

ความรับผิดทางอาญาในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการละเมิดลิขสิทธิ์

CRIMINAL LIABILITY IN THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR COPYRIGHT INFRINGEMENT

สุรวีร์ พรหมแสง

Surawee Phromsaeng

รองศาสตราจารย์ อัจฉริยา ชูตินันท์

Associate Professor Achariya Chutinun

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มุ่งศึกษาความท้าทายทางกฎหมายอันเกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะในประเด็นความรับผิดชอบทางอาญาที่เกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ความเหมาะสมของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และกฎหมายอาญาที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย ในการรับมือกับปัญหาที่ซับซ้อนซึ่งเกิดจากปัญญาประดิษฐ์ อาทิ สถานะความเป็นผู้สร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์งานอันละเมิดลิขสิทธิ์ ข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ ตลอดจนความเหมาะสมของบทกำหนดโทษทางอาญารวมถึงการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับแนวทางกฎหมายของประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา เพื่อหาแนวทางปรับปรุงกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยให้เท่าทันเทคโนโลยี

จากการศึกษาพบว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของไทยยังขาดความชัดเจนในการจัดการกับประเด็นเหล่านี้ โดยเฉพาะการกำหนดตัวผู้สร้างสรรค์เมื่องานสร้างสรรค์นั้นเกิดจากปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งกฎหมายปัจจุบันเน้นมนุษย์เป็นหลักและปัญญาประดิษฐ์เองยังไม่มีสถานะเป็นบุคคลตามกฎหมายไทย แนวทางนี้ต่างจากประเทศอังกฤษที่รับรองงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ แต่สอดคล้องกับสหรัฐอเมริกาซึ่งยืนยันหลักการที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์ นอกจากนี้ยังไม่มีบทบัญญัติเฉพาะสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงอัตราโทษทางอาญาอาจไม่สอดคล้องกับความรุนแรงและความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในเชิงพาณิชย์ซึ่งสามารถกระทำได้ในปริมาณมหาศาล โดยงานวิจัยนี้เสนอแนะให้มีการแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยเสนอบัญญัติมาตราที่กำหนดลักษณะความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในทางการค้าเป็นการเฉพาะ และเพิ่มบทกำหนดโทษสำหรับความผิดดังกล่าวให้สูงขึ้น เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการบังคับใช้กฎหมาย สามารถป้องกันปราบปรามการกระทำความผิด และคุ้มครองสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ท่ามกลางการพัฒนาของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ การปรับปรุงนี้จะช่วยสร้างสมดุลระหว่างการส่งเสริมนวัตกรรมและการคุ้มครองสิทธิอันชอบธรรมในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์, ความรับผิดชอบทางอาญา, ลิขสิทธิ์

ABSTRACT

This research focuses on the legal challenges arising from advancements in artificial intelligence (AI), particularly concerning criminal liability related to copyright infringement in works created using AI. The objective is to analyze the adequacy of the Thai Copyright Act B.E. 2537 (1994) and related criminal laws in addressing the complex issues introduced by AI. These include the legal status of AI as a creator, the use of AI to generate infringing works, exceptions to copyright infringement, and the appropriateness of criminal penalties. The study also involves a comparative analysis with the legal approaches of the United Kingdom and the United States to propose amendments to Thai copyright law that align with technological progress.

The study finds that the Thai Copyright Act B.E. 2537 lacks clarity in addressing these issues—especially regarding the designation of a creator when a work is generated by AI. Current Thai law centers on human creators, and AI has no legal personhood under Thai law. This contrasts with the UK, which recognizes computer-generated works, but aligns with the U.S., which upholds the principle that a creator must be human. Furthermore, there are no specific provisions for copyright infringement involving AI, and the prescribed criminal penalties may not correspond to the severity and scale of harm that can result from the commercial use of AI, which allows for infringement to be carried out on a massive scale.

This research recommends amending the Copyright Act B.E. 2537 by introducing specific provisions that define copyright infringement using AI for commercial purposes, and by increasing the associated penalties. These changes would clarify legal enforcement, enhance the prevention and suppression of offenses, and better protect the rights of copyright holders amid ongoing AI development. Such legal reform would help strike a balance between fostering innovation and safeguarding legitimate rights in the digital era.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), Criminal Liability, Copyright

1. บทนำ

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้พัฒนาอย่างก้าวกระโดดและเข้ามามีบทบาทสำคัญในหลากหลายมิติของสังคมปัจจุบัน ทั้งในภาคเศรษฐกิจ สังคม การแพทย์ การศึกษา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานที่ซับซ้อนได้อย่างรวดเร็วและมีคุณภาพสูง เช่น งานเขียน บทเพลง หรือภาพวาด ได้ก่อให้เกิดคำถามและความท้าทายใหม่ ๆ ทางกฎหมาย โดยเฉพาะประเด็นความรับผิดชอบทางอาญา เมื่อปัญญาประดิษฐ์ถูกใช้ในการกระทำที่อาจเข้าข่ายเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์ไม่มีสถานะเป็นบุคคลตามกฎหมายและขาดเจตจำนงเช่นมนุษย์ การกำหนดความรับผิดชอบจึงเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาอย่างรอบด้านและระมัดระวัง

กฎหมายลิขสิทธิ์และกฎหมายอาญาที่มีอยู่ในปัจจุบันส่วนใหญ่ถูกร่างขึ้นในยุคที่เทคโนโลยียังไม่ก้าวหน้าเท่าปัจจุบัน และยังมิได้พิจารณาถึงกรณีปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย ยังไม่มีบทบัญญัติที่ชัดเจนเกี่ยวกับสถานะความเป็นผู้สร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ การใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานที่อาจละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น รวมถึงอัตราโทษทางอาญาสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งอาจกระทำได้ในปริมาณมหาศาลและสร้างความเสียหายในวงกว้าง สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดความจำเป็นในการศึกษาวิจัยเพื่อวางกรอบแนวคิดและหลักการทางกฎหมายที่เหมาะสมในการรับมือกับพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ และเสนอแนะแนวทางการปรับปรุงกฎหมายให้เท่าทันเทคโนโลยี

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ประเด็นปัญหาทางกฎหมายดังกล่าว โดยพิจารณาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ กฎหมายอาญา และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงศึกษาเปรียบเทียบแนวทางกฎหมายของประเทศที่มีบทบาทสำคัญด้านปัญญาประดิษฐ์และลิขสิทธิ์ ได้แก่ ประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา เพื่อเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยให้มีความทันสมัยสามารถรับมือกับความท้าทายจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และคุ้มครองสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่ไปกับการส่งเสริมนวัตกรรมในยุคดิจิทัล

2. แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความรับผิดชอบทางอาญาในงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์กับกฎหมายลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) อย่างหนึ่งที่กฎหมายให้ความคุ้มครอง โดยคำว่า ลิขสิทธิ์ มาจากคำว่า สิทธิในการคัดลอก หรือ Right to Copy¹ ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ก็ได้บัญญัติให้คำนิยามของ "ลิขสิทธิ์" หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น ลิขสิทธิ์จึงเป็นทรัพย์สินที่ครอบคลุมถึงสิทธิมนุษยชน ในมิติต่าง ๆ เช่น สิทธิในทางเศรษฐกิจ (Economic Right) สิทธิทางศิลปวัฒนธรรม (Cultural Right) ธรรมสิทธิ (Moral Right) เป็นต้น ตามหลักการสิทธิมนุษยชนที่ปรากฏภายใต้ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (UDHR)² เมื่อปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญกับสังคมในประเทศไทยเป็นอย่างมากซึ่งรวมถึงการใช้ปัญญาประดิษฐ์ เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ยังไม่ได้มีการบัญญัตินิยามของงานที่สร้างโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ไว้เป็นการเฉพาะ เมื่อพิจารณาจากมาตรา 4 ซึ่งให้นิยาม "ผู้สร้างสรรค์" ว่าหมายถึง "ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์"³ นั้น จะเห็นได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศไทยมุ่งเน้นที่การกระทำของมนุษย์เป็นสำคัญ และกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในหลายประเทศยังคงยึดหลักการที่ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องเป็นมนุษย์ ซึ่งอาจหมายความว่าผลงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์อาจไม่สามารถได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในปัจจุบันได้โดยตรง

2.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์

การคุ้มครองลิขสิทธิ์นี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของนักกฎหมายมี 2 ทฤษฎี⁴ ซึ่งมีความเห็นแตกต่างกันคือ

(1) ทฤษฎีเสรีนิยม เห็นว่า บรรดาสิ่งนิพนธ์จากความคิดของมนุษย์นั้น สมควรให้สาธารณชน โดยทั่วไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเสรี เพื่อเป็นการผลักดันและส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศ ดังนั้น ประโยชน์อันเกิดจากสิ่งนิพนธ์ดังกล่าวจึงสมควรตกเป็นของสังคม ซึ่งความคิดของมนุษย์นับได้ว่าเป็นทรัพย์สินของมนุษยชาติที่มีคุณค่าสูงสุดอันสมควรแก่การยอมรับนับถือของสาธารณชน การใช้ประโยชน์จากความคิดของมนุษย์ บรรดาผลงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ตกเป็นสมบัติของสาธารณะมิใช่สมบัติของผู้ผลิตแต่อย่างใด

¹ สมหมาย จันทรเรือง. (2555). "ลิขสิทธิ์" ตำรากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (กรุงเทพฯ : เนติบัณฑิตยสภา ในพระบรมราชูปถัมภ์), น. 58-59.

² ปวีศร เลิศธรรมเทวี. (2565). ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). (กรุงเทพฯ : วิญญูชน), น. 43.

³ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 "ผู้สร้างสรรค์" หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

⁴ ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2549). คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). (กรุงเทพฯ : นิติธรรม), น. 29-30.

(2) ทฤษฎีคุ้มครองป้องกัน เห็นว่า ลิขสิทธิ์สมควรได้รับการคุ้มครองป้องกันเช่นเดียวกับสิทธิในทางแพ่งโดยทั่วไป และอ้างว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่ใช้อย่างบุคคลทั่วไปอย่างหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะพิเศษ โดยมีเหตุผลสนับสนุน 2 ประการ ซึ่งทำให้หลักของลิขสิทธิ์แตกต่างกันออกไปด้วย คือ

ประการแรก เห็นว่า ชีวิตในส่วนของจิตใจและสติปัญญาเป็นส่วนหนึ่งของสภาพบุคคล (Personality) เมื่อสภาพบุคคลได้รับความคุ้มครอง (Protection of One's Personality) การแสดงออกทางความนึกคิดอันเป็นรูปธรรมก็เป็นส่วนหนึ่งแห่งสภาพบุคคลซึ่งน่าจะได้รับความคุ้มครองด้วย จากเหตุผลสนับสนุนลิขสิทธิ์นี้มีแนวโน้มเอียงไปในทางที่เห็นว่าลิขสิทธิ์เป็นสิทธิในสภาพบุคคล (Right of Personality)

ประการที่สอง เห็นว่า สิ่งนิพนธ์ (งานสร้างสรรค์) อันเป็นผลงานของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ย่อมตกเป็นของบุคคลนั้นแต่เพียงผู้เดียว ถ้าสิ่งนั้นมีคุณค่าทางเศรษฐกิจย่อมเป็นกรรมสิทธิ์ของบุคคลนั้น หรืออย่างน้อยที่สุดก็สมควรได้รับการคุ้มครองเช่นเดียวกับกรรมสิทธิ์ของบุคคลนั้น ซึ่งจากเหตุผลสนับสนุนนี้ จึงเป็นที่มาของแนวความคิดที่ว่า ลิขสิทธิ์เป็นกรรมสิทธิ์และเป็นสิทธิในทรัพย์สินที่ไม่มีรูปร่าง (Right of Incorporeal Personality)

กฎหมายลิขสิทธิ์ถูกกำหนดขึ้นเพื่อให้ความคุ้มครองรับรองสิทธิอันชอบธรรมแก่ผู้สร้างสรรค์ (Author) ที่เกิดจากการใช้ความรู้ความสามารถจากความนึกคิด และความวิริยะอุตสาหะของตนในการสร้างสรรค์งานรูปแบบต่าง ๆ จนเป็นที่ปรากฏต่อสาธารณชนโดยไม่ได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งปัจจุบันงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นโดยฝีมือของมนุษย์เท่านั้น แต่ได้มีการขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์งานที่เกิดขึ้นจากสิ่งอื่นที่มีไม่มนุษย์ ดังเช่น ปัญญาประดิษฐ์ ในขณะที่เดียวกันก็อาจเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์จากการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานขึ้นได้เช่นเดียวกัน กรณีเช่นนี้ จึงต้องมีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ให้ครอบคลุม เพื่อผดุงรักษาสภาพประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ ครอบคลุมที่ไม่เป็นการกระทบกระเทือนต่อประโยชน์สาธารณะ เพื่อให้เกิดประโยชน์กับงานสร้างสรรค์มากที่สุด โดยหลักเกณฑ์ทั่วไปในการพิจารณาว่าการกระทำใดเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และเจ้าของลิขสิทธิ์สามารถใช้สิทธิตามกฎหมายได้ มีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

(1) งานนั้นต้องเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ต้องแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ต้องไม่เพียงความคิดขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ และต้องไม่ใช่งานที่กฎหมายยกเว้นไม่ให้ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมถึงต้องเป็นงานที่สร้างสรรค์ขึ้นภายใต้เงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดไว้

(2) ลิขสิทธิ์ในงานนั้นต้องยังไม่หมดอายุความคุ้มครอง เมื่อลิขสิทธิ์หมดอายุความคุ้มครอง สิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์จะสิ้นสุดลง และงานนั้นจะกลายเป็นสมบัติสาธารณะที่บุคคลทั่วไปสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

(3) การกระทำนั้นต้องเป็นการกระทำที่กฎหมายกำหนดว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ การกระทำที่อยู่นอกเหนือขอบเขตแห่งสิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ จะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

(4) ส่วนของงานที่ถูกละเมิดต้องเป็นส่วนที่ลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง หากการกระทำนั้นเกี่ยวข้องกับ ส่วนของงานที่ไม่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เช่น แนวคิด หรือสิ่งที่เป็นสมบัติสาธารณะการกระทำนั้นก็ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

(5) การกระทำนั้นต้องไม่อยู่ในข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ แม้จะเป็นการใช้สิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของ ลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาต แต่หากเป็นการกระทำที่อยู่ในขอบเขตข้อยกเว้นตามที่กฎหมายกำหนด การกระทำนั้น ก็ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

(6) เจตนาของผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยหลักทั่วไปของการดำเนินคดีอาญา การดำเนินคดีละเมิดลิขสิทธิ์ จะต้องปรากฏว่าผู้กระทำมีเจตนาที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ การกระทำโดยสุจริตและปราศจากเจตนา โดยทั่วไปจะไม่ถือ เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่การพิจารณาว่าการกระทำใดปราศจากเจตนาหรือเป็นความประมาทเลินเล่อต้อง พิจารณาจากข้อเท็จจริงเป็นกรณีไป

การละเมิดลิขสิทธิ์สามารถแบ่งแยกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงและการละเมิด ลิขสิทธิ์โดยอ้อม

(1) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง หรือที่เรียกว่า "การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น" (Primary Infringement) สามารถ แบ่งประเภทได้หลายลักษณะ ตามประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ๆ คือ การละเมิดลิขสิทธิ์งานทั่วไป การละเมิด ลิขสิทธิ์ในงานโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียง การละเมิดลิขสิทธิ์ในงานแพร่เสียงแพร่ภาพ และการ ละเมิดลิขสิทธิ์ในงานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ อันเป็นการกระทำแก่ตัวงานลิขสิทธิ์โดยตรง

(2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม หรือที่เรียกว่า "การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นรอง" (Secondary Infringement) หมายถึง การกระทำที่สืบเนื่องมาจากการละเมิดขั้นต้นและเป็นการกระทำเพื่อหากำไร โดยผู้กระทำมีบทบาทในการ ช่วยให้การละเมิดลิขสิทธิ์งานสร้างสรรค์นั้นแพร่กระจายไปในวงกว้างมากยิ่งขึ้น⁵

การบังคับใช้กฎหมายอาญาต้องมีการบัญญัติถึงการกระทำที่เป็นความผิดไว้อย่างชัดเจน โดยมีการใช้ และการตีความที่เรียกว่า "หลักประกันในกฎหมายอาญา" คือ หลัก "ไม่มีความผิด ไม่มีโทษ โดยไม่มีกฎหมาย" (No crime nor punishment without law) ในบริบทของกฎหมายลิขสิทธิ์ การคุ้มครองลิขสิทธิ์ก็เป็นเรื่องที่ กฎหมายมุ่งคุ้มครองสิทธิในทางเศรษฐกิจของเจ้าของสิทธิ ซึ่งสิทธิดังกล่าวถือเป็นทรัพย์สินที่มีราคาและถือเอาได้ ด้วยเหตุนี้ การกระทำการใด ๆ ที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์จึงถูกกำหนดให้เป็นความผิดทางอาญาตามเจตนารมณ์ของ กฎหมายอาญาที่กล่าวมาข้างต้น ประเด็นที่เกี่ยวข้องที่ต้องพิจารณาต่อไป คือ งานที่สร้างโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์จะ ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ และการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานขึ้นจะเป็นการละเมิด ลิขสิทธิ์งานดั้งเดิมของบุคคลอื่นหรือไม่ ซึ่งต้องพิจารณาดังนี้

⁵ อรรถพร พนัสพัฒนา. (2557). คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), น. 81.

(1) ประเด็นผู้สร้างสรรค์ (Author) ผลงานจากปัญญาประดิษฐ์ ใครคือผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริงระหว่างปัญญาประดิษฐ์เอง หรือผู้ที่ป้อนคำสั่งให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานนั้น ประเด็นนี้มีความเห็น ดังนี้

แนวคิดที่หนึ่ง ปัญญาประดิษฐ์ในฐานะที่ไม่ใช่บุคคลตามกฎหมายไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้⁶ แนวทางนี้อ้างอิงมาจากคำพิพากษาของศาลอุทธรณ์ในประเทศสหรัฐอเมริกา แม้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์จะไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า "มนุษย์" เท่านั้นที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ แต่บริบทของกฎหมายและคำพิพากษาในอดีตบ่งชี้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์มีไว้เพื่อคุ้มครองผลงานสร้างสรรค์ของมนุษย์ ภาพถ่ายเซลฟี่ที่ถ่ายโดยสิ่งไม่มีลิขสิทธิ์⁷ หลักการจากคดีดังกล่าวถูกนำมาใช้อธิบายว่าปัญญาประดิษฐ์ก็เช่นเดียวกับสิ่งไม่มีสถานะเป็นบุคคล ดังนั้นปัญญาประดิษฐ์จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์เองได้ ผลงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์จึงไม่ควรได้รับความคุ้มครองและปฏิเสธการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่งานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์⁸

แนวคิดที่สอง ผลงานที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นอาจได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้ หากผู้ใช้งานมีบทบาทสำคัญในการชี้แนะและกำหนดให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานตามที่ต้องการ⁹ ในกรณีนี้ผู้ใช้งานจะได้รับการพิจารณาว่าเป็นผู้สร้างสรรค์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงเครื่องมือช่วยในการสร้างสรรค์ โดยศาลในสาธารณรัฐประชาชนจีนได้วางหลักการในแนวทางนี้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการปฏิบัติของสำนักงานสิทธิบัตรและเครื่องหมายการค้าแห่งสหรัฐอเมริกา (USPTO) ในการพิจารณาคำขอรับสิทธิบัตรสิ่งประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ โดยจะพิจารณาถึงบทบาทและความสำคัญของผู้ป้อนคำสั่งในการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์นั้น ๆ¹⁰ นอกจากนี้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษที่ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่งานที่สร้างขึ้นโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยเช่นกัน

(2) ประเด็นความคิดสร้างสรรค์ (Creative) การที่ผลงานใดจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์นั้นผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องใช้ภูมิปัญญาของตนในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมา จึงต้องพิจารณาต่อไปว่า การป้อน

⁶ สมชาย รัตนชื้อสกุล. (2567). ข้อจำกัดการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: ความท้าทายและผลกระทบทางกฎหมาย วารสารรามคำแหง (ปีที่ 13 ฉบับที่ 2). (กรกฎาคม - ธันวาคม), น. 18.

⁷ *Naruto v. Slater*. 888 F.3d 418 (9th Cir. 2018).

⁸ สลิลธร ทองมีนสุข. “ลิขสิทธิ์เป็นของใคร เมื่อ ‘AI’ เป็นผู้สร้างสรรค์” <<https://tdri.or.th/2022/10/ai-art-raises-copyright-questions/>> สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2567.

⁹ เฟิงอ้าง.

¹⁰ Skadden, New Developments Help Clarify Intersection of Patent Law and Artificial Intelligence <<https://www.skadden.com/insights/publications/2024/03/new-developments-help-clarify-intersection-of-patent-law-and-ai>> สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2567.

คำสั่ง (prompt) ให้กับปัญญาประดิษฐ์นั้น จะถือได้ว่าเป็นการมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์หรือไม่ และเพียงแค่การป้อนคำสั่งนั้นจะมีระดับของการสร้างสรรค์มากเพียงพอที่จะทำให้ผลงานที่เกิดขึ้นมีลิขสิทธิ์ได้หรือไม่

(3) ประเด็นความคิดริเริ่ม (Originality) การทำงานใดจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ งานนั้นต้องกำเนิดขึ้นจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์เอง ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นผู้ริเริ่มและลงมือสร้างสรรค์ผลงานด้วยความพยายามอิสระของตนเอง ในการกำหนดองค์ประกอบที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานนั้น สำหรับผลงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ การพิจารณาความเป็นงานต้นฉบับ จะมีได้พิจารณาจากผลลัพธ์ของงานที่ปรากฏเท่านั้น แต่ต้องพิจารณาถึงขั้นตอนของการป้อนคำสั่งเป็นสำคัญ ผู้ป้อนคำสั่งต้องทำการตัดสินใจในหลายขั้นตอน ตั้งแต่การคัดเลือกปัญญาประดิษฐ์ที่เหมาะสมกับลักษณะงาน การเลือกใช้คำสั่งที่สอดคล้องตลอดจนการกำหนดจุดที่ต้องการปรับแก้ กระบวนการเหล่านี้สามารถพิจารณาได้ว่าผู้ป้อนคำสั่งได้ใช้สติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของตนในการเริ่มต้นสร้างสรรค์งานแล้วและถือเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานนั้น อย่างไรก็ตามในปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์มีหลากหลายรูปแบบ และแต่ละรูปแบบก็มีความสามารถหรือคุณสมบัติเฉพาะตัวที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ใช้ในการฝึกฝน ผู้ใช้งานจึงต้องพิจารณาเลือกใช้ปัญญาประดิษฐ์ที่เหมาะสมกับลักษณะงานที่ต้องการสร้างสรรค์ ทั้งต้องเลือกใช้คำสั่งที่สอดคล้อง รวมถึงต้องให้ข้อมูลที่จำเป็นและเฉพาะเจาะจงเพื่อให้ปัญญาประดิษฐ์นำไปประมวลผลได้ การใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานจึงอาจเทียบได้กับการเลือกสถานที่ทิศทางแสง ความเร็วชัตเตอร์ รูรับแสงของผู้ถ่ายภาพ ซึ่งการตั้งค่าต่างกันภาพที่ออกมาจะให้ผลลัพธ์ต่างกัน ดังนั้น การป้อนคำสั่ง (prompt) ที่ละเอียด เจาะจงมากพอเพื่อกำหนดให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานตามต้องการ น่าจะถือได้ว่าผู้นั้นใช้ความคิดสร้างสรรค์แล้วทำนองเดียวกับการวาดภาพหรือถ่ายภาพนั่นเอง¹¹

อย่างไรก็ดี แม้ผลงานที่สร้างสรรค์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์อาจได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายแล้ว แต่ในขณะเดียวกันการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์งานก็อาจเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้เช่นเดียวกันซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ในกรณีต่าง ๆ ดังนี้

(1) การทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่งานอันมีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาต หากปัญญาประดิษฐ์ถูกนำไปใช้ในการสร้างผลงานใหม่ และผลงานใหม่นั้นมีการทำซ้ำหรือดัดแปลงส่วนที่เป็นสาระสำคัญของงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ กรณีนี้ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างชัดเจน ไม่ว่าผลงานใหม่นั้นจะถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมดหรือมนุษย์เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ด้วยก็ตาม ผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ต้องมีความรับผิดชอบหากตนเองมีเจตนาใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานในลักษณะที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือหากมีการนำผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ซึ่งละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นดังกล่าวไปเผยแพร่ต่อสาธารณชน ผู้ที่ทำการเผยแพร่งานดังกล่าวก็อาจมีความรับผิดชอบละเมิดลิขสิทธิ์ได้เช่นกัน

¹¹ สมชาย รัตนชื้อสกุล (เชิงอรธ 6), น. 21.

(2) การใช้ข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ในการฝึกฝนปัญญาประดิษฐ์โดยไม่ได้รับอนุญาต หากปัญญาประดิษฐ์ถูกฝึกฝนโดยใช้ข้อมูลจำนวนมากซึ่งรวมถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ (input problem) และการใช้ข้อมูลเหล่านั้นไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ อาจถือว่าเป็นการทำซ้ำข้อมูล (right of reproduction) และกระทบสิทธิในการทำซ้ำของเจ้าของลิขสิทธิ์ ประเด็นนี้ยังคงเป็นที่ถกเถียงกันอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากการใช้นั้นไม่เข้าข่ายยกเว้นหรือข้อยกเว้นของกฎหมายลิขสิทธิ์ กล่าวคือ มิใช่การนำข้อมูลหรืองานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้ในการวิจัยหรือการศึกษาที่เป็นธรรมตามหลัก Fair Use หรือ Fair Dealing ซึ่งอาจเปรียบเทียบกับนักศึกษางานของผู้อื่นเพื่อฝึกตนเอง

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความรับผิดชอบทางอาญากับกฎหมายลิขสิทธิ์

การที่รัฐจะกำหนดว่าการกระทำหรือไม่กระทำการอย่างใดเป็นความผิดและต้องได้รับโทษเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบ ลำพังการให้เหตุผลเพียงว่าพฤติกรรมดังกล่าวเป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์และเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องของสังคมนั้นย่อมไม่เพียงพอต่อการยึดถือเป็นหลักเกณฑ์ให้แก่ฝ่ายนิติบัญญัติได้

(1) หลักการกำหนดโทษให้ได้สัดส่วนเหมาะสมกับลักษณะของความผิด¹² มีทฤษฎีที่สนับสนุนแนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ทฤษฎีเจตจำนงอิสระ (Free Will Theory) มีแนวคิดว่าการพิจารณาบทลงโทษผู้กระทำความผิด ควรมีความเหมาะสมกับลักษณะความผิด ดังนั้น หลักการกำหนดโทษทางอาญาจึงต้องพิจารณาหลักความได้สัดส่วน คือ การกำหนดโทษทางอาญาต้องได้สัดส่วนกับความผิดหรือความร้ายแรงของอาชญากรรมนั้นด้วย

ทฤษฎีอรรถประโยชน์นิยม (Utilitarian Theory) มีแนวคิดว่าการออกกฎหมายต้องสอดคล้องกับกฎธรรมชาติโดยต้องคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของประชาชน กฎธรรมชาติ 2 อย่าง คือความพึงพอใจ (Pressure) และความเจ็บปวด (Pain) เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ หากบุคคลนั้นซึ่งน้ำหนักแล้วผลที่ได้รับทำให้เกิดความพึงพอใจมากกว่าบุคคลนั้นก็เลือกที่จะก่ออาชญากรรมนั้น ดังนั้น หลักการกำหนดโทษทางอาญาจึงต้องได้สัดส่วนกับความผิดหรือความร้ายแรงของอาชญากรรมนั้นด้วย

ทฤษฎีการลงโทษเพื่อข่มขู่ยับยั้ง (Deterrence Theory) มีแนวคิดว่าการกำหนดโทษต้องมีความเหมาะสมกับความร้ายแรงของอาชญากรรมเพราะการลงโทษถือว่าเป็นมาตรการทางอาญาที่จำเป็นเพื่อยับยั้งการกระทำความผิดให้ผู้อื่นเกิดความเกรงกลัวไม่กล้าเอาเยี่ยงอย่างและเพื่อป้องกันการกระทำความผิดซ้ำ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หนึ่งของการลงโทษในปัจจุบัน ดังนั้น เมื่อฝ่ายนิติบัญญัติกำหนดให้การกระทำใดเป็นความผิดแล้ว

¹² อัจฉริยา ชูตินันท์. (2566). อาชญาวินัยและทัณทวิทยา. (พิมพ์ครั้งที่ 5). (กรุงเทพฯ : วิญญูชน), น. 236-238.

จะต้องบัญญัติบทระวางโทษทางอาญาเอาไว้ด้วย โดยต้องได้สัดส่วนกับความร้ายแรงของความผิดหรือความร้ายแรงของอาชญากรรมนั้นด้วย

(2) หลักการกำหนดโทษให้ได้สัดส่วนเหมาะสมกับผู้กระทำความผิด มีแนวคิดว่าการลงโทษต้องได้สัดส่วนเหมาะสมกับตัวผู้กระทำความผิดเป็นรายบุคคล ไม่ใช่ลงโทษโดยทัดเทียมกันตามลักษณะของการกระทำความผิด มีทฤษฎีที่สนับสนุนแนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้อง¹³ ดังนี้

ทฤษฎีเจตจำนงประสงค์ (Determinism Theory) มีแนวคิดที่ไม่เห็นด้วยกับการกำหนดโทษสำหรับผู้กระทำความผิดโดยใช้เกณฑ์เดียวกัน เนื่องจากมนุษย์ทุกคนต่างอยู่ภายใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายนอก จึงทำให้มนุษย์ขาดเจตจำนงอิสระในการตัดสินใจเลือกกระทำได้อย่างเสรี ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมที่จำต้องกระทำโดยความจำเป็นหรือกระทำความผิดได้ ดังนั้น การกระทำความผิดของมนุษย์ที่ขาดเจตจำนงอิสระสังคมควรเข้ามามีส่วนรับผิดชอบต่อผู้กระทำความผิดนั้นด้วย

ทฤษฎีความชั่ว (nulla poena sine culpa) หรือที่เรียกว่า “หลักไม่มีโทษ โดยไม่มีความชั่ว” เช่น ผู้กระทำความผิดได้กระทำลงโดยถูกบังคับขู่เข็ญให้กระทำ ผู้กระทำความผิดนั้นได้กระทำความผิดด้วยความจำเป็น หรือผู้กระทำความผิดได้กระทำตามคำสั่งโดยเชื่อว่าเป็นคำสั่งที่ชอบด้วยกฎหมาย เป็นต้น โดยกฎหมายจะไม่ลงโทษบุคคลที่ปราศจากความชั่ว คือจะลงโทษบุคคลที่ขาดความรู้สึกละอายใจไม่ได้ รวมถึงจะลงโทษบุคคลเกินกว่าความชั่วของบุคคลนั้นไม่ได้ ดังนั้น ทฤษฎีนี้จึงมีหลักการและแนวคิดในการนำความรู้สึกละอายใจของผู้กระทำในขณะกระทำความผิดมาพิจารณาเป็นเงื่อนไขในการกำหนดโทษให้ได้สัดส่วนเหมาะสมกับผู้กระทำความผิด

ความผิดทางอาญาในเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้กำหนดให้การกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการละเมิดทั่วไปหรือการละเมิดเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าล้วนเป็นความผิดทางอาญาทั้งสิ้น โดยได้กำหนดบทลงโทษไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ดังนี้

มาตรา 69 บัญญัติว่า “ผู้ใดกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงตามมาตรา 27 มาตรา 28 มาตรา 29 มาตรา 30 หรือมาตรา 52 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงสองแสนบาท

ถ้าการกระทำความผิดความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำเพื่อการค้าผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่หกเดือนถึงสี่ปี หรือปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงแปดแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ”

จากบทบัญญัติข้างต้นจะเห็นได้ว่า ตามมาตรา 69 นั้นเป็นการบัญญัติบทลงโทษสำหรับผู้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นตามมาตรา 27 ถึง มาตรา 30 โดยในวรรคหนึ่งนั้นเป็นกรณีการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ทางการค้า ซึ่งมีบทลงโทษเพียงแค่โทษปรับเท่านั้น ส่วนในมาตรา 69 วรรคสองนั้น ได้กำหนดบทลงโทษสำหรับผู้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อการค้า ซึ่งนอกจากจะมีโทษปรับที่สูงขึ้นแล้ว ยังมีการกำหนด

¹³ เฟื่องอ้าง, น. 239-242

โทษจำคุกไว้อย่างชัดเจนศาลไม่สามารถตัดสินลงโทษให้ต่ำกว่าอัตราที่กฎหมายกำหนดไว้ได้ แม้ว่าศาลจะพิจารณาแล้วเห็นว่าผู้กระทำความผิดควรได้รับโทษที่น้อยกว่าที่กฎหมายระบุไว้ก็ตาม

มาตรา 70 บัญญัติว่า “ผู้ใดกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 31 ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท

ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำการเพื่อการค้า ผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามเดือนถึงสองปี หรือปรับตั้งแต่ห้าหมื่นบาทถึงสี่แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ”

บทลงโทษที่บัญญัติไว้ในมาตรา 70 นี้ เป็นบทลงโทษสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อมดังที่บัญญัติไว้ในมาตรา 31 โดยตามวรรคหนึ่งมีลักษณะการบัญญัติโทษสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ไม่ใช่เป็นการกระทำการเพื่อการค้า จึงมีโทษปรับเพียงอย่างเดียว ส่วนวรรคสองเป็นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อการค้ามีบทลงโทษที่หนักกว่าวรรคหนึ่ง คือ มีทั้งโทษปรับและโทษจำคุก เช่นเดียวกับมาตรา 69 ตามที่กล่าวมาข้างต้น

จะเห็นได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์มีเป้าหมายหลักในการปกป้องสิทธิทางเศรษฐกิจของเจ้าของลิขสิทธิ์ จึงได้กำหนดห้ามมิให้บุคคลอื่นกระทำการอันใดซึ่งเป็นการกระทบกระเทือนต่อการแสวงหาประโยชน์ดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่มีการพัฒนาที่ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย ผู้เขียนเห็นว่าหากมีการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ไม่ว่าจะมิวัตถุประสงค์เพื่อการค้าหรือไม่ก็ตาม ยังเป็นการตอกย้ำถึงความจำเป็นในการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์อย่างเข้มงวดเพื่อป้องกันการลดทอนมูลค่าทางเศรษฐกิจของงานอันมีลิขสิทธิ์ และรักษาแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานของมนุษย์ การกระทำดังกล่าวแม้จะเกิดขึ้นโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์แต่ผู้ที่ใช้งานหรือนำผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์นั้นไปใช้ประโยชน์ในทางการค้าก็ยังคงต้องรับผิดชอบตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ เนื่องจากเจตนารมณ์หลักของกฎหมายยังคงมุ่งเน้นไปที่การคุ้มครองสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการแสวงหาประโยชน์จากผลงานของตน ไม่ว่าวิธีการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นจะพัฒนาไปในรูปแบบใดก็ตาม

3. การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ และความรับผิดชอบละเมิดลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ในต่างประเทศ

การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในช่วงที่ผ่านมาได้เปลี่ยนแปลงวิธีการสร้างสรรค์งานในหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) ที่สามารถผลิตผลงานที่มีความซับซ้อนและมีคุณภาพสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แต่กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาดั้งเดิมถูกออกแบบมาโดยคำนึงถึงการสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นหลัก จึงมุ่งศึกษาวิเคราะห์ประเด็นความสามารถในการคุ้มครองงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ และความรับผิดชอบละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับผลงานที่สร้างสรรค์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในบริบทของกฎหมายต่างประเทศภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีอยู่

ประเทศอังกฤษ มีบัญญัติกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ โดยในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และสิทธิบัตร ค.ศ. 1988 (Copyright, Designs and Patents Act 1988) มาตรา 9 (3) ได้กำหนดว่า "ในกรณีของงานวรรณกรรม ดนตรีกรรม ศิลปกรรม หรือภาพยนตร์ที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ ถือว่าผู้สร้างสรรค์คือบุคคลที่ได้จัดการเตรียมการที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์งาน และได้ให้คำนิยามของ "งานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์" (computer-generate) เอาไว้ในมาตรา 178 ว่าหมายถึง งานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ในสถานการณ์ที่ไม่มีผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ เมื่อพิเคราะห์สองมาตรานี้ประกอบกันพบบัญญัติสองมาตรานี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวทางที่เป็นการยอมรับความเป็นไปได้ของการสร้างงานโดยไม่มีผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์โดยตรง และกำหนดให้บุคคลที่จัดเตรียมการที่จำเป็นในการก่อให้เกิดงานนั้นเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

การละเมิดลิขสิทธิ์ (Copyright Infringement) ในส่วนนี้จะกล่าวถึงเฉพาะการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น (primary infringement) ต่องานอันมีลิขสิทธิ์เท่านั้น โดยหลักการทั่วไปของการละเมิดลิขสิทธิ์นั้น ตามมาตรา 16 (1) ได้บัญญัติถึงสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive rights) ของเจ้าของลิขสิทธิ์เอาไว้ว่า เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำสำเนา งาน เผยแพร่สำเนางานนั้นต่อสาธารณชน ให้เช่าหรือให้ยืมงานนั้นแก่สาธารณชน แสดง ทำให้ปรากฏ หรือบรรเลงงานนั้นต่อสาธารณชนเผยแพร่งานแก่สาธารณชน ดัดแปลงงานนั้น หรือกระทำการใด ๆ ตามที่กล่าวมาข้างต้นต่องานที่ดัดแปลง และตามมาตรา 16 (2) ได้บัญญัติเอาไว้ว่า การกระทำใด ๆ ที่เป็นการใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือไม่เข้าข่ายยกเว้นตามที่กฎหมายกำหนด ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยอัตราโทษของการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์นั้นได้กำหนดบทลงโทษจำคุกตามฐานความผิด โดยผู้กระทำความผิดอาญาในกรณีการขายหรือให้เช่า การนำเข้า หรือการจำหน่ายจ่ายแจกเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า และการจำหน่ายจ่ายแจกที่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ แบ่งออกเป็น 2 กรณี

(1) กรณีเป็นการพิจารณาคดีแบบรวบรัด (Summary Conviction) ในศาล Magistrates' Court ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือปรับ หรือทั้งจำทั้งปรับ

(2) กรณีเป็นการพิจารณาคดี (Conviction on Indictment) ในศาล Crown Court ต้องระวางโทษปรับ หรือจำคุกไม่เกิน 10 ปี หรือทั้งจำทั้งปรับ

ประเทศสหรัฐอเมริกา ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 (Copyright Act of 1976) มาตรา 102 (a) บัญญัติเอาไว้ว่างานที่จะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายนี้จะต้องเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ซึ่งได้มีการบันทึกไว้ในสื่อใด ๆ ที่จับต้องได้ ไม่ว่าจะเป็นสื่อที่รู้จักกันในปัจจุบันหรือที่จะ

พัฒนาขึ้นในภายหลัง โดยงานดังกล่าวนี้สามารถรับรู้ ทำซ้ำ หรือสื่อสารโดยได้ ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอาศัยเครื่องจักรหรืออุปกรณ์ และได้บัญญัติเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เอาไว้ในมาตรา 201 (a) ว่า ลิขสิทธิ์ในงานที่ได้รับการคุ้มครองภายใต้บทบัญญัติแห่งกฎหมายนี้จะตกเป็นของผู้สร้างสรรค์งานนั้นและในกรณีที่มีการสร้างสรรค์งานร่วมกันให้ผู้สร้างสรรค์งานร่วมกันเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ร่วมในงานนั้น นอกจากนี้สำนักงานกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกายังได้ออกเอกสารที่รวบรวมแนวปฏิบัติขึ้นมาชื่อว่า Compendium of U.S. Copyright Office Practices, Third Edition (2021) ซึ่งมาตรา 306 กำหนดเงื่อนไขของการลงทะเบียนงานต้นฉบับของผู้สร้างสรรค์เอาไว้ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกามีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองงานที่เป็นผลผลิตจากแรงงานอันเกิดจากความคิดและสติปัญญาของมนุษย์เท่านั้น งานที่ถูกสร้างโดยเครื่องกลหรือระบบของเครื่องกลโดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความคิดหรือสติปัญญาของมนุษย์อย่างเพียงพอจะไม่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ จึงอาจกล่าวได้ว่างานที่สร้างสรรค์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์จึงอาจไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 (Copyright Act of 1976) มาตรา 106 ได้กำหนดถึงสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานอันมีลิขสิทธิ์เอาไว้ว่า เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการดำเนินการและอนุญาตให้ทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบสำเนาหรือสิ่งบันทึกเสียง สร้างงานใหม่ที่ดัดแปลงมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ เผยแพร่สำเนาหรือสิ่งบันทึกเสียงของงานอันมีลิขสิทธิ์แก่สาธารณชนโดยการขายหรือการโอนกรรมสิทธิ์ด้วยประการอื่น หรือโดยการให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือให้ยืม จัดแสดงงานวรรณกรรม ดนตรีกรรม นาฏกรรม งานใบภาพยนตร์ และงานโสตทัศนวัสดุอื่น ๆ อันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณชน จัดให้ชมงานวรรณกรรม ดนตรีกรรม นาฏกรรม งานใบจิตรกรรม ประติมากรรมหรือภาพพิมพ์ รวมถึงภาพจำลองเฉพาะส่วนของภาพยนตร์หรืองานโสตทัศนวัสดุอื่น ๆ ต่อสาธารณชน และจัดแสดงสิ่งบันทึกเสียงต่อสาธารณะผ่านช่องทางดิจิทัล และได้กำหนดบทบัญญัติเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์เอาไว้ในมาตรา 501 (a) ว่า ผู้ใดละเมิดสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 106 ถึง 122 หรือสิทธิของผู้สร้างสรรค์ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 106A (a) หรือผู้ใดนำเข้าสำเนาหรืองานบันทึกเสียงเข้ามาในสหรัฐอเมริกาโดยละเมิดมาตรา 602 ผู้นั้นกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของผู้สร้างสรรค์ แล้วแต่กรณี กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาได้กำหนดลักษณะของการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ที่จะเป็นความผิดอาญาไว้ในมาตรา 506 โดยนอกจากจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยเจตนาแล้วยังต้องเป็นการกระทำที่มีวัตถุประสงค์เพื่อประโยชน์ในทางการค้าด้วย สำหรับอัตราโทษของการกระทำความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์นั้น ปรากฏอยู่ในมาตรา 2319 แห่งประมวลกฎหมายแห่งสหรัฐอเมริกา (U.S.C.) ลักษณะที่ 18 (Title 18 - Crimes and Criminal Procedure) ซึ่งได้กำหนดบทลงโทษไว้ ดังนี้

(1) ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกินอัตราที่กำหนดไว้ในกฎหมายนี้ หรือทั้งจำทั้งปรับ หากการกระทำผิดนั้นเกี่ยวกับการทำซ้ำ เผยแพร่ รวมทั้งการกระทำโดยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์

ในช่วงระยะเวลา 180 วัน ซึ่งมีสำเนางานไม่น้อยกว่า 10 สำเนาหรือสิ่งบันทึกเสียง 1 รายการหรือมากกว่านั้นในงานอันมีลิขสิทธิ์ซึ่งมีราคาจำหน่ายปลีกรวมกันมากกว่า 2,500 ดอลลาร์สหรัฐ

(2) ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 10 ปี หรือปรับตามอัตราที่กำหนดไว้ในกฎหมายนี้ หรือทั้งจำทั้งปรับ หากการกระทำความผิดนั้นเป็นความผิดอาญาอุกฉกรรจ์ เป็นการกระทำความผิดซ้ำหรือต่อเนื่องมาจากการกระทำความผิดใน (a) และ

(3) ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับตามอัตราที่กำหนดไว้ในกฎหมายนี้ หรือทั้งจำทั้งปรับ ในกรณีอื่นนอกเหนือจากที่กล่าวมา

4. วิเคราะห์เปรียบเทียบความรับผิดทางอาญาในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการละเมิดลิขสิทธิ์ตามกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ

การพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ได้นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงในหลายวงการ รวมถึงการสร้างสรรค์งานที่อาจมีลิขสิทธิ์ ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังไม่มีบทบัญญัติที่ชัดเจนเกี่ยวกับงานที่สร้างสรรค์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ จึงจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์และพิจารณาประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับหลักกฎหมายลิขสิทธิ์อย่างละเอียด รวมถึงความรับผิดทางอาญาและบทลงโทษฐานละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อค้นหาแนวทางในการจัดการกับประเด็นทางกฎหมายนี้ในบริบทของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับการพัฒนาของเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถคุ้มครองสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์งานอย่างปลอดภัยในอนาคต

หลักกฎหมายอาญาทั่วไปผู้กระทำความผิดต้องเป็น "บุคคลธรรมดา" หรือ "นิติบุคคล" แต่ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่ได้รับการรับรองให้มีสภาพบุคคลตามกฎหมายทำให้ปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถรับผิดทางอาญาได้โดยตรง และการพิสูจน์ "เจตนา" ของปัญญาประดิษฐ์ก็เป็นไปไม่ได้ในความหมายเดียวกับมนุษย์ ดังนั้นปัญญาประดิษฐ์จึงไม่อาจมีความรับผิดทางอาญาในตัวเองได้ เมื่อปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถรับผิดได้ ความรับผิดจะตกอยู่กับ "มนุษย์" ที่อยู่เบื้องหลังการทำงานหรือการใช้ปัญญาประดิษฐ์ นั้น ๆ โดยปัญญาประดิษฐ์ถูกมองว่าเป็นเพียง "เครื่องมือ" บุคคลที่ต้องรับผิดคือผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ที่เจตนาป้อนคำสั่งให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานอันละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งการกระทำของผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์นั้นเข้าองค์ประกอบความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ได้ เมื่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในหลายภาคส่วนของสังคม

การพิจารณาถึงประเด็นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ถือเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ในประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้เขียนจะขอกล่าวถึงเฉพาะการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง ลักษณะที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์งานทั่วไป และการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อมต่องานอันมีลิขสิทธิ์เป็นสำคัญ เมื่อพิจารณาถึงการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง (Primary Infringement) ซึ่งถูกกำหนดไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 27 ว่าการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

เมื่อนำหลักกฎหมายดังกล่าวมาพิจารณาในบริบทของการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงาน ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สำคัญและอาจเกิดขึ้นได้คือ การที่ผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์มีเจตนาในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ เช่น การป้อนคำสั่งให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงาน (AI-generated output) ศิลปกรรมให้เหมือนกับภาพถ่ายของศิลปินชื่อดังทุกประการ หรือสร้างภาพขึ้นมาใหม่ให้เหมือนกับต้นฉบับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่สุด ผลงานศิลปกรรมที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นอาจมีความคล้ายคลึงหรือเหมือนกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่มีอยู่เดิมจนแทบจะแยกความแตกต่างไม่ได้ อันเป็นการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ การละเมิดลิขสิทธิ์ในลักษณะนี้อาจส่งผลกระทบต่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจของเจ้าของลิขสิทธิ์เดิม และอาจนำไปสู่การดำเนินคดีทางกฎหมายได้ ส่วนการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม (Secondary Infringement) เป็นการกระทำที่ไม่ได้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แต่ผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตรง แต่เป็นการกระทำเกี่ยวข้องกับงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นอยู่แล้ว ปรากฏอยู่ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 31 ซึ่งบัญญัติเอาไว้ว่า ผู้ใดรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานนั้นเพื่อหากำไร ให้ถือว่าผู้นั้นกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

- (1) ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์
- (4) นำหรือส่งเข้ามาในราชอาณาจักร

ดังนั้น การที่ผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์หรือบุคคลอื่นใดนำผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ซึ่งละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ไปใช้ในเชิงพาณิชย์ตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 31 โดยไม่ได้รับอนุญาตอันกระทบสิทธิ

เจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์หรือบุคคลอื่นใดที่กระทำการดังกล่าวนั้น ต้องรับผิดชอบละเมิดลิขสิทธิ์ เช่นเดียวกัน

การบังคับใช้กฎหมายอาญาควรพุ่งเป้าไปที่กรณีการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ที่มีลักษณะเป็นการกระทำเพื่อการค้าอย่างชัดเจน มีเจตนาชัดแจ้ง และก่อให้เกิดความเสียหายในวงกว้าง เพื่อให้การลงโทษทางอาญาเป็นเครื่องมือในการป้องกันและปราบปรามการกระทำผิดร้ายแรง มากกว่าการที่จะมุ่งเอาผิดกับการใช้งานทั่วไปที่อาจเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์โดยไม่เจตนาหรือไม่ได้มีวัตถุประสงค์ทางการค้า และเห็นควรให้บัญญัติกฎหมายให้สอดคล้องกับหลักประกันทางกฎหมายอาญาเพื่อให้มีบทกฎหมายที่มีความชัดเจนแน่นอนในการใช้บังคับกับกรณีที่มีปัญญาประดิษฐ์เข้ามาเกี่ยวข้อง และง่ายต่อการบังคับใช้งานในภาคปฏิบัติด้วย

กฎหมายลิขสิทธิ์ที่บังคับใช้เพื่อปกป้องสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงจำเป็นต้องพิจารณาในการปรับใช้ บทบัญญัติว่าด้วยบทกำหนดโทษทางอาญาตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย กับกรณีการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง ลักษณะการละเมิดลิขสิทธิ์งานทั่วไปตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 27 และการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อมตามมาตรา 31 ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งอาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งสองลักษณะ ในกรณีที่การใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อการค้า เช่น การทำซ้ำหรือดัดแปลงงานโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ กฎหมายได้กำหนดโทษปรับเอาไว้ตามมาตรา 69 วรรคหนึ่ง และหากการกระทำดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อการค้า เช่น การสร้างภาพหรือผลงานจำนวนมากเพื่อนำไปจำหน่าย กฎหมายได้เพิ่มความเข้มงวดในการลงโทษ โดยกำหนดให้มีทั้งโทษจำคุกและโทษปรับ ตามมาตรา 69 วรรคสอง ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามในการป้องกันการใช้อนุสิทธิในทางที่ผิดกฎหมาย โดยจำแนกได้เป็นสองกรณี ขึ้นอยู่กับลักษณะและวัตถุประสงค์ของการกระทำ ดังนี้

(1) **กรณีมิได้กระทำเพื่อการค้า** หากการกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงไม่ได้มีลักษณะเป็นการกระทำเพื่อการค้า เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ทำซ้ำหรือดัดแปลงงานงานวรรณกรรมหรืองานศิลปกรรม โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ อันเป็นความผิดตามมาตรา 27 กฎหมายกำหนดบทลงโทษเอาไว้เพียงสถานเดียวคือโทษปรับ ผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษปรับตั้งแต่สองหมื่นบาทถึงสองแสนบาท ตามมาตรา 69 วรรคหนึ่ง

(2) **กรณีเป็นการกระทำเพื่อการค้า** หากการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์นั้นมีลักษณะเป็นการกระทำเพื่อการค้า เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ภาพอันละเมิดลิขสิทธิ์จำนวนมากเพื่อนำไปจำหน่ายในรูปแบบสินค้าหรือใช้ในเชิงพาณิชย์ บทบัญญัติดังกล่าวสะท้อนถึงการมุ่งเน้นเจตนาพิเศษ (specific intent) ซึ่งหมายความว่าเพียงผู้พัฒนาหรือผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์มีเจตนาภายในเพื่อการค้าแล้วก็ถือว่าครบองค์ประกอบ

ความผิดในส่วนนี้ แม้ในทางความเป็นจริงจะยังไม่เกิดผลกำไรหรือยังมิได้มีการดำเนินการค้าอย่างเป็นรูปธรรมก็ตาม กฎหมายได้กำหนดบทระวางโทษที่หนักขึ้น โดยกำหนดบทลงโทษให้มีทั้งโทษจำคุกและโทษปรับ ผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่หกเดือนถึงสี่ปี หรือปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงแปดแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ตามมาตรา 69 วรรคสอง

การละเมิดลิขสิทธิ์ถือเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอย่างมากในประเทศไทย พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดมาตรการทางกฎหมายเพื่อจัดการกับการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อมซึ่งเป็นการกระทำที่ไม่ใช่การสร้างสรรค์งานเอง แต่เป็นการแสวงหาประโยชน์จากผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์นั้น โดยระบุว่าผู้กระทำการขาย เสนอขาย มีไว้เพื่อขาย เผยแพร่ แจกจ่าย หรือนำเข้างานอันละเมิดลิขสิทธิ์จะต้องรับผิดชอบตามกฎหมาย หากสามารถพิสูจน์ได้ว่าบุคคลนั้นรู้หรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานดังกล่าวละเมิดลิขสิทธิ์ และกระทำไปเพื่อหากำไร กล่าวคือมีวัตถุประสงค์ที่จะได้ประโยชน์ทางการเงินหรือทางทรัพย์สินแม้เพียงเล็กน้อยจากการกระทำนั้น โดยผู้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวต้องระวางโทษปรับตั้งแต่หนึ่งหมื่นบาทถึงหนึ่งแสนบาท ตามมาตรา 70 วรรคหนึ่ง แต่หากการกระทำผิดตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำเพื่อการค้าอย่างชัดเจน กล่าวคือมีลักษณะมุ่งเน้นในทางการค้าหรือธุรกิจอย่างชัดเจน อาจเป็นการกระทำในปริมาณมาก มีการทำการตลาดเป็นระบบ หรือมีรูปแบบการดำเนินการเชิงพาณิชย์ ผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามเดือนถึงสองปี หรือปรับตั้งแต่ห้าหมื่นบาทถึงสี่แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ตามมาตรา 70 วรรคสอง

จากการศึกษากฎหมายต่างประเทศ ประเทศสหรัฐอเมริกา มีการกำหนดโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือโทษปรับตามมูลค่าความเสียหายโดยผู้กระทำต้องมีเจตนาเชิงพาณิชย์ ในขณะที่ประเทศอังกฤษ มีการกำหนดอัตราโทษจำคุกไม่เกิน 10 ปี ในกรณีผู้กระทำผิดมีเจตนาเชิงพาณิชย์ และจำคุกไม่เกิน 6 เดือน กรณีผู้กระทำผิดไม่มีเจตนาเชิงพาณิชย์ หากเปรียบเทียบกับอัตราโทษในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย มาตรา 69 ยังมีได้มีการกำหนดบทลงโทษเกี่ยวกับกรณีที่มีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการกระทำผิดโดยตรงและอัตราโทษในปัจจุบันก็ยังมีได้สอดคล้องกับความร้ายแรงที่เกิดขึ้น และในมาตรา 69 เป็นการกำหนดอัตราโทษในลักษณะโดยกว้างทั้งสองวรรคทำให้ขาดความชัดเจนแน่นอนในการบังคับใช้ในทางปฏิบัติ

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน ส่งผลกระทบต่อภูมิทัศน์ของการสร้างสรรค์และการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะในประเทศไทยที่กฎหมายลิขสิทธิ์ยังคงมีช่องว่างในการรับมือกับความซับซ้อนและความรวดเร็วของการพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์กฎหมายลิขสิทธิ์ปัจจุบันตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มีข้อจำกัดหลายประการที่อาจไม่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างเหมาะสม การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เกิดคำถามว่าใครควรถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริง อีกทั้งยังมีความซับซ้อนในการระบุผู้รับผิดชอบในกรณีที่เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งสามารถกระทำได้อย่างรวดเร็ว ในปริมาณมหาศาล

แตกต่างจากการละเมิดลิขสิทธิ์ในรูปแบบดั้งเดิม อันส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อมูลค่าทางเศรษฐกิจของงานต้นฉบับ และสิทธิในการแสวงหาประโยชน์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ การปล่อยให้การกระทำเหล่านี้ดำเนินไปโดยไม่มีกรอบกฎหมายอาญาที่ชัดเจนและเหมาะสม อาจบั่นทอนแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ของมนุษย์ และส่งผลเสียต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยรวม เพื่อให้การกำหนดความรับผิดชอบทางอาญาในบริบทของปัญญาประดิษฐ์มีความเป็นธรรมและสมเหตุสมผล ควรพิจารณาหลักการสำคัญดังต่อไปนี้

1. การพิจารณาเจตนาของผู้กระทำและบริบทแห่งการกระทำ¹⁴ การกระทำที่เข้าข่ายละเมิดลิขสิทธิ์ ควรได้รับการพิจารณาอย่างละเอียด โดยเฉพาะในเรื่องของเจตนา หากเป็นการกระทำโดยไม่มีเจตนาที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างผลงานโดยไม่ทราบว่ามี การนำข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์มาใช้ ผู้กระทำไม่ควรถูกลงโทษในระดับเดียวกับผู้ที่มีเจตนาแสวงหาประโยชน์โดยมิชอบในการกระทำความผิดนั้น

2. ความรุนแรงของการกระทำความผิด¹⁵ เมื่อการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์นั้นเป็นการใช้เทคโนโลยีในการกระทำความผิดทำให้มีโอกาสสำเร็จมากและอาชญากรยังได้รับผลประโยชน์โดยตรง อีกทั้งในทางกระบวนการยุติธรรมยังมีโอกาสจับกุมผู้กระทำความผิดได้ยาก ซึ่งความรุนแรงของอาชญากรรมไม่ได้วัดเพียงแค่ผลกระทบต่อผู้เสียหายโดยตรงเท่านั้น แต่ยังรวมถึงผลกระทบต่อสังคมโดยรวม การละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยการใช้ปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของอาชญากรรมที่สร้างผลกระทบวงกว้าง

การผลิตผลงานละเมิดลิขสิทธิ์ในปริมาณที่สูงเช่นนี้ย่อมเพิ่มโอกาสที่ผลงานเหล่านั้นจะถูกเผยแพร่และเข้าถึงผู้บริโภคในวงกว้าง นำไปสู่ความสำเร็จในการสร้างรายได้หรือผลประโยชน์อื่นใดจากการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งการเข้าถึงเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ง่ายขึ้นและมีค่าใช้จ่ายต่ำลงหรือไม่มีเลย ทำให้บุคคลทั่วไปแม้ไม่มีทักษะความเชี่ยวชาญเฉพาะทางก็สามารถใช้เครื่องมือเหล่านี้ในการสร้างผลงานที่อาจเป็นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว ความสะดวกในการเข้าถึงนี้ย่อมส่งผลให้จำนวนผู้ที่อาจกระทำการละเมิดเพิ่มขึ้น และด้วยเหตุนี้ โอกาสที่การกระทำความผิดเหล่านั้นจะประสบความสำเร็จในการสร้างความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ก็ย่อมเพิ่มตามไปด้วย ดังนั้น การกำหนดบทลงโทษที่เหมาะสมไม่เพียงแต่ช่วยลดการกระทำความผิดซ้ำ แต่ยังสะท้อนถึงความยุติธรรมในกระบวนการยุติธรรม โดยเฉพาะในกรณีที่มีความเสียหายหรือผลกระทบจากการกระทำความผิดมีลักษณะเฉพาะและส่งผลกระทบต่อสังคมหรือบุคคล การเพิ่มองค์ประกอบเกี่ยวกับเหตุเพิ่มโทษในกฎหมายจึงเป็นวิธีที่สามารถตอบสนองต่อปัญหานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การสร้างกลไกเพื่อรองรับปัญหาที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น คดีที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ก็เป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากลักษณะของปัญหาเหล่านี้แตกต่างจากคดีทั่วไปและต้องการความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในการจัดการ การกำหนดความรับผิดชอบทางอาญาในยุคของปัญญาประดิษฐ์จึงจำเป็นต้องดำเนินไปด้วยความรอบคอบ

¹⁴ อัจฉริยา ชูตินันท์. (2566). อาชญาวิทยาและทัณฑวิทยา. (พิมพ์ครั้งที่ 5). (กรุงเทพฯ : วิญญูชน).

¹⁵ ปกป้อง ศรีสนธิ. (2566). กฎหมายอาญาชั้นสูง. (พิมพ์ครั้งที่ 4). (กรุงเทพฯ : วิญญูชน).

และเป็นไปตามทฤษฎีของกฎหมายในการบัญญัติกฎหมายขึ้นมา รวมถึงการออกแบบกฎหมายที่ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสังคม จะช่วยเสริมสร้างกลไกทางเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงาน และในขณะเดียวกันก็สามารถปกป้องสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการจัดการกับประเด็นนี้อย่างยั่งยืนในอนาคต

5. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย ยังคงไม่มีบทบัญญัติที่รองรับและชัดเจนเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างเพียงพอ ส่งผลให้เกิดประเด็นปัญหาข้อกฎหมาย ดังนี้

1. ปัญหาความเป็นผู้สร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์งานโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งไม่มีสภาพบุคคลตามกฎหมายของประเทศไทย จึงไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ได้โดยตรง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับแนวทางของประเทศสหรัฐอเมริกาที่ยืนยันหลักการว่าต้องมี "ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์" แต่แตกต่างจากประเทศอังกฤษซึ่งมีบทบัญญัติรับรองงานที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์และให้ถือว่าผู้สร้างสรรค์คือบุคคลที่ได้จัดการเตรียมการที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์งาน จึงเกิดคำถามว่า ในกรณีที่มนุษย์ (ผู้ใช้งาน) มีบทบาทสำคัญในการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงาน เช่น การป้อนคำสั่ง (prompt) ที่ละเอียดและมีความคิดสร้างสรรค์ในการเลือกและปรับแต่งผลลัพธ์ ผู้ใช้งานนั้นจะถือเป็นผู้สร้างสรรค์ได้หรือไม่ การศึกษานี้พบว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยยังไม่มีคำตอบชัดเจนในประเด็นนี้ ดังนั้น หากการกระทำของผู้ใช้งานสะท้อนถึงการใช้สติปัญญา ความคิดริเริ่ม และการตัดสินใจในระดับที่เพียงพออาจเทียบเคียงได้กับการใช้เครื่องมืออื่น ๆ ของศิลปินในการสร้างสรรค์ และอาจถือได้ว่าผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้สร้างสรรค์งานนั้นซึ่งจำเป็นต้องมีการตีความหรือปรับปรุงแก้ไขกฎหมายต่อไป

2. ปัญหาเกี่ยวกับการขาดบทบัญญัติที่บังคับใช้กับการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์

การใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ในส่วนสาระสำคัญไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำหรือดัดแปลงถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงตามมาตรา 27 โดยความรับผิดชอบทางอาญาจะตกอยู่กับผู้ใช้งานที่ป้อนคำสั่ง นอกจากนี้ หากมีการนำผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์นั้นไปเผยแพร่ต่อสาธารณชน หรือนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ โดยรู้หรือควรรู้ว่างานดังกล่าวนั้นเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ก็อาจเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อมตามมาตรา 31 ด้วย ซึ่งแม้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยในปัจจุบันอาจสามารถ

นำมาปรับใช้ได้ แต่ยังคงขาดการบัญญัติที่ชัดเจนถึงการใช้อำนาจประติษฐานผู้สร้างสรรคผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะ

3. ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดบทลงโทษทางอาญาละเมิดลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 69 และ มาตรา 70 กำหนดบทลงโทษทางอาญาสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยมีโทษหนักขึ้นสำหรับการกระทำ "เพื่อการค้า" อย่างไรก็ตาม บทบัญญัติเหล่านี้ไม่ได้กล่าวถึงการใช้อำนาจประติษฐานผู้สร้างสรรคผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดโดยเฉพาะ ซึ่งอาจสร้างความไม่แน่นอนในการบังคับใช้ภายใต้หลัก "ไม่มีความผิด ไม่มีโทษ โดยไม่มีกฎหมาย" (Nullum Crimen Sine Lege) ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 2 เมื่อเปรียบเทียบกับต่างประเทศ (อังกฤษและสหรัฐอเมริกา) ซึ่งมีบทลงโทษที่มุ่งเน้นการกระทำความผิดเชิงพาณิชย์อย่างชัดเจน และอาจมีอัตราโทษจำคุกสูงสุดถึง 10 ปี อัตราโทษในกฎหมายไทยอาจยังไม่รุนแรงเพียงพอที่จะยับยั้งการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยอำนาจประติษฐานในเชิงพาณิชย์ ซึ่งสามารถทำได้ง่ายและในปริมาณมหาศาล ช่องว่างและความไม่ชัดเจนในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เกี่ยวกับการใช้อำนาจประติษฐานในการสร้งสรรคผลงานนั้น สะท้อนให้เห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการทบทวนและปรับปรุงกฎหมายเพื่อให้สามารถรองรับความท้าทายใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากปล่อยให้สถานะทางกฎหมายของงานที่สร้างสรรคโดยอำนาจประติษฐานและความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องยังคงคลุมเครือ อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาและการนำอำนาจประติษฐานมาใช้สร้างสรรค์ในประเทศไทยได้

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาและอภิปรายผลข้างต้น ผู้เขียนมีข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ให้สามารถรับมือกับประเด็นปัญหาจากการใช้อำนาจประติษฐานผู้สร้างสรรคงานอันละเมิดลิขสิทธิ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะด้านการปรับปรุงบทบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนี้

การละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้อำนาจประติษฐานนั้น เพื่อความชัดเจนตามหลักกฎหมายอาญา ควรพิจารณาแก้ไขเพิ่มเติม โดยการบัญญัติมาตราแยกต่างหากโดยกำหนดลักษณะของการกระทำความผิดที่มีวัตถุประสงค์ทางการค้าเป็นการเฉพาะ ดังต่อไปนี้

มาตรา 27/1 “การทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5) ถ้าได้กระทำโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อทางการค้า ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์”

2. ข้อเสนอแนะด้านการปรับปรุงบทบัญญัติกฎหมายเกี่ยวกับบทลงโทษ ดังนี้

จากบทลงโทษที่มีอยู่ในปัจจุบันตามมาตรา 69 วรรคสอง ถ้าการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นการกระทำเพื่อการค้า ผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่หกเดือนถึงสี่ปี หรือปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงแปดแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ซึ่งยังไม่ได้สัดส่วนกับความร้ายแรงของการกระทำ จึงควรมีการบัญญัติมาตราเกี่ยวกับบทลงโทษสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อทางการค้าโดยเฉพาะ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการบังคับใช้โดยบัญญัติเพิ่มเติมมาตรา 69/2 ดังนี้

มาตรา 69/2 “ผู้ใดกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ผลงานอันละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อทางการค้า ตามมาตรา 27/1 ต้องระวางโทษจำคุกเพิ่มอีกกึ่งหนึ่งของโทษที่กำหนดไว้ตามมาตรา 69 วรรคสอง”

การกำหนดอัตราโทษสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ในเชิงพาณิชย์นั้นควรมีความเหมาะสมและได้สัดส่วนกับความร้ายแรงของการกระทำ ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสียหายในวงกว้างและกระทำได้ง่ายกว่าเดิม อาจพิจารณาเพิ่มอัตราโทษให้สูงกว่าการละเมิดเชิงพาณิชย์ทั่วไป เพื่อให้เกิดผลในการยับยั้งอย่างแท้จริง อันสอดคล้องกับทฤษฎีการลงโทษเพิ่มข่มขู่ยับยั้ง (deterrence theory) โดยคงหลักการที่ว่า การลงโทษทางอาญาควรจำกัดเฉพาะกรณีการละเมิดลิขสิทธิ์โดยเจตนาและมีลักษณะ “เพื่อการค้า” หรือก่อให้เกิดความเสียหายในทางเศรษฐกิจเป็นวงกว้าง เพื่อให้การบังคับใช้กฎหมายมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

สมหมาย จันทรเรือง. (2555). “ลิขสิทธิ์” ตำรากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (กรุงเทพฯ : เนติบัณฑิตยสภา

ในพระบรมราชูปถัมภ์), น. 58-59.

ปวริศร เลิศธรรมเทวี. (2565). ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา. (พิมพ์ครั้งที่ 4). (กรุงเทพฯ : วิญญูชน), น. 43

ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2549). คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). (กรุงเทพฯ : นิติธรรม), น. 29-30.

อรพรรณ พันธ์พัฒนา. (2557). คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย), น. 81.

สมชาย รัตนเชื้อสกุล. (2567). ข้อจำกัดการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: ความท้าทายและผลกระทบทางกฎหมาย วารสารรามคำแหง (ปีที่ 13 ฉบับที่ 2). (กรกฎาคม - ธันวาคม), น. 18.

สลิธร ทองมีนสุข. “ลิขสิทธิ์เป็นของใคร เมื่อ ‘AI’ เป็นผู้สร้างสรรค์” <<https://tdri.or.th/2022/10/ai-art-raises-copyright-questions/>> สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2567.

อัจฉริยา ชูตินันท์. (2566). อาชญวิทยาและทัณฑวิทยา. (พิมพ์ครั้งที่ 5). (กรุงเทพฯ : วิญญูชน), น. 236-238.

ปกป้อง ศรีสนิท. (2566). กฎหมายอาญาชั้นสูง. (พิมพ์ครั้งที่ 4). (กรุงเทพฯ : วิญญูชน).

ภาษาต่างประเทศ

Naruto v. Slater. 888 F.3d 418 (9th Cir. 2018).

Skadden, New Developments Help Clarify Intersection of Patent Law and Artificial Intelligence <<https://www.skadden.com/insights/publications/2024/03/new-developments-help-clarify-intersection-of-patent-law-and-ai>> สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2567.