การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

Copyright Protection of Works Created by Artificial Intelligence

เจริญเดช ขุนทอง[1] และ พินัย ณ นคร[2]

Charoendech Khunthong[1] and Pinai Nanakorn[2]

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Faculty of Law, Thammasat University, Thailand

E-mail: charoendech.khu@dome.tu.ac.th

Received July 8, 2023**; Revised** August 14, 2023**; Accepted** August 25, 2023

Abstract

This research aimed to explore the problems related to works created by artificial general intelligence under Thai copyright law. In particular, Artificial Intelligence can create works on its own, both intentionally and independently. This research is documentary research, whereby Thai copyright law is discussed in comparison with the copyright law of the United Kingdom, the copyright law of the United States, and the European Union Database Directive. Additionally, the author has studied recommendations from international copyright law organizations and foreign court judgments. According to the study, this research has proposed that works created by artificial intelligence should be protected under Thai copyright law by sui generis rights. Finally, this researcher also proposes that programmers who created artificial intelligence or creators of artificial intelligence should have exclusive rights to works created by artificial intelligence because they are investors in the development and creation of artificial intelligence.

Keywords: Copyright; Artificial Intelligence; Sui generis right

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาที่เกี่ยวกับงานที่ถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ไทยโดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถก่อเจตนาและสร้างสรรค์งานขึ้นมาได้โดยอิสระจากมนุษย์อย่างเช่นปัญญาประดิษฐ์มีความฉลาดเทียบเท่ากับมนุษย์ (Artificial General Intelligence) หรือ (Human–level Artificial Intelligence) การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยจากเอกสาร โดยศึกษาเปรียบเทียบจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษ สหรัฐอเมริกา กฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลของสหภาพยุโรป ข้อเสนอแนะขององค์กรกฎหมายลิขสิทธิ์ในระหว่างประเทศ รวมทั้งคำพิพากษาของศาลต่างประเทศ ผลการวิจัยพบว่า งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์อาจได้รับการคุ้มครองภายใต้พระราชบัญญัติ พ.ศ. 2537 ได้ ในลักษณะเป็นการคุ้มครองอย่างสิทธิข้างเคียง (Sui generis right) ผู้วิจัยเสนอให้ผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ หรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากเป็นผู้ที่ได้ลงทุน ลงแรง และใช้ทรัพยากรต่าง ๆ ในการพัฒนาและสร้างปัญญาประดิษฐ์จนถึงขั้นที่ทำให้ปัญญาประดิษฐ์นั้นสามารถสร้างงานขึ้นมาได้เอง

คำสำคัญ: ลิขสิทธิ์; ปัญญาประดิษฐ์; สิทธิข้างเคียง

บทนำ

ประวัติศาสตร์ของปัญญาประดิษฐ์ เริ่มต้นมาจากแนวคิดของนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ชื่อ “Alan touring” ที่เชื่อว่าคอมพิวเตอร์อาจคิดเองได้ จึงได้เสนอทฤษฎี “The imitation game” ที่ใช้พิสูจน์สติปัญญาของคอมพิวเตอร์ ซึ่งต่อมาเป็นที่รู้จักในชื่อ “Touring Test” จากทฤษฎีนี้เองทำให้นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์หลายท่านหันมาสนใจที่จะพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้มีความฉลาดเหมือนมนุษย์ โดยในปี ค.ศ. 1955 นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ชื่อ “John McCarthy” ได้ก่อตั้งโครงการวิจัยปัญญาประดิษฐ์ระยะสั้น และเป็นผู้ริเริ่มใช้คำว่า “Artificial Intelligence” เป็นคนแรกของโลก (McCarthy et al., 2006) ซึ่งโครงการวิจัยดังกล่าวก่อตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ ให้มีความฉลาดเหมือนกับมนุษย์ เช่น การทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานอย่างอัตโนมัติ การทำให้คอมพิวเตอร์พัฒนาตัวเองได้ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยใช้ภาษาของมนุษย์ เป็นต้น การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงก่อให้เกิดแรงกระเพื่อมทางความคิดในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน

ในทุกวันนี้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีส่วนสำคัญกับชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์มากขึ้นในหลาย ๆ ด้าน เช่น ในด้านการแพทย์ ด้านการเงินการธนาคาร ด้านการรักษาความปลอดภัย ด้านการทหาร และวิธีกระบวนพิจารณาของศาล นอกจากนี้ยังเข้ามามีส่วนสำคัญในภาคอุตสาหกรรมการผลิตงานสร้างสรรค์ (Creative Industries) มากขึ้นด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างการพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้มีระบบประมวลผลใกล้เคียงกับกระบวนความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์มากขึ้น อย่างเช่น Creative Adversarial Networks (CAN) หรือ AICAN ซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกเขียนขึ้นโดยเลียนแบบกระบวนการคิด หรือกระบวนการแปรจิตภาพของจิตรกรที่ได้เรียนรู้หรือจดจำรูปแบบของงานศิลปะในจำนวนหนึ่ง แล้วนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มากำหนดรูปแบบการสร้างสรรค์งานรูปแบบใหม่ในแบบของตน ซึ่งเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวถูกนำมาใช้ในการสร้างงานศิลปะ (Elgammal et al., 2017) นอกจากการพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้มีความสามารถในกระบวนการคิดในเชิงสร้างสรรค์ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ยังมุ่งเน้นที่จะทำให้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นั้น สามารถทำงานได้โดยอัตโนมัติมากขึ้น เพื่อทดแทน

แรงงานของมนุษย์ และลดบทบาทของมนุษย์ที่จะเข้ามาเกี่ยวข้องในกระบวนการทำงานบางขั้นตอนในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ประกอบกับจากการศึกษาทฤษฎีในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ของ Nick Bostrom ที่เห็นว่าในอนาคตการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์อาจไปถึงขั้นที่ปัญญาประดิษฐ์จะมีความฉลาดเทียบเท่ากับมนุษย์ (Bostrom, 2014) ซึ่งปัญญาประดิษฐ์ประเภทนี้อาจสามารถก่อเจตนาและสร้างสรรค์งานขึ้นมาได้เองโดยอิสระจากมนุษย์

หากปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถก่อเจตนา และสร้างสรรค์งานขึ้นมาได้เองโดยอิสระจากมนุษย์จะส่งผลให้งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะดังกล่าวนี้ไม่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์ไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ และหากพิจารณาความเป็นผู้สร้างสรรค์จากมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เช่น ผู้ใช้งานที่เพียงแค่กดปุ่มใช้งานปัญญาประดิษฐ์ หรือผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ ย่อมไม่อาจพิจารณาความเป็นผู้สร้างสรรค์ภายใต้หลักการริเริ่มขึ้นเองของผู้สร้างสรรค์ได้ (Originality) เพราะผู้ใช้งานและผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ ไม่ได้มีการใช้ทักษะความรู้ความสามารถ แรงงาน (Skills and Labour) ประสบการณ์และวิจารณญาณ (Judgment) ความวิริยะอุตสาหะ (Sweat of the brow) รวมถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในระดับหนึ่ง (minimal degree of creativity) โดยตรงต่องานที่ถูกสร้างขึ้น แต่เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นผู้สร้างสรรค์งานขึ้นมาโดยอิสระ ด้วยเหตุนี้ งานที่ถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์จึงไม่อาจเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

จากการศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ ในประเทศอังกฤษได้มีการบัญญัติกฎหมายเพื่อคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดผู้สร้างสรรค์ในงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์เอาไว้ในมาตรา 9(3) และได้บัญญัตินิยามของงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์เอาไว้ในมาตรา 178 ของ Copyright, Designs and Patents Act 1988

ในประเทศสหรัฐอเมริกา ศาลของสหรัฐเมริกาได้มีการสร้างหลักเกณฑ์ในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์เอาไว้ ซึ่งเรียกหลักดังกล่าวว่าหลัก “the lion’s share of the creativity” โดยหลักดังกล่าวมีสาระสำคัญ คือ การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถขยายไปถึงงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ได้ หากว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถพิสูจน์ได้ว่างานที่เกิดขึ้นนั้นถูกสร้างมากจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นหลัก และผู้ใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมีส่วนน้อยมากที่ทำให้เกิดงานนั้นขึ้น

นอกจากนี้เมื่อศึกษาความเห็นในทางวิชาการ พบว่า มีข้อเสนอแนะให้นำบทบัญญัติเกี่ยวกับงานที่ทำขึ้นสำหรับการจ้าง Work made for hire ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกามาปรับใช้กับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (Kaminski, 2017) และข้อเสนอแนะให้นำหลักการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูล (Sui generis right) ของกฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลของสหภาพยุโรป (EU Database Directive) มาปรับใช้ด้วยเช่นกัน (Maidanyk, 2021)

สำหรับประเทศไทยนั้น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังไม่มีบทบัญญัติที่สามารถปรับใช้กับกรณีงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ได้ ดังนั้นเมื่อการโต้แย้งเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ และมีการนำข้อพิพาทดังกล่าวขึ้นสู่ศาล ศาลไทยก็คงต้องนำหลักกฎหมายที่มีอยู่มาปรับใช้กับกรณีของงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งผลก็คืองานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ย่อมไม่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เพราะงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์เป็นงานที่ไม่ได้เกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์

งานวิจัยฉบับนี้จึงเห็นว่างานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ควรได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อตอบแทนแก่ผู้เขียนโปรแกรมหรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์ที่ได้ลงทุน ลงแรง และใช้ทรัพยากรต่างๆ ในการพัฒนา

ปัญญาประดิษฐ์ ในลักษณะเป็นสิทธิข้างเคียง (sui generis right) ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 โดยการนำหลัก Substantial investment ที่ใช้ในการพิจารณาการลงทุนในฐานข้อมูลในกฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลของสหภาพยุโรปมาปรับใช้ในการพิจารณาผู้ที่ควรมีลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์แทนการปรับใช้หลัก Skills and Labor นอกจากนี้ในส่วนของการกำหนดสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive right) และสิทธิของผู้สร้างสรรค์ (Moral right) เสนอให้นำบทบัญญัติที่คุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ของประเทศอังกฤษมาปรับใช้ และอายุแห่งการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์เสนอให้มีระยะเวลาในการคุ้มครองเพียง 15 ปี นับตั้งแต่งานถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ ตามกฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลของสหภาพยุโรป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ และความแตกต่างระหว่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไปกับโปรแกรมของปัญญาประดิษฐ์
2. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ และกระบวนการสร้างสรรค์งานของปัญญาประดิษฐ์
3. เพื่อศึกษาถึงความเป็นมาและปัญหาของงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์
4. เพื่อวิเคราะห์และเสนอแนะแนวทางในการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ที่มีความฉลาดเทียบเท่ากับมนุษย์ (General Artificial Intelligence) ที่สามารถก่อเจตนาและสร้างสรรค์งานได้เองโดยอิสระจากมนุษย์เพื่อศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความรู้ทั่วไปของปัญญาประดิษฐ์ งานวิจัยฉบับนี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์ ศาสตร์ความรู้ที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ บทนิยาม ประเภทของปัญญาประดิษฐ์ กระบวนการสร้างสรรค์งานของปัญญาประดิษฐ์ โดยการศึกษาค้นคว้าจากตำรา บทความทางวิชาการ รายงานการวิจัย รวมถึงสื่อความรู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต

การวิจัยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ สามารถแบ่งได้ดังนี้ 1. ศึกษากฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลของสหภาพยุโรป ใน The Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases 2. ศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ ใน Copyright, Designs and Patents Act 1988 เฉพาะที่เกี่ยวกับการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ และศึกษารายงานการประชุมรัฐสภา ในชั้นพิจารณาร่างกฎหมายของประเทศอังกฤษ (HANSARD) โดยค้นคว้าจากตำรา บทความ รายงานการวิจัย คำพิพากษาของศาลประเทศอังกฤษ รวมถึงสื่อความรู้บนอินเทอร์เน็ต และ 3. ศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ใน Copyright Law of the United States (Title 17) เฉพาะหลัก “Work made for hire” และหลักกฎหมาย “the lion’s share of the creativity” โดยค้นคว้าจากตำรา บทความและคำพิพากษาของศาลสหรัฐอเมริกา

การวิจัยในส่วนของกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ผู้เขียนได้ศึกษาพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยได้ศึกษาค้นคว้าจาก หนังสือ ตำรา บทความอันเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 รวมถึงคำพิพากษาของศาลฎีกา

นอกจากนี้การศึกษาที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้เขียนยังได้ศึกษาหนังสือตำรา บทความอันเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ บทความทางวิชาการของต่างประเทศอันเกี่ยวกับประเด็นในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เพื่อก่อให้เกิดความรู้ และความเข้าใจจนนำมาสู่การกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหาทางกฎหมายที่เหมาะสมที่สุด

ทบทวนวรรณกรรม

1. การกำหนดความเป็นผู้สร้างสรรค์ในกฎหมายลิขสิทธิ์

ผู้สร้างสรรค์ หมายถึง ผู้ที่ได้ทำหรือได้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ตามที่กฎหมายลิขสิทธิ์ได้กำหนดเอาไว้ ทั้งนี้ การเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นต้องพิจารณาประกอบกับเงื่อนไขที่ไม่ปรากฏในกฎหมายลิขสิทธิ์ดังต่อไปนี้ด้วย ประการแรก ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้ที่ได้ทำ หรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ด้วยการริเริ่มขึ้นด้วยตัวเอง (Originality) โดยไม่ได้เป็นการทำซ้ำ หรือดัดแปลงมาจากงานของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ได้แก่ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ทักษะความสามารถและแรงงาน (Skill and labor) มีการใช้เพียรพยายามด้วยความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งาน (Sweat of the brow) มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในระดับหนึ่ง หรืองานนั้นเกิดเป็นผลผลิตมาจากแรงงานทางสติปัญญาของผู้สร้างสรรค์เอง เป็นต้น ประการที่สอง ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมุ่งคุ้มครองผลงานที่เกิดจากสติปัญญาของมนุษย์เท่านั้น ดังนั้น งานสร้างสรรค์ที่อาจได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์จึงต้องเป็นงานที่ถูกสร้างโดยมนุษย์เท่านั้นหรือเกิดจากสติปัญญาของมนุษย์ งานที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ งานที่ถูกสร้างขึ้นโดยสัตว์ งานที่เกิดจากกลไกการทำงานของเครื่องกล กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ถือว่าเป็นงานที่เกิดจากผู้สร้างสรรค์ จึงไม่อาจเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ (Compendium (Third) § 101.1(A).)

2. หลักการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ในกฎหมายลิขสิทธิ์

การพิจารณาการริเริ่มขึ้นเองของผู้สร้างสรรค์อาจแตกต่างกันออกไปตามประเภทของงานสร้างสรรค์ (1) การพิจารณาภายใต้งานเริ่มแรก (Original work) งานเริ่มแรก (Original work) หมายถึง งานผู้สร้างสรรค์ได้ก่อให้เกิดงานขึ้นด้วยความคิดริเริ่มของตนเองโดยไม่ได้อาศัยงานอื่นเป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งงานประเภทนี้ได้แก่ งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานดนตรีกรรม และงานศิลปกรรม เป็นต้น เนื่องจากงานเริ่มแรกเป็นงานที่เกิดจากความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยที่ไม่ได้มีพื้นฐานมาจากงานสร้างสรรค์อื่น ดังนั้นในการพิจารณาการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ในงานเริ่มแรก ศาลจึงอาศัยหลักเกณฑ์ในการพิจารณาจากการใช้ทักษะความสามารถ และแรงงานของผู้สร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งาน (skill and labor) นอกจากนี้ศาลอาจจะนำหลักการใช้ทักษะและแรงงาน (skill and labor) ประกอบกับการใช้วิจารณญาณ และความวิริยะอุตสาหะ (skill labor judgment and effort) การสร้างสรรค์งานด้วยตัวเองประกอบกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในระดับหนึ่ง (2) การพิจารณาภายใต้งานของผู้ประกอบการ (entrepreneur works) ของประเทศอังกฤษ งานของผู้ประกอบการ หมายถึง งานที่ถูกสร้างขึ้นโดยองค์กร หรือบริษัทซึ่งในขั้นตอนการสร้างสรรค์งานมักจะต้องใช้เทคโนโลยีในการผลิตงานขึ้นมา และมักจะเป็นงานที่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยงานสร้างสรรค์อื่นมาเป็นฐานในการสร้างสรรค์งาน เช่น งานภาพยนตร์ งานสิ่งบันทึกเสียง งานแพร่ภาพแพร่เสียง และงานตีพิมพ์ซ้ำ เป็นต้น ทั้งนี้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวมีเจตนารมณ์เพื่อการป้องกันไม่ให้มีการทำซ้ำหรือดัดแปลงในงานโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์อันเป็นการคุ้มครองการลงทุน ลงแรง ในค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ที่ผู้ประกอบการต้องเสียไปเพื่อก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ ดังนั้นในการพิจารณาการริเริ่ม

ของผู้สร้างสรรค์ในงานของผู้ประกอบการจึงใช้มาตรฐานที่ต่ำกว่างานแรกเริ่ม (original work) กล่าวคือ งานของผู้ประกอบการไม่จำเป็นต้องมีขั้นของการสร้างสรรค์งานในระดับที่ต้องใช้ทักษะ แรงงาน ความวิริยะอุตสาหะ หรือความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ เพียงแต่งานที่ถูกสร้างขึ้นหากไม่ได้เป็นการทำซ้ำหรือดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต (3) การพิจารณาภายใต้งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ของประเทศอังกฤษ งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ หมายถึง งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ที่ไม่ปรากฏมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ ซึ่งในการพิจารณาการริเริ่มสร้างสรรค์ บุคคลที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์จำต้องมีการใช้ทักษะและแรงงาน (skills and labor) หรือการกระทำในลักษณะเป็นการสร้างสรรค์งานอย่างศิลปกรรม (Nova Productions Ltd v. Mazooma Games Ltd & Ors 2006)

3. งานถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์มีพัฒนาการทางความคิดมาจากงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ ปรากฏครั้งแรกในปี ค.ศ.1978 โดย The Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works หรือ CONTU ของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการถกเถียงประเด็นปัญหาเกี่ยวกับงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ ว่างานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์จะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ แล้วบุคคลใดเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานดังกล่าว CONTU ได้มีความเห็นว่าคอมพิวเตอร์ไม่อาจที่จะสร้างสรรค์งานได้ด้วยตัวเอง คอมพิวเตอร์จึงเป็นเพียงเครื่องมือที่ช่วยให้มนุษย์สร้างสรรค์งานได้ง่ายขึ้นเท่านั้นเหมือนกับการนำกล้องมาใช้ถ่ายภาพ หรือการใช้เครื่องพิมพ์ดีด ในภายหลัง OTA (Office of Technology Assessment) ของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ออกมาโต้แย้งความเห็นของ CONTU ว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในอนาคตอาจไม่เหมือนกับเครื่องมือที่มนุษย์ใช้เพื่อสร้างสรรค์งานอย่างเช่น กล้องถ่ายภาพ หรือเครื่องพิมพ์ดีดก็ได้ โดยเฉพาะกับปัญญาประดิษฐ์ การเปรียบเทียบเช่นนี้อาจไม่ถูกต้องนักและอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด เพราะยังไม่เป็นที่แน่ชัดว่าโปรแกรมของปัญญาประดิษฐ์ในอนาคตจะเหมือนหรือแตกต่างจากเครื่องมือทั่วไปที่มนุษย์ใช้ในการสร้างสรรค์งานหรือไม่ ต่อมาในปี ค.ศ.1988 ประเทศอังกฤษเป็นประเทศแรกที่ได้มีการบัญญัติกฎหมายเพื่อรองรับงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์เอาไว้ใน CDPA 1988 ซึ่งบทบัญญัติดังกล่าวมีขึ้นเพื่อคุ้มครองงานถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ในกรณีที่คอมพิวเตอร์สร้างงานขึ้นมาแล้วซึ่งไม่สามารถกำหนดความเป็นผู้สร้างสรรค์ให้กับมนุษย์ที่เกี่ยวข้องได้

ในปี ค.ศ. 2019 องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (World Intellectual Property Organization) ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์เอาไว้ในหลายประเด็นได้แก่ กรณีที่มีการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์นโยบายของรัฐในการบัญญัติกฎหมายควรเป็นอย่างไร ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์หรือมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ บุคคลใดควรเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ และควรตราบัญญัติให้คุ้มครองแก่งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์เป็นการเฉพาะภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ อายุแห่งการคุ้มครองเท่าไร หรือควรมีข้อยกเว้นอื่น ๆ หรือไม่ เป็นต้น และในปีเดียวกันนี้ สมาคมทรัพย์สินทางปัญญาระหว่างประเทศ (International Association for the Protection of Intellectual Property) ได้จัดทำรายงานการศึกษาในหัวข้อเกี่ยวกับการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ (Study Question Copyright in artificially generated works) โดยได้รวบรวมความเห็นจากนักวิชาการกฎหมายลิขสิทธิ์จากทั้งหมด 30 ประเทศไว้ในรายงาน Summary Report 2019 – Study Question – Copyright/Data Copyright in artificially generated works และได้ออกข้อสรุปรายงานวิจัย Resolution 2019 – Study Question Copyright in artificially generated works Adopted Resolution ฉบับวันที่ 18 ก.ค. 2019

