

ปัญหาลิขสิทธิ์ในงานระบบปัญญาสร้างสรรค์ (Generative Adversarial Network)¹

สิทธิโชค บุญเพิ่มธนา²

ประเทศไทยได้ตราขึ้นซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อันเนื่องมาจากการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ทั้งหลายแก่เจ้าของผลงานที่ได้สร้างสรรค์งานต่าง ๆ ขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นไปเพื่อให้สอดคล้องกับการเข้าร่วมเป็นภาคีสมาชิกในความตกลงทริปส์ (TRIPS Agreement) แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป เทคโนโลยีก็เริ่มก้าวหน้าขึ้นไปมากจึงก่อให้เกิดขึ้นซึ่งปัญหา ช่องว่างและความไม่ชัดเจนของกฎหมาย ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาที่ตามมาอย่างมากในอนาคตในกรณีกฎหมายลิขสิทธิ์ อันสามารถสรุปปัญหาได้ดังนี้

1. ปัญหาการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในงานระบบปัญญาสร้างสรรค์

รูปแบบงานของระบบปัญญาสร้างสรรค์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำรูปภาพหรือวิดีโอของผู้อื่นเข้ามารวบรวมเข้าด้วยกันหลาย ๆ รูปภาพและวิดีโอโดยการสร้างสรรค์งานนี้จะได้ใช้ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์อย่างเต็มรูปแบบ กล่าวคือเป็นการสร้างสรรค์งานโดยผ่านการประมวลผลโดยโมเดล (Model) ปัญญาประดิษฐ์สองตัวที่มีชื่อว่าดิสคริมิเนเตอร์ (Discriminator) และเจเนอเรเตอร์ (Generator) จากลักษณะการทำงานดังกล่าวแล้วเมื่อนำมาพิจารณาจะพบว่า การได้มาซึ่งผลงานนี้ ขึ้นแรกก่อนที่จะได้มีการสร้างสรรค์นั้น คือการดึงรูปภาพและวิดีโอจากหลายๆ แหล่งที่มาเพื่อนำมาเป็นต้นฉบับเพื่อสร้างสรรค์ด้วยวิธีระบบปัญญาสร้างสรรค์ และบุคคลที่นำรูปภาพหรือวิดีโอจากหลายๆ ที่มาที่ได้รวบรวมมานั้นนำไปป้อนข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์เพื่อส่งไปยังโมเดล (Model) ปัญญาประดิษฐ์ทั้งสองตัวเพื่อให้โมเดล (Model) ปัญญาประดิษฐ์ทั้งสองตัวนั้นวิเคราะห์และประมวลผลจากรูปภาพและวิดีโอที่ได้มาเพื่อก่อให้เกิดผลงานใหม่ภายใต้การรวบรวมนั้น

จากข้อเท็จจริงดังกล่าวแล้วนั้น จะพบว่าที่ใกล้เคียงที่สุดในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยนั้นจะเป็นกรณีในเรื่องของการรวบรวมงานตามมาตรา 11 และ มาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นว่า การสร้างสรรค์งานดังกล่าวแม้จะเกิดจากการรวบรวมผลงานทั้งที่อาจมีลิขสิทธิ์และไม่มีลิขสิทธิ์ทั้งหลายนั้น แต่เมื่อผลงานแล้วเสร็จกระทั่งเป็นที่ประจักษ์ออกมาจะพบว่างานดังกล่าว นั้น มิได้มีส่วนใดส่วนหนึ่งที่คล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับงานที่นำเข้ามาแต่อย่างใด จึงไม่อาจบอก

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระเรื่อง ปัญหาลิขสิทธิ์ในงานระบบปัญญาสร้างสรรค์ (Generative Adversarial Network) โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร. ปภาศรี บัวสวรรค์ และคณะกรรมการสอบคือ ศาสตราจารย์ ดร. สุมาลี วงษ์วิจิตร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมชาย รัตนเชื้อสกุล

