

ชื่อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์
กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล



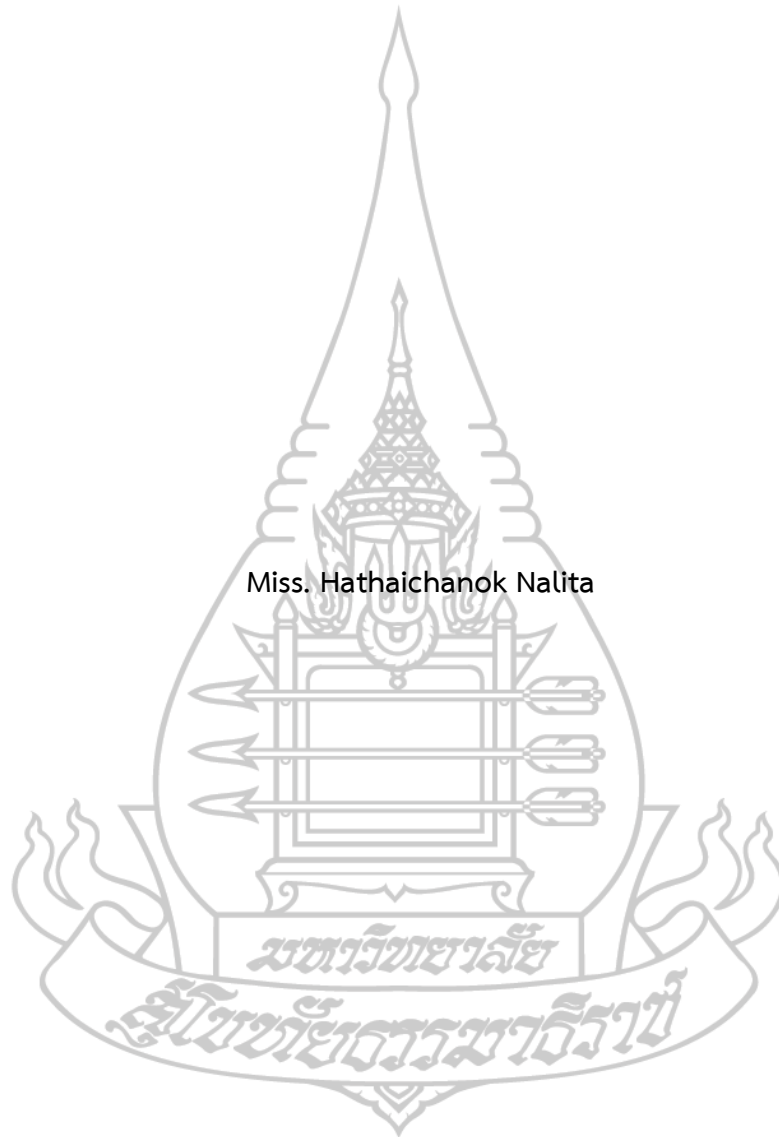
นางสาวหทัยชนก นະลิตา

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกกฎหมายธุรกิจ
สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2566

Exception to Copyright Infringement of Artificial Intelligence

The Case of Text and Data Mining



Miss. Hathaichanok Nalita

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for

the Degree of Master of Laws in Business Law

School of Law Sukhothai Thammathirat Open University

2023

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ	ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล
ชื่อและนามสกุล	นางสาวหทัยชนก นະลิตา
แขนงวิชา / วิชาเอก	กลุ่มวิชากฎหมายธุรกิจ
สาขาวิชา	นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์วิมาน กฤตพลวิมาน

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ [พิมพ์วันที่สอบได้ผลผ่านที่นี่]

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



(รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ เกียรติวัชรชัย)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายการเงินและทรัพย์สิน

รักษาการแทนประธานกรรมการประจำสาขาวิชานิติศาสตร์

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์

กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

ผู้ศึกษา นางสาวหทัยชนก นະลิตา รหัสนักศึกษา 2654003223

ปริญญา นิติศาสตรมหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์วิมาน กฤตพลวิมาน ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และกระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ (2) ศึกษาช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ซึ่งเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์สหภาพยุโรป ประเทศญี่ปุ่น กฎหมายสหรัฐอเมริกา และกฎหมายไทย (3) วิเคราะห์เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล และ (4) เสนอแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยในประเด็นดังกล่าว

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยการวิจัยเอกสารเป็นหลัก ซึ่งได้ศึกษาค้นคว้าจากตัวบทกฎหมาย คำพิพากษา หนังสือตำรา บทความและงานวิจัยของนักวิชาการทางกฎหมาย ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมถึงสืบค้นฐานข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาพบว่า (1) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ส่งผลให้วิทยาการด้านคอมพิวเตอร์มีความสามารถเทียบเท่าหรืออาจมากกว่าความสามารถของมนุษย์ในบางเรื่อง จึงได้มีการนำเอาปัญญาประดิษฐ์มาใช้เป็นเครื่องมือในการทำงานของมนุษย์ในปัจจุบันมากขึ้น แต่ปัญญาประดิษฐ์จะมีประสิทธิภาพในการทำงานอย่างแม่นยำก็ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ปัญญาประดิษฐ์ได้เรียนรู้ในลักษณะการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ยิ่งมีข้อมูลให้ปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้หรือที่เรียกว่า การเรียนรู้ของเครื่องได้มากเท่าไร ศักยภาพในการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ก็จะมีมากเท่านั้น โดยประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ คือ ข้อมูลดังกล่าวอาจจะเป็นข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (2) หากมีความประสงค์จะใช้ข้อมูล กรณีจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของหรือเป็นกรณีที่กฎหมายได้บัญญัติถึงช้อยกเว้นที่สามารถนำข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไปใช้ได้โดยไม่ต้องได้รับอนุญาต (3) จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายพบว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของไทยยังไม่ปรากฏการกำหนดให้การทำเหมืองข้อความและข้อมูลเป็นช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์อย่างชัดเจนอย่างเช่นกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรป และประเทศญี่ปุ่น หรือมาตรการทางกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์อย่างเช่นสหรัฐอเมริกา (4) ผู้ศึกษาจึงเสนอให้กำหนดแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยในส่วนที่เป็นมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับช้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลที่เหมาะสม

คำสำคัญ ลิขสิทธิ์ ปัญญาประดิษฐ์ การทำเหมืองข้อความและข้อมูล

Independent Study title:

Exception to Copyright Infringement of Artificial Intelligence

The Case of Text and Data Mining

Author: “Miss. Hathaichanok Nalita”; ID: “2654003223”;

Degree: Master of Laws

Independent Study Advisor: Associate Professor Viman Kritpolviman; Academic year: 2023

Abstract

This independent study aimed to (1) study the concepts, theories and working method of artificial intelligence (AI); (2) explore exceptions to copyright infringement by AI in the case of text and data mining. The study focuses on the issues related to copyright protection under the European Union law, Japan law, the United States law and Thai law; (3) comparatively analyze legal measures concerning exceptions to copyright infringement by AI in the case of text and data mining; and (4) propose guidelines for improving Thai copyright laws in this specific context.

This independent study is qualitative research primarily based on document analysis. It examines legal texts, court judgments, books, articles, and academic research on laws in both Thai and foreign languages. Moreover, it includes other related online database searches.

The study's findings are as follows. (1) Technological advancement has led to the development of computer science capabilities that can equal or surpass human abilities in certain areas. Consequently, AI is increasingly used as a tool for human tasks. The efficiency and accuracy of AI depend on the data it learns from, through processes such as text and data mining. The more data available for AI to learn, known as machine learning, the greater its performance potential. A critical issue related to copyright protection is that the data used for AI learning might be copyrighted; (2) If one wishes to use such data, permission from the copyright owner is required unless it falls under legal exemptions; (3) Based on the contrastive analysis of legal measures, the Thai Copyright Act of 1994 does not explicitly include text and data mining as an exemption to AI-related copyright infringement, unlike the European Union and Japan copyright law or other legal measures relate to AI such as those of the United States; (4) The researcher suggests that the Thai copyright law should be amended to include legal measures regarding exemptions for AI in the context of text and data mining.

Keywords : Copyright, Artificial Intelligence, Text and Data Mining

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของสารนิพนธ์ฉบับนี้เกิดขึ้นได้จากความเมตตากรุณาจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษารองศาสตราจารย์วิมาน กฤตพลวิมาน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วลัยวรรณ มธุรสปรีชากุล ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ รวมถึงคำชี้แนะในข้อบกพร่อง เพื่อให้ผู้เขียนสามารถปรับแก้สารนิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ และขอพระขอบคุณบรรดาคณาจารย์คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชทุกท่านในแต่ละรายวิชาที่คอยสอดแทรกชี้แนะถึงแนวทางการศึกษาค้นคว้า เพื่อก่อให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเป็นสารนิพนธ์ฉบับนี้

ผู้เขียนขอขอบพระคุณมารดา (คุณผุสดี แก้วกาญจน์) และบิดา (คุณประจักษ์ นະลิตา) บรรดาคณรอบตัวผู้เขียนที่คอยให้ความรักและความช่วยเหลือ รวมถึงให้กำลังใจเพื่อให้ผู้เขียนสามารถกระโดดข้ามขีดจำกัดบางอย่างในตัวเองได้ หากขาดความเอื้อเฟื้อเหล่านั้น สารนิพนธ์ฉบับนี้คงไม่สามารถสำเร็จลุล่วงได้

หากสารนิพนธ์ฉบับนี้มีประโยชน์และคุณค่าทางการศึกษาประการใด ผู้เขียนขออุทิศความดีเหล่านั้นให้แก่ผู้มีพระคุณทุกท่านที่คอยช่วยเหลือผู้เขียนในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ ทั้งนี้ หากสารนิพนธ์ฉบับนี้มีข้อบกพร่องประการใด ผู้เขียนขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว



นางสาวหทัยชนก นະลิตา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง (ถ้ามี).....	ญ
สารบัญรูปภาพ (ถ้ามี).....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	6
1.3 สมมติฐานการศึกษา.....	7
1.4 กรอบแนวคิดการศึกษา.....	7
1.5 ขอบเขตการศึกษา.....	8
1.6 ระเบียบวิธีการวิจัย.....	8
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์ และหลักการทั่วไปเกี่ยวกับ การคุ้มครองลิขสิทธิ์.....	10
2.1 ความทั่วไป และความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์.....	10
2.1.1 แนวคิดพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์.....	10
2.1.2 สาขาของปัญญาประดิษฐ์.....	15

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.1.3	ความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์..... 17
2.1.4	หลักการดำเนินงานสำคัญของปัญญาประดิษฐ์..... 21
2.1.5	ความสำคัญของปัญญาประดิษฐ์..... 25
2.2	หลักการทั่วไปเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ 27
2.2.1	ความเป็นมาของการคุ้มครองลิขสิทธิ์..... 27
2.2.2	ความสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์..... 30
2.2.3	ทฤษฎีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ 32
2.2.4	หลักการสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ 34
2.2.5	ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ 43
บทที่ 3	มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นการละเมิด
	ลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล 46
3.1	มาตรการทางกฎหมายระหว่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์..... 46
3.1.1	ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน..... 47
3.1.2	อนุสัญญากรุงเบิร์น..... 49
3.1.3	ความตกลงทริปส์..... 51
3.2	มาตรการทางกฎหมายต่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของ
	ปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล 52
3.2.1	กฎหมายสหภาพยุโรป..... 52
3.2.2	กฎหมายญี่ปุ่น 65
3.2.3	กฎหมายสหรัฐอเมริกา 72

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.3	มาตรการทางกฎหมายไทยเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของ ปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล	83
3.4	ตารางเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของ ปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล	93
บทที่ 4	วิเคราะห์เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของ ปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล	97
4.1	คำนิยามที่เกี่ยวข้อง	97
4.2	มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล	100
4.3	แนวทางการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในส่วนงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้าง โดยปัญญาประดิษฐ์	105
บทที่ 5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	107
5.1	บทสรุป	107
5.2	ข้อเสนอแนะ	109
บรรณานุกรม	114
ประวัติผู้ศึกษา	119

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.4 ตารางเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของ
ปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล..... 93



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 หลักการทำงานของปัญญาประดิษฐ์.....	21
ภาพที่ 2.2 การเรียนรู้ของเครื่อง.....	22
ภาพที่ 2.3 การเรียนรู้เชิงลึก.....	24



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในทุกวันนี้วิทยาการด้านเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ได้มีความก้าวหน้าเป็นอย่างมากเมื่อเทียบกับในอดีต ซึ่งในอดีตการคิดค้นหรือการสร้างสรรค์สิ่งใด ๆ จะเริ่มจากสติปัญญา (Intelligence) และความสามารถของมนุษย์เพียงเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น จุดเริ่มต้นของยานพาหนะซึ่งในอดีตเริ่มต้นการจากคิดค้นยานพาหนะที่ต้องใช้สัตว์ในการขับเคลื่อน และได้เริ่มพัฒนาจากการใช้แรงงานสัตว์ มาใช้พลังงานไอน้ำ พลังงานปิโตรเลียม และพลังงานไฟฟ้าในปัจจุบัน แต่กว่าที่มนุษย์จะคิดค้นหรือสร้างสรรค์สิ่งใดได้นั้น กระบวนการคิดค้นเหล่านั้นจะต้องเกิดจากการศึกษาและทดลองที่ต้องสละทั้งสติปัญญาและเวลาเพื่อการคิดค้นสร้างสรรค์นั้น ขณะที่ในปัจจุบันมนุษย์สามารถที่จะนำเอาวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นส่วนช่วยเหลือในการคิดค้น หรือรวบรวมข้อมูลที่มีจำนวนมากมหาศาล และสามารถที่จะใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์เหล่านั้นประมวลผลข้อมูลดังกล่าวได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเรียกวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์ว่า “ปัญญาประดิษฐ์” (Artificial Intelligence) ในปัจจุบันได้รับการยอมรับว่ามีความฉลาดเทียบเท่าสติปัญญาหรือมันสมองของมนุษย์ (Human Intelligence)

ลักษณะการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ในเริ่มแรกจะเปรียบเสมือนมนุษย์ในวัยเด็กที่เริ่มจะเรียนรู้และจดจำจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว แล้วค่อยจะมาประมวลผลว่าสิ่งเหล่านั้นคืออะไร เรียกว่าอะไร ส่วนปัญญาประดิษฐ์จะเริ่มจากการเรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลที่มีมนุษย์ทำหน้าที่เป็นผู้ป้อนข้อมูล หรือเป็นการที่มนุษย์ได้การสร้างกลไกบางอย่างเพื่อให้ปัญญาประดิษฐ์มีความสามารถในการดึงข้อมูลมาจากฐานข้อมูลที่เปิดให้เข้าถึงได้ แล้วค่อยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้นพร้อมทั้งประมวลผลออกมาตามคำสั่งของผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์นั้น ยกตัวอย่างเช่น โมเดลปัญญาประดิษฐ์ที่มีชื่อเสียงในปัจจุบันชื่อว่า “ChatGPT” ซึ่งมีลักษณะการทำงานเป็นโมเดลปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถในการโต้ตอบ ตอบคำถาม หรือสร้างผลงานได้อย่างมนุษย์ โดยเบื้องหลังของความสามารถดังกล่าวของ ChatGPT เกิดจากการที่ตัวโมเดลปัญญาประดิษฐ์ได้รับการฝึกฝน (Training) จากข้อมูลที่มีอยู่มากมายบนอินเทอร์เน็ตซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจและสามารถตอบคำถามได้คล้ายกับมนุษย์ ลักษณะการทำงานหลักของ ChatGPT คือการที่ผู้ใช้ได้ป้อนคำสั่งเพื่อประสงค์ที่จะให้ ChatGPT ตอบโต้ผลลัพธ์ตามคำสั่งนั้น โดย ChatGPT จะทำการวิเคราะห์คำสั่งดังกล่าวและส่ง

คำตอบที่จะสามารถเป็นคำตอบที่ถูกต้องที่สุดไปยังผู้ใช้¹ แต่ลักษณะการทำงานดังกล่าวไม่อาจถือได้อย่างชัดเจนว่า ChatGPT สามารถคิดคำตอบขึ้นมาจากความสามารถของโปรแกรมได้เอง เนื่องจากลักษณะการทำงานจริง ๆ ของ ChatGPT คือการรวบรวมข้อมูลที่มีปริมาณมหาศาลและใช้ข้อมูลดังกล่าวเพื่อการฝึกฝนหรือเรียนรู้ของคอมพิวเตอร์/ปัญญาประดิษฐ์ หรือที่เรียกว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” (Text and Data Mining) ในปัจจุบันมักเรียกวิธีการดังกล่าวในรูปอย่างย่อว่า “TDM”

คำว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” ไม่ได้มีคำแปลอย่างเป็นทางการในภาษาไทย แต่คำว่า Mining หมายถึง การทำเหมือง ส่วนคำว่า Text and Data หมายถึง ข้อความและข้อมูล เมื่อนำมาแปลความรวมกันย่อมเข้าใจได้ว่าการทำเหมืองข้อความและข้อมูล มีลักษณะเป็นกระบวนการในการรวบรวมและเก็บสถิติข้อมูลที่มีปริมาณมหาศาล² เพื่อไว้ใช้งานตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับการทำงานของ “ChatGPT” ซึ่งเป็นโมเดลปัญญาประดิษฐ์ที่ต้องอาศัยการเรียนรู้หรือการฝึกฝนจากข้อมูลที่ได้รับมา แล้วค่อยทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบคำสั่งดังกล่าวว่าใกล้เคียงกับคำตอบใดในข้อมูลที่ได้เรียนรู้มาแล้วบ้าง จึงค่อยได้ตอบออกมาเป็นผลลัพธ์ที่เหมาะสมให้แก่ผู้ใช้โมเดลปัญญาประดิษฐ์นั้น ๆ ที่กล่าวไว้ในข้างต้น ซึ่งข้อมูลดังกล่าวอาจจะเป็นข้อมูลที่มีผู้เป็นเจ้าของและได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ โดยลักษณะการทำงานดังกล่าวของปัญญาประดิษฐ์โดยส่วนใหญ่จะปราศจากการขออนุญาตใช้ข้อมูลจากผู้เป็นเจ้าของ กรณีจึงมีประเด็นปัญหาที่สำคัญว่า ลักษณะการเรียนรู้ฝึกฝนของปัญญาประดิษฐ์จากข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ที่โมเดลปัญญาประดิษฐ์นำมาทำเหมืองข้อความและข้อมูล จะถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ และกฎหมายในแต่ละประเทศมีการบัญญัติถึงข้อยกเว้นในประเด็นดังกล่าวไว้หรือไม่ ประการใด

โดยทั่วไปแล้ว การที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์และแสดงออกซึ่งผลงานใด ๆ ผลงานดังกล่าวย่อมได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ และถือว่างานนั้นเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ในตัวเอง แต่ทั้งนี้ต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ว่าด้วยการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ภายใต้กฎหมายของแต่ละประเทศด้วย แต่ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ปัญญาประดิษฐ์ได้กลายมาเป็นกำลังหลักในการสร้างสรรค์ผลงานแทนที่มนุษย์ อาทิเช่น การใช้โมเดลปัญญาประดิษฐ์ ChatGPT ด้วยข้อดีที่ว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถประมวลผลได้อย่างรวดเร็ว มีการคิดได้แบบมนุษย์ การกระทำได้แบบมนุษย์ การคิดอย่างมีเหตุผล และการกระทำอย่าง

¹ OpenAI. Introducing ChatGPT. June 27, 2024. Retrieved from <https://openai.com/index/chatgpt/>.

² Marit A. Hearst. Untangling Text Data Mining. *Proceedings of the 37th Annual meeting of the Association for Computational Linguistics*. School of Information Management & Systems University of California: Berkeley. 1999. p.3.

มีเหตุผล³ หลักการทำงานสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ ChatGPT คือ การที่ผู้ใช้อาจจะเป็น โปรแกรมเมอร์ (Programmer) นักพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software Developer) เจ้าของซอฟต์แวร์ (Software Owner) หรือผู้สุดท้ายสุด (End-user(s)) ป้อนข้อมูล (Input) เพื่อให้สอนให้ ปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้ชุดข้อมูล (Dataset) ดังกล่าว แล้วสามารถที่จะประมวลเพื่อสร้างและผลิต ออกมาเป็นผลลัพธ์ (Output) ในผลงานนั้น

เมื่อมองดูอย่างผิวเผินจะเห็นได้ว่า การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการสร้างสรรค์ถือเป็น หนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยให้การสร้างสรรค์ชิ้นงานนั้นได้อย่างดีทีเดียว แต่เมื่อพิจารณาถึงประเด็นการ ค้ำครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว จะถือได้ว่า ผลงานที่ปัญญาประดิษฐ์ได้สร้างสรรค์ (AI-generated Work) ชิ้นมานั้นสามารถได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ และถือว่างาน ดังกล่าวเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ ซึ่งหากงานดังกล่าวเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ แล้วใครจะเป็นว่าเป็น “ผู้สร้างสรรค์” (Author) หรือจะถือว่า “ปัญญาประดิษฐ์” เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานภายใต้กฎหมายได้ หรือไม่ เนื่องจาก ตามทฤษฎีและกฎหมายของแต่ละประเทศได้กำหนดว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่จะถือ ว่าเป็นผลงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ต้องเป็นบุคคลทางกฎหมายเท่านั้น ปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงเทคโนโลยี การสร้างเครื่องจักรหรือคอมพิวเตอร์ให้มีคุณลักษณะทางด้านสติปัญญาและความฉลาดเหมือนมนุษย์ ไม่อาจถือเป็นบุคคลทางกฎหมายได้ที่จะเป็น “ผู้สร้างสรรค์” ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้ แต่หากกรณี ที่ มนุษย์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงเครื่องมือที่ช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ผลงานหรือกรณีที่ใช้ ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์ ผลงานดังกล่าวจะยังถือว่าเป็นผลงานที่มี เนื้อหาสร้างขึ้นด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI-generated content) มีแนวทางที่จะได้รับความคุ้มครอง ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ มากน้อยเพียงใด

ในปัจจุบันปัญหาการใช้ปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นประเด็นสำคัญที่มีผลกระทบต่อกฎหมาย ลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและต่างประเทศเป็นอย่างมาก จากศึกษาค้นคว้าผู้ศึกษาพบว่า ใน ต่างประเทศ (เช่น สหราชอาณาจักร ประเทศญี่ปุ่น และสหรัฐอเมริกา) ได้มีการตรากฎหมายและ กำหนดแนวทางเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ในส่วนที่สอดคล้องกับประเด็นปัญหาด้านลิขสิทธิ์ในเรื่อง ข้อยกเว้นการละเมิดสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ในการทำเหมืองข้อความและข้อมูล และแนวทางการรับ แจ้างข้อมูลลิขสิทธิ์ที่มีเนื้อหาสร้างขึ้นด้วยปัญญาประดิษฐ์ไว้ โดยผู้ศึกษาจะขอจำแนกได้ออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1: ประเทศที่มีการบัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดสิทธิ์ในกรณีการใช้ข้อมูล อันมีลิขสิทธิ์เพื่อการฝึกฝนและการเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ หรือการทำ

³ Stuart Russell and Peter Norvig. Artificial Intelligence A Modern Approach (4th edition). New Jersey, U.S.: Pearson Education Inc., 2010. p.2-4.

เหมือนข้อความและข้อมูล ไว้อย่างชัดเจน เช่น สหภาพยุโรป (Europe Union) และประเทศญี่ปุ่น โดยสหภาพยุโรปได้มีการกำหนดกรอบแนวทางหรือที่เรียกว่า DIRECTIVE (DIRECTIVE 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases และ DIRECTIVE 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending DIRECTIVES 96/9/EC and 2001/29/EC) ในการบัญญัติกฎหมายลิขสิทธิ์ให้แก่ประเทศสมาชิกเกี่ยวกับการคุ้มครองฐานข้อมูล (Database) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ โดยกำหนดให้การทำเหมือนข้อความและข้อมูล อันถือเป็นหนึ่งในข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ และประเทศญี่ปุ่นก็ได้มีการตรากฎหมาย (the Copyright Act 1970) โดยบัญญัติให้การทำเหมือนข้อความและข้อมูล ไม่ถือเป็นการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นเช่นเดียวกัน แต่อย่างไรก็ดี ข้อยกเว้นดังกล่าวของสหภาพยุโรปและประเทศญี่ปุ่นยังมีข้อแตกต่างกันในแง่ของข้อจำกัดและขอบเขตการใช้บางประการซึ่งผู้ศึกษาจะขอล่าวโดยละเอียดอีกครั้งในบทที่ 3

กลุ่มที่ 2: ประเทศที่ไม่ได้มีการบัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในกรณีการใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์เพื่อการฝึกฝนและการเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ หรือการทำเหมือนข้อความและข้อมูล ไว้อย่างชัดเจน เช่น สหรัฐอเมริกา แต่จะอาศัยข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างกว้าง ที่บัญญัติไว้ใน the Copyright Act 1976 ในเรื่อง “การใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม” หรือที่เรียกว่า “fair use” หากข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการที่ปัญญาประดิษฐ์ได้ใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้ในการทำเหมือนข้อความและข้อมูล หากข้อเท็จจริงเป็นไปตามเงื่อนไขหรือหลักเกณฑ์ว่าด้วยการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม การทำเหมือนข้อความและข้อมูล ของผู้ใช้งานโมเดลปัญญาประดิษฐ์ ที่ได้ใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไม่อาจจะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้

แม้ว่าสหรัฐอเมริกาจะมีได้มีการบัญญัติให้การทำเหมือนข้อความและข้อมูล เป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้อย่างชัดเจนอย่างเช่นคำชี้แนะในการตรากฎหมายของสหภาพยุโรปและตัวบทกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น แต่จากการศึกษาพบว่าสหรัฐอเมริกามีแนวทางปฏิบัติในการตรวจสอบและลงทะเบียนลิขสิทธิ์สำหรับงานที่มีเนื้อหาเกิดจากการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence)⁴ ถึงแม้ว่าการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์จะมีลักษณะการคุ้มครองเมื่อมีการแสดงออกซึ่งผลงานที่ได้สร้างสรรค์ ซึ่งไม่ได้ใช้ระบบการจดทะเบียน (registration) อย่างเช่นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น (อาทิ เครื่องหมายการค้า หรือสิทธิบัตร) ในแต่ละประเทศจึงได้กำหนดเพียง

⁴ U.S. Copyright Office. Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence. 19190 Federal Register Vol.88 No.51 [Rules and Regulation]. (2023).

หลักเกณฑ์ในการลงทะเบียนหรือการรับแจ้งผลงานอันมีลิขสิทธิ์ต่อหน่วยงานที่มีอำนาจหน้าที่ไว้ ซึ่งสหรัฐอเมริกาได้กำหนดเงื่อนไขในการลงทะเบียนผลงานที่มีเนื้อหาสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ไว้ โดยเฉพาะ ประกอบกับสหรัฐอเมริกาได้มีการกำหนดแนวทางปฏิบัติของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา ฉบับที่ 3 ลงวันที่ 28 มกราคม 2564⁵ ในประเด็นเกี่ยวกับข้อกำหนดของการสร้างสรรค์โดยมนุษย์ ซึ่งสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาจะรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ (Copyright Registration) ของผู้สร้างสรรค์ โดยมีเงื่อนไขว่า งานนั้นจะต้องถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ (Human being) กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาจะคุ้มครองแต่เพียงผลงานทางสติปัญญา (the fruits of intellectual labor) ที่เกิดขึ้นจากการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์โดยความคิดเท่านั้น⁶ และสำนักงานฯ จะปฏิเสธงานที่ไม่ได้สร้างสรรค์โดยมนุษย์ อีกทั้งจะปฏิเสธการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ที่ผลิตโดยเครื่องจักรหรือกลไกการทำงานที่ปราศจากการป้อนข้อมูลในเชิงสร้างสรรค์จากผู้เขียนที่เป็นมนุษย์⁷ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2566 สำนักงานลิขสิทธิ์ฯ ได้มีการพิจารณางานที่แจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในงานประเภทรณกรรม “หนังสือการ์ตูน Zarya of the Dawn” ซึ่งในขณะที่ยื่นแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์นั้นได้ระบุแต่เพียงว่างานดังกล่าวสร้างสรรค์โดย Kristina Kashtanova (สร้างสรรค์โดยมนุษย์) แต่ไม่ได้เปิดเผยว่าหนังสือการ์ตูนเล่มดังกล่าวส่วนหนึ่งได้ถูกปรับแต่งโดยโมเดลปัญญาประดิษฐ์ที่ชื่อว่า Midjourney สำนักงานลิขสิทธิ์ฯ จึงได้พิจารณาให้งานดังกล่าวเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์เฉพาะในส่วนที่ผู้สร้าง

⁵ Cherie M Poland. Generative AI and US Intellectual Property Law. *arXiv Cornell University*. (2023). February 1, 2024. Retrieved from <https://arxiv.org/pdf/2311.16023.pdf>.

⁶ Section 306 of the Compendium of U.S. Copyright Office Practices (3rd Edition, 2021):

The U.S. Copyright Office will register an original work of authorship, provided that the work was created by a human being.

⁷ Section 313.2 of the Compendium of U.S. Copyright Office Practices (3rd Edition, 2021):

The U.S. Copyright Office will not register works produced by nature, animals, or plants. Likewise, the Office cannot register a work purportedly created by divine or supernatural beings, although the Office may register a work where the application or the deposit copy(ies) state that the work was inspired by a divine spirit.

Similarly, the Office will not register works produced by a machine or mere mechanical process that operates randomly or automatically without any creative input or intervention from a human author.

สรรคเป็นมนุษย์ พร้อมทั้งยังกำหนดให้ Kristina Kashtanova ปฏิเสธ (Disclaim) ในส่วนที่สร้างสรรค์ โดย Midjourney⁸

แต่เมื่อพิจารณาถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537) พบว่า การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเทศไทยยังคงมีขอบเขตที่จำกัดไม่มีการรับรองถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในการทำเหมืองข้อความและข้อมูล เพื่อใช้ในการฝึกฝนหรือการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงยังไม่ปรากฏการกำหนดหลักเกณฑ์การรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ของเนื้อหาที่มีการสร้างโดยประดิษฐ์อย่างเช่นกฎหมายในต่างประเทศ การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้จึงเกิดขึ้นเพื่อทำการศึกษาและวิเคราะห์ถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล เปรียบเทียบกับมาตรการทางกฎหมายของสหภาพยุโรป ประเทศญี่ปุ่น และสหรัฐอเมริกา เพื่อหาแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงแนวทางการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ที่มีเนื้อหาสร้างขึ้นด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่เหมาะสมกับประเทศไทย

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

2.1 เพื่อศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์และหลักการทั่วไปเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ รวมถึงกระบวนการทำงานที่สำคัญของปัญญาประดิษฐ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

2.2 เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมายระหว่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ และมาตรการทางกฎหมายต่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ตามกฎหมายสหภาพยุโรป กฎหมายญี่ปุ่น กฎหมายสหรัฐอเมริกา รวมถึงกฎหมายไทย

2.3 เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ตามกฎหมายสหภาพยุโรป กฎหมายญี่ปุ่น กฎหมายสหรัฐอเมริกา และกฎหมายไทย

2.4 เพื่อนำเสนอแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

⁸ U.S. Copyright Office. Application Process for Registration of Works with Artificial Intelligence-Generated Content [Video file]. February 1, 2024. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=dzlsx0hLON8>.

3. สมมติฐานการศึกษา

การนำข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้ในการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ถือเป็นส่วนหนึ่งการกลไกการทำงานสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์จะต้องใช้ข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ในการฝึกฝนหรือการเรียนรู้ของเครื่องมือนั้น กรณีจึงเกิดเป็นประเด็นปัญหาที่ว่า การกระทำดังกล่าวของปัญญาประดิษฐ์จะถือเป็นการละเมิดข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตหรือไม่ แม้ว่าตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย จะมีการบัญญัติถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา 32 วรรคหนึ่ง แต่บทบัญญัติดังกล่าวยังคงต้องอาศัยการตีความว่าการทำเหมืองข้อความและข้อมูล แต่ละข้อเท็จจริงอยู่ในขอบเขตของการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมหรือไม่ เนื่องจากมาตรา 32 วรรคหนึ่ง เป็นเพียงบทบัญญัติอย่างกว้างเท่านั้น ดังนั้น เพื่อให้การใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้ในการฝึกฝนหรือการเรียนรู้ของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ได้รับการยกเว้นไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจาก “ข้อมูล” ถือเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการฝึกฝนหรือการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ การที่กฎหมายกำหนดขอบเขตให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถใช้เพียงแต่ข้อมูลที่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของหรือข้อมูลที่เป็นสาธารณสมบัติเท่ากับเป็นจำกัดความสามารถในการพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ให้อยู่ในองค์ความรู้ตามข้อมูลที่ได้รับการฝึกฝนหรือการเรียนรู้เท่านั้น หากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในส่วนข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้รับการปรับปรุงแก้ไขให้ครอบคลุมถึงกรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ข้อยกเว้นดังกล่าวจะยิ่งส่งเสริมให้การทำงานของปัญญาประดิษฐ์ในการเป็นเครื่องมือช่วยเหลือมนุษย์ให้สามารถการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. กรอบแนวคิดการศึกษา

ใช้หลักการที่เกี่ยวกับข้อยกเว้นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยหลักกฎหมายแล้วลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะกระทำการใด ๆ กับงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น กฎหมายจะให้การคุ้มครองไปยังผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ได้มีการแสดงออกซึ่งความคิด ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ถือเป็นกระบวนการในการลดความเข้มงวดของสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ที่จะให้คนในสังคมเข้าไปศึกษา เรียนรู้ หรือใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์นั้น เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคมส่วนรวมมากที่สุด ซึ่งจะหมายความว่า หากเป็นการกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์ แม้จะกระทำไปโดยปราศจากความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ การกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์ก็ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น กรณีจึงมุ่งเน้นศึกษาถึงหลักการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ในประเด็น

ที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ รวมถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของกฎหมายต่างประเทศในประเด็นที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการศึกษา เพื่อพิจารณาหาแนวทางปรับปรุงและขยายขอบเขตกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลให้มีความเหมาะสมกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน

5. ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์มุ่งศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายอันเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลของสหภาพยุโรป ประเทศญี่ปุ่น และสหรัฐอเมริกา รวมถึงข้อจำกัดในเรื่องดังกล่าวตามกฎหมายของประเทศไทย และสามารถนำมาประกอบเป็นแนวทางในการเสนอแก้ไขขยายข้อจำกัดกรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลเพื่อเป็นข้อการยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้ครอบคลุมถึงการฝึกฝนหรือการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์มากยิ่งขึ้น

6. ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีวิธีการวิจัยทางนิติศาสตร์ (Legal Research) โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการวิจัยเอกสารเป็นหลัก (Documentary Research) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบตัวบทกฎหมาย คำพิพากษา หนังสือตำรา บทความและงานวิจัยของคณาจารย์ ผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการทางกฎหมายของไทยทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ รวมถึงสืบค้นฐานข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 สามารถนำแนวคิด ทฤษฎี และความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์และหลักการทั่วไปเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ รวมถึงกระบวนการทำงานที่สำคัญของปัญญาประดิษฐ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ใช้วิเคราะห์ข้อจำกัดของกฎหมายไทยในการยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

7.2 ทราบและเข้าใจมาตรการทางกฎหมายระหว่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์และมาตรการทางกฎหมายต่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ตามกฎหมายสหภาพยุโรป กฎหมายญี่ปุ่น กฎหมายสหรัฐอเมริกา รวมถึงกฎหมายไทย

7.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ตามกฎหมายสหภาพยุโรป กฎหมายญี่ปุ่น กฎหมายสหรัฐอเมริกา และกฎหมายไทย

7.4 เสนอแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์ และหลักการทั่วไปเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์

เพื่อให้การศึกษามาตรการทางกฎหมายในเรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล (Text and Data Mining) ระหว่างสหภาพยุโรป ประเทศญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา เปรียบเทียบกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย และสามารถเสนอแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงแนวทางการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ที่มีเนื้อหาสร้างขึ้นด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่เหมาะสมกับประเทศไทย ในบทที่ 2 นี้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาถึงแนวคิด ทฤษฎี และความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์และการคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์ข้อจำกัดของกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย เพื่อเสนอแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ มีรายละเอียดดังนี้

1. ความทั่วไป และความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์

1.1 แนวคิดพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์

จอห์น มักคาร์ที (John McCarthy) บุคคลที่ได้ชื่อว่าเป็น “บิดาแห่งปัญญาประดิษฐ์” ซึ่งได้ให้คำนิยามของปัญญาประดิษฐ์ ไว้ว่า “เครื่องจักรที่ได้รับการพัฒนาแล้วสามารถทำงานได้อย่างชาญฉลาด เครื่องจักรนั้นจะถือว่าเป็น ปัญญาประดิษฐ์” โดยจอห์น มักคาร์ทีได้จำลองสถานการณ์ขึ้นในห้องสี่เหลี่ยมขนาดสี่คูณสี่เมตรซึ่งมีหุ่นยนต์ที่เคลื่อนที่ด้วยล้อ จำนวน 15 ตัว แล้วให้ทำการสังเกตรูปแบบพฤติกรรมจะพบว่า หุ่นยนต์กลุ่มหนึ่งจะเคลื่อนที่ค่อนข้างน้อย ในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่งสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็วและสามารถหลีกเลี่ยงการชนกันเองได้ และยังมีอีกกลุ่มหนึ่งที่พยายามทำตามทั้งสองกลุ่มแรก เพื่อทำการสังเกตว่าหุ่นยนต์กลุ่มใดที่มีความชาญฉลาดที่สุด ต่อมา อีเลน ริช (Elaine Rich) นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ได้ให้คำนิยามใหม่ว่า “ปัญญาประดิษฐ์ คือ การศึกษาถึงวิธีการที่จะทำให้คอมพิวเตอร์สามารถทำสิ่งใด ๆ แก่ผู้อื่นในขณะนั้นให้ดีขึ้น” ด้วยคำกล่าวของ อีเลน ริช ที่ได้ให้ไว้ ว็อล์ฟกัง เออร์เทล (Wolfgang Ertel) ศาสตราจารย์แห่ง

University of applied sciences ประเทศเยอรมัน ได้ให้ความเห็นว่า คำนิยามดังกล่าวถือเป็นคำนิยามที่มีความกระชับและสามารถบ่งบอกถึงสิ่งที่นักวิจัยในแขนงที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์พยายามทำมาตลอด 50 ปีที่ผ่านมา แม้ระยะเวลาจะผ่านไปจนถึง ค.ศ. 2050 คำจำกัดความดังกล่าวก็ยังคงมีความทันสมัย และสามารถนิยามถึง “ปัญญาประดิษฐ์” ในแต่ละยุคสมัยได้ ว็อล์ฟกัง เออร์เทิล ยังกล่าวอีกว่า “แม้ว่าปัญญาประดิษฐ์จะมีจุดแข็งในบางเรื่องที่เหนือกว่ามนุษย์ เช่น การคำนวณตัวเลขจำนวนมากในเวลาอันสั้น เมื่อเปรียบเทียบกับความสามารถของมนุษย์ในเวลานี้ คอมพิวเตอร์ก็ย่อมที่จะทำได้ดีกว่าทีเดียว แต่อย่างไรก็ตาม ปัญญาประดิษฐ์ก็ยังมีเรื่องที่ไม่สามารถอยู่เหนือมนุษย์ได้ เช่น ในสถานการณ์จำลองที่ให้เข้าไปอยู่ในห้องที่มีสิ่งแวดล้อมที่ไม่คุ้นเคย และจำเป็นต้องตัดสินใจหรือวางแผนอย่างรวดเร็ว สถานการณ์นี้ก็ยิ่งยากเกินไปสำหรับหุ่นยนต์อัตโนมัติ”⁹ ด้วยเหตุนี้ การพัฒนาหุ่นยนต์อัตโนมัติให้มีความสามารถทันกับยุคและสมัยในขณะนั้นย่อมถือเป็นงานสำคัญของวงการปัญญาประดิษฐ์

และคำนิยามของคำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” ได้ปรากฏขึ้นอีกครั้งในสารานุกรม Britannica ซึ่งเป็นสารานุกรมที่เก่าแก่ที่สุดในโลก ซึ่งให้คำนิยามว่า “ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง ระดับความสามารถของคอมพิวเตอร์แบบดิจิทัล (คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการทำงานทั่ว ๆ ไป) หรือคอมพิวเตอร์ที่ใช้ควบคุมหุ่นยนต์ในการแก้ปัญหาด้วยความสามารถในการประมวลผลด้วยสติปัญญาที่สูงขึ้นของมนุษย์”¹⁰ แม้ว่าปัญญาประดิษฐ์จะถูกจัดว่าเป็นสิ่งที่มีความสามารถบางประการอยู่เหนือกว่ามนุษย์ แต่จุดแข็งที่สำคัญของมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ไม่มีก็คือ สติปัญญาแห่งการปรับตัว มนุษย์สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผ่านการเรียนรู้ที่เหนือกว่าปัญญาประดิษฐ์

ทั้งนี้ ในทางสากลยังได้มีการกำหนดวิธีการทดสอบความฉลาดของระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเป็นการนิยามคำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” ที่ค่อนข้างชัดเจนกว่าการให้คำนิยามของนักวิชาการในอดีตไว้ดังนี้¹¹

1) การคิดเหมือนมนุษย์ (Thinking humanly) แนวคิดในกลุ่มเชื่อว่า หากคอมพิวเตอร์สามารถประมวลผลจากการเรียนรู้ผ่านทางข้อมูลที่มีมนุษย์เป็นผู้โปรแกรมไว้ โดยข้อมูล

⁹ Wolfgang Ertel. Introduction to Artificial Intelligence Translated from [Grundkurs Künstliche Intelligenz] (Nathenaek Black, Translator). U.S.A: Springer. 2011.p.1-2.

¹⁰ B.J. Copeland. artificial intelligence. June 20, 2024. Retrieved from <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence/>

¹¹ ชิตสุธา สุ่มเล็ก. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ ใน เอกสารการสอนชุดวิชาปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมและธุรกิจ, เล่มที่ 1 , หน่วยที่ 2. นนทบุรี: สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2565. หน้า 18-20.

ดังกล่าวต้องมีลักษณะเป็นกระบวนการคิดหรือกระบวนการภายในจิตใจของมนุษย์ รวมถึงการสังเกตพฤติกรรมของมนุษย์และการทำงานของสมอง หากการประมวลผลดังกล่าวได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ จึงจะถือว่าเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นสามารถคิดได้อย่างมนุษย์

2) การกระทำเหมือนมนุษย์ (Acting humanly) ใน ค.ศ. 1950 แอลัน ทัวริง (Alan Turing) นักคณิตศาสตร์คอมพิวเตอร์ ชาวอังกฤษ ได้นำเสนอการทดสอบที่ชื่อ Turing test ซึ่งเป็นการทดสอบว่าเครื่องจักรสามารถคิดหรือกระทำได้อย่างมนุษย์หรือไม่ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อแยกการทำงานระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร หากผู้ประเมินไม่สามารถทราบได้ว่า ในการทดสอบผู้รับการประเมินฝ่ายใดเป็นเครื่องจักรและฝ่ายใดเป็นมนุษย์ จะถือว่า เครื่องจักรดังกล่าวผ่านการทดสอบว่ามีความฉลาดเหมือนมนุษย์และให้เรียกเครื่องจักรนั้นว่า “ปัญญาประดิษฐ์”

3) การคิดอย่างมีเหตุผล (Thinking rationally) ต้องเป็นกระบวนการทางความคิดที่พิจารณาจากเหตุและผล โดยมีการลำดับขั้นตอนและนำเอาเหตุผลมาประกอบการพิจารณาจนได้คำตอบออกมา ซึ่งต้องอาศัยความรู้และข้อมูลที่มีประกอบในหาข้อสรุป รวมถึงใช้ความน่าจะเป็นในกรณีที่ปรากฏว่าความรู้หรือข้อมูลไม่เพียงพอแก่การหาข้อสรุปของผลลัพธ์

4) การกระทำอย่างมีเหตุผล (Acting rationally) คือ การกระทำเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ดีที่สุด อันสืบเนื่องมาจากการนำข้อมูลและสภาพแวดล้อมมาวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจที่จะกระทำการเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ได้ การกระทำอย่างมีเหตุผลอาจอาศัยการอนุมานที่ถูกต้องในการตัดสินใจด้วยเช่นกัน โดยต้องประมวลผลให้ได้ก่อนว่า การกระทำที่กำลังจะพิจารณากระทำนั้นจะเป็นการกระทำที่จะนำมาซึ่งผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

เมื่อปัญญาประดิษฐ์ถูกมองว่าเป็นสิ่งที่มีความสามารถอยู่เหนือศักยภาพของมนุษย์ ในบางเรื่อง ปัญญาประดิษฐ์จึงมักจะถูกเพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือการทำงานของมนุษย์เรื่อยมาในหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น¹²

1) ใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหา ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดของความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ คือ การแก้ไขปัญหาอย่างชาญฉลาดที่สุด แทนที่ปัญญาประดิษฐ์จะใช้วิธีการที่เป็นรูปแบบโดยทั่วไป เช่น หากการกระทำในรูปแบบ A จะเกิดผลกระทบเป็นรูปแบบ B ดังนั้น เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบในรูปแบบ B ก็ควรที่จะหลีกเลี่ยงการกระทำในรูปแบบ A เป็นต้น แต่ปัญญาประดิษฐ์กลับมีการสร้างรูปแบบวิธีการที่หลากหลายให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เนื่องจากสถานการณ์ที่ต้องการให้แก้ไขปัญหาเหล่านั้นอาจมีปัจจัยอื่นที่ทำให้ข้อเท็จจริงอาจคลาดเคลื่อนไปได้บ่อยครั้งที่ปัญญาประดิษฐ์จะเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพในวงกว้างสำหรับการใช้งานที่แตกต่างกัน

¹² Wolfgang Ertel, *supra* note 9, p.3-5.

