลิขสิทธิ์นั้น เพื่อทำให้เกิดความเป็นธรรมและไม่ส่งผลกระทบต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ รวมถึงผลกระทบต่อพัฒนานวัตกรรมด้านเทคโนโลยี AI ด้วย

ดังนั้น จากปัญหาดังกล่าวจึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการพิสูจน์การกระทำละเมิดไว้อย่างชัดเจน โดยแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ 2537 ในมาตรา 31 แก้ไขเพิ่มเติมส่วนที่เกี่ยวข้องกับหลักเกณฑ์การพิจารณาความรับผิดชอบในการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้เทคโนโลยี AI ระบุหลักเกณฑ์การพิจารณาความรับผิดชอบในการละเมิดลิขสิทธิ์โดย AI ในแต่ละกรณี เป็นต้น

ประการที่สี่ ปัญหาไม่มีบทกำหนดโทษในการละเมิดลิขสิทธิ์โดยเทคโนโลยี AI เมื่อมีการกำหนดผู้รับผิดชอบจากการละเมิดของ AI แล้ว ยังต้องมีการพิจารณาถึงมาตรการในการบังคับใช้กฎหมายและการ

เกี่ยวกับความเสียหายแก่ผู้ทรงลิขสิทธิ์ที่ถูกละเมิดด้วย เช่น การกำหนดค่าเสียหายจาก “ผู้รับผิดชอบ” ซึ่งในการกำหนดจำนวนค่าเสียหายที่เหมาะสมนั้นเนื่องจากสถานการณ์การละเมิดของ AI มีลักษณะแตกต่างไปจากการละเมิดโดยบุคคล เรื่องการระงับการละเมิดจึงเป็นประเด็นสำคัญ กล่าวคือจะมีวิธีการอย่างไรในการบังคับให้เจ้าของหรือผู้ควบคุม AI หยุดการละเมิด รวมถึงการลบ ทำลายผลงานละเมิดทั้งหมดอย่างมีประสิทธิภาพ

จากปัญหาดังกล่าวจึงเห็นสมควรให้มีการพิจารณาเพิ่มบทลงโทษในโทษปรับหรือบทลงโทษทางอาญาที่รุนแรงขึ้นสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ AI เนื่องจากเทคโนโลยี AI ทำให้การละเมิดกระทำได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น เช่น ให้เพิ่มเติมการกำหนดมาตรการลงโทษเชิงสัญลักษณ์โดยเพิกถอนใบอนุญาตประกอบธุรกิจ AI ในกรณีละเมิดซ้ำซาก ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ 2537 มาตรา 70 เพื่อเป็นบทเรียนให้ผู้รับผิดชอบระมัดระวังมากขึ้น

สำหรับคดีความที่เกี่ยวข้องนั้นในประเทศไทยยังไม่มีคดีเกี่ยวกับ AI โดยตรง การนำ AI มาใช้ในลักษณะที่อาจละเมิดลิขสิทธิ์ เช่น การสร้างงานเพลง วรรณกรรม หรือภาพประกอบอาจก่อให้เกิดคดีได้ในอนาคต ดังนั้นจำเป็นต้องปรับปรุงกฎหมายให้ทันกับเทคโนโลยีและเพิ่มบทลงโทษสำหรับการใช้เทคโนโลยี AI ในการทำละเมิดให้รุนแรงยิ่งขึ้น

จากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้กฎหมายลิขสิทธิ์กับเทคโนโลยี AI ทั้ง 4 ประเด็น ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะดังนี้