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนกลาง) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ได้ว่างานที่สร้างสรรค์จนแล้วเสร็จนี้ด้วยวิธีระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์เป็นการนำงานทั้งที่มีลิขสิทธิ์และไม่มีลิขสิทธิ์ประกอบกันอยู่ในส่วนใดของงานนี้บ้าง เมื่อเป็นเช่นนี้แล้วจึงอาจกล่าวได้ว่า เมื่อผลงานการสร้างสรรค์โดยโมเดล (Model) ปัญญาประดิษฐ์ออกมาจนเป็นที่แล้วเสร็จนั้น ย่อมถือได้ว่าเป็นการได้มาซึ่งงานลิขสิทธิ์อย่างสมบูรณ์แล้ว

ในกรณีสำหรับความเป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของงานระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์นี้ ผู้ศึกษามีความเห็นว่าการดังกล่าวนี้ผู้สร้างสรรค์ในงานระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์ จะต้องเป็นโปรแกรมเมอร์กล่าวคือ การพิจารณาถึงผู้สร้างสรรค์นั้นจะต้องเห็นถึงองค์ประกอบดังต่อไปนี้ 1. ความสามารถ (Skill) 2. การลงแรง (Labour) 3. วิจารณ์ญาณ (Judgment) แต่ในกรณีของปัญญาประดิษฐ์ควรมีมาตรฐาน (Standard) ใหม่เพื่อตีความไปให้ถึงผู้รู้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยีให้ได้รับความคุ้มครอง เนื่องจากในกรณีนี้โปรแกรมเมอร์ได้ใช้ความสามารถในสาขาวิชาชีพของตนอย่างสูง หากขาดความสามารถดังกล่าวนี้งานระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์ก็จะไม่สามารถปรากฏออกมาได้อย่างแน่นอน ผู้ศึกษาจึงขอความเห็นของท่านอาจารย์นันทอินทนต์ ซึ่งได้ความเห็นไว้ในงานเสวนาออนไลน์: การตัดแปลงภาพโดย AI Application กับ กฎหมายลิขสิทธิ์ไทย เพื่อประกอบการวิเคราะห์ของผู้ศึกษา โดยท่านอาจารย์ได้ให้ความเห็นไปในทางให้สิทธิแก่โปรแกรมเมอร์ (Represent) ว่าโปรแกรมเมอร์เป็นผู้รู้ความสามารถในระดับที่สูงสมควรที่จะได้เป็นผู้สร้างสรรค์ในการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์เนื่องจาก โปรแกรมเมอร์เป็นผู้ต้องการอยู่แล้วว่าอยากให้ผลงานปรากฏในรูปแบบใด โปรแกรมเมอร์คนนั้นก็ต้องเขียนโปรแกรมหรือใช้วิธีการใด ๆ เพื่อควบคุมหรือวางแผนทางการประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์ให้เป็นไปตามที่โปรแกรมเมอร์ต้องการ

2.ปัญหาการตีความประเภทงานอันมีลิขสิทธิ์ในงานระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์