2) ใช้เป็นเครื่องมือในการโต้ตอบอัตโนมัติ ซึ่งการโต้ตอบอัตโนมัติมีจุดเริ่มต้นมาจาก บททดสอบ Turing Test ซึ่งถือเป็นวิธีการทดสอบความสามารถเครื่องจักรหรือเครื่องคอมพิวเตอร์ว่า สามารถมีสติปัญญาและสามารถคิดได้อย่างมนุษย์หรือไม่ ถือกำเนิดขึ้นโดย แอลัน ทัวริง ผู้คิดค้น เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องแรกของโลก ซึ่งถือเป็นผู้บุกเบิกยุคแรกของปัญญาประดิษฐ์ ด้วยคำจำกัด ความของเขาที่ว่า หากเครื่องคอมพิวเตอร์มีความสามารถตามที่เขาได้ทดสอบเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังกล่าวจะถือว่าเป็น เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความอัจฉริยะ (Intelligence Machine) โดยวิธีการ ทดสอบของ Turing (Turing Test) จะประกอบไปด้วย 3 ฝ่าย โดยฝ่ายหนึ่งทำหน้าที่ส่งสารผ่าน ข้อความไปยังผู้รับสารอีก 2 ฝ่าย ซึ่งมีผู้รับสารที่เป็นมนุษย์และเป็นคอมพิวเตอร์ โดยผู้ส่งสารจะไม่ ทราบว่าผู้รับสารที่เป็นคนหรือคอมพิวเตอร์อยู่ฝ่ายใด และการที่คอมพิวเตอร์มีความอัจฉริยะจะผ่าน การทดสอบของ Turing ได้นั้น ต้องเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ผู้ส่งสารไม่สามารถแยกออกได้ว่าฝ่ายที่ ตนกำลังโต้ตอบอยู่เป็นมนุษย์หรือเป็นคอมพิวเตอร์ ซึ่งใน ค.ศ. 1950 แอลัน ทัวริง คิดว่าปัจจัยสำคัญ ที่จะทำให้คอมพิวเตอร์สามารถสนทนาโต้ตอบไปมาได้เหมือนมนุษย์ คือ ความจุของข้อมูลใน คอมพิวเตอร์ยิ่งคอมพิวเตอร์มีข้อมูลมากเท่าไรคอมพิวเตอร์ก็จะสามารถโต้ตอบกับมนุษย์ในเรื่องต่าง ๆ เท่านั้น และยังได้ตั้งสมมติฐานไว้ในเอกสารงานวิจัยที่ชื่อ Computing Machinery and Intelligence ว่า อีก 50 ปีข้างหน้า (ประมาณ ค.ศ. 2000) หากคอมพิวเตอร์มีความจุของข้อมูล มากกว่า 100 Megabytes คอมพิวเตอร์นั้นจะสามารถสนทนาโต้ตอบได้เหมือนมนุษย์¹³ ซึ่งในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่า คอมพิวเตอร์มีความสามารถในการจุข้อมูลได้มากกว่า 100 Megabytes เกินกว่า ข้อสันนิษฐานของแอลัน ทัวริง ที่ได้ให้ไว้ใน ค.ศ. 1950 และยังปรากฏโปรแกรมแชทบอทที่ ความสามารถในการโต้ตอบกับมนุษย์ได้อย่างฉลาดมากมายหลายโปรแกรม อาทิเช่น ChatGPT, SIRI เป็นต้น

หลังจากนั้น การพัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถโต้ตอบได้อย่างมนุษย์ ได้มีความพยายามพัฒนามาโดยตลอด ต่อมาใน ค.ศ. 1966 ผู้บุกเบิกปัญญาประดิษฐ์คนสำคัญอีกคน หนึ่ง คือ โจเซฟ เวเซนบาม (Joseph Weizenbaum) นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ชาวเยอรมัน-อเมริกัน และเป็นศาสตราจารย์ที่ Massachusetts Institute of Technology (MIT) สหรัฐอเมริกา ได้คิดค้นเครื่องมือคอมพิวเตอร์สามารถโต้ตอบ (แชทบอท) กับมนุษย์ได้เป็นเครื่องแรกของโลก มีชื่อว่า ELIZA ซึ่งถูกสร้างขึ้นที่ห้องปฏิบัติการของ MIT จุดประสงค์ของ ELIZA มีไว้เพื่อช่วยจิตแพทย์รักษา ผู้ป่วยทางจิตเวช โดยใช้สคริปต์ที่มีชื่อว่า DOCTOR จะมีการทำงานเป็นการตั้งเป็นชุดคำถามให้ผู้ป่วย

¹³ เดย์ เดฟ เดลี. ปัญญาประดิษฐ์คืออะไรในมุมมองของทัวริง (Artificial Intelligence in Turing's Perspectives). 22 พฤษภาคม 2567 สืบค้นจาก <https://medium.com/@daydevdaily/ปัญญาประดิษฐ์คืออะไรในมุมมองของทัวริง-artificial-intelligence-in-turings-perspectives-a032bbd1b23b>.

อธิบายและ ELIZA ก็มีหน้าที่จัดกลุ่มและตอบคำถามให้ผู้ป่วยรู้สึกดีขึ้น ภายใต้หลักการให้คำปรึกษาแบบไม่นำทาง (Non-directive counseling) อันเป็นหลักความคิดทางจิตวิทยาที่เชื่อว่าผู้ที่รู้จักความเจ็บไข้ทางจิตใจของตนเองดีที่สุดคือตนเอง เช่น ผู้ป่วยพิมพ์ว่า “ฉันต้องการหนีไปจากพ่อแม่ของฉัน” เพื่อให้สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเองได้ แทนที่จะให้คำแนะนำหรือวิธีการแก้ไขปัญหานั้นที่ผู้ป่วยไม่สามารถทำได้จริง ELIZA จะไม่บอกว่าการหนีออกจากบ้านเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องซึ่งอาจส่งผลเสียต่อผู้ป่วยได้ แต่ ELIZA จะเรียงรูปประโยคโดยอาศัยหลักการทางจิตวิทยาให้ข้างต้นว่า “อะไรที่ทำให้คุณคิดว่าการหนีจากไปพ่อแม่เป็นสิ่งที่ถูกต้องสำหรับคุณในตอนนี้นี้” ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ของนักจิตวิทยาที่ต้องทำให้ผู้ป่วยคิดเองโดยการถามคำถามให้เข้าใจตนเองมากขึ้น¹⁴ ในทุกวันนี้สิ่งที่เรียกว่าแซทบอทมีความเชี่ยวชาญหรือความเฉพาะที่แตกต่างออกไป เช่น การใช้เพื่อพัฒนาซอฟต์แวร์ หรือมีลักษณะเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในเชิงพาณิชย์เพื่อสนับสนุนหรือช่วยเหลือลูกค้า (e-Commerce) หรืออาจเป็นแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการเรียน (e-Learning) ที่สามารถให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถสื่อสารผ่านทางแซทบอทได้

แม้ว่าปัญญาประดิษฐ์จะได้ชื่อว่าเป็นเสมือนมันสมองทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นการเลียนแบบกลไกการทำงานของมนุษย์ แต่ยังไม่สามารถจะถือปัญญาประดิษฐ์ทุกเครื่องมีสติปัญญาเทียบเท่าหรือเหนือกว่ามนุษย์ได้ จึงได้มีการแบ่งระดับความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ออกเป็นดังนี้¹⁵

1) ปัญญาประดิษฐ์เชิงแคบ (Artificial Narrow Intelligence: ANI) มีลักษณะเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีระดับสติปัญญาและความสามารถอยู่ในวงที่จำกัดหรือแคบมาก มีเพียงความรู้เฉพาะทางเท่านั้น ไม่สามารถทำงานหรือแก้ไขปัญหานั้นที่นอกเหนือไปจากที่ถูกตั้งโปรแกรมไว้ เนื่องจากมีการพัฒนาขึ้นมาเพื่อทำงานที่เฉพาะเท่านั้น เช่น แซทบอทที่สามารถตอบคำถามได้จากการนำคำสั่งสำคัญไปค้นหาคำตอบที่มีอยู่แล้วเท่านั้น แต่ไม่สามารถเรียนรู้เองเพิ่มเติมได้

2) ปัญญาประดิษฐ์ทั่วไป (Artificial General Intelligence: AGI) มีลักษณะเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีระดับสติปัญญาและความสามารถเทียบเท่ามนุษย์ สามารถที่จะมีการเรียนรู้ รับรู้ เข้าใจ และตัดสินใจได้อย่างมนุษย์ ทั้งยังสามารถพัฒนาตัวเองให้มีสติปัญญาที่มากขึ้นและสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดี ซึ่งช่วยลดเวลาที่จำเป็นสำหรับการฝึกอบรมได้อย่างมาก

¹⁴ ประชาชาติธุรกิจ. รู้จัก ELIZA ปฏิวัติความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ แซทบอทจักรกล. 22 พฤษภาคม 2567 สืบค้นจาก <https://www.prachachat.net/ict/news-1533410>.

¹⁵ Naveen Joshi. 7 Types Of Artificial Intelligence. 29 May, 2024 Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/cognitiveworld/2019/06/19/7-types-of-artificial-intelligence/>.

3) ปัญญาประดิษฐ์ทรงภูมิปัญญา (Artificial Super Intelligence: ASI) มีลักษณะเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีระดับสติปัญญาและความสามารถมากกว่ามนุษย์ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถคิดและตัดสินใจได้จากองค์ความรู้ที่มีและสร้างขึ้นผ่านการเรียนรู้และการฝึกฝน อาจถือเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่มีทั้งสติปัญญา ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้และทักษะที่เหนือกว่าสมองของมนุษย์

จากแนวคิดพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ ด้วยการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อาจถือได้ว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นจุดสูงสุดของการพัฒนาในวงการวิทยาศาสตร์ คอมพิวเตอร์ ด้วยศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถทำงานในบางประเภทได้เทียบเท่ามนุษย์ หรืออาจถูกใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือมนุษย์ให้สามารถเพิ่มศักยภาพในการทำงานมากยิ่งขึ้น แต่เมื่อมองกลับกันในอีกมุมหนึ่ง ด้วยศักยภาพที่ทรงพลังของปัญญาประดิษฐ์นี้ ก็อาจมีแนวโน้มที่จะคุกคามหรือกระทบการดำรงอยู่ของมนุษย์ก็เป็นไปได้เช่นกัน เช่น กรณีการเลิกจ้างแรงงานเนื่องจากการเข้ามาของเทคโนโลยีที่สามารถทำงานได้มีศักยภาพเทียบเท่าหรืออาจมากกว่ามนุษย์ ดังนั้น เพื่อให้เข้าใจถึงการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ที่มนุษย์มักจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยเหลือในการทำงาน ผู้ศึกษาจึงจะขอกล่าวถึงสาขาของปัญญาประดิษฐ์ที่สำคัญในส่วนต่อไป

1.2 สาขาของปัญญาประดิษฐ์

การศึกษาในสาขาของปัญญาประดิษฐ์ได้ปรากฏการให้ความหมายถึงประเภทสาขาวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ไว้โดย มติคณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์

“ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง สาขาหนึ่งของวิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งเน้นเรื่องที่จะทำให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ใกล้เคียงมนุษย์มากขึ้น แบ่งย่อยออกเป็นสาขาต่าง ๆ เช่น การแปลภาษาด้วยเครื่อง (machine translation) ระบบผู้เชี่ยวชาญ (expert systems) วิทยาการหุ่นยนต์ (robotics) การรู้จำแบบ (pattern recognition) การรับรู้เยี่ยงมนุษย์ (human perception) ฯลฯ” สามารถจำแนกสาขาปัญญาประดิษฐ์ที่สำคัญได้ดังนี้¹⁶

1.2.1 การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) ทำให้เครื่องจักรหรือคอมพิวเตอร์มีความสามารถในการตีความ ทำความเข้าใจ ประมวลผลและตอบสนองต่อข้อมูลในรูปของข้อความ (text) คำพูด (speech) และเสียง (audio data) ที่ใช้ในการสื่อสารของมนุษย์ได้ รวมถึงสามารถทำความเข้าใจถึงความหมาย เจตนาและอารมณ์ความรู้สึกในการสื่อสารได้ ทำให้สามารถโต้ตอบด้วยข้อความหรือเสียงได้ด้วยข้อความหรือเสียงของตนเองได้ การประมวลผลภาษาธรรมชาติถูกนำไปประยุกต์ใช้ในงานต่าง ๆ ได้แก่ การแปลภาษาด้วยเครื่อง (machine translation), การรู้จำคำพูด (speech recognition) ซึ่งมีลักษณะการประมวลผลโดย

¹⁶ ชิตสุธา สุ่มเล็ก, *อ้าวแล้ว เชิงอรรถ 11*, หน้า 7-17.

เปลี่ยนคำพูดให้อยู่ในรูปของข้อความที่ตรงกัน (speech-to-text) แล้วตอบกลับด้วยเสียงพูดหรือเสียงสังเคราะห์, การสรุปความ (text summarization), แชทบอท (chatbot) โปรแกรมที่สามารถสนทนาโต้ตอบกับผู้ใช้ด้วยข้อความอัตโนมัติ, การสกัดข้อมูล (information extraction) เช่น การสกัดข้อมูลที่อยู่ในบทความให้อยู่ในรูปแบบอย่างย่อ เป็นต้น

1.2.2 การแทนความรู้ (Knowledge Representation: KR) คือ การกำหนดขอบเขตที่สำคัญของปัญหา และการสร้างข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการกำหนดขั้นตอนเพื่อแก้ปัญหา โดยนักวิจัยปัญญาประดิษฐ์จะจัดรูปแบบขององค์ความรู้ให้อยู่ในรูปแบบหรือภาษาที่เครื่องจักรเข้าใจและสามารถนำไปใช้ในการตีความ ทั้งนี้ การแทนความรู้ในปัญญาประดิษฐ์จะไม่ใช่เพียงแค่การบันทึกข้อมูลลงไปในฐานะข้อมูลเท่านั้น แต่ต้องช่วยให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถเรียนรู้จากองค์ความรู้เหล่านั้น แล้วนำความรู้ที่ได้มาใช้อย่างชาญฉลาดเช่นเดียวกับมนุษย์

1.2.3 การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) เป็น การพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์เพื่อให้คอมพิวเตอร์มีความสามารถในการเรียนรู้จากข้อมูลและผลลัพธ์ที่เคยมีมาก่อนหน้านี้ โดยมีลักษณะเป็นเกี่ยวกับการเรียนรู้รูปแบบของข้อมูลหรือ pattern recognition เพื่อการจำแนกหรือทำนายเหตุการณ์¹⁷ จนสามารถที่จะสร้างผลลัพธ์ที่น่าเชื่อถืออันเนื่องมาจากการที่คอมพิวเตอร์ได้เรียนรู้และค่อย ๆ พัฒนาด้วยตนเองโดยปราศจากการตั้งคำสั่งอยู่ตลอดเวลา

และคณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์สถิติศาสตร์ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ยังได้ให้คำนิยามของ “การเรียนรู้ของเครื่อง” ไว้ว่า¹⁸

“การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) หมายถึง สาขาหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ที่พัฒนามาจากการศึกษาการรู้จำแบบ เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการสร้างอัลกอริธึม¹⁹ (algorithm) ที่สามารถเรียนรู้ข้อมูลและทำนายข้อมูลได้ อัลกอริธึมนั้นจะทำงานโดยอาศัยโมเดลที่สร้างมาจากชุดข้อมูลตัวอย่างเพื่อการทำนายหรือตัดสินใจโดยไม่ต้องเขียนโปรแกรมไว้อย่างชัดเจน การเรียนรู้ของเครื่องต้องอาศัยวิธีการทางสถิติศาสตร์เป็นอย่างมาก โดยเชื่อมโยงกับองค์ความรู้อื่นที่ต้องการนำไปประยุกต์ เช่น การแพทย์ ชีวสารสนเทศศาสตร์ เคมีสารสนเทศศาสตร์”

1.2.4 คอมพิวเตอร์วิทัศน์ (Computer vision) เป็น ประเภทสาขาที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวได้เช่นเดียวกับการมองเห็นของมนุษย์ แม้ว่าภาพนั้นจะไม่สมบูรณ์ก็ตาม แต่จะสามารถประมวลผลภายใต้อย่างรวดเร็วกว่ามนุษย์

¹⁷ Arjun Panesar. Machine learning and AI for healthcare. U.K: Springer. 2019.p.83.

¹⁸ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. machine learning (การเรียนรู้ของเครื่อง). 25 พฤษภาคม 2567. สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/RatchabanditThai/>.

¹⁹ Algorithm (อัลกอริธึม) หมายถึง ชุดของคำสั่งที่สร้างไว้ตามขั้นตอน, คำสั่ง, ขั้นตอนวิธี สืบค้นจาก <https://dict.longdo.com/search/algorithm>.

1.2.5 วิทยาการหุ่นยนต์ (robotics) เป็นประเภทสาขาที่บูรณาการระหว่าง วิทยาการคอมพิวเตอร์ (computer science) และวิศวกรรมศาสตร์ (engineering) ในด้านต่าง ๆ ด้วยวัตถุประสงค์ที่จะพัฒนาหุ่นยนต์ให้สามารถทำงานทดแทนแรงงานมนุษย์ และในปัจจุบัน วิทยาการหุ่นยนต์ได้มีก้าวหน้าเป็นอย่างมากและลักษณะที่ใกล้เคียงกับมนุษย์

ทั้งนี้ ผู้ศึกษาจะขอยกตัวอย่างของสาขาของปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกนำมาพัฒนาใช้ เป็นเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ เช่น สาขาการประมวลผลภาษาธรรมชาติถูกนำมาทำงานร่วมกับการ เรียนรู้ของเครื่อง ที่ถูกใช้ในเครื่องมือแปลภาษาอย่าง Google Translation หรือเครื่องมือแชทบอท อย่าง ChatGPT ที่สามารถโต้ตอบด้วยผลลัพธ์ที่ผู้ใช้ต้องการ²⁰ หรือสาขาคอมพิวเตอร์วิทัศน์ (Computer vision) ที่ถูกใช้ในการประมวลผลและตัดสินใจในยานพาหนะไร้คนขับ²¹ หรือสาขา วิทยาการหุ่นยนต์ (robotics) ที่ถูกใช้ในด้านเทคโนโลยีหุ่นยนต์ เช่น หุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ (humanoid robots) ชื่อว่า “Ameca” ซึ่งเป็นหุ่นยนต์ที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์ สามารถแสดงสีหน้า อารมณ์ โครงสร้างและเคลื่อนไหวของข้อพับในร่างกายได้อย่างแนบเนียนเหมือนกับมนุษย์²² สาขา ของปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกกล่าวถึงในข้างต้นล้วนแล้วแต่เป็นสาขาของปัญญาประดิษฐ์ที่สำคัญที่มักจะถูกนำไปใช้เป็นกลไกในเครื่องมือเทคโนโลยียอดนิยมที่เราใช้ในปัจจุบันทั้งสิ้น

1.3 ความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ถือหนึ่งในการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่วิวัฒนาการมาจากวิทยาการ ด้านคอมพิวเตอร์ ซึ่งระหว่างการพัฒนาการของคอมพิวเตอร์มักจะเกิดคำถามและข้อสงสัยขึ้น มากมายว่า เครื่องคอมพิวเตอร์มีความฉลาดหรือไม่ และมีกระบวนการคิดทางสติปัญญาอย่างมนุษย์ หรือไม่ เนื่องจาก เครื่องคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นมายังไม่สามารถแสดงให้เห็นว่ามีความคิดอย่างมนุษย์ ใดๆบ้าง และยังมิชอบผิดพลาดอยู่บ้าง ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละ เครื่องที่ถูกพัฒนาให้มีความเชี่ยวชาญในการประมวลผลที่ไม่เหมือนกัน แม้ว่า การคิดแบบมนุษย์ของ เครื่องคอมพิวเตอร์จะมีข้อผิดพลาดในการตัดสินใจอยู่บ้าง แต่ก็ยังมีความพยายามที่จะสร้างเครื่อง คอมพิวเตอร์ที่สามารถคิดและวิเคราะห์ใกล้เคียงกับมนุษย์ และทำให้เกิดข้อผิดพลาดอย่างน้อยที่สุด มีการแบ่งยุคของการถือกำเนิดและการวิวัฒนาการได้ตามยุคดังต่อไปนี้²³

²⁰ Molly Ruby. How ChatGPT Works: The Model Behind The Bot. 25 June, 2024 Retrieved from <https://towardsdatascience.com/how-chatgpt-works-the-models-behind-the-bot-1ce5fca96286>.

²¹ ไดนามิส อินเทลลิเจนท์ เอเชีย. COMPUTER VISION คืออะไร มีหลักการทำงาน และการประยุกต์ใช้อย่างไร. 30 พฤษภาคม 2567 สืบค้นจาก <https://www.dia.co.th/articles/computer-vision/>.

²² สาลิกา. หุ่นยนต์คล้ายมนุษย์ เทรนด์สุดล้ำอีกขั้นของวงการ Robotic ที่กล้าท้าชนแรงงานมนุษย์. 22 พฤษภาคม 2567 สืบค้นจาก <https://www.salika.co/2023/01/11/humanoid-robot-review-2023/>.

²³ ศศลักษณ์ ทองขาว. ปัญญาประดิษฐ์. สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. 2550. หน้า 2–6.

1.3.1 ยุคแรก (ระหว่าง ค.ศ. 1930 - 1950)

ใน ค.ศ. 1930 ถือได้ว่าเป็นยุคแห่งการกำเนิดของปัญญาประดิษฐ์ จอห์น ฟอน นอยมันน์ (John Von Neumann) นักคณิตศาสตร์ชาวอเมริกันเชื้อสายฮังการี ได้รับฉายาว่า “บิดาแห่งวงการคอมพิวเตอร์ยุคใหม่” ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 จอห์น ฟอน นอยมันน์ ได้มีโอกาสเข้าไปทำงานในโครงการแมนฮัตตัน (Manhattan project) ซึ่งได้รับผิดชอบในการพัฒนาแบบจำลองทางคณิตศาสตร์เบื้องหลังระเบิดที่ใช้อาวุธนิวเคลียร์ (การออกแบบระเบิด) และหลังจากที่โครงการแมนฮัตตัน จอห์น ฟอน นอยมันน์ ได้มีส่วนร่วมในงานวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์ รวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์ในยุคแรก และยังเป็นบุคคลที่ได้ช่วยพัฒนาเครื่องคำนวณและคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกว่า Electronic Numerical Integrator and Calculator (ENIAC) ซึ่งถือเป็นคอมพิวเตอร์ดิจิทัลอิเล็กทรอนิกส์เครื่องแรกของโลก เพื่อใช้ในการคำนวณวิถีการโจมตีของอาวุธในแบบต่าง ๆ และทีมของ จอห์น ฟอน นอยมันน์ ยังได้ทำการพยากรณ์อากาศครั้งแรกของโลกบนคอมพิวเตอร์ ENIAC²⁴

ต่อมา ค.ศ. 1943 - 1956 วอร์เรน แมคคัลลอค (Warren McCulloch) และ วอลเตอร์ พิตส์ (Walter Pitts) ได้นำเสนอผลงานที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นการทำงานของปัญญาประดิษฐ์เป็นชิ้นแรก²⁵ ซึ่งเรียกว่าแบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียม (Neural Network) โดยได้จำลองลักษณะของเส้นประสาทของสมองมนุษย์ออกมาเป็นการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ และได้มีการนำเอาแบบจำลองดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการพัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งใน ค.ศ. 1956 ได้มีการใช้คอมพิวเตอร์สร้างแบบจำลองโครงข่ายประสาทเทียมสำเร็จครั้งแรก และระหว่างนั้น ในช่วง ค.ศ. 1950 แอลัน ทัวริง (Alan Turing) นักคณิตศาสตร์คนสำคัญของโลกเป็นผู้ริเริ่มแนวคิดที่จะทดสอบความฉลาดหรือสติปัญญาของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้ตีพิมพ์แนวคิดดังกล่าวครั้งแรก ในวารสารที่มีชื่อว่า “Computing machinery and Intelligence”²⁶

1.3.2 ยุคต้นกำเนิดภาษาที่ใช้ในปัญญาประดิษฐ์ (ระหว่าง ค.ศ. 1950 - 1970)

ในยุคดังกล่าวมีแนวคิดที่ว่า ปัญญาประดิษฐ์อยู่ในฐานะระบบเชิงปฏิบัติการของการทำงานหรือการประมวลผลของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยเครื่องคอมพิวเตอร์จะสามารถทำงาน

²⁴ Atomic Heritage Foundation. John von Neumann. May 23, 2024. Retrieved from <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/profile/john-von-neumann/>.

²⁵ ธนาคารกรุงเทพ. เมื่อ ‘เอไอ’ ยังไม่หยุดเปลี่ยนโลก ธุรกิจไหนปรับตัวไม่ทัน ระวัง! ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง. 23 พฤษภาคม 2567. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbanksme.com/en/23-2sme1-ai-has-not-stopped-changing-the-world>.

²⁶ บีบีซี นิวส์ ไทย. อัลัน ทัวริง สำคัญอย่างไรในประวัติศาสตร์โลกจึงได้รับเกียรติบนแบงก์ 50 ปอนด์รุ่นใหม่. 24 พฤษภาคม 2567. สืบค้นจาก <https://www.bbc.com/thai/international-49007726>.

ได้ต่อเมื่อมีการตั้งโปรแกรมไว้แล้วเท่านั้น ซึ่งใน ค.ศ. 1950 เฮอร์เบิร์ต ซิมอน (Herbert Simon) และ อัลเลน นิวเวลล์ (Allen Newell) โปรแกรมเมอร์/นักวิจัยจากมหาวิทยาลัยคาร์เนกีเมลลอน ได้พัฒนาโปรแกรมนักทฤษฎีตรรกศาสตร์ (Logic Theorist) อันถือได้ว่าเป็นโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ตัวแรกของโลก โดยแสดงให้เห็นว่าคอมพิวเตอร์จะสามารถประมวลผลในการคำนวณตัวเลขเท่านั้น และในเวลาเดียวกัน จอห์น มักคาร์ที บุคคลที่ได้ชื่อว่าเป็น “บิดาแห่งปัญญาประดิษฐ์” ได้คิดค้นและสร้างภาษาระดับสูงเพื่อใช้สำหรับการเขียนโปรแกรมด้านปัญญาประดิษฐ์โดยเฉพาะซึ่งมีชื่อเรียกว่า LISP (ย่อมาจาก Lisp Programming Language) ในสหรัฐอเมริกา LISP ได้ถูกนำไปต่อยอดพัฒนาเป็นเครื่องมือสำคัญในกระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ ทั้งยังนำไปใช้แก้ปัญหาการลงจอดของเครื่องบิน ซึ่งภาษา LISP ได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในภาษาที่เก่าที่สุดที่ยังคงเหมาะสมต่อการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์²⁷

ต่อมา ค.ศ. 1970 ในการเขียนโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ ภาษา PROLOG (ย่อมาจาก Programming in Logic) ได้ถูกนำเสนอให้มีการใช้คู่กับภาษา LISP เนื่องจาก PROLOG เกิดจากความพยายามที่จะสร้างภาษาที่อาศัยความเกี่ยวข้องทางตรรกศาสตร์ โดยจะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ขึ้นมาแล้วใส่คำถามเข้าไป เพื่อดูว่าคำตอบที่ถูกหรือผิดแทนที่จะกำหนดคำสั่งอย่างละเอียดให้กับคอมพิวเตอร์²⁸

1.3.3 ต้นกำเนิดระบบผู้เชี่ยวชาญ (ระหว่าง ค.ศ. 1970 - 1985)

เอดเวิร์ด เฟย์เกนบาม (Edward Feigenbaum) นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ที่ทำงานด้านปัญญาประดิษฐ์จาก มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด สหรัฐอเมริกาเป็นบุคคลในยุคแรก ๆ ที่ลงมือทำการวิจัยในเรื่องของเทคโนโลยีที่ใช้ในระบบผู้เชี่ยวชาญและได้มีการให้คำจำกัดความของระบบผู้เชี่ยวชาญไว้ว่า “เป็นความชาญฉลาดของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ซึ่งต้องใช้ความรู้และกระบวนการวินิจฉัยต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาซึ่งเป็นเรื่องยากพอสมควรในการกำหนดเกณฑ์ความเชี่ยวชาญของมนุษย์ที่ใช้ในการคิดค้นหาทางแก้ไขปัญหา” เนื่องจากในอดีตผู้เชี่ยวชาญในด้านนี้มีจำนวนไม่เพียงพอต่อการหาวิธีการในการแก้ปัญหาในบางจุดที่คนทั่วไปไม่สามารถแก้ไขได้ จึงได้มีการคิดค้นระบบดังกล่าวแทนความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำความรู้เหล่านั้นไปเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำการจดจำและวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้น เพื่อนำไปใช้เสมือนเป็นผู้เชี่ยวชาญอีกคนหนึ่ง

²⁷ สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย. *ท็อป 5 ภาษาโปรแกรมมิ่งที่ใช้ในการพัฒนา AI*. 23 พฤษภาคม 2567. สืบค้นจาก <https://www.thaiprogrammer.org/2018/12/ท็อป-5-ภาษาโปรแกรมมิ่งที่/>.

²⁸ เนเวอร์เรสท. *[Prolog] มาเริ่มเรียนรู้ภาษา Prolog กันเถอะ!*. 25 พฤษภาคม 2567. สืบค้นจาก <https://medium.com/neverrest/prolog-มาเริ่มเรียนรู้ภาษา-prolog-กันเถอะ-149e6de985a>.

ด้วยข้อดีที่ว่า การแก้ปัญหาด้วยระบบผู้เชี่ยวชาญคือการแก้ไขปัญหาที่ตรงจุด โดยได้สร้าง “ระบบผู้เชี่ยวชาญ” ระบบแรกชื่อว่า Dendral ซึ่งเป็นระบบที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์ผลทางด้านเคมี²⁹

1.3.4 ยุครุ่งเรืองของปัญญาประดิษฐ์ (ระหว่าง ค.ศ. 1980 – 1989)

ใน ค.ศ. 1980 เป็นยุคที่ปัญญาประดิษฐ์มีความก้าวหน้าเป็นอย่างมาก ซึ่งมีการเพิ่มการใช้งานของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลมากกว่าในอดีต ซึ่งตลอดช่วงทศวรรษ 80 ปรากฏเงินทุนจากกองทุนสำหรับการวิจัยปัญญาประดิษฐ์และหน่วยงานต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้ชุดเครื่องมืออัลกอริธึมที่ใช้ในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์นั้นมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น ในช่วงเวลาดังกล่าว เดวิด รูเมลฮาร์ท (David Rumelhart) และ จอห์น ฮอปฟิลด์ (John Hopfield) ได้ตีพิมพ์บทความเกี่ยวกับเทคนิค “Deep Learning” ที่แสดงให้เห็นว่าคอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ได้หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า การสร้างเครื่องจักรเรียนรู้ (Machine Learning) ซึ่งถือเป็นผลงานเกี่ยวกับการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่สำคัญในยุคนี้³⁰

1.3.5 ยุคใหม่ของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (ระหว่าง ค.ศ. 1990 - ปัจจุบัน)

หลัง ค.ศ. 1990 ถือเป็นยุคใหม่ของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งได้มีการเชื่อมโยงเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยส่งผลให้มีการขยายฐานข้อมูลจำนวนมากที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตป้อนเข้าสู่ระบบประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์ ปัญญาประดิษฐ์สามารถเรียนรู้ข้อมูลเหล่านั้นเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพในการประมวลผล ยังส่งผลให้ผลลัพธ์ของปัญญาประดิษฐ์มีความรวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น³¹ และในปีเดียวกันนี้ การทำเหมืองข้อมูล (Data Mining) ได้ถูกพัฒนาเป็นสาขาย่อยของปัญญาประดิษฐ์ในด้านการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อสกัดความรู้จากฐานข้อมูลขนาดใหญ่ ทางทฤษฎีการทำเหมืองข้อมูลไม่ได้ถือเป็นชุดเครื่องมืออัลกอริธึมใหม่ของปัญญาประดิษฐ์แต่อย่างใด แต่ถือเป็นการใช้ข้อมูลจากฐานข้อมูลที่อยู่แล้วให้เกิดประโยชน์ในการทำงานอย่างคุ้มค่าที่สุด³² ยกตัวอย่างเช่น การเพิ่มศักยภาพทางการตลาดของธุรกิจเชิงพาณิชย์ บริษัทสามารถที่นำข้อมูลของลูกค้าที่มีอยู่ก่อนแล้วมาทำการวิเคราะห์และจัดกลุ่มลูกค้าเพื่อใช้ในการทำการตลาดนั่นเอง

²⁹ อภิสรา คชรัฐแก้วฟ้า. การศึกษาผลกระทบจากการยอมรับใช้งานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านความพึงพอใจในการทำงานของพนักงานออฟฟิศในประเทศไทย (สารนิพนธ์ ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม. 2566. หน้า 10.

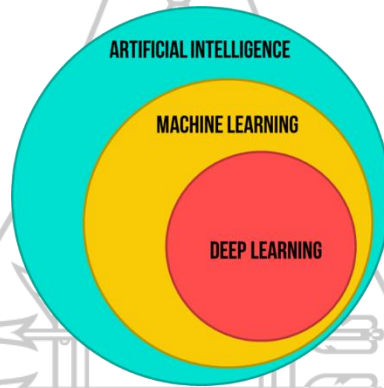
³⁰ โค้ด จีเนียส. ปัญญาประดิษฐ์ (AI) คืออะไร? มีความสำคัญอย่างไรในยุคปัจจุบัน. 23 พฤษภาคม 2567. สืบค้นจาก <https://codegeniusacademy.com/what-is-artificial-intelligence/>.

³¹ อภิสรา คชรัฐแก้วฟ้า, *อ้างแล้ว* *เชิงอรรถ 30*, หน้า 8.

³² Wolfgang Ertel, *supra note 9*, p.8.

ต่อมา ค.ศ. 1996 ซุปเปอร์คอมพิวเตอร์ชื่อว่า Deep Blue ของ IBM (International Business Machines) ซึ่งมีความสามารถประเมินการเดินหมากรุกได้กว่า 200 ล้านรูปแบบต่อวินาที สามารถเอาชนะ แกรี คาสปารอฟ (Garry Kasparov) แชมป์โลกหมากรุกสากลชาวรัสเซีย ในการแข่งขันเกมแรกจากทั้งหมด 6 เกม หลังแข่งขันครบ 6 เกม แกรี คาสปารอฟ ที่สามารถเอาชนะ Deep Blue ไปได้ด้วยการชนะ 3 เกมเสมอ 2 เกม ซึ่งในปีเดียวกันนี้ ได้มีการแข่งหมากรุกระหว่างมนุษย์และซุปเปอร์คอมพิวเตอร์ระหว่าง แกรี คาสปารอฟ และ Deep Blue ขึ้นอีกครั้ง ซึ่งในครั้งนี้นี้ แกรี คาสปารอฟ กลับเป็นผู้พ่ายแพ้ต่อ Deep Blue³³ ภายหลังจากที่ Deep Blue ได้รับชัยชนะมีสังคบบางส่วนเห็นวามมนุษย์สามารถผลิตคอมพิวเตอร์ที่มีความฉลาดกว่ามนุษย์ในด้านใดด้านหนึ่ง ด้วยเหตุการณ์ในครั้งนี้จึงนำมาซึ่งการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในด้านอื่น

1.4 หลักการทำงานสำคัญของปัญญาประดิษฐ์



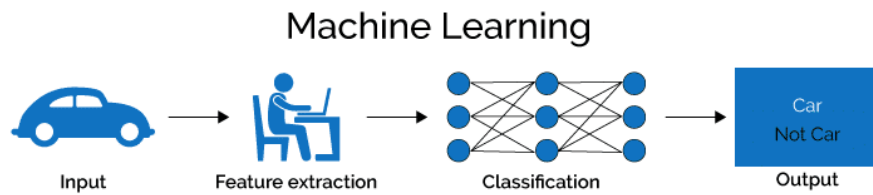
ภาพที่ 2.1 หลักการทำงานของปัญญาประดิษฐ์³⁴

จากที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ ปัญญาประดิษฐ์มีคุณสมบัติในการทำความเข้าใจการเรียนรู้และการประมวลผลวิเคราะห์เลียนแบบความฉลาดของมนุษย์ รวมถึงการรับรู้และการแก้ปัญหาตามองค์ความรู้ที่มนุษย์ได้ใส่ไปในระบบนั้น และเป็นเทคโนโลยีที่สามารถบริหารจัดการข้อมูลจำนวนมหาศาลหรือที่เรียกว่า Big Data ทั้งยังสามารถประมวลผลสิ่งต่าง ๆ ในสิ่งที่เป็นเรื่องไขว่อย่างยากโดยมนุษย์ไม่ต้องเขียนโปรแกรมสำหรับในการวิเคราะห์สิ่งนั้น แต่ทั้งนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับหลักการทำงานภายในปัญญาประดิษฐ์ที่จะทำให้ปัญญาประดิษฐ์มีประมวลผลที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งได้แก่ การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ดังนี้

³³ เดอะสแตนดาร์ด. 10 กุมภาพันธ์ 1996 – ซุปเปอร์คอมพิวเตอร์ Deep Blue ชนะแชมป์โลกหมากรุกเป็นครั้งแรก. 24 พฤษภาคม 2567. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/onthisday10021996/>.

³⁴ ภาพจาก <https://www.advancinganalytics.co.uk/blog/2021/12/15/understanding-the-difference-between-ai-ml-and-dl-using-an-incredibly-simple-example>

1.4.1 การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning)



ภาพที่ 2.2 การเรียนรู้ของเครื่อง³⁵

การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) เป็นสาขาหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ที่สอนคอมพิวเตอร์ให้สามารถทำงานในงานที่ก่อนหน้านี้มีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่ทำได้ มีลักษณะเป็นการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ผ่านกระบวนการในการสอนระบบคอมพิวเตอร์ให้มีความแม่นยำและสามารถทำการคาดการณ์ตามข้อมูลที่ได้รับ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ระบบของเครื่องสามารถเรียนรู้ได้อย่างโดยอัตโนมัติจากข้อมูลที่ระบุรูปแบบ และสามารถทำการตัดสินใจและปรับการดำเนินการได้ โดยอาจจะได้รับความช่วยเหลือจากมนุษย์เพียงเล็กน้อยด้วยการเพิ่มข้อมูลที่พร้อมใช้งาน³⁶

การเรียนรู้ของเครื่องถือเป็นสมองของระบบปัญญาประดิษฐ์ เป็นการเรียนรู้ข้อมูลที่นำเข้ามาในระบบจนกลายเป็นชุดข้อมูลที่สามารถพัฒนาตนเองได้ จึงกล่าวได้ว่าสิ่งปัญญาประดิษฐ์สามารถทำได้ในด้านต่าง ๆ มักจะมีการใช้การเรียนรู้ของเครื่องเข้าไปเป็นอัลกอริธึมในการประมวลผลเพื่อให้เกิดปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้ของเครื่องจึงถูกนำไปประยุกต์ใช้งานในงานต่าง ๆ เช่น รถยนต์ระบบไร้คนขับที่ขับเคลื่อนด้วยตัวเอง (autonomous car หรือ self-driving car) การแปลภาษา การจดจำภาพ การรู้จำเสียง การทำนายการจราจร การพยากรณ์อากาศ เป็นต้น ด้วยทั้งหมดที่ยกตัวอย่างมานี้ล้วนแล้วแต่เป็นการประยุกต์ใช้ความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ทั้งสิ้น ในปัจจุบันความต้องการและความสำคัญของการเรียนรู้ของเครื่องยังเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากถือได้ว่าการเรียนรู้ของเครื่องเป็นเทคโนโลยีของกระบวนการอัตโนมัติที่ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับการประมวลผลทางคอมพิวเตอร์และการจัดเก็บข้อมูลมีราคาถูกลงและยังเป็นประโยชน์ต่อข้อมูลงานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ซึ่งทำให้งานของนักวิทยาศาสตร์เข้าถึงข้อมูล

³⁵ ภาพจาก <https://www.softwetestinghelp.com/data-mining-vs-machine-learning-vs-ai/>

³⁶ วฤชาญ์ ร่มสายหยุด. หลักการเหมืองข้อมูล การเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก และปัญญาประดิษฐ์. ใน *ประมวลสารชุดวิชาวิทยาการข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่, เล่มที่ 1, หน่วยที่ 7*. นนทบุรี: สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2565. หน้า 22-25.

สำคัญได้ง่ายขึ้น โดยเปลี่ยนวิธีการเตรียมการแยกและการตีความข้อมูลแทนที่ขั้นตอนทางสถิติแบบเดิม ทั้งสร้างผลลัพธ์ที่แม่นยำ³⁷

หลักการทำงานของการเรียนรู้ของเครื่องค่อนข้างมีความซับซ้อน โดยสามารถจำแนกวิธีการเรียนรู้ออกไปได้หลายประเภทแตกต่างกัน โดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ได้แก่ การเรียนรู้แบบมีผู้สอน และการเรียนรู้แบบไม่มีผู้สอน³⁸

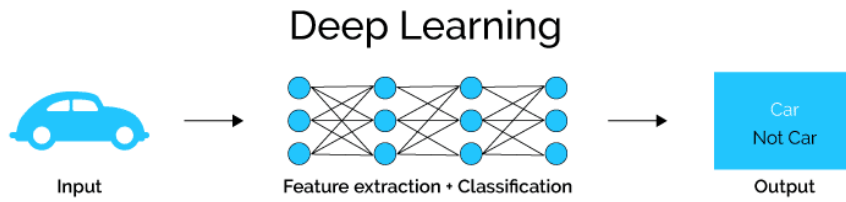
1) การเรียนรู้แบบมีผู้สอน (*supervisor learning*) ถือเป็นอัลกอริธึมที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุดในการทำความเข้าใจ และง่ายที่สุดในการใช้งาน โดยผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้สอนให้แก่คอมพิวเตอร์ ในกรณีนี้ผู้สอนจะทำหน้าที่ป้อนข้อมูลให้แก่คอมพิวเตอร์ด้วยข้อมูลการฝึกอบรม (*training data*) ที่มีข้อมูล (*input/data*) และแสดงให้คอมพิวเตอร์เห็นว่า จะไปยังผลลัพธ์ (*output*) ที่สอดคล้องกันและถูกต้องได้อย่างไร คอมพิวเตอร์จะเรียนรู้อัลกอริธึมหรือรูปแบบ (*pattern recognition*) ที่จำเป็นสำหรับผลลัพธ์ในอนาคต เหตุผลที่โดยทั่วไปเรียกว่ากระบวนการดังกล่าวว่า “การเรียนรู้แบบมีผู้สอน” เนื่องจากข้อมูลการฝึกอบรมนั้นกล่าวมีลักษณะเป็นข้อมูลที่มีป้ายกำกับ (*labeled data*) หรือเป็นที่รู้จัก เมื่อข้อมูลที่ป้อนเข้ามาเป็นข้อมูลที่มีป้ายกำกับหรือเป็นที่รู้จักแล้ว คอมพิวเตอร์ก็จะถือว่าข้อมูลดังกล่าวได้มีการเรียนรู้จากอัลกอริธึมบนคอมพิวเตอร์มาแล้ว จากนั้นคอมพิวเตอร์จะถูกขอให้สร้างผลลัพธ์ที่สอดคล้องกัน และหลังจากนั้นคอมพิวเตอร์จะได้รับการฝึกอบรมเพื่อทำให้อัลกอริธึมของแบบจำลองเป็นแบบอัตโนมัติ ซึ่งในท้ายที่สุดเมื่อคอมพิวเตอร์ได้รับการฝึกอบรมด้วยข้อมูลที่ไม่รู้จัก ข้อมูลดังกล่าวสามารถแทรกลงในแบบจำลองเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ใหม่ที่ขึ้นอยู่กับอัลกอริธึมและรูปแบบที่ใช้ร่วมกับข้อมูลก่อนหน้านี

2) การเรียนรู้แบบไม่มีผู้สอน (*unsupervisor learning*) ข้อมูลการฝึกอบรมในกระบวนการนี้จะไม่เป็นที่รู้จักและไม่มีป้ายกำกับ และคอมพิวเตอร์ก็ไม่ได้บอกผลลัพธ์หรือคำตอบที่ถูกต้องคืออะไร เป้าหมายของการเรียนรู้ในรูปแบบนี้คือการสำรวจข้อมูลที่ให้มาและค้นหาโครงสร้างและรูปแบบภายใน อัลกอริธึมประเภทนี้มีประโยชน์ในกรณีกับผู้เชี่ยวชาญที่เป็นมนุษย์ไม่ทราบโดยเฉพาะเจาะจงว่าตนกำลังมองหาอะไรในชุดข้อมูล ยกตัวอย่าง บริษัทซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่ อาจใช้ประโยชน์จากการเรียนรู้ของเครื่องเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลปัจจุบันเพื่อคาดการณ์เกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ทราบ (เหตุการณ์ในอนาคต) อัลกอริธึมจะสามารถเข้าใจรูปแบบและแนวโน้ม ซึ่งสามารถให้ข้อมูลแก่บริษัท เช่น ช่วยเพิ่มผลผลิต เป็นต้น

³⁷ Cubeware GmbH. What is Machine Learning? [Video file]. May 24, 2024. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=YN5FOKoSwF8>.

³⁸ Cubeware GmbH. Types of Machine Learning [Video file]. May 24, 2024. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=RzvGHHVny08>.

1.4.2 การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning)



ภาพที่ 2.3 การเรียนรู้เชิงลึก³⁹

การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) มีลักษณะเป็นการจำลองระบบการประมวลผลของเซลล์ประสาทและสมองของมนุษย์เป็นการเลียนแบบการทำงานของระบบสมองมนุษย์ หรือที่เรียกว่า neural network มีคุณสมบัติเพื่อใช้ประมวลผลสิ่งที่ยากและซับซ้อนกว่าการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) เมื่อได้รับข้อมูล (input/data) มาจะทำการแยกรายละเอียดของข้อมูลนั้น พร้อมจำแนกข้อมูลทั้งหมดแล้วทำการประมวลผลและวิเคราะห์เพื่อหาข้อมูลเชิงลึก เปรียบเสมือนการกรองข้อมูล และหากเป็นกรณีที่มีข้อมูลจำนวนมากหาค่ากลุ่มหนึ่งเมื่อเข้ามาในระบบ การเรียนรู้เชิงลึกจะทำการแบ่งข้อมูลดังกล่าวให้เป็นกลุ่มย่อย แล้วค่อยนำไปจัดกลุ่มเข้ากับข้อมูลที่มีอยู่แล้วในระบบว่าข้อมูลใดควรจัดหรือจำแนกอยู่ในในกลุ่มไหน ด้วยกระบวนการนี้จึงทำให้การเรียนรู้เชิงลึกมีความคิด แยกแยะ และวิเคราะห์ได้อย่างมนุษย์ ตัวอย่างการประยุกต์การเรียนรู้เชิงลึก เช่น รถยนต์ไร้คนขับ ผู้ช่วยส่วนตัวอัจฉริยะ ระบบการแปลภาษาอัตโนมัติ การรู้จำภาพ เป็นต้น⁴⁰

การเรียนรู้เชิงลึก เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญของปัญญาประดิษฐ์ ด้วยความสามารถในการประมวลผลที่อัจฉริยะและความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตัวเองไม่จำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญ (มนุษย์) เข้ามาเป็นผู้สอน ลักษณะการเรียนรู้เชิงลึกของปัญญาประดิษฐ์มีรูปแบบที่ซับซ้อนมากกว่าการเรียนรู้ของเครื่อง ซึ่งช่วยให้เครื่องจักรสามารถประมวลผลข้อมูลและเรียนรู้ข้อมูลในเชิงลึก โดยจะเลียนแบบกระบวนการคิดของมนุษย์ที่ใช้โครงข่ายประสาทเทียม (Artificial Neural Networks) ที่ประกอบด้วยเลเยอร์หลายชั้น การเรียนรู้เชิงลึกจะกรองข้อมูลที่ถูกป้อนเข้ามาผ่านแต่ละเลเยอร์อย่างต่อเนื่อง โดยชั้นบนสุดจะส่งข้อมูลที่ทำการวิเคราะห์แล้วส่งไปยังชั้นถัดไป และในแต่ละชั้นก็จะดำเนินการอย่างเดียวกันสะสมไปเรื่อย ๆ จนเสร็จสิ้นกระบวนการ ยิ่งระดับข้อมูลที่สะสมซับซ้อนมากขึ้นก็จะทำให้การประมวลผลหรือการทำนายผลลัพธ์สมบูรณ์และแม่นยำมากขึ้น⁴¹

กล่าวได้ว่า การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และ การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) เป็นเหมือนสมองของปัญญาประดิษฐ์ที่ช่วยในการทำงานให้มีประสิทธิภาพมาก

³⁹ ภาพจาก <https://www.softwaretestinghelp.com/data-mining-vs-machine-learning-vs-ai/>

⁴⁰ วฤศยาห์ ร่มสายหยุด, *อ้าวแล้ว เชิงจรรรถ* 37, หน้า 40.