### 1. ปัญหาไม่มีนิยามที่ชัดเจนในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์(AI)

กฎหมายลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่กำหนดให้ “ผู้สร้าง” เป็นมนุษย์ที่มีตัวตนทางกฎหมาย (Natural Person) แต่ AI ไม่ใช่บุคคลตามกฎหมายและไม่มีความสามารถในการรับผิดชอบตามกฎหมายการไม่มีนิยามเกี่ยวกับผู้สร้างในบริบทของ AI ทำให้การกำหนดสิทธิ์ในผลงานเป็นเรื่องซับซ้อน ตัวอย่างที่น่าสนใจคือคดี *Li v. Liu*.<sup>3</sup> ในปี 2023 ซึ่งศาลอินเทอร์เน็ตปักกิ่งในประเทศจีนได้พิจารณาให้ภาพที่สร้างโดย AI มีลิขสิทธิ์แต่มีเงื่อนไขว่าผู้ใช้งาน AI ต้องมีบทบาทสำคัญ เช่น การเลือกคำกระตุ้น (Prompts) และการปรับแต่งพารามิเตอร์ ศาลจีนถือว่าการกระทำเหล่านี้เป็น “ความสำเร็จทางปัญญา” ที่ช่วยให้ภาพที่สร้างโดย AI ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย

กฎหมายลิขสิทธิ์ในหลายประเทศรวมถึงไทยถูกเขียนขึ้นในยุคที่เทคโนโลยียังไม่ก้าวหน้า จนปัจจุบันนี้ที่เทคโนโลยีสามารถสร้างผลงานศิลปะวรรณกรรมหรือเนื้อหาที่มีคุณภาพสูงได้ การที่กฎหมายยังไม่ได้ปรับตัวให้รองรับ AI ทำให้เกิดช่องโหว่ทางกฎหมาย ตัวอย่างคดี *Andersen v. Stability AI*<sup>4</sup> ในปี 2023 ซึ่งกลุ่มศิลปินได้ฟ้อง Stability AI ฐานละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากใช้ผลงานศิลปะของพวกเขาในการฝึกโมเดล

<sup>3</sup> Beijing Internet Court Civil Judgment (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279, “Li v Liu”, <https://english.bjinternetcourt.gov.cn/typicalcases.html>. (สืบค้นเมื่อวันที่ 5 กันยายน 2567)

<sup>4</sup> United States District Court , *Andersen v. Stability AI Ltd.*, (Northern District of California, 30 Oct 2023.)

AI โดยไม่ได้รับอนุญาต ศาลพิจารณาว่าผลงานที่ AI สร้างขึ้นอาจจะเมิดลิขสิทธิ์ของศิลปินต้นฉบับได้หากไม่มีการกำกับดูแลอย่างเหมาะสม

แนวทางในการแก้ไขปัญหาคือการกำหนดเงื่อนไขที่ชัดเจนเกี่ยวกับการคุ้มครองงานสร้างสรรค์โดยเทคโนโลยี AI ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่าควรปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ฉบับปัจจุบันให้รองรับเทคโนโลยี AI มากขึ้น โดยทำการแก้ไขเพิ่มเติมในหมวดที่ 1 ส่วนที่ 1 งานอันมีลิขสิทธิ์ มาตรา 6 ซึ่งเดิมบัญญัติไว้ว่า

มาตรา 6 งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร

การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่คลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์<sup>5</sup>

ให้แก้ไขใหม่เพิ่มเติมเป็น มาตรา 6/1 งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ให้รวมถึงงานสร้างสรรค์โดยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ซึ่งมนุษย์มีส่วนร่วมในกระบวนการริเริ่มสร้างสรรค์งานนั้น

ซึ่งปัจจุบันนี้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ 2537 มาตรา 6 ไม่มีกำหนดไว้ในพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว จึงอาจทำให้เกิดปัญหาข้อกฎหมายในการสร้างสรรค์งานที่มีการใช้เทคโนโลยี AI ได้ในอนาคต ดังนั้นการเพิ่มนิยามที่ชัดเจนและกรอบกฎหมายที่ทันสมัย จะช่วยสร้างความสมดุลระหว่างการคุ้มครองลิขสิทธิ์และการส่งเสริมนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี AI ในยุคปัจจุบันและอนาคตด้วย

