

ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ศึกษากรณีงานศิลปกรรม¹

ตาริกา เข็มนาค²

ในยุคที่เทคโนโลยีก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญที่เปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานในหลากหลายวงการ โดยเฉพาะในแวดวงศิลปะที่แต่เดิมเป็นพื้นที่ของมนุษย์ในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์และอารมณ์ความรู้สึก ปัจจุบัน AI สามารถสร้างสรรค์ภาพวาด ดนตรี หรือแม้แต่บทกวีได้อย่างน่าทึ่ง จนบางครั้งแทบจะแยกไม่ออกว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นผลงานของมนุษย์หรือเครื่องจักร อย่างไรก็ตาม การที่ AI สามารถสร้างผลงานศิลปกรรมได้ นำไปสู่คำถามสำคัญทางด้านกฎหมาย โดยเฉพาะกฎหมายลิขสิทธิ์ซึ่งมีหน้าที่คุ้มครองผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ เมื่อผลงานศิลปะหนึ่งชิ้นเกิดขึ้นจาก AI โดยไม่มีการควบคุมหรือมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญของมนุษย์ คำถามคือใครควรเป็นเจ้าของสิทธิ์ในผลงานชิ้นนั้น ซึ่งตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย เจ้าของลิขสิทธิ์คือผู้สร้างสรรค์ผลงาน หรือผู้ที่ใช้ความสามารถทางปัญญาในการริเริ่มและผลิตผลงานขึ้นมา โดยทั่วไปหมายถึงมนุษย์เท่านั้น AI ในฐานะที่เป็นเพียงเครื่องมือยังไม่ถูกกฎหมายยอมรับว่าเป็นบุคคลที่มีสิทธิ์ถือครองลิขสิทธิ์ได้ ดังนั้นหาก AI เป็นผู้สร้างผลงานศิลปะขึ้นโดยลำพังโดยไม่มีการควบคุมหรือคำสั่งเฉพาะจากมนุษย์ ผลงานนั้นย่อมไม่อยู่ภายใต้การคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ยังมีความท้าทายในการตัดสินว่ามนุษย์ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ AI เช่น ผู้พัฒนา ผู้ใช้งาน หรือแม้แต่เจ้าของระบบ AI ควรจะมีสิทธิ์ในผลงานศิลปกรรมที่ AI สร้างขึ้นหรือไม่ และหากมีจะวัดจากระดับความเกี่ยวข้องหรือเจตนาธรรมณ์อย่างไร ในภาพรวมจะเห็นได้ว่าเทคโนโลยี AI กำลังท้าทายหลักการดั้งเดิมของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่วางอยู่บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์จากมนุษย์ และยังไม่มียุติที่ชัดเจนในหลายประเทศรวมถึงประเทศไทยด้วย จึงทำให้ผู้ศึกษาเองได้ศึกษาตั้งแต่กฎหมายของประเทศไทยไปจนถึงกฎหมายของต่างประเทศ อาทิ ประเทศจีน ประเทศสหรัฐอเมริกา ก็พบว่าต่างประเทศก็มีปัญหาในเรื่องดังกล่าวเช่นเดียวกัน เพราะยังไม่มีประเทศไหนที่ให้ AI มีสภาพเป็นบุคคล และท้ายที่สุดผลงานที่สร้างขึ้นโดย AI ก็จะตกเป็นผลงานผู้สาธารณะชนไปโดยปริยาย จากการศึกษาทำให้ผู้ศึกษาค้นพบประเด็นปัญหาข้อกฎหมายที่เป็นสาระสำคัญ ดังนี้

¹บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ศึกษากรณีงานศิลปกรรม โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาคือ รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา โชติมานนท์ กรรมการสอบคือ รองศาสตราจารย์ ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทวี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมพูนุท สถิตย์เสมากุล

²นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดอำนาจเจริญ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

1. ปัญหาสถานะทางกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้ได้ให้คำนิยามของผู้สร้างสรรค์หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ดังนั้น หากพิจารณาตามคำนิยามดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์ก็คือผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงาน ผู้ที่ได้ลงมือสร้างผลงานทาง ปัญญาด้วยความคิดสร้างสรรค์ของตนเองโดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์และต้องบุคคลเท่านั้น ซึ่งตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ได้กล่าวถึงบุคคลไว้ว่ามี 2 ประเภทคือ 1.บุคคลธรรมดา และ 2.นิติบุคคล จึงเห็นได้ว่าคอมพิวเตอร์ หรือปัญญาประดิษฐ์ไม่จัดอยู่ในสถานะบุคคลตามกฎหมายไทย เมื่อไม่มีสถานะเป็นบุคคลตามกฎหมาย ปัญหาที่ตามมาคือไม่สามารถที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์ได้และเนื่องจาก ผู้ศึกษาได้ศึกษาในกรณีงานศิลปกรรมด้วยจึงขอยกตัวอย่างคำพิพากษาที่น่าสนใจอย่างคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19350/2557 โดยเป็นคำพิพากษาย่อสั้น กล่าวคือจากบทบัญญัติแห่ง พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 4 และ มาตรา 6 ประกอบกับหลักปรัชญาแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ งานสร้างสรรค์ประเภทศิลปกรรมที่มีลักษณะ เป็นงานประติมากรรมจะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองตาม พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 นั้น ต้องเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานนั้นด้วยการริเริ่มขึ้นเอง (Originality) โดยมีได้ทำซ้ำหรือ คัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น โดยไม่ได้รับอนุญาต งานอันมีลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องเป็นงานใหม่ อย่างเช่นกรณีของสิทธิบัตรการประดิษฐ์ซึ่งจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายสิทธิบัตรต่อเมื่อเป็นการ ประดิษฐ์ขึ้นใหม่หรือต้องไม่เป็นงานที่ปรากฏอยู่แล้ว งานอันมีลิขสิทธิ์จึงอาจเหมือนหรือคล้ายกับงานอันมี ลิขสิทธิ์ที่ปรากฏอยู่แล้วได้ แต่งานที่เหมือนหรือคล้ายกันนั้นต้องเกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์ขึ้นเองของผู้ สร้างสรรค์โดยมิได้ทำซ้ำหรือคัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น โดยไม่ได้รับอนุญาต คุณค่าของงาน หรือคุณค่าทางศิลปะไม่ใช่เงื่อนไขของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ แม้งานที่สร้างขึ้นนั้นจะไม่มีคุณค่าของงานหรือ คุณค่าทางศิลปะ หากผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นด้วยความวิริยะอุตสาหะด้วยการทุ่มเทกำลังสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ ใช้ประสบการณ์และวิจารณญาณในการสร้างงานนั้น มิใช่สักแต่ทำขึ้น งานนั้นก็ได้รับความ คุ้มครองลิขสิทธิ์ การคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นการให้ความคุ้มครองรูปแบบของการแสดงออกซึ่งความคิด ไม่คุ้มครองความคิดหรือแนวความคิด ปรากฏตามสินค้าของโจทก์ว่าเป็นรูปปั้นพระพักตร์พระพุทธรูป บนใบโพธิ์ซึ่งมีลักษณะเป็นงานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาณที่สัมผัสและจับต้องได้เป็นรูปสามมิติ รูปปั้นพระพักตร์พระพุทธรูปบนใบโพธิ์นั้นจึงเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงออกโดยรูปแบบของงาน ประติมากรรมอันเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทศิลปกรรมอย่างหนึ่งตาม พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 4 แม้จะรับฟังข้อเท็จจริงที่ศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลางวินิจฉัยมาว่ารูปปั้นนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น โดยเลียนแบบธรรมชาติหรือสิ่งที่ปรากฏมีอยู่ก่อนแล้วคือพระพักตร์พระพุทธรูปหรือ พระพุทธรูปซึ่งมีอยู่มาช้านานนับพันปีแล้วก็ตาม ก็ถือได้ว่าผู้สร้างสรรค์งานรูปปั้นพระพักตร์พระพุทธรูป บนใบโพธิ์ได้สร้างสรรค์งานนั้นด้วยการริเริ่มขึ้นเองและด้วยความวิริยะอุตสาหะแล้ว เพราะมิใช่การสร้าง งานนั้นขึ้นโดยทำซ้ำหรือคัดแปลงจากงานประติมากรรมรูปปั้นพระพักตร์พระพุทธรูปอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น เมื่อปรากฏว่าโจทก์เป็นผู้แจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในผลงานประติมากรรมรูปปั้นพระพักตร์พระพุทธรูปบนใบโพธิ์