⁴¹ Cubeware GmbH. Definition of Deep Learning [Video file]. May 24, 2024. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=mT0tX5UcQq8>.

ขึ้น โดยการเรียนรู้ของเครื่องทำหน้าที่ในการทำงานเป็นหน่วยความรู้ให้กับปัญญาประดิษฐ์ในการประมวลผล ส่วนการเรียนรู้เชิงลึกทำหน้าที่ในการประมวลผลเช่นเดียวกับการเรียนรู้ของเครื่อง แต่ด้วยความสามารถของการเรียนรู้เชิงลึกนั้นสามารถที่จะวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากและลงลึกในรายละเอียดได้มากขึ้น

1.4.3 หลักการทำเหมืองข้อมูล (Data Mining)

การทำเหมืองข้อมูล (Data Mining) หมายถึง การจัดการกับข้อมูลจำนวนมากมหาศาล เพื่อค้นหารูปแบบและความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ซ่อนอยู่ในชุดข้อมูลขนาดใหญ่ (big data) เพื่อทำนายและคาดการณ์ผลลัพธ์ โดยทำการจำแนกประเภท ค้นหารูปแบบ หรือเชื่อมโยงข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันในเชิงลึก จากค่าความน่าจะเป็น ซึ่งสามารถเปลี่ยนข้อมูลดิบ (raw data) ให้เป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มีประโยชน์หรือที่เรียกว่าการค้นพบความรู้ในข้อมูล ด้วยในปัจจุบันเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเปลี่ยนแปลงทำให้คลังข้อมูล และข้อมูลขนาดใหญ่มีการนำเทคนิคการทำเหมืองข้อมูลมาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางทำให้ธุรกิจหลายสาขามักนำการทำเหมืองข้อมูลมาประยุกต์ใช้⁴²

เมื่อเปรียบเทียบการทำเหมืองข้อมูล (Data Mining) กับการทำเหมืองจริง (Mining) จะเห็นว่า การทำเหมืองจริงเป็นการทำงานที่หนักและใช้เวลาค่อนข้างนานกว่าจะได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ต้องการนั้นอาจเป็นทองหรือเพชรที่ได้จากการขุดเหมือง และยังไม่เป็นที่การันตีว่าการลงแรงดังกล่าวจะทำให้ได้รับซึ่งผลลัพธ์ที่คุ้มค่าหรือไม่ เพราะในบางกรณีการขุดเหมืองแล้วไม่พบสิ่งใดเลยก็ย่อมเกิดขึ้นได้เสมอ แต่ในปัจจุบันสำหรับการทำเหมืองข้อมูลนั้น หากผู้ใช้มีเครื่องมือที่ทันสมัย เช่น ซอฟต์แวร์ที่มีประสิทธิภาพสูงสามารถกรองข้อมูลขนาดหลายเทราไบต์ได้ภายในไม่กี่นาทีหรือคลังข้อมูลขนาดใหญ่ ก็สามารถทำให้ผู้ใช้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่คุ้มค่าและไม่ต้องรู้สึกเหนื่อยอย่างการทำเหมืองจริง ๆ ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดังกล่าวทำให้ผู้ใช้สามารถสกัดข้อมูลเชิงลึกและค้นหาความสัมพันธ์ของรูปแบบในข้อมูลได้ ยิ่งข้อมูลมีความซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้นเท่าใด ข้อมูลเชิงลึกที่ได้จากการทำเหมืองข้อมูลและการคาดการณ์ก็ยิ่งมีความเกี่ยวข้องและแม่นยำขึ้นมาก

1.5 ความสำคัญของปัญญาประดิษฐ์

จากที่กล่าวมาข้างต้น ปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นเครื่องมือทางวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยมีความสามารถทางสติปัญญาที่เลียนแบบลักษณะการวิเคราะห์ข้อมูล เช่น การคิด

⁴² วฤชัย ร่มสายหยุด, *อ้าวแล้ว เชิงอรรถ 37*, หน้า 7-12.

การเรียนรู้ และการแก้ปัญหาเหมือนมนุษย์⁴³ ปัญญาประดิษฐ์จึงถือเป็นเครื่องมือช่วยเหลือสำคัญของมนุษย์และสังคมในปัจจุบันด้วยความสามารถดังกล่าว ซึ่งมีบทบาทที่สำคัญในด้านต่าง ๆ ดังนี้⁴⁴

1.5.1 ด้านสื่อสังคมออนไลน์ (social media) ยกตัวอย่างเช่น Facebook Instagram หรือ Twitter ที่ปรากฏบัญชีผู้ใช้งานเป็นจำนวนหลายล้านบัญชี เครื่องมือในการบริหารจัดการสื่อสังคมออนไลน์เหล่านั้น ย่อมต้องมีความสามารถที่จะจัดการข้อมูลจำนวนมาก ทั้งยังมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลที่อยู่ในฐานข้อมูลเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ในลักษณะของการค้นหาเทรนด์ หรือแฮชแท็กในเรื่องที่มีอิทธิพลอยู่ในช่วงเวลานั้น

1.5.2 ด้านอุตสาหกรรมธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-commerce) มีการใช้ความสามารถปัญญาประดิษฐ์ โดยบนเว็บไซต์ของผู้ให้บริการจะรับทราบและติดตามพฤติกรรมของตามกิจกรรมออนไลน์ของผู้รับบริการ ซึ่งรวมถึงการซื้อครั้งก่อนหน้า เช่น คำที่ใช้ในการค้นหาสินค้า ข้อมูลสินค้าที่ใส่ไว้ในรถเข็น อัลกอริทึมจะสร้างคำแนะนำสำหรับผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละบุคคล

1.5.3 ด้านธนาคารและการสถาบันการเงิน ใช้ในตรวจจับการฉ้อโกง ปัญญาประดิษฐ์มักจะสามารถค้นพบสิ่งที่น่าสงสัยและคาดการณ์ข้อผิดพลาดของพนักงานธนาคารเพื่อรับประกันว่าระบบและธุรกรรมมีความปลอดภัยอย่างเหมาะสม

1.5.4 ด้านการพยาบาลและสุขภาพ ใช้ในการตรวจจับพบว่าความเป็นผิดปกติ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากในการวิจัยทางการแพทย์ โดยปัญญาประดิษฐ์จะทำการเรียนรู้และประมวลข้อมูลผลเวชทะเบียน เช่น อาการของผู้ป่วย และประวัติทางการแพทย์ ด้วยวิธีการเหล่านี้ทำให้ผู้ป่วยได้รับการวินิจฉัยและรักษาที่เป็นไปได้มากที่สุด

จะเห็นได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์มีความสำคัญอย่างมากในปัจจุบันซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้มนุษย์สามารถตัดสินใจไปอย่างมีประสิทธิภาพและแม่นยำยิ่งขึ้น สามารถช่วยบริษัทต่าง ๆ ลดต้นทุนและเวลาในการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีจำนวนมากด้วยวิธีการที่เรียกว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” อันถือเป็นหลักการทำงานที่สำคัญของปัญญาประดิษฐ์ที่ได้กล่าวไว้ในส่วนที่ 2.1.4

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาถึงแนวคิดพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ ไม่ว่าจะเป็นหลักการในการกำหนดคำนิยามคำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” สาขาที่เกี่ยวข้อง วิวัฒนาการความเป็นมา หลักการ

⁴³ Sachin Bhbosale, Vinayak Pujari and Zameer Multani. Advantages And Disadvantages Of Artificial Intellegence. August 24, 2024. Retrieved from <https://www.researchgate.net/profile/Vinayak-Pujari-2/publication/344584269/>.

⁴⁴ Cubeware GmbH. Machine Learning Applications for Businesses [Video file]. May 24, 2024. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=5fBNa4QFGXU/>.

ทำงานสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงความสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ ทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจถึงกลไกการทำงานพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งการศึกษาในส่วนนี้จะช่วยเป็นพื้นฐานในการพิจารณาเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ โดยก่อนจะกล่าวถึงมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องประเด็นปัญหาทางกฎหมายดังกล่าว ผู้ศึกษาจะขอกล่าวถึงแนวคิด ทฤษฎี และความเป็นมาของการคุ้มครองลิขสิทธิ์เสียก่อน

2. หลักการทั่วไปเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ก่อนที่จะกล่าวถึงหลักการทั่วไปเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ผู้ศึกษาจะขอกล่าวถึงภาพรวมของทรัพย์สินทางปัญญาโดยสังเขป อันสืบเนื่องจากการศึกษา ลิขสิทธิ์ได้ถูกจัดเป็นประเภทหนึ่งในทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จากสติปัญญาของมนุษย์อันมีลักษณะที่แตกต่างจากทรัพย์สินในลักษณะทั่วไปที่ต้องประกอบด้วยวัตถุที่มีรูปร่างซึ่งแตกต่างจากความคิดริเริ่มทางสติปัญญาของมนุษย์ อันถูกเรียกในภาพรวมว่า “ทรัพย์สินทางปัญญา” ซึ่งถือเป็นสิทธิอันเกิดขึ้นจากผลิตผลทางความคิดหรือปัญญาของมนุษย์ มากกว่าจะหมายถึงตัวผลิตผลที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้น⁴⁵ พจนานุกรมไทยจึงได้ให้ความหมายไว้ว่า “ทรัพย์สินทางปัญญา หมายความว่า รูปแบบใดก็ตามของกรรมสิทธิ์ที่ทำให้เจ้าของสิทธิได้รับผลตอบแทนจากสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมา เช่น สิทธิบัตร ลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า”⁴⁶ ด้วยเหตุนี้กฎหมายจึงได้กำหนดหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในแต่ละประเภทขึ้น ซึ่งในที่นี้จะขอกล่าวถึงการคุ้มครองลิขสิทธิ์

2.1 ความเป็นมาของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์เป็นกฎหมายที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานมาตั้งแต่สมัยกรีกและโรมัน เริ่มต้นจากการกำหนดกฎเกณฑ์ในการคุ้มครองผลงานที่วรรณกรรมและภาพวาด และใน ค.ศ. 1476 วิลเลียม แคนซตัน (William Caxton) ได้นำระบบการพิมพ์หนังสือเข้ามาในประเทศอังกฤษ ซึ่งน่าจะเป็นจุดเริ่มต้นของการออกกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพิมพ์ ต่อมา ค.ศ. 1556 ประเทศอังกฤษได้มีการ

⁴⁵ Jeremy Phillip and Alison Firth. Introduction to Intellectual Property Law (London: Butterworths, 1990) p.3 อ้างใน ปภาศรี บัวสุวรรณ. คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา 1. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2563. หน้า 2.

⁴⁶ ฝ่ายหนังสือส่งเสริมเยาวชน. พจนานุกรมไทย ฉบับทันสมัย พ.ศ. 2543 (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ เอช.เอ็น. กรุ๊ป, 2543) หน้า 247 อ้างใน ปภาศรี บัวสุวรรณ. คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา 1. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2563. หน้า 2.

รวบรวมสมาชิกที่มีกิจการในด้านหนังสือและจัดตั้งขึ้นเป็นบริษัท The Station's Company โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อยับยั้งความคิดในการปฏิรูปศาสนาในประเทศอังกฤษ รวมทั้งการตรวจสอบและควบคุมการพิมพ์หนังสือ ซึ่งการพิมพ์หนังสือสำหรับขายจะต้องนำมาจดทะเบียนต่อบริษัทนี้เสียก่อน⁴⁷ ด้วยเหตุนี้ในสมัยนั้นจึงยังมีการผูกขาดเกี่ยวกับการพิมพ์หนังสือ และยังเป็นผลประโยชน์ที่ทับซ้อนระหว่างผู้พิมพ์และผู้สร้างสรรค์ผลงาน จนกระทั่งมีการพัฒนาการคุ้มครองในการช่วงการปฏิวัติอุตสาหกรรม ซึ่งในช่วงนั้นอุตสาหกรรมการพิมพ์ก็ถือเป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมที่มีความก้าวหน้ามากขึ้นกว่าในอดีต เมื่อมีการพัฒนาในอุตสาหกรรมการพิมพ์ ก็ย่อมก่อให้เกิดการลอกเลียนแบบหนังสือหรือคัมภีร์ทางศาสนาอย่างง่ายดายและมากยิ่งขึ้นกว่าในอดีต⁴⁸ ซึ่งถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงระหว่างผู้พิมพ์และผู้สร้างสรรค์ ประเทศอังกฤษถือเป็นชาติแรกของโลกที่มีการบัญญัติกฎหมายลิขสิทธิ์ยุคใหม่ขึ้นใน ค.ศ. 1710 โดยใช้ชื่อว่า “Statute of Anne” กฎหมายฉบับดังกล่าวได้มีบทบาทสำคัญในการวางรากฐานสำหรับระบบลิขสิทธิ์สมัยใหม่ ซึ่งเดิมทีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการพิมพ์ของสหราชอาณาจักรจะมีลักษณะการคุ้มครองที่ผูกขาดโดย “สมาคมสำนักงานพิมพ์” เท่านั้นที่เป็นผู้ควบคุมสิทธิในการพิมพ์ ไม่ได้มุ่งเน้นที่การปกป้องสิทธิของผู้ประพันธ์โดยตรง “Statute of Anne” จึงมีจุดประสงค์เพื่อให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้ประพันธ์อย่างเป็นทางการ โดยกำหนดให้ “รัฐ” และ “ศาล” เป็นผู้ควบคุมลิขสิทธิ์ไม่ใช่ “สมาคมสำนักงานพิมพ์” ทำให้ผู้ประพันธ์มีสิทธิในการควบคุมการพิมพ์ผลงานของตนและได้รับผลประโยชน์จากการสร้างสรรค์ผลงาน โดยในยุคแรกเริ่มลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่บังคับใช้กับหนังสือเท่านั้น จนได้ถูกพัฒนาการคุ้มครองที่ครอบคลุมไปถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่น ๆ ในปัจจุบัน⁴⁹

ในอดีตไม่เพียงแต่ประเทศอังกฤษเท่านั้นที่มีการพัฒนาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ประเทศอื่นก็มีการพัฒนากฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ อาจจะด้วยเหตุผลเพื่อต้องการตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจ จึงจำเป็นที่จะทำให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์มีความทันสมัยและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น

สหรัฐอเมริกา กฎหมายลิขสิทธิ์มีที่จากรัฐธรรมนูญแห่งสหรัฐอเมริกาซึ่งบังคับใช้ตั้งแต่ ค.ศ. 1789 ให้สภาองเกรส (congress) มีอำนาจในการออกกฎหมายเพื่อส่งเสริมความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และศาสตร์ที่เป็นคุณประโยชน์ ซึ่งให้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวแก่ผู้ประพันธ์และนัก

⁴⁷ ชัยวัฒน์ ตันดีเปล่ง และพงษ์ศักดิ์ กิตติสมเกียรติ. รวมเอกสารชุดกฎหมายลิขสิทธิ์ความรู้ชุดลิขสิทธิ์. (พิมพ์ครั้งที่ 1). นครปฐม: ศิลปการพิมพ์. 2527. หน้า 8.

⁴⁸ เฝิงอ้วง, หน้า 13.

⁴⁹ ไชยยศ เหมะรัชตะ. คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม. 2549. หน้า 4-5.

ประดิษฐ์ในผลงานของตนเองเป็นระยะเวลาจำกัด⁵⁰ โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับแรก (ค.ศ. 1790) ได้กำหนดระยะเวลาคุ้มครอง ผลงานทางวรรณกรรม เช่น หนังสือ แผนที่ และแผนผัง เป็นระยะเวลา 14 ปี และสามารถขอต่ออายุได้อีก 14 ปี และได้พัฒนากฎหมายเรื่อยจนเป็นฉบับปัจจุบัน พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ค.ศ. 1976) ได้ขยายระยะเวลาคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นตลอดชีวิตของผู้ประพันธ์บวกกับอีก 50 ปี หรือในกรณีของผลงานที่มีผู้ร่วมประพันธ์หรือผลงานที่จัดทำขึ้นโดยบริษัท ระยะเวลาคุ้มครองคือ 75 ปี นับจากวันที่เผยแพร่หรือ 100 ปี นับจากวันที่สร้างขึ้น ขึ้นอยู่กับระยะเวลาใดที่สั้นกว่า⁵¹

ประเทศญี่ปุ่น ระหว่าง ค.ศ. 1868 – 1912 ซึ่งอยู่ในยุคเมจิ ประเทศญี่ปุ่นได้เริ่มเปิดประเทศและรับเอาแนวความคิดทางตะวันตกเข้ามา รวมถึงยังได้เอากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศตะวันตก ซึ่งใน ค.ศ. 1899 ประเทศญี่ปุ่นได้เข้าร่วมเป็นภาคีสัญญาเบิร์น จึงส่งผลให้มีการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์สมัยใหม่ฉบับแรกของประเทศญี่ปุ่นที่สอดคล้องกับมาตรฐานสากลด้านการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามข้อปฏิบัติอนุสัญญาเบิร์น โดยกฎหมายฉบับนี้ให้การคุ้มครองผลงานประเภทวรรณกรรมและศิลปกรรมเท่านั้น และใน ค.ศ. 1970 ประเทศญี่ปุ่นได้ออกกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับใหม่ เพื่อขยายขอบเขตการคุ้มครองลิขสิทธิ์ให้ครอบคลุมผลงานในแต่ประเภท เช่น ผลงานดนตรี ภาพยนตร์ และงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ⁵²

ต่อมา นานาประเทศได้มีการกำหนดความตกลงระหว่างประเทศที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ อันมีวัตถุประสงค์เพื่อให้มีความคุ้มครองการสร้างสรรค์เป็นมาตรฐานเดียวกัน จึงเกิดความตกลงระหว่างประเทศที่เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ได้แก่ อนุสัญญากรุงเบิร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม หรือที่เรียกอย่างย่อว่า “อนุสัญญากรุงเบิร์น” (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works 1886) และความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า หรือที่เรียกอย่างย่อว่า “ความตกลงทริปส์” (Agreement on Trade – Related Aspects of Intellectual Property Rights หรือ TRIPS)

⁵⁰ Section 8 of United States Constitution 1789:

The Congress shall have Power To lay and collect Taxes, Duties, Imposts and Excises, to pay the Debts and provide for the common defence and general Welfare of the United States; but all Duties, Imposts and Excises shall be uniform throughout the United States;

...To promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries...

⁵¹ Association of Research Libraries. Copyright Timeline: A History of Copyright in the United States. May 27, 2024 Retrieved from <https://www.arl.org/copyright-timeline/>.

⁵² Japan Copyright Office (JCO). COPYRIGHT SYSTEM IN JAPAN. Published by Copyright Research and Information Center (CRIC) of Japan, 2016. p.3.

ในส่วนของประเทศไทย ได้มีการบัญญัติกฎหมายให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตั้งแต่ ร.ศ. 111 (ค.ศ. 1892) ซึ่งปรากฏในประกาศหอพระสมุทวชิรญาณ พบว่ามีบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในส่วนของกาพิมพ์หนังสือ และใน ร.ศ. 120 (ค.ศ. 1901) ได้มีการตราพระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ ร.ศ. 120 ซึ่งจำกัดการคุ้มครองอยู่เฉพาะงานหนังสือเท่านั้น โดยกฎหมายทั้งสองฉบับของประเทศไทยที่กล่าวมานั้น ถือเป็นบทกฎหมายอันเป็นรากฐานสำคัญในการตราและพัฒนากฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบัน⁵³ และภายหลังที่ประเทศไทยได้เข้าเป็นภาคีของอนุสัญญากรุงเบิร์น ประเทศไทยได้มีการออกพระบัญญัติคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474 มาใช้บังคับอันมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับอนุสัญญากรุงเบิร์น

2.2 ความสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ถือเป็นสิทธิสมมติอย่างหนึ่งตามกฎหมาย ลิขสิทธิ์ไม่มีรูปร่างแต่เป็นสิ่งที่สามารถสร้างคุณค่าให้แก่ผลงานเพื่อตอบแทนการสร้างสรรคอันมาจากความวิริยะอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์ ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (exclusive right) โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เท่านั้นที่จะมีสิทธิ์ตามที่กฎหมายกำหนดไว้ หากผู้อื่นมีความประสงค์ที่จะใช้ผลงานของเจ้าของลิขสิทธิ์ บุคคลนั้นก็ต้องได้รับอนุญาตจากผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ เว้นแต่จะเป็นกรณีที่เข้าข้อยกเว้นตามกฎหมายให้สามารถใช้ได้โดยปราศจากการขออนุญาตหรือความยินยอมจากเจ้าของ แม้ว่าลิขสิทธิ์จะเป็นเพียงสิทธิที่กฎหมายสมมติขึ้นมาเท่านั้น แต่ลิขสิทธิ์สามารถที่จะเพิ่มมูลค่าของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมา ทั้งยังเป็นเหมือนตัวขับเคลื่อนให้บุคคลมีความริเริ่มสร้างสรรค์ซึ่งผู้ที่ได้ประโยชน์จากการสร้างสรรค์ผลงานนั้น ไม่เพียงแต่จะเป็นตัวผู้สร้างสรรค์ (เจ้าของลิขสิทธิ์) แต่ยังทำให้สังคมส่วนรวมได้รับประโยชน์อีกด้วย ดังนั้น การที่รัฐจัดให้มีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ขึ้นจึงมีความสำคัญ ดังนี้⁵⁴

2.2.1 ด้านความยุติธรรม ตามที่ จอห์น ล็อก (John Locke) ได้นำเสนอหลักการในเรื่องของความยุติธรรม ผ่านงานเขียนที่ชื่อว่า A Theory of Justice โดยกล่าวว่า ความยุติธรรมคือคุณธรรมข้อแรกของสถาบันทางสังคม⁵⁵ ดังนั้น การที่บุคคลหนึ่งจะสร้างสรรค์ผลงานใด ๆ ขึ้นมาได้ บุคคลนั้นย่อมต้องมีต้นทุนที่มาจากทั้งแรงกายและสติปัญญาเพื่อก่อให้เกิดผลงานนั้น รัฐจึงควรจัดให้บุคคลนั้นมีสิทธิ์ใช้ประโยชน์และได้รับสิ่งตอบแทนจากการสร้างสรรค์ผลงานนั้นอย่างยุติธรรม

2.2.2 ด้านเศรษฐกิจ การสร้างสรรค์ผลงานในบางครั้งอาจอาศัยการลงทุนในส่วนของเม็ดเงินเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การสร้างภาพยนตร์ การสร้างงาน

⁵³ ปภาศรี บัวสุวรรณ. คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา 1. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2563. หน้า 14.

⁵⁴ ชัยวัฒน์ ตันดีเปล่ง และพงษ์ศักดิ์ กิตติสมเกียรติ, *อ้าวแล้ว เจิงอรรถ 48*, หน้า 6-7.

⁵⁵ ทวีป มหาสิงห์. การก่อรูป “ทฤษฎีความยุติธรรม” ของจอห์น ล็อก. วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์, ปีที่ 11 (ฉบับเพิ่มเติม กรกฎาคม-ธันวาคม 2563), 1-28. หน้า 3.

สถาปัตยกรรม การจัดพิมพ์หนังสือ การผลิตสิ่งบันทึกเสียง ซึ่งจะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์เพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานในข้างต้นต้องอาศัยต้นทุนจำนวนมากในการสร้างสรรค์ ผู้ลงทุนก็ย่อมคาดหวังผลกำไรจากการลงทุนด้วยเช่นกัน⁵⁶ เท่ากับว่าเมื่อมีการสร้างสรรค์ก็ย่อมต้องมีการลงทุนเกิดขึ้นควบคู่กันไป และเมื่อมีการลงทุนเกิดขึ้นก็ย่อมเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจภายในประเทศด้วย ไม่ว่าจะเป็นการจับจ่ายใช้สอยในของที่จำเป็นต้องใช้เพื่อการสร้างสรรค์ หรือการจ้างงานเพื่อวัตถุประสงค์ของผลสำเร็จของชิ้นงานนั้น ดังนั้น เมื่อมีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ก็จะเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

2.2.3 ด้านศิลปกรรม ผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นเป็นการแสดงออกทางปัญญาของผู้สร้างสรรค์ อันเป็นผลผลิตทางสติปัญญาของผู้สร้างสรรค์ รัฐจึงควรแสดงความเคารพต่อการผลิตผลงานของผู้สร้างสรรค์ โดยการจัดให้มีการคุ้มครองสิทธิของผู้ที่ได้ผลิตผลงานออกมา⁵⁷ ดังนั้น การที่กฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์ สิทธิในการตัดสินใจในการนำมาทำซ้ำหรือออกเล่นแสดงในที่สาธารณะ และสิทธิที่จะห้ามไม่ให้ผู้อื่นทำอย่างหนึ่งอย่างใดแก่งานลิขสิทธิ์จนเสียหายแก่ชื่อเสียงเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ จึงถือเป็นความสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์อีกประการหนึ่ง

2.2.4 ด้านสังคม เมื่องานสร้างสรรค์ถูกสร้างโดยคนในสังคมใด เมื่อผู้สร้างสรรค์เป็นคนในสังคมนั้น ไม่เพียงประโยชน์ที่ผู้สร้างสรรค์จะได้รับจากงานสร้างสรรค์ สังคมนั้นก็ย่อมจะได้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์นั้นด้วย⁵⁸ ซึ่งหมายความว่า ทั้งผู้ประพันธ์และสังคมก็มีสิทธิที่จะใช้งานสร้างสรรค์นั้น แต่อย่างไรก็ตาม สิทธิระหว่างผู้สร้างสรรค์และสังคมที่มีต่องานสร้างสรรค์นั้น ย่อมต้องอยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม กล่าวคือ โดยหลักแล้วผู้สร้างสรรค์จะมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในสิทธิทางเศรษฐกิจในผลงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น แต่ก็ไม่ตัดสิทธิสังคมที่จะใช้ประโยชน์จากผลงานนั้นในเรื่องที่ไม่ขัดต่อการแสวงหาผลประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ เช่น การใช้เพื่อการวิจัยหรือศึกษานั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร หรือเพื่อประโยชน์ในการศึกษา หรือใช้ประโยชน์เพื่อประโยชน์ของคนพิการ ซึ่งไม่สามารถเข้าถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ เป็นต้น

2.2.5 ด้านชื่อเสียงและเกียรติคุณของประเทศชาติ งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้นในประเทศใด ย่อมสะท้อนถึงภูมิหลัง หรือคุณลักษณะของคนในชาตินั้น และเป็นการเผยแพร่ขนบธรรมเนียมประเพณีให้เผยแพร่ไปเป็นที่รู้จักได้ทั่วโลก การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในผลงานสร้างสรรค์ย่อมเป็นการคุ้มครองเกียรติคุณของประเทศชาติ⁵⁹ ดังนั้น การคุ้มครองยังนำมาซึ่งแรง

⁵⁶ อรรถพรณ พนัสพัฒนา. คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม. 2549. หน้า 27.

⁵⁷ จีระประภา มากลิ่น. คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน. 2560. หน้า 33.

⁵⁸ เพิ่งอ้าง, หน้า 37.

⁵⁹ ไชยยศ เหมะรัชตะ, อ้างแล้ว เขิงอรธ 50, หน้า 28.

กระตุ้นให้คนในชาตินั้นคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ขึ้นมา อันอาจจะนำมาซึ่งชื่อเสียงของประเทศได้เช่นกัน

2.3 ทฤษฎีการคุ้มครองลิขสิทธิ์

การคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้มีการกล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ดังนี้⁶⁰

2.3.1 ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาติ (natural right theory) เป็นทฤษฎีที่ให้การยอมรับว่า มนุษย์ทุกคนย่อมมีสิทธิและเสรีภาพที่มีอยู่ก่อนตามธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดจอห์น ล็อก (John Locke) นักปรัชญาชาวอังกฤษ โดยเขามองว่า มนุษย์มีอิสระและเท่าเทียมกัน ไม่ว่าจะเป็สิทธิในการมีชีวิต เสรีภาพ และทรัพย์สิน⁶¹ ดังนั้น เมื่อมีการสร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ที่ได้มีการแสดงซึ่งความคิดและแรงบันดาลใจผ่านทางผลงานนั้น ผู้สร้างสรรค์ย่อมที่จะมีสิทธิในความเป็นเจ้าของในผลงาน รัฐก็ควรให้ความคุ้มครองงานของผู้สร้างสรรค์ ถึงแม้ว่า ในความจริงผู้สร้างสรรค์จะมีสิทธิในความเป็นเจ้าของผลงานนั้นตามธรรมชาติอยู่แล้วก็ตาม แต่เมื่อมีการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมเพื่อความสงบสุขและความสงบเรียบร้อยของบ้านเมือง รัฐก็ควรเป็นส่วนหนึ่งที่ต้องกำหนดกฎเกณฑ์การคุ้มครองผลงานและผู้สร้างสรรค์ด้วยอีกทางหนึ่ง

2.3.2 ทฤษฎีประโยชน์ตอบแทน (reward theory) หรือทฤษฎีเหตุจูงใจ (incentive-based theory) เป็นทฤษฎีที่สอดคล้องกับแนวคิดในสาขาประสาทวิทยา (Neuroscience) โดยเชื่อว่าการได้รับประโยชน์ตอบแทนหรือการได้รับรางวัลจากการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะเป็นหนึ่งตัวกระตุ้นที่จูงใจให้บุคคลนั้นหรือบุคคลอื่นในสังคมอยากที่จะทำกรนั้น ๆ ขึ้นมาอีกได้⁶² ดังนั้น การได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะสิทธิทางเศรษฐกิจหรือสิทธิทางศีลธรรม สิทธิเหล่านี้ถือเป็นรางวัลตอบแทนการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความอุตสาหะสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นในรูปแบบของความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างเหมาะสม⁶³ ซึ่งจะมีผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคมให้กล้าที่จะสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ขึ้นในสังคมได้ อันมีลักษณะเป็นการสร้างแรงจูงใจในทาง

⁶⁰ อำนาง เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ. คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน. 2558. หน้า 16-17.

⁶¹ Stanford Encyclopedia of Philosophy. Locke's Political Philosophy. May 29, 2024 Retrieved from <https://plato.stanford.edu/entries/locke-political/>.

⁶² Zach Martinez. The Neuroscience of Reward: Understanding the Science Behind Encouraging Positive Behavior. May 29, 2024 Retrieved from <https://medium.com/@wpnswbwd/the-neuroscience-of-reward-understanding-the-science-behind-encouraging-positive-behavior-f68f2a77469e>.

⁶³ วิศิษฐ์ ศรีพิบูลย์. คำอธิบายพร้อมตัวบทกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาพร้อมคำพิพากษาฎีกาเรียงมาตรา. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ทิพยดา. 2548. หน้า 10.

เศรษฐกิจและการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ยังถือเป็นเกราะป้องกันประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์ที่ใช้สติปัญญา ความรู้ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน หากปราศจากซึ่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์แล้ว อาจส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ไม่อยากจะสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา เมื่อไม่มีความคุ้มครอง ก็จะไม่มียุทธศาสตร์ที่ผู้สร้างสรรค์จะได้รับสิ่งที่เป็นประโยชน์จากการสร้างสรรค์ และอาจส่งผลกระทบต่อไม่มีการสร้างสรรค์งานบางประเภทเกิดขึ้นเลยก็ได้

2.3.3 ทฤษฎีของเศรษฐศาสตร์สำนักคลาสสิกใหม่ (neo-classical economics theory) เป็นทฤษฎีที่ปรากฏขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 มุ่งเน้นไปยังแนวความคิดที่เกี่ยวกับประโยชน์สูงสุดหรือที่เรียกว่า “อรรถประโยชน์” เชื่อกันว่าคุณค่า (value) ไต ๆ ควรค่าแก่การได้รับความคุ้มครองทั้งสิ้น และการคุ้มครองให้บุคคลเป็นเจ้าของทรัพย์สินใด ๆ ย่อมทำให้ทรัพย์สินนั้นถูกใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่ามากที่สุด⁶⁴ เมื่อนำมาพิจารณาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์แล้ว เพื่อที่จะทำให้การสร้างสรรค์ผลงานใด ๆ ทรงคุณค่าอย่างสูงที่สุดตามแบบทฤษฎีเศรษฐศาสตร์สำนักคลาสสิกใหม่ การได้รับความคุ้มครองภายใต้ลิขสิทธิ์ย่อมทำให้งานสร้างสรรค์มีคุณค่ามากที่สุดเท่าที่งานดังกล่าวจะมีได้ แต่หากรัฐไม่ได้จัดให้มีการคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ดังกล่าว ก็ย่อมทำให้คุณค่าในงานสร้างสรรค์นั้นลดน้อยลงไปและไม่เป็นที่สนใจของสาธารณชนซึ่งอาจจะทำให้งานดังกล่าวหายไปโดยสิ้นเชิงเลยก็ได้

2.3.4 ทฤษฎีดุลยภาพแห่งสิทธิ (equilibrium of rights theory) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างผลประโยชน์ที่สมดุลกันระหว่างผู้สร้างสรรค์และสังคมส่วนรวม โดยมีหลักการว่า รัฐจะให้ความคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์ภายใต้ขอบเขตของกฎหมาย ทั้งนี้ ต้องอยู่บนพื้นฐานที่ว่าด้วยการสร้างสมดุลระหว่างประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์และประโยชน์ของสังคมส่วนรวม⁶⁵ ไม่ว่าจะ เป็นขอบเขตระยะเวลาการคุ้มครอง กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ของตนได้อย่างเต็มที่ภายในระยะเวลาที่กฎหมายให้การคุ้มครองเพื่อเป็นรางวัลตอบแทนการสร้างสรรค์เหล่านั้น รวมถึงมีสิทธิที่จะหวงกั้นไม่ให้บุคคลอื่นมาใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์จนก่อให้เกิดผลกระทบต่อสิทธิของตน แต่เมื่อล่วงเลยระยะเวลาดังกล่าวแล้ว งานสร้างสรรค์ดังกล่าวก็จะกลับคืนสู่สังคมเพื่อให้สาธารณชนสามารถใช้ประโยชน์จากงานนั้นต่อไปได้ หรือขอบเขตการสร้างประโยชน์ที่สังคมควรได้รับในลักษณะของข้อยกเว้นประโยชน์บางประการของผู้สร้างสรรค์ กล่าวคือ กฎหมายจะกำหนดหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไขบางประการเพื่อให้สังคมได้รับประโยชน์จากงานสร้างสรรค์นั้น เช่น

⁶⁴ WILL KENTON. Neoclassical Economics: What It Is and Why It's Important. 30 May, 2024 Retrieved from <https://www.investopedia.com/terms/n/neoclassical.asp>.

⁶⁵ ปภาศรี บัวสวรรค์, *อ้างแล้ว* *เชิงอรรถ* 54, หน้า 5.

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์เป็นไปเพื่อประโยชน์แก่สังคมไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมก็ตาม

2.4 หลักการสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

หลักการสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ประกอบด้วยหลักการดังต่อไปนี้

2.4.1 เงื่อนไขการได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์

1) งานที่มีการแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (expression of idea)

การแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (expression of idea) หมายถึง การที่ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงออกมาซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่มาจากสติปัญญา และแนวคิดของตนผ่านทางผลงานใด ๆ โดยหลักการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะคุ้มครองในงานสร้างสรรค์ที่ได้มีการแสดงออกมาซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แต่ไม่รวมถึงความคิด ซึ่งถือเป็นหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์⁶⁶ เช่น การที่บุคคลมีการคิดพล็อตของนวนิยายเอาไว้แต่ยังไม่ได้แสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ แล้วต่อมามีบุคคลอื่นได้ตีพิมพ์พล็อตนวนิยายเป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อเรื่องแบบเดียวกัน กรณีจะถือว่าผู้ที่ตีพิมพ์วรรณกรรมเรื่องดังกล่าวจะเป็นผู้ละเมิดผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไม่ได้ เพราะบุคคลที่คิดพล็อตนวนิยายยังไม่ได้มีการแสดงออกมาซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ตามเงื่อนไขการได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์แต่อย่างใด

ทั้งนี้ หลักการดังกล่าวยังมีการกำหนดไว้ในความตกลงทริปส์ ข้อ 9 (2) “การคุ้มครองลิขสิทธิ์จะคลุมถึงการแสดงออก แต่ไม่รวมถึงความคิด กรรมวิธี วิธีปฏิบัติหรือแนวความคิดทางคณิตศาสตร์” การคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ความตกลงทริปส์ ข้อ 9 (2) มีลักษณะเป็นการคุ้มครองแก่การแสดงออกซึ่งความคิด (expression of idea) ไม่คุ้มครองตัวความคิด (idea) โดยตรง การพิจารณาเพื่อแยกแยะความแตกต่างระหว่าง “แนวความคิดและการแสดงออกซึ่งความคิด” (Idea-Expression Dichotomy) การพิจารณารูปแบบของความคิดในประเด็นนี้มีอยู่ด้วยกัน 2 ประการ ดังนี้⁶⁷

ประการแรก จะมีรูปแบบ “นามธรรม” เป็นความคิดทั่วไป หรือแนวความคิดพื้นฐานของงาน ความคิดประเภทนี้จะเกิดขึ้นภายในใจของผู้สร้างสรรค์ เช่น การคิดพล็อตเรื่องนวนิยาย กฎหมายจะไม่ก้าวล่วงเข้าไปคุ้มครอง เนื่องจากสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจนั้นยังไม่มีลักษณะที่เป็นงาน (work) และยังไม่สามารถสัมผัสหรือรับรู้ถึงการมีอยู่ได้แต่อย่างใด ความคิดในประเภทนี้จะ เป็นสิ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ยังไม่ให้การคุ้มครอง

⁶⁶ อรรถพรณ พนัสพัฒนา, *อ้าวแล้ว เจิงอรรถ* 57, หน้า 33.

⁶⁷ จักรกฤษณ์ ควรพจน์, *กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วย ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติธรรม. 2548. หน้า 88.

ประการที่สอง จะมีรูปแบบ “รูปธรรม” เป็นความคิดที่ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายทอดแนวคิดพื้นฐานที่อยู่ในใจให้สามารถสัมผัสหรือรับรู้ถึงการมีอยู่ได้ โดยทำการแต่งเติมรูปแบบรูปร่าง รายละเอียด ลักษณะ และส่วนประกอบอื่น ๆ ลงไปในความคิดนั้น เช่น การคิดพล็อตเรื่องนวนิยายและได้เขียนออกมาในรูปแบบของวรรณกรรมที่ได้มีการแสดงออกซึ่งความคิดที่นักประพันธ์ได้สร้างสรรค์ ความคิดในประเภทยกย่องเป็นผลงานการสร้างสรรค์ที่เกิดจากสติปัญญาโดยอาศัยทั้งความชำนาญ ความรู้ และจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ (Creative power of mind) เป็นสิ่งที่มีคุณค่าควรแก่การคุ้มครอง

และในที่นี้จะขอยกตัวอย่างคำพิพากษาฎีกาของประเทศไทยที่ศาลได้มีวินิจฉัยสอดคล้องกับข้อตกลงทริปส์ ข้อ 9 (2) ดังนี้

“ลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองการแสดงออกซึ่งความคิดในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง แต่ไม่ได้ให้ความคุ้มครองสิ่งที่เป็นเพียงความคิด เมื่อไม่ปรากฏว่าจำเลยที่ 2 ร่วมสร้างสรรค์ผลงานอุลตราแมนพิพาท เพียงการที่จำเลยที่ 2 อ้างว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานอุลตราแมน โดยเสนอความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานอุลตราแมน อันเป็นการให้ความช่วยเหลือเสนอความคิดในฐานะที่เป็นคนรู้จักสนิทสนมกัน โดยไม่ปรากฏแน่ชัดว่าได้มีการนำแนวความคิดตามที่จำเลยที่ 2 เสนอไปใช้ในการสร้างผลงานอุลตราแมนจริงหรือไม่ ยังรับฟังไม่ได้ว่าจำเลยที่ 2 ได้ลงทุนลงแรงหรือมีส่วนร่วมทำหรือร่วมก่อให้เกิดผลงานอุลตราแมน จึงฟังไม่ได้ว่าจำเลยที่ 2 ได้ร่วมกับโจทก์สร้างสรรค์ผลงานอุลตราแมนตั้งแต่เริ่มแรก” (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 7457/2550)

“แม้การจัดทำพจนานุกรมจะมีวิธีจัดทำแบบเดียวกับวิธีที่ใช้มาแต่โบราณ โจทก์ก็อาจเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในพจนานุกรมนั้นได้ หากการจัดทำพจนานุกรมของโจทก์เป็นงานที่ได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ด้วยการให้บทนิยามหรือความหมายของคำ พร้อมภาพประกอบความหมายของคำบางคำโดยการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มตามลีลาของโจทก์เองและโดยมิได้ทำซ้ำหรือคัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยมิได้รับอนุญาตงานจัดทำพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 เป็นงานที่โจทก์ได้ทำขึ้นโดยใช้ความอุตสาหะวิริยะในการสร้างสรรค์และมีที่มาจากโจทก์เอง ถือว่าโจทก์เป็นผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยความคิดริเริ่มของตนเอง และเป็น “ผู้สร้างสรรค์” ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์” (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2750/2537)

“ในการจัดทำแผนที่ประกอบด้วยการดำเนินการในขั้นตอนของการสำรวจ รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์เรียบเรียง และเลือกใช้ข้อมูล แล้วนำข้อมูลดังกล่าวมาเสนออันเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดในรูปแบบของแผนที่ แม้นนน ซอย และสถานที่ต่าง ๆ ที่ลงในแผนที่จะเป็นข้อเท็จจริงที่มีอยู่จริง แต่ก็ต้องใช้ความวิริยะอุตสาหะและความรู้ความสามารถในการสำรวจวัดระยะ

และจำลองรูปแบบที่ใช้มาตราส่วนที่เหมาะสมเพื่อให้ได้รูปแบบที่ถูกต้องมีประโยชน์ในการใช้งาน
ย่อมเป็นการสร้างสรรค์งานแผนที่ขึ้น อันเป็นงานศิลปกรรมอย่างหนึ่งและเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความ
คุ้มครองตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์” (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 13535/2557)

แม้ว่าความคิดจะไม่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่
ความคิดอาจได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลักษณะอื่น เช่น กฎหมายสิทธิบัตร กฎหมายความลับ
ทางการค้า ดังนั้น การคัดลอกความคิดก็อาจมีความผิดฐานละเมิดความลับทางการค้าก็ได้

2) งานที่มีระดับความริเริ่มสร้างสรรค์ (originality)

ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (originality) ที่จะได้รับความคุ้มครอง ต้อง
เป็นความคิดริเริ่มที่อยู่ในระดับที่มีความสร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งถึงจะไม่ใช่อะไรใหม่แบบที่ไม่เคยเกิดขึ้น
ก็ควรที่จะมีความสร้างสรรค์อยู่บ้าง ไม่ใช่ผลงานที่แทบจะไม่มีสร้างสรรค์หรือมีความสร้างสรรค์ที่
ต่ำกว่ามาตรฐานจนแทบจะเรียกว่าไม่มีการสร้างสรรค์สิ่งใดขึ้นมาใหม่เลย⁶⁸ เนื่องจากลิขสิทธิ์เป็นการ
คุ้มครองผลงานใด ๆ ที่ได้มีการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในทันทีที่ได้มีการแสดงออกมา
หากผลงานดังกล่าวแทบจะไม่มีสร้างสรรค์ริเริ่มใดเลย แต่กลับต้องได้รับความคุ้มครองภายใต้
กฎหมายลิขสิทธิ์ก็อาจจะเป็นการหวงกันไม่ให้ผู้ใดใช้สิ่งที่มีอยู่ก่อน และยังขัดกับเจตนารมณ์ของ
กฎหมายลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งที่มีความมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้เกิดความ
สร้างสรรค์ผลงานใหม่ แม้ว่าจะระดับของการแสดงออกดังกล่าวจะไม่มีปรากฏการบัญญัติไว้อย่างชัดเจน
ในกฎหมายแต่ละประเทศ แต่ก็เพื่อให้การพิจารณาระดับความริเริ่มสร้างสรรค์ของผลงานเป็นไปตาม
เจตนารมณ์ของกฎหมายลิขสิทธิ์

การพิจารณาถึงระดับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จึงต้องเป็นหน้าที่ของ
ศาลที่มีอำนาจของแต่ละประเทศที่จะวางแนวบรรทัดฐานในการตีความมาตรฐานของงานอันมีลิขสิทธิ์
ไว้ในรูปแบบของแนวคำพิพากษาหรือการตัดสิน ดังนี้

(1) งานสร้างสรรค์ไม่จำเป็นจะต้องมีความใหม่อย่างที่ไม่เคยมีปรากฏ
มาก่อน เพียงแต่งานนั้นได้ปรากฏการใช้ความ “วิริยะอุตสาหะ” ด้วยตัวผู้สร้างสรรค์เอง และเป็น
ความคิดริเริ่มโดยไม่ได้ลอกเลียนจากผู้อื่น ก็ย่อมจะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เนื่องจาก
ความใหม่ไม่ถือเป็นองค์ประกอบในการพิจารณาว่า งานนั้นจะสมควรเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์หรือไม่ แต่
ความใหม่ของผลงานจะใช้ในการพิจารณาองค์ประกอบของทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่นอย่าง
สิทธิบัตร⁶⁹ ดังนั้น งานอันมีลิขสิทธิ์แม้จะมีแนวคิดที่คล้ายคลึงกับงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น หากไม่

⁶⁸ ไชยยศ เหมะรัชตะ, อ้างแล้ว เชิงอรรถ 50, หน้า 37.

⁶⁹ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1265/2563

ปรากฏว่ามีการค้าลอกแนวคิดจากผู้อื่น งานดังกล่าวก็ย่อมไม่ได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว ขอยกตัวอย่างคำพิพากษาศาลฎีกาที่เกี่ยวข้องดังนี้

“งานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำหรือก่อให้เกิดงานนั้นด้วยการริเริ่มขึ้นเองโดยมิได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต งานอันมีลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องเป็นงานใหม่อย่างเช่นกรณีของสิทธิบัตรการประดิษฐ์ งานอันมีลิขสิทธิ์จึงอาจเหมือนหรือคล้ายกับงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ปรากฏอยู่แล้วได้ แต่งานที่เหมือนหรือคล้ายกันนั้นต้องเกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์ขึ้นเองของผู้สร้างสรรค์โดยมิได้ทำซ้ำหรือดัดแปลงจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับ แม้งานที่สร้างขึ้นนั้นจะไม่มีคุณค่าของงานหรือคุณค่าทางศิลปะ หากผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้นด้วยความวิริยะอุตสาหะ ด้วยการทุ่มเทกำลังสติปัญญาความรู้ความสามารถ ใช้ประสบการณ์และวิจารณ์ญาณในการสร้างงานนั้น งานนั้นก็ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์” (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1265/2563)

“งานที่จะได้รับความคุ้มครองในลักษณะของงานศิลปกรรมนั้น แม้กฎหมายจะไม่ได้มุ่งประสงค์ให้งานนั้นต้องมีคุณค่าทางศิลปะ แต่ก็ต้องเป็นงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยตนเอง (Originality) ในลักษณะที่ควรจะได้รับคุ้มครองตามกฎหมาย หากใช้เป็นเพียงงาน (Work) ซึ่งทำขึ้นโดยทั่วไปเท่านั้น ภาพกราฟฟิคบลูเพาเวอร์ แม้จะเป็นรูปทรงกลมอันเป็นรูปทรงเรขาคณิตทั่วไป แต่ก็เป็งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้นและสี โดยไม่ปรากฏว่าได้ลอกเลียนหรือดัดแปลงมาจากงานที่มีอยู่เดิม จึงแสดงให้เห็นถึงความเป็นงานสร้างสรรค์ (Original) ที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง จึงเป็นงานศิลปกรรมลักษณะงานจิตรกรรมที่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์” (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 5202/2552)

(2) งานสร้างสรรค์เกิดจากการใช้ความวิริยะอุตสาหะ ความวิริยะอุตสาหะถือเป็นจุดเริ่มต้นของความริเริ่มสร้างสรรค์ให้การผลงานแต่ละชิ้น หลักการที่จะพิจารณาว่าผลงานชิ้นใดที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ผลงาน ศาลที่มีอำนาจในแต่ละประเทศได้วางมาตรฐานระดับของการพิจารณาไว้ให้เข้ากับบริบทของสังคมนั้น จึงจะยกตัวอย่างแนวคำพิพากษาที่ศาลไทย และศาลต่างประเทศใช้ในการพิจารณา ดังต่อไปนี้

ก. ประเทศไทย โดยศาลไทยได้วางหลักไว้ งานสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องเป็นงานใหม่ อาจเป็นงานที่มีอยู่ก่อนแล้ว แต่งานนั้นจะต้องเกิดจากความ “วิริยะอุตสาหะ” อันเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มของผู้สร้างสรรค์⁷⁰ ดังนี้

“แม้จำเลยที่ 3 ยื่นคำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าเจตนาเลียนเครื่องหมายการค้าของโจทก์ แต่รูปคชหงส์เป็นรูปของสัตว์ซึ่งไม่มีอยู่จริง โดยจำเลยที่ 3 อ้างว่านำลักษณะเด่นของหงส์ ช้าง และสิงโต มารวมกันแล้วเขียนขึ้นใหม่ในลักษณะรูปลายไทย รูปคชหงส์

⁷⁰ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 16559/2557

จึงเป็นรูปที่จำเลยที่ 3 สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ให้มีความแตกต่างกับรูปไก่อช่น ไม่ได้เกิดจากการนำรูปไก่อช่น มาดัดแปลง ลำพังการจัดองค์ประกอบของรูปให้มีคชหงส์สองตัวหันหน้าเข้าหากันซึ่งบุคคลทั่วไปก็สามารถทำได้ไม่ใช้การทำซ้ำ ข้อเท็จจริงฟังได้ว่า จำเลยที่ 3 ทำหรือก่อให้เกิดงานโดยได้ใช้ความวิริยะ อดสาหะในการสร้างสรรค์ จึงไม่ได้ละเมิดลิขสิทธิ์งานศิลปกรรมรูปไก่อช่นสองตัวหันหน้าหากันของ โจทก์” (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 16559/2557)

ข. ประเทศอังกฤษ แม้ว่าในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอังกฤษ (the Copyright, Designs and Patent Act 1988) จะไม่ได้กำหนดระดับของความวิริยะอดสาหะว่า ควรมีมากน้อยเพียงใด แต่ศาลอังกฤษได้มีการนำเอาหลัก “Skill, Labour and Judgement” มาใช้ เป็นตัวกำหนดระดับของงานสร้างสรรค์ หากผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ Skill (ทักษะ), Labour (ความอดสาหะ) and Judgement (วิจารณ์ญาณ) ถึงขนาดเพียงพอแล้ว แต่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในระดับสูง งานสร้างสรรค์นั้น ย่อมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครอง⁷¹ ดังตัวอย่างเช่น

“คดี Ladbroke v William Hill⁷² คดีข้อพิพาทการละเมิดลิขสิทธิ์ ในคูปองสำหรับการพนัน โดยมีข้อเท็จจริงปรากฏว่า โจทก์ (William Hill) ได้ใช้คูปองดังกล่าวมา ตั้งแต่ ค.ศ. 1950 ก่อนที่จำเลย (Ladbroke) จะนำคูปองที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาใช้ ไม่ว่าจะตาราง เปรียบเทียบรายชื่อการแข่งขันที่สามารถพนันได้ในวันนั้นและอัตราสัดส่วนในต่อรอง (16 ต่อ 1 หรือ 8 ต่อ 1 เป็นต้น) คดีนี้ศาลตัดสินใจให้โจทก์เป็นฝ่ายชนะคดี โดยให้ถือว่า การกระทำของจำเลยเป็น ละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ ซึ่งในการตัดสินคดีนี้ผู้พิพากษาได้เน้นย้ำถึงปริมาณของงาน เงินทุน และ ความคิดสร้างสรรค์ที่โจทก์ได้ทุ่มเท อันสอดคล้องกับหลัก “Skill, Labour and Judgement” ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์ของโจทก์ในคดีตัวอย่างข้างต้น จะมีลักษณะเป็นเพียงการทำคูปองสำหรับการพนัน เมื่อเมื่อโจทก์ได้สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทั้งทักษะ ความอดสาหะ และวิจารณ์ญาณแล้ว ก็ถือ ได้ว่างานดังกล่าวเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรมที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว”

“คดี Interlego AG v Tyco Industries Inc⁷³ คดีข้อพิพาทการ ละเมิดลิขสิทธิ์ในแบบตัวต่อเลโก้ (Lego หรือ Lego Brick) ในคดีนี้ Interlego AG เป็นโจทก์ ฟ้องร้อง Tyco Industries เป็นจำเลย ว่าจำเลยได้ทำการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ของตน (ตัวต่อเลโก้) โดย ประเด็นที่ต้องพิจารณาในคดีคือ การสร้างสรรค์ตัวต่อเลโก้ของโจทก์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ ความวิริยะอดสาหะที่เพียงพอแล้วหรือไม่ ศาลได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โจทก์เพียงแต่ใช้ความวิริยะ อดสาหะเพื่อทำชิ้นงานที่มีอยู่ก่อนแล้ว แม้จะปรับปรุงแก้ไขเพียงเล็กน้อย แต่ไม่ใช้การใช้ความวิริยะ

⁷¹ อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ, *อ่วงแล้ว* *เชิงอรรถ* 61, หน้า 36.

⁷² Ladbroke v. William Hill, [1964] 1 All E.R. 465 (1964)

⁷³ Interlego AG v Tyco Industries Inc [1989] AC 217 (1989)

อุตสาหกรรมในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่อันมีลักษณะเป็นการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ตามหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์ งานดังกล่าวของโจทก์จึงไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะได้รับความคุ้มครอง”

ค. สหรัฐอเมริกา ไม่ปรากฏว่ากำหนดถึงระดับของความวิริยะอุตสาหะว่า ระดับใดที่จะถือเป็น “การริเริ่มสร้างสรรค์” (originality) ในการสร้างสรรค์ผลงานที่จะได้รับคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับประเทศไทยและประเทศอังกฤษ ซึ่งในอดีตศาลสหรัฐอเมริกาจะใช้หลัก “Sweat of the Brow” เป็นมาตรฐานในการพิจารณาระดับของความวิริยะอุตสาหะ แม้ว่างานดังกล่าวจะเป็นเพียงการรวบรวมงานอื่นเข้าด้วยกัน แต่หากปรากฏข้อเท็จจริงว่าผู้นั้นได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการรวบรวมงานนั้น งานที่รวบรวมก็ย่อมถือเป็นงานที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว แม้ว่างานที่รวบรวมนั้นจะไร้ซึ่งความริเริ่มสร้างสรรค์ก็ตาม ต่อมาใน ค.ศ. 1991 ศาลฎีกาแห่งสหรัฐอเมริกาได้วางหลักการพิจารณาเพื่อปฏิเสธหลัก “Sweat of the Brow”⁷⁴ ไว้ในคดี Feist Publications Inc. v. Rural Telephone Service Co.⁷⁵

“บริษัท Rural Telephone Service ผู้ให้บริการด้านโทรศัพท์ซึ่งภายใต้ข้อบังคับของท้องถิ่นของเมืองเลโนรา (เมืองในนอร์ทแคโรไลนา รัฐแคนซัส สหรัฐอเมริกา) กำหนดให้ ผู้ให้บริการด้านโทรศัพท์จัดทำสมุดโทรศัพท์ที่อัปเดตแล้วเป็นประจำทุกปี บริษัท Rural จึงผูกขาดการเผยแพร่สมุดโทรศัพท์ดังกล่าว ในขณะที่บริษัท Feist Publications ประกอบธุรกิจเป็นสำนักพิมพ์สมุดโทรศัพท์ขนาดใหญ่ ได้ถูกบริษัท Rural ปฏิเสธที่จะให้ข้อมูลสมุดโทรศัพท์แก่บริษัท Feist สำนักพิมพ์ บริษัท Feist จึงไปทำการคัดลอกข้อมูลในสมุดโทรศัพท์ของบริษัท Rural กรณีจึงมีประเด็นข้อพิพาทว่าบริษัท Rural มีลิขสิทธิ์ที่จะปกป้องไม่ให้บริษัท Feist ใช้ข้อมูลในสมุดโทรศัพท์อันได้แก่ รายชื่อ ชื่อเมือง และหมายเลขโทรศัพท์หรือไม่ คดีนี้ศาลได้วินิจฉัยว่า สมุดโทรศัพท์ของบริษัท Rural ไม่ใช่งานอันมีลิขสิทธิ์ เนื่องจาก การที่บริษัท Rural ได้รวบรวมข้อมูลลงในสมุดโทรศัพท์เป็นวิธีการที่ใช้กันอยู่แล้วโดยทั่วไป ไม่ได้เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ งานสร้างสรรค์ดังกล่าวของบริษัท Rural จึงไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ เพราะขัดกับหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ต้องมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เกิดขึ้นเสียก่อน” ซึ่งสอดคล้องกับคำที่กล่าวว่า “Originality is *sine qua non* of copyright. No copyright in facts are given as facts are not original” (ความคิด

⁷⁴ Hailshree Saksena. DOCTRINE OF “SWEAT OF THE BROW”. SSRN. (2009). May 26, 2024. Retrieved from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1398303.

⁷⁵ Feist Publications Inc. v. Rural Telephone Service Co. 499 U.S. 340 (1991)

ริเริ่มสร้างสรรค์ถือเป็นเงื่อนไขที่จะขาดเสียไม่ได้ของลิขสิทธิ์ เมื่อไม่มีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ใด งานสร้างสรรค์นั้นย่อมเป็นงานสร้างสรรค์ที่ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์)⁷⁶

2) สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ (Author's rights)

ลิขสิทธิ์ หมายถึง สิทธิพิเศษ (exclusive rights) ที่กฎหมายรับรองให้ ผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของในงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นได้ด้วยตนเองแต่เพียงผู้เดียว โดยมีสิทธิที่จะทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ไม่ว่าจะแสดงออกมาในรูปแบบใดหรือวิธีการใด รวมถึงยังมีสิทธิที่จะอนุญาตให้ผู้อื่นนำงานนั้นไปทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนก็ได้⁷⁷ หากบุคคลอื่นต้องการที่จะนำงานไปใช้หากไม่เข้าข้อยกเว้นตามกฎหมายต้องขออนุญาตต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน ลิขสิทธิ์จึงเป็นกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองสิทธิทางเศรษฐกิจ (economic rights) เป็นสิทธิที่ให้แก ผู้สร้างสรรค์ในการได้รับประโยชน์จากการให้ผู้อื่นใช้ผลงานที่ตนสร้างสรรค์ และสิทธิทางศีลธรรม (moral rights) แก่ผู้สร้างสรรค์ เป็นสิทธิที่อนุญาตให้ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้สิทธิบางอย่างที่จะรักษา และปกป้องประโยชน์บางประการที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานนั้น โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

(1) สิทธิทางเศรษฐกิจ (economic rights)

โดยทั่วไปแล้ว ไม่ว่าจะเป็ นทรัพย์สินใด เจ้าของทรัพย์สินสามารถที่จะตัดสินใจที่จะใช้ทรัพย์สินของตนอย่างใดก็ได้ และหากมีบุคคลอื่นใดมีความประสงค์จะใช้ทรัพย์สินนั้น ย่อมจะต้องได้รับความยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของเสียก่อน ซึ่งโดยหลักพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว กฎหมายจะอนุญาตให้เจ้าของมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะอนุญาตให้บุคคลอื่นใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของตน⁷⁸ แต่ทั้งนี้ ต้องขึ้นอยู่กับสิทธิและผลประโยชน์ที่ผู้อื่นได้ยอมรับตามกฎหมายด้วยกฎหมาย ลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่ของแต่ละประเทศจะกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ มีสิทธิที่จะอนุญาตหรือป้องกันไม่ให้เกิดการกระทำบางอย่างต่องานสร้างสรรค์ของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น

ก. สิทธิในการทำซ้ำ เป็นสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะป้องกันไม่ให้เกิดการทำซ้ำผลงานของตนเองโดยปราศจากความยินยอมถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดที่จะได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์⁷⁹

ข. สิทธิในการจำหน่ายจ่ายโอน กฎหมายลิขสิทธิ์หลายฉบับ เช่น ประเทศไทยได้มีการกำหนดสิทธิของเจ้าของให้มีสิทธิในการจำหน่ายจ่ายโอนผลงานที่ได้ทำซ้ำ สิทธิในการจำหน่ายจ่ายโอนมักจะหมดสิ้นลง (exhaustion of rights) หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า หลักการ

⁷⁶ Hailshree Saksena, *Ibid.*

⁷⁷ ชัยวัฒน์ ตันดีเปล่ง และพงษ์ศักดิ์ กิตติสมเกียรติ, *อ้าวแล้ว เจิงอรรถ 48*, หน้า 21.

⁷⁸ WIPO. *Understanding Copyright and Related Rights*. (2nd edition). Switzerland: WIPO. 2016. p.10-13.

⁷⁹ Article 9(1) of Berne Convention

จำหน่ายครั้งแรก (first-sale doctrine) เมื่อมีการจำหน่ายไปในครั้งแรกหรือการโอนความเป็นเจ้าของในผลงานที่ได้ทำสำเนา ไว้ในมาตรา 32/1 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537⁸⁰ ตัวอย่างเช่น เมื่อเจ้าของผลงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทงานวรรณกรรม (ตัวอย่าง: หนังสือนวนิยาย) จำหน่ายผลงานหรือโอนความเป็นเจ้าของในสำเนาหนังสือซึ่งเป็นผลงานของตนนั้น ผู้ซื้อหนังสือหรือผู้รับโอนต่อจะจำหน่ายหรือโอนความเป็นเจ้าของไปยังผู้อื่นโดยไม่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งเหตุที่สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์หมดไปในการจำหน่ายหรือโอนความเป็นเจ้าของสำเนาผลงานอันมีลิขสิทธิ์ครั้งแรก

ค. สิทธิในการเผยแพร่สู่สาธารณชน หมายถึง การแสดงผลงานออกสู่ที่สาธารณะและหมายความรวมถึงการแสดงผลงานออกสู่ที่ที่ไม่ใช่สาธารณะด้วย โดยต้องมีลักษณะการแสดงออกซึ่งผลงานต่อบุคคลที่อยู่นอกกลุ่มครอบครัวหรือคนที่รู้จักใกล้ชิด สิทธิในการเผยแพร่สู่สาธารณชนให้สิทธิแก่ผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ในการอนุญาตในแสดงผลงานออกสู่สาธารณะ เช่น การแสดงละครเวที การแสดงคอนเสิร์ต ซึ่งการแสดงออกสู่สาธารณะจะหมายความรวมถึงการแสดงโดยการบันทึกภาพและเสียงด้วย⁸¹

ง. สิทธิในการแปลภาษาและดัดแปลง ต้องการแปลภาษาและการดัดแปลงผลงานของผู้สร้างสรรค์ที่ได้รับการรับรองแล้ว งานดังกล่าวถูกจัดเป็นประเภทของงานที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์⁸² โดยการแปลภาษา หมายถึง การแสดงออกซึ่งผลงานจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่ง ส่วนการดัดแปลง หมายถึง การปรับเปลี่ยนรูปแบบของผลงานเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น การดัดแปลงเนื้อเรื่องในหนังสือนวนิยายเป็นภาพยนตร์ หรือการดัดแปลงเนื้อหาในหนังสือให้มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการใช้ประโยชน์ (ดัดแปลงหนังสือเชิงวิชาการให้มีเนื้อหาที่ทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้นเพื่อใช้สำหรับการสอนนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย) หากเป็นกรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่แปลภาษาและดัดแปลงเป็นต่างรายกัน หากต้องการที่จะเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ที่ได้แปลภาษาและดัดแปลง กรณีดังกล่าวจะต้องได้รับอนุญาตจากผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานดั้งเดิมและเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่แปลภาษาและดัดแปลง

(2) สิทธิทางศีลธรรม (moral rights)

สิทธิทางศีลธรรม หรือ ธรรมสิทธิ เป็นสิทธิที่กฎหมายคุ้มครองผลประโยชน์ของผู้ที่ได้สร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจาก การสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละครั้ง ผู้สร้างสรรค์ย่อมต้องใช้ทั้งสติปัญญา แรงงาน หรืออาจหมายถึงทุนทรัพย์เพื่อให้ได้หาซึ่งผลสำเร็จของงาน ดังนั้น สิทธิทางศีลธรรมจึงเป็นสิทธิที่กฎหมายลิขสิทธิ์บัญญัติขึ้นมาเพื่อมอบตอบแทนให้แก่ผู้สร้างสรรค์

⁸⁰ มาตรา 32/1 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

⁸¹ Article 11 of Berne Convention

⁸² Article 12 of Berne Convention

ผลงานโดยเฉพาะ ในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์และเจ้าของลิขสิทธิ์เป็นบุคคลต่างรายกัน สิทธิทางศีลธรรมจะให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์เท่านั้น ถึงแม้ว่าผู้สร้างสรรค์จะได้โอนสิทธิทางเศรษฐกิจได้ให้ผู้อื่นแล้วก็ตาม ซึ่งอนุสัญญากรุงเบิร์นฯ ยังได้กำหนดลักษณะของสิทธิทางศีลธรรมไว้ในมาตรา 6 bis(1)⁸³ ซึ่งสามารถจำแนกลักษณะของสิทธิทางศีลธรรม ได้ดังต่อไปนี้⁸⁴

ก. สิทธิที่จะนำงานของตนออกเผยแพร่สู่สาธารณะ (Right of Publication)

ข. สิทธิที่หวงกันหรือห้ามบุคคลอื่นแก้ไขงานหรือเปลี่ยนแปลงชื่อผู้สร้างสรรค์ หรือกระทำการใดที่เป็นการปกปิดชื่อผู้สร้างสรรค์ ที่อาจก่อให้เกิดการหลงผิดในชื่อของบุคคลสร้างสรรค์อย่างไม่เป็นธรรม (Right of Paternity)

ค. สิทธิที่จะห้ามไม่อนุญาติให้ดัดแปลงงานของตนจนเสียรูปหรือการกระทำที่เสียหายในส่วนที่เกี่ยวกับงานนั้น (Right of Integrity)

ง. สิทธิที่จะยกเลิกการนำงานของตนที่ได้นำออกสู่สาธารณะ โดยไม่ต้องใช้ค่าเสียหายต่อผู้ที่มีสิทธิที่จะนำงานของตนไปใช้ได้ (Right of withdrawal)

3) งานอันมีลิขสิทธิ์ได้รับความคุ้มครองโดยอัตโนมัติ

ลิขสิทธิ์เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ เมื่อมีการสร้างสรรค์งานขึ้น ซึ่งหลักการนี้เป็นมาตรฐานของอนุสัญญากรุงเบิร์นและความตกลงทริปส์ ดังนี้

(1) อนุสัญญากรุงเบิร์น มาตรา 5(2)

“การใช้สิทธิและการปฏิบัติต่อสิทธิที่ได้รับการคุ้มครองตามอนุสัญญาเบิร์นจะไม่ถูกกำหนดด้วยขั้นตอนทางการใด ๆ และจะไม่ขึ้นอยู่กับการมีอยู่ของการคุ้มครองในประเทศต้นทางของผลงานนั้น แต่ขอบเขตของการคุ้มครอง รวมถึงวิธีการเยียวยาแก่ผู้สร้างสรรค์ ผลงานจะถูกกำหนดโดยกฎหมายของประเทศที่มีการเรียกร้องให้มีการคุ้มครองเป็นหลัก”⁸⁵

⁸³ Article 6 bis (1) of Berne Convention:

Independently of the author's economic rights, and even after the transfer of the said rights, the author shall have the right to claim authorship of the work and to object to any distortion, mutilation, or other modification of, or other derogatory action in relation to, the said work, which would be prejudicial to his honor or reputation.

⁸⁴ คมนทงชัย ฉายไฟโรจน์. กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ฉบับสมบูรณ์. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บานานา สวีท. 2555. หน้า 12.

⁸⁵ Article 5(2) of Berne Convention:

The enjoyment and the exercise of these rights shall not be subject to any formality; such enjoyment and such exercise shall be independent of the existence of protection in the country

(2) ความตกลงทริปส์ มาตรา 9(1)

“บรรดาสมาชิกจะต้องปฏิบัติตามมาตรา 1 ถึงมาตรา 21 แห่งอนุสัญญาเบิร์น (1971) รวมถึงภาคผนวกของอนุสัญญาดังกล่าว ยกเว้นมาตรา 6 bis (ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับสิทธิทางศีลธรรม)”⁸⁶

ทั้งอนุสัญญาเบิร์นและความตกลงทริปส์ได้กำหนดให้ประเทศภาคีสมาชิกของอนุสัญญาต้องให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เมื่อมีการสร้างสรรค์งานขึ้นโดยอัตโนมัติปราศจากแบบพิธีทางเอกสารหรือทางทะเบียน ดังนั้น งานลิขสิทธิ์จึงได้รับความคุ้มครองโดยไม่ต้องจดทะเบียน⁸⁷ อย่างเช่น ทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น (เครื่องหมายการค้า สิทธิบัตร) แต่อย่างไรก็ดี แต่ละประเทศอาจมีการกำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ต่อหน่วยงานราชการที่รับผิดชอบก็ได้ ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการสันนิษฐานไปก่อนว่า ข้อมูลในใบรับรองการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ถูกต้อง (อาจจะถูกเพิกถอนหรือปฏิเสธในภายหลังก็ได้)⁸⁸ ในกรณีเกิดข้อพิพาททางคดีไม่ว่าจะเป็นการพิสูจน์ความเป็นเจ้าของ หรือการกำหนดค่าเสียหายที่เกิดขึ้นจากการทำละเมิดลิขสิทธิ์นั้น

2.5 ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อคุ้มครองบุคคลผู้ที่ได้สร้างสรรค์งานขึ้นตามประเภทที่กฎหมายกำหนด แต่โดยแท้จริงแล้วการสร้างสรรค์ผลงานนั้นมิได้มีขึ้นเพื่อประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวเท่านั้น ในการสร้างสรรค์ผลงานจะประกอบไปด้วยองค์ความรู้ในหลากหลายแขนง โดยองค์ความรู้เหล่านั้นอาจก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคมส่วนรวม ดังนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์ในแต่ละประเทศมักจะกำหนดหลักเกณฑ์ในเรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ ในกรณีที่การละเมิดลิขสิทธิ์มีประโยชน์แก่สังคมส่วนรวม และสามารถให้ประชาชนเข้าถึงเพื่อใช้ประโยชน์จากงาน

of origin of the work. Consequently, apart from the provisions of this Convention, the extent of protection, as well as the means of redress afforded to the author to protect his rights, shall be governed exclusively by the laws of the country where protection is claimed.

⁸⁶ Article 9(1) of TRIPS Agreement:

Members shall comply with Articles 1 through 21 of the Berne Convention (1971) and the Appendix thereto. However, Members shall not have rights or obligations under this Agreement in respect of the rights conferred under Article 6bis of that Convention or of the rights derived therefrom.

⁸⁷ ปภาศรี บัวสุวรรณค์, *อ้าวแล้ว เจิงอรรถ 54*, หน้า 33.

⁸⁸ U.S. Copyright Office. What is Copyright?. May 27, 2024 Retrieved from <https://www.copyright.gov/what-is-copyright/>.

สร้างสรรค์นั้นได้⁸⁹ กรณีจึงกล่าวได้ว่า วัตถุประสงค์ของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ การสร้างสมดุลทางประโยชน์ระหว่างสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์กับประโยชน์ของสังคมส่วนรวม ในลักษณะการเปิดโอกาสให้สาธารณชนสามารถเข้าถึงและใช้ผลงานสร้างสรรค์นั้น ข้อยกเว้นดังกล่าวจะกำหนดเงื่อนไขภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์โดยอนุญาตให้มีการใช้เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ได้ และไม่จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ トラบใดที่การใช้นั้นเป็นไปตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนด

เมื่อลิขสิทธิ์ถือเป็นสิทธิในทรัพย์สินประเภทหนึ่งหรือที่เรียกว่าสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่ให้การคุ้มครองผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ผลงานที่จะต้องอาศัยทั้งความรู้ สติปัญญา ทักษะ ความเชี่ยวชาญ อาจรวมถึงงบประมาณในตัวของเม็ดเงินและเวลา เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์จึงเกิดขึ้นเพื่อคุ้มครองและให้สิทธิแก่บุคคลเหล่านั้นเป็นการตอบแทน เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้ประโยชน์จากผลงานที่อาจก่อให้เกิดสิทธิทางเศรษฐกิจ ทั้งยังสามารถหวงกันหรือยับยั้งไม่ให้ผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาตนำผลงานไปแสวงหาผลประโยชน์อันส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถใช้ประโยชน์จากผลงานนั้นได้เท่าที่ควรเป็น การที่กฎหมายให้สิทธิดังกล่าวแก่ผู้สร้างสรรค์ไม่เพียงแต่เป็นการตอบแทนหรือเป็นรางวัลที่เหมาะสมแก่ความพยายาม และความวิริยะอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์ การให้ความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ยังถือเป็นอีกหนึ่งแรงจูงใจทางเศรษฐกิจที่จะเป็นแรงกระตุ้นส่งเสริมให้มีการคิดค้นสร้างสรรค์ผลงานขึ้นในสังคมที่จะนำมาซึ่งความเจริญก้าวหน้าในสังคมนั้น แต่อย่างไรก็ตาม การคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ต้องไม่เป็นการให้สิทธิแก่ผู้สร้างสรรค์มากเกินไปที่อาจก่อให้เกิดการผูกขาดในสังคมได้ ด้วยเหตุนี้ ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์จึงถือกลไกสำคัญที่สามารถลดทอนความเคร่งครัดเพื่อไม่ให้เกิดการคุ้มครองที่มากเกินไปจนกลายเป็นการผูกขาดไปยังบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

โดยหลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์จะคงอยู่ภายในระยะเวลาที่กฎหมายในการคุ้มครอง เมื่อล่วงเลยระยะเวลาดังกล่าว สังคมก็สามารถใช้ประโยชน์จากผลงานนั้นได้ และเมื่อพิจารณาตามความเป็นจริงแล้ว หากมองกันว่าผลงานนั้นจะสูญสิ้นไปซึ่งสิทธิภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ก็อาจส่งผลให้สังคมสูญเสียสิ่งอาจก่อให้เกิดประโยชน์แก่สาธารณชนได้ในช่วงเวลานั้น เมื่อสังคมได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับผลประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ก็ย่อมต้องมอบสิทธิบางอย่างกลับคืนแก่สังคมในลักษณะของการแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียม ดังนั้น ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ จึงถือเป็นหลักเกณฑ์ที่เกิดขึ้นเพื่อลดความเคร่งครัดของการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ทั้งเป็นการตอบแทนสังคมที่สังคมได้ให้ความคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์ของผู้นั้น อย่างเช่น การกำหนดหลักเกณฑ์ทางกฎหมายที่อนุญาตให้ใช้เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์

⁸⁹ จีระประภา มากกลิ่น, *อ้าวแล้ว เชิงอรรถ 58*, หน้า 156.

เพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษา หรือการวิจัย ที่ส่งเสริมให้คนในสังคมสามารถเข้าถึงและใช้ผลงานที่มีลิขสิทธิ์ได้ในลักษณะที่สนับสนุนการเรียนรู้และเพื่อความก้าวหน้าด้านนวัตกรรมในสังคมนั้น

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาดังแนวคิด ทฤษฎี และความเป็นมาของปัญญาประดิษฐ์ และหลักการทั่วไปเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ รวมถึงกระบวนการทำงานที่สำคัญของปัญญาประดิษฐ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ สิ่งสำคัญที่สังเกตเห็นได้ว่า พื้นฐานอันเป็นรากฐานสำคัญของกระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ล้วนแล้วมาจาก “ข้อมูล (data)” ที่มีความจำเป็นสำหรับการเรียนรู้และฝึกฝนทั้งสิ้น โดยข้อมูลดังกล่าวจะมาจากฐานข้อมูลของผู้ใช้หรือจะมาจากฐานข้อมูลอื่น ซึ่งในส่วนนี้จะส่วนที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางกฎหมายอันว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ หากปรากฏข้อเท็จจริงว่า ข้อมูลที่นำไปใช้ไม่ว่าจะผ่านกระบวนการใด ๆ แล้วได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ของปัญญาประดิษฐ์นั้น เป็นข้อมูลที่ผู้อื่นเป็นเจ้าของ แต่ผู้ให้นำไปเพื่อการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ หรือการฝึกอบรมการเรียนรู้ของเครื่อง โดยปราศจากความยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของกรณีดังกล่าวจะถือว่าเป็นการละเมิดข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายหรือไม่ ประการใด ซึ่งในประเด็นนี้ผู้ศึกษาได้มีการทำการศึกษาค้นคว้าถึงประเด็นทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องแล้ว โดยขอกล่าวต่อไปในบทต่อ ๆ ไป



บทที่ 3
มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์และ
ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์
กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

ในส่วนนี้ผู้ศึกษาจะทำการศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนหลัก ๆ ได้แก่ (1) ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ส่วนที่สอดคล้องกับการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (2) มาตรการทางกฎหมายระหว่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ (3) มาตรการทางกฎหมายต่างประเทศ (กฎหมายสหภาพยุโรป กฎหมายญี่ปุ่น และกฎหมายสหรัฐอเมริกา) เกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล และ (4) มาตรการทางกฎหมายไทยเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล สำหรับการศึกษาในบทนี้ไม่เพียงจะทำการศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ ผู้ศึกษายังได้มีการศึกษาถึงหลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถเข้าใจประเด็นปัญหาข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และสามารถนำไปวิเคราะห์เปรียบเทียบหาความไม่ชัดเจนแน่นอนของกฎหมายไทยเพื่อพิจารณาเสนอปรับปรุงแก้ไขกฎหมายไทยให้มีอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. มาตรการทางกฎหมายระหว่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งในบางครั้งการกระทำการใดอาจจะเป็นเรื่องไปกระทำการโดยละเมิดลิขสิทธิ์บางอย่างได้ ดังนั้น กฎหมายจึงมีการกำหนดหลักกฎหมายที่ลดความเคร่งครัดในสิทธิเด็ดขาดของเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยอนุญาตให้บุคคลอื่นสามารถกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดตามที่กฎหมายกำหนดต่อผลงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ไม่รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ และให้ถือว่าการกระทำนั้นไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ โดยปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ข้อ 27 ซึ่งเป็นส่วนที่สอดคล้องกับการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงกฎหมาย

ระหว่างประเทศ อย่างเช่น อนุสัญญากรุงเบิร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม: Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (อนุสัญญาเบิร์น) และความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการค้า: Trade - Related. Aspects of Intellectual Property Rights (ความตกลงทริปส์) ได้มีการกำหนดมาตรการทางกฎหมายสำหรับกรณีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ มีสาระสำคัญ ดังนี้

1.1 ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน

ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights) เป็นเอกสารประวัติศาสตร์ในการวางรากฐานด้านสิทธิมนุษยชนระหว่างประเทศฉบับแรกของโลก ไม่ว่าจะเป็นเชื้อชาติ สีผิว เพศ ภาษา ศาสนา ความคิดเห็นทางการเมือง หรือสถานะทางสังคม ซึ่งได้ถือกำเนิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์การสู้รบในสงครามโลกครั้งที่สองที่ได้พรากชีวิตมนุษย์ไปมากมาย ทั้งยังส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่และศักดิ์ศรีของมนุษย์ องค์การสหประชาชาติ (United Nations) ที่ได้ก่อตั้งขึ้นภายหลังการสิ้นสุดของสงครามโลกครั้งที่สอง โดยประเทศสมาชิกสหประชาชาติได้ให้คำมั่นว่าจะร่วมกันป้องกันมิให้เกิดโศกนาฏกรรมทั้งในรูปแบบของความอดอยาก การทรมานนักโทษ การใช้แรงงานเยี่ยงทาส และการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์อย่างในอดีต และเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม พ.ศ. 2491 (ค.ศ. 1948) ที่ประชุมสมัชชาสหประชาชาติ ได้มีมติรับรองปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน อันเป็นพื้นฐานของกฎหมายระหว่างประเทศและในแต่ละประเทศด้านสิทธิมนุษยชนทุกฉบับที่มีอยู่ในปัจจุบัน⁹⁰

หลักสำคัญของปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนจะประกอบได้ด้วยในเรื่องการประกันสิทธิและเสรีภาพขั้นพื้นฐานของปัจเจกชน เช่น สิทธิในความเท่าเทียมกันของมนุษย์ สิทธิในชีวิต-เสรีภาพ-ความมั่นคง เสรีภาพจากการเป็นทาส-การทรมาน สิทธิในการรับการคุ้มครองตามกฎหมาย สิทธิในการมีเสรีภาพส่วนบุคคล สิทธิในการมีส่วนร่วมทางการเมือง สิทธิทางเศรษฐกิจ-สังคม-วัฒนธรรม สิทธิของผู้สร้างสรรค์ในการได้รับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา เป็นต้น โดยส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาได้ถูกบัญญัติไว้ในข้อ 27 ดังนี้

⁹⁰ กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงการต่างประเทศ. ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน - Universal Declaration of Human Rights. 20 สิงหาคม 2567 สืบค้นจาก <https://humanrights.mfa.go.th/humanrights/obligation/>.

ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ข้อ 27⁹¹

(1) ทุกคนมีสิทธิที่จะเข้าร่วมโดยอิสระ ในชีวิตทางวัฒนธรรมของชุมชน ที่จะผลิตเพลินกับศิลปะ และมีส่วนร่วมในความรุดหน้า และคุณประโยชน์ทางวิทยาศาสตร์⁹²

(2) ทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการคุ้มครองผลประโยชน์ทางจิตใจและทางวัตถุ อันเป็นผลจากประดิษฐ์กรรมใดทางวิทยาศาสตร์ วรรณกรรม และศิลปกรรมซึ่งตนเป็นผู้สร้าง⁹³

ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ข้อ 27 ถือเป็นหลักการที่เกี่ยวกับสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา จะกล่าวถึงการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมและการคุ้มครองผลประโยชน์ทางศีลธรรมและผลงานของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานสำคัญของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ มีสาระสำคัญ ดังนี้

ข้อ 27(1) มีลักษณะเป็นการรับรองสิทธิในการเข้าถึงและมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวัฒนธรรม ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ โดยไม่ถูกจำกัด รวมถึงการได้รับประโยชน์จากกิจกรรมเหล่านั้น ประชาชนทุกคนมีสิทธิที่จะเข้าการเข้าถึงและได้รับประโยชน์จากผลงานทางวัฒนธรรม ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็ผลงานที่ตนเป็นผู้สร้างขึ้นหรือเป็นผลงานของผู้อื่น อันมีประเด็นที่เกี่ยวพันกับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ในส่วนของการเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์ของผู้อื่น โดยการใช้ประโยชน์จะต้องพิจารณาถึงการสร้างสมดุลระหว่างสิทธิของผู้สร้างสรรค์และสิทธิของสังคมส่วนรวม

ข้อ 27(2) มีลักษณะเป็นการรับรองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ว่าประชาชนทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการคุ้มครองผลประโยชน์จากการสร้างสรรค์ผลงานในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็ผลงานทางวิทยาศาสตร์ วรรณกรรม หรือศิลปกรรม โดยผลประโยชน์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจะประกอบไปด้วยการได้รับการยอมรับในฐานะผู้สร้างสรรค์และการได้สิทธิในการได้รับผลตอบแทน ซึ่งสอดคล้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศต่าง ๆ ที่มีการกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิทางศีลธรรมและสิทธิเศรษฐกิจภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ กล่าวคือ สิทธิทางศีลธรรมมีลักษณะเป็นได้รับการยอมรับในฐานะผู้สร้างสรรค์

⁹¹ กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงการต่างประเทศ. ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน Universal Declaration of Human Rights. 20 สิงหาคม 2567 สืบค้นจาก <https://humanrights.mfa.go.th/upload/pdf/udhr-th-en.pdf>.

⁹² Article 27 (1) of Universal Declaration of Human Rights:

Everyone has the right freely to participate in the cultural life of the community, to enjoy the arts and to share in scientific advancement and its benefits.

⁹³ Article 27 (2) of Universal Declaration of Human Rights:

Everyone has the right to the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he is the author.

ผลงาน และป้องกันการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาหรือการนำผลงานไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ส่วนสิทธิทางเศรษฐกิจมีลักษณะเป็นการได้รับประโยชน์ตอบแทน เช่น ได้รับเม็ดเงินตอบแทนการคิดค้นสร้างสรรค์ผลงานนั้น

จะเห็นได้ว่า ปณิญาสากล่าวด้วยสิทธิมนุษยชน ข้อ 27 เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ (รวมถึงทรัพย์สินทางปัญญาประเภทอื่น) โดยมุ่งหมายที่จะสร้างสมดุลระหว่างสิทธิของผู้สร้างสรรค์และประโยชน์ของสังคมส่วนรวม อันสอดคล้องกับการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจาก วัตถุประสงค์หลักของการบัญญัติบทกฎหมายที่ว่าด้วยข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในแต่ละประเทศล้วนแล้วแต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการให้สังคมส่วนรวมสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์ของผู้อื่นได้ แต่การเข้าถึงและการใช้ประโยชน์ต้องอยู่ภายในขอบเขตของการคุ้มครองตามกฎหมาย เช่น ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร เป็นต้น

1.2 อนุสัญญากรุงเบิร์น

อนุสัญญาเบิร์น เป็นกฎหมายระหว่างประเทศที่ได้มีการลงนามที่กรุงเบิร์น ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ เมื่อวันที่ 9 กันยายน ค.ศ. 1886 และมีผลบังคับใช้ เมื่อวันที่ 5 ธันวาคม ค.ศ. 1887 (พ.ศ. 2430) โดยประเทศได้เข้าเป็นภาคี เมื่อวันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2474 และมีการอนุวัติการให้เป็นไปตามอนุสัญญา เมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2474 โดยการออกเป็นพระราชบัญญัติคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474 มาใช้บังคับ มีเนื้อหาสำคัญที่กำหนดให้ประเทศภาคีให้ความคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม กำหนดให้การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์เป็นไปโดยอัตโนมัติปราศจากแบบพิธีทางการทะเบียน (formality) กำหนดอายุการคุ้มครอง และให้อำนาจประเทศภาคีกำหนดเงื่อนไขเกี่ยวกับการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม (fair use) เป็นต้น⁹⁴

อนุสัญญากรุงเบิร์นได้มีการกำหนดข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้หลายประการ อาทิเช่น การวิจัยหรือการศึกษาที่เป็นส่วนตัวและการกระทำใด ๆ เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน การติชมวิจารณ์และการเสนอรายงานข่าว การบริหารราชการแผ่นดิน กระบวนการทางศาล รวมถึงการกระทำอื่นที่ไม่เป็นการขัดต่อการใช้งานอย่างธรรมหรือการใช้งานลิขสิทธิ์โดยชอบธรรม (fair use)

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในอนุสัญญากรุงเบิร์นสามารถจำแนกประเภทออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ข้อยกเว้นการทำซ้ำในกรณีทั่วไป และข้อยกเว้นการทำซ้ำในกรณีพิเศษ

2.1.1 ข้อยกเว้นการทำซ้ำในกรณีทั่วไป ได้แก่ การกล่าวสุนทรพจน์ในที่สาธารณะ (public speeches) การพูดเชิงอ้างอิง (quotations) การใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการศึกษา

⁹⁴ อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ, *อ้าวแล้ว เชิงธรรม 61*, หน้า 12-13.

(uses for teaching purposes) การใช้โดยสื่อข่าว (press usage) การรายงานเหตุการณ์ในปัจจุบัน (reporting of current events) การบันทึกชั่วคราวโดยองค์กรกระจายเสียง (ephemeral recording by broadcasting organizations) ใช้สำหรับส่วนตัว (private use) การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ (reproduction by photocopying in libraries) การทำซ้ำสำหรับผู้พิการทางสายตา (reproduction in special characters for the use of the blind)⁹⁵ เป็นต้น

2.1.2 ข้อยกเว้นการทำซ้ำในกรณีพิเศษ โดยหลักการของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ได้กำหนดไว้ในมาตรา 9(2) แห่งอนุสัญญากรุงเบิร์น

“บรรดาสมาชิกต้องกำหนดให้มีการอนุญาตให้มีการทำสำเนาของผลงานอันมีลิขสิทธิ์อย่างจำกัดเฉพาะบางสถานการณ์เท่านั้น โดยเงื่อนไขคือการทำสำเนาดังกล่าวไม่ขัดหรือแย้งกับการใช้ประโยชน์ตามปกติของผลงานและไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผลประโยชน์ที่ชอบธรรมของผู้สร้างสรรค์อย่างไม่สมควร” (มาตรา 9(2))⁹⁶

หลักการที่กำหนดไว้ในมาตรา 9(2) มีชื่อเรียกว่า Three-step Test อันเป็นหลักการที่กำหนดข้อยกเว้นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำต่อผลงานอันมีลิขสิทธิ์ประกอบไปด้วย 3 เงื่อนไข⁹⁷ ดังนี้

1) *ควรกำหนดและจำกัดการใช้หลักการนี้เฉพาะบางสถานการณ์เท่านั้น (certain special cases)* ข้อจำกัดและข้อยกเว้นต้องใช้ในเฉพาะบางสถานการณ์เท่านั้น ข้อจำกัดและข้อยกเว้นจะต้องมีการกำหนดไว้อย่างชัดเจน และควรจำกัดการตีความข้อจำกัดและข้อยกเว้นให้แคบลงตามวัตถุประสงค์ของการใช้อย่างสมเหตุสมผลตามความเป็นจริง แต่อย่างไรก็ตาม เงื่อนไขที่หนึ่งไม่ได้ตัดสิทธิประเทศภาคีที่จะกำหนดข้อจำกัดและข้อยกเว้นอย่างกว้าง ๆ เช่น ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยการใช้งานโดยชอบธรรม (fair use) ของสหรัฐอเมริกา

2) *ต้องไม่ขัดหรือแย้งกับการใช้ประโยชน์ตามปกติของผลงาน (no conflict with a normal exploitation)* การพิจารณาว่าการกระทำดังกล่าวขัดกับการแสวงหา

⁹⁵ WIPO. Applying the three-step test in the digital environment. May 27, 2024. Retrieved from https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/en/sccr_17/sccr_17_www_111472.ppt.

⁹⁶ Article 9(2) of Berne Convention:

It shall be a matter for legislation in the countries of the Union to permit the reproduction of such works in certain special cases, provided that such reproduction does not conflict with a normal exploitation of the work and does not unreasonably prejudice the legitimate interests of the author.

⁹⁷ Bernt Hugenholtz & Ruth L. Okediji. CONCEIVING AN INTERNATIONAL INSTRUMENT ON LIMITATIONS AND EXCEPTIONS TO COPYRIGHT. U.S.: Open Society Institute (OSI). 2008. 1-56. p.17.

ผลประโยชน์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่นั้น ไม่เพียงแต่ที่จะต้องคำนึงถึงการใช้งานที่มีอยู่ในปัจจุบัน แต่ยังต้องคำนึงถึงการใช้งานที่จะเป็นไปได้ในอนาคต ที่เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถจะมีซึ่งผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจจากผลงานนั้นด้วย

3) ต้องไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผลประโยชน์ที่ชอบธรรมของผู้สร้างสรรค์อย่างไม่สมควร (no unreasonably prejudice the legitimate interests of the author/right holder) การพิจารณาว่าการกระทำดังกล่าวก่อให้เกิดความเสียหายต่อผลประโยชน์ที่ชอบธรรมของผู้สร้างสรรค์อย่างไม่สมควรหรือไม่นั้น ต้องพิจารณาให้ได้ว่า การกระทำนั้นถูกต้องตามกฎหมาย (legitimate) และ สมเหตุสมผล (reasonable) หรือไม่

1.3 ความตกลงทริปส์

ความตกลงทริปส์ เป็นสนธิสัญญาในกลุ่มประเทศสมาชิกขององค์การการค้าโลก (World Trade Organization: WTO) มีผลใช้บังคับเมื่อวันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 1996 (พ.ศ. 2539) และมีผลบังคับใช้กับประเทศสมาชิกองค์การการค้าโลกทั้งหมด รวมถึงประเทศไทยด้วย มีเนื้อหา กำหนดมาตรฐานของการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาทุกประเภท รวมถึงบรรทัดฐานในเรื่องขอบเขตของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา การบังคับใช้กฎหมาย ทั้งยังได้กำหนดหลักเกณฑ์มาตรฐานขั้นต่ำของการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ เพื่อให้รัฐภาคีนำไปบัญญัติไว้ในกฎหมายภายใน ซึ่งได้กำหนดไว้ใน มาตรา 1 ของความตกลงทริปส์⁹⁸ “มาตรฐานขั้นต่ำ (minimum standard) หมายความว่า รัฐภาคีใดจะให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในระดับที่ต่ำกว่าบทบัญญัติในความตกลงทริปส์ไม่ได้ แต่อาจคุ้มครองในระดับที่สูงกว่าได้ ภายใต้เงื่อนไขว่าการคุ้มครองในระดับที่สูงกว่านั้นจะต้องไม่ขัดแย้งกับหลักการและบทบัญญัติของความตกลงทริปส์”⁹⁹

ความตกลงทริปส์ ได้มีการกำหนดหลักการเกี่ยวกับข้อยกเว้นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำต่อผลงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา 13:

“บรรดาสมาชิกจะต้องกำหนดข้อจำกัดหรือข้อยกเว้นต่อการใช้สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (exclusive right) เฉพาะในบางกรณี เท่านั้นที่ไม่ขัดหรือแย้งกับ

⁹⁸ Article 1(1) of TRIPs Agreement:

Members shall give effect to the provisions of this Agreement. Members may, but shall not be obliged to, implement in their law more extensive protection than is required by this Agreement, provided that such protection does not contravene the provisions of this Agreement. Members shall be free to determine the appropriate method of implementing the provisions of this Agreement within their own legal system and practice.

⁹⁹ จักรกฤษณ์ ควรวพจน์, *อ้าวแล้ว เชิงอรรถ 68*, หน้า 36.

การใช้ประโยชน์ตามปกติของผลงาน และไม่ก่อให้เกิดความเสียหายโดยปราศจากเหตุอันสมควรต่อผลประโยชน์ที่ชอบธรรมของเจ้าของลิขสิทธิ์¹⁰⁰ โดยจำแนกเงื่อนไขได้ดังนี้

1) ต้องกำหนดข้อจำกัดหรือข้อยกเว้นต่อการใช้สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (exclusive right) เฉพาะในบางกรณี

2) ต้องใช้เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับการใช้ประโยชน์ตามปกติของผลงาน

3) ต้องไม่ก่อให้เกิดความเสียหายโดยปราศจากเหตุอันสมควรต่อผลประโยชน์ที่ชอบธรรมของเจ้าของลิขสิทธิ์

หลักการเกี่ยวกับข้อยกเว้นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำต่อผลงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา 13 แห่งความตกลงทริปส์ มีเงื่อนไขในลักษณะเดียวกันกับหลักการ Three-step Test ตามมาตรา 9(2) แห่งอนุสัญญาเบิร์นซึ่งได้กล่าวไว้ในส่วนที่ 3.1.1

2. มาตรการทางกฎหมายต่างประเทศเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

2.1 กฎหมายสหภาพยุโรป

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรปที่เป็นกฎหมายหลักในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์ คือ DIRECTIVE 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases (DIRECTIVE 96/9/EC) อันเป็นกฎหมายที่ว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของฐานข้อมูล และ DIRECTIVE 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending DIRECTIVES 96/9/EC and 2001/29/EC (DIRECTIVE (EU) 2019/790) อันเป็นกฎหมายที่ว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์และสิทธิข้างเคียงในตลาดรวมดิจิทัลซึ่งปรับปรุงแก้ไข DIRECTIVE 96/9/EC

โดย DIRECTIVE มีลักษณะเป็นเหมือนกฎหมายที่กำหนดขึ้นโดยสหภาพยุโรป อันมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นกรอบแนวทางการตรากฎหมายในเรื่องนั้น ๆ ให้แก่ประเทศสมาชิก Directive จึงถือเป็นส่วนหนึ่งของกฎหมายรองของสหภาพยุโรป ซึ่งเป็นเนื้อหากฎหมายที่ได้มาจากหลักการและ

¹⁰⁰ Article 13 of TRIPS Agreement:

Members shall confine limitations or exceptions to exclusive rights to certain special cases which do not conflict with a normal exploitation of the work and do not unreasonably prejudice the legitimate interests of the right holder.

วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในสนธิสัญญาของสหภาพยุโรป (กฎหมายหลัก) ทั้งนี้ เป็นไปตามมาตรา 288 แห่งสนธิสัญญาว่าด้วยการทำงานของสหภาพยุโรป (the Treaty on the Functioning of the European Union) เพื่อความมีเสถียรภาพของสหภาพ สถาบันต่าง ๆ ของรัฐสมาชิกจะต้องนำกฎระเบียบ (regulations) คำสั่ง (directives) คำวินิจฉัย (decisions) คำแนะนำ (recommendations) และความคิดเห็น (opinions) มาใช้ โดยคำสั่ง (directives) จะมีผลผูกพันตามที่กำหนดไว้ในขอบเขตของแต่ละรัฐสมาชิก แต่ยังคงให้สิทธิแต่ละรัฐสมาชิกเลือกที่จะกำหนดรูปแบบและวิธีการในการบังคับใช้คำสั่งนั้น¹⁰¹

หลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์และมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ มีดังนี้

2.1.1 หลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

1) การคุ้มครองลิขสิทธิ์

ขอบเขตการคุ้มครองลิขสิทธิ์และสิทธิข้างเคียงของสหภาพยุโรป มาตรา 1 แห่ง DIRECTIVE 2001/29/EC ได้มีการกำหนดไว้ว่าประเทศสมาชิกสามารถที่จะบัญญัติกฎหมายภายในเรื่องเกี่ยวกับการคุ้มครองทางกฎหมายของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สิทธิการเช่า สิทธิในการให้ยืม และสิทธิบางประการที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ในด้านทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์และสิทธิที่เกี่ยวข้องที่ใช้บังคับกับการออกอากาศรายการโดยการส่งผ่านดาวเทียมและเคเบิลซ้ำ ระยะเวลาการคุ้มครองลิขสิทธิ์และสิทธิข้างเคียง การคุ้มครองทางกฎหมายของฐานข้อมูลได้ การที่สหภาพยุโรปได้กำหนด DIRECTIVE เรื่องข้างต้น การตราดังกล่าวจะไม่มีผลกระทบต่อการบัญญัติกฎหมายของประเทศสมาชิกในเรื่องข้างต้น¹⁰²

แต่อย่างไรก็ตาม สหภาพยุโรปยังได้มีการกำหนด DIRECTIVE ในเรื่องข้างต้นไว้เพื่อเป็นกรอบแนวทางในการตรากฎหมายในเรื่องนั้น ๆ ให้แก่ประเทศสมาชิก ดังนี้

(1) การคุ้มครองทางกฎหมายของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตาม DIRECTIVE 2009/24/EC of the European Parliament and of the Council of 23 April 2009 on the legal protection of computer programs

(2) สิทธิการเช่า สิทธิในการให้ยืม และสิทธิบางประการที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ในด้านทรัพย์สินทางปัญญา ตาม DIRECTIVE 2006/115/EC of the European Parliament

¹⁰¹ European Union. Types of legislation. June 1, 2024 Retrieved from https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/law/types-legislation_en.

¹⁰² Article 1 of DIRECTIVE 2001/29/EC

and of the Council of 12 December 2006 on rental right and lending right and on certain rights related to copyright in the field of intellectual property

(3) ลิขสิทธิ์และสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องที่ใช้บังคับกับการออกอากาศรายการ โดยการส่งผ่านดาวเทียมและเคเบิลซำ ตาม DIRECTIVE (EU) 2019/789 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 laying down rules on the exercise of copyright and related rights applicable to certain online transmissions of broadcasting organisations and retransmissions of television and radio programmes, and amending Council DIRECTIVE 93/83/EEC

(4) ระยะเวลาการคุ้มครองลิขสิทธิ์และสิทธิ์ข้างเคียง ตาม DIRECTIVE 2006/116/EC of the European Parliament and of the Council of 12 December 2006 on the term of protection of copyright and certain related rights

(5) การคุ้มครองทางกฎหมายของฐานข้อมูล ตาม DIRECTIVE 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases

ในส่วนของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ สหภาพยุโรปได้กำหนดไว้ในมาตรา 1 แห่ง DIRECTIVE 2006/116/EC โดยกำหนดให้สิทธิของผู้สร้างสรรค์งานวรรณกรรมหรือศิลปกรรม ตามความในมาตรา 2 แห่งอนุสัญญาเบิร์นจะคงอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และคงอยู่ต่อออกอีก 70 ปีนับแต่การเสียชีวิตของผู้สร้างสรรค์ โดยไม่คำนึงถึงวันที่งานนั้นจะถูกเผยแพร่โดยชอบด้วยกฎหมาย ต่อสาธารณะหรือไม่ ในกรณีของงานที่ได้สร้างสรรค์ สิทธิของผู้สร้างสรรค์จะคงอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ร่วมทุกคนและคงอยู่ต่อออกอีก 70 ปีนับแต่การเสียชีวิตของผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้าย ในกรณีของผลงานที่ไม่เปิดเผยชื่อหรือนามแฝง ระยะเวลาการคุ้มครองจะมีอายุ 70 ปี นับแต่ที่ผลงานนั้นเผยแพร่สู่สาธารณะโดยชอบด้วยกฎหมาย อย่างไรก็ตาม หากนามแฝงที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้แสดง ให้เห็นถึงตัวตนของผู้สร้างสรรค์อย่างไม่มีข้อสงสัย หรือหากผู้สร้างสรรค์ได้เปิดเผยตัวตนในช่วง ระยะเวลาที่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ เงื่อนไขอายุการคุ้มครองที่ใช้บังคับจะคงอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และคงอยู่ต่อออกอีก 70 ปีนับแต่การเสียชีวิตของผู้สร้างสรรค์ และในกรณีที่ประเทศสมาชิกกำหนดบทบัญญัติเฉพาะเกี่ยวกับอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นนิติบุคคล ระยะเวลาการคุ้มครองจะมีอายุ 70 ปี นับแต่ที่ผลงานนั้นเผยแพร่สู่สาธารณะโดยชอบด้วยกฎหมาย แต่หากเป็นการสร้างสรรค์ร่วมระหว่างนิติบุคคลและบุคคลธรรมดา และบุคคลธรรมดาได้เผยแพร่ ผลงานสู่สาธารณะ ส่วนในกรณีที่งานตีพิมพ์เป็นเล่ม โดยแบ่งเผยแพร่บางส่วนเป็นงวด ฉบับ หรือตอน

และระยะเวลาคุ้มครองเริ่มตั้งแต่เวลาที่ผลงานนั้นเผยแพร่ต่อสาธารณะโดยชอบด้วยกฎหมาย ให้ระยะเวลาการคุ้มครองมีผลแยกกันสำหรับแต่ละรายการ¹⁰³

2) สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

สหภาพยุโรปได้มีการกำหนดสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำ เผยแพร่ผลงานต่อสาธารณะ จำหน่ายจ่ายแจก รวมถึงสิทธิการเช่าและให้ยืม ไว้ดังนี้

(1) *สิทธิในการทำซ้ำ* กำหนดให้ประเทศสมาชิกจะต้องจัดให้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการอนุญาตหรือห้ามการทำซ้ำโดยตรงหรือโดยอ้อม ชั่วคราวหรือถาวรด้วยวิธีการใด ๆ และในรูปแบบใด ๆ ทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับผู้สร้างสรรค์ ในส่วนผลงานที่ได้สร้างสรรค์ สำหรับนักแสดง สำหรับผู้ผลิตแผ่นเสียง สำหรับผู้ผลิตการตัดต่อภาพยนตร์ครั้งแรก ในส่วนของต้นฉบับและสำเนาของภาพยนตร์ และสำหรับองค์กรกระจายเสียง ไม่ว่าจะการออกอากาศนั้นจะถูกส่งโดยสายหรือเสาอากาศ รวมทั้งทางเคเบิลหรือดาวเทียม¹⁰⁴

(2) *สิทธิในการเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณะ* กำหนดให้ประเทศสมาชิกจะต้องจัดให้ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการอนุญาตหรือห้ามการสื่อสารใด ๆ ต่อสาธารณะเกี่ยวกับผลงานของตน ไม่ว่าจะการเผยแพร่โดยวิธีการใด และกำหนดให้ประเทศสมาชิกจะต้องจัดให้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการอนุญาตหรือห้ามไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะ ไม่ว่าจะการเผยแพร่โดยวิธีการใด สำหรับนักแสดง สำหรับผู้ผลิตสิ่งบันทึกเสียง สำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์ที่จัดทำขึ้นเป็นครั้งแรก ทั้งต้นฉบับและสำเนาภาพยนตร์ของตนสำหรับองค์กรกระจายเสียง สิทธิที่อ้างถึงในข้างต้นจะหมดสิ้นไปโดยการสื่อสารใด ๆ ต่อสาธารณะหรือเปิดเผยต่อสาธารณะตามที่กำหนดไว้¹⁰⁵

(3) *สิทธิในการจำหน่ายจ่ายแจก* กำหนดให้ประเทศสมาชิกจะต้องกำหนดให้ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการอนุญาตหรือห้ามการจำหน่ายในรูปแบบใด ๆ แก่สาธารณะโดยการขายหรือโดยประการอื่น ในส่วนที่เกี่ยวกับต้นฉบับของผลงานหรือสำเนาของผลงานดังกล่าว โดยสิทธิในการจำหน่ายจ่ายแจกจะหมดสิ้นไปในกรณีที่การขายครั้งแรก (first sale) หรือการโอนกรรมสิทธิ์อื่น ๆ โดยผู้ทรงสิทธิ¹⁰⁶

(4) *สิทธิการเช่าและให้ยืม* กำหนดให้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการอนุญาตหรือห้ามการเช่าและให้ยืมของผู้ทรงสิทธิ ได้แก่ ผู้เขียนเกี่ยวกับต้นฉบับและสำเนางานนักแสดงเกี่ยวกับการกำหนดการแสดงของตน ผู้ผลิตสิ่งบันทึกเสียงสำหรับเครื่องบันทึกเสียง ผู้ผลิต

¹⁰³ Article 1 of DIRECTIVE 2006/116/EC

¹⁰⁴ Article 2 of DIRECTIVE 2001/29/EC

¹⁰⁵ Article 3 of DIRECTIVE 2001/29/EC

¹⁰⁶ Article 4 of DIRECTIVE 2001/29/EC

การตัดต่อภาพยนตร์ครั้งแรกเกี่ยวกับต้นฉบับและสำเนาภาพยนตร์ คำสั่งนี้จะไม่ครอบคลุมถึงสิทธิการเช่าและให้ยืมที่เกี่ยวข้องกับอาคารและงานศิลปะประยุกต์ สิทธิที่อ้างถึงอาจถูกโอน หรือให้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา¹⁰⁷

3) ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

สหภาพยุโรปได้กำหนดข้อยกเว้นและข้อจำกัดในการการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนี้¹⁰⁸

(1) การทำซ้ำชั่วคราวที่หรือโดยบังเอิญ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญและสำคัญ ของกระบวนการทางเทคโนโลยีและมีวัตถุประสงค์เพื่อให้การส่งข้อมูลในเครือข่ายระหว่างบุคคลที่สามโดยคนกลาง หรือการใช้งานตามกฎหมาย จะได้รับการยกเว้นให้ทำซ้ำได้ อันเป็นข้อยกเว้นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 2 แห่ง DIRECTIVE 2001/29/EC (สิทธิในการทำซ้ำ)

(2) ประเทศสมาชิกอาจจะทำข้อยกเว้นหรือข้อจำกัดสำหรับสิทธิในการทำซ้ำตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 2 แห่ง DIRECTIVE 2001/29/EC (สิทธิในการทำซ้ำ) เช่น การทำซ้ำบนกระดาษหรือสื่อใด ๆ ที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งเกิดจากการใช้เทคนิคการถ่ายภาพใด ๆ หรือโดยกระบวนการอื่นใดที่มีผลคล้ายคลึงกัน ยกเว้นแผ่นเพลง โดยมีเงื่อนไขว่าผู้ทรงสิทธิจะได้รับค่าตอบแทนที่ยุติธรรม, การทำซ้ำบนสื่อใด ๆ ที่ทำโดยบุคคลธรรมดาเพื่อการใช้งานส่วนตัวและเพื่อวัตถุประสงค์ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยมีเงื่อนไขว่าผู้ทรงสิทธิจะได้รับค่าตอบแทนที่ยุติธรรม, การทำซ้ำโดยห้องสมุด สถานศึกษา หรือพิพิธภัณฑ์ที่เข้าถึงได้โดยสาธารณะ หรือโดยหอจดหมายเหตุ ซึ่งไม่ถือเป็นใช้ในเชิงพาณิชย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม, การบันทึกชั่วคราวของงานที่ทำโดยองค์กรกระจายเสียง เพื่อใช้เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกของตนเองและสำหรับการออกอากาศขององค์กรเอง ส่วนการเก็บรักษาบันทึกเหล่านี้ในเอกสารสำคัญอย่างเป็นทางการอาจได้รับอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิ หรือการทำซ้ำการออกอากาศโดยสถาบันทางสังคมโดยมีวัตถุประสงค์ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ เช่น โรงพยาบาลหรือเรือนจำ โดยมีเงื่อนไขว่าผู้ทรงสิทธิจะได้รับค่าตอบแทนที่ยุติธรรม

(3) ประเทศสมาชิกอาจจัดทำข้อยกเว้นหรือข้อจำกัดในสิทธิในการทำซ้ำและสิทธิในการเผยแพร่สู่สาธารณะ ในกรณีการใช้เพื่อจุดประสงค์ในการเรียนการสอนหรือการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ โดยมีการระบุแหล่งที่มา รวมถึงชื่อผู้เขียน เว้นแต่จะมีเหตุที่ไม่สามารถระบุได้ ซึ่งการใช้นั้นต้องอยู่ในขอบเขตที่สมเหตุสมผลและมีวัตถุประสงค์ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ ใช้งานเพื่อประโยชน์ของคนพิการซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับความพิการและลักษณะที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์, การทำซ้ำโดยสื่อมวลชน การสื่อสารต่อสาธารณะ หรือเผยแพร่บทความตีพิมพ์เกี่ยวกับหัวข้อทางเศรษฐกิจ

¹⁰⁷ Article 3 of DIRECTIVE 2006/115/EC

¹⁰⁸ Article 5 of DIRECTIVE 2001/29/EC

การเมือง หรือศาสนาในปัจจุบัน, การใช้ในการวิพากษ์วิจารณ์หรือการทบทวน โดยมีเงื่อนไขว่าเกี่ยวข้องกับงานหรือเนื้อหาต้องได้รับการเปิดเผยต่อสาธารณะอย่างถูกต้องตามกฎหมายแล้ว และมีการใช้งานเป็นไปตามหลักปฏิบัติที่เป็นธรรม และในขอบเขตที่กำหนดตามวัตถุประสงค์เฉพาะ, การใช้เพื่อวัตถุประสงค์ด้านความปลอดภัยสาธารณะ รวมถึงการรายงานการดำเนินการทางปกครอง รัฐสภา หรือตุลาการ, การใช้กล่าวสุนทรพจน์ทางการเมือง ในวัตถุประสงค์ของการให้ข้อมูล หรือการใช้โดยการสื่อสารหรือเผยแพร่ เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยหรือการศึกษาส่วนตัว เป็นต้น

(4) ในกรณีที่ประเทศสมาชิกกำหนดข้อยกเว้นหรือการจำกัดสิทธิในการทำซ้ำ รัฐสมาชิกอาจกำหนดข้อยกเว้นหรือการจำกัดสิทธิในการจำหน่ายแจกจ่ายในทำนองเดียวกัน ตามขอบเขตที่สมเหตุสมผลและตามวัตถุประสงค์ของการทำซ้ำที่ได้รับอนุญาต

(5) การกำหนดข้อยกเว้นและข้อจำกัดของประเทศสมาชิกจะใช้บังคับเฉพาะในกรณีพิเศษบางประการซึ่งไม่ขัดแย้งกับการแสวงหาประโยชน์ตามปกติจากงาน และไม่กระทบต่อผลประโยชน์อันชอบด้วยกฎหมายของผู้ทรงสิทธิ

2.1.2 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์

จากที่กล่าวไว้ในบทที่ 2 ถึงการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเป็นที่ยอมรับว่ากลไกการประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์มีความสามารถเทียบเท่ากับการประมวลผลของสมองมนุษย์ หรืออาจเรียกได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์มีความสติปัญญาเทียบเท่ามนุษย์ก็ว่าได้ โดยที่ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญของการประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์ คือ “ข้อมูล” (data) หรือ “ฐานข้อมูล” (database) ในการทำงานของปัญญาประดิษฐ์นั้นจะเกิดจากการเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือที่เรียกว่า Machine Learning ซึ่งเรียนรู้จากข้อมูลต่าง ๆ ที่ถูกป้อนหรือถูกดึงเข้าไปในระบบ แล้วระบบจะทำการเรียนรู้ จำแนก หรือจัดกลุ่มข้อมูลเหล่านั้น เพื่อรอที่จะใช้ในการประมวลผลตามคำสั่งที่ผู้ใช้งานได้ป้อนให้ระบบคอมพิวเตอร์ทำงานตามความมุ่งหมายของผู้ใช้งาน แต่อย่างไรก็ดี ข้อมูลที่ใช้เป็นเหมือนวัตถุดิบในการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์อาจจะเป็นข้อมูลที่มีเจ้าของข้อมูลนั้น และข้อมูลดังกล่าวยังถูกคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์อีกด้วย ดังนั้น จึงเป็นปัญหาว่า การที่ปัญญาประดิษฐ์ดึงข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้โดยปราศจากความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลนั้น หากพิจารณาตามทฤษฎีพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะเห็นได้ว่า การกระทำดังกล่าวย่อมถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยชัดเจน แต่การทำงานของปัญญาประดิษฐ์ก็ต้องอาศัย “ข้อมูล” ดังกล่าวเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของปัญญาประดิษฐ์

สหภาพยุโรปจึงได้มีการกำหนดการคุ้มครองทางกฎหมายของฐานข้อมูลไว้ใน DIRECTIVE 96/9/EC และ DIRECTIVE (EU) 2019/790 โดยมีเนื้อหาสำคัญเกี่ยวกับสิทธิของผู้เป็นเจ้าของข้อมูล รวมถึงข้อยกเว้นในการใช้ข้อมูลอันมีเจ้าของได้โดยไม่ต้องขอความยินยอม ดังนี้

1) DIRECTIVE 96/9/EC

ในการตรา Directive 96/9/EC คณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งรัฐสภายุโรปและสภาสหภาพยุโรปได้ให้ความเห็นไว้ในส่วนแรกของ DIRECTIVE 96/9/EC ว่า¹⁰⁹ ปัจจุบันกฎหมายที่มีอยู่ของบรรดาประเทศสมาชิกยังให้การคุ้มครองในฐานะข้อมูลค่อนข้างแตกต่างกันไป จึงเป็นผลให้ไม่มีประสิทธิภาพในการคุ้มครองอย่างเพียงพอ กรณีจึงจำเป็นต้องกำหนดมาตรการอื่น ๆ เพื่อป้องกันการดึงข้อมูลหรือเนื้อหาจากฐานข้อมูลไปใช้ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ สืบเนื่องจากการสร้างฐานข้อมูลนั้น ย่อมต้องใช้ทั้งทรัพยากรทางการเงิน เวลา ความอดทน และสติปัญญา ซึ่งสวนทางกับการเข้าถึงหรือคัดลอกฐานข้อมูลที่ใช้ทรัพยากรน้อยกว่ามาก โดยหลักเกณฑ์ที่จะพิจารณาว่า ฐานข้อมูลนั้นควรได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่นั้น ควรกำหนดขอบเขตการพิจารณาให้ได้ว่าฐานข้อมูลนั้นเกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หรือการรวบรวมของผู้เขียนหรือไม่ ประกอบกับในปัจจุบันมีการใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้น จึงส่งผลให้ผู้สร้างฐานข้อมูลมีความเสี่ยงที่เนื้อหาในฐานข้อมูลของตนจะถูกคัดลอก หรือนำมาถูกจัดเรียงใหม่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากตน กฎหมายจึงต้องมีการกำหนดขอบเขตการใช้ข้อมูลเหล่านั้น รวมถึงข้อจำกัดหรือข้อยกเว้นการใช้ข้อมูลเหล่านั้น โดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากผู้สร้างฐานข้อมูล ที่จะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ คณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งรัฐสภายุโรปและสภาสหภาพยุโรปจึงต้องกำหนดสิทธิที่มีลักษณะเฉพาะ (sui generis right) ของผู้สร้างฐานข้อมูลไว้ โดยกำหนดให้สิทธิที่จะป้องกันการดึงข้อมูล และ/หรือการนำเนื้อหาในฐานข้อมูลไม่ว่าจะเป็นบางส่วนหรือทั้งหมดไปใช้ โดยไม่ได้รับอนุญาต ทั้งยังได้แนะนำให้ประเทศสมาชิกจัดให้มีข้อยกเว้นในกรณีที่มีการดึงข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์ส่วนตัว หรือเพื่อเป็นภาพประกอบสำหรับการเรียนการสอน หรือเพื่อการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ หรือเพื่อประโยชน์ด้านความปลอดภัยสาธารณะในการอำนวยความสะดวกในกระบวนการยุติธรรม แต่ทั้งนี้ การใช้ประโยชน์ดังกล่าวจะต้องไม่กระทบกระเทือนต่อสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างฐานข้อมูลและต้องไม่เป็นการใช้ในเชิงพาณิชย์อีกด้วย

¹⁰⁹ the Information Society of DIRECTIVE 96/9/EC

DIRECTIVE 96/9/EC มีสาระสำคัญ ดังนี้

(1) คำนิยามของคำว่า “ฐานข้อมูล” (database)

ฐานข้อมูล หมายถึง การรวบรวมผลงาน ข้อมูล หรือสิ่งอื่นใด ที่ได้ถูกจัดวางไว้อย่างเป็นระบบ และสามารถเข้าถึงได้เป็นรายบุคคลโดยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่น¹¹⁰

(2) วัตถุประสงค์ของการคุ้มครอง (object of protection)

ฐานข้อมูลที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ต้องเป็นฐานข้อมูลที่เกิดจากการสร้างสรรค์ทางสติปัญญาของผู้สร้าง ไม่ว่าจะเกิดจากการรวบรวมหรือการจัดเรียงเนื้อหา¹¹¹

(3) สิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูล (restricted acts)

ผู้สร้างฐานข้อมูลมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการดำเนินการหรือการอนุญาตในการทำซ้ำชั่วคราวหรือถาวร โดยวิธีการหรือรูปแบบใด ๆ ทั้งหมดหรือบางส่วน การแปล การดัดแปลง การจัดเตรียม หรือการทำให้เปลี่ยนแปลงไปโดยวิธีการอื่น การแจกจ่ายฐานข้อมูลในรูปแบบใด ๆ ต่อสาธารณชน ซึ่งให้หมายความรวมถึงสำเนาของฐานข้อมูลนั้นด้วย ทั้งนี้ การนำออกขายซึ่งสำเนาฐานข้อมูลในครั้งแรก (first sale) โดยผู้ถือสิทธิ์หรือโดยความยินยอมของผู้ถือสิทธิ์ กรณีดังกล่าวจะทำให้ผู้ถือสิทธิ์หมดสิทธิ์ในการควบคุมการขายสำเนานั้นในครั้งต่อ ๆ ไป (resale) การเผยแพร่ต่อสาธารณชน และการทำซ้ำ การแจกจ่าย การเผยแพร่ หรือการนำออกแสดงซึ่งฐานข้อมูลที่ผ่านการแปล การดัดแปลง การจัดเตรียม หรือการทำให้เปลี่ยนแปลงไปโดยวิธีการอื่น¹¹²

¹¹⁰ Article 1 of DIRECTIVE 96/9/EC:

... For the purposes of this Directive, ‘database’ shall mean a collection of independent works, data or other materials arranged in a systematic or methodical way and individually accessible by electronic or other means...

¹¹¹ Article 3 of DIRECTIVE 96/9/EC:

In accordance with this Directive, databases which, by reason of the selection or arrangement of their contents, constitute the author's own intellectual creation shall be protected as such by copyright. No other criteria shall be applied to determine their eligibility for that protection...

¹¹² Article 5 of DIRECTIVE 96/9/EC:

In respect of the expression of the database which is protectable by copyright, the author of a database shall have the exclusive right to carry out or to authorize...

(4) *ข้อยกเว้นสิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูล (exceptions to restricted acts)*

หากปรากฏการใช้เนื้อหาโดยเข้าถึงฐานข้อมูลถูกต้องตามกฎหมาย ให้สิทธิผู้ใช้ที่ไม่จำเป็นต้องขออนุญาตจากผู้สร้างฐานข้อมูล และประเทศสมาชิกควรจัดให้มีข้อยกเว้นสิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูลในกรณีการทำซ้ำเพื่อวัตถุประสงค์ใช้ส่วนตัว เพื่อเป็นภาพประกอบสำหรับการเรียนการสอน หรือเพื่อการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ โดยต้องมีการระบุแหล่งที่มาและอยู่ในขอบเขตการใช้ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ การใช้เพื่อประโยชน์ด้านความปลอดภัยสาธารณะในการอำนวยความสะดวกในกระบวนการทางปกครองหรือการพิจารณาคดี ทั้งนี้ ข้อยกเว้นสิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูลที่ประเทศสมาชิกกำหนดนั้นจะต้องไม่กระทบต่อผลประโยชน์ที่ชอบด้วยกฎหมายของผู้ถือสิทธิ์โดยปราศจากเหตุผลอันสมควร หรือขัดแย้งกับการแสวงหาผลประโยชน์ตามปกติของฐานข้อมูลนั้น¹¹³

¹¹³ Article 6 of DIRECTIVE 96/9/EC:

The performance by the lawful user of a database or of a copy thereof of any of the acts listed in Article 5 which is necessary for the purposes of access to the contents of the databases and normal use of the contents by the lawful user shall not require the authorization of the author of the database. Where the lawful user is authorized to use only part of the database, this provision shall apply only to that part.

Member States shall have the option of providing for limitations on the rights set out in Article 5 in the following cases:

- (a) in the case of reproduction for private purposes of a non-electronic database;
- (b) where there is use for the sole purpose of illustration for teaching or scientific research, as long as the source is indicated and to the extent justified by the non-commercial purpose to be achieved...

(5) สิทธิที่มีลักษณะเฉพาะ (*sui generis right*) ของผู้สร้างฐานข้อมูล

ประเทศสมาชิกควรจัดให้มีการคุ้มครองสิทธิสำหรับผู้จัดทำฐานข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่าตนได้มีการลงทุนไป โดยสิทธิดังกล่าวต้องลักษณะเป็นสิทธิในการป้องกันการดึงข้อมูล (*extraction*)¹¹⁴ และ/หรือการนำเนื้อหาในฐานข้อมูลไปใช้ซ้ำ (*re-utilization*)¹¹⁵ ไม่ว่าจะเป็นส่วนหรือทั้งหมดไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ทั้งนี้ แม้ว่าการดึงข้อมูลและ/หรือการใช้ซ้ำส่วนที่ไม่สำคัญของเนื้อหาของฐานข้อมูลนั้นเป็นการกระทำที่ขัดแย้งกับการแสวงหาผลประโยชน์ตามปกติของฐานข้อมูล หรือกระทบต่อผลประโยชน์อันชอบด้วยกฎหมายของผู้สร้างฐานข้อมูลโดยปราศจากเหตุผลอันสมควร กรณีดังกล่าวจะไม่สามารถอนุญาตให้ทำได้¹¹⁶

(6) สิทธิและหน้าที่ของผู้ใช้ที่ชอบด้วยกฎหมาย (*rights and obligations of lawful users*)

ผู้สร้างฐานข้อมูลจะต้องไม่กระทำการใด ๆ อันเป็นการขัดขวางผู้ใช้ฐานข้อมูลโดยชอบด้วยกฎหมาย ส่วนผู้ใช้ฐานข้อมูลจะต้องไม่กระทำการใด ๆ อันเป็นการขัดแย้งกับการแสวงหาผลประโยชน์ตามปกติของฐานข้อมูล หรือกระทบต่อผลประโยชน์อันชอบด้วยกฎหมายของผู้สร้างฐานข้อมูลโดยปราศจากเหตุผลอันสมควร รวมถึงกระทำการใด ๆ อันเป็นการก่อให้เกิดผลร้ายต่อผู้ทรงสิทธิในเนื้อหาที่มีอยู่ในฐานข้อมูล¹¹⁷

¹¹⁴ Article 7 of DIRECTIVE 96/9/EC:

การดึงข้อมูล (*extraction*) หมายถึง การถ่ายโอนเนื้อหาในฐานข้อมูลทั้งหมดหรือบางส่วนไปยังสื่ออื่นโดยถาวรหรือโดยชั่วคราว ไม่ว่าจะไปด้วยวิธีการหรือรูปแบบอื่นใด

¹¹⁵ Article 7 of DIRECTIVE 96/9/EC:

การใช้ซ้ำ (*re-utilization*) หมายถึง การเผยแพร่เนื้อหาของฐานข้อมูลทั้งหมดหรือบางส่วนสู่สาธารณชน ไม่ว่าจะเป็นการแจกจ่าย การเช่า การส่งสัญญาณออนไลน์ หรือรูปแบบอื่น ทั้งนี้ การนำออกขายซึ่งสำเนาฐานข้อมูลในครั้งแรก (*first sale*) โดยผู้ถือสิทธิ์หรือโดยความยินยอมของผู้ถือสิทธิ์ กรณีดังกล่าวจะทำให้ผู้ถือสิทธิ์หมดสิทธิ์ในการควบคุมการขายสำเนานั้นในครั้งต่อ ๆ ไป (*resale*)

¹¹⁶ Article 7 of DIRECTIVE 96/9/EC:

Member States shall provide for a right for the maker of a database which shows that there has been qualitatively and/or quantitatively a substantial investment in either the obtaining, verification or presentation of the contents to prevent extraction and/or re-utilization of the whole or of a substantial part, evaluated qualitatively and/or quantitatively, of the contents of that database...

¹¹⁷ Article 8 of DIRECTIVE 96/9/EC

(7) *ข้อยกเว้นของสิทธิที่มีลักษณะเฉพาะ (sui generis right) ของผู้สร้างฐานข้อมูล*

ประเทศสมาชิกควรกำหนดสิทธิของผู้ใช้ฐานข้อมูลที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมาย ในกรณีที่ไม่ต้องได้รับอนุญาตจากผู้สร้างฐานข้อมูล ในกรณีการดึงข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์ใช้ส่วนตัวและต้องไม่ใช่ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ การดึงข้อมูลเพื่อเป็นภาพประกอบสำหรับการเรียนการสอน หรือเพื่อการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ โดยต้องมีกระบวนการที่มาและอยู่ในขอบเขตการใช้ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ การดึงข้อมูลและ/หรือการใช้ซ้ำเพื่อประโยชน์ด้านความปลอดภัยสาธารณะในการอำนวยความสะดวกในกระบวนการทางปกครองหรือการพิจารณาคดี¹¹⁸

2) *DIRECTIVE (EU) 2019/790*

หลังจากที่ได้มีการตรา DIRECTIVE 96/9/EC เพื่อเป็นกรอบแนวทางในการตรากฎหมายภายในของประเทศสมาชิกสหภาพยุโรป คณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งรัฐสภายุโรปและสภาสหภาพยุโรปได้ให้ความเห็นที่จะปรับปรุงแก้ไข DIRECTIVE 96/9/EC ตราเป็น DIRECTIVE (EU) 2019/790 โดยให้ความเห็น¹¹⁹ ปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในด้านการวิจัย นวัตกรรม การศึกษา และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม แม้ว่าสหภาพยุโรป ที่ได้กำหนดถึงข้อยกเว้นและข้อจำกัดในการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาหรือฐานข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไว้ใน Directive 96/9/EC แต่ข้อยกเว้นและข้อจำกัดดังกล่าวยังไม่ครอบคลุมถึงวิธีการใช้ผลงานหรือเนื้อหาที่สอดคล้องกับการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน ดังนั้น ข้อยกเว้นและข้อจำกัดที่มีอยู่ในกฎหมายสหภาพที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ นวัตกรรม การเรียนการสอน และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม จึงควรได้รับการพิจารณาใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับการใช้งานในปัจจุบัน อย่างเช่น ควรแนะนำให้มีการกำหนดข้อยกเว้นและข้อจำกัดสำหรับ การทำเหมืองข้อความและข้อมูล การเป็นภาพประกอบสำหรับการเรียนการสอนในรูปแบบดิจิทัล และสำหรับการ

¹¹⁸ Article 9 of DIRECTIVE 96/9/EC:

Member States may stipulate that lawful users of a database which is made available to the public in whatever manner may, without the authorization of its maker, extract or re-utilize a substantial part of its contents:

(a) in the case of extraction for private purposes of the contents of a non-electronic database;

(b) in the case of extraction for the purposes of illustration for teaching or scientific research, as long as the source is indicated and to the extent justified by the non-commercial purpose to be achieved...

¹¹⁹ the Information Society of DIRECTIVE (EU) 2019/790

อนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม เพิ่มเติมจากที่กำหนดไว้ใน Directive 96/9/EC การแก้ไขดังกล่าวมีผลสืบเนื่องจากคอมพิวเตอร์ที่มีเทคโนโลยีสมัยใหม่ในปัจจุบันมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลได้โดยอัตโนมัติ เช่น ข้อความ เสียง รูปภาพ หรือข้อมูล ซึ่งโดยทั่วไปจะเรียกว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” ซึ่งมีลักษณะการทำงานเป็นการประมวลผลข้อมูลที่มีจำนวนมหาศาล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหาคำค้นคว้าใหม่และมักใช้เพื่อการทำวิจัยเป็นหลัก แต่เมื่อกฎหมายในปัจจุบันยังคงมีเนื้อหาที่ไม่ชัดเจนแน่นอนในกรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับการกระทำที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ และยังคงกล่าวเพิ่มอีกว่า แม้สหภาพยุโรปได้มีการกำหนดข้อยกเว้นและข้อจำกัดบางประการไว้ใน Directive 96/9/EC ที่ครอบคลุมถึงการใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งอาจนำไปใช้กับการทำเหมืองข้อความและข้อมูล แต่ยังไม่ได้มีการกำหนดอย่างชัดเจนว่าสามารถใช้กับการทำเหมืองข้อความและข้อมูลได้ ด้วยความไม่แน่นอนของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการทำเหมืองข้อความและข้อมูลกฎหมายของสหภาพจึงควรได้รับการปรับปรุงแก้ไข โดยจัดให้มีข้อยกเว้นเพื่อใช้บังคับในเรื่องสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำและสิทธิในการป้องกันการดัดแปลงข้อมูลจากฐานข้อมูลเพื่อใช้ในการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

DIRECTIVE (EU) 2019/790 มีสาระสำคัญ ดังนี้

(1) คำนิยามที่เกี่ยวข้อง

“องค์กรวิจัย” (research organization) หมายถึง มหาวิทยาลัย ห้องสมุด สถาบันวิจัย หรือหน่วยอื่นใด โดยมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ หรือดำเนินกิจกรรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ด้วย และเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร หรือหากแสวงหาผลกำไรก็ต้องมีวัตถุประสงค์เพื่อนำผลกำไรนั้นไปลงทุนใหม่ในการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ หรือเป็นองค์กรตามภารกิจเพื่อสาธารณประโยชน์ที่ได้รับการยอมรับโดยประเทศสมาชิก¹²⁰

“การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” หมายถึง วิธีการอัตโนมัติใด ๆ ที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์ข้อความและข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสร้างข้อมูล โดยไม่จำกัดรูปแบบ (pattern) แนวโน้ม (trend) และความสัมพันธ์ (correlation)¹²¹

¹²⁰ Article 2(1) of DIRECTIVE (EU) 2019/790

¹²¹ Article 2(2) of DIRECTIVE (EU) 2019/790:

‘text and data mining’ means any automated analytical technique aimed at analysing text and data in digital form in order to generate information which includes but is not limited to patterns, trends and correlations;

(2) มาตรการในการปรับเปลี่ยนข้อยกเว้นและข้อจำกัดให้เข้ากับสภาพแวดล้อมดิจิทัล โดยกำหนดให้สามารถทำเหมือนข้อความและข้อมูล เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ได้

ประเทศสมาชิกควรจัดทำข้อยกเว้น โดยอนุญาตให้ทำซ้ำ (reproduction) หรือสกัด (extraction) โดยองค์กรวิจัย (research organization) และสถาบันมรดกวัฒนธรรม (cultural heritage institutions) เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ (scientific research) การทำเหมือนข้อความและข้อมูล หรือการใด ๆ ใด ๆ ที่สามารถเข้าถึงได้โดยชอบด้วยกฎหมาย¹²²

(3) ข้อยกเว้นหรือข้อจำกัดการละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับการทำเหมือนข้อความและข้อมูล

ประเทศสมาชิกควรจัดทำข้อยกเว้น โดยอนุญาตให้ทำซ้ำ (reproduction) หรือสกัด (extraction) ในงานที่สามารถเข้าถึงได้โดยชอบด้วยกฎหมาย เพื่อวัตถุประสงค์ในการทำเหมือนข้อความและข้อมูล¹²³

แม้ว่าทั้ง Directive 96/9/EC และ DIRECTIVE (EU) 2019/790 ของสหภาพยุโรปจะไม่ได้กำหนดถึงขอบเขตของข้อยกเว้นในการใช้ข้อมูลหรือฐานข้อมูลของผู้อื่นไว้ในตัวบทกฎหมายว่า จะต้องเป็นการใช้เชิงพาณิชย์ (commercial) หรือไม่ใช้ในเชิงพาณิชย์ (non-commercial) ไว้โดยชัดเจน แต่ในส่วนของ The Info Directive (ลักษณะคล้ายหมายเหตุท้ายพระราชบัญญัติของไทย) คณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งรัฐสภายุโรปและสหภาพยุโรปได้ให้ความเห็นสำหรับข้อยกเว้นหรือข้อจำกัดในการทำเหมือนข้อความและข้อมูลต้องเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในทางการวิจัยทางวิทยาศาสตร์เท่านั้น ประกอบกับแนวปฏิบัติของประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปจะกำหนดข้อยกเว้นกรณีการทำเหมือนข้อความและข้อมูลในการวิจัยและเทคโนโลยีเท่านั้น เช่น ประเทศอังกฤษ ปรากฏใน มาตรา 29A แห่ง ใน the Copyright, Designs and Patent

¹²² Article 3 of DIRECTIVE (EU) 2019/790:

Member States shall provide for an exception to the rights provided for in Article 5(a) and Article 7(1) of Directive 96/9/EC... for reproductions and extractions made by research organisations and cultural heritage institutions in order to carry out, for the purposes of scientific research, text and data mining of works or other subject matter to which they have lawful access...

¹²³ Article 4 of DIRECTIVE (EU) 2019/790:

Member States shall provide for an exception or limitation to the rights provided for in Article 5(a) and Article 7(1) of Directive 96/9/EC... for reproductions and extractions of lawfully accessible works and other subject matter for the purposes of text and data mining...

Act of 1988 (CDPA) ว่า “การคัดลอกเพื่อใช้ในการวิเคราะห์เหมือนข้อความและข้อมูลไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการกระทำดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อการวิจัยที่ใช้ในทางที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์”¹²⁴

2.2 กฎหมายญี่ปุ่น

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่นที่เป็นกฎหมายหลักในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ คือ พระราชบัญญัติ พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970) และที่แก้ไขเพิ่มเติม มีหลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์และมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้

2.2.1 หลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

1) การคุ้มครองลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น มุ่งคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่งานสร้างสรรค์ที่เป็นการแสดงออกซึ่งความคิดหรือความรู้ที่สร้างสรรค์¹²⁵ ซึ่งอยู่ในขอบเขตประเภทของงานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม งานบันทึกเสียง งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม แผนที่และงานแผนผังอื่น ๆ ที่มีลักษณะทางวิชาการ เช่น แผนผัง แผนภูมิ และแบบจำลอง งานภาพยนตร์ งานภาพถ่าย งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์¹²⁶ และกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่นยังให้การคุ้มครองงานที่มีลักษณะอื่น ๆ นอกจากที่กล่าวมาในข้างต้น เช่น งานเลียนแบบงานสร้างสรรค์ (Derivation Works)¹²⁷ งานที่เกิดจากการรวบรวม (ยกเว้นการรวบรวมที่ประกอบเป็นฐานข้อมูล) ที่เป็นการสร้างสรรค์โดยการเลือกหรือจัดเรียงเนื้อหาให้¹²⁸ รวมถึงการให้คุ้มครองฐานข้อมูล¹²⁹ ซึ่งปรากฏคำนิยามของคำว่า “ฐานข้อมูล” ที่ให้หมายถึง การรวบรวมข้อมูล เช่น บทความจำนวนตัวเอง หรือแผนภาพ อันได้จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบเพื่อให้สามารถค้นหาข้อมูลดังกล่าวด้วยคอมพิวเตอร์ได้¹³⁰

ส่วนสิ่งที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่นไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่ รัฐธรรมนูญ กฎหมาย และข้อบังคับอื่น ๆ ประกาศ

¹²⁴ Article 29A of the Copyright, Designs and Patent Act 1988

¹²⁵ Article 2(1) of the Japan Copyright Act 1970

¹²⁶ Article 10 of the Japan Copyright Act 1970

¹²⁷ Article 11 of the Japan Copyright Act 1970

¹²⁸ Article 12 of the Japan Copyright Act 1970

¹²⁹ Article 12-2 of the Japan Copyright Act 1970

¹³⁰ Article 2 of the Japan Copyright Act 1970:

(x)-3 ‘database’ means an aggregate of data (x) as articles, numerical values, or diagrams, which is systematically constructed so that such data can be searched with a computer;

คำแนะนำ และเอกสารอื่นที่คล้ายคลึงกันที่ออกโดยหน่วยงานรัฐบาลระดับชาติหรือท้องถิ่น คำพิพากษา คำตัดสิน และคำสั่งของศาล ตลอดจนคำวินิจฉัยและคำตัดสินของหน่วยงานฝ่ายปกครองในการดำเนินการในลักษณะกึ่งตุลาการ การแปลและการรวบรวมเอกสารก่อนหน้า¹³¹ ซึ่งจัดทำโดยหน่วยงานของรัฐหรือท้องถิ่น หน่วยงานบริหารอิสระ หรือหน่วยงานบริหารอิสระในท้องถิ่น¹³¹

สำหรับอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ กฎหมายได้กำหนดเงื่อนไขในแต่ละกรณีแตกต่างกัน อาทิ กรณีอายุการคุ้มครองโดยทั่วไป ลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ให้นับระยะเวลาของลิขสิทธิ์เริ่มต้น ณ เวลาที่สร้างสรรค์ผลงาน อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะคงอยู่ 70 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต (หรือการเสียชีวิตของผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายที่ยังมีชีวิตอยู่)¹³² กรณีอายุการคุ้มครองสำหรับงานที่ไม่เปิดเผยชื่อหรือนามแฝง ลิขสิทธิ์ในงานที่ไม่เปิดเผยชื่อหรือนามแฝงจะมีอยู่ 70 ปี นับแต่ได้เผยแพร่สู่สาธารณะ ทั้งนี้ หากก่อนที่ลิขสิทธิ์สำหรับงานที่ไม่ระบุชื่อหรือนามแฝงจะสิ้นอายุไปพบว่าเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นได้ล่วงลับไปแล้วถึง 70 ปี ก็ให้ถือว่าลิขสิทธิ์นั้นสิ้นอายุในเวลาที่มิครบ 70 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย¹³³ และกรณีอายุคุ้มครองผลงานที่ของนิติบุคคล ลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ของนิติบุคคลจะมีอยู่เป็นระยะเวลา 70 ปี นับแต่ได้เผยแพร่สู่สาธารณะ แต่หากงานสร้างสรรค์จะไม่เผยแพร่สู่สาธารณะ ให้มีอายุการคุ้มครองเป็น 70 ปี นับแต่การสร้างสรรค์¹³⁴

2) สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้จำแนกสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สิทธิทางศีลธรรม (moral rights) ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 19 (1) มาตรา 20 (1) และมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (exclusive rights) ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 21 – 28 และยังกำหนดอีกว่า การได้มาซึ่งสิทธิทางศีลธรรมหรือลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องมีแบบพิธีการใด ๆ (ไม่ต้องจดทะเบียน)¹³⁵

(1) สิทธิทางเศรษฐกิจ (economic rights) สิทธิแต่เพียงผู้เดียวตามที่กำหนดไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยในที่นี้จะหมายความเช่นเดียวกับ “สิทธิทางเศรษฐกิจ” ในทางสากล เช่น สิทธิในการทำซ้ำ สิทธิในเผยแพร่สู่สาธารณะ หรือการแพร่ภาพแพร่เสียง สิทธิในการบรรยาย สิทธิในการนำออกแสดง สิทธิในการจำหน่ายแจก สิทธิการโอน สิทธิในการเช่า สิทธิในการแปล ดัดแปลง และสิทธิของเจ้าของต้นฉบับในงานเขียนแบบ¹³⁶

¹³¹ Article 13 of the Japan Copyright Act 1970

¹³² Article 51 of the Japan Copyright Act 1970

¹³³ Article 52 of the Japan Copyright Act 1970

¹³⁴ Article 53 of the Japan Copyright Act 1970

¹³⁵ Article 17 of the Japan Copyright Act 1970

¹³⁶ Article 21 - 28 of the Japan Copyright Act 1970

(2) สิทธิทางศีลธรรม (*moral rights*) ประเทศญี่ปุ่นได้มีการบัญญัติถึง สิทธิทางศีลธรรม (*moral rights*) ไว้ในมาตรา 18 – 20 ได้แก่ สิทธิในการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ: ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ยังไม่ได้เปิดเผยต่อสาธารณะ (รวมถึงงานที่เผยแพร่สู่สาธารณะที่ไม่ได้รับความยินยอมจากผู้สร้างสรรค์) มีสิทธิที่จะเผยแพร่ผลงานนั้นสู่สาธารณะ รวมถึงมีสิทธินั้นในงานลอกเลียนแบบงานต้นฉบับที่ยังไม่ได้เผยแพร่สู่สาธารณะ¹³⁷ สิทธิในการแสดงตนว่าเป็นผู้สร้างสรรค์: ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิในการแสดงตนว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ โดยจะชื่อหรือนามแฝงเพื่อระบุตัวผู้สร้างสรรค์ ในผลงานต้นฉบับในขณะที่เผยแพร่หรือนำเสนอต่อสาธารณะ หรือตัดสินใจว่าจะไม่ระบุชื่อผู้สร้างสรรค์ ในงานนั้นก็ได้¹³⁸ สิทธิในรักษาไว้ซึ่งความบริบูรณ์ของงานสร้างสรรค์: ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะรักษาไว้ซึ่งความบริบูรณ์ของผลงาน ที่จะไม่ถูกดัดแปลง หรือการกระทำการในลักษณะที่ขัดต่อเจตนาของผู้สร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม สิทธิทางศีลธรรมในข้างต้นจะไม่ใช้กับกรณี อาทิเช่น การเปลี่ยนแปลง ดัดแปลง หรือการกระทำใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ในการศึกษาของสถานศึกษา การดัดแปลงงานสถาปัตยกรรมโดยการต่อเติม การสร้างใหม่ การซ่อมแซม หรือการปรับปรุงใหม่ หรือการแก้ไขที่จำเป็นเพื่อให้การทำงานของ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น¹³⁹

3) การละเมิดลิขสิทธิ์

(1) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง (*direct infringement*) มีลักษณะเป็นการละเมิดต่อสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น การทำซ้ำ การเผยแพร่สู่สาธารณะหรือการแพร่ภาพแพร่เสียง การบรรยาย การนำออกแสดง การจำหน่ายจ่ายแจก การโอน การให้เช่า การแปล ดัดแปลงและอื่น ๆ ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์¹⁴⁰

(2) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม (*indirect infringement*) มีลักษณะเป็นข้อสันนิษฐานการกระทำที่เข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ กฎหมายได้บัญญัติให้การนำเข้าวัตถุใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือการจำหน่าย การครอบครองเพื่อจำหน่าย การเสนอขาย การส่งออกวัตถุใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า หรือการครอบครองเพื่อการส่งออกวัตถุใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า โดยทราบถึงการละเมิดดังกล่าว ให้ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์¹⁴¹

¹³⁷ Article 18 of the Japan Copyright Act 1970

¹³⁸ Article 19 of the Japan Copyright Act 1970

¹³⁹ Article 20 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴⁰ Article 21 - 27 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴¹ Article 113 of the Japan Copyright Act 1970

(3) ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

ประเทศญี่ปุ่นได้มีการบัญญัติถึงสิทธิทางศีลธรรม (moral rights) ไว้ใน มาตรา 30 - 42 อาทิเช่น การทำซ้ำเพื่อประโยชน์ส่วนตัว¹⁴² การทำซ้ำของห้องสมุด/บรรณารักษ์¹⁴³ การอ้างอิงเพื่อวัตถุประสงค์ในการรายงานข่าว การวิจารณ์ หรือการศึกษา¹⁴⁴ การใช้ประโยชน์ในการเรียน การสอนของสถาบันการศึกษา¹⁴⁵ การทำซ้ำโดยการขยายตัวอักษร¹⁴⁶ การนำออกแสดงเพื่อประโยชน์ ในการเรียนการสอน¹⁴⁷ การทำซ้ำที่ใช้เป็นคำถามในการสอบ¹⁴⁸ การทำซ้ำสำหรับบุคคลที่มีความ บกพร่องทางการมองเห็น¹⁴⁹ การแสดงบนเวทีเพื่อวัตถุประสงค์ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์¹⁵⁰ การตีพิมพ์ ความเห็นบรรณาธิการเกี่ยวกับเหตุการณ์ปัจจุบันทางการเมือง เศรษฐกิจ หรือสังคม¹⁵¹ การกล่าว สุนทรพจน์ทางการเมือง¹⁵² การรายงานเหตุการณ์ปัจจุบัน¹⁵³ และการทำซ้ำเพื่อการพิจารณาคดี¹⁵⁴ เป็นต้น

2.2.2 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของ ปัญญาประดิษฐ์

หลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายญี่ปุ่นมีลักษณะการ คุ้มครองพื้นฐานที่อ้างอิงโดยใช้หลักการพิจารณาเดียวกันกับการคุ้มครองตามกฎหมายของประเทศอื่น ๆ โดยกำหนดให้ผู้ทรงสิทธิเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของตนได้ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณะ รวมถึงการอนุญาตให้ผู้อื่นกระทำการ ตามที่กำหนดไว้ในกฎหมายต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของตน และยังมีการบัญญัติถึงข้อยกเว้นการคุ้มครอง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้ทรงสิทธิในลักษณะของข้อยกเว้นการละเมิดต่องานอันมีลิขสิทธิ์นั้น แต่ อย่างไรก็ตาม เมื่อวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) ประเทศญี่ปุ่นได้มีการปรับปรุงแก้ไข

¹⁴² Article 30 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴³ Article 31 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴⁴ Article 32 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴⁵ Article 33 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴⁶ Article 34 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴⁷ Article 35 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴⁸ Article 36 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁴⁹ Article 37 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁵⁰ Article 38 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁵¹ Article 39 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁵² Article 40 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁵³ Article 41 of the Japan Copyright Act 1970

¹⁵⁴ Article 42 of the Japan Copyright Act 1970

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาเรื่องปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งก่อนหน้านี้ที่ยังไม่มีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายในเรื่องดังกล่าวให้ความชัดเจน ซึ่งประสิทธิภาพในการทำงานหรือการประมวลผลของเครื่องคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ โดยหลักแล้วจำเป็นต้องอาศัยข้อมูลจำนวนมากมหาศาลในการเรียนรู้ ยิ่งข้อมูลมากเท่าไร การเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ก็จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเท่านั้น ในบางครั้งข้อมูลที่นำมาทำการวิเคราะห์อาจเกิดจากการคัดลอกงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น หากมีความต้องการที่จะใช้ข้อมูลเหล่านั้น จำต้องได้รับการอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิเสียก่อนเสมอ ด้วยเหตุนี้ประเทศญี่ปุ่นจึงได้มีการปรับปรุงแก้ไขกฎหมายในเรื่องดังกล่าว โดยอนุญาตให้สามารถใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์ (machine learning) หรือปัญญาประดิษฐ์ได้ ซึ่งผู้ใช้สามารถที่จะดาวน์โหลดข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์หรือจัดทำข้อมูลในรูปแบบของการทำเหมืองข้อมูลและข้อความ กรณีดังกล่าวจะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ทรงสิทธิ ทั้งนี้เป็นไปตามมาตรา 30-4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 และบทบัญญัติเพิ่มเติม (พระราชบัญญัติฉบับที่ 30 วันที่ 25 พฤษภาคม ค.ศ. 2018)

มาตรา 30-4 (การใช้ประโยชน์จากผลงานอันมีลิขสิทธิ์)¹⁵⁵

“อนุญาตให้ใช้ประโยชน์จากผลงานอันมีลิขสิทธิ์ในทางใดทางหนึ่งในกรณีใด ๆ ต่อไปนี้ หรือในกรณีอื่นใดที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ประโยชน์จากความคิดหรือความรู้สึกที่

¹⁵⁵ Article 30-4 of the Japan Copyright Act 1970:

It is permissible to exploit a work, in any way and to the extent considered necessary, in any of the following cases, or in any other case in which it is not a person's purpose to personally enjoy or cause another person to enjoy the thoughts or sentiments expressed in that work; provided, however, that this does not apply if the action would unreasonably prejudice the interests of the copyright owner in light of the nature or purpose of the work or the circumstances of its exploitation:

(i) if it is done for use in testing to develop or put into practical use technology that is connected with the recording of sounds or visuals of a work or other such exploitation;

(ii) if it is done for use in data analysis (meaning the extraction, comparison, classification, or other statistical analysis of the constituent language, sounds, images, or other elemental data from

a large number of works or a large volume of other such data...

(iii) if it is exploited in the course of computer data processing or otherwise exploited in a way that does not involve what is expressed in the work being perceived by the human senses (for works of computer programming, such exploitation excludes the execution of the work on a computer), beyond as set forth in the preceding two items.

แสดงออกในงานนั้น ทั้งนี้ การใช้ประโยชน์ดังกล่าวจะไม่สามารถทำได้ หากการกระทำนั้นกระทบต่อผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์โดยปราศจากไม่มีเหตุผลอันควร และต้องคำนึงถึงลักษณะหรือวัตถุประสงค์ของผลงานหรือการใช้ประโยชน์ดังกล่าว:

(1) หากทำขึ้นเพื่อใช้ในการทดสอบเพื่อพัฒนาหรือเพื่อนำเอามาใช้กับเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการบันทึกเสียงหรือภาพของงาน หรือการใช้ประโยชน์อื่น ๆ

(2) หากทำเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล (หมายถึง การดึงข้อมูล การเปรียบเทียบ การจำแนกประเภท หรือการวิเคราะห์ทางสถิติอื่น ๆ อันประกอบได้ด้วย เสียง รูปภาพ หรือข้อมูลองค์ประกอบอื่น ๆ จากผลงานจำนวนมากหรือปริมาณงานอื่น ๆ จำนวนมาก

(3) หากมีการใช้ประโยชน์ในการประมวลผลข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือใช้ประโยชน์ในลักษณะที่ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่แสดงออกในงานที่รับรู้โดยประสาทสัมผัสของมนุษย์ เช่น สำหรับงานเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์”

ผู้ศึกษาจะขอกล่าวถึงเงื่อนไขในการพิจารณาในประเด็นมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ตามบทบัญญัติมาตรา 30-4 ที่คณะกรรมการองค์การกิจการด้านวัฒนธรรม (Agency for Cultural Affairs Government of Japan) ได้ให้ความเห็นในการพิจารณาตามบทบัญญัติมาตรา 30-4 ควรแบ่งการพิจารณาออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้¹⁵⁶

1) การใช้ข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ในขั้นตอนการพัฒนา/การเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์

บทบัญญัติตามมาตรา 30-4 เป็นกรณีที่กฎหมายอนุญาตให้ใช้ข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ เช่น การรวบรวมหรือการทำซ้ำซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อใช้สำหรับการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ หรืออนุญาตให้มีการนำเข้าและวิเคราะห์เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์สำหรับการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ โดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากผู้ทรงสิทธิ ซึ่งต้องมีลักษณะการสร้างชุดข้อมูลสำหรับการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ การใช้ชุดข้อมูลสำหรับการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวต้องใช้เพื่อการพัฒนากระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ โดยผู้ใช้สามารถใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกใช้เพื่อการพัฒนา/การเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ไม่ต้องได้รับความยินยอมจากผู้ทรงสิทธิ แต่การกระทำเพื่อนำไปใช้ดังกล่าวต้องไม่มีลักษณะเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกใช้เพื่อการพัฒนา/การเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ โดยเงื่อนไขตามมาตรา 30-4 จะไม่ใช้กับกรณีที่ใช้

¹⁵⁶ Agency for Cultural Affairs Government of Japan. AI and Copyrights under Japan's Copyright Act. May 5, 2024 Retrieved from https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_conv_ge_2_23/wipo_ip_conv_ge_2_23_ss05.pdf.

เกินกว่าความจำเป็น หรือเป็นการใช้เพื่อให้เกิดความเสียหายแก่ผลประโยชน์ของผู้ทรงสิทธิโดยไม่สุจริต (ตราบดที่ไม่มีผลกระทบต่อตลาด) มาตรา 30-4 จึงมีลักษณะเป็นเงื่อนไขข้อยกเว้นละเมิดลิขสิทธิ์ และไม่ต้องได้รับการอนุญาตจากผู้ทรงสิทธิ ในการใช้ข้อมูลเพื่อการฝึกอบรมและการวิเคราะห์

และประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งในมาตรการทางกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น คือ กฎหมายญี่ปุ่นไม่มีการสร้างขอบเขตของการใช้งานข้อมูลเหล่านั้นว่าต้องเป็นการงานที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์เพียงเท่านั้น ซึ่งย่อมหมาความว่า ประเทศญี่ปุ่นได้มีการบัญญัติข้อกำหนดที่เปิดกว้างเพื่อส่งเสริมการทำงานของปัญญาประดิษฐ์โดยใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ไม่ว่าจะวัตถุประสงค์ของการใช้งานจะเป็นไปในเชิงพาณิชย์หรือไม่ก็ตาม ดังคำกล่าวที่ว่า “ประเทศญี่ปุ่นถือเป็นสวรรค์แห่งการเรียนรู้ของเครื่องจักร (*Japan as paradise for machine learning*)”¹⁵⁷ และการใช้ข้อมูลดังกล่าวจะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นตราบเท่าที่การใช้ข้อมูลนั้นจะไม่กระทบมูลค่าทางการตลาดและผลประโยชน์ของผู้ทรงสิทธิ และจุดที่สำคัญที่สุดของการพิจารณาคือ ห้ามไม่ให้มีการนำเข้าเนื้อหาหรือผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น โดยมีเจตนาที่จะแสดงออกให้ผู้อื่นรับรู้ได้ว่าเป็นผลงานที่แสดงออกมานั้นเป็นงานสร้างสรรค์ของผู้ที่ตนนำข้อมูลหรือเนื้อหาของผู้อื่นมาใช้¹⁵⁸

2) การใช้ข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ในขั้นตอนการสร้างหรือการนำไปใช้

การใช้ข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์ในขั้นตอนการสร้างหรือการนำไปใช้มีลักษณะเป็นการสร้างภาพวาดโดยปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงการอัปโหลดภาพวาดดังกล่าวลงพื้นที่สาธารณะเพื่อการจำหน่าย การกระทำดังกล่าวจะเทียบเท่าการละเมิดลิขสิทธิ์ ยกเว้นกรณีที่ปรากฏการทำซ้ำเพื่อใช้ส่วนตัวเท่านั้น (reproductions for private use) ที่กฎหมายกำหนดให้เป็นข้อยกเว้นไว้เท่านั้น หากภาพวาดที่สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์มีลักษณะที่เหมือนหรือคล้ายกับภาพวาดงานอันมีลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ก่อนแล้ว การกระทำดังกล่าวถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาถึงการกำหนดคำนิยามของกฎหมายญี่ปุ่นที่กำหนดให้ “ผลงาน (work) หมายถึง งานที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ต้องเป็นงานที่แสดงออกซึ่งความคิดและอารมณ์ของมนุษย์”¹⁵⁹ กรณีจึงยอม

¹⁵⁷ Tatsuhiro UENO. Copyright Issues on Artificial Intelligence and Machine Learning. *International Joint Conference on Artificial Intelligence 2017 Workshop: The First International Workshop on Sharing and Reuse of AI Work Products*. 2017.p.4.

¹⁵⁸ Scott Warren & Joseph Grasser. Japan’s New Draft Guidelines on AI and Copyright: Is It Really OK to Train AI Using Pirated Materials?. *Privacy World*. (March 12, 2024). May 6, 2024 Retrieved from <https://www.privacyworld.blog/2024/03/japans-new-draft-guidelines-on-ai-and-copyright-is-it-really-ok-to-train-ai-using-pirated-materials/>.

¹⁵⁹ Article 2(1) of the Japan Copyright Act 1970

เป็นไปได้ยากที่ปัญญาประดิษฐ์จะกลายเป็นผู้สร้างสรรค์ในผลงานที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบัน

อย่างไรก็ดี คณะกรรมการองค์การกรกิจการด้านวัฒนธรรมพบว่า ในปัจจุบันมีการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน (joint work) ระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งจะประกอบได้ด้วยข้อมูลของมนุษย์ (human input) และเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ การสร้างสรรค์ดังกล่าวอาจได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ได้ โดยต้องพิจารณาตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้¹⁶⁰

- (1) จำนวนและเนื้อหาของคำแนะนำและการป้อนข้อมูลของผู้ใช้ AI
- (2) จำนวนการปฏิบัติการในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงการแก้ไขปรับปรุงผลงานโดยผู้ใช้ AI เพื่อวัตถุประสงค์ในการได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ผู้ใช้ AI ต้องการ
- (3) การที่ผู้ใช้ AI เลือกใช้ผลงานจากงานสร้างสรรค์หลายรายการ
- (4) ความมีส่วนร่วมของผู้ใช้ AI (มนุษย์) ในลักษณะการปรับเปลี่ยน/ปรุ่่งแต่งปัญญาประดิษฐ์เพื่อทำให้เกิดผลงาน

2.3 กฎหมายสหรัฐอเมริกา

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาที่เป็นกฎหมายหลักในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา พ.ศ. 2519 (ค.ศ. 1976) และที่แก้ไขเพิ่มเติม มีหลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์และมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้

2.3.1 หลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

1) การคุ้มครองลิขสิทธิ์

งานสร้างสรรค์ที่จะได้รับการคุ้มครองต้องเป็นการแสดงออกซึ่งความริเริ่มของผู้สร้างสรรค์ โดยเป็นงานที่สามารถจับต้องได้ทั้งนี้ในปัจจุบันหรืออาจจะได้รับพัฒนาในอนาคตซึ่งสามารถรับรู้ ทำซ้ำ หรือสื่อสารได้ ไม่ว่าจะโดยตรงหรือด้วยความช่วยเหลือจากเครื่องจักรหรืออุปกรณ์อื่นใด งานสร้างสรรค์ที่กฎหมายให้ความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์มีทั้งสิ้น 8 ประเภท ได้แก่ งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม รวมทั้งคำที่ประกอบขึ้นด้วย งานละคร หรือภาพยนตร์ รวมทั้งดนตรีประกอบ การแสดงละครใบ้ และการออกแบบท่าเต้น งานภาพถ่าย งานกราฟิก และงานประติมากรรม ภาพเคลื่อนไหวและงานสไลด์ทัศนวัสดุอื่น ๆ การบันทึกเสียง และงาน

¹⁶⁰ Scott Warren & Joseph Grasser, *supra* note 159.

สถาปัตยกรรม¹⁶¹ แต่จะไม่ครอบคลุมถึงแนวคิด ขั้นตอน กระบวนการ ระบบ วิธีดำเนินการ แนวคิด หลักการ หรือการค้นพบ¹⁶²

ทั้งนี้ กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา ยังคุ้มครองถึงการรวบรวม และการลอกเลียนแบบงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยงานสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมาย ลิขสิทธิ์ตามมาตรา 102 ให้หมายความรวมถึงการรวบรวมและการลอกเลียนแบบผลงานนั้น แต่ความ คุ้มครองสำหรับเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์อยู่ก่อนแล้ว จะไม่ขยายไปถึงส่วนใดส่วนหนึ่งของงานที่มีการใช้ เนื้อหาดังกล่าวโดยมิชอบด้วยกฎหมาย ส่วนลิขสิทธิ์ในงานรวบรวมหรืองานลอกเลียนแบบจะ ครอบคลุมเฉพาะเนื้อหาที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าว ซึ่งแยกจากเนื้อหาที่มีอยู่ก่อนแล้ว และไม่ กระทบถึงสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในเนื้อหาที่มีอยู่ก่อน ซึ่งลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อ ขยายขอบเขต ระยะเวลา ความเป็นเจ้าของ หรือการคงอยู่ของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ใด ๆ ในเนื้อหาที่มี อยู่ก่อน¹⁶³

ในส่วนของอายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ สำหรับงานที่ขึ้นในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 1978 โดยทั่วไป ลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม ค.ศ. 1978 ลิขสิทธิ์ยังมีอยู่ต่อไปนับแต่การสร้างสรรค์ตลอดชีวิตของผู้สร้างสรรค์ และนับต่อไปอีก 70 ปี หลังจาก ที่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต หากเป็นการสร้างสรรค์ร่วม ในกรณีงานสร้างสรรค์ที่จัดทำขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ที่ไม่ใช่ลักษณะของการว่าจ้าง ลิขสิทธิ์ยังมีอยู่ต่อไปนับแต่การสร้างสรรค์ตลอดชีวิต ของผู้สร้างสรรค์คนที่เสียชีวิตคนสุดท้าย และนับต่อไปอีก 70 ปี หลังจากผู้สร้างสรรค์คนสุดท้าย เสียชีวิต¹⁶⁴

2) สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

(1) สิทธิทางเศรษฐกิจ (economic rights)¹⁶⁵

เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำและอนุญาตสิ่งใดสิ่ง หนึ่ง เช่น การทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์เป็นสำเนาหรือบันทึกเสียง การจัดทำผลงานลอกเลียนแบบจาก งานอันมีลิขสิทธิ์ การแจกจ่ายสำเนา หรือบันทึกเสียงของงานอันมีลิขสิทธิ์แก่สาธารณะโดยการขาย หรือโอนกรรมสิทธิ์โดยวิธีอื่น หรือโดยการเช่า ให้เช่า หรือให้ยืม การแสดงผลงานอันมีลิขสิทธิ์ต่อ สาธารณะ หรือการแสดงผลงานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสาธารณะโดยการส่งผ่านเสียงแบบดิจิทัล เป็นต้น

¹⁶¹ Article 102A of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁶² Article 102B of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁶³ Article 103 of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁶⁴ Article 302 of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁶⁵ Article 106 of the U.S. Copyright Act 1976

(2) สิทธิทางศีลธรรม (moral rights)¹⁶⁶

ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิในการแสดงตนเป็นผู้สร้างสรรค์และรักษาไว้ซึ่งความบริบูรณ์ของผลงาน เช่น สิทธิในการแสดงตนเป็นผู้สร้างสรรค์และรักษาไว้ซึ่งความบริบูรณ์ของผลงาน อยู่ภายใต้หลักการใช้งานโดยชอบธรรม (fair use) และแยกออกจากสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (สิทธิทางเศรษฐกิจ) ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะอ้างสิทธิในการสร้างสรรค์ผลงานนั้น และมีสิทธิป้องกันการนำชื่อของตนเองไปใช้ในงานที่ตนไม่ได้เป็นผู้สร้างสรรค์ มีสิทธิห้ามมิให้ใช้ชื่อของตนในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน ในกรณีที่มีการบิดเบือน ทำลาย หรือดัดแปลงงานอื่นใดอันจะกระทบต่อชื่อเสียงหรืองานของผู้สร้างสรรค์ และมีสิทธิ เพื่อป้องกันการจงใจบิดเบือน ทำลาย หรือดัดแปลงงานนั้น ๆ ซึ่งอาจกระทบกระเทือนต่อเกียรติหรือชื่อเสียงของตน และภายใต้ความคุ้มครองผลงานอันมีลิขสิทธิ์ การโอนความเป็นเจ้าของในสำเนาใด ๆ ของผลงาน หรือลิขสิทธิ์ หรือสิทธิแต่เพียงผู้เดียว จะไม่ถือเป็นการละเมิดสิทธิในสิทธิทางศีลธรรม ยกเว้นตามที่ผู้สร้างสรรค์อาจตกลงเป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

3) ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

(1) การใช้งานโดยชอบธรรม หรือที่เรียกว่า fair use¹⁶⁷

บทบัญญัติว่าด้วยการใช้งานโดยชอบธรรม (fair use) ไม่อยู่ในบังคับของมาตรา 106 และมาตรา 106A การใช้งานโดยชอบธรรมของงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมถึงการใช้งานโดยการทำซ้ำในสำเนา หรือบันทึกเสียง หรือโดยวิธีการอื่นใดที่ระบุโดยมาตรา 106 และมาตรา

¹⁶⁶ Article 106A of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁶⁷ Article 107 of the U.S. Copyright Act 1976:

Notwithstanding the provisions of sections 106 and 106A, the fair use of a copyrighted work, including such use by reproduction in copies or phonorecords or by any other means specified by that section, for purposes such as criticism, comment, news reporting, teaching (including multiple copies for classroom use), scholarship, or research, is not an infringement of copyright. In determining whether the use made of a work in any particular case is a fair use the factors to be considered shall include—

- (1) the purpose and character of the use, including whether such use is of a commercial nature or is for nonprofit educational purposes;
- (2) the nature of the copyrighted work;
- (3) the amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole; and
- (4) the effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work.

The fact that a work is unpublished shall not itself bar a finding of fair use if such finding is made upon consideration of all the above factors.

106A เพื่อวัตถุประสงค์เช่น การวิจารณ์ การแสดงความเห็น การรายงานข่าว การสอน (รวมถึง สำเนาหลายชุดเพื่อใช้ในห้องเรียน) ทุณการศึกษา หรือการวิจัย ซึ่งจะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในการพิจารณาว่าการใช้งานผลงานในกรณีใดกรณีหนึ่งเป็นการใช้งานโดยชอบธรรมหรือไม่ ปัจจัยที่ต้องพิจารณา ได้แก่

ก. วัตถุประสงค์และลักษณะของการใช้งาน รวมถึงการใช้งานดังกล่าวมีลักษณะเชิงพาณิชย์หรือมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาที่ไม่แสวงหากำไรหรือไม่

ข. ลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์

ค. จำนวนและสาระสำคัญของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกนำมาใช้เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของงานอันมีลิขสิทธิ์ในภาพรวม และ

ง. ผลกระทบของการใช้งานต่อตลาดหรือมูลค่าของงานที่มีลิขสิทธิ์

(2) การทำซ้ำโดยห้องสมุดหรือหอจดหมายเหตุ อนุญาตให้ห้องสมุดหรือหอจดหมายเหตุสามารถทำสำเนาผลงานที่มีลิขสิทธิ์ได้ โดยไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการทำสำเนานั้นเป็นไปเพื่อการศึกษาวิจัย (research) การเก็บรักษาผลงาน (preservation) การให้บริการแก่ผู้ใช้¹⁶⁸

(3) *ข้อยกเว้นกรณีที่มีการโอนสำเนางานอันมีลิขสิทธิ์* อาทิเช่น หลักการขายครั้งแรก (First Sale Doctrine) ถือเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในต้นฉบับหรือสำเนา หากปรากฏว่าหลังจากที่เจ้าของลิขสิทธิ์ได้ขายหรือโอนสิทธิ์ในการครอบครองสำเนาผลงานที่มีลิขสิทธิ์ให้กับผู้อื่นแล้ว เจ้าของใหม่สามารถขาย ให้เช่า ให้ยืม หรือโอนสำเนานั้นได้ เนื่องจาก สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่มีต่อสำเนานั้นได้สิ้นสุดลงหลังจากการขายหรือโอนสิทธิ์การครอบครองในสำเนาผลงานนั้นแล้ว¹⁶⁹

(4) *ข้อยกเว้นสำหรับการนำออกแสดงซึ่งผลงานอันมีลิขสิทธิ์* อาทิเช่น การแสดงผลงานอันมีลิขสิทธิ์ในห้องเรียน (classroom use) ในลักษณะของการเรียนการสอน ตามปกติของสถาบันการศึกษา และต้องเป็นการแสดงผลที่ไม่แสวงหาผลกำไร¹⁷⁰

(5) *ข้อยกเว้นเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้พิการทางสายตาหรือผู้ที่มีความบกพร่องในการอ่าน* อนุญาตให้องค์กรที่ไม่แสวงหากำไรสามารถทำสำเนาผลงานที่มีลิขสิทธิ์ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิเช่น หนังสืออักษรเบรลล์ (braille books) หนังสือเสียง (audiobooks) หรือสื่อ

¹⁶⁸ Article 108 of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁶⁹ Article 109 of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁷⁰ Article 110 of the U.S. Copyright Act 1976

อิเล็กทรอนิกส์ (e-books) โดยสำเนาที่สร้างขึ้นต้องถูกใช้สำหรับผู้พิการทางสายตาหรือผู้ที่มีความบกพร่องในการอ่าน¹⁷¹

2.3.2 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์

กฎหมายสหรัฐอเมริกาไม่ได้มีการบัญญัติถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ไว้โดยเฉพาะเจาะจงอย่างกฎหมายสหภาพยุโรปที่กำหนดถึงการทำให้เหมือนข้อความและข้อมูล และกฎหมายญี่ปุ่นที่กำหนดการใช้เนื้อหาหรือผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ทั้งนี้เพื่อการเรียนรู้ของคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ โดยไม่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ สำหรับกฎหมายสหรัฐอเมริกาจะมีการกำหนดข้อยกเว้นดังกล่าวที่ค่อนข้างผ่อนคลายและตีความได้กว้างทั้งสองประเทศข้างต้น โดยอาศัยการพิจารณาภายใต้หลัก “การใช้งานโดยชอบธรรม” (fair use) ซึ่งศาลจะเป็นผู้วินิจฉัยว่าการกระทำตามข้อพิพาทที่เกิดขึ้นเป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ภายใต้หลัก fair use หรือไม่ ซึ่งตามมาตรา 107 ได้กำหนดเงื่อนไขในการพิจารณาไว้¹⁷² ดังนี้

1) วัตถุประสงค์และรูปแบบของการใช้ (purpose and nature of the use)

ปัจจัยที่หนึ่งต้องพิจารณาให้ได้ความว่า การใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นนั้นเป็นเพื่อวัตถุประสงค์ประโยชน์ทางการค้าในเชิงพาณิชย์ หรือเพื่อการศึกษาแบบไม่แสวงหาผลกำไร และเป็นการใช้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ (transformative) โดยก่อให้เกิดงานใหม่หรือเป็นการขยายประโยชน์ใช้สอยของงานดังกล่าวหรือไม่ เช่น การเพิ่มคำอธิบาย ความหมาย การล้อเลียน (parody) การวิจารณ์ การแสดงความคิดเห็น หรือการเติมข้อความใหม่ให้กับชิ้นงานต้นฉบับ แต่ทั้งนี้ ต้องไม่ใช่ในลักษณะการทำซ้ำ

2) สภาพของงานอันมีลิขสิทธิ์ (nature of the copyrighted work)

ปัจจัยที่สองต้องพิจารณาให้ได้ความว่า ชิ้นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกนำมาใช้นั้น เป็นงานที่สร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นจากความคิดริเริ่มของผู้สร้างสรรค์เป็นเพียงผู้เดียว หรือเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ปรับปรุงมาจากข้อมูลสาธารณะ เช่น รายงานข่าว หรือการศึกษาวิจัยทางวิทยาศาสตร์ ยกตัวอย่าง การแตงนวนิยายโดยอ้างอิงจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่นั้น ถึงแม้ว่านวนิยายเรื่องดังกล่าวจะเป็นที่อ้างอิงเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ แต่เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้

¹⁷¹ Article 121 of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁷² U.S. Copyright Office. U.S. Copyright Office Fair Use Index. May 31, 2024 Retrieved from <https://copyright.gov/fair-use/index.html>.

มีการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มออกเป็นเรื่องราวผ่านตัวหนังสือในนวนิยาย นวนิยายดังกล่าวก็อาจถือว่าเป็นการใช้งานที่มีลักษณะเป็นการใช้งานโดยชอบธรรมแล้ว

3) *สัดส่วนในการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสัดส่วนทั้งหมด (amount and substantially)*

ปัจจัยที่สามต้องพิจารณาให้ได้ว่า ปริมาณของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องมาใช้มีสัดส่วนมากหรือน้อยเพียงใดเมื่อเทียบกับชิ้นงานต้นฉบับ และยังคงพิจารณาถึงส่วนที่สาระสำคัญของงานที่ถูกนำมาใช้ หากนำส่วนที่เป็น “สาระสำคัญ” ของชิ้นงานมาใช้ แม้ว่าส่วนนั้นจะมีสัดส่วนเป็นส่วนน้อยของชิ้นงาน กรณีก็ไม่อาจถือได้ว่าเป็นการใช้งานโดยชอบธรรม แต่หากส่วนของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่นำมาใช้ไม่ใช่ส่วนที่มีสาระสำคัญ ทั้งยังนำมาใช้ในสัดส่วนที่น้อย กรณีก็ยอมให้การใช้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นมีแนวโน้มเป็นการใช้งานโดยชอบธรรมมากยิ่งขึ้น

4) *ผลกระทบของการใช้ต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ (effect upon potential market and value of the copyrighted work)*

ปัจจัยที่สี่ต้องพิจารณาให้ได้ว่า การใช้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นมีผลกระทบต่อเจ้าของชิ้นงานต้นฉบับ โดยทำให้มูลค่าของชิ้นงานต้นฉบับลดลงหรือไม่ หากการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์นั้นส่งผลให้งานที่เกิดใหม่สามารถที่จะเข้าไปแทนที่ชิ้นงานต้นฉบับและลดมูลค่าของชิ้นงานต้นฉบับในตลาด กรณีก็ไม่อาจถือได้ว่าเป็นการใช้งานโดยชอบธรรม เนื่องจากถือเป็นการใช้ที่ส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์ของผู้เป็นเจ้าของโดยปราศจากเหตุอันควร

ผู้ศึกษาจะขอยกตัวอย่างคดีพิพาทว่าด้วยเรื่องลิขสิทธิ์และการใช้งานโดยชอบธรรม ในคดี *Authors Guild v. Google*¹⁷³

โดยในคดีนี้ *Authors Guild* สมาคมตัวแทนของผู้เขียนหนังสือเป็น “โจทก์” ยื่นฟ้อง *Google, Inc. (Google)* เป็นจำเลยต่อศาลว่า จำเลยได้ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ โดยการสำเนาหนังสืออันมีลิขสิทธิ์ของโจทก์ในรูปแบบดิจิทัล โดยไม่ได้รับอนุญาตจากโจทก์ จำเลยได้ต่อสู้ว่า การกระทำของตนถือเป็น “การใช้งานโดยชอบธรรม” ซึ่งภายใต้มาตรา 107 ไม่ใช่การละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ ซึ่งลักษณะการประกอบธุรกิจของจำเลย มีลักษณะเป็นโครงการที่ริเริ่มการสแกนหนังสือจากห้องสมุดหลายแห่งทั่วโลก โดยสร้างฐานข้อมูลที่ใช้สามารถค้นหาและดูตัวอย่างหนังสือได้ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถค้นหาหนังสือโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพียงแค่ระบุในการค้นหาว่าหนังสือมีคำศัพท์ตามที่เราหรือไม่ และยังสามารถดู “ตัวอย่าง” ของข้อความที่มีคำที่ค้นหาด้วย

ศาลชั้นต้น (ศาลแขวง) ในคดีนี้ได้ตัดสินว่า การกระทำของจำเลยเป็นการใช้งานโดยชอบธรรม ไม่ถือได้ว่าเป็นการละเมิดโจทก์ ซึ่งโจทก์ในคดีไม่พอใจในผลของคำพิพากษาศาล

¹⁷³ *Authors Guild v. Google, Inc.*, 804 F.3d 202 (2015)

ขั้นต้น จึงได้ยื่นอุทธรณ์ต่อศาลอุทธรณ์ภาค 2 แห่งสหรัฐอเมริกา โดยโต้แย้งคำพิพากษาของศาลขั้นต้นว่า การสำเนาหนังสือแบบดิจิทัลของจำเลย มีลักษณะเป็นเผยแพร่ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของโจทก์ให้แก่ผู้ใช้งานบางส่วน ไม่ใช่การใช้ที่เปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ (transformative) แม้ว่าจำเลยจะให้สิทธิ์ผู้ใช้งานเข้าถึงผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของโจทก์ผ่านการค้นหาและแสดงตัวอย่างโดยไม่มีค่าใช้จ่ายและไม่มีการโฆษณา แต่ผลลัพธ์ของวิธีการดังกล่าวทำให้จำเลยได้มาซึ่งผลกำไรในลักษณะการประกอบกิจการในเชิงพาณิชย์ ทั้งยังเป็นการละเมิดสิทธิ์ในการค้นหาของโจทก์ส่งผลให้โจทก์สูญเสียรายได้หรือผลประโยชน์อื่น ๆ อันควรจะได้รับ ประกอบกับการจัดเก็บสำเนาในรูปแบบดิจิทัลของจำเลย ทำให้โจทก์มีความเสี่ยงที่แฮกเกอร์จะทำให้หนังสือของตนเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำลายมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ของตน

ศาลอุทธรณ์ภาค 2 แห่งสหรัฐอเมริกา ได้ตัดสินว่า การกระทำของจำเลยที่ได้การสำเนาหนังสือนั้นเป็นการใช้สิทธิ์อย่างเป็นธรรม (fair use) โดยปรากฏหลักในการพิจารณาที่เป็นไปตามหลักการใช้สิทธิ์อย่างเป็นธรรม ดังนี้

1) วัตถุประสงค์และรูปแบบของการใช้ ข้อเท็จจริงปรากฏว่าการสำเนาหนังสือดังกล่าวมีลักษณะของการเปลี่ยนแปลงไปอย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากการสร้างรูปแบบทำให้ผู้ใช้งานสามารถค้นหาและเข้าถึงข้อมูลได้อย่างง่ายดายและมีประสิทธิภาพ อันมีวัตถุประสงค์เป็นการให้ข้อมูล

2) สภาพของงานอันมีลิขสิทธิ์ แม้ว่าหนังสือที่จำเลยทำการสำเนานั้น เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเขียน แต่ศาลก็ได้พิจารณาว่า การใช้ข้อมูลในลักษณะดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะถือว่าเป็นการใช้สิทธิ์อย่างเป็นธรรม

3) สัดส่วนในการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสัดส่วนทั้งหมด แม้ว่าจำเลยจะทำการสำเนาหนังสือทั้งหมดไว้ในรูปแบบดิจิทัล แต่จำเลยนำเอาสำเนาหนังสือออกเผยแพร่เพียงส่วนน้อย เมื่อเทียบกับส่วนสัดของหนังสือทั้งหมด และ

4) ผลกระทบของการใช้ต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ การกระทำดังกล่าวของจำเลยไม่มีผลกระทบต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของโจทก์แต่อย่างใด และยังสามารถเป็นส่วนช่วยให้สาธารณชนรู้จักผลงานของโจทก์ อันเป็นส่วนช่วยในการเผยแพร่หนังสือของโจทก์ให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

แม้ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ของสหรัฐอเมริกาจะไม่ได้บัญญัติถึงข้อยกเว้นในการทำละเมิดของปัญญาประดิษฐ์ไว้อย่างชัดเจน แต่จะปรากฏเพียงการใช้หลักการใช้งานโดยชอบธรรมที่จะต้องนำมาพิจารณาเท่านั้น เมื่อนำหลักการดังกล่าวมาพิจารณาให้สอดคล้องกับบริบทการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ หากมีข้อพิพาทเกิดขึ้น ศาลจะต้องพิจารณาให้ได้ว่า ข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นไปตามหลักการและเงื่อนไขว่าด้วยการใช้งานโดยชอบธรรม ภายใต้มาตรา 107

หรือไม่ อย่างเช่น กรณีพิพาทข้างต้น การที่ Google ทำการสำเนาหนังสือของผู้อื่นโดยการสแกนเก็บไว้ในรูปแบบดิจิทัล ด้วยวัตถุประสงค์ที่จะใช้สำเนาหนังสือดังกล่าวเป็นข้อมูล เพื่อใช้กับเครื่องมือในการค้นหาหนังสือเพื่อจำหน่ายผ่านทางเว็บไซต์ <https://books.google.com> (ร้านค้าบนอินเทอร์เน็ต) โดยลักษณะการทำงานของเครื่องมือดังกล่าว ผู้ใช้งานหรือผู้ที่ต้องการค้นหาหนังสือจะต้องมีการกรอกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวหนังสือที่ตนค้นหา เช่น ชื่อเรื่อง หรือชื่อผู้เขียน หรือคำศัพท์สำคัญที่ปรากฏอยู่บนตัวหนังสือ เครื่องมือค้นหาดังกล่าวจะทำการประมวลผลจากคำศัพท์ที่ผู้ใช้งานได้กรอกไว้เข้ากับข้อมูลในหนังสือที่ Google ได้ทำการสแกนเก็บไว้ในรูปแบบดิจิทัล เมื่อข้อมูลถูกต้องตรงกัน ผลลัพธ์ของการค้นหาหนังสือก็จะปรากฏขึ้น เครื่องมือบนเว็บไซต์ของ Google คือปัญญาประดิษฐ์อีกรูปแบบหนึ่งนั่นเอง เมื่อลักษณะการทำงานของเครื่องมือค้นหาหนังสือบนเว็บไซต์ของ Google เป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในมาตรา 107 กรณีดังกล่าวแม้ว่า Google จะทำการสำเนาหนังสืออันมีลิขสิทธิ์ โดยปราศจากความยินยอมหรือการได้รับอนุญาตของผู้ทรงสิทธิ การกระทำดังกล่าวยังถือเป็นการใช้งานโดยชอบธรรม จึงมีจุดที่น่าคิดว่า หากนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ได้ทำการรวบรวมและการใช้เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์เพื่อพัฒนาเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ และการกระทำนั้นยังเป็นไปตามเงื่อนไขของมาตรา 107 จะถือว่าการกระทำดังกล่าวไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างเช่นในคดีพิพาทข้างต้นหรือไม่

ทั้งนี้ สหรัฐอเมริกายังได้มีการกำหนดแนวปฏิบัติของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (The 3rd Edition of the United States Copyright Office's Compendium of U.S. Copyright Office Practices) ในส่วนที่เกี่ยวข้องการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์¹⁷⁴ ซึ่งต้องเป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในมาตรา 306 โดยสำนักงานลิขสิทธิ์จะรับลงทะเบียนรับแจ้งผลงานที่สร้างโดยมนุษย์ เนื่องจากกฎหมายลิขสิทธิ์จะมุ่งคุ้มครองเฉพาะ “ผลผลิตของสติปัญญา” (the fruit of intellectual labor) ของมนุษย์เท่านั้น¹⁷⁵ หากผลงานดังกล่าวไม่ได้เกิดจากการสร้างสรรค์จากสติปัญญาของมนุษย์ สำนักงานลิขสิทธิ์จะปฏิเสธการลงทะเบียนรับแจ้งทันที¹⁷⁶ และมาตรา 313.2 สำนักงานลิขสิทธิ์จะปฏิเสธลงทะเบียนรับแจ้งผลงานที่สร้างโดยเครื่องจักร หรือกลไกเครื่องกลที่ทำงานอัตโนมัติโดยปราศจากการสร้างสรรค์หรือการแทรกแซงของมนุษย์ อย่างเช่นตัวอย่างผลงานที่ได้รับการยกตัวอย่างในกรณีการลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ คือ ผลงานหนังสือการ์ตูนเรื่อง “Zarya of the Dawn” ที่ปรากฏข้อเท็จจริงในการสร้างสรรค์ว่า Kristina Kashtanova ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ชื่อว่า “Midjourney” เป็นเครื่องมือใช้การช่วยสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าว

¹⁷⁴ The Compendium of U.S. Copyright Office Practices (3rd Edition, 2021)

¹⁷⁵ Trade-Mark Cases, 100 U.S. 82, 94 (1879).

¹⁷⁶ Burrow-Giles Lithographic Co. v. Saron, 111 U.S. 53, 58 (1884).

สำนักงานลิขสิทธิ์ได้พิจารณาแล้วเห็นควร ให้ผลงานผู้สร้างสรรค์ได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์เฉพาะในส่วนของคุณภาพ การจัดเรียงองค์ประกอบข้อความและภาพวาด อันเกิดจากผลผลิตของสติปัญญาของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์เท่านั้น ในส่วนของภาพประกอบที่สร้างสรรค์โดยเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ Midjourney ไม่ถือเป็นผลงานที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ สำนักงานลิขสิทธิ์จึงได้มีคำสั่งให้ผู้สร้างสรรค์ปฏิเสธสิทธิในการสร้างสรรค์ไว้ในคำขอลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์

จากการพิจารณาดังกล่าวของสำนักงานลิขสิทธิ์ จะเห็นได้ว่า แม้ว่าสหรัฐอเมริกาจะปฏิเสธสิทธิตามกฎหมายของผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ไม่ให้ถือเป็นผลงานที่จะสามารถลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ต่อสำนักงานลิขสิทธิ์ได้ แต่สหรัฐอเมริกาก็ยังคงเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของการสร้างสรรค์ผลงานในปัจจุบัน ที่ต้องมีความจำเป็นในการใช้ความสามารถของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เป็นส่วนช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน หากสำนักงานลิขสิทธิ์เลือกที่จะปฏิเสธการลงทะเบียนรับแจ้งผลงาน “Zarya of the Dawn” ได้ทั้งชิ้นเนื่องจากพิจารณาแต่เพียงว่ามีการสร้างสรรค์โดยเครื่องมือประดิษฐ์จึงไม่เป็นไปตามหลักการพื้นฐานในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ที่ได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์เป็นเพียงมนุษย์เท่านั้น ผลงานสร้างสรรค์ในส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์ก็จะต้องได้รับการคุ้มครองโดยลิขสิทธิ์ ซึ่งขัดกับหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์ เมื่อผลงานดังกล่าวมีการสร้างสรรค์ร่วมกันระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ ส่วนของผลงานที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์ก็ยังคงต้องได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะเกิดขึ้นทันทีโดยอัตโนมัติเมื่อได้แสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จากสติปัญญาของผู้สร้างสรรค์ แม้ไม่ได้ลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ต่อสำนักงานลิขสิทธิ์ ผลงานชิ้นนี้ย่อมถือเป็นผลงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว สหรัฐอเมริกาก็ยังได้มีการกำหนดหลักเกณฑ์ในการลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 โดยมีสาระสำคัญดังนี้

1) คำนิยาม “การลงทะเบียน” หมายถึง การลงทะเบียนเพื่อการเรียกกรองในลิขสิทธิ์ของงานต้นฉบับ หรือการขยายอายุการคุ้มครอง¹⁷⁷

2) รายละเอียดในคำขอลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ ซึ่งกำหนดให้การขอจดทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ต้องทำตามแบบที่สำนักงานลิขสิทธิ์กำหนดและมีรายละเอียดดังต่อไปนี้¹⁷⁸

(1) ชื่อและที่อยู่ของผู้ถือลิขสิทธิ์

¹⁷⁷ Article 101 of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁷⁸ Article 409 of the U.S. Copyright Act 1976

(2) ในกรณีงานอื่นที่มีชิ้นงานที่ไม่เปิดเผยชื่อหรือนามแฝง ให้ระบุชื่อและสัญชาติหรือภูมิลำเนาของผู้สร้างสรรค์ และหากผู้สร้างสรรค์คนใดคนหนึ่งหรือมากกว่าถึงแก่กรรม ให้ระบุวันที่ถึงแก่ความตาย

(3) หากผลงานนั้นไม่เปิดเผยชื่อหรือนามแฝง ให้ระบุสัญชาติหรือภูมิลำเนาของผู้สร้างสรรค์

(4) ในกรณีเป็นงานจ้างให้ระบุข้อความอันเกี่ยวกับการจ้าง

(5) หากผู้ถือลิขสิทธิ์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ ให้ระบุข้อความว่าผู้ถือลิขสิทธิ์ได้รับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์มาอย่างไร

(6) ชื่อผลงาน พร้อมด้วยชื่อก่อนหน้าหรือชื่ออื่นที่สามารถระบุผลงานได้

(7) ปีที่สร้างสรรค์ผลงานแล้วเสร็จ

(8) ถ้าได้มีการตีพิมพ์ผลงานแล้ว ให้ระบุวันที่และประเทศที่ตีพิมพ์ครั้งแรก

(9) ในกรณีของการรวบรวมหรือการเปลี่ยนแปลง ให้ถึงระบุงานที่มีอยู่ก่อนหรืองานใด ๆ ที่มีอยู่ก่อนการรวบรวมหรือการเปลี่ยนแปลง และให้ระบุข้อความของเนื้อหาที่เพิ่มเติม และ

(10) ข้อมูลอื่นใดที่สำนักงานลิขสิทธิ์พิจารณาว่าเกี่ยวข้องกับการจัดทำหรือการระบุงานหรือการมีอยู่ ความเป็นเจ้าของ หรือระยะเวลาของลิขสิทธิ์

3) ผลของการลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์

(1) ในการพิจารณาคดีใด ๆ ใ้รับรองการลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ที่สร้างขึ้นก่อนหรือภายในห้าปีหลังจากการตีพิมพ์ผลงานครั้งแรก จะถือเป็นหลักฐานเบื้องต้นใช้สำหรับการพิจารณาคดี แต่อย่างไรก็ตาม การชั่งน้ำหนักหลักฐานตามข้อเท็จจริงที่ปรากฏในหนังสือรับรองการจดทะเบียนจะขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของศาล¹⁷⁹

(2) การดำเนินคดีทางแพ่งสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานใด ๆ ของสหรัฐอเมริกา จะไม่ถือเป็นดำเนินการจนกว่าจะมีการลงทะเบียนล่วงหน้าหรือการลงทะเบียนการเรียกร้องลิขสิทธิ์ แต่การที่ไม่สามารถลงทะเบียนได้ กรณีไม่ทำให้ผู้ลงทะเบียนต้องสูญเสียสิทธิในการดำเนินคดีทางแพ่ง ศาลที่มีอำนาจพิจารณาคดีนั้น¹⁸⁰

ต่อมา เมื่อวันที่ 16 มีนาคม พ.ศ. 2566 สำนักงานลิขสิทธิ์ได้ออกแนวทางการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์: งานที่มีเนื้อหาสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (Copyright Registration

¹⁷⁹ Article 410 of the U.S. Copyright Act 1976

¹⁸⁰ Article 411 of the U.S. Copyright Act 1976

Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence)¹⁸¹ เนื่องจากสำนักงานลิขสิทธิ์ได้สังเกตเห็นว่า ในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามาเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าผลงานนั้นจะเป็นผลงานที่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ก็ตาม โดยลักษณะการทำงานของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ได้รับความนิยมในการใช้เป็นตัวช่วยในการสร้างสรรค์ผลงาน มักจะมีระบบการทำงานที่ต้องผู้ใช้มีการป้อนคำสั่ง (prompt) ไปยังเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ว่าผู้ใช้ต้องการผลลัพธ์เป็นอย่างไร เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ก็จะใช้คำสั่งเหล่านั้นประมวลผลออกเป็นผลลัพธ์ที่ผู้ใช้ต้องการ ด้วยศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนรู้ การวิเคราะห์และคาดคะเนผลลัพธ์จากข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งอาจจะเป็นผลลัพธ์ในรูปแบบของภาพ หรือเสียงประเภทของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะนี้มักเรียกว่า “Generative AI” กรณีจึงนำมาซึ่งประเด็นคำถามที่ว่า ผลงานสร้างสรรค์ที่ประกอบไปด้วยเนื้อหาที่เขียนขึ้นโดยมนุษย์และที่สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ จะสามารถลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ได้หรือไม่ หากสามารถดำเนินการได้ ผู้ลงทะเบียนจะต้องระบุรายละเอียดของผลงานอย่างไร ฉะนั้นจะเกิดผลอย่างไรเช่นผลงานหนังสือการ์ตูนเรื่อง “Zarya of the Dawn” ที่ในตอนแรกผู้ลงทะเบียนได้ลงทะเบียนรับแจ้งโดยไม่ได้แจ้งต่อสำนักงานลิขสิทธิ์ว่าผลงานดังกล่าวมีองค์ประกอบบางส่วนที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ แต่ต่อมาสำนักงานลิขสิทธิ์ได้ทราบถึงข้อเท็จจริงจึงได้เรียกให้ผู้ลงทะเบียนดำเนินการแก้ไขข้อเท็จจริงให้ถูกต้องและให้ผู้ลงทะเบียนปฏิเสธสิทธิในส่วนของผลงานที่ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างผลงาน

สำนักงานลิขสิทธิ์จะรับลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์งานที่สร้างโดยมนุษย์เท่านั้น หากปรากฏว่ามีการสร้างผลงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สำนักงานลิขสิทธิ์จะพิจารณาแยกส่วนของการคุ้มครอง ดังนั้น ในการรับแจ้งผู้ยื่นคำขอมีหน้าที่เปิดเผยข้อมูลของเนื้อหาที่สร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์ โดยระบุว่าส่วนใดของเนื้อหาที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ รวมถึงข้อมูลอื่นใดที่สำนักทะเบียนลิขสิทธิ์พิจารณาว่ามีความเกี่ยวข้อง รายละเอียดของวิธีการยื่นคำขอรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์มีสาระสำคัญดังนี้

1) อ้างอิงผู้สร้างผลงาน โดยจำแนกส่วนเนื้อหาว่า ส่วนใดที่สร้างโดยมนุษย์ และส่วนที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เช่น (ระบุชื่อส่วนเนื้อหาที่สร้างโดยมนุษย์) สร้างโดยมนุษย์ (author) และ (ระบุชื่อส่วนเนื้อหาที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์) สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (generated by AI)

¹⁸¹ U.S. Copyright Office., *supra* note 4.

2) ผู้ยื่นคำขอลงทะเบียนไม่ควรระบุชื่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์หรือบริษัทเจ้าของเทคโนโลยีเพียงเพราะใช้เทคโนโลยีนั้นในการสร้างผลงาน

3) ควรพิจารณาปริมาณสัดส่วนเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ หากมีสัดส่วนเป็นส่วนน้อย (de minimis หรือ more than de minimis) ไม่จำเป็นต้องระบุการสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ แต่หากมีสัดส่วนเป็นส่วนมาก (appreciable) จำเป็นต้องระบุการสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

4) หากสำนักงานลิขสิทธิ์พิจารณาแล้วเห็นควรออกใบสำคัญการรับลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ สำนักงานลิขสิทธิ์จะระบุข้อจำกัดในส่วนเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (disclaim)

5) กรณีที่ยื่นคำขอลงทะเบียนรับแจ้งหรือได้รับการรับแจ้งไว้ก่อนแล้วแต่ไม่ได้เปิดเผยว่าเนื้อหาสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ผู้ยื่นคำขอต้องทำการแก้ไขเพิ่มเติมให้ครบถ้วน หรือหลังจากที่ได้รับการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์แล้ว หากผู้ได้รับการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ไม่ได้ดำเนินการแก้ไขเพิ่มเติมข้อมูลของเนื้อหาในส่วนที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ให้ครบถ้วน และสำนักงานลิขสิทธิ์พิจารณาแล้วเห็นว่า ข้อมูลดังกล่าวจำเป็นต่อการลงทะเบียนรับแจ้ง สำนักงานอาจเพิกถอนการลงทะเบียนได้

6) ศาลอาจเพิกถอนการลงทะเบียนรับแจ้งลิขสิทธิ์ หากได้ความว่า ผู้ยื่นคำขอมุ่งใจยื่นข้อมูลที่ไม่ถูกต้องต่อสำนักงาน โดยข้อมูลที่ถูกต่อนั้นจะส่งผลให้สำนักงานปฏิเสธการลงทะเบียนรับแจ้ง

3. มาตรการทางกฎหมายไทยเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยที่เป็นกฎหมายหลักในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ คือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (ที่แก้ไขเพิ่มเติม) มีหลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์และมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนี้

3.1 หลักการพื้นฐานของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

3.1.1 การคุ้มครองลิขสิทธิ์

งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้แก่ งานสร้างสรรค์ในประเภทรวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์

หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร แต่อย่างไรก็ดี การคุ้มครองลิขสิทธิ์จะไม่คลุมถึงความคิด หรือขั้นตอน กรรมวิธีหรือระบบ หรือวิธีใช้หรือทำงาน หรือแนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์¹⁸² เนื่องจาก ทฤษฎีโดยพื้นฐานของการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์มุ่งเน้นที่จะคุ้มครองงานที่ได้แสดงออกมาซึ่งความคิด (expression of idea) และงานนั้นต้องเป็นงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง (originality) อีกด้วย ดังนั้น งานใดที่เป็นสิ่งที่ยู่ออยู่แล้วตามธรรมชาติเช่น ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ แม้ว่ามนุษย์จะเป็นผู้ค้นพบ แต่เมื่อเป็นสิ่งที่มีอยู่แล้วและไม่ได้เกิดจากความสร้างสรรค์ของผู้ค้นพบ สิ่งเหล่านั้นย่อมไม่ได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

และทั้งนี้ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังได้บัญญัติถึงสิ่งใด ๆ ที่ไม่อาจถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้พระราชบัญญัตินี้ เช่น ข่าวประจำวัน และข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ รัฐธรรมนูญ และกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ในข้างต้นซึ่งกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น¹⁸³

สำหรับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ผู้ถือสิทธิ์มีสิทธิที่จะกระทำการใดหรือใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของตนได้ภายในกรอบของขอบเขตและภายในกรอบระยะเวลาที่กฎหมาย ลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์พ.ศ. 2537 ได้กำหนดให้มีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมีอยู่ต่อไปอีกเป็นเวลา 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ในกรณีที่มีผู้สร้างสรรค์ร่วม ลิขสิทธิ์ในงานดังกล่าวให้มีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ร่วม และมีอยู่ต่อไปอีกเป็นเวลา 10 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตาย แต่หากถ้าผู้สร้างสรรค์หรือผู้สร้างสรรค์ร่วมทุกคนถึงแก่ความตายก่อนที่ได้มีการโฆษณางานนั้น ให้ลิขสิทธิ์ดังกล่าวมีอายุ 50 ปีนับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก และในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณางานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปีนับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก¹⁸⁴ ส่วนกรณีในงานอันมีลิขสิทธิ์ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง

¹⁸² มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

¹⁸³ มาตรา 7 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

¹⁸⁴ มาตรา 19 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

หรือไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างสรรค์ ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปีนับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณางานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปีนับแต่ได้มีการโฆษณาเป็นครั้งแรก¹⁸⁵

3.1.2 สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่มีลักษณะเฉพาะ ถือเป็นสิทธิพิเศษแต่เพียงผู้เดียว (exclusive right) ที่มอบให้แก่ผู้สร้างสรรค์ (author's rights) ที่ได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมา ถึงแม้ว่าโดยพื้นฐานแล้วลิขสิทธิ์จะเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์เพื่อตอบแทนการที่ผู้สร้างสรรค์ไปอุทิศทั้งสติปัญญา แรงงาน ความเพียรพยายามในการรังสรรค์ชิ้นงาน แต่ก็มิได้หมายความว่าเสียทีเดียวว่า ผู้อื่นที่ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์จะไม่สามารถเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ เหตุที่จะทำให้ผู้อื่นเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์นอกจากผู้สร้างสรรค์นั้นได้ถูกบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เช่น การโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 หรือการทำหนังสือตกลงกันภายใต้การจ้างแรงงานหรือการจ้างทำของโดยให้นายจ้างหรือผู้ว่าจ้างเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตามมาตรา 9 หรือมาตรา 10 หรือจะเป็นกรณีของหน่วยงานของรัฐตามมาตรา 14¹⁸⁶

ลิขสิทธิ์ หรือสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ สามารถออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) *สิทธิทางเศรษฐกิจ (economic rights)* หมายถึง อำนาจอันชอบธรรมภายใต้ขอบเขตของกฎหมายที่จะได้รับผลประโยชน์ (profit) จากลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผลประโยชน์ที่เกิดจากการใช้ประโยชน์จากงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ความวิริยะอุตสาหะในการแสดงออกซึ่งความคิดที่เป็นการสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เมื่อบุคคลใดได้สร้างสรรค์ผลงานตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดไว้ บุคคลนั้นก็ย่อมต้องได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในผลงานนั้นในฐานะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในผลงานที่ตนได้สร้างสรรค์ จึงถือเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว¹⁸⁷ และสิทธิแต่เพียงผู้เดียวนั้น ได้แก่ การทำซ้ำหรือดัดแปลง การเผยแพร่ต่อสาธารณชน การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สไลด์ทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง การให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น หรือการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในข้างต้น¹⁸⁸

2) *สิทธิทางศีลธรรม (moral rights)* หรือที่รู้จักกันในอีกชื่อว่า “ธรรมสิทธิ” มีเจตนารมณ์เพื่อมุ่งคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์โดยตรง ซึ่งใน Black's Law Dictionary ได้ให้คำจำกัดความ “ธรรมสิทธิ” ว่าเป็น “หลักกฎหมายทางภาคพื้นยุโรปว่าด้วยบุรณภาพทางศิลปะ อันเกี่ยวกับสิทธิแก่ศิลปินในการปกป้องไม่ให้บุคคลอื่นทำการดัดแปลง โดยปราศจาก

¹⁸⁵ มาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

¹⁸⁶ ไชยยศ เหมะรัชตะ, *อ่างแล้ว เจริญรอด 50*, หน้า 122-123.

¹⁸⁷ จิตรประภา มากลิน, *อ่างแล้ว เจริญรอด 58*, หน้า 114.

¹⁸⁸ มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

การอนุญาตของศิลปินผู้สร้างสรรค์งานนั้น ซึ่งสิทธิอันไม่ใช่สิทธิทางทรัพย์สินนี้อยู่บนพื้นฐานความสัมพันธ์ระหว่างสังคมและศิลปิน และระหว่างศิลปินกับงานสร้างสรรค์นั้น”¹⁸⁹

ทั้งนี้ แม้ว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จะไม่ได้มีการให้คำจำกัดความหรือความหมายของคำว่า “สิทธิทางศีลธรรม” ไว้อย่างชัดเจน แต่พบว่าในบทบัญญัติของกฎหมายไทยคงยังปรากฏการกำหนดหลักเกณฑ์ให้ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ โดยมีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งาน และสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนลิขสิทธิ์หรือบุคคลอื่นใดบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลงหรือทำโดยประการอื่นใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง หรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์¹⁹⁰ จากบัญญัติดังกล่าวจะเห็นได้ว่า สิทธิทางศีลธรรมเป็นเรื่องเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ ไม่สามารถที่จะโอนแก่กันได้อย่างสิทธิทางเศรษฐกิจ และการโอนไปซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นก็ไม่มีผลให้สิทธิทางศีลธรรมถูกโอนไป เนื่องจากในตัวบทได้บัญญัติไว้อย่างชัดเจนที่จะมุ่งคุ้มครองแต่ “ผู้สร้างสรรค์” อันมีวัตถุประสงค์ในการปกป้องชื่อเสียงเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์โดยตรง ในขณะที่สิทธิทางเศรษฐกิจในตัวบทจะใช้คำว่า “เจ้าของลิขสิทธิ์” อันมีวัตถุประสงค์ในการให้ผลประโยชน์ตอบแทนไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบตัวเงิน หรือสิทธิในการหาประโยชน์เชิงพาณิชย์แก่ผู้เป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์เป็นสำคัญ

3.1.3 การละเมิดลิขสิทธิ์

จากการกล่าวไว้ในส่วนของสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ว่า เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของตนไว้ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ การดัดแปลง หรือการเผยแพร่ต่อสาธารณะ รวมถึงการให้เข้าต้นฉบับหรือสำเนา งาน เป็นต้น หากบุคคลอื่นใดต้องการที่จะใช้ประโยชน์จากงานดังกล่าว บุคคลนั้นจะต้องได้รับการอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เสียก่อน มิเช่นนั้น การกระทำดังกล่าวก็จะเป็น การละเมิดลิขสิทธิ์ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้แบ่งลักษณะของการละเมิดออกเป็น 2 กรณี คือ

1) การละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้น (primary infringement) ประกอบไปด้วย การละเมิดในกรณีทั่วไป อันได้แก่ งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานนาฏกรรม และงานศิลปกรรม¹⁹¹ ส่วนกรณีที่เกิดกับงานในประเภทเฉพาะ ได้แก่ งานโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์

¹⁸⁹ Henry Campbell Black. Black’s Law Dictionary, (Minnesota: West Publishing Co., 1990), p.497. อ้างใน ไชยยศ เหมะรัชตะ, อ้างแล้ว เชียงธรรม 50, หน้า 157.

¹⁹⁰ มาตรา 18 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

¹⁹¹ มาตรา 27 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

สิ่งบันทึกเสียง¹⁹² งานแพร่ภาพแพร่เสียง¹⁹³ งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์¹⁹⁴ ในที่นี้จะขงกล่าวถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ขั้นต้นในกรณีทั่วไป มีลักษณะเป็นการทำละเมิดแก่งานอันมีลิขสิทธิ์โดยตรง คือ การทำซ้ำหรือดัดแปลงหรือ เผยแพร่ต่อสาธารณชน¹⁹⁵ แก่งานอันมีลิขสิทธิ์ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งในข้างต้นกฎหมายให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

2) การละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรอง (*secondary infringement*) หมายถึง การละเมิดที่ผู้กระทำส่งเสริมให้การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงได้แพร่หลายต่อไปมากขึ้น¹⁹⁶ ซึ่งมาตรา 31 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้บัญญัติไว้ว่า “ผู้ใดรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานนั้นเพื่อหากำไร ให้ถือว่าผู้นั้นกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน หรือแจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ หรือนำหรือส่งเข้ามาในราชอาณาจักร” กรณีที่จะถือว่าบุคคลใดได้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ชั้นรอง บุคคลนั้นต้องรู้หรือมีเหตุอันควรรู้ว่า งานที่ทำขึ้นนั้นเป็นการกระทำโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นและบุคคลนั้นต้องกระทำการต่องานนั้นเพื่อการค้าหากำไรด้วยอีกประการหนึ่ง

หากพิจารณาว่า การทำเหมืองข้อความและข้อมูลของปัญญาประดิษฐ์จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในขั้นต้นหรือชั้นรองนั้น กรณีจะต้องพิจารณาถึงกระบวนการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ ในกลไกการทำเหมืองข้อความและข้อมูลที่มีลักษณะเป็นการดึงข้อมูลเข้ามาในคลังเก็บข้อมูลของปัญญาประดิษฐ์โดยอัตโนมัติ และทำการวิเคราะห์ รวมถึงการจำแนกประเภทของ

¹⁹² มาตรา 28 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

¹⁹³ มาตรา 29 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

¹⁹⁴ มาตรา 30 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

¹⁹⁵ มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

“ทำซ้ำ” หมายความรวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน...

“ดัดแปลง” หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานชิ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน ยกตัวอย่างในส่วนที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรม ให้หมายความรวมถึง แปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรมหรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่...

“เผยแพร่ต่อสาธารณชน” หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน โดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นใดซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น

¹⁹⁶ อรรถพรณ พนัสพัฒนา, *เชิงอรรถ 57*, หน้า 119.

เนื้อหาในข้อมูล เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่ที่เหมาะสมแก่การทำงานของปัญญาประดิษฐ์ในแต่ละเครื่องมือ โดยข้อมูลเหล่านั้นมักจะประกอบไปด้วยเนื้อหาอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งเข้าข่ายการใช้ประโยชน์จากผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจาก ข้อมูลถือเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญของปัญญาประดิษฐ์ กรณีจึงถือเป็นการทำละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งจากการศึกษาถึงลักษณะในการทำเหมืองข้อความและข้อมูลของปัญญาประดิษฐ์ ผู้ศึกษามีความคิดเห็นว่าการทำเหมืองข้อความและข้อมูลมีลักษณะการทำงานที่เข้าข่ายการทำละเมิดลิขสิทธิ์ในขั้นต้น ซึ่งการที่เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์จะใช้วิธีการดึงข้อมูลของผู้อื่นเข้ามาใช้ในการเรียนรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพในการทำงาน การกระทำดังกล่าวเข้าข่ายลักษณะการทำซ้ำและการดัดแปลงแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ย่อมถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา 27 - 30 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ใช้ประโยชน์จากข้อมูลหรือเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในงานประเภทนั้น

3.1.4 ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยได้ถูกบัญญัติไว้หลายกรณีตามที่ปรากฏในมาตรา 32 - มาตรา 43 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่ในที่นี้ผู้ศึกษาจะขอกล่าวถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในกรณี “การใช้งานโดยชอบธรรม” ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 32 โดยมีรายละเอียดดังนี้

“การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ภายใต้บังคับบทบัญญัติในวรรคหนึ่ง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

- (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท
- (3) ตีชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว

(6) ทำซ้ำ คัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(7) ทำซ้ำ คัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอน หรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร

(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

(9) (ยกเลิก)¹⁹⁷

ข้อยกเว้นตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 32 มักเป็นข้อยกเว้นที่มีวัตถุประสงค์เพื่อประโยชน์แก่สังคมส่วนรวมทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการใช้ประโยชน์เพื่อการวิจัย การศึกษา การรับรู้ข่าวสารของคนในสังคม หรือเพื่อประโยชน์แก่ตนเองและบุคคลในครอบครัว เป็นต้น ทั้งนี้ การใช้งานดังกล่าวต้องไม่กระทบกระเทือนแก่สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ตามปกติและเกินสมควร ข้อยกเว้นดังกล่าวจึงเป็นการแสดงออกมาซึ่งเจตนารมณ์ที่จะให้สังคมได้ใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์และมุ่งหมายที่จะสร้างสมดุลระหว่างการคุ้มครองสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์และสังคมส่วนรวม แต่อย่างไรก็ตาม จากบทบัญญัติในข้างต้น สามารถสังเกตได้ว่า มาตรา 32 วรรคหนึ่ง มีลักษณะเป็นบทบัญญัติหลักสำหรับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากมีการบัญญัติถึงหลักการที่เป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างกว้าง ที่ต้องอาศัยการตีความหรือพิจารณาให้ได้ความว่า หากการกระทำใด ๆ ต่องานอันมีลิขสิทธิ์ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติและไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร การกระทำนั้นจะมีให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย ทั้งนี้ หากพิจารณาถึงบทบัญญัติมาตราว่าด้วยข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในมาตราอื่นจะปรากฏการบัญญัติให้ต้องพิจารณาว่า ลักษณะการกระทำใด ๆ ที่จะเข้าข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ล้วนแต่ต้องมีการปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง กล่าวคือ การกระทำนั้นต้องไม่ขัดต่อการแสวงผลประโยชน์ตามปกติและไม่กระทบสิทธิโดยชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของผลงานสร้างสรรค์

ดังนั้น ประเภทลักษณะของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย จึงสามารถจำแนกออกได้ดังนี้

1) ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่อยู่ภายใต้บทบัญญัติมาตรา 32 วรรคหนึ่ง คือ มาตรา 32 วรรคสอง มาตรา 33 – 36 ยกตัวอย่างเช่น

(1) มาตรา 33 “การกล่าว คัดลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอน ตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง”

¹⁹⁷ มาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

(2) มาตรา 34 “การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้...”

(3) มาตรา 35 “การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้...”

2) ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ไม่อยู่ภายใต้บทบัญญัติมาตรา 32 วรรคหนึ่ง คือ มาตรา 37 – 43

กล่าวได้โดยสรุป บทบัญญัติว่าด้วยข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของประเทศไทยมีลักษณะเป็นการบัญญัติให้มาตรา 32 วรรคหนึ่ง เสมือนเป็นบทบังคับหลักที่ต้องพิจารณาให้ได้ ความว่า การกระทำใด ๆ ที่จะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ การกระทำนั้นต้องเป็นไปตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง เสียก่อน การที่จะถือว่าเป็นการกระทำใดเข้าข่ายตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง จะต้องอาศัยตีความจากผู้บังคับใช้กฎหมาย แม้ว่าในปัจจุบันกรมทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทยจะได้มีการเผยแพร่ “คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม” อันมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความชัดเจนและความสะดวกให้กับผู้ใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์เป็นแนวทางในการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรม¹⁹⁸ แต่คู่มือฉบับดังกล่าวเป็นเพียงหลักเกณฑ์เบื้องต้นเท่านั้น กรณียังต้องอาศัยการพิจารณาจากข้อเท็จจริงและตีความจากผู้บังคับใช้กฎหมายอยู่ดี ดังนั้น แม้ว่าข้อเท็จจริงแห่งการกระทำการนั้นจะเข้าข่ายการกระทำเพื่อประโยชน์ของสังคมส่วนรวม แต่หากเป็นการใช้ประโยชน์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นเกินสมควรจนกระทบสิทธิของผู้นั้น กรณีดังกล่าวย่อมไม่อาจเข้าหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไขในข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ตามกฎหมาย

3.2 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยไม่ได้มีการบัญญัติถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ไว้ในกฎหมายอย่างชัดเจนเช่นเดียวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา โดยทั้งสองประเทศใช้หลักการอันว่าด้วยการใช้งานโดยชอบธรรมหรือที่เรียกว่า fair use เป็นการพิจารณาถึงการกระทำใดที่ทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์ หากเป็นไปตามเงื่อนไขที่กฎหมายลิขสิทธิ์ การกระทำนั้นไม่อาจถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ บทบัญญัติดังกล่าวไม่ได้ระบุโดยเฉพาะเจาะจงว่า การกระทำใดของปัญญาประดิษฐ์ที่จะไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งแตกต่างจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรป และกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น ที่ได้มีการ

¹⁹⁸ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์. คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม. 29 สิงหาคม 2567 สืบค้นจาก https://www.ipthailand.go.th/images/781/manual_copyright.pdf.

บัญญัติถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ไว้อย่างชัดเจน

แม้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยจะมีการบัญญัติถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์ไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32/2 ว่า

“การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ทำหรือได้มาโดยชอบด้วยกฎหมายในระบบคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นการทำซ้ำที่จำเป็นต้องมีสำหรับการนำเสนอมาใช้เพื่อให้อุปกรณ์ที่ใช้ในระบบคอมพิวเตอร์ หรือกระบวนการส่งงานอันมีลิขสิทธิ์ทางระบบคอมพิวเตอร์ทำงานได้ตามปกติ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์”¹⁹⁹

กรณีดังกล่าวเป็นกรณีที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์โดยตรง โดยกลไกการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์จะเป็นการที่ระบบมีความจำเป็นต้องทำซ้ำข้อมูลในลักษณะการทำซ้ำชั่วคราวเพื่อการใช้งานตามปกติของเครื่องคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเช่น การนำแผ่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้มาอย่างถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์มาติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์²⁰⁰ ระบบคอมพิวเตอร์จะติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวเพื่อให้ข้อมูลอยู่ในหน่วยความจำแล้วส่งต่อให้หน่วยประมวลผลกลาง ทำการประมวลผลและส่งข้อมูลต่อมายังหน้าจอให้ผู้ใช้งานเข้าใช้และสั่งการติดตั้งดังกล่าวถือเป็นการทำซ้ำตัวโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ เมื่อการทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ในกรณีดังกล่าวเป็นการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ตามปกติ กรณีจึงไม่อาจถือได้ว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

แต่บทบัญญัติดังกล่าวไม่อาจรวมถึงกรณีการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากการทำงานของปัญญาประดิษฐ์นั้นจำเป็นต้องอาศัยข้อมูล อันได้แก่ ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผล²⁰¹ ได้ตามคำสั่งของผู้ใช้งาน ยังมีข้อมูลมากเท่าใดการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ก็จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเท่านั้น หรือจะเปรียบเทียบการทำงานของปัญญาประดิษฐ์กับการเรียนรู้ของมนุษย์ ตัวอย่างเช่น มนุษย์วัยเด็กจำเป็นต้องอาศัยการจดจำจากภาพและเสียง เพื่อที่จะสามารถประมวลผลออกมาได้ว่าสิ่งที่มองเห็นและได้ยินเรียกว่าอะไร ปัญญาประดิษฐ์เองก็เช่นกัน ยิ่งเรียนรู้ข้อมูลได้มาก

¹⁹⁹ มาตรา 32/2 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

²⁰⁰ จิตรประภา มากกลิ่น, *อ่วงแล้ว เชิงอรรถ 58*, หน้า 169.

²⁰¹ มาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด บรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์ด้วย

การทำงานก็จะแม่นยำขึ้นเช่นเดียวกัน แต่ข้อมูลที่ปัญญาประดิษฐ์ใช้เรียนรู้นั้นก็อาจเป็นข้อมูลที่มีเนื้อหาอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นก็เป็นได้

ดังนั้น หากเกิดข้อพิพาทอันว่าด้วยการละเมิดลิขสิทธิ์ในปัญญาประดิษฐ์ในกรณีที่น่าข้อมูลหรือเนื้อหาอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไปใช้ในการเรียนรู้ของเครื่องคอมพิวเตอร์และปัญญาประดิษฐ์ กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยในส่วนของที่เกี่ยวข้องกับมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ฉบับปัจจุบัน (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537) จะต้องนำมาปรับบทในส่วนที่เป็นหลักการใช้งานโดยชอบธรรมเท่านั้น เนื่องจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังไม่ได้มีการบัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์เป็นบทเฉพาะ เช่น การทำเหมืองข้อความและข้อมูล แต่อย่างใด โดยการใช้หลักการใช้งานโดยชอบธรรมนั้น ต้องพิจารณาให้เป็นไปตามเงื่อนไขที่กฎหมายไว้ในกฎหมาย โดยผู้ที่พิจารณาหรือตีความได้นั้นย่อมต้องอาศัยการวินิจฉัยจากศาลเป็นหลักเท่านั้น



4. ตารางเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

ตารางที่ 3.4 เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

มาตรการทางกฎหมาย	สหภาพยุโรป	ประเทศญี่ปุ่น	สหรัฐอเมริกา	ประเทศไทย
ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์	มี	มี	ไม่มี	ไม่มี
กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล	<p>DIRECTIVE 96/9/EC (ข้อยกเว้นของสิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูล)</p> <p>ประเทศสมาชิกควรกำหนดสิทธิของผู้ใช้ฐานข้อมูลที่ถูกต้องตามกฎหมาย ในกรณีที่ไม่ต้องได้รับอนุญาตจากผู้สร้างฐานข้อมูล ในการตั้งข้อมูลเพื่อใช้ส่วนตัว การตั้งข้อมูลเพื่อเป็นภาพประกอบสำหรับการเรียนการสอน หรือเพื่อการ</p>	<p>The Copyright Act 1970 (การใช้ประโยชน์จากผลงานอันมีลิขสิทธิ์)</p> <p>อนุญาตให้ใช้ประโยชน์จากผลงานอันมีลิขสิทธิ์ในทางใดทางหนึ่งในกรณี ๆ ต่อไปนี้ หรือในกรณีอื่นใดที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ประโยชน์จากความคิดหรือความรู้สึกละเอียดออกในงานนั้น ทั้งนี้ การใช้ประโยชน์ดังกล่าวจะไม่สามารถทำได้</p>	<p>The Copyright Act 1976 (การใช้งานโดยชอบธรรม fair use)</p> <p>การใช้งานโดยชอบธรรมของงานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อวัตถุประสงค์ เช่น การวิจารณ์ การแสดงความคิดเห็น วิทยุ โทรทัศน์ การสอน (รวมถึงรายงานข่าว การสอน (รวมถึงสำเนาหลายชุดเพื่อใช้ในห้องเรียน) การศึกษา หรือการวิจัย ซึ่งจะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในการพิจารณา</p>	<p>พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (การใช้งานโดยชอบธรรม fair use)</p> <p>การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร</p>

มาตรการทางกฎหมาย	สหภาพยุโรป	ประเทศญี่ปุ่น	สหรัฐอเมริกา	ประเทศไทย
<p>วิจัยทางวิทยาศาสตร์ โดย ต้องมีการระบุแหล่งที่มาและ อยู่ในขอบเขตการใช้ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ การตั้งข้อมูล และ/หรือ การใช้ซ้ำเพื่อประโยชน์ด้านความปลอดภัย สาธารณะในการอำนวยความสะดวกในกระบวนการทางปกครองหรือการพิจารณาคดี</p>	<p>หากมีการกระทำนั้นกระทบ ต่อผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์โดยปราศจากไม่มีการขออนุญาต และต้องคำนึงถึงลักษณะหรือวัตถุประสงค์ของ ผลงานหรือการใช้ประโยชน์ดังกล่าว (1) หากทำขึ้นเพื่อใช้ในการทดสอบเพื่อพัฒนาหรือ เพื่อนำเอามาใช้กับเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการบันทึกเสียง หรือสภาพของงาน หรือการใช้ประโยชน์อื่น ๆ (2) หากทำเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล (หมายถึง การตั้งข้อมูล การเปรียบเทียบ การจำแนกประเภท หรือการวิเคราะห์ทางสถิติอื่น ๆ อันประกอบไปด้วยเสียง รูปภาพ หรือข้อมูลองค์ประกอบอื่น ๆ</p>	<p>ว่าการใช้งานผลงานในกรณีใดกรณีหนึ่งเป็นการใช้งานโดยชอบธรรมหรือไม่ ปัจจัยที่ต้องพิจารณา ได้แก่ (1) วัตถุประสงค์และลักษณะของการใช้งาน รวมถึงการใช้งานดังกล่าว ลักษณะเชิงพาณิชย์หรือมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาที่ไม่แสวงหากำไรหรือไม่ (2) ลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์ (3) จำนวนและสาระสำคัญของงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ ถูกนำมาใช้เปรียบเทียบกับ ส่วนของงานอันมีลิขสิทธิ์ ในภาพรวม และ (4) ผลกระทบของการใช้งานต่อตลาดหรือมูลค่าของงานที่มีลิขสิทธิ์นั้น</p>	<p>มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้ (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท (3) ดิจิตัล วิจัย หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในวงนั้น (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในวงนั้น (5) ทำซ้ำ ตัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณา</p>	
DIRECTIVE (EU)	2019/790			
(คำนิยาม)				

มาตรการทางกฎหมาย	สหภาพยุโรป	ประเทศญี่ปุ่น	สหรัฐอเมริกา	ประเทศไทย
<p>เพื่อสร้างข้อมูล โดยไม่จำกัด รูปแบบ...</p> <p>(มาตรการในการปรับเปลี่ยนข้อมูลและข้อจำกัด โดยกำหนดให้สามารถทำเหมืองข้อความและข้อมูล</p>	<p>จากผลงานจำนวนมากหรือปริมาณงานอื่น ๆ จำนวนมาก (3) ทกมีการใช้ประโยชน์ในการประมวลผลข้อมูล คอมพิวเตอร์ หรือใช้ประโยชน์ในลักษณะที่ไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่แสดงออกในงานที่รับรู้โดยปราศจากผู้มีส่วนได้เสียของมนุษย์ เช่น สำหรับงานเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์</p>	<p>ของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว</p> <p>(6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร</p> <p>(7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วน ของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียน หรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร</p> <p>(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ</p> <p>(9) (ยกเลิก)”</p>		

มาตรการทางกฎหมาย	สหภาพยุโรป	ประเทศญี่ปุ่น	สหรัฐอเมริกา	ประเทศไทย
	(ข้อยกเว้นหรือข้อจำกัดการ ละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับการ ทำเหมืองข้อความและ ข้อมูล) ประเทศสมาชิกควรจัดทำ ข้อยกเว้น โดยอนุญาตให้ ทำซ้ำ หรือสกัดข้อมูล ในงาน ที่สามารถเข้าถึงได้โดยชอบ ด้วยกฎหมายเพื่อวัตถุประสงค์ ในการทำเหมืองข้อความและ ข้อมูล			

จากตารางที่ 3.4 เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ การมีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล
ของต่างประเทศ (สหภาพยุโรป ประเทศญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา) และประเทศไทย พบว่า กลุ่มประเทศที่มีการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้น
การละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ การมีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ไว้โดยเฉพาะ ได้แก่ สหภาพยุโรปและประเทศญี่ปุ่น ในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่ง คือ
ประเทศไทยและสหรัฐอเมริกา ไม่ได้มีการกำหนดมาตรการทางกฎหมายดังกล่าว พบเพียงการบัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในเรื่อง “หลักการใช้งานโดย
ชอบธรรม หรือ fair use” ซึ่งเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างกว้างที่ต้องอาศัยการตีความ หากข้อเท็จจริงแห่งการกระทำเป็นไปตามหลักเกณฑ์ว่าด้วย
การใช้งานโดยชอบธรรม กรณีดังกล่าวมีให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

บทที่ 4

วิเคราะห์เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับ ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

ในส่วนนี้ผู้ศึกษาจะนำเสนอผลการศึกษวิเคราะห์เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ตามกฎหมายสหภาพยุโรป กฎหมายญี่ปุ่น กฎหมายสหรัฐอเมริกา และกฎหมายไทย เพื่อให้ทราบถึงข้อจำกัดในเรื่องดังกล่าวตามกฎหมายของประเทศไทย และสามารถนำมาประกอบเป็นแนวทางในการเสนอแก้ไขขยายข้อจำกัดกรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล เพื่อเป็นข้อการยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้ครอบคลุมถึงการฝึกฝนหรือการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์มากยิ่งขึ้น

1. คำนิยามที่เกี่ยวข้อง

สหภาพยุโรปได้มีการกำหนดหลักเกณฑ์ในเรื่องของการคุ้มครองฐานข้อมูล (the legal protection of databases) ในรูปของกรอบแนวทางในการตรากฎหมายภายในของประเทศสมาชิก หรือที่เรียกว่า “DIRECTIVE” มี DIRECTIVE ที่ว่าด้วยการคุ้มครองฐานข้อมูล คือ DIRECTIVE 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases โดยมุ่งเน้นที่จะให้การคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูล เนื่องจากการสร้างฐานข้อมูลแต่ละครั้ง ผู้สร้างจะต้องใช้ทั้งความสามารถ และทรัพยากรเป็นจำนวนมาก และหากการสร้างฐานข้อมูลนั้นได้เกิดจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หรือเกิดจากความวิริยะอุตสาหะในการรวบรวมจนกลายเป็นฐานข้อมูลนั้น ผู้เป็นเจ้าของก็ควรจะได้รับ ความคุ้มครองผลลัพธ์ของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความวิริยะอุตสาหะนั้นภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ด้วยเช่นกัน คณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งรัฐสภายุโรปและสภาสหภาพยุโรปได้เล็งเห็นว่าในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือเครื่องมือในรูปแบบดิจิทัล จึงอาจส่งผลให้มีความเสี่ยงที่เนื้อหาในฐานข้อมูลจะถูกดึงไปสกัดหรือถูกคัดลอกนำไปใช้ โดยปราศจากความยินยอมของผู้เป็นเจ้าของ จึงควรจัดให้ผู้สร้างฐานข้อมูลได้รับการคุ้มครองภายใต้สิทธิที่มีลักษณะเฉพาะตามกฎหมายที่เรียกว่า sui generis right

รวมถึงข้อยกเว้นและข้อจำกัดสิทธิดังกล่าวในส่วนการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาหรือฐานข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น (ซึ่งจะต่อไปให้ส่วนที่ 4.2) สหภาพยุโรปได้กำหนดคำนิยามของคำว่า “ฐานข้อมูล” ไว้ในมาตรา 1 แห่ง DIRECTIVE 96/9/EC ดังนี้

“ฐานข้อมูล” (Database) หมายถึง การรวบรวมผลงาน ข้อมูล หรือสิ่งอื่นใด ที่ได้ถูกจัดวางไว้อย่างเป็นระบบ และสามารถเข้าถึงได้เป็นรายบุคคลโดยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่น

และยังกำหนดขอบเขตของการคุ้มครองฐานข้อมูลไว้ในมาตรา 3 ด้วยว่า

“ฐานข้อมูลที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ต้องเป็นฐานข้อมูลที่เกิดจากการสร้างสรรค์ทางสติปัญญาของผู้สร้าง ไม่ว่าจะเกิดจากการรวบรวมหรือการจัดเรียงเนื้อหา”

ต่อมาหลังที่ได้มีการกำหนดกรอบแนวทางในการตรากฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองฐานข้อมูลตาม DIRECTIVE 96/9/EC สหภาพยุโรปได้มีการพิจารณาแก้ไขปรับปรุง DIRECTIVE ฉบับดังกล่าวเนื่องจากข้อกำหนดเกี่ยวกับข้อยกเว้นและข้อจำกัดการใช้ประโยชน์จากเนื้อหาหรือฐานข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นไม่สอดคล้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล จึงได้พิจารณาให้มีการกำหนดข้อยกเว้นและข้อจำกัดในเรื่องการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ได้โดยเฉพาะเจาะจง เนื่องจากวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างรวดเร็ว แม้ว่าข้อมูลดังกล่าวจะมีปริมาณมหาศาลก็ตาม ทั้งนี้ก็ด้วยวัตถุประสงค์ที่ต้องการแสวงหาองค์ความรู้ใหม่จากข้อมูลที่มีอยู่ในปัจจุบันโดยใช้วิทยาการด้านคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือ สหภาพยุโรปจึงได้มีการแก้ไขปรับปรุงหลักเกณฑ์ในเรื่องของการคุ้มครองฐานข้อมูล (the legal protection of databases) ตาม DIRECTIVE 96/9/EC ออกเป็น DIRECTIVE อีกฉบับหนึ่ง เป็น DIRECTIVE 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending DIRECTIVES 96/9/EC and 2001/29/EC กฎหมายที่ว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์และสิทธิข้างเคียงในตลาดร่วมดิจิทัลฉบับปรับปรุงแก้ไข สหภาพยุโรปได้กำหนดคำนิยามของคำว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” ไว้ในมาตรา 2(2) แห่ง DIRECTIVE (EU) 2019/790

“การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” หมายถึง วิธีการอัตโนมัติใด ๆ ที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์ข้อความและข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสร้างข้อมูล โดยไม่จำกัดรูปแบบ (pattern) แนวโน้ม (trend) และความสัมพันธ์ (correlation)

ในส่วนของประเทศญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกา จากการศึกษาด้วยบทกฎหมายที่เกี่ยวข้องไม่พบว่ามีกรณีบัญญัติถึงคำนิยามของคำว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” ไว้อย่างกฎหมายสหภาพยุโรป แต่สำหรับประเทศญี่ปุ่นได้ปรากฏการให้คำนิยามของคำว่า “ฐานข้อมูล” ไว้ใน the Copyright Act 1970 มาตรา 2(x)-3 และทั้งนี้ กฎหมายญี่ปุ่นยังได้จัดให้มีการคุ้มครองฐานข้อมูลภายใต้กฎหมาย

ลิขสิทธิ์ด้วยกัน เมื่อผู้สร้างฐานข้อมูลด้วยการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ฐานข้อมูลดังกล่าวย่อมต้องได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ทั้งยังปรากฏบทบัญญัติที่อนุญาตให้ใช้ประโยชน์จากผลงานอันมีลิขสิทธิ์อันมีลักษณะเป็นข้อมูลเว้นการทำละเมิดของปัญญาประดิษฐ์ไว้ในมาตรา 30-4 ตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ฉบับเดียวกัน ซึ่งจะกล่าวต่อไปในส่วนที่ 4.2 โดยคำนิยามของคำว่า “ฐานข้อมูล” ที่ได้บัญญัติไว้ในมาตรา 2 (x)-3 มีดังนี้

“ฐานข้อมูล” (Database) หมายถึง การรวบรวมข้อมูล เช่น บทความ จำนวน ตัวเอง หรือแผนภาพ ซึ่งได้จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบเพื่อให้สามารถค้นหาข้อมูลดังกล่าวด้วยคอมพิวเตอร์ได้

เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศไทย ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 พบว่ากฎหมายไทยได้ให้การคุ้มครองแก่งานที่ได้แสดงออกมาซึ่งความคิดและเกิดจากสร้างด้วยตนเองในประเภทงานสร้างสรรค์ที่กำหนดไว้ในมาตรา 6 ได้แก่ วรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด แต่ไม่ปรากฏการระบุให้งานสร้างสรรค์ประเภทฐานข้อมูลไว้เป็นประเภทที่จะได้รับความคุ้มครองภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อย่างชัดเจนเช่นกฎหมายของสหภาพยุโรป (DIRECTIVE 96/9/EC) และกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น (the Copyright Act 1970) และจากศึกษากฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์ เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ปรากฏการกำหนดคำนิยามของคำว่า “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” ไว้ในมาตรา 3 ว่า

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด บรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

แต่เมื่อพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ในการตรากฎหมายฉบับนี้ ตามหมายเหตุท้ายพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ดังนี้

“เนื่องจากในปัจจุบันระบบคอมพิวเตอร์ได้เป็นส่วนสำคัญของการประกอบกิจการ และการดำรงชีวิตของมนุษย์ หากมีผู้กระทำด้วยประการใด ๆ ให้ระบบคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำงานตามคำสั่งที่กำหนดไว้หรือทำให้การทำงานผิดพลาดไปจากคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือใช้วิธีการใด ๆ เข้าล่วงรู้ข้อมูล แก่ใจ หรือทำลายข้อมูลของบุคคลอื่นในระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ หรือใช้ระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จหรือมีลักษณะอันลามกอนาจาร ย่อมก่อให้เกิดความเสียหาย กระทบกระเทือนต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของรัฐ รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชน”

ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการกำหนดมาตรการเพื่อป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิด และเป็นคนละวัตถุประสงค์กับการคุ้มครองฐานข้อมูลตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กรณีจึงไม่สามารถที่จะนำคำนิยาม “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มาบังคับใช้กับกรณีของการละเมิดฐานข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ได้ ซึ่งหากเกิดข้อพิพาทเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ในเนื้อหาที่ปรากฏในฐานข้อมูลไม่ว่าจะโดยทั้งหมดหรือบางส่วน กรณีจะต้องอาศัยการตีความก่อนว่า ฐานข้อมูลดังกล่าวเป็นงานที่จะได้รับความคุ้มครองและเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทใดภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

หากประเทศไทยได้มีการกำหนดเพิ่มเติมให้ “ฐานข้อมูล” เป็นหนึ่งในประเภทงานสร้างสรรค์ที่ได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทย ก็ย่อมเป็นการลดขั้นตอนในการตีความถึงลักษณะของฐานข้อมูลที่จะถือว่าเป็นงานสร้างสรรค์ที่สมควรได้รับความคุ้มครองหรือไม่ ทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ อาทิเช่น ทฤษฎีสิทธิตามธรรมชาติที่ยอมรับว่าผู้สร้างสรรค์ฐานข้อมูลย่อมมีสิทธิที่มีอยู่ตามธรรมชาติ อันเป็นสิทธิที่เกิดขึ้นจากการใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ฐานข้อมูล หรือทฤษฎีประโยชน์ตอบแทนที่เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มสร้างฐานข้อมูลแล้ว ฐานข้อมูลนั้นย่อมได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งจะนำมาซึ่งสิทธิทางศีลธรรมและสิทธิทางเศรษฐกิจของผู้สร้างสรรค์ที่จะสามารถใช้ประโยชน์หรือรับรางวัลตอบแทนจากผลงานที่ตนได้สร้างสรรค์ หรือทฤษฎีของเศรษฐศาสตร์สำนักคลาสสิกใหม่ที่มุ่งไปยังแนวคิดที่เชื่อว่าหากต้องการให้สิ่งใดมีคุณค่าเพียงใด สิ่งนั้นก็ย่อมต้องได้รับความคุ้มครองมากเท่านั้น ประกอบกับยังสอดคล้องกับปณิญาสภาว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ข้อ 27(2) ที่ว่าด้วยการรับรองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ในอันที่จะได้รับการคุ้มครองผลประโยชน์ไม่ว่าจะเป็นสิทธิทางศีลธรรมหรือสิทธิเศรษฐกิจจากการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นผลงานทางวิทยาศาสตร์ วรรณกรรม หรือศิลปกรรม ดังนั้น หากฐานข้อมูลไม่ได้รับความคุ้มครองในฐานะงานสร้างสรรค์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ คุณค่าของฐานข้อมูลนั้นแม้ว่าจะเกิดขึ้นจากการริเริ่มสร้างสรรค์หรือการแสดงออกซึ่งความคิดของผู้สร้างสรรค์จะน้อยลงไปและอาจหายไปโดยสิ้นเชิงได้เช่นกัน

2. มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

ก่อนจะกล่าวถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ ผู้ศึกษาจะขอกล่าวถึงการคุ้มครองสิทธิของเจ้าของผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องเสียก่อน โดยจากข้อ 4.1 ผู้ศึกษาได้กล่าวถึงการคุ้มครองฐานข้อมูลที่เกิดจากการแสดงออกซึ่งความ

ริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้สร้าง เนื่องจาก ฐานข้อมูลถือเป็นวัตถุดิบสำคัญของการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของปัญญาประดิษฐ์ ดังนั้น กฎหมายต่างประเทศจึงได้ให้ความสำคัญแก่การคุ้มครองฐานข้อมูลที่ได้สร้างขึ้น

สหภาพยุโรปได้ออกกรอบแนวทางการตรากฎหมายในเรื่องว่าด้วยการคุ้มครองฐานข้อมูลไว้ใน DIRECTIVE 96/9/EC และ DIRECTIVE (EU) 2019/790 โดย DIRECTIVE 96/9/EC มาตรา 5 ได้กำหนดผู้สร้างฐานข้อมูลมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการดำเนินการใดต่อฐานข้อมูลของตนเองไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณะชน ทั้งนี้ ยังได้มีการกำหนดความคุ้มครองให้ผู้สร้างฐานข้อมูลได้รับความคุ้มครองสิทธิที่มีลักษณะเฉพาะ (sui generis right) ตามมาตรา 7 ในฐานะที่ได้ลงทุนทั้งทางสติปัญญา และการลงทุนในด้านอื่น ๆ เพื่อจัดทำฐานข้อมูลนั้น โดยกำหนดให้มีสิทธิที่จะป้องกันการถูกดึงไปซึ่งข้อมูลและ/หรือการนำเนื้อหาในฐานข้อมูลไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต อย่างไรก็ตาม บทกฎหมายดังกล่าว สหภาพยุโรปได้มีการกำหนดถึงการกระทำที่เป็นข้อยกเว้นสิทธิของผู้สร้างฐานข้อมูลไว้ อาทิ มาตรา 6 และมาตรา 9 ได้กำหนดข้อยกเว้นการกระทำที่ไม่ต้องขออนุญาตจากผู้สร้างฐานข้อมูลในกรณีที่ใช้สามารถใช้เนื้อหาจากฐานข้อมูลของตนได้เข้าถึงฐานข้อมูลโดยชอบด้วยกฎหมาย หากการใช้นั้นอยู่ในขอบเขตการใช้ที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์และมีวัตถุประสงค์เป็นการใช้ในเพื่อประโยชน์ส่วนบุคคล หรือเป็นการใช้เพื่อเป็นภาพประกอบในการเรียนการสอน หรือเป็นการใช้เพื่อการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ แต่ทั้งนี้ ผู้ใช้ฐานข้อมูลก็ต้องไม่กระทำการใดที่ขัดแย้งกับการแสวงหาผลประโยชน์ตามปกติของการใช้ฐานข้อมูลนั้น หรือมีผลกระทบต่อผลประโยชน์โดยชอบด้วยกฎหมายของผู้เป็นเจ้าของฐานข้อมูล รวมถึงการกระทำที่อาจก่อให้เกิดผลร้ายต่อผู้เป็นเจ้าของในเนื้อหาที่มีอยู่ในฐานข้อมูลนั้น

ต่อมาสหภาพยุโรปได้มีการประกาศใช้ DIRECTIVE (EU) 2019/790 กรอบแนวทางในการตรากฎหมายของสหภาพยุโรปที่ได้จัดทำขึ้นเพื่อแก้ไขปรับปรุง DIRECTIVE 96/9/EC โดยได้กำหนดข้อยกเว้นให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากพิจารณาแล้วเห็นว่า ข้อยกเว้นและข้อจำกัดตามที่กำหนดไว้ใน DIRECTIVE 96/9/EC ยังไม่ครอบคลุมถึงวิธีการใช้เนื้อหาในฐานข้อมูลที่สอดคล้องกับการพัฒนาของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล โดยมองว่าในปัจจุบันได้มีการนำเอาวิธีการจัดการข้อมูลที่มีอยู่ในจำนวนมหาศาล ซึ่งสามารถที่จะจัดการกับข้อมูลเหล่านั้นได้ด้วยวิธีการที่เรียกว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” ซึ่งเครื่องมือที่มักจะใช้วิธีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ของข้อมูลที่ต้องการนั้นก็คือ “ปัญญาประดิษฐ์” อย่างที่กล่าวไว้ในบทที่ 2 ว่าปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์ที่มีศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ที่ได้เกือบเทียบเท่ามนุษย์ และสิ่งที่ส่งเสริมให้ปัญญาประดิษฐ์มีทำงานเต็มประสิทธิภาพได้นั้นก็คือ “ข้อมูล” ที่ปัญญาประดิษฐ์ใช้ในการเรียนรู้ อย่างเช่นมนุษย์ที่จำเป็นต้องมีข้อมูลในด้านต่าง ๆ เพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถของตนเองด้วยเหตุนี้เอง DIECTIVE (EU) 2019/790 จึงได้มีการกำหนดข้อยกเว้นและข้อจำกัดให้สามารถมีการ

ทำเหมือนข้อความและข้อมูล โดยใช้เนื้อหาจากฐานข้อมูลของผู้อื่นได้ โดยไม่ต้องได้รับอนุญาต ซึ่งได้กำหนดคำนิยามของคำว่า “การทำเหมือนข้อความและข้อมูล” ไว้ในมาตรา 2 ให้หมายถึง “วิธีการอัตโนมัติใด ๆ ที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์ข้อความและข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อสร้างข้อมูลโดยไม่จำกัดรูปแบบ แนวโน้ม และความสัมพันธ์” ทั้งนี้ ยังได้กำหนดขอบเขตในการทำเหมือนข้อความและข้อมูล ไว้ในมาตรา 3 และมาตรา 4 ที่ถือเป็นข้อยกเว้นในกรณีที่การทำงานเหมือนข้อความและข้อมูลนั้นได้เกิดการทำซ้ำ หรือเกิดการสกัด หรือดึงข้อมูลจากเนื้อหาในฐานข้อมูลของผู้อื่น หากการกระทำนั้นได้กระทำโดยองค์กรวิจัย อันได้แก่ มหาวิทยาลัย ห้องสมุด สถาบันวิจัย หรือหน่วยอื่นใดโดยมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ หรือดำเนินกิจกรรมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ด้วย และเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร เพื่อวัตถุประสงค์ในการวิจัยทางวิทยาศาสตร์จากเนื้อหาที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้โดยชอบด้วยกฎหมาย กรณีจึงกล่าวได้ว่าสหภาพยุโรปได้ให้ข้อยกเว้นและข้อจำกัด โดยกำหนดให้สามารถทำเหมือนข้อความและข้อมูลจากเนื้อหาในฐานข้อมูลของผู้อื่น เพื่อวัตถุประสงค์การวิจัยทางวิทยาศาสตร์ โดยองค์กรวิจัยทางวิทยาศาสตร์ และต้องเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร

สำหรับประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศที่ได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก นอกจากที่ประเทศญี่ปุ่นได้มีการกำหนดการคุ้มครองฐานข้อมูลไว้ภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (the Copyright Act 1970) โดยกำหนดให้ผู้สร้างฐานข้อมูลเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในอันที่จะใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลที่ตนได้สร้างขึ้นภายใต้หลักการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์แล้ว ประเทศญี่ปุ่นยังได้มีการกำหนดให้การทำเหมือนข้อความและข้อมูลเป็นหนึ่งในข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งได้ถูกบัญญัติไว้ในมาตรา 30-4 ซึ่งได้บัญญัติเป็นการอนุญาตให้สามารถใช้ประโยชน์จากผลงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยไม่ต้องได้รับการอนุญาตจากเจ้าของได้ หากปรากฏเป็นการใช้งานในการวิเคราะห์ข้อมูลของเครื่องคอมพิวเตอร์หรือปัญญาประดิษฐ์ โดยการใช้งานดังกล่าวต้องเป็นไปเพื่อการพัฒนาหรือการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ อันมีลักษณะเป็นกรณีที่นักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์อาจมีการตั้งโปรแกรมให้เครื่องมือประดิษฐ์สามารถที่จะดึงข้อมูลอันมีเนื้อหาที่ได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ เพื่อสกัดหรือเพื่อวิเคราะห์โดยการจัดทำข้อมูลในรูปแบบของการทำเหมือนข้อความและข้อมูล และมาตรการทางกฎหมายดังกล่าวของประเทศญี่ปุ่นที่กำหนดอนุญาตให้มีการทำเหมือนข้อความและข้อมูล เพื่อการพัฒนาหรือการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์จากข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นได้โดยไม่ต้องได้รับการอนุญาต กฎหมายญี่ปุ่นไม่ได้มีการกำหนดขอบเขตของการใช้ไว้อย่างจำกัดอย่างเช่นกฎหมายของสหภาพยุโรปที่ได้จำกัดให้สามารถใช้ได้ในกรณีการทำวิจัยทางวิทยาศาสตร์และต้องไม่ใช่การใช้เพื่อเชิงพาณิชย์ ย่อมหมายความว่า กฎหมายญี่ปุ่นอนุญาตให้สามารถใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นได้ ไม่ว่าจะใช้งานนั้นจะเป็นไปเพื่อเชิงพาณิชย์หรือไม่ใช่เชิงพาณิชย์ แต่ทั้งนี้ ยังต้องเป็นไปเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในมาตรา 30-4

คือ ห้ามการกระทำการใดที่กระทบต่อผลประโยชน์ของเจ้าของโดยปราศเหตุอันควร และต้องคำนึงถึงลักษณะหรือวัตถุประสงค์ของผลงานหรือการใช้ประโยชน์ดังกล่าวด้วย

ในส่วประเทศไทยและสหรัฐอเมริกา ไม่ได้มีการบัญญัติมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล หรือในลักษณะที่ใกล้เคียงกันไว้โดยเฉพาะ ทั้งประเทศไทยและสหรัฐอเมริกาปรากฏการบัญญัติเพียงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในกรณีอื่น และกรณีที่อยู่ภายใต้เงื่อนไข “การใช้งานโดยชอบธรรม” หรือที่เรียกว่า fair use ประเทศไทยได้บัญญัติหลัก “การใช้งานโดยชอบธรรม” ไว้ในมาตรา 32 วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 สำหรับการกระทำใดต่องานอันมีลิขสิทธิ์ หากการกระทำนั้นไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ทั้งต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร อาทิเช่น ใช้เพื่อการวิจัยหรือศึกษางานอันมิใช่การกระทำเพื่อกำไร หรือใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนที่ไม่ใช่เพื่อการหากำไร และสหรัฐอเมริกาได้บัญญัติหลัก “การใช้งานโดยชอบธรรม” ไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 (the Copyright Act 1976) มาตรา 107 โดยบทบัญญัติกำหนดว่า หากการกระทำใดที่กระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์เป็นไปตามเงื่อนไขทั้ง 4 ประการที่บัญญัติไว้ในมาตรา 107 กฎหมายของสหรัฐอเมริกาจะถือว่าการกระทำนั้นเป็นการใช้ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยชอบธรรม ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เมื่อพิจารณาข้อยกเว้นตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย และมาตรา 107 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 ของสหรัฐอเมริกา จะเห็นได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของทั้งสองประเทศมีการกำหนดเงื่อนไขหรือหลักเกณฑ์ “การใช้งานโดยชอบธรรม” ที่เป็นไปตามหลักการ Three-step Test ที่กำหนดไว้ในอนุสัญญากรุงเบิร์น มาตรา 9(2) และความตกลงทริปส์ มาตรา 13 ดังนี้

อนุสัญญากรุงเบิร์น (มาตรา 9(2)) ข้อยกเว้นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการทำซ้ำต่อผลงานอันมีลิขสิทธิ์ ประกอบไปด้วย 3 เงื่อนไข ได้แก่

- 1) ควรกำหนดและจำกัดการใช้หลักการนี้เฉพาะบางสถานการณ์เท่านั้น
- 2) ต้องไม่ขัดหรือแย้งกับการใช้ประโยชน์ตามปกติของผลงาน และ
- 3) ต้องไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผลประโยชน์ที่ชอบธรรมของผู้สร้างสรรค์อย่างไม่สมควร

ความตกลงทริปส์ (มาตรา 13) ซึ่งได้มีการกำหนดหลักการ Three-step test ไว้เช่นเดียวกันอนุสัญญากรุงเบิร์น ประกอบไปด้วย 3 เงื่อนไข ได้แก่

- 1) ข้อยกเว้นหรือข้อยกเว้นต่อการใช้สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ในสิทธิแต่เพียงผู้เดียว (exclusive right) เฉพาะในบางกรณี
- 2) ต้องใช้เท่าที่ไม่ขัดหรือแย้งกับการใช้ประโยชน์ตามปกติของผลงาน และ

3) ต้องไม่ก่อให้เกิดความเสียหายโดยปราศจากเหตุอันสมควรต่อผลประโยชน์ที่ชอบธรรมของเจ้าของลิขสิทธิ์

เมื่อนำตัวบทดังกล่าวมาพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่า บทกฎหมายของประเทศไทยและสหรัฐอเมริกามีการบัญญัติไว้อย่างกว้าง และต้องอาศัยการตีความตัวบทกฎหมายกับข้อพิพาทที่เกิดขึ้น โดยต้องปรับใช้เป็นกรณี ๆ ไปเท่านั้น ไม่ได้มีการบัญญัติไว้อย่างชัดเจนว่าให้การทำเหมืองข้อความและข้อมูล ในลักษณะการใช้ประโยชน์จากผลงานหรือเนื้อหาอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นเพื่อการเรียนรู้หรือพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ อันถือเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ อย่างเช่นมาตรา 3 และมาตรา 4 (DIRECTIVE (EU) 2019/790) ของสหภาพยุโรป และมาตรา 30-4 (the Copyright Act 1970) ประเทศญี่ปุ่น แต่อย่างไรก็ดี แม้ว่าสหรัฐอเมริกาจะไม่ได้มีการบัญญัติมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลไว้โดยเฉพาะอย่างเช่นสหภาพยุโรปและประเทศญี่ปุ่น แต่สหรัฐอเมริกาได้มีการบัญญัติถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณาอื่นภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ในส่วนที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรคผลงานโดยปัญญาประดิษฐ์ หรือการสร้างสรรคผลงานโดยที่มนุษย์ได้ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ผลงานไว้โดยเฉพาะ ซึ่งผู้ศึกษาจึงจะขอกล่าวต่อไปในส่วนที่ 4.3

แม้ว่ามาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์จะมีหลักการในการกำหนดมาตรการทางกฎหมายที่ไม่เป็นตามทฤษฎีประโยชน์ตอบแทนหรือทฤษฎีเหตุจูงใจที่ยอมรับว่าการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์เปรียบเสมือนเป็นการให้รางวัลแก่ผู้สร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถให้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์นั้นขึ้นในลักษณะของการให้สิทธิเด็ดขาด มุ่งหมายที่จะให้ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ แต่อย่างไรก็ตาม ลิขสิทธิ์ไม่ได้มีความสำคัญแก่ผู้สร้างสรรค์เพียงเท่านั้น ลิขสิทธิ์ยังมีความสำคัญแก่สังคมส่วนรวม สอดคล้องกับทฤษฎีดุลยภาพแห่งสิทธิอันเป็นทฤษฎีที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่าด้วยการสร้างความสมดุลระหว่างประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์และประโยชน์ของสังคมส่วนรวม และยังสอดคล้องกับปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ข้อ 27(1) ว่าด้วยการรับรองสิทธิในการได้รับประโยชน์ในกิจกรรมทางวัฒนธรรม ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็ผลงานที่ตนเป็นผู้สร้างขึ้นหรือเป็นผลงานของผู้อื่น ดังนั้น เมื่อรัฐได้สร้างกฎหมายที่เสมือนเกราะกำบังให้ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ได้มากที่สุดเท่าที่งานนั้นจะมีคุณค่าให้แก่ผู้สร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ย่อมต้องตอบแทนรัฐโดยการส่งมอบประโยชน์บางประการจากผลงานสร้างสรรค์ให้แก่สังคมส่วนรวมให้สามารถใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์เหล่านั้น แต่ทั้งนี้ ยังต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสมดุลระหว่างสิทธิของผู้สร้างสรรค์และสิทธิของสังคมส่วนรวมด้วย อย่างเช่น บทบัญญัติเกี่ยวกับข้อยกเว้นการทำละเมิดลิขสิทธิ์ เมื่อพิจารณาถึงจุดมุ่งหมายของบทบัญญัตินั้น ๆ แล้วจะเห็นว่า ข้อยกเว้นที่ตราขึ้นล้วนแล้วแต่เป็นการยกเว้น

เพื่อประโยชน์แก่สังคมส่วนรวมในลักษณะของการลดทอนความเด็ดขาดของสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นข้อยกเว้นในการศึกษา การทำวิจัย หรือการใช้เพื่อคนพิการ รวมถึงกรณีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรปและประเทศญี่ปุ่นเช่นกัน แต่ทั้งนี้ก็เพื่อประโยชน์ของสังคมส่วนรวมที่จะได้ใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลเพื่อการเรียนรู้และส่งเสริมศักยภาพการทำงานของปัญญาประดิษฐ์ทั้งสิ้น เมื่อปัญญาประดิษฐ์มีประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น ยังมีนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีที่ก้าวหน้ามากขึ้นเท่าไร สังคมก็ยิ่งมีความเข้มแข็งมากขึ้นเท่านั้น

3. แนวทางการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในส่วนงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

อย่างที่กล่าวไว้ในส่วนที่ 4.2 ว่าสหรัฐอเมริกาได้มีการบัญญัติถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณาอื่น ๆ ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ในส่วนที่เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยปัญญาประดิษฐ์ หรือการสร้างสรรค์ผลงานโดยที่มนุษย์ได้ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงได้มีการกำหนดออกเป็นแนวปฏิบัติของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (The 3rd Edition of the United States Copyright Office's Compendium of U.S. Copyright Office Practices) ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ โดยกำหนดเงื่อนไขผลงานที่จะสามารถลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา 306 และมาตรา 313.2 ผลงานที่จะสามารถลงทะเบียนรับแจ้งได้ต้องเป็นผลงานที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์เท่านั้น และปฏิเสธลงทะเบียนรับแจ้งผลงานที่สร้างโดยเครื่องจักร หรือกลไกเครื่องกลที่ทำงานอัตโนมัติโดยปราศจากการสร้างสรรค์หรือการแทรกแซงของมนุษย์ ย่อมหมายความว่า หากผลงานใดที่ถูกสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์และมนุษย์ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์นั้นเลย ผลงานดังกล่าวก็จะนำมาลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์กับสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาไม่ได้ แต่อย่างก็ตาม หากปรากฏว่าผลงานที่สร้างสรรค์เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์รวมอยู่ด้วย โดยมนุษย์ได้ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงเครื่องมือช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น กรณีดังกล่าว สามารถที่จะนำไปลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ได้ ทั้งนี้ก็ต้องปฏิบัติเงื่อนไขที่สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาได้กำหนดไว้ในแนวทางการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์: งานที่มีเนื้อหาสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence) โดยต้องอ้างอิงและจำแนกส่วนเนื้อหาว่า ส่วนใดที่สร้างโดยมนุษย์และส่วนที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เช่น (ระบุชื่อส่วนเนื้อหาที่สร้างโดยมนุษย์) สร้างโดยมนุษย์ และ (ระบุ

ชื่อส่วนเนื้อหาที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์) สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ในการแสดงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในเบื้องต้น หรือเป็นการการันตีในเบื้องต้นว่าตนเองได้เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น

สำหรับประเทศไทย ปรากฏเพียงการกำหนดระเบียบกรมทรัพย์สินทางปัญญาว่าด้วยการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์และการให้บริการข้อมูลลิขสิทธิ์ ในกรณีลงทะเบียนรับแจ้งผลงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยทั่วไป ไม่ได้มีการเจาะจงหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไขกรณีที่มีผลงานบางส่วนที่ถูกสร้างสรรค์โดยการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์อย่างเช่นสหรัฐอเมริกา การกำหนดแนวทางการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในผลงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ไม่เพียงแต่จะส่งผลให้แนวทางการปฏิบัติในการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น แต่ยังถือเป็นการปฏิบัติที่สนับสนุนทฤษฎีประโยชน์ตอบแทน และทฤษฎีเหตุจูงใจ กล่าวคือ เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงการที่บุคคลใดจะสร้างสรรค์ผลงาน บุคคลนั้นจะเห็นก่อนว่า การสร้างสรรค์นั้นจะนำมาซึ่งผลประโยชน์ตอบแทนอันถือเป็นแรงจูงใจให้มีการสร้างสรรค์ผลงานนั้น การที่รัฐจัดให้มีการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ แม้ว่าข้อมูลที่ปรากฏในผลงานบางส่วนจะถูกสร้างสรรค์โดยการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ไม่อาจจะถือเป็นบุคคลที่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้นั้น เมื่อคนในสังคมเห็นว่าผลงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นมาได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ แม้ว่าจะมีบางส่วนที่ตนไม่อาจถือสิทธิในความเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ ถือเป็นสิ่งกระตุ้นและจูงใจให้มีการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้นในสังคม ในทางกลับกัน หากรัฐไม่จัดให้มีการลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในผลงานที่ประกอบได้ด้วยงานสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เลย แม้ว่าจะงานนั้นจะประกอบไปด้วยการสร้างของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ กรณีดังกล่าว ก็ย่อมเป็นเหมือนการปิดกั้นไม่ให้เกิดการสร้างสรรคผลงานใหม่ ๆ ในสังคม เนื่องจาก คนในสังคมอาจมองว่า ถึงตนจะได้ริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานออกมา แต่งานบางส่วนของตนมีการใช้เทคโนโลยีบางอย่างเข้าช่วย งานนั้นก็ยังไม่ได้รับการการันตีในเบื้องต้นว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะส่งผลให้คุณค่าของงานก็จะลดน้อยลงไปด้วยอีกทางหนึ่ง

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุป

การทำเหมืองข้อความและข้อมูล (Text and Data Mining) มักถูกนำไปใช้ในสาขาวิทยาการหลากหลายสาขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) และสาขาการเรียนรู้ของเครื่องจักร (Machine Learning) โดยปัญญาประดิษฐ์มีความสามารถในการเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์และสามารถเป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือมนุษย์ในการทำงานด้านต่าง ๆ ได้ แต่เนื่องจากกลไกที่นำมาซึ่งความสามารถนั้น เช่น การเรียนรู้ของเครื่องจักรอันถือเป็นหนึ่งในกระบวนการทำงานสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ ที่ช่วยให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและนำไปเรียนรู้ฝึกฝนจนสามารถที่จะทำนายผลลัพธ์ได้อย่างแม่นยำ เมื่อข้อมูลที่ปัญญาประดิษฐ์ต้องใช้ในการเรียนรู้เพื่อฝึกฝนให้มีความสามารถในการช่วยเหลือการทำงานของมนุษย์มีจำนวนมหาศาล เทคนิคการทำเหมืองข้อความและข้อมูลจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถที่จะเรียนรู้จำนวนมหาศาลนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าสิ่งที่เป็นวัตถุดิบสำคัญในการทำเหมืองข้อความและข้อมูล คือ ข้อมูล (data) หรือฐานข้อมูล (database) นั่นเอง โดยข้อมูลเหล่านั้นอาจเป็นข้อมูลที่มีเจ้าของและได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ หากต้องการใช้ประโยชน์อาจต้องได้รับความยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของตามเงื่อนไขที่กฎหมายแต่ละประเทศกำหนด ยกเว้นในกรณีเป็นข้อมูลที่สาธารณชนสามารถใช้ประโยชน์ได้โดยไม่ต้องได้รับความยินยอมจากบุคคลใด ในลักษณะข้อมูลที่ตกเป็นของสาธารณะ (public domain)

จากการศึกษามาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ตามบริบทของกฎหมายต่างประเทศ ได้แก่ กรอบแนวทางการตรากฎหมายลิขสิทธิ์ DIRECTIVE 96/9/EC ว่าด้วยการคุ้มครองฐานข้อมูล และ DIRECTIVE (EU) 2019/790 ว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์และสิทธิข้างเคียงของสหภาพยุโรป พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (the Copyright Act 1970) ของประเทศญี่ปุ่น และพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 (the Copyright Act 1976) ของสหรัฐอเมริกา รวมถึงกฎเกณฑ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง พบว่า สหภาพยุโรปได้มีการบัญญัติกรอบแนวทางการตรากฎหมายลิขสิทธิ์สำหรับประเทศสมาชิก (DIRECTIVE) โดยกำหนดให้แต่ละประเทศสมาชิกควรจัดให้มีการบัญญัติข้อยกเว้นหรือข้อจำกัดการละเมิดลิขสิทธิ์ในกรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล แต่ต้องเป็นไปเพื่อ

วัตถุประสงค์ในการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ หรือการอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ในเชิงพาณิชย์ (non-commercial) ทั้งนี้ ตามมาตรา 3 และมาตรา 4 (DIRECTIVE (EU) 2019/790) ส่วนประเทศญี่ปุ่นได้มีการบัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในกรณีการใช้ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยไม่ต้องได้รับอนุญาต แต่การใช้ผลงานดังกล่าวต้องเป็นไปเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเครื่องจักรหรือปัญญาประดิษฐ์ แม้ว่าบทกฎหมายของประเทศญี่ปุ่นจะไม่ได้ระบุให้การทำเหมืองข้อความและข้อมูลเป็นข้อยกเว้นโดยชัดเจน อย่างเช่นกฎหมายของสหภาพยุโรป แต่ด้วยลักษณะของการใช้ผลงานเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดังกล่าว ย่อมต้องผ่านกระบวนการในการจัดทำข้อมูลจากผลงานเหล่านี้ในรูปแบบของการทำเหมืองข้อความและข้อมูลมาก่อนเช่นกัน ประกอบกับกฎหมายญี่ปุ่นไม่ได้มีการกำหนดขอบเขตของข้อยกเว้นในกรณีนี้ว่า การใช้ผลงานดังกล่าวจะเป็นการใช้ในเชิงพาณิชย์ (commercial) หรือไม่ใช่เชิงพาณิชย์ (non-commercial) จึงย่อมตีความได้ว่า ประเทศญี่ปุ่นมีการตรากฎหมายในส่วนของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ ในกรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล โดยไม่จำกัดว่าการใช้งานนั้นต้องเป็นการใช้เพื่อแสวงหากำไรหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้ ตามมาตรา 30-4 (the Copyright Act 1970)

แต่ส่วนของสหรัฐอเมริกาไม่ได้มีการบัญญัติถึงข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลไว้โดยเฉพาะอย่างเช่นสหภาพยุโรปและประเทศญี่ปุ่น พบเพียงการบัญญัติข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในกรณีการใช้งานโดยชอบธรรม (fair use) ซึ่งเป็นข้อยกเว้นอย่างกว้างเป็นไปตามหลักการ Three-step test ที่บัญญัติไว้ในอนุสัญญากรุงเบิร์นว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works) มาตรา 9(2) และความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights) มาตรา 13 โดยมีเงื่อนไขในการพิจารณาที่ต้องพิจารณารายกรณีตามวัตถุประสงค์และรูปแบบของการใช้ สภาพของงานอันมีลิขสิทธิ์ สัดส่วนในการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ต่อสัดส่วนทั้งหมด และผลกระทบของการใช้ต่อตลาดหรือมูลค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ ตามมาตรา 107 (the Copyright Act 1976) แม้ว่าสหรัฐอเมริกาจะไม่ได้บัญญัติ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ไว้โดยเฉพาะ แต่ยังคงปรากฏมาตรการทางกฎหมายในประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้องกันระหว่างการคุ้มครองลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์ คือ ประเด็นการกำหนดหลักเกณฑ์การรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในส่วนงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ แม้ว่าสหรัฐอเมริกาจะออกแนวปฏิบัติที่ปฏิเสธการรับลงทะเบียนรับแจ้งผลงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ แต่หากปรากฏข้อเท็จจริงว่า ผลงานดังกล่าวมีการสร้างร่วมกับระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ (ในกรณีที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยเหลือ) ผู้สร้างสรรค์ก็ย่อมมีสิทธิที่จะนำเอาผลงานดังกล่าวลงทะเบียนรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ต่อสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาได้ ทั้งนี้ สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาอาจจะพิจารณาให้ผู้ยื่นคำขอปฏิเสธสิทธิในส่วนที่ถูกสร้างขึ้นโดยปัญญาประดิษฐ์

เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย พบว่า กฎหมายบัญญัติไว้เพียงการนำหลักการใช้งานโดยชอบธรรม “การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร กฎหมายมิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์” ตามที่บัญญัติไว้ในมาตรา 32 วรรคหนึ่ง มาใช้กับประเด็นปัญหานี้เท่านั้น แม้ว่าบทกฎหมายมาตรานี้จะเป็นการตราขึ้นตามหลักการ Three-step test ที่บัญญัติไว้ในอนุสัญญากรุงเบิร์น มาตรา 9(2) และความตกลงทริปส์ มาตรา 13 อย่างเช่นมาตรา 107 (the Copyright Act 1976) ของสหรัฐอเมริกา แต่ลำพังที่จะเอามาตรา 32 วรรคหนึ่ง มาบังคับใช้เป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลของปัญญาประดิษฐ์ก็ยังไม่มีความชัดเจนแน่นอน เนื่องจาก บทบัญญัติมาตรานี้ถือเป็นบทบัญญัติกฎหมายที่ตราไว้อย่างกว้าง ไม่ได้มีการกำหนดขอบเขตของการใช้ที่ชัดเจนว่าการขยายขอบเขตไปยังประเด็นปัญหาดังกล่าวได้หรือไม่ เพราะอย่างที่ทราบในปัจจุบันวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา แต่กฎหมายฉบับดังกล่าวของประเทศไทยได้มีการตราไว้ค่อนข้างนานแล้ว ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับบริบทการพัฒนาของเทคโนโลยีเท่าที่ควร

ดังนั้น เพื่อให้การใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาทำเหมืองข้อความและข้อมูลในการฝึกฝนหรือการเรียนรู้ของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ได้รับการยกเว้นไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ การแก้ไขพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในส่วนข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ให้ครอบคลุมถึงกรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูลของปัญญาประดิษฐ์ จึงมีความจำเป็นและเหมาะสมกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันอย่างยิ่ง

2. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษามาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล ผู้ศึกษาขอเสนอแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และระเบียบที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 คำนิยามที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 กำหนดคำนิยามของคำว่า “ฐานข้อมูล”

โดยกำหนดคำนิยาม ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อย่างเช่นกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรปและประเทศญี่ปุ่น โดยนำมาตรา 1 แห่ง DIRECTIVE 96/9/EC ของสหภาพยุโรปมาเป็นต้นแบบในการกำหนดคำนิยาม ดังนี้

“ฐานข้อมูล” หมายความว่า การรวบรวมข้อมูล ข้อความ หรือสิ่งอื่นใด ที่ได้จัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบเพื่อให้สามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่น

2.1.2 แก้ไขปรับปรุงคำนิยามของประเภทงานที่ได้รับการคุ้มครองภายใต้มาตรา ในส่วนของงานประเภท “ดัดแปลง”

โดยเพิ่มเติม “ในส่วนที่เกี่ยวกับการดัดแปลงฐานข้อมูล” เป็นหนึ่งในลักษณะของการดัดแปลง ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อันถือเป็นการสนับสนุนคำนิยามของคำว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” ที่ผู้ศึกษาจะเสนอให้มีการกำหนดคำนิยามใหม่ในส่วนที่ 5.2.1 4) เนื่องจากการทำเหมืองข้อความและข้อมูลมีลักษณะกลไกการทำงานที่เป็นการดึงข้อมูลมาเพื่อใช้ในการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ โดยลักษณะการดึงข้อมูลดังกล่าวอาจเป็นการดัดแปลงหรือทำซ้ำข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น จึงควรแก้ไขปรับปรุงคำนิยาม ดังนี้

“ดัดแปลง” หมายความว่า - คงเดิม

(1) - คงเดิม

(2) - คงเดิม

(3) - คงเดิม

(4) - คงเดิม

(5) - คงเดิม

(6) ในส่วนที่เกี่ยวกับฐานข้อมูล ให้หมายความรวมถึง การดึงข้อมูล หรือการใช้ซ้ำ ถ่ายโอนหรือเผยแพร่เนื้อหาในฐานข้อมูลทั้งหมดหรือบางส่วนโดยถาวรหรือโดยชั่วคราว ไม่ว่าจะเป็นไปด้วยวิธีการหรือรูปแบบ

2.1.3 แก้ไขปรับปรุงประเภทงานที่ได้รับการคุ้มครองภายใต้มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

โดยเพิ่มเติมให้ “ฐานข้อมูล” เป็นหนึ่งในประเภทงานสร้างสรรค์ที่ได้รับการคุ้มครองเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อให้สอดคล้องกับการคำนิยามของคำว่า “ฐานข้อมูล” ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ได้นำมาตรา 1 แห่ง DIRECTIVE 96/9/EC ของสหภาพยุโรปมาเป็นแนวทางในการกำหนดคำนิยาม ประกอบกับมาตรา 3 แห่ง DIRECTIVE 96/9/EC ที่ได้กำหนดให้ฐานข้อมูล ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ย่อมต้องได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายฉบับดังกล่าว จึงควรแก้ไขปรับปรุง ดังนี้

งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียง

แพร่ภาพ ฐานข้อมูล หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร

2.1.4 กำหนดคำนิยามของคำว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล”

โดยกำหนดภายใต้บทมาตราที่ผู้ศึกษาจะนำเสนอให้เป็นข้อยกเว้นการทำละเมิดของปัญญาประดิษฐ์ อย่างเช่นกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรป โดยนำมาตรา 2(2) แห่ง DIRECTIVE (EU) 2019/790 ของสหภาพยุโรปมาเป็นต้นแบบในการกำหนดคำนิยาม ดังนี้

มาตรา ... (ข้อยกเว้นการทำละเมิดของปัญญาประดิษฐ์)

“การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” หมายความว่า วิธีการอัตโนมัติใด ๆ ที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์ข้อความและข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่โดยไม่จำกัดรูปแบบ

2.2 ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

2.2.1 เพิ่มเติมมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

ในส่วนที่ 6 ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นมาตรา 32/5 วรรคแรก แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อย่างเช่นกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรป โดยนำมาตรา 3 และมาตรา 4 แห่ง DIRECTIVE (EU) 2019/790 ของสหภาพยุโรปมาเป็นต้นแบบในการกำหนดมาตรการทางกฎหมาย ดังนี้

“การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์โดยปัญญาประดิษฐ์ เพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ของเครื่องด้วยวิธีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล หรือวิธีการอื่นในลักษณะเดียวกัน มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง”

2.2.2 เพิ่มเติมคำนิยามที่ใช้บังคับภายใต้มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ กรณีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล

กำหนดเป็นมาตรา 32/5 วรรคสอง แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้แก่ คำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” “การเรียนรู้ของเครื่อง” และ “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” โดย คำว่า “ปัญญาประดิษฐ์” นำเอาความหมายในทางสากลรวมถึงลักษณะวิธีการทดสอบความฉลาดของปัญญาประดิษฐ์มาใช้กำหนดเป็นคำนิยาม และคำว่า “การเรียนรู้ของเครื่อง” นำเอาความหมายที่คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์สถิติศาสตร์ สำนักงานราชบัณฑิตยสภาได้ให้คำนิยามไว้ ในส่วนของคำว่า “การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” ได้นำมาตรา 2(2) แห่ง DIRECTIVE (EU) 2019/790 ของสหภาพยุโรปมาเป็นต้นแบบ ซึ่งได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ ดังนี้

“ภายใต้บังคับมาตรานี้

“ปัญญาประดิษฐ์” หมายความว่า ระบบคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อื่นใดที่มีความสามารถในการประมวลผลและมีระดับสติปัญญาเทียบเท่าหรือใกล้เคียงกับมนุษย์ เช่น การคิดเหมือนมนุษย์ การกระทำเหมือนมนุษย์ การคิดอย่างมีเหตุผล และการกระทำอย่างมีเหตุผล

“การเรียนรู้ของเครื่อง” หมายความว่า ระบบประมวลผลหรืออัลกอริธึม (algorithm) ของปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถในการเรียนรู้ข้อมูลและทำนายข้อมูลได้

“การทำเหมืองข้อความและข้อมูล” หมายความว่า วิธีการอัตโนมัติใด ๆ ที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์ข้อความและข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่โดยไม่จำกัดรูปแบบ”

2.2.3 เพิ่มเติมวิธีการป้องกันการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ตามมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์

กำหนดเป็นมาตรา 32/5 วรรคสาม แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้สอดคล้องกับหลักการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่มุ่งคุ้มครองเฉพาะ “ผลผลิตของสติปัญญา” (the fruit of intellectual labor) ของมนุษย์เท่านั้นมาเป็นต้นแบบในการตรากฎหมาย ดังนี้

“วิธีการตามวรรคแรกไม่ถือเป็นการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ตามหมวด 1 ส่วนที่ 2”

2.3 หลักเกณฑ์การรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์และการให้บริการข้อมูลลิขสิทธิ์ในผลงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

ควรออกระเบียบกรมทรัพย์สินทางปัญญาว่าด้วยการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์และการให้บริการข้อมูลลิขสิทธิ์ในผลงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence) เป็นไปในแนวทางเดียวกันและสอดคล้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันอย่างเช่นสหรัฐอเมริกาที่ได้มีการกำหนดแนวทางการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์: งานที่มีเนื้อหาสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence) ดังนี้

ระเบียบกรมทรัพย์สินทางปัญญา

ว่าด้วยการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์และการให้บริการข้อมูลลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ ...) พ.ศ. ...

โดยที่เป็นการสมควรแก้ไขเพิ่มเติมระเบียบกรมทรัพย์สินทางปัญญาว่าด้วยการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์และการให้บริการข้อมูลลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2563 ... เพื่อให้การรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในผลงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ (Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence) เป็นไปในแนวทางเดียวกันและสอดคล้องกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน กรมทรัพย์สินทางปัญญาจึงออกระเบียบได้ ดังต่อไปนี้

ข้อ 1 ระเบียบนี้เรียกว่า “ระเบียบกรมทรัพย์สินทางปัญญาว่าด้วยการรับแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์และการให้บริการข้อมูลลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ ...) พ.ศ. ...”

ข้อ 2 ให้เพิ่มความในหมวด 2 การแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ ข้อ 9 ดังต่อไปนี้

(6) หากข้อมูลลิขสิทธิ์ในส่วนงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ให้ระบุถึงผู้สร้างสรรค์ผลงาน โดยจำแนกส่วนเนื้อหาว่า ส่วนใดที่สร้างโดยมนุษย์และส่วนที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

ข้อ 3 ให้เพิ่มความในหมวด 4 การจัดทำทะเบียนข้อมูลลิขสิทธิ์ ข้อ 14 ดังต่อไปนี้

(3) หากเจ้าหน้าที่พิจารณาแล้วเห็นควรออกใบแสดงการแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ในงานที่มีเนื้อหาบางส่วนสร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ เจ้าหน้าที่จะระบุข้อจำกัดในส่วนเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่.....



บรรณานุกรม

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ (2559). คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม.
https://www.ipthailand.go.th/images/781/manual_copyright.pdf
- กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงการต่างประเทศ. *ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน - Universal Declaration of Human Rights*. <https://humanrights.mfa.go.th/th/humanrights/obligation>
-
- (2551). *ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน Universal Declaration of Human Rights*. <https://humanrights.mfa.go.th/upload/pdf/udhr-th-en.pdf>
- คณิศร ทงชัย ฉายไฟโรจน์. (2555). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ฉบับสมบูรณ์*. สำนักพิมพ์บานานาสาวิท.
- ไค้ด จีเนียส. (2567). *ปัญญาประดิษฐ์ (AI) คืออะไร ? มีความสำคัญอย่างไรในยุคปัจจุบัน*.
<https://codegeniusacademy.com/what-is-artificial-intelligence>
- จักรกฤษณ์ ควรพจน์. (2548). *กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วย ลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์ และเครื่องหมายการค้า* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์นิติธรรม.
- จิระประภา มากลิน. (2560). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์ วิญญูชน.
- ชัยวัฒน์ ดันดีเปล่ง และพงษ์ศักดิ์ กิตติสมเกียรติ. (2527). *รวมเอกสารชุดกฎหมายลิขสิทธิ์ความรู้ชุดลิขสิทธิ์*. ศิลปาการพิมพ์.
- ชิตสุธา สุ่มเล็ก (2565). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์. *เอกสารการสอนชุดวิชาปัญญาประดิษฐ์สำหรับอุตสาหกรรมและธุรกิจ เล่มที่ 1 หน่วยที่ 2*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2549). *คำอธิบายกฎหมาย*. สำนักพิมพ์นิติธรรม.
- เดย์ เดฟ เดลี. (2565, 7 ธันวาคม). *ปัญญาประดิษฐ์คืออะไรในมุมมองของทัวริง (Artificial Intelligence in Turing's Perspectives)*. <https://medium.com/@daydevdaily/ปัญญาประดิษฐ์คืออะไรในมุมมองของทัวริง-artificial-intelligence-in-turings-perspectives-a032bbd1b23b>
- เดอะสแตนดาร์ด. (2566, 10 กุมภาพันธ์). *10 กุมภาพันธ์ 1996 – ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ Deep Blue ชนะแชมป์โลกