

ปัญหาเกณฑ์การพิจารณาความคิดริเริ่มด้วยตนเองของมนุษย์ ในผลงานที่สร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์¹

นธิตา รัตนวิทย์²

จากการศึกษาปัญหาเรื่องเกณฑ์การพิจารณาความคิดริเริ่มด้วยตนเองของมนุษย์ในผลงานที่สร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ โดยมุ่งเน้นไปที่ประเด็น “เส้นแบ่ง” ระหว่างผลงานที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์และผลงานที่เกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม มาตรา 4 กำหนดให้ “ผู้สร้างสรรค์” งานอันมีลิขสิทธิ์ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น ทำให้ผลงานที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นเองทั้งหมดไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ จึงเกิดคำถามสำคัญว่า หากมนุษย์นำปัญญาประดิษฐ์มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน โดยมนุษย์เป็น “ผู้สร้างสรรค์” ผลงานเองโดยใส่ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะความรู้เฉพาะตัว และถ่ายทอดความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง แสดงออกทางผลงาน เช่นนี้ ผลงานที่สร้างสรรค์จะมีลิขสิทธิ์หรือไม่ และหากมีลิขสิทธิ์จะพิจารณาจากหลักเกณฑ์เงื่อนไขใด เนื่องจากปัจจุบันพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ไม่มีบทบัญญัติที่ใช้บังคับครอบคลุมถึงกรณีผลงานสร้างสรรค์จากปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้ง กรมทรัพย์สินทางปัญญาก็ยังไม่มีกรอบแนวทางเฉพาะสำหรับการพิจารณาให้ความคุ้มครองผลงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ อาจเนื่องด้วยการพิจารณาให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่ผลงานสร้างสรรค์จากปัญญาประดิษฐ์ ยังมีปัญหาความไม่ชัดเจนในการพิจารณาคุณสมบัติเรื่องการแสดงออกซึ่ง “ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” ในผลงานดังกล่าว โดยมีประเด็นปัญหาทางกฎหมาย 3 ประการหลัก สามารถสรุปได้ดังนี้

ประการแรกคือ ปัญหาชุดคำสั่งในฐานะการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ตามมาตรา 4 และมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ได้กำหนดองค์ประกอบสำคัญของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่กฎหมายให้ความคุ้มครองว่าจะต้องเป็นงานที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์เป็น “ผู้ทำ” หรือ “ก่อให้เกิด” และมี “ความคิดริเริ่มด้วยตนเอง” หรือ “Originality” แต่ไม่มีบทบัญญัติมาตราใดที่กำหนดนิยามคำว่า “ความคิดริเริ่มด้วยตนเอง” ไว้เป็นการเฉพาะ และจากคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1265/2563 ได้วางหลักเรื่อง “ความคิดริเริ่มด้วยตนเอง” ไว้ว่า “งานสร้างสรรค์จะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองต้องเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานนั้นด้วยการริเริ่มขึ้นเอง โดยมีได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจาก

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง ปัญหาเกณฑ์การพิจารณาความคิดริเริ่มด้วยตนเองของมนุษย์ในผลงานที่สร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ ศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี วงษ์วิจิตร และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ดร. ปภาศรี บัวสุวรรณ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมชาย รัตนชื้อสกุล

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดนครศรีธรรมราช คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต งานอันมีลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องเป็นงานใหม่อย่างเช่นกรณีของ สิทธิบัตรการประดิษฐ์ หรือต้องไม่ใช่งานที่ปรากฏอยู่แล้ว งานอันมีลิขสิทธิ์จึงอาจเหมือนหรือคล้ายกับงาน อันมีลิขสิทธิ์ที่ปรากฏอยู่แล้วได้ แต่งานที่เหมือนหรือคล้ายกันนั้นต้องเกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์ขึ้นเองของ ผู้สร้างสรรค์ โดยมีได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต แม้งานที่สร้าง ขึ้นนั้นจะไม่มีคุณค่าของงานหรือคุณค่าทางศิลปะ หากผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นด้วยความวิริยะอุตสาหะ ด้วยการทุ่มเทกำลังสติปัญญาความรู้ความสามารถ ใช้ประสบการณ์และวิจารณญาณในการสร้างงานนั้น งาน นั้นก็ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์” อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์จะมี กระบวนการป้อนคำสั่ง (Prompt) โดยผู้ใช้งานเพื่อระบุรายละเอียดเงื่อนไขการสร้างชิ้นงาน การเลือก ลายเส้น สี วัสดุ ตลอดจนการจัดวางองค์ประกอบของชิ้นงาน ซึ่งมีข้อน่าสังเกตว่า ชุดคำสั่งที่มนุษย์ป้อนให้ ปัญญาประดิษฐ์นั้นต้องอยู่ในระดับใดจึงจะเพียงพอที่จะถือว่าเป็น “การแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” (Original Expression) ของมนุษย์และไม่ได้เป็นเพียง “แนวคิด” (Idea) ที่กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ให้ความ คุ้มครอง