จากข้อเท็จจริงในการสร้างสรรค์และรูปแบบงานระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์นั้น เมื่อพิจารณากับมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แล้วนั้นจะพบว่า ในกรณีสร้างสรรค์ในงานวิดีโอ นั้น เป็นการแสดงออกซึ่งภาพอย่างต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ ทั้งยังสามารถบันทึกได้บนวัสดุอื่น เมื่อเป็นเช่นนี้จึงเข้ากับคำนิยามของภาพยนตร์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ได้ให้คำนิยามไว้ว่า “งานภาพยนตร์นั้นให้ความหมายถึง โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับภาพซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่นเพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วยถ้ามี” เมื่อเป็นเช่นนี้ในกรณีการตีความงานวิดีโอที่ออกมาโดยระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์ก็ถือได้ว่าเป็นงานศิลปกรรมประเภทงานภาพยนตร์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ในกรณีสถาปัตยกรรมสร้างรูปภาพด้วยวิธี แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นั้น เป็นการใช้ความสร้างสรรค์เพื่อแสดงออกซึ่งความสุนทรีย์ภาพในลักษณะต่าง ๆ โดยผ่านความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งในแต่ละงานที่ออกมาด้วยวิธีดังกล่าวนี้ย่อมมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดการแสดงออกซึ่งศิลปะในรูปแบบหนึ่งที่นอกเหนือจากวิธีการแสดงออกทางปกติเช่น การวาดรูป การปั้น เป็นต้น อันเนื่องมาจากการวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าอย่างมาก งานสร้างสรรค์ในประเภทศิลปะจึงมีอาจอยู่เพียงภายใต้กรอบการสร้างสรรค์แบบเดิมได้ตลอดไป การแสดงออกซึ่งศิลปะย่อมวิวัฒนาการตามเทคโนโลยีไปอย่างทัดเทียม แต่เมื่อพิจารณาตามความนิยามในมาตรา 4 กรณีประเภทงานศิลปกรรมแล้วงานที่สร้างสรรค์ด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์นั้น มีอาจได้ชื่อว่าเป็นการศิลปกรรมได้เนื่องจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์มิได้ตีความหรือให้ความหมายไว้แต่อย่างใด เช่นนี้จึงเป็นกรณีปัญหาอย่างมากทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ภายภาคหน้าที่อาจมีการวิวัฒนาการทางด้านศิลปะเพิ่มมากขึ้นไปยิ่งกว่าในปัจจุบัน ว่าเมื่อผลงานดังกล่าวออกมาแล้วแม้จะกล่าวได้ว่าเป็นงานที่ได้รับความคุ้มครองทางลิขสิทธิ์ได้แต่งานดังกล่าวนี้จะถูกจัดให้เป็นงานประเภทใดแม้ว่าจะเป็นการแสดงออกซึ่งสุนทรีย์ภาพมากเพียงใด แต่ค่านิยมประเภทงานศิลปกรรมก็มิได้มีการบอกลักษณะงานประเภทนี้ได้

3. ปัญหาการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ในงานระบบปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์

จากการพิจารณาแล้วพบว่าการสร้างสรรค์งานด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์นี้ อาจก่อให้เกิดการละเมิดได้ โดยการละเมิดของการสร้างสรรค์นี้ไม่จำกัดการละเมิดเพียงแต่ในกรณีละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เท่านั้น แต่การละเมิดจากการสร้างสรรค์ด้วยวิธีนี้กระจ่ายเป็นวงกว้างถึงการละเมิดในส่วนอื่น ๆ เช่น การละเมิดตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และ (ฉบับ 2) พ.ศ. 2560 อันเนื่องมาจากการสร้างสรรค์ด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์นี้ เป็นการสร้างสรรค์ที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลง คัดแปลงการตัดต่อรูปภาพหรือวิดีโอได้อย่างแนบเนียนและมีประสิทธิภาพมากที่สุดเวลานี้ ดังนั้นเมื่อการตัดต่อมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นถึงขนาดที่ไม่อาจแยกความแตกต่างได้ หรืออาจแยกความแตกต่างได้แต่เป็นไปได้โดยยาก ซึ่งอาจส่งผลกระทบเป็นอย่างมากในการไล่ความหรือต้องการสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยเทคโนโลยี ซึ่งหากมีการทำงานให้ปรากฏออกมาโดยมุ่งหวังให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลหรือสังคมย่อมไม่เป็นผลดี

ดังนั้นแล้วจึงเห็นว่า ความรับผิดชอบตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อย่างเดิมอาจไม่เพียงพอต่อความร้ายแรงที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต เช่นนี้การพิจารณาถึงความรับผิดชอบอันเนื่องมาจากการสร้างสรรค์งานด้วยวิธีระบบปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์นั้น ควรครอบคลุมไปถึงบุคคลทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งานดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นผู้ที่คั้นหารูปภาพหรือวิดีโอ ผู้ที่นำมาซึ่งรูปภาพหรือวิดีโอ บุคคลผู้คิดค้น

โครงการหรือโปรเจกในการตัดต่อครั้งนั้น ๆ ผู้ที่ควบคุมปัญญาประดิษฐ์ระหว่างที่โมเดลปัญญาประดิษฐ์กำลังทำการประมวลผล ผู้ที่เขียนโปรแกรมเพื่อสร้างโมเดลปัญญาประดิษฐ์ออกมาเพื่อตัดต่อ เพราะการสร้างสรรค์ด้วยระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์มีหลายขั้นตอน จึงต้องมีการควบคุมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีมาตรการสอดรับอย่างเหมาะสมเพื่อป้องกันความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นได้

จากปัญหาความรับผิดชอบของบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในงาน ระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์ผู้ศึกษาจึงขอเสนอแนวทางอันเป็นข้อเสนอแนะในประเด็นปัญหาที่ได้กล่าวไปข้างต้นดังนี้

1. การรวบรวมงานการสร้างสร้งงานด้วยวิธีระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์มิได้เข้าหลักเกณฑ์การพิจารณาตามมาตรา 11 และ มาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่อย่างใด เนื่องจากในท้ายที่สุดผลลัพธ์ที่ออกมาอย่างเป็นรูปธรรมแล้วนั้น ถือได้ว่าเป็นงานสร้างสรรค์ที่มีความเฉพาะเป็นของตัวเอง ไม่สามารถแยกหรือพิจารณาได้ว่างานสร้างสรรค์ดังกล่าวมีที่มาหรือเป็นการดัดแปลงงานจากต้นฉบับอันใด เมื่อเป็นเช่นนี้จึงไม่จำเป็นต้องเพิ่มเติมหรือแก้ไขในกรณีมาตรา 11 และมาตรา 12 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่อย่างใด

อีกทั้งกรณีดังกล่าวนี้ยังชี้ให้เห็นว่าผู้สร้างสร้งงานระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์ควรตกเป็นของโปรแกรมเมอร์ที่ได้ในแต่ละงานออกมา เนื่องจากงานดังกล่าวแม้ว่ารูปแบบงานนั้นจะเป็นการดำเนินการโดยผ่านการประมวลผลของโมเดลปัญญาประดิษฐ์เป็นหลัก แต่การได้มาซึ่งกระบวนการดังกล่าวตั้งแต่เริ่มจนกระทั่งงานได้ปรากฏออกมาจนแล้วเสร็จสมบูรณ์หากไร้ซึ่งความสามารถขั้นสูงของโปรแกรมเมอร์ในการเขียนโปรแกรมแล้ว ย่อมไม่สามารถเป็นไปได้อย่างแน่นอนว่างานจะปรากฏขึ้นมาได้แต่อย่างใด ดังนั้นแล้วผู้ศึกษาจึงเห็นควรว่างานระบบปฏิบัติการสร้างสรรค์ผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้สร้างสร้งงานนั้นย่อมเป็นโปรแกรมเมอร์ที่สร้างสร้งในงาานนั้น ๆ

2. คำนิยามตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กรณีประเภทงานศิลปกรรมนั้น ผู้ศึกษาเห็นควรว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเพิ่มเติมคำนิยามหรือความหมายกรณงานศิลปะที่มีกระบวนการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ กล่าวคือผู้ศึกษาเห็นควรว่าควรเพิ่มข้อความทำนอง “งานอันใดที่มีลักษณะก่อให้เกิดความสุนทริยภาพทางศิลปะด้วยการสร้างสรรค์ผ่านปัญญาประดิษฐ์และมีมนุษยร่วมอยู่ด้วย” โดยอาจจัดให้เป็นประเภทงานศิลปกรรมประเภทใหม่โดยอาจใช้คำนิยามว่า “ภาพประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี”

3. บัญญัติกรณีการละเมิดลิขสิทธิ์นอกเหนือจากที่มีอยู่จากเดิม กล่าวคือเป็นการเพิ่มบทบัญญัติในกรณีเกิดการละเมิดในงานอันมีลิขสิทธิ์จากการสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ โดยผู้ศึกษาเห็นว่าควรเพิ่มข้อความทำนอง “การละเมิดงานสร้าง

สรรค์ใด ๆ ที่เกิดขึ้นเนื่องจากปัญญาประดิษฐ์ ให้บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกขั้นตอนการสร้างสรรค์นั้น ๆ เป็นผู้ละเมิดเสมือนเป็นผู้กระทำละเมิดโดยตรง”

เอกสารอ้างอิง

จุฬารัตน์ สวัสดิยากร, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2545)

ไชยยศ เหมะรัตตะ, ลักษณะของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา, พิมพ์ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2553)

รัชชัย สุภผลศิริ, กฎหมายลิขสิทธิ์, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2545)