ดังกล่าวในชื่อผลงานคุ้มครองและโพธิ์พัคตร์ต่อกรรมทรัพย์สินทางปัญญาจึงมีเหตุผลให้เชื่อว่า โจทก์เป็นผู้สร้างสรรค์งานประติมากรรมรูปปั้นพระพัคตร์พระพุทธรูปบนใบโพธิ์ดังกล่าว โจทก์ย่อมเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานประติมากรรมนั้น ดังนั้น จะเห็นได้ว่าแนวทางหรือทิศทาง การตัดสินของศาลไทยที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์นั้น ศาลจะต้องคองค้ประกอบหลายอย่าง แต่สิ่งที่ขาดไม่ได้เลยคือความสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดงานนั้นด้วยการริเริ่มขึ้นเอง (Originality) และความสร้างสรรค์ผลงานนั้นต้องมาจากมนุษย์ไม่ใช่คอมพิวเตอร์ โปรแกรมซอฟต์แวร์ หรือปัญญาประดิษฐ์ใด ๆ จึงเห็นได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยมองว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์

สำหรับประเทศจีน Copyright Law of the People's Republic of China ได้กำหนดความเป็นผู้สร้างสรรค์ไว้ในมาตรา 11 วรรคสอง ซึ่งได้บัญญัติความหมายของผู้สร้างสรรค์เอาไว้ว่าผู้สร้างสรรค์หมายถึงบุคคลที่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น อย่างไรก็ตามผู้สร้างสรรค์ที่จะมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นผู้สร้างสรรค์งานด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งหลักดังกล่าวปรากฏอยู่ใน มาตรา 2 และมาตรา 3 ของ Regulations for the Implementation of the Copyright Law of the People's Republic of China สำหรับความหมายของคำว่า การริเริ่มของผู้สร้างสรรค์นั้น (Originality) กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศจีนไม่ได้บัญญัติหลักเกณฑ์เอาไว้ จะขึ้นอยู่กับดุลพินิจการตีความของศาลซึ่งศาลของสาธารณรัฐประชาชนจีนมีเกณฑ์ในการพิจารณาการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์อยู่ 2 ประการคือ งานลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานสร้างสรรค์ (Creative) และเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ก่อให้เกิดขึ้นด้วยตัวเอง (Independently) กล่าวคือ ประการแรกงานสร้างสรรค์ต้องเกิดจากการริเริ่มขึ้นด้วยตนเอง (Independent creation) โดยไม่ได้ลอกเลียนมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งหลักการของ Independent Creation หมายถึง การที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างผลงานขึ้นมาจากความคิด ความพยายาม และการลงแรงของตนเอง โดยไม่ได้ลอกเลียน หรือนำผลงานที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้ไม่ว่าผลงานของตนจะมีความคล้ายคลึงกับผลงานของผู้อื่นมากเพียงใดก็ตามหากสามารถพิสูจน์ได้ว่าผลงานนั้นเกิดจากการสร้างสรรค์โดยอิสระโดยไม่มีการคัดลอก ก็ถือว่าเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ เหตุผลที่กฎหมายให้ความสำคัญกับหลักการนี้ ก็เพื่อรักษาสมดุลระหว่างการคุ้มครองสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เดิมและการส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นในสังคม หากไม่มีหลักการนี้ คนที่สร้างผลงานขึ้นมาใหม่โดยไม่รู้ว่ามีผลงานคล้ายกันอยู่ก่อนแล้ว ก็อาจถูกกล่าวหาว่าละเมิดสิทธิ ทั้งที่ไม่เคยรับรู้หรือเข้าถึงงานต้นฉบับมาก่อนเลย ประการที่สองงานสร้างสรรค์ต้องเกิดจากการริเริ่มโดยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความคิดและความสามารถของตนเอง ในการสร้างผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งมาตรฐานในการพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ โดยพิจารณาจากการใช้ วิจารณ์ญาณและทักษะ (Skills) ในการสร้างสรรค์งานและการใช้วิจารณ์ญาณในการคัดเลือก และการใช้วิจารณ์ญาณในการคัดเลือกและเรียบเรียงของผู้สร้างสรรค์ (Judgment selection and arrangement) ซึ่งรูปแบบที่ว่านี้ต้องเกิดจากการใช้วิจารณ์ญาณในการเลือกสิ่งที่จะนำเสนอรวมถึงวิธีการจัดลำดับเนื้อหา การจัดเรียงข้อมูล หรือการตัดสินใจว่าจะนำเสนอสิ่งใดมาก่อนหรือหลัง สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น จะเห็นได้ว่า Copyright Law of the People's Republic of China