สำหรับประเด็นนี้ การศึกษากรณีผลงานภาพ A Single Piece of American Cheese³ ของศิลปิน Kent Keirseley เปรียบเทียบกับผลงานภาพ Theatre D'opera Spatial ของศิลปิน Jason Allen แม้ว่าผลงานทั้งสองภาพ เกิดจากการสร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งศิลปินทั้งสองท่านได้ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ สร้างผลงานโดยใช้การป้อนคำสั่งเชิงสร้างสรรค์ มีการแก้ไขปรับแต่งค่าพารามิเตอร์ คัดเลือกและจัดวาง องค์ประกอบของชิ้นงานอย่างพิถีพิถันเหมือนกัน แต่พบว่า ผลงานภาพ A Single Piece of American Cheese ได้รับการจดทะเบียนลิขสิทธิ์จากสำนักงานลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา (USCO) ในทางกลับกันผลงานภาพ Theatre D'opera Spatial ถูกปฏิเสธการจดทะเบียนลิขสิทธิ์จาก USCO เหตุผลเนื่องมาจาก หลักเกณฑ์และ เงื่อนไขในการพิจารณาให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่ผลงานภาพทั้งสองกรณีมีเงื่อนไขสำคัญอยู่ที่ “ผู้สร้างสรรค์ได้ทำ Creative Choice (การเลือกเชิงสร้างสรรค์) เพียงพอหรือไม่” กล่าวคือ เหตุผลที่ภาพ A Single Piece of American Cheese ได้รับการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ เนื่องจาก USCO เห็นว่าศิลปินผู้สร้างสรรค์ ผลงานมีการคัดเลือกผลลัพธ์ (Output) หนึ่งจากหลายผลลัพธ์ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกสัดส่วน ลายเส้น หรือ โครงสร้างของผลงานในขณะที่ยังมีทางเลือกอื่นอีก สิ่งนี้ถือเป็นการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์และถูกมองว่า เป็นการแสดงออกถึงบุคลิกภาพหรือวิสัยทัศน์ของผู้สร้างสรรค์ อีกทั้ง การคัดเลือกยังสะท้อนถึงรสนิยมและ การตัดสินใจของผู้สร้างสรรค์ออกมาทางผลงาน ซึ่ง USCO มีความเห็นว่า “การคัดเลือก” เป็น “Creative Choices” และ “การคัดเลือก” ยังเป็นการแสดงให้เห็นถึง “ระดับของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” (Originality) ซึ่งไม่ได้พิจารณาจากความซับซ้อน ความสวยงาม หรือความอลังการของชิ้นงานแต่อย่างใด

³Allison M. Hester, *A Single Slice of Legal History: What the “Cheese” Copyright Means for AI and IP Law*. [Online], Available URL: <https://www.fennemorelaw.com/a-single-slice-of-legal-history-what-the-cheese-copyright-means-for-ai-and-ip-law/>, 2025 (May, 14).

ในขณะที่ผลงานภาพ Theatre D'opera Spatial⁴ ถูกปฏิเสธการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ เนื่องจาก USCO เห็นว่าองค์ประกอบดั้งเดิมของการเป็นผู้สร้างสรรค์ อาทิ การแสดงออกทางศิลปะ การจัดวาง การเรียบเรียง องค์ประกอบของภาพ ถูกกำหนดและถูกทำให้เกิดขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ หรือกล่าวได้ว่าศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพในกรณีนี้ไม่สามารถชี้ให้เห็นได้ว่า องค์ประกอบใดในผลงานที่เกิดจากการคัดเลือกอย่างสร้างสรรค์ของตนเอง เมื่อผู้สร้างสรรค์ไม่ได้เป็นผู้ตัดสินใจเลือกผลลัพธ์สุดท้ายของผลงาน จึงเท่ากับว่าผลงานดังกล่าวเกิดจากการคัดเลือกและการตัดสินใจแทนโดยปัญญาประดิษฐ์ ไม่ใช่มนุษย์ ผลงานนี้จึงไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์เพราะขาดหลักการพื้นฐานที่ว่าลิขสิทธิ์จะคุ้มครองผลงานที่ผู้สร้างสรรค์เป็นมนุษย์เท่านั้น