## 2. ปัญหาผู้ทรงสิทธิในผลงานที่สร้างสรรค์โดย AI

กฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดว่าผู้ทรงสิทธิในงานลิขสิทธิ์คือ “ผู้สร้าง” ซึ่งโดยทั่วไปต้องเป็นมนุษย์ กฎหมายแบ่งสภาพบุคคลออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สภาพบุคคลโดยธรรมชาติ และสภาพบุคคลโดยผลของกฎหมาย การพัฒนาของเทคโนโลยี AI ทำให้เกิดผลงานที่มนุษย์อาจไม่ได้มีบทบาทสำคัญในกระบวนการสร้างงาน เช่น ภาพวาดที่สร้างโดยโมเดล Mid Journey หรือเพลงที่แต่งโดยเทคโนโลยี AI เช่น AIVA ส่งผลให้เกิดข้อถกเถียงเกี่ยวกับการกำหนดผู้ทรงสิทธิในงานเหล่านี้

ประเทศสหรัฐอเมริกา ในคดี Thaler v. Perlmutter<sup>6</sup> ในปี 2022 ดร.สตีเฟน ธาเลอร์ (Dr. Stephen Thaler) ได้ยื่นคำขอจดลิขสิทธิ์ในนามของ AI ที่เขาพัฒนาซึ่งใช้ชื่อว่า Creativity Machine สำหรับ

<sup>5</sup> พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม

<sup>6</sup> Thaler v. Perlmutter et al, Case 1:22-cv-01564-BAH Document 24 Filed, 2022. <https://dockets.justia.com>. (สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2567)

ผลงานภาพกราฟิกที่สร้างขึ้นชื่อ “A Recent Entrance to Paradise” เขาอ้างว่า AI เป็นผู้สร้างงานนี้โดยสมบูรณ์ และเขาในฐานะเจ้าของ AI ควรได้รับสิทธิในผลงานดังกล่าว คำขอนี้ถูกปฏิเสธโดย US Copyright Office<sup>7</sup> เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐ (Copyright Act of 1976) ระบุว่าผู้สร้างผลงานต้องเป็นมนุษย์ ศาลยังยืนยันว่า “การสร้างสรรคของมนุษย์” (Human Authorship) เป็นเงื่อนไขสำคัญสำหรับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ผลงานที่สร้างโดย AI ซึ่งไม่มีส่วนร่วมของมนุษย์จึงไม่สามารถจดลิขสิทธิ์ได้ คำตัดสินนี้สะท้อนถึงความล้าสมัยของกฎหมายที่ไม่ได้รองรับเทคโนโลยีใหม่อย่าง AI ที่สามารถสร้างงานคุณภาพสูงได้โดยปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์โดยตรง

สหภาพยุโรป EU AI Act ได้ถูกออกแบบมาเพื่อกำกับดูแลการพัฒนาและการใช้งาน AI โดยเฉพาะเน้นไปที่การสร้างความปลอดภัยและการกำหนดความรับผิดชอบของผู้พัฒนาและผู้ใช้งาน AI แต่กฎหมายนี้ยังไม่ได้ระบุโดยตรงถึงการแบ่งสิทธิในผลงานที่ AI สร้าง EU AI Act กำหนดว่า ผู้พัฒนา AI ต้องเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการฝึก AI ต้องมีความโปร่งใสในกระบวนการทำงานของ AI เพื่อป้องกันความเข้าใจผิด และ ผู้ใช้งาน AI ต้องรับผิดชอบต่อการใช้งานที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบทางกฎหมาย แม้ว่ากฎหมายดังกล่าวจะเน้นความรับผิดชอบในกระบวนการสร้างสรรคงาน แต่ยังคงขาดแนวทางที่ชัดเจนในการกำหนดผู้ทรงสิทธิในงานที่ AI สร้าง

กรณีคดี DABUS ในประเทศจีนซึ่งในคดีนี้ Stephen L. Thaler อ้างว่า DABUS (Device for the Autonomous Bootstrapping of Unified Sentence) ซึ่งเป็นระบบปัญญาประดิษฐ์(AI) ที่เขาสร้างขึ้นนั้นถือเป็นผู้ประดิษฐ์ได้ ดังนั้น Thaler จึงได้ยื่นคำขอสิทธิบัตรโดยตั้งชื่อ DABUS เป็นนักประดิษฐ์ กฎหมายสิทธิบัตรให้สิทธิในทรัพย์สินแก่นักประดิษฐ์ในการได้รับประโยชน์จากการประดิษฐ์ของตนและสิทธิส่วนบุคคลที่จะได้รับเครดิตในฐานะนักประดิษฐ์ในเอกสารสิทธิบัตรซึ่งทั้งสองอย่างนี้ถือเป็นสิทธิพลเมืองภายใต้กฎหมายแพ่งมีหน่วยงานสามประเภทที่สามารถได้รับสิทธิพลเมืองได้ ได้แก่ บุคคลธรรมดา นิติบุคคล และองค์กรที่ไม่ได้จดทะเบียน อย่างไรก็ตาม DABUS ซึ่งเป็น “ระบบปัญญาประดิษฐ์” ไม่อยู่ในหมวดหมู่เหล่านี้

อย่างไรก็ตามอาจารย์ปริดา ได้ให้ความเห็นไว้ว่า กฎหมายรับรองสภาพบุคคลให้กับมนุษย์ทุกคนที่มีสิทธิและหน้าที่ เช่น สิทธิในทรัพย์สิน สิทธิในการแสดงออก สิทธิในความเป็นส่วนตัว และสิทธิในการได้รับกระบวนการยุติธรรมซึ่งเป็นสภาพบุคคลโดยธรรมชาติ อย่างไรก็ตามสภาพบุคคลตามกฎหมายเป็นแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์มาโดยตลอด การให้สภาพบุคคลกับสิ่งมีชีวิตหรือสิ่งของที่ไม่ใช่มนุษย์กล่าวคือ เป็นการยอมรับว่าสิ่งนั้นมีสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย ดังเช่น “นิติบุคคล” ซึ่งเป็นสิ่งที่กฎหมายสมมติและรับรองว่าเป็นบุคคลแม้ว่าจะไม่มีชีวิตเหมือนกับบุคคลธรรมดา นิติบุคคลเกิดจากการรวมตัวของบุคคลธรรมดาและได้มีการจดทะเบียนตามกฎหมาย หรือมีกฎหมายรับรองว่าเป็นนิติ

<sup>7</sup> U.S. Copyright Office, (1976).

บุคคล หรือเมื่อได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ อันทำให้มีสิทธิในการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน สิทธิในการทำ สัญญาสิทธิในกระบวนการยุติธรรม หรือสิทธิอื่นใดที่กฎหมายกำหนดให้ไว้ เรียกว่า สภาพบุคคลโดยผลของกฎหมาย<sup>8</sup>

จึงสรุปได้ว่า AI ไม่ใช่บุคคลเพราะ AI ไม่มีสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบตามกฎหมาย AI จึงไม่มีสถานะบุคคลตามกฎหมาย (Legal Personality)

ประเทศจีนมีคดีสำคัญเกี่ยวกับการกำหนดผู้ทรงสิทธิในงานที่ AI สร้างในคดี Li v. Liu ปี 2023 ซึ่งศาลอินเทอร์เน็ตปักกิ่งได้ตัดสินให้ภาพที่สร้างโดย AI ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ แต่มีเงื่อนไขว่าผู้ใช้งาน AI ต้องมีบทบาทสำคัญ เช่น การกำหนดคำกระตุ้น (Prompts) และการปรับแต่งพารามิเตอร์ ศาลพิจารณาว่ากระบวนการเหล่านี้เป็น “ความสำเร็จทางปัญญา” ของมนุษย์ คำตัดสินนี้เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่ากฎหมายลิขสิทธิ์อาจต้องปรับเปลี่ยนเพื่อรองรับเทคโนโลยีใหม่ โดยเฉพาะในกรณีที่มนุษย์มีส่วนร่วมบางส่วนในการสร้างผลงาน

ผู้ศึกษาเห็นว่าควรมีแนวทางแก้ไขปัญหาคือต้องปรับปรุงแก้ไขกฎหมายในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 8 ซึ่งเดิมบัญญัติไว้ดังนี้

มาตรา 8 ให้ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

(1) ในกรณีที่ยังไม่ได้มีการโฆษณางาน ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทยหรืออยู่ในราชอาณาจักรหรือเป็นผู้มีสัญชาติหรืออยู่ในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย ตลอดระยะเวลาหรือเป็นส่วนใหญ่ในการสร้างสรรค์งานนั้น

(2) ในกรณีที่ได้มีการโฆษณาแล้ว การโฆษณานั้นในครั้งแรกได้กระทำขึ้นในราชอาณาจักรหรือในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หรือในกรณีที่การโฆษณารั้งแรกได้กระทำนอกราชอาณาจักรหรือในประเทศอื่นที่ไม่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วย หากได้มีการโฆษณางานดังกล่าวในราชอาณาจักรหรือในประเทศที่เป็นภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งประเทศไทยเป็นภาคีอยู่ด้วยภายในสามสิบวันนับแต่วันที่ได้มีการโฆษณารั้งแรก หรือผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลักษณะตามที่กำหนดไว้ใน (1) ในขณะที่มีการโฆษณางานครั้งแรก

ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้มีสัญชาติไทย ถ้าผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล นิติบุคคลนั้นต้องเป็นนิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย<sup>9</sup>

ให้แก้ไขบทบัญญัติโดยเพิ่มเติมอนุมาตรา(3) ดังนี้

<sup>8</sup> ปรีดา โชติมานนท์, “สภาพบุคคลตามกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์ จำเป็นหรือไม่?”, วารสารรามคำแหง ฉบับนิติศาสตร์ 13(1), (มกราคม-มิถุนายน 2567), 1-21

<sup>9</sup> พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม

“ (3) ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ กำหนดให้ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หากผู้ใช้งานมีบทบาทสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์งาน โดยมีการกำหนดคำกระตุ้น (Prompts) และการปรับแต่งพารามิเตอร์”

ทั้งนี้เป็นการนำตัวอย่างคดี Li v. Liu ของศาลอินเทอร์เน็ตปักกิ่งที่ได้ตัดสินให้ภาพที่สร้างโดย AI ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์แต่มีเงื่อนไขว่าผู้ใช้งาน AI ต้องมีบทบาทสำคัญ เช่น การกำหนดคำกระตุ้น (Prompts) และการปรับแต่งพารามิเตอร์ ซึ่งศาลได้พิจารณาว่ากระบวนการเหล่านี้เป็น “ความสำเร็จทางปัญญา” ของมนุษย์ จึงเห็นควรนำมาใช้เป็นแนวทางในการบัญญัติกฎหมายเพิ่มเติมได้

### 3. ปัญหาการไม่มีหลักเกณฑ์ความรับผิดชอบในการละเมิดลิขสิทธิ์โดย AI

การใช้ข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ในการฝึกฝนโมเดล AI โดยไม่ได้รับอนุญาต หรือการที่ AI สร้างผลงานที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับงานที่มีลิขสิทธิ์เดิม อาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ในบริบทของกฎหมายที่ยังไม่ได้ปรับตัวให้รองรับเทคโนโลยีใหม่อย่างชัดเจน ความเกี่ยวข้องของ AI กับการละเมิดลิขสิทธิ์ คือ ลิขสิทธิ์ (Copyright) เป็นสิทธิที่มอบให้กับผู้สร้างสรรค์งาน เพื่อปกป้องงานจากการคัดลอกหรือการใช้งานโดยไม่ได้รับอนุญาต แต่ในกรณีของ AI การฝึกฝนโมเดลต้องอาศัยข้อมูลจำนวนมากที่มักจะรวมถึงข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ เช่น ภาพถ่าย เพลง หรือข้อความ เมื่อ AI สร้างผลงานใหม่จากข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ อาจเกิดข้อถกเถียงว่าการกระทำดังกล่าวถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ ตัวอย่างเช่น Stable Diffusion และ Mid Journey ได้รับการฝึกฝนด้วยข้อมูลที่รวบรวมจากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงผลงานที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาดังนี้

(1) มีการปรับปรุงพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์โดยเพิ่มบทบัญญัติที่กำหนดการละเมิดลิขสิทธิ์ให้จำเลยมีหน้าที่ในนำพยานหลักฐานมาหักล้างการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์จากการที่จำเลยนำข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์มาใช้ฝึกสอน AI