4. การคุ้มครองการลงทุนในกฎหมายลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เป็นผลผลิตอันเกิดจากแรงงานทางทางความคิดและสติปัญญาของผู้สร้างสรรค์ โดยทั่วไปกฎหมายลิขสิทธิ์จึงกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อตอบแทนการที่บุคคลนั้นได้สร้างสรรค์งานขึ้นมาให้ปรากฏต่อสาธารณะชนอันจะทำให้บุคคลอื่นสามารถนำงานสร้างสรรค์นั้นไปศึกษาและต่อยอดให้เกิดการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ได้ และเป็นการจูงใจให้เกิดการสร้างสรรค์งานต่อไป อันแสดงให้เห็นว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความสำคัญกับการคุ้มครองผลผลิตที่เกิดจากความคิดและสติปัญญาของมนุษย์ อย่างไรก็ดีในบางประเทศมีบทบัญญัติคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ให้แก่งานบางประเภทเพื่อคุ้มครองการลงทุนที่ได้ใช้ไปเพื่อก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ อย่างเช่น กฎหมายลิขสิทธิ์ของอังกฤษ ได้มีการบัญญัติกฎหมายที่มีลักษณะเป็นการคุ้มครองการลงทุนในการสร้างสรรค์งานในลักษณะของสิทธิข้างเคียง ได้แก่ งานแพร่ภาพแพร่เสียง งานสิ่งบันทึกเสียง งานภาพยนตร์ ซึ่งลักษณะการปรับใช้หลักการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์จะพิจารณาจากงานนั้นต้องถูกสร้างโดยไม่เป็นการทำซ้ำหรือดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต นอกจากสิทธิข้างเคียงแล้ว อังกฤษได้มีการตราบทบัญญัติเกี่ยวกับการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ซึ่งมีขึ้นเพื่อปรับใช้กับกรณีที่งานถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ที่ไม่มีมนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ หรือกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการบัญญัติการได้มาซึ่งงานที่ถูกทำขึ้นภายใต้สัญญาจ้าง (Work made for hire) ได้บัญญัติให้ผู้ว่าจ้างมีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในคราวเดียวกัน หรือกฎหมายของสหภาพยุโรป ได้มีการตราบทบัญญัติเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูล (Sui generis database right) เนื่องจากการสร้างฐานข้อมูลมักต้องมีการลงทุนทั้งในด้านการจ้างบุคคลากรเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างฐานข้อมูล การลงทุนในการสร้างระบบของฐานข้อมูล ดังนั้นกฎหมายของสหภาพยุโรปจึงมีเจตนารมณ์ในการคุ้มครองการลงทุนที่ได้ก่อให้เกิดฐานข้อมูล เพื่อป้องกันไม่ให้มีการคัดลอกฐานข้อมูลออกจากฐานข้อมูล โดยกำหนดให้ผู้สร้างฐานข้อมูลเป็นผู้มีสิทธิในฐานข้อมูล (Margoni, Guibault & Wiebe, 2013)

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ใช้วิธีวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากหนังสือ ตำรา บทความทางวิชาการ รายงานการวิจัย รายงานการพิจารณาร่างกฎหมายของต่างประเทศ คำพิพากษาของศาลไทยและต่างประเทศ กฎหมายและหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องในเรื่องการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ของต่างประเทศ รวมทั้งได้วิเคราะห์และอ้างอิงจากความเห็นของนักนิติศาสตร์ของต่างประเทศในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้

ผลการวิจัย

1. ปัญญาประดิษฐ์มีความแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ทั่วไปดังต่อไปนี้ (1) การเขียนโปรแกรม การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไปนั้นผู้เขียนโปรแกรมนั้นจะต้องกำหนดลำดับขั้นตอน หรือกำหนดวิธีการทำงานของคอมพิวเตอร์เอาไว้อย่างละเอียดในทุก ๆ ขั้นตอนเพื่อทำให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้อย่างที่ผู้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้องการ ซึ่งหมายความว่าผู้เขียนโปรแกรมจะต้องเขียนกฎหรือเงื่อนไขเอาไว้ในทุก ๆ เหตุการณ์เมื่อคอมพิวเตอร์ได้รับข้อมูลเข้ามาก็จะสามารถหาผลลัพธ์ตามเหตุการณ์นั้นๆ ได้ แต่การเขียนโปรแกรม

ของปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่ได้เป็นการเขียนโปรแกรมโดยกำหนดลำดับขั้นตอน หรือเงื่อนไขเอาไว้ในทุก ๆ เหตุการณ์ เหมือนกับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไป (Bourbakis, 1992) ยกตัวอย่างเช่น การเขียนโปรแกรมให้สามารถเรียนรู้ข้อมูลได้ (Machine learning) การเขียนโปรแกรมจะเริ่มจากการรับข้อมูลและทำการปิดป้ายกำกับให้ตรงกับชนิดของข้อมูล เพื่อเป็นการสอนให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้ถึงความแตกต่างระหว่างชุดข้อมูลที่ถูกสอนกับชุดข้อมูลที่ได้รับเข้ามาใหม่ โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์จะทำการเรียนรู้ชุดข้อมูลแล้วสร้างกฎขึ้นมา แต่การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไปที่ผู้เขียนโปรแกรมจะต้องสร้างกฎหรือเงื่อนไขให้กับคอมพิวเตอร์ก่อน (2) ขั้นตอนการประมวลผล การประมวลผลของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไปจะมีการทำงานอย่างเป็นขั้นเป็นตอนตามลำดับของชุดคำสั่งที่ถูกเขียนขึ้น แต่การประมวลผลของโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์นั้นจะประมวลผลโดยการสร้างกฎขึ้นมาเอง (3) การค้นหาผลลัพธ์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไปจะใช้วิธีการต่าง ๆ ในการค้นหาผลลัพธ์โดยใช้วิธีการเลือกผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ผลลัพธ์ต้องมีค่าที่ตรงที่สุด (optimal solution) คอมพิวเตอร์ทั่วไปจึงค้นหาคำตอบได้ค่อนข้างจำกัด หรือค้นหาคำตอบได้เฉพาะคำถามที่เฉพาะเจาะจงเท่านั้น (Specific questions) แต่โปรแกรมของปัญญาประดิษฐ์จะใช้วิธีการค้นหาค้นหาผลลัพธ์ที่เหมาะสม (satisfactory answer) หรือเป็นผลลัพธ์ที่สมเหตุสมผลมากกว่าการค้นหาคำตอบดีที่สุด หรือถูกต้องที่สุด จึงทำให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถค้นหาคำตอบได้ครอบคลุมมากกว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไป หรือตอบคำถามกว้าง ๆ ได้ (generic questions) (Reznik, 2021)

