

ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียง

โดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology)¹

ธฤต ตั้งวงศ์ตระกูล²

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) แนวคิดเทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) เป็นการสร้างวิดีโอปลอมด้วยระบบปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเกิดขึ้นครั้งแรกในช่วงปี 1997 ก่อนถูกพัฒนาและนำมาใช้ในวงการภาพยนตร์ เช่น การใช้เทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) จำลองใบหน้าของนักแสดงในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars Rogue One ในปี 2016 และหลังจากนั้นเริ่มมีการใช้เทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) สร้างวิดีโอปรากฏออกมาจำนวนมากบนช่องทางโซเชียลมีเดีย รวมไปถึงการพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟนที่สามารถสร้างวิดีโอปลอมสลับเปลี่ยนใบหน้าได้ง่ายมากขึ้น³ การทำงานของเทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) เป็นการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ทำการประมวลผลภาพหรือภาพเคลื่อนไหวในวิดีโอต้นฉบับมาทำการคำนวณสลับเปลี่ยนใบหน้าเข้ากับบุคคลอื่นในวิดีโอ โดยระบบปัญญาประดิษฐ์สามารถเลือกส่วนของใบหน้าเข้าไปทำการสลับเปลี่ยนแบบอัตโนมัติ โดยใช้แมชชีนเลิร์นนิง (ML) มาทำดีปเฟค (Deepfake) ดีปเฟคนั้นช่วยให้เราสามารถ “แก้ไข” สิ่งที่เราเห็นในวิดีโอได้และทำให้มันสมจริงจนแทบแยกไม่ออกด้วยกระบวนการ ขั้นตอน ที่ง่าย ไม่สลับซับซ้อน วิธีการสร้างวิดีโอปลอม หรือดีปเฟค (Deepfake) แบบนี้ขึ้นมา เกิดจากใช้เทคนิคหลายอย่างมารวมเข้าด้วยกัน และมักจะใช้เพื่อรวมและซ้อนภาพและวิดีโอที่มีอยู่ลงบน ภาพหรือวิดีโอต้นฉบับ โดยเทคนิคการเรียนรู้ที่เรียกว่า “generative adversarial network”(GAN)⁴ โดยเป็นการรวมกันของวิดีโอที่มีอยู่และวิดีโอต้นฉบับทำให้เกิดวิดีโอปลอมที่เริ่มจากการสแกนวิดีโอเพื่อแยกหน่วยเสียงที่คนในวิดีโอพูด นำมาจับคู่เข้ากับรูปปาก และท้ายที่สุดก็จะสร้างออกมาเป็นโมเดลสามมิติเฉพาะใน บริเวณช่วงล่าง

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระ เรื่อง ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ปภาศรี บัวสวรรค์ และคณะกรรมการสอบคือ รองศาสตราจารย์ รุ่งเรือง วิฑูรย์ และ รองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตันศิริ

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนกลาง) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³ ทำความรู้จัก DeepFake ใช้ A.I. สร้างคลิปปลอมของคนดัง ที่ปลอมยันเสียงและท่าทาง [Online]. Available URL: <https://www.brickinfotv.com/adbig-it/8019/>, 2562 (ตุลาคม, 13).

⁴ Deepfake นวัตกรรมการหลอกลวงที่ลึกลับและร้ายแรง [Online]. Available URL: <https://bit.ly/2SkuIGP>, 2562 (ตุลาคม, 13).

ของใบหน้า เมื่อมีการแก้ไขบทพูดของวิดีโอ ซอฟต์แวร์ก็จะรวมข้อมูลทั้งหมดนี้ เข้าด้วยกัน ทั้งหน่วยเสียง รูป ปาก และโมเดลใบหน้าสามมิติ เพื่อสร้างขึ้นมาเป็นพูดเทใหม่ที่จะตรงกับข้อมูลที่ป้อนเข้าไป แล้วนำพูดเทนี้ไปซ้อนเข้ากับวิดีโอต้นฉบับเพื่อให้ออกมาเป็นผลลัพธ์สุดท้าย⁵

เทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) จึงเป็นเทคโนโลยีที่จะทำงานโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลที่ได้รับ แล้วกำหนดเป็นขั้นตอนให้เครื่อง คอมพิวเตอร์ทำงานแก้ปัญหา ตัดสิน และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง แล้วสร้างผลงานของปัญญาประดิษฐ์เองออกมา หากมีการละเมิดเกิดขึ้นจากเทคโนโลยีนี้ ผู้ใดจะเป็นผู้รับผิดชอบ รับผิดชอบแค่ไหน อย่างไร ปรับ ใช้กับกฎหมายใดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งยากแก่การพิสูจน์และหาผู้รับผิดชอบในการละเมิดที่ชัดเจนได้หากไม่มีมาตรการทางกฎหมายที่เหมาะสม ซึ่งการศึกษาพบว่า ปัจจุบันยังไม่มี มาตรการทางกฎหมายที่เหมาะสมเกี่ยวกับการรวบรวมงานสร้างสรรค์โดยการตัดแปลงของปัญญาประดิษฐ์ และความรับผิดชอบอันเกิดจากการทำละเมิดโดยปัญญาประดิษฐ์ที่ชัดเจนทั้งในประเทศไทยและในต่างประเทศ เนื่องจากในขณะนี้ยังไม่มียกกฎหมายใดที่บัญญัติรับรองสิทธิให้กับบุคคลอิเล็กทรอนิกส์ นิติบุคคล และสภาพบุคคลให้กับปัญญาประดิษฐ์ จึงเป็นเรื่องที่ยากแก่การพิสูจน์และหาผู้รับผิดชอบในการละเมิดที่ชัดเจนได้ และจากกระแสของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่แทรกซึมอยู่ในทุกๆ เทคโนโลยีส่งผลต่อสภาพสังคมโลกที่มีการปรับเปลี่ยนทุกขณะทำให้มีการคิดค้นและก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ขึ้นมาจำนวนมาก ดังนั้น เพื่อให้ ปรับใช้กฎหมายให้เหมาะสมและสอดคล้องกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในปัจจุบัน จึงสรุปได้ดังต่อไปนี้

จากการศึกษาประเด็นปัญหากรณีปัญญาประดิษฐ์รวบรวมงานสร้างสรรค์โดยการตัดแปลงเทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) วิธีทำงานโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลที่ได้รับ แล้วกำหนดเป็นขั้นตอนให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานแก้ปัญหา ตัดสิน และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยการที่ปัญญาประดิษฐ์จะทำงานได้นั้นจะต้องมีองค์ประกอบของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งก็คือ ข้อมูล ซึ่งก็คือข้อเท็จจริงหรือจำนวนทางสถิติที่เกิดจากการสังเกตและเก็บรวบรวมจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นชุดข้อมูล (Data Set) ที่เป็นกลุ่มข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกันและถูกจัดให้อยู่ในรูปแบบเดียวกันที่พร้อมนำไปใช้เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ โดยในปัจจุบันข้อมูลต่างๆ เช่น งานอันมีลิขสิทธิ์ จะถูกเก็บไว้ในระบบอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์รวมกันเป็นฐานข้อมูลขนาดใหญ่ ทำให้สามารถที่จะเก็บและแจกจ่ายข้อมูลจากแหล่งข้อมูลมากมายเพื่อนำข้อมูลมาใช้ได้ และในปัจจุบันเป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและปัญญาประดิษฐ์จึงได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในในธุรกิจบริการรูปแบบต่างๆ ตัวอย่างเช่น ผู้ให้บริการ

⁵ ใช้ AI จับคำพูดใส่ปากใครก็ได้, 2019 [Online]. Available URL: <https://vantage.in.th/2019/06/ai-deepfakes-to-change-words-in-videos/>, 2562 (ตุลาคม, 13).

เครือข่ายรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ผู้ให้บริการเนื้อหา (internet content providers) หรือผู้ให้บริการเข้าถึงเครือข่าย (Internet Access Providers) เป็นต้น เทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้ข้อมูลถูกนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์มากขึ้น ซึ่งเป็นเรื่องยากพอสมควรที่จะตรวจสอบธุรกิจรูปแบบเหล่านี้เนื่องจากมีปัญหาในเรื่องพรมแดนการและข้อมูลที่เป็นทรัพย์สินในระบบกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาได้ เช่น ลิขสิทธิ์ ซึ่งแบ่งได้อีก เป็นหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น ดิจิตอลคอนเท้นต์ (Digital Content) ภาพ งาน โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ ฯลฯ หรือกรณีข้อมูลทั่วไป (data) ซึ่งอาจมีราคาและถือเอาได้ตามกฎหมายเช่นกัน⁶ ซึ่งอาจมีบุคคลอื่นใช้ปัญหาประดิษฐ์ดังกล่าวที่ในปัจจุบันยังไม่มีสถานะทางกฎหมายใดๆ เพื่ออาศัยช่องว่างของกฎหมายในการเข้าถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในเครือข่ายสารสนเทศได้ ซึ่งยากแก่การพิสูจน์และหาผู้รับผิดชอบในการละเมิดที่ชัดเจนได้ ซึ่งเมื่อพิจารณาพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 แล้ว เห็นได้ว่า มาตรา 6 ไม่ได้บัญญัติให้ความคุ้มครองงานงานสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นการรวบรวมหรือฐานข้อมูลไว้ แต่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้ความคุ้มครองไว้ในมาตรา 12 กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์โดยการรวบรวมหรือประกอบจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นด้วยความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ได้รวบรวมหรือได้นำมาประกอบ หรือเป็นการสร้างสรรค์โดยการนำเอาข้อมูลหรือสิ่งอื่นใดซึ่งสามารถอ่านหรือถ่ายทอดได้โดยอาศัยเครื่องกลหรืออุปกรณ์อื่นใดมารวบรวมหรือประกอบเข้ากัน ซึ่งการสร้างสรรค์โดยการรวบรวม ดังนั้น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จึงยังไม่มีบทบัญญัติที่ชัดเจนเกี่ยวกับการกระทำที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์จากการรวบรวมงานหรือฐานข้อมูล อีกทั้งก็ยังไม่มีความชัดเจนว่า มาตรานี้คุ้มครองงานรวบรวมหรือฐานข้อมูลในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์หรือไม่

ประเด็นปัญหาประการที่สองความรับผิดชอบของผู้สร้างหรือพัฒนาปัญญาประดิษฐ์จากการรวบรวมงานสร้างสรรค์โดยการคัดแปลง เทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียงโดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) มีวิธีการทำงานโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลที่ได้รับ แล้วกำหนดเป็นขั้นตอนให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานแก้ปัญหา ตัดสิน และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และการที่เทคโนโลยีดังกล่าวทำการรวบรวมงานสร้างสรรค์ต่างๆจากฐานข้อมูลในเครือข่ายสารสนเทศ โดยนำมาวิเคราะห์และประมวลผลเพื่อตัดแปลงเป็นงานสร้างสรรค์ของตัวปัญญาประดิษฐ์เองนั้น ไปกระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ และก่อให้เกิดความเสียหายขึ้น และเมื่อพิจารณาบทบัญญัติกฎหมายของประเทศไทยแล้วพบว่า ขณะนี้ยังไม่มีบทกฎหมาย ใดที่บัญญัติรับรองสิทธิให้กับบุคคลอิเล็กทรอนิกส์ นิติบุคคล และสภาพบุคคลให้กับปัญญาประดิษฐ์ และความรับผิดชอบจากการกระทำละเมิดอันเกิดจากปัญญาประดิษฐ์

⁶ ภูมินทร์ บุตรอินทร์, “กฎหมายกับปัญญาประดิษฐ์”, วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ปีที่ 47, ฉบับที่ 3, (กันยายน 2561), หน้า 504.

ประเด็นปัญหาประการที่สามความรับผิดชอบจากการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ ปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทใน ชีวิตประจำวันของเรามากขึ้นเรื่อยๆ และแทรกซึมอยู่ในงานทางด้าน เทคโนโลยีต่างๆ ซึ่งหากมองในแง่มุมมองของกฎหมายลิขสิทธิ์แล้วจะพบว่า ในปัจจุบันมีกรณีที่น่าเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์มาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ หรือที่เรียกว่า Computer generated work มากขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเป็นการที่ปัญญาประดิษฐ์เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และ ประมวลผลข้อมูลที่ได้รับ แล้วกำหนดเป็นขั้นตอนให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานแก้ปัญหา ตัดสิน และเรียนรู้ ได้ด้วยตนเอง แล้วสร้างสรรค์ผลงานออกมา ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังมิได้รับรอง ปัญญาประดิษฐ์ให้มีความสามารถในการเป็นประธาน หรือผู้ทรงสิทธิตามกฎหมาย งานดังกล่าวจึงยัง ไม่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ จึงอาจจะมีการละเมิดผลงานสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์เกิดขึ้นได้

จากการศึกษาค้นคว้าปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียง โดยปัญญาประดิษฐ์ (Deepfake Technology) ผู้ศึกษาพบว่ามีข้อเสนอแนะ คือ

1. ปัญหากรณีปัญญาประดิษฐ์รวบรวมงานสร้างสรรค์โดยการคัดแปลง ผู้ศึกษาเห็นว่า มีความ จำเป็นที่จะต้องหามาตรการทางกฎหมายเพื่อป้องกันการเข้าถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในเครือข่ายสารสนเทศ ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน โดยอาจจะบัญญัติคุ้มครองงานรวบรวมหรือฐานข้อมูล โดยเฉพาะ ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ในมาตรา 4 และมาตรา 6 หรืออาจบัญญัติ แยกออกมาเป็นกฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลโดยเฉพาะ (sui generis) ซึ่งผู้ศึกษาเห็นควรพิจารณาแก้ไข กฎหมายดังต่อไปนี้

1) แก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 โดยการเพิ่มเติมบทนิยาม คำว่า “ฐานข้อมูล” ให้มีข้อความว่า

“ฐานข้อมูล” หมายความว่า งานที่เป็นการนำเอางานวรรณกรรม งานศิลปกรรม งานดนตรีกรรม งานภาพยนตร์ ข้อมูล หรือเนื้อหาอื่นๆ โดยอิสระ มารวบรวมประกอบเข้ากัน เพื่อจัดเรียงอย่างเป็นระบบ หรือมีระเบียบวิธี ซึ่งสามารถเข้าถึงได้เฉพาะบุคคลโดยวิธีทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือวิธีอื่นๆ

2) แก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ที่มีบทบัญญัติว่า “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพหรืองานอื่นใดในแผนก วรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออก โดยวิธีหรือ รูปแบบอย่างไร”

โดยการเพิ่มเติมข้อความว่า “ฐานข้อมูล” ต่อท้ายคำว่า “งานแพร่เสียงแพร่ภาพหรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ” โดยมีข้อความว่า

“งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพหรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ฐานข้อมูลของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออก โดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร”

3) บัญญัติกฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลโดยเฉพาะ (sui generis) เป็น พระราชบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองฐานข้อมูล พ.ศ. ... ซึ่งจะครอบคลุมฐานข้อมูลในทุกรูปแบบของฐานข้อมูล กล่าวคือ การรวบรวมงานที่แยกกันอยู่อย่างอิสระ หรือข้อมูลอื่นๆ ให้เป็นระเบียบ และสามารถเข้าถึงได้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือสื่อใดๆก็ตามซึ่งข้อมูลนั้นรวมถึง วรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม หรืองานในประเภทอื่นๆ รวมทั้ง ตัวอักษร เสียง ภาพ ตัวเลข ข้อเท็จจริง และสถิติ โดยการรวมนั้นจะต้องแสดงให้เห็นถึงความวิริยะอุตสาหะและการลงทุนอย่างมาก

2. ปัญหาความรับผิดชอบของผู้สร้างหรือพัฒนาปัญญาประดิษฐ์จากการรวบรวมงานสร้างสรรค์โดยการคัดแปลง ผู้ศึกษาเห็นว่า เมื่อปัญญาประดิษฐ์มิได้อยู่แค่เพียงในโรงงานอุตสาหกรรม แต่เข้ามาในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้นเรื่อยๆ และแทรกซึมอยู่ในงานทางด้านเทคโนโลยีต่างๆ และเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล ซึ่งเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น ซึ่งจะปรากฏเห็นได้ชัดใน รูปแบบของใช้ในชีวิตประจำวันต่างๆ เช่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) ซึ่งสามารถใช้ติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลถึงกันได้ และการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง สามารถติดต่อ แลกเปลี่ยน เผยแพร่ ข้อมูลข่าวสารได้ทั่วถึงกันไร้พรมแดน เครื่องมือสำหรับช่วยในการค้นคว้าหาข้อมูลจากที่ต่างๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็วซึ่งเป็นการให้การแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้เป็นไปโดยไม่จำกัด และยังมีบริการจัดเก็บและรับฝากข้อมูลทางออนไลน์ ซึ่งสามารถเก็บข้อมูลได้อย่างไม่จำกัด ความเสียหายจึงอาจเกิดขึ้นได้ในทุกภาคอุตสาหกรรมและการบริการ เช่น เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ในเครือข่ายสารสนเทศได้ง่ายยิ่งขึ้น และในปัจจุบันยังไม่มีบทกฎหมายใดที่บัญญัติรับรองสิทธิให้กับบุคคลอิเล็กทรอนิกส์ นิติบุคคล และสภาพบุคคลให้กับปัญญาประดิษฐ์ หรือความรับผิดจากการกระทำละเมิดอันเกิดจากปัญญาประดิษฐ์ จึงเป็นการยากแก่การพิสูจน์และหาผู้รับผิดชอบในการละเมิดที่ชัดเจนได้ ดังนั้น จึงเป็นการยากแก่การพิสูจน์และหาผู้รับผิดชอบในการละเมิดที่ชัดเจนได้ ดังนั้นความรับผิดจึงขึ้นอยู่กับบุคคลธรรมดา ซึ่งก็คือผู้สร้างหรือพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องบัญญัติกฎหมายกำหนดความรับผิดในการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างหรือพัฒนาให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

โดยอาจจะบัญญัติเพิ่มเติมเกี่ยวกับการกระทำที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการละเมิดลิขสิทธิ์ ไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในมาตรา 27 หรือในอีกกรณีหนึ่ง คือ การหามาตรการทางกฎหมาย เพื่อควบคุมดูแลปัญญาประดิษฐ์ไม่ให้ก่อให้เกิดความเสียหาย ซึ่งผู้ศึกษาเห็นควรพิจารณาแก้ไขกฎหมายดังต่อไปนี้

1) แก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 27 ที่มี บทบัญญัติว่า “การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

(1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน”

โดยการเพิ่มเติมอนุ (3) ให้มีข้อความว่า “การใส่รหัส หรือคำสั่งในลักษณะเดียวกันเพื่อควบคุมให้เครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีในลักษณะเดียวกัน กระทำตาม (1) – (2)”

2) หากในอนาคตอันใกล้นี้ ปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทในสังคมของประเทศไทยมากยิ่งขึ้น ประเทศไทยควรจะพิจารณานำเอากฎหมายของกลุ่มประเทศสหภาพยุโรปเป็นแบบอย่างในการควบคุมดูแลปัญญาประดิษฐ์ โดยกลุ่มประเทศสหภาพยุโรป มีกฎหมายสำหรับการควบคุมปัญญาประดิษฐ์ คือ ต้องจัดให้มีกฎเกณฑ์ทางศีลธรรม (Code of Ethic) ในการประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยต้องเป็นไปตามมาตรฐานขั้นต่ำของสหภาพยุโรปที่เกี่ยวข้อง นอกจากนั้น ถ้าปัญญาประดิษฐ์ที่จะต้องผลิตและใช้งานเป็นประเภทที่มีเทคโนโลยีก้าวหน้าและอาจส่งผลกระทบต่อสังคม จะต้องเข้าสู่ระบบการ “ยื่นจดทะเบียน” เพื่อตรวจสอบคุณลักษณะและมีการควบคุมการใช้โดย (European Agency for Robotics and Artificial Intelligence) เช่น ปัญญาประดิษฐ์กลุ่มที่สามารถคิดเชิงนามธรรมได้ เรียนรู้ได้และตัดสินใจได้เองอย่างมีอิสระเหนือการควบคุมใดๆ (Artificial Super Intelligence หรือ ASI)⁷ หรือกฎเกณฑ์ที่บังคับในเรื่องทั่วไป เช่น ความรับผิดชอบที่เกิดจากความเสียหายของสินค้าไม่ปลอดภัย และเรื่องเฉพาะกิจการบางประเภท เช่น การก่อความเสียหายจากการใช้โดรนไร้คนขับ และสหภาพยุโรปได้บัญญัติให้ผู้ที่เป็นเจ้าของอัลกอริทึมต้องชี้แจงรายละเอียดของเทคโนโลยีดังกล่าว ด้วย เรื่องดังกล่าวถูกเรียกกันว่า “Right to Explanation of Algorithm”⁸

3. ปัญหาความรับผิดชอบจากการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์ ผู้ศึกษาเห็นว่าในปัจจุบันมีกรณีที่น่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานโดยเฉพาะการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ (Computer generated work) แต่เนื่องจากกฎหมายยังมิได้รับรองปัญญาประดิษฐ์ให้

⁷ เรื่องเดียวกัน, หน้า 503.

⁸ เรื่องเดียวกัน, หน้า 505.

มีความสามารถในการเป็นประธาน หรือผู้ทรงสิทธิตามกฎหมาย ดังนั้นเพื่อเป็นการอุดช่องว่างของกฎหมาย มิให้บุคคลอื่นอาศัยช่องว่างของกฎหมายนำผลงานดังกล่าวไปใช้ได้ ดังนั้น ประเทศไทยจึงจำเป็นต้องเพิ่มเติมความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ (Computer generated work) เพื่อให้สามารถปรับใช้กฎหมายในการหาผู้รับผิดชอบในการละเมิดที่ชัดเจนได้ หรือหากพิจารณาบทบัญญัติในมาตรา 4 “ผู้สร้างสรรค์” ประกอบมาตรา 12 อย่างไรก็ตาม บทบัญญัติในมาตรา 12 นั้นยังมีข้อจำกัดสำหรับงานลิขสิทธิ์บางประเภทเท่านั้น จึงยังไม่มี ความชัดเจนมากนัก ดังนั้น จึงจำเป็นต้องเพิ่มเติมความคุ้มครองงาน สร้างสรรค์ที่เกิด จากคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ (Computer generated work) ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในมาตรา 4 และมาตรา 6 หรือในอีกกรณีหนึ่งคือ เพิ่มเติมนิยามของคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ให้ครอบคลุมถึงการนำปัญญาประดิษฐ์มาสร้างสรรคงานอันมีลิขสิทธิ์ด้วย ในมาตรา 4 เพื่อให้สามารถปรับใช้กฎหมายในการหา ผู้รับผิดชอบในการละเมิดที่ชัดเจนได้ ซึ่งผู้ศึกษาเห็นควรพิจารณาแก้ไขกฎหมายดังต่อไปนี้

1) แก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 โดยการเพิ่มเติมบทนิยามคำว่า “งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากคอมพิวเตอร์” ให้มีข้อความว่า

“งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากคอมพิวเตอร์” หมายความว่า งานวรรณกรรม งานศิลปกรรม งานดนตรีกรรม งานภาพยนตร์ ในลักษณะที่เป็นงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งมนุษย์ไม่ได้สร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมาโดยตรง

ทั้งนี้ ให้ผู้ที่ได้กระทำอันจำเป็นก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์นั้น เป็นเจ้าของงานดังกล่าว”

2) แก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 ที่มีบทบัญญัติว่า “งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพหรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออก โดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด”

โดยการเพิ่มเติมข้อความว่า “งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากคอมพิวเตอร์” ต่อท้ายคำว่า “งานแพร่เสียงแพร่ภาพหรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ” โดยมีข้อความว่า

“งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภท วรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพหรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนก ศิลปะ งานสร้างสรรค์ที่เกิดจากคอมพิวเตอร์ ของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออก โดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด”

3) แก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ที่มี บทบัญญัติว่า “ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัตินี้”

โดยการเพิ่มเติมข้อความว่า “และให้หมายความรวมถึง ผู้ที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ด้วย ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าวจะต้องเป็นผู้จัดวางในส่วนที่เป็นสาระสำคัญของงานสร้างสรรค์ และงานสร้างสรรค์ดังกล่าวย่อมเป็นงาน อันมีลิขสิทธิ์” ต่อท้ายคำว่า “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้” โดยมีข้อความว่า

“ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่าง หนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ และให้หมายความรวมถึง ผู้ที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ด้วย ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าวจะต้องเป็นผู้จัดวางในส่วนที่เป็นสาระสำคัญของงานสร้างสรรค์ และงานสร้างสรรค์ดังกล่าวย่อมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์”

เอกสารอ้างอิง

- ใช้ AI จับคำพูดใส่ปากใครก็ได้. 2019 [Online]. Available URL: <https://vantage.in.th/2019/06/ai-cep-fakes-to-change-words-in-videos/>, 2562 (ตุลาคม 13).
- ทำความรู้จัก DeepFake ใช้ A.I. สร้างคลิปปลอมของคนดัง ที่ปลอมยันเสียงและท่าทาง [Online]. Available URL: <https://www.brickinfotv.com/adbig-it/8019/>, 2562 (ตุลาคม, 13).
- ภูมินทร์ บุตรอินทร์. “กฎหมายกับปัญญาประดิษฐ์”. วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ปีที่ 47. ฉบับที่ 3, (กันยายน 2561), หน้า 503 - 505.
- Deepfake นวัตกรรมการหลอกลวงที่ลึกลับและร้ายแรง [Online]. Available URL: <https://bit.ly/2SkuIGP>, 2562 (ตุลาคม, 13).