(2) มีการจัดทำ “แนวปฏิบัติในการใช้งาน AI” โดยแยกประเภท AI ในการใช้งาน ซึ่งจะนำไปสู่การใช้กฎหมายฉบับอื่นที่เกี่ยวข้องกับการใช้ AI ควบคู่กับ “แนวปฏิบัติในการใช้งาน AI” ได้ในอนาคต

(3) มีการกำหนดให้ผู้พัฒนา AI ต้องเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งที่มาของข้อมูลที่ใช้ในการฝึกสอน AI

(4) บริษัทเจ้าของ AI จำเป็นต้องได้รับใบอนุญาตจากผู้เขียนหรือเจ้าของผลงานที่มีลิขสิทธิ์เพื่อฝึกอบรม AI

อย่างไรก็ตามสามารถนำข้อกำหนดใน EU AI Act มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกฎหมายและแนวปฏิบัติที่ครอบคลุมได้

### 4. ปัญหาการไม่มีบทกำหนดโทษในการละเมิดลิขสิทธิ์โดยเทคโนโลยี AI

กรณีในประเทศจีนจำเลยในคดี Li v. Liu ถูกตัดสินว่าละเมิดลิขสิทธิ์จากการลบลายน้ำและเผยแพร่ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของโจทก์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยใช้ AI ศาลยอมรับว่าโจทก์เป็นเจ้าของภาพและได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพนั้น ศาลตัดสินว่าจำเลยมีความผิดฐานละเมิดงานมีลิขสิทธิ์ของโจทก์ โดยให้จำเลยใช้เงินเพื่อชดเชยความสูญเสียทางเศรษฐกิจจำนวน 500 หยวน (69 ดอลลาร์) กรณีนี้เห็นได้ว่าศาลมองถึงความเสียหายทางเศรษฐกิจแม้ว่าจำเลยโพสต์ลงในเว็บไซต์ส่วนตัวก็ตาม และการกำหนดบทลงโทษที่ชัดเจนเช่นนี้ อาจเป็นแนวทางในการนำมาซึ่งบรรทัดฐานที่จะช่วยสร้างมาตรฐานการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สร้างโดย AI ได้ในอนาคต

กรณีศึกษาคดี Tencent ยื่นฟ้อง ByteDance<sup>10</sup> ในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์ หลังพบที่มีการเผยแพร่เนื้อหาซีรีส์ยอดนิยม เช่น “Soul Land” และ “Yunnan Insect Valley” บนแพลตฟอร์ม Douyin โดยไม่ได้รับอนุญาต เนื้อหาซีรีส์ดังกล่าวมีลิขสิทธิ์และเผยแพร่เฉพาะบน Tencent Video การละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้นจากการที่ผู้ใช้ของ ByteDance อัปโหลดคลิปเหล่านี้โดยไม่ได้รับอนุญาตและแพลตฟอร์มและไม่ได้มีหลักเกณฑ์ในการจัดการที่เพียงพอในการควบคุมเนื้อหาที่ละเมิด คดี Tencent กับ ByteDance แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการกำหนดจำนวนเงินชดเชยที่เหมาะสมในคดีลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะในบริบทของแพลตฟอร์มดิจิทัลและ AI ที่ซับซ้อน การตัดสินให้ ByteDance ชดเชยด้วยจำนวนเงินที่สูงเป็นจำนวนเงินกว่า 32.4 ล้านหยวน (ประมาณ 4.6 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ซึ่งเป็นจำนวนเงินชดเชยที่สูงสุดในคดีลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ในประเทศจีน ณ ขณะนั้น คดีนี้นับถึงความรับผิดชอบของแพลตฟอร์มในการควบคุมเนื้อหาที่เผยแพร่โดยผู้ใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการใช้ AI หรืออัลกอริทึมในการแนะนำเนื้อหาสะท้อนถึงบทบาทของศาลในการสร้างบรรทัดฐานและปกป้องสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง กรณีนี้จึงถือเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถนำไปปรับใช้ในการพัฒนากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