นอกจากนี้ เมื่อศึกษาแนวทางการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ผลงานที่มนุษย์สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ของประเทศในแถบเอเชียอย่างประเทศจีน คำตัดสินของศาลอินเทอร์เน็ตปักกิ่ง กรณีที่โจทก์ได้สร้างรูปภาพจำนวนหนึ่งโดยใช้ Stable Diffusion ซึ่งเป็นบริการปัญญาประดิษฐ์แปลงข้อความเป็นรูปภาพ โจทก์ตั้งชื่อรูปภาพว่า “สายลมฤดูใบไม้ผลินามาซึ่งความอ่อนโยน-ภาพที่สร้างโดย AI” และโพสต์ลงบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย ต่อมาจำเลยได้ตีพิมพ์บทความโดยใช้รูปภาพที่โจทก์สร้างเป็นภาพประกอบ โจทก์จึงฟ้องจำเลยในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์ ศาลได้ตัดสินคดีนี้ว่าภาพที่โจทก์สร้างได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในฐานะผลงานต้นฉบับ แม้ว่าโจทก์จะไม่ได้วาดภาพโดยใช้ปากกาและกระดาษ แต่โจทก์ได้ออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพโดยป้อนคำแนะนำและปรับแต่งอย่างละเอียด รวมทั้งปรับการตั้งค่าพารามิเตอร์การทำงานเช่นนี้แสดงให้เห็นถึงการเลือกใช้สุนทรียศาสตร์ในเชิงอัตวิสัยและการตัดสินใจของผู้สร้างสรรค์เป็นหลัก⁵

ดังนั้น ปัญหาว่าคำสั่ง (prompt) ในระดับใดที่เพียงพอจะถือว่าเป็น “การแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” แน่หนอนว่าคำสั่งหรือข้อความสั้น ๆ ทั่วไปไม่เพียงพอจะถือว่าเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากพรมณ์ที่เป็นคำสั่งหรือข้อความสั้น ๆ ทั่วไปนั้นทำหน้าที่เป็นเพียงแนวคิด ซึ่งจะให้ผลลัพธ์สุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบทั่วไป คือไม่ได้แสดงให้เห็นถึงการคัดเลือกเชิงสร้างสรรค์และการตัดสินใจของมนุษย์ แต่เกิดจากการที่ปัญญาประดิษฐ์ตีความและเปรียบเทียบข้อมูลเพื่อสร้างผลลัพธ์สุดท้ายขึ้นมาเอง ดังนั้น คำสั่งหรือข้อความในระดับที่เพียงพอจะถือว่าเป็น “การแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน นอกจากจะต้องเป็นคำสั่งที่เฉพาะเจาะจง ทำการแก้ไข ปรับแต่งการตั้งค่า

⁴Copyright Office, **Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D'opéra Spatial** (SR # 1-11743923581; Correspondence ID: 1-5T5320R) [Online], Available URL: <https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf>, 2023 (September, 5).

⁵Seagull Song, **China's First Case on Copyrightability of AI-Generated Picture** [Online], Available URL: <https://www.kwm.com/cn/en/insights/latest-thinking/china-s-first-case-on-copyrightability-of-ai-generated-picture.html>, 2024 (March, 2).

พารามิเตอร์แล้ว ผู้สร้างสรรค์จะต้องทำการ “คัดเลือก” ผลลัพธ์หนึ่งจากหลาย ๆ ผลลัพธ์ด้วย ไม่ว่าจะเป็นการคัดเลือกหลายเส้น สักส่วน โครงสร้างชิ้นงาน มีการประสานงานและจัดเรียงองค์ประกอบของชิ้นงาน โดยการตัดสินใจอย่างสร้างสรรค์และแสดงออกถึงบุคลิกภาพหรือรสนิยมเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ประการที่สอง ปัญหาการขาดการควบคุมที่เพียงพอของมนุษย์ต่อผลลัพธ์สุดท้าย เนื่องด้วยการให้ความคุ้มครองผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ นอกจากผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในผลงานแล้ว การมีอำนาจควบคุมเหนือการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ก็เป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่ง ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าหลักการ “ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับ “การมีอำนาจควบคุม” ของผู้สร้างสรรค์ต่อผลลัพธ์สุดท้าย กล่าวคือ จากการศึกษากระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ ทำให้รู้จักกับส่วนที่เรียกว่า “กล่องดำ” (Black Box) ซึ่งเป็นส่วนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ที่มีความซับซ้อน ทำให้มนุษย์ไม่สามารถคาดเดาหรือควบคุมผลลัพธ์สุดท้ายได้อย่างสมบูรณ์ ส่งผลให้การขาดการควบคุมที่เพียงพอและเหมาะสมอาจส่งผลกระทบต่อการอ้าง “ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” ของมนุษย์และทำให้ผลงานไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