2. ดังนั้นในกรณีงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์จึงสามารถพิจารณาถึงการริเริ่มสร้างสรรค์จากผู้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ ดังปรากฏในคดี Nova Productions Ltd v. Mazooma Games Ltd & Ors (2006) หรืออาจพิจารณาถึงการริเริ่มสร้างสรรค์จากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ได้หากผู้ใช้งานมีส่วนสำคัญมากพอที่จะทำให้คอมพิวเตอร์สร้างงานขึ้นมาได้ ดังปรากฏในคดี Rearden LLC v. The Walt Disney Co., (N.D. Cal. Jun. 8, 2022)

3. พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ไม่อาจรองรับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ในกรณีที่ปัญญาประดิษฐ์นั้นสามารถก่อเจตนาและสร้างงานขึ้นมาได้เองโดยอิสระจากมนุษย์ เนื่องจากเมื่อพิจารณาองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ไม่ผ่านมาตรฐานขั้นต่ำของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ต้องเป็นงานอันเกิดจากการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์เท่านั้น เมื่อพิจารณาความเป็นผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าว บุคคลที่จะเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานได้นั้นต้องเป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานด้วยการริเริ่มสร้างสรรค์ขึ้นเอง (Originality) อันเป็นผลผลิตที่มาจากแรงงานทางความคิดและสติปัญญาของตนเองเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยขอแยกพิจารณาผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้

ปัญญาประดิษฐ์ จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ ปัญญาประดิษฐ์จะสามารถมีความคิดนึกคิดที่จะก่อเจตนาและสร้างสรรค์งานได้เองโดยอิสระไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ เนื่องจากเจตนารมณ์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันมีความประสงค์ที่จะคุ้มครองงานสร้างสรรค์อันเกิดจากแรงงานทางความคิดและสติปัญญาของมนุษย์เท่านั้น (Compendium (Third) § 101.1(A).) นอกจากนี้เมื่อพิเคราะห์จากบัญญัติทั้งหลายในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้แก่ มาตรา 8 และมาตรา 19 จะพบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ไทยมีความมุ่งหมายให้ผู้สร้างสรรค์ที่จะมีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ต้องเป็นบุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลที่สามารถมีสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายได้เท่านั้น

ผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ แม้ว่าปัญญาประดิษฐ์จะมีสติปัญญาในระดับที่สามารถกำหนดเจตนารมณ์ของตนเองได้ อาจยังต้องอาศัยมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้องในบางสถานการณ์ เช่น การเปิดการใช้งานระบบปัญญาประดิษฐ์ หรือการตั้งค่าโปรแกรมเพื่อให้ปัญญาประดิษฐ์ทำงาน

ตามระบบ หรือการแก้ไขข้อบกพร่องในระบบของปัญญาประดิษฐ์ เป็นต้น ดังนั้นการที่มนุษย์เปิดใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ หรือการใช้งานทำนองเดียวกับการใช้งานเพียงแค่กดปุ่มแล้วปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานขึ้นมาเองจะถือได้ว่าผู้ใช้งานได้ตัดสินใจ หรือใช้วิจารณญาณในการสร้างสรรค์ตามหลักการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ (Originality) แล้วหรือไม่ ในประเด็นนี้ การที่มนุษย์เพียงแค่ตัดสินใจใช้งานปัญญาประดิษฐ์แล้วปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานขึ้นมาเองไม่อาจถือได้ว่าเป็นก่อให้เกิดงานด้วยการริเริ่มสร้างสรรค์ (Clifford, 1967) และไม่เป็นการใช้วิจารณญาณในการสร้างสรรค์งาน เพราะการใช้วิจารณญาณในการสร้างสรรค์งานตามหลักการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ หมายถึงการใช้ความสามารถในการคิดเห็น แยกแยะ หรือประเมินโดยการเปรียบเทียบทางเลือกที่เป็นไปได้ต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์งาน ดังปรากฏในคดี CCH Canadian Ltd. v. Law Society of Upper Canada ((2004) SCR 339) หากจะกล่าวให้เข้าใจโดยง่าย การใช้วิจารณญาณต้องเป็นการตัดสินใจอันเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์เท่านั้น นอกจากนี้ ศาลต่างประเทศมีคำพิพากษาเป็นไปในแนวทางเดียวกันว่าการใช้งานทั่วไปที่ไม่มีลักษณะเป็นการสร้างสรรค์งานไม่อาจเป็นการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ได้ดังปรากฏในคดี Beijing Film Law firm v. Beijing Baidu Netcom Science & Techn (2018) Jing 0491 Min Chu No.239

ผู้เขียนโปรแกรมเป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์โดยการใช้ทักษะความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะในการเขียนโปรแกรมขึ้นมา ผู้เขียนโปแกรมจึงเป็นผู้สร้างสรรค์ในลิขสิทธิ์ของโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 โดยหลักทั่วไปแม้ผู้เขียนโปรแกรมจะเป็นผู้สร้างสรรค์ที่มีลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไม่อาจขยายไปถึงงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์จะเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่นั้นต้องพิจารณาแยกต่างหากจากงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Scott, 1997) ทั้งนี้ มีข้อยกเว้นอยู่กรณีเดียวที่การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะขยายการคุ้มครองไปถึงงานที่ถูกสร้างโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย คือ ผู้ที่มีลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต้องพิสูจน์ว่างานที่เกิดขึ้นนั้นถูกสร้างมากจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นหลัก (The Program does the Llion's of the Work) และผู้ใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมีส่วนน้อยมากที่ทำให้เกิดงานนั้นขึ้น (the user's input is marginal) ดังปรากฏในคดี Torah Soft Ltd. v. Drosnin ในคดี DESIGN DATA CORP. V. UNIGATE ENTERPRISE และคดี Rearden LLC et al v. The Walt Disney Company et al. อย่างไรก็ดี ในกรณีของงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ที่มีความฉลาดในระดับที่สามารถก่อเจตนา และทำการสร้างงานขึ้นมาได้เองโดยอิสระจากมนุษย์ อาจจะไม่สามารถปรับใช้หลัก The lion's share of the work เนื่องจากงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่มีลักษณะเป็นงานที่มีพื้นฐานมาจากลิขสิทธิ์ในโปรแกรมของปัญญาประดิษฐ์ (Dorotheou, 2015) แต่เป็นการที่งานนั้นถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (Butler, 1982) อีกทั้งผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ย่อมไม่อาจที่จะคาดคะเนได้ว่า งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์นั้นจะมีลักษณะเช่นใด (Calo, 2015) เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์สามารถที่จะนึกคิดและตัดสินใจได้เองย่อมเป็นเรื่องที่เกินกว่าสิ่งที่ผู้เขียนโปรแกรมคาดหมายได้ ดังนั้น ผู้เขียนโปรแกรมจึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ตามความในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

ผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์และผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกันในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์นั้นไม่เกิดจากการร่วมกันสร้างสรรค์งานระหว่างผู้ใช้งานและผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์แต่เกิดขึ้นจากการที่ปัญญาประดิษฐ์นั้นสามารถกำหนดเจตนาและสร้างสรรค์งานด้วยตัวเอง นอกจากนี้ผู้ใช้งานและผู้เขียนโปรแกรมก็ไม่ได้มีเจตนาที่จะสร้างสรรค์งานร่วมกันหรือมีลักษณะของการของการทำงานร่วมกัน ซึ่งในความเป็นจริงผู้ใช้งานเพียงแค่คาดหวังที่จะได้ใช้งานโปรแกรม

ปัญญาประดิษฐ์โดยอาจจะเสียค่าตอบแทนให้กับผู้เขียนโปแรกรมคอมพิวเตอร์เท่านั้น (Ralston, 2005) ส่วนผู้เขียนโปรแกรมก็คาดหวังที่จะได้รับค่าตอบแทนจากผู้ใช้งานที่ได้ใช้โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ของตนเท่านั้น นอกจากนี้ผู้ใช้งานและผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้มีเจตนาที่จะก่อให้เกิดผลประโยชน์ร่วมกันในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

อภิปรายผล

ข้อสนับสนุนในการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ในกรณีที่ปัญญาประดิษฐ์สามารถก่อเจตนาและสร้างงานขึ้นมาได้เองโดยอิสระจากมนุษย์ ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

1. พิเคราะห์จากประวัติความเป็นมาของงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ในระบบกฎหมายลิขสิทธิ์โดยเฉพาะบทบัญญัติที่คุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ พบว่าบทบัญญัติที่คุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์นั้น มีเจตนารมณ์ที่จะคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ดังที่ปรากฏในการพิจารณาร่าง CDPA 1988 ในวันที่ 12 ธันวาคม ค.ศ.1987 ที่ระบุไว้ว่า *"We have, however, taken account of technical advances since 1956. For example, it may already be feasible for a computer to generate works to which it would not be possible to ascribe human authorship. In order to ensure that such potentially valuable works enjoy copyright protection, the Bill makes provision to ascribe authorship in cases of so-called computer generated works. We believe this to be the first copyright legislation anywhere in the world which attempts to deal specifically with the advent of artificial intelligence."* ([H.L.] HL Deb 12 November 1987 vol 489 cc1476-540) และในการพิจารณาร่าง CDPA 1988 ในวันที่ 28 เมษายน ค.ศ.1988 ที่ระบุไว้ว่า *"We welcome also the attempt to grapple with new problems—for example, computer-generated designs, works of art and program. It is refreshing to see this legislature getting to grips with that problem ahead of anybody else in the world. We are the first legislature to recognise the advent—not here yet, but coming—of artificial intelligence"* (HC Deb 28 April 1988 vol 132 cc525-99) ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าการตราบทบัญญัติเพื่อคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ใช่เรื่องใหม่แต่อย่างใด

2. พิเคราะห์จากหลักการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ (Originality) ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ พบว่า ศาลของประทศอังกฤษมีการพิจารณาการริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ในงานของผู้ประกอบการ โดยใช้มาตรฐานที่ต่ำกว่างานแรกเริ่ม (original work) เช่น งานแพร่ภาพแพร่เสียง ไม่จำต้องมีขั้นของการสร้างสรรค์งานในระดับที่ต้องใช้ทักษะแรงงาน ความวิริยะอุตสาหะ หรือความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ เพียงแต่งานที่ถูกสร้างขึ้นหากไม่ได้เป็นการทำซ้ำ หรือดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ก็เป็นงานที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์แล้ว (Bently & Sherman, 2014) หรือในงานภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นบุคคลที่ได้ใช้ทรัพยากรทางเงิน หรือบุคคลที่ได้ลงทุนในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ดังเช่นที่ปรากฏในคดี Seven Network (Operations) Ltd v TCN Channel Nine Pty Ltd หรือในคดี Beggars Banquet Records Ltd v Carlton Television Ltd

3. พิเคราะห์จากแนวทางในการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์จากความเห็นในทางวิชาการสามารถสรุปได้ ดังนี้

การคุ้มครองภายใต้งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ตาม Copyright, Designs and Patents Act 1988 ไม่เหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้กับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เพราะบทบัญญัติดังกล่าวยังมีประเด็นปัญหา

ในการตีความบุคคลที่มีส่วนสำคัญที่ทำให้งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ตามมาตรา 9(3) ว่าหมายถึงบุคคลใด นอกจากนี้จากการศึกษาคำพิพากษาของศาลในประเทศอังกฤษพบว่า ศาลได้วินิจฉัยความเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ โดยพิจารณาการเริ่มสร้างสรรค์จากการใช้ทักษะความสามารถ แรงงาน และความวิริยะอุตสาหะ (Skills labor and effort) ของผู้สร้างสรรค์

การคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้หลัก work made for hire ไม่เหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้กับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ แม้ว่ามาตรา 201 แห่ง Copyright Law of the United States (Title 17) จะกำหนดให้นายจ้างมีลิขสิทธิ์และความเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานได้แม้ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริง ซึ่งอาจเปิดช่องให้มีการตีความได้ว่าหากเปรียบปัญญาประดิษฐ์ถือเสมือนเป็นลูกจ้าง และมนุษย์ที่เป็นผู้ใช้งาน หรือผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์เสมือนเป็นนายจ้าง ทั้งลิขสิทธิ์และความเป็นผู้สร้างสรรค์ย่อมสามารถโอนแก่มนุษย์เสมือนอยู่ในฐานะนายจ้างได้ แต่เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกามีเจตนารมณ์ที่ชัดเจนว่า ผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์จะต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น ดังนั้น งานที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้สัญญาจ้าง (Work made for hire) ต้องเป็นงานที่เป็นผลผลิตจากแรงงานทางความคิดของลูกจ้างซึ่งเป็นมนุษย์ นอกจากนี้งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ย่อมไม่มีลักษณะตามความหมายของสัญญาจ้างตามมาตรา 101 แห่ง Copyright Law of the United States (Title 17)

การคุ้มครองงานที่ถูกสร้างตามหลัก the lion's share of the work ของศาลประเทศสหรัฐอเมริกาไม่เหมาะสมที่จะนำมาปรับใช้กับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เพราะงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ไม่มีลักษณะเป็นงานอันมีพื้นฐานมาจากโปรแกรมของปัญญาประดิษฐ์ แต่เป็นงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ อีกทั้งการกำหนดให้งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์เป็นงานอันมีพื้นฐานมากจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์อาจเป็นการขัดกับบทนิยามและหลักการพื้นฐานของงานอันพื้นฐานมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ก่อน (Derivative work)

4. พิเคราะห์จากบุคคลที่ควรมีลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ พบว่า ผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ หรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์ควรเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากการกำหนดให้ผู้เขียนโปรแกรมหรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ เป็นการส่งเสริมและจูงใจให้เกิดการวิจัยและพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (Hristov, 2016) และเป็นการตอบแทนบุคคลที่ได้ใช้ทรัพยากร ลงทุน ลงแรงเพื่อการวิจัยพัฒนาและสร้างปัญญาประดิษฐ์ (Pearlman, 2018) โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถก่อเจตนาและสร้างสรรค์งานขึ้นมาด้วยตัวเองโดยอิสระจากมนุษย์ อย่างไรก็ดี การกำหนดให้ผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์หรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์นั้นมีข้อควรพิจารณาในเรื่องการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ที่ซ้ำซ้อน (Double reward) หรือได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ที่มากเกินควร (Over reward) เนื่องจากผู้เขียนปัญญาประดิษฐ์นั้นย่อมมีลิขสิทธิ์ในโปรแกรมของปัญญาประดิษฐ์อยู่แล้ว การที่ผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์มีลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์อีกจะเป็นการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ที่มากเกินควร และส่งผลให้เป็นการผูกขาดลิขสิทธิ์ซึ่งจะทำให้สังคมไม่สามารถใช้ประโยชน์จากงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ได้เลยหรือไม่ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยเห็นว่า การกำหนดให้ผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์จะไม่กระทบต่อผลประโยชน์ของสังคม เนื่องจากการที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานขึ้นมาไม่ใช่ว่าผู้เขียนโปรแกรมหรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์จะมีลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างได้ทุกกรณี แต่งานที่ถูกสร้างขึ้นก็ต้องผ่านมาตรฐานขั้นต่ำของงานอันมีลิขสิทธิ์อื่นๆ ด้วย เช่น ต้องไม่ใช่งานที่ทำขึ้นโดยทั่วไป (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 5202/2552) หรือเป็นงานที่กฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดไม่ให้เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ อีกทั้งแนวความเห็นในทางวิชาการ และคำพิพากษาของศาลต่างประเทศที่เกี่ยวกับงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ ยอมรับให้ผู้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถมีลิขสิทธิ์ทั้งในตัวโปรแกรมคอมพิวเตอร์และมีลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ได้ นอกจากนี้งานวิจัยฉบับนี้ยัง

ได้เสนอให้อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์นั้นมีระยะเวลาที่สั้นกว่างานอันมีลิขสิทธิ์ทั่วไป

สรุปผล

1. แนวคิดเกี่ยวกับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ในระบบกฎหมายลิขสิทธิ์เป็นแนวคิดที่มีมานานแล้ว นับตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1978 ซึ่งมีพัฒนาการจากแนวความคิดเกี่ยวกับงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ (Computer-generated work) เช่น แนวความคิดว่าคอมพิวเตอร์จะสามารถสร้างสรรค์งานขึ้นมาได้เองหรือไม่ และหากคอมพิวเตอร์สามารถสร้างงานขึ้นมาได้เอง งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์เป็นงานที่มีลิขสิทธิ์หรือไม่ แล้วบุคคลใดควรจะเป็นผู้สร้างสรรค์ และมีลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ ต่อมาเมื่อการพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เริ่มเป็นที่รู้จักแพร่หลายขึ้น จึงได้มีการนำแนวคิดและข้อสนับสนุนต่างๆ ทางวิชาการที่เกี่ยวกับการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ไปปรับใช้กับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

2. ปัญญาประดิษฐ์เป็นพัฒนาการเทคโนโลยีที่พัฒนาอยู่ภายใต้ร่มเงาของวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ดังนั้นในแง่หนึ่งปัญญาประดิษฐ์และคอมพิวเตอร์ถือเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เหมือนกัน เพียงแต่ปัญญาประดิษฐ์มุ่งเน้นในการพัฒนาคอมพิวเตอร์ให้มีความฉลาดโดยมีมนุษย์เป็นต้นแบบในการพัฒนา

3. ปัญญาประดิษฐ์และคอมพิวเตอร์ทั่วไปมีความแตกต่างกันในด้านการประมวลผลและการค้นหาผลลัพธ์ กล่าวคือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไปจะประมวลผลไปตามกฎและคำสั่งที่ผู้เขียนโปรแกรมกำหนดขึ้นอย่างเป็นขั้นเป็นตอน และวิธีในการค้นหาผลลัพธ์ ซึ่งคอมพิวเตอร์ทั่วไปจะมีวิธีการในการค้นหาโดยใช้วิธีการเลือกผลลัพธ์ที่ดีที่สุด คอมพิวเตอร์ทั่วไปจึงค้นหาคำตอบได้ค่อนข้างจำกัดไม่สามารถพลิกแพลงคำตอบได้ ส่วนโปรแกรมของปัญญาประดิษฐ์นั้นผู้เขียนโปรแกรมจะไม่ได้กำหนดเป้าหมายในการค้นหาผลลัพธ์เอาไว้อย่างเฉพาะเจาะจง เป็นขั้นเป็นตอนเหมือนอย่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไป การประมวลผลเพื่อค้นหาผลลัพธ์ของปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นไปตามข้อมูล และประสบการณ์ที่ระบบประมวลผลนั้นได้เรียนรู้ จึงทำให้ผลลัพธ์ที่แสดงออกมาไม่มีความแน่นอนและไม่สามารถอธิบายกระบวนการในการค้นหาผลลัพธ์ของปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างชัดเจน (Black box)

4. ในกรณีคอมพิวเตอร์ทั่วไปสร้างงานขึ้นมา แล้วไม่สามารถกำหนดความเป็นผู้สร้างได้ คอมพิวเตอร์ทั่วไปไม่สามารถสร้างงานขึ้นมาเองได้ งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ย่อมเป็นผลมาจากการกำหนด ลำดับขั้นตอนเอาไว้แล้วโดยผู้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือเกิดจากผู้ใช้งานเข้าไปมีส่วนสำคัญจนทำให้คอมพิวเตอร์สร้างงานขึ้นมาได้ งานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์จึงสามารถพิจารณาความเชื่อมโยงระหว่างงานกับมนุษย์ที่เกี่ยวข้องได้ จึงควรนำบทบัญญัติคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ของประเทศอังกฤษมาปรับใช้เพื่อคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ หรือในกรณีที่ไม่ประสงค์จะแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายลิขสิทธิ์ ผู้วิจัยเสนอให้นำหลัก the lion's share of the work ของประทศสหรัฐอเมริกามาปรับใช้เพื่อคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์

5. ในอนาคต หากปัญญาประดิษฐ์มีความฉลาดเทียบเท่ากับมนุษย์ในแง่ที่ปัญญาประดิษฐ์สามารถตัดสินใจและกระทำการได้เองโดยอิสระจากมนุษย์ ย่อมทำให้งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถพิจารณาภายใต้หลักความเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ เนื่องจาก ไม่สามารถพิจารณาถึงความเชื่อมโยงระหว่างงานที่ถูกสร้างกับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องได้ เพราะผู้เขียนโปรแกรมไม่สามารถอธิบายระบบประมวลผล และคาดคะเนผลของงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ได้โดยสิ้นเชิง งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์จึงไม่อาจเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

6. งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ควรได้รับการคุ้มครองภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพื่อตอบแทนผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์ที่ได้ลงทุน ลงแรง และใช้ทรัพยากรในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์

7. แนวทางในการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ที่เหมาะสมภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 คือ การคุ้มครองอย่างสิทธิข้างเคียง โดยถือแบบอย่าง สิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูล (Sui generis database right) ของกฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลของสหภาพยุโรป

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ควรมีบทบัญญัติที่รองรับงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เพื่อคุ้มครองการลงทุนที่ได้ใช้ไปเพื่อพัฒนาและสร้างปัญญาประดิษฐ์ งานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ในลักษณะที่ปัญญาประดิษฐ์นั้นสามารถก่อเจตนาและสร้างสรรค์งานขึ้นมาได้เองโดยอิสระจากมนุษย์ ควรได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยการคุ้มครองในลักษณะเป็นสิทธิข้างเคียง โดยกำหนดเพิ่มเติมเป็นหมวด 2/2 สิทธิในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

2. ผู้เขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ หรือ ผู้ที่สร้างปัญญาประดิษฐ์ควรเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เฉพาะในพื้นฐาน 4 ประเภท ได้แก่ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม และศิลปกรรม ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ

3. ผู้เขียนโปรแกรมหรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์ควรมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ดังต่อไปนี้ (1) สิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลง (2) สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน (3) สิทธิในการให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น (4) สิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้ลิขสิทธิ์ในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ทั้งนี้เป็นการนำมาตรา 15 (1) (2) (4) (5) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาใช้บังคับกับสิทธิในงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์โดยอนุโลม

4. อายุแห่งงานคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ควรกำหนดให้มีระยะเวลา 15 ปี นับตั้งแต่งานถูกสร้างขึ้น ตามกฎหมายคุ้มครองฐานข้อมูลของสหภาพยุโรป

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยครั้งนี้ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ดังนี้

1. ทำให้ทราบว่าปัญญาประดิษฐ์มีความแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ทั่วไป ในแง่ของการเขียนโปรแกรม การประมวลผล และการค้นหาผลลัพธ์

2. ทำให้ทราบว่าการพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อาจก้าวหน้าไปมากทำให้ปัญญาประดิษฐ์มีความแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ทั่วไปอย่างสิ้นเชิง ดังนั้นการนำบทบัญญัติที่คุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ของประเทศอังกฤษมาปรับใช้อาจไม่เหมาะสมกับงานที่ถูกสร้างปัญญาประดิษฐ์แล้ว จึงควรแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติที่คุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยคอมพิวเตอร์ให้รองรับกับงานปัญญาประดิษฐ์ได้ในอนาคต

3. ทำให้ทราบถึงแนวทางที่เหมาะสมในการคุ้มครองงานที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

References

Beijing Film Law firm v Beijing Baidu Netcom Science & Techn. (2018). *Jing 0491 Min Chu No.239.* http://www.chinadaily.com.cn/specials/BeijingInternetCourtCivilJudgment(2018)Jing0491MinChuNo.239.pdf

Bently, L., & Sherman, B. (2014*). Intellectual property law* (4th ed.). Oxford University.

Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, dangers, strategies*. Oxford University.

Bourbakis, N. G. (1992). *Artificial intelligence methods and applications: Volume 1.* World Scientific. https://doi.org/10.1142/1734

Butler, T. L. (1982). Can a computer be an author – copyright aspects of artificial intelligence. *Hastings Communications and Entertainment Law Journal, 4*(4), 707–747. https://repository.uchastings.edu/hastings_comm_ent_law_journal/vol4/iss4/11

Calo, R. (2015). Robotics and the lessons of cyberlaw. *California Law Review*, 513–563.

CCH Canadian Ltd. v. Law Society of Upper Canada, [2004] 1 S.C.R. 339, 2004 SCC 13

Clifford, R. D. (1997). Intellectual property in the era of the creative computer program. *Tulane Law Review, 71*(6), 1675–1703.

Copyright, Designs and Patents Bill [H.L.] HL Deb 12 Nov. 1987 vol 489 cc1476–540. https://api.parliament.uk/historic–hansard/lords/1987/nov/12/copyright–designs–and–patents–bill–hl

Copyright, Designs and Patents Bill [Lords] HC Deb 28 April 1988 vol 132 cc525–99. https://api.parliament.uk/historic–hansard/commons/1988/apr/28/copyright–designs–and–patents–bill–lords

Design Data Corp. v. Unigate Enterprise, No. 14–16701 (9th Cir. 2017). https://law.justia.com/ cases/federal/appellate–courts/ca9/14–16701/14–16701–2017–02– 09.html

Dorotheou, E. (2015). Reap the benefits and avoid the legal uncertainty: Who owns the creations of artificial intelligence?. *Computer and Telecommunications Law Review, 21*(4), 1–15.

Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). *CAN: Creative adversarial networks, generating "Art" by learning about styles and deviating from style norms.* https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.07068

Hristov, K. (2016). Artificial intelligence and the copyright dilemma. *Idea, 57*, 431–454.

Kaminski, M. E. (2017). Authorship, disrupted: AI authors in copyright and first amendment law. *51 U.C. Davis Law Review,* 589. https://scholar.law.colorado.edu/faculty-articles/834.

Maidanyk, L. (2021). Artificial intelligence and sui generis right: A perspective for copyright of Ukraine?. *Access to Justice in Eastern Europe, 3*(11), 144–154. DOI: 10.33327/AJEE-18-4.3-n000076

Margoni, T., Guibault, L., & Wiebe, A. (2013). *Safe to be open: Study on the protection of research data and recommendations for access and usage*. Goettingen University. https://www.researchgate.net/publication/271908856_Safe_to_Be_Open_Study_on_the_Protection_of_Research_Data_and_Recommendations_for_Access_and_Usage

McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, C. E. (2006). A proposal for the Dartmouth summer research project on artificial intelligence, August 31, 1955. *AI Magazine, 27*(4), 12. https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1904

Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd & Ors Rev 1 [2006] EWHC 24 (Ch) (2006, Jan 20). http://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Ch/2006/24.html

Pearlman, R. (2017). Recognizing artificial intelligence (AI) as authors and investors under US intellectual property law. *Richmond Journal of Law & Technology, 24*(2), i-38.

Ralston, W. T. (2005). Copyright in computer-composed music: HAL meets Handel. *Journal of the Copyright Society of the U.S.A., 52*(3), 281-307.

Reznik, L. (2021). Intelligent security systems: How artificial Intelligence, machine learning and against computer security. John Wiley & Sons.

Rearden LLC v. The Walt Disney Co., 17-cv-04006-JST (N.D. Cal. Jun. 8, 2022) https://casetext.com/case/rearden-llc-v-the-walt-disney-co

Scott, M. D. (2019). *Scott on multimedia law, Vol. 2* (4th ed.). Wolters Kluwer Law & Business.

Seven Network (Operations) Ltd v TCN Channel Nine Pty Ltd [2005] FCAFC 144; 146 FCR 183

Torah Soft Ltd. v. Drosnin, 136 F. Supp. 2d 276 (S.D.N.Y. 2001). https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/136/276/2579869/