ได้กำหนดความเป็นผู้สร้างสรรค์เอาไว้ว่าผู้สร้างสรรค์ หมายถึง บุคคลที่ได้สร้างสรรค์งานขึ้นและกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศจีนเองก็ใช้คำว่าบุคคลผู้สร้างสรรค์ผลงาน ฉะนั้นเมื่อผลงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์จึงไม่ถือว่าเป็นงานที่สร้างสรรค์โดยบุคคล

สำหรับประเทศสหรัฐอเมริกา Copyright Act of 1976 ไม่ได้บัญญัติความหมายของผู้สร้างสรรค์เอาไว้ เป็นการเฉพาะ แต่ได้บัญญัติเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เอาไว้ใน มาตรา 201 (a) แห่ง Copyright Act of 1976 ซึ่งกล่าวไว้ว่าลิขสิทธิ์ที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ให้ตกแก่ผู้สร้างสรรค์งานคนแรกและในกรณีที่มีการสร้างสรรค์งานร่วมกัน ให้ผู้ที่ได้สร้างสรรค์งานร่วมกันนั้นเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ได้สร้างสรรค์ร่วมกัน จึงทำให้ต้องอาศัยการตีความของศาลในการพิจารณาว่าผู้สร้างสรรค์หมายถึงอะไร และคดีที่น่าสนใจที่วางหลักเกี่ยวกับผู้สร้างสรรค์คือ คดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., Inc. ซึ่งถือเป็นคดีที่สร้างบรรทัดฐานในการพิจารณาหลักความคิดริเริ่มของสหรัฐอเมริกา โดยผลของคดีนี้สามารถสรุปมาตรฐานของความคิดริเริ่มได้ 2 ประการกล่าวคือ ประการแรกงานนั้นต้องเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นโดยอิสระจากผู้สร้างสรรค์งาน (Independently created by the author) ปราศจากการคัดลอกหรือลอกเลียนแบบมาจากผลงานอื่น ประการที่สอง งานนั้นต้องมีระดับปริมาณของความคิดสร้างสรรค์อย่างเพียงพอ (Modicum of Creativity Doctrine) ผลงานนั้นต้องมีการแสดงออกถึงประกายความคิดสร้างสรรค์บางอย่าง (Possess some creative spark) หรือเป็นที่เข้าใจได้ง่ายถึงงานนั้นก็ ได้ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาจึงหมายถึงผู้ที่มิได้ลอกเลียนงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาเป็นของตน งานนั้นต้องเป็นงานที่ริเริ่มจากผู้สร้างสรรค์เอง มีผลงานด้วยตัวเอง และนอกจากนี้สำนักงานกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกายังได้ออกเอกสารขึ้นมาฉบับหนึ่งชื่อว่า Compendium of U.S. Copyright Office Practices ซึ่งกล่าวว่า กฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมิวัตถุประสงค์ที่จะคุ้มครองงานที่เป็นผลผลิตมาจากแรงงานอันเกิดจากความคิดและสติปัญญาของมนุษย์เท่านั้น ไม่คุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยเครื่องกลหรืองานที่ถูกสร้างโดยระบบของเครื่องกล โดยไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับความคิด หรือสติปัญญาของมนุษย์ จึงเห็นได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาให้มนุษย์คือผู้สร้างสรรค์เท่านั้น

จากการวิเคราะห์ปัญหาสถานะทางกฎหมายของปัญญาประดิษฐ์ในฐานะผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์พบว่ากฎหมายของ 3 ประเทศไม่ว่าจะเป็น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย Copyright Law of the People's Republic of China ของประเทศจีน และ Copyright Act of 1976 ของประเทศสหรัฐอเมริกา ทุกประเทศที่กล่าวมาจะให้ความสำคัญกับสถานะของบุคคลมากกว่านวัตกรรม ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์เอง เมื่อพิจารณาถึงเจตนารมณ์ของกฎหมายแล้ว กฎหมายมุ่งคุ้มครองผลประโยชน์ให้แก่มนุษย์ในการคิด ริเริ่ม สร้างสรรค์ผลงาน และจะมีบางผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ แต่ถ้าหากพิสูจน์ได้ว่ามนุษย์มีส่วนร่วมในผลงานนั้นในระดับที่มากพอ ศาลถึงจะมีทิศทางในการปรับเปลี่ยนคำพิพากษาให้มีความทันสมัย ทันสมัย และพิจารณาเป็นราย ๆ ไป ไม่ใช่ทุกคดีจะตัดสินเช่นนี้หมด ทั้งนี้ ถ้าเป็นผลงานที่มาจากปัญญาประดิษฐ์เพียงทางเดียวผลงานชิ้นนั้นจะไม่ถือว่าเป็นผลงานที่มีลิขสิทธิ์เพราะขาดถึงสถานะความเป็นบุคคล ดังนั้น เมื่อพิจารณาแล้วจึงทำให้มองเห็นช่องว่างทาง

กฎหมายแก่ผลงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ เพราะเมื่อสร้างสรรค์ผลงานแล้ว ผลงานจะต้องตกไปเป็นสาธารณสมบัติ เช่นนี้ย่อมส่งผลกระทบต่อนักลงทุนที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานผ่านปัญญาประดิษฐ์ เพราะหากลงทุนไปแล้วผลงานที่ได้มากลับไม่ได้รับความคุ้มครอง อีกทั้งยังจะตกไปเป็นสาธารณสมบัติ จึงทำให้ไม่มีนักลงทุนคนไหนยอมที่จะถือกระเป๋าตนเองมาลงทุนอย่างแน่นอน

2. ปัญหางานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์กับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคแรกได้กล่าวถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร จะเห็นได้ว่างานอันมีลิขสิทธิ์จะไม่มีการเกิดจากคอมพิวเตอร์ หรือปัญญาประดิษฐ์เลย ทั้งนี้ผลงานเหล่านั้นเข้าข่ายผลงานที่สามารถได้รับการคุ้มครองในฐานะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ หากมีการแก้ไขถึงสถานะความเป็นผู้สร้างสรรค์ตามคำนิยาม มาตรา 4 แล้ว ผู้ศึกษาเห็นควรว่าให้แก้ไขคำนิยามของงานอันมีลิขสิทธิ์ตามมาตรา 6 ด้วย เช่นนี้ก็จะไม่ต้องทำให้เกิดความคลุมเครือหรือตีความยาก และเพื่อให้ผลงานที่สร้างสรรค์จากปัญญาประดิษฐ์ได้รับการคุ้มครองในฐานะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ดังกล่าวได้

สำหรับประเทศจีนตามกฎหมาย Copyright Law of the People's Republic of China Section 2 Ownership of Copyright ข้อที่ 11 ได้กล่าวถึงงานลิขสิทธิ์ไว้ว่าผู้สร้างสรรค์ที่ได้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์เป็นผู้ที่มีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์นั้น ซึ่งตามกฎหมายของประเทศจีนจะให้ความสำคัญกับเจ้าของผลงานที่มีสถานะเป็นบุคคล ไม่ว่าจะบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลเท่านั้น อย่างเช่นคดี Li v. Liu ที่แม้ในผลงานจะมีการประมวลข้อมูลโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่บ้าง แต่ตัว โจทก์เองได้ออกแบบว่าผู้หญิงในภาพควรมีลักษณะอย่างไร และป้อนคำสั่งที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างรูปภาพที่ตรงตามความคาดหวังของ โจทก์ โจทก์ป้อนคำสั่งโดยละเอียด เช่น ไอศดอลญี่ปุ่น ท่าทางท่าหมองกล้อง และเป็นภาพออกแนวฟิล์ม จากนั้นจึงปรับคำสั่งเพิ่มเติมตามรูปภาพเบื้องต้นที่สร้างโดย Stable Diffusion ก่อนจะสร้างรูปภาพให้เสร็จสมบูรณ์ในที่สุด การกระทำเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการนำเข้าข้อมูลโดยการใช้สติปัญญาของ โจทก์ เกี่ยวกับแนวคิดเรื่องความคิดริเริ่ม ซึ่งผลงานที่ถูกสร้างขึ้นดังกล่าวเกิดขึ้นภายใต้การกำกับดูแลของมนุษย์ทุกขั้นตอน มีเพียงบางขั้นตอนที่ต้องอาศัยการทำงานของปัญญาประดิษฐ์เข้ามาเกี่ยวข้อง ศาลจึงตัดสินคดีดังกล่าวว่า โจทก์เป็นผู้ที่ได้รับลิขสิทธิ์ในผลงานดังกล่าว จะเห็นได้ว่าประเทศจีนจะถือแนวการตัดสินที่ให้ผู้ที่มีสถานะบุคคลเป็นผู้ได้รับลิขสิทธิ์นั้น ๆ ในทางตรงกันข้ามหากผลงานดังกล่าวเป็นผลงานที่เกิดจากการประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์เพียงอย่างเดียวโดยปราศจากมนุษย์เข้ามาแทรกแซง กฎหมายของประเทศจีนก็ยังไม่ถือว่าผลงานนั้นเป็นผลงานที่ควรได้รับลิขสิทธิ์ กล่าวสรุปได้ว่าหากผลงานใดที่ถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์คอมพิวเตอร์หรือสิ่งอื่นใดที่ไม่มีสถานะเป็นบุคคล กฎหมายของประเทศจีนจะถือว่าผลงานนั้นเป็นผลงานที่ไม่ใช่ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ และตกเป็นสาธารณสมบัติที่ทุกคนสามารถใช้ได้

สำหรับประเทศสหรัฐอเมริกา สำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา US Copyright office : USCO