ในประเด็นนี้ บทบัญญัติมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติมได้กำหนดนิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” คือ ผู้ที่ “ทำหรือก่อให้เกิด” งานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งอันเป็นงานมีลิขสิทธิ์ สอดคล้องกับทฤษฎีความเป็นผู้สร้างสรรค์ (Authorship Theory) ที่มองว่าผู้สร้างสรรค์ซึ่งก็คือผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์จากการใช้สติปัญญา ความรู้ความสามารถ ต้องเป็นเจ้านายของผลงาน ไม่ใช่แค่ผู้สั่งการให้เกิดสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาอย่างสุ่ม ๆ แต่ในมาตรา 4 ไม่ได้มีการบัญญัติว่าการ “ทำหรือก่อให้เกิด” หมายความว่ารวมถึงการควบคุมเหนือผลงานด้วย แต่อาจเป็นที่เข้าใจได้ว่า ผู้ที่ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์จะต้องสามารถควบคุมการสร้างงานให้แสดงออกมาซึ่งความคิดสร้างสรรค์ของตน อย่างไรก็ตาม หากนำทฤษฎีความเป็นผู้สร้างสรรค์มาปรับกับกรณีผลงานที่มนุษย์สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ อาจมองได้ว่า หากมนุษย์สามารถควบคุมการทำงานหรือผลลัพธ์สุดท้ายของปัญญาประดิษฐ์ได้ มนุษย์ก็คือผู้สร้างสรรค์ที่เป็นเจ้านายของผลงาน ไม่ใช่เป็นเพียงผู้สั่งการให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างผลงานอย่างใดอย่างหนึ่งออกมาสุ่ม ๆ

เมื่อการทำงานของปัญญาประดิษฐ์มีส่วนที่เรียกว่า “กล่องดำ” ที่ทำให้ผู้ใช้งานไม่สามารถมองเห็นหรือเข้าใจกระบวนการประมวลผลผลลัพธ์ของปัญญาประดิษฐ์ ส่งผลให้การป้อนคำสั่ง (prompt) ของมนุษย์มีปัญหาในการคาดเดาผลลัพธ์ และเป็นเรื่องยากสำหรับผู้สร้างสรรค์ที่จะแสดงให้เห็นถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเอง แม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะป้อนคำสั่งในเชิงสร้างสรรค์ ใช้ถ้อยคำที่ละเอียด ซับซ้อน แต่ปัญญาประดิษฐ์อาจประมวลผลผลลัพธ์สุดท้ายออกมาไม่ตรงตามความคาดหวังของผู้สร้างสรรค์ เช่นนี้ผลงานนั้นก็ไม่ว่าเกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้สร้างเอง ด้วยเหตุผลที่ว่า ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้คัดเลือกและตัดสินใจเกี่ยวกับองค์ประกอบหลักหรือส่วนสาระสำคัญของผลงาน โดยอาศัยการตีความและเปรียบเทียบข้อมูลเพื่อสร้างผลลัพธ์สุดท้ายขึ้นมาเอง จึงไม่ใช่งานอันมีลิขสิทธิ์

ปัญหาว่า อย่างไรจึงจะเป็นการควบคุมที่เพียงพอและเหมาะสมของมนุษย์ต่อผลงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ จากการศึกษารายงานของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา ผู้ศึกษาอาจกล่าวได้ว่า การ

ควบคุมของมนุษย์ที่เพียงพอและเหมาะสมต่อผลลัพธ์สุดท้ายของผลงาน ผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นผู้กำหนดทิศทางและควบคุมการเลือกต่อการสร้างผลลัพธ์ โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็น “เครื่องมือหรือตัวช่วย” (Assisting Instrument) ไม่ปล่อยให้ปัญญาประดิษฐ์ตีความและตัดสินใจเลือกส่วนสาระสำคัญของผลงาน ในลักษณะของการ “ทำแทน” มนุษย์ ผู้ศึกษาจึงยกตัวอย่างการใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อความเข้าใจที่มากขึ้น อาทิ การลบวัตถุหรือฝูงชนที่ไม่ต้องการออกจากฉาก การปรับสี การเพิ่มความคมชัดของรายละเอียด หรือการลดความเบลอ การใช้โมเดลปัญญาประดิษฐ์ช่วยพัฒนาบท หรือการผสมแทริก การระบุนครดเพลง เป็นต้น

สุดท้ายแล้ว เส้นแบ่งลิขสิทธิ์ของผลงานที่สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ในประเด็นการควบคุมที่เพียงพอของมนุษย์ต่อผลงานสร้างสรรค์จากปัญญาประดิษฐ์ ไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของความพยายามในการป้อนคำสั่ง หรือการตัดแปลงแก้ไขพรอมต์ซ้ำ ๆ หลายครั้ง แต่ขึ้นอยู่กับความสามารถในการควบคุมการประมวลผลลัพธ์สุดท้ายของปัญญาประดิษฐ์เป็นสำคัญ เช่นนี้ ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องพิสูจน์ให้ได้ว่าตนเองได้ใช้ประกายแห่งความคิดสร้างสรรค์ในการกำหนดการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มที่คงที่และจับต้องได้ เพื่อแสดงว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงเครื่องมือที่ช่วยในการสร้างผลงาน มิฉะนั้น ปัญญาประดิษฐ์ก็จะมาลดทอนความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ทำให้ไม่สามารถรับรู้ถึงการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และอาจถูกมองว่ามนุษย์เพียงแต่ใช้ความคิดริเริ่มขั้นต่ำในการแก้ไข คัดเลือก หรือจัดเรียงชิ้นงานที่ถูกควบคุมองค์ประกอบเชิงแสดงออกโดยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเท่ากับว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้ควบคุมการตัดสินใจและสร้างผลงานขึ้นมาเอง เช่นนี้ ย่อมไม่สอดคล้องกับหลักการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ในการสร้างสรรค์งานทั่วไป ตามมาตรา 4 และมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ที่ระบุว่า หากผู้ใดทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ด้วยการใช้ความคิดริเริ่มของตนเองสร้างสรรค์ผลงาน โดยแสดงออกซึ่งความคิดและใช้ความวิริยะอุตสาหะและพิจารณาญาณ เช่นนี้ ผลงานดังกล่าวก็ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายทันทีโดยอัตโนมัติ

ปัญหาประการสุดท้ายคือ ปัญหาการพิสูจน์ความคิดริเริ่มที่แท้จริงและการพิสูจน์ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากในทางปฏิบัติ เมื่อมนุษย์อ้างสิทธิในผลงานที่สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ เช่นนี้ “เกณฑ์หรือหลักฐาน” ในการพิสูจน์ว่า “ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” นั้นมาจากมนุษย์ไม่ได้มาจากปัญญาประดิษฐ์มีอยู่อย่างไร

ประเทศไทยให้การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ทันทีโดยอัตโนมัติเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้น โดยไม่ต้องจดทะเบียน แต่หากเจ้าของผลงานอยากจะทำผลงานของตนไปจัดแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ก็สามารถทำได้ เพื่อเป็นหลักฐานเบื้องต้นในการแสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ และเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาคดี อย่างไรก็ตาม การแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ไม่ใช่สิ่งที่ใช้ยืนยันความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างแท้จริง เนื่องจากความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะมีสิทธิตามมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม จะต้องเป็นไปตามที่พระราชบัญญัติฉบับนี้กำหนด แต่การอ้างสิทธิในผลงานที่สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยปัจจุบันยังไม่ได้บัญญัติกฎหมายให้ครอบคลุมในเรื่องนี้ จึงไม่มีกฎหมายที่จะบังคับใช้ได้โดยตรง นอกจากนี้ ยังมีประเด็นเรื่อง การแยกแยะ

“ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” ของมนุษย์ออกจาก “ผลลัพธ์ที่ซับซ้อน” ที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นจากข้อมูลที่ใช้ฝึกฝน (Training Data) เนื่องจากผลงานที่มนุษย์สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์เกิดขึ้นจากการให้คำสั่งและข้อมูลจากผู้สร้างสรรคทำงานร่วมกับการวิเคราะห์และประมวลผลอย่างชาญฉลาดของปัญญาประดิษฐ์ที่ได้รับการฝึกฝนและเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย จึงมีข้อสังเกตว่า อาจมีความเป็นไปได้หรือไม่ที่การสร้างสรรคงานของมนุษย์จะสร้างผลลัพธ์สุดท้ายที่มีความคล้ายหรือเหมือนกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น หรืออาจถึงขั้นเป็นการ “ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่นโดยไม่เจตนา”

จากรายงานของสำนักงานลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาพบว่า แนวทางในการแยกแยะ “ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” ของมนุษย์ออกจาก “ผลลัพธ์ที่ซับซ้อน” ของปัญญาประดิษฐ์อาจพิจารณาได้จากความเฉพาะเจาะจงของคำสั่ง (Prompt) ซึ่งแน่นอนว่าคำสั่งพื้นฐานที่เป็นข้อความสั้น ๆ ทั่วไป ไม่อาจแสดงให้เห็นถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ อีกทั้ง ผลลัพธ์ที่ได้จากปัญญาประดิษฐ์ก็มีแนวโน้มสูงว่าจะมาจากข้อมูลการฝึกฝน นอกจากนี้ การแสดงให้เห็นถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผ่านการป้อนคำสั่ง มนุษย์ต้องพิสูจน์ให้เห็นว่า ได้ใช้ความเฉพาะเจาะจง ความซับซ้อน ในการคัดเลือกและจัดเรียงองค์ประกอบของงาน มีการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของมนุษย์ รวมถึงการพิสูจน์ให้เห็นถึงการลองผิดลองถูก การแก้ไข ดัดแปลงผลลัพธ์ที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสิ่งที่ปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถสร้างได้ในการเรียกใช้งานครั้งเดียว อย่างไรก็ตาม หากผลลัพธ์ที่ซับซ้อนจากปัญญาประดิษฐ์ไปมีความเหมือนหรือคล้ายกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นจนถึงขั้นเป็นการ “ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่นโดยไม่เจตนา” เช่นนี้การพิสูจน์สิทธิของผู้สร้างสรรคอาจนำไปสู่ข้อสันนิษฐานว่าผลงานดังกล่าวไม่ได้เกิดจากความคิดริเริ่มของผู้สร้างสรรค แต่เกิดจากข้อมูลที่ใช้ในการฝึกฝน อาจกล่าวได้ว่า มีความเป็นไปได้สูงที่การฝึกฝนปัญญาประดิษฐ์ด้วยข้อมูลจำนวนมาก จะต้องมีการนำหนังสือ ภาพวาด ผลงานเพลง หรืองานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้เป็นข้อมูลเพื่อฝึกฝน เช่นนี้ จะถือว่าปัญญาประดิษฐ์ได้มีการลอกเลียนแบบหรือคัดลอกข้อมูลจากการฝึกฝนซึ่งเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไว้หรือไม่