แนวทางในการแก้ไขปัญหานี้ผู้ศึกษาขอเสนอแนะว่าควรมีการปรับปรุงพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันโดยเพิ่มบทบัญญัติที่กำหนดบทลงโทษให้รุนแรงขึ้นสำหรับการทำละเมิดโดยเทคโนโลยี AI ซึ่งบทกำหนดโทษในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์มาตรา 70 ฉบับปัจจุบันใช้ในกรณีของการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดจากบุคคลหรือนิติบุคคลตามกฎหมายเท่านั้น

กรณีการละเมิดลิขสิทธิ์จากการใช้เทคโนโลยี AI หากพบที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ เช่น การใช้ผลงานที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์หรือการสร้างงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้เทคโนโลยี AI นั้นควรปรับปรุงบทลงโทษให้รุนแรงขึ้นกว่าเดิมโดยกำหนดบทลงโทษให้ถอนใบอนุญาตบริษัท AI ที่ทำ

<sup>10</sup>Iris Deng, Tencent escalates legal battle against TikTok owner ByteDance over copyright infringement of popular anime series, (22 Dec 2021), [online] [https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3160677/tencent-escalates-legal-battle-against-tiktok-owner-bytedance-over?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3160677/tencent-escalates-legal-battle-against-tiktok-owner-bytedance-over?utm_source=chatgpt.com). (สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2567)

ละเมิด จำคุกและปรับเป็นเงินที่สูงกว่ากรณีบุคคลตามมาตรา 70 เดิม เนื่องจากการกระทำละเมิดที่เกิดจากเทคโนโลยี AI ทำได้ง่ายขึ้นทำให้เกิดความเสียหายต่อเจ้าของลิขสิทธิ์โดยง่ายโดยเฉพาะสิทธิทางเศรษฐกิจ

อย่างไรก็ตามบทกำหนดโทษในมาตรา 70 ของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์นี้ยังไม่เหมาะสมในการใช้ลงโทษการกระทำความผิดละเมิดลิขสิทธิ์โดยเทคโนโลยีAI ผู้ศึกษาเห็นว่าควรนำตัวอย่างบทลงโทษตามกฎหมายของสหภาพยุโรป ซึ่งได้กำหนดบทลงโทษที่เข้มงวดไว้มาปรับใช้ เช่น การปรับสูงสุดถึง 6% ของรายได้บริษัททั่วโลก และสั่งระงับการใช้งาน AI ที่ฝ่าฝืนกฎหมาย พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ควรเพิ่มความชัดเจนในบทลงโทษโดยเฉพาะกรณีที่มีเจตนาแสวงหากำไรในเชิงพาณิชย์ อาจกำหนดค่าปรับขั้นต่ำ-สูงสุด หรือเพิ่มบทลงโทษตามสัดส่วนผลกำไรที่ได้และมูลค่าความเสียหายที่เกิดขึ้น เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความร้ายแรงของการกระทำผิดและปกป้องสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างมีประสิทธิภาพ

## เอกสารอ้างอิง

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม

ปรีดา โชติมานนท์, “สภาพบุคคลตามกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์ จำเป็นหรือไม่?”,วารสาร รามคำแหง ฉบับนิติศาสตร์ ปีที่ 13 ฉบับที่ 1, (มกราคม-มิถุนายน 2567),1-21

Beijing Internet Court Civil Judgment (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279, “Li v Liu”. [online] <https://english.bjinternetcourt.gov.cn/typicalcases.html>. (5 กันยายน 2567)

Iris Deng, Tencent escalates legal battle against TikTok owner ByteDance over copyright infringement of popular anime series, (2021), [online] <https://www.scmp.com>. (5 กันยายน 2567)

Thaler v. Perlmutter et al, **Case 1:22-cv-01564-BAH Document 24 Filed**, 2022. [online] <https://dockets.justia.com>. (5 กันยายน 2567)

The EU Artificial Intelligence Act.

United States District Court , **Andersen v. Stability AI Ltd**, (Northern District of California, (30 Oct 2023.)

U.S. Copyright Office, “The Copyright Act of 1976”.