จะไม่ได้จดทะเบียนลิขสิทธิ์ให้กับผลงานไม่ได้สร้างขึ้นโดยมนุษย์ โดยระบุว่ากฎหมายลิขสิทธิ์นั้นจะให้คุ้มครองเฉพาะมนุษย์เท่านั้น โดยมองว่าผลงานที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นยังขาดองค์ประกอบของการถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ อีกทั้งยังไม่มีจิตวิญญาณ ความรู้สึกต่าง ๆ เพราะเขาเชื่อมั่นเป็นเพียงโปรแกรมหนึ่งที่มีการตั้งค่าไว้ใช้งานเท่านั้น ซึ่งทางประเทศสหรัฐอเมริกาเองก็มีคดีที่น่าสนใจและยังถือว่าเป็นคดีที่สร้างบรรทัดฐานในการพิจารณาเกี่ยวกับหลักความคิดริเริ่มของสหรัฐอเมริกา คือคดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., Inc., โดยผลของคดีนี้สามารถสรุปมาตรฐานของความคิดริเริ่มได้ 2 ประการ กล่าวคือ ประการแรก งานนั้นต้องเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นโดยอิสระจากผู้สร้างสรรค์งาน (Independently created by the author) กล่าวคือ ปราศจากการคัดลอกหรือลอกเลียนแบบมาจากผลงานอื่น ประการที่สอง งานนั้นต้องมีระดับปริมาณของความคิดสร้างสรรค์อย่างเพียงพอ โดยศาลได้วางหลักว่าถ้าหากเป็นกรณีที่มีอยู่แล้วนำมาร้อยเรียงต่อกันไม่ได้มีการสร้างสรรค์ผลงานอะไร งานนี้จะไม่ถือว่าเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ เพราะลิขสิทธิ์จะคุ้มครองถึงการใช้ปัญญาในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาผ่านจิตใจมนุษย์จนเกิดเป็นความสุนทรีย์ภาพทางผลงาน นอกจากนี้ยังมีแนวทางการพิจารณาถึงผลงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์อย่างเช่น Zarya of the Dawn ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนที่สร้างโดยศิลปิน Kris Kashtanova ซึ่งใช้ AI ชื่อ Midjourney ในการสร้างภาพประกอบและปกของหนังสือเล่มนี้ โดย Kashtanova เป็นผู้เขียนเนื้อเรื่องและจัดวางหน้ากระดาษเองทั้งหมด เขาเป็นคนเขียนเนื้อเรื่องจัดวางหน้ากระดาษและเลือกรูปด้วยตัวเอง กล่าวคือเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินการขับเคลื่อนต่อยอดในผลงานดังกล่าว จึงทำให้เขาสามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์นี้ออกมาได้ หากให้เพียงปัญญาประดิษฐ์สร้างเองทั้งหมดกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา ย่อมไม่ให้ลิขสิทธิ์ในผลงานดังกล่าว ดังนั้น จะเห็นว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาค่อนข้างเข้มงวดกับเรื่องของบุคคล ต้องเป็นผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้นจึงจะสามารถจดลิขสิทธิ์ได้ หรือถ้าเป็นผลงานที่สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ก็จะต้องได้รับการต่อยอดในระดับที่มากพอ อย่างเช่นกรณีหนังสือการ์ตูนดังที่กล่าวมาข้างต้น

จากการวิเคราะห์ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของทั้ง 3 ประเทศ ผู้ศึกษาได้พบว่าจุดที่ทำให้ปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถที่จะได้รับการคุ้มครองจากกฎหมายลิขสิทธิ์ได้เลยคือ สถานะความเป็นบุคคลหรือความเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานของปัญญาประดิษฐ์ เพราะกฎหมายของทั้งสามประเทศไม่ว่าจะเป็นประเทศไทย ประเทศจีนและประเทศสหรัฐอเมริกาค่อนข้างให้ความสำคัญกับสถานะความเป็นบุคคลอย่างมาก เมื่อผลงานที่ถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ที่ขึ้นชื่อว่าเป็นโปรแกรมที่ทันสมัยที่ถูกออกแบบมาให้สามารถเลียนแบบความสามารถของมนุษย์ในการคิด วิเคราะห์ เรียนรู้ ตัดสินใจตลอดจนสร้างสรรค์ผลงานออกมาโดยไม่ต้องมีมนุษย์ไปกำกับก็ยังสามารถกลับไม่ได้รับลิขสิทธิ์ เนื่องด้วยปัญญาประดิษฐ์ยังไม่ได้ถูกรับรองให้มีสถานะบุคคลตามกฎหมาย เมื่อสร้างสรรค์ผลงานใด ๆ ออกมาผลงานนั้นย่อมตกไปเป็นสาธารณสมบัติ ทั้งนี้ก็ยังถือเป็นปัญหากับนักลงทุนอย่างมาก เพราะหากลงทุนซื้อโปรแกรมดังกล่าวไปแล้วและให้ AI ประมวลผลผลงานออกมา ผลงานดังกล่าวก็ย่อมเป็นผลงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์ทุกคนสามารถใช้ได้ ซึ่งผู้ศึกษาเองก็มองว่าปัญหาดังกล่าวถือเป็นปัญหาสำคัญที่ควรได้รับการแก้ไข

นอกจากจะดึงคุณนักลงทุนมาลงทุนเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจแล้ว ยังถือเป็นกำลังใจสำคัญให้ผู้ผลิต ผลิตผลงานใหม่ ๆ ออกมาให้ได้รับชม ไม่เป็นภาวะสูญญากาศตลอดจนภาวะทางตันของงานศิลปะหรืองานอื่นใดที่ควรจะพัฒนาในอนาคต

จากการศึกษาปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ศึกษากรณีงานศิลปกรรมนั้น ผู้ศึกษามองเห็นปัญหาดังที่กล่าวมาข้างต้น และมีความเห็นว่าควรมีการปรับปรุงแก้ไขและเพิ่มบทกฎหมาย เพื่อให้มีความทันสมัยและสอดคล้องกับการพัฒนางานศิลปะที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เสนอให้มีการเพิ่มเติมคำนิยามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยให้มีการกำหนดคำนิยามของคำว่าปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่ เพื่อจะได้ไม่ต้องตีความยาก เช่น ปัญญาประดิษฐ์คืออะไร มีอะไรบ้าง และก่อให้เกิดงานอะไรได้บ้าง

2. เสนอให้มีการเพิ่มกฎหมายในเรื่องสถานะของปัญญาประดิษฐ์ เช่น จากบุคคลเป็นบุคคลอิเล็กทรอนิกส์ หรือบุคคลในระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อที่สามารถบริหารจัดการในเรื่องของความรับผิดชอบในการกระทำได้ง่ายขึ้น

3. เสนอให้มีการเพิ่มเติมคำนิยามในเรื่องผู้สร้างสรรค์ร่วม คือบุคคลที่ทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์

4. เสนอให้มีแก้ไขคำนิยามมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จากเดิมที่มี 9 ประเภท ให้เพิ่มปัญญาประดิษฐ์เข้าไปด้วยในการได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อที่จะไม่ให้งานดังกล่าวตกไปเป็นสาธารณสมบัติ

5. เสนอให้มีบทลงโทษในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในทางที่มีขอบ เช่น ลือลามาก หรือตัดต่อจนทำให้เกิดความเสียหาย

เอกสารอ้างอิง

คดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co., Inc.

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19350/2557.

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

โลกคุณตัน , เจมส์ เลาและแฮร์รอดส์ หว่อง. “คำตัดสินของศาลสำคัญเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับผลงานที่สร้างโดย AI” (2567) <https://globallitigationnews-bakermckenzie-com.translate.goog/2024/05/08/china-a-landmark-court-ruling-on-copyright-protection-for-ai-generated-works>.

Copyright Act of 1976.

Copyright Law of the People’s Republic of China (Revised in 2020).

Springnews, “ผลงาน ภาพวาด AI ปัญญาประดิษฐ์ จดลิขสิทธิ์ได้แล้วในสหรัฐฯ” (2565) https://www.springnews.com.th/digital-tech/technology/830324?utm_source=chatgpt.com.