คำวินิจฉัยคดีระหว่าง Like Company v. Google Ireland Limited⁶ โดยบริษัท Like Company กล่าวหาว่า Google ละเมิดสิทธิของตนโดยการทำซ้ำและเผยแพร่เนื้อหาข่าวประชาสัมพันธ์ของตนสู่สาธารณะ โดยไม่ได้รับความยินยอม ซึ่งเป็นการละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรปและอังกฤษ ประเด็นหลักของคดีอยู่ที่ว่า แชนบอทปัญญาประดิษฐ์ของ Google ที่ชื่อ Gemini ได้ทำการละเมิดลิขสิทธิ์โดยการทำซ้ำและเผยแพร่เนื้อหาข่าวประชาสัมพันธ์ที่ได้รับการคุ้มครองโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือไม่ อีกทั้ง Like Company ยังกล่าวหาว่า การฝึกอบรม Gemini ของ Google ละเมิดสิทธิในการทำสำเนาของตน เนื่องจาก

⁶Shantanu Mukherjee and Alan Baiju, **Like Company v. Google Ireland Limited: A Closer Look**

[Online], Available URL: <https://roninlegalconsulting.com/like-company-v-google-ireland-limited-a-closer-look/>, 2025 (May, 30).

ปริมาณและความเกี่ยวข้องของข้อมูล รวมถึงผลงานของนักเขียนชาวอังกฤษ เกินขอบเขตของข้อยกเว้นใด ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยทาง Google ได้แย้งว่า คำตอบของ Gemini ไม่ได้เป็นการทำซ้ำหรือการเผยแพร่สู่สาธารณะ ภายใต้กฎหมายของสหภาพยุโรปหรืออังกฤษ เนื่องจากไม่ได้เข้าถึง “กลุ่มสาธารณะใหม่” ตามความหมายของคำพิพากษาของศาลยุติธรรมแห่งสหภาพยุโรป (CJEU) เพราะผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกลุ่มเดียวกันกับที่สามารถดูสิ่งพิมพ์ต้นฉบับของ Like Company สามารถเข้าถึงได้ นอกจากนี้ Google ยังระบุว่า คำตอบของ Gemini ไม่ตรงกับบทความของ Like Company ทุกประการ แต่มีการอ้างอิงเพียงบางข้อเท็จจริงและรวบรวมข้อมูลที่ไม่ได้ มาจากเนื้อหาที่ได้รับการคุ้มครอง ซึ่งมักเกิดจาก “ภาพลวงตา” ที่แชทบอทซึ่งเป็นเทคโนโลยีทดลองอาจสร้างเนื้อหาที่ไม่ถูกต้องหรือแต่งขึ้นมาเองได้ Google อธิบายว่า Gemini เป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ ไม่ใช่ฐานข้อมูล โดยประมวลผลข้อมูลที่ถูกแปลงเป็นโทเค็นจากฐานข้อมูลการค้นหาของ Google แทนที่จะจัดเก็บสำเนา และสามารถแสดงผลลัพธ์ (เนื้อหา) ที่แก้ไขแล้วก็ต่อเมื่อผู้ใช้งานระบุบทความต้นฉบับในคำแนะนำเท่านั้น จึงกล่าวได้ว่า กระบวนการฝึกฝนและเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่รูปแบบการคัดลอกหรือทำสำเนาข้อมูลทั้งหมดเก็บไว้ แต่คือการจดจำข้อมูลและแปลงค่าเป็น โครงสร้างทางคณิตศาสตร์ และจะมีรหัสตัวเลขเฉพาะที่ช่วยให้ระบบสามารถนำไปประมวลผลได้นั่นเอง

สุดท้ายแล้ว การพิสูจน์ว่าผลงานของมนุษย์ที่สร้าง โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์แล้วมีความเหมือนหรือคล้ายกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นนั้นเกิดจากการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้สร้างเอง ไม่ได้เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงไม่ได้ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น (โดยไม่เจตนา) ก็ยังเป็นเรื่องที่ยากต่อการพิสูจน์ ทั้งยังเป็นภาระการพิสูจน์ของฝ่ายผู้สร้างสรรค์ที่จะกล่าวอ้างสิทธิ และหากมีการตั้งข้อสันนิษฐานว่าผลงานที่เหมือนหรือคล้ายกับงานของผู้อื่นดังกล่าว น่าจะเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์โดยใช้ข้อมูลจากการฝึกฝน ก็จะเป็นทางเสียเปรียบแก่นักสร้างสรรค์ที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

ดังนั้น เพื่อให้ปัญหาการพิจารณาเส้นแบ่งลิขสิทธิ์เรื่องเกณฑ์การพิจารณาความคิดริเริ่มด้วยตนเองของมนุษย์ในผลงานที่สร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์มีขอบเขตที่ชัดเจนและนำไปปรับใช้กับกรณีข้อพิพาทที่อาจเกิดขึ้นจริงได้ ผู้ศึกษาจึงมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ปัญหาชุดคำสั่งในฐานะการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เนื่องจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ไม่มีบทบัญญัติที่ครอบคลุมไปถึงการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ ผู้ศึกษาจึงเห็นสมควรให้มีการปรับปรุงพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ให้ครอบคลุมผลงานที่มนุษย์สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ โดยการเพิ่มเติมคำนิยามของ “ปัญญาประดิษฐ์” ในมาตรา 4 ดังนี้

มาตรา 4 “ปัญญาประดิษฐ์” หมายถึง ความสามารถของคอมพิวเตอร์หรือเครื่องจักรอื่น ๆ หุ่นยนต์ อุปกรณ์ที่ถูกโปรแกรม หรือแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์ที่มีความสามารถในการสร้างผลลัพธ์เหมือนมนุษย์

และเพิ่มเติมบทบัญญัติในมาตรา 6 วรรคหนึ่ง ให้ผลงานที่มนุษย์สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ดังนี้

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

เหตุผลที่ผู้ศึกษาเห็นควรปรับปรุง มาตรา 4 และมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ให้ความคุ้มครองผลงานที่มนุษย์สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงโลกและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการพัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานในทุกภาคส่วนของประเทศ ดังนั้น ประเทศไทยจึงต้องกระตุ้นหรือเร่งที่จะพัฒนากฎหมายให้ครอบคลุมเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังเกิดขึ้นเช่นเดียวกับหลาย ๆ ประเทศทั่วโลกที่เริ่มทำการศึกษาและพัฒนากฎหมาย รวมถึงออกกฎหมายหรือข้อกำหนดเกี่ยวกับการพิจารณาให้ความคุ้มครองผลงานสร้างสรรค์จากปัญญาประดิษฐ์เผยแพร่เพื่ออธิบายและทำความเข้าใจแก่ประชาชน หากมีกรณีปัญหาเกี่ยวกับประเด็นนี้เกิดขึ้น ซึ่งประเทศไทยเอง กรมทรัพย์สินทางปัญญาและศาลไทยยังไม่มีแนวทางการวินิจฉัยหรือข้อพิจารณาเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ผลงานที่สร้างสรรค์จากปัญญาประดิษฐ์ที่ชัดเจน แต่เป็นที่ทราบว่าการสร้างสรรค์ผลงานที่ปราศจากการมีส่วนร่วมของมนุษย์ย่อมไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์เพราะขัดต่อหลักการของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็น “มนุษย์”

นอกจากนี้ สำหรับประเด็นเรื่องการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผู้ศึกษาเห็นว่า กรมทรัพย์สินทางปัญญาควรกำหนดหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนสำหรับการพิจารณาถึง “ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” ในผลงานที่มนุษย์สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ว่าระดับของชุดคำสั่ง (Prompt) ในลักษณะใดที่ถือว่าเพียงพอจะแสดงให้เห็นถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยจัดทำในรูปแบบของคู่มือหรือประกาศกำหนดเพื่อระบุรายละเอียดคุณสมบัติของผลงานที่สามารถขอรับความคุ้มครองได้ เช่น มนุษย์ต้องมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน ปริมาณและเนื้อหาของคำสั่งพรอมต์ที่ผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ป้อน การเลือกใช้คำหรือข้อความที่ระบุรายละเอียดเฉพาะเจาะจง มีการคัดเลือกสัดส่วน โครงสร้าง ประสานงาน และจัดเรียงเนื้อหา ของชิ้นงาน การแก้ไข เพิ่มลดหรือปรับแต่งค่าพารามิเตอร์ การดัดแปลงผลลัพธ์ที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ ในภายหลังโดยผู้สร้างสรรค์ ตลอดจนความสามารถควบคุมองค์ประกอบเชิงแสดงออก เป็นต้น

2. ปัญหาการขาดการควบคุมที่เพียงพอของมนุษย์ต่อผลลัพธ์สุดท้าย

ผู้ศึกษาเห็นว่า เรื่องการควบคุมที่เพียงพอและเหมาะสมของมนุษย์ต่อผลลัพธ์สุดท้ายมีผลให้ผลงานชิ้นหนึ่งที่สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ แต่กลับทำให้ผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่สร้างด้วยวิธีการเดียวกันไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ จึงเป็นประเด็นที่กรมทรัพย์สินทางปัญญาหรือแม้แต่ศาลที่มีหน้าที่วินิจฉัยคดีจะต้องให้ความสำคัญ และยังมีความเชื่อมโยงกับการแสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานด้วย ดังนั้น แนวทางการพิจารณาคุณสมบัติของผลงานที่สร้างสรรค์ร่วมกับ

ปัญญาประดิษฐ์ ในประเด็นการควบคุมที่เพียงพอและเหมาะสมของมนุษย์ต่อผลลัพธ์สุดท้าย กรมทรัพย์สินทางปัญญาต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะยึดถือตามแนวทางของสำนักงานลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาที่พิจารณาควบคุมระหว่างการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่มุ่งเน้น “การคัดเลือกเชิงสร้างสรรค์” (Creative Choice) กับการควบคุมผลลัพธ์สุดท้ายของผลงาน ในลักษณะที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็น “เครื่องมือหรือตัวช่วย” (Assisting Instrument) หรือจะพิจารณาในแนวทางที่ยืดหยุ่นมากกว่าตามแนวทางของศาลแห่งประเทศจีน ซึ่งเน้นที่การมีส่วนร่วมของมนุษย์ในลักษณะที่ได้มีการแก้ไขเปลี่ยนแปลง การคัดเลือกจัดเรียงชิ้นส่วนของงานที่สะท้อนให้เห็นถึงการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เช่นเดียวกัน แต่ความเข้มงวดในการพิจารณาคุณสมบัติของผลงานอาจจะมีความเข้มงวดน้อยกว่าแนวทางของ USCO เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้ประชาชนสร้างสรรค์งานที่มีประโยชน์ออกมา

3. ปัญหาการพิสูจน์ความคิดริเริ่มที่แท้จริงและการพิสูจน์

ผู้ศึกษาเห็นว่า กรมทรัพย์สินทางปัญญาควรมีการกำหนดมาตรฐานหรือแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนสำหรับผู้กล่าวอ้างสิทธิในผลงานที่สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ว่า ในการพิสูจน์ถึงการใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานจะพิจารณาจากคุณสมบัติอะไรบ้าง เช่น กระบวนการขั้นตอนในการสร้างงาน การใช้โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ มีการคัดเลือกวัสดุในการสร้างผลงาน กระบวนการแก้ไขผลงานมีอย่างไร และควรเป็นการให้แสดงหลักฐานเชิงประจักษ์ถึงกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้การพิจารณาให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์มีความกระจ่าง เพื่อป้องกันการกล่าวอ้างเรื่องการคัดลอกหรือเลียนแบบผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

นอกจากการปรับปรุงกฎหมายและกำหนดหลักเกณฑ์ มาตรฐานในการพิจารณาให้ความคุ้มครองผลงานที่สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์แล้ว กรมทรัพย์สินทางปัญญาควรติดตามและศึกษาแนวทางการพิจารณาที่อาจมีการเปลี่ยนแปลงไปในอนาคตของสำนักงานลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา (USCO) ศาลสูงสุดของสหรัฐอเมริกา ศาลแห่งประเทศจีน รวมถึงประเทศอื่น ๆ ที่ได้มีการประกาศแนวทางปฏิบัติในการให้ลิขสิทธิ์แก่ผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ และควรศึกษาข้อผูกพันและกรอบจริยธรรมที่กำหนดในพระราชบัญญัติปัญญาประดิษฐ์ของสหภาพยุโรป (EU AI Act) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับปฏิบัติการที่ต้องห้าม และการจัดทำ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายและปรับปรุงแก้ไขกฎหมายของไทยให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล

เอกสารอ้างอิง

แพรวพรรณ หลายปัญญา, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม, 2568.

Aaron Wininger. (2025). **Chinese Court Again Rules AI-Generated Images Are Eligible for Copyright Protection.** <https://www.chinaiplawupdate.com/2025/03/chinese-court-again-rules-there-is-copyright-in-ai-generated-images/>,

Allison M. Hester. (2025, May 14). **A Single Slice of Legal History: What the “Cheese” Copyright Means for AI and IP Law.** <https://www.fennemorelaw.com/a-single-slice-of-legal-history-what-the-cheese-copyright-means-for-ai-and-ip-law/> Copyright Office. (2023 September, 5). **Second Request for Reconsideration for Refusal to Register Théâtre D’opéra Spatial (SR # 1-11743923581; Correspondence ID: 1-5T5320R).** <https://www.copyright.gov/rulings-filings/review-board/docs/Theatre-Dopera-Spatial.pdf>

Jayashree Mitra. (2025, March 26). **No Copyright Protection for AI-Assisted Creations: Thaler v. Perlmutter.** <https://www.carltonfields.com/insights/publications/2025/no-copyright-protection-for-ai-assisted-creations-thaler-v-perlmutter>

Seagull Song. (2024 March, 2). **China’s First Case on Copyrightability of AI-Generated Picture.** <https://www.kwm.com/cn/en/insights/latest-thinking/china-s-first-case-on-copyrightability-of-ai-generated-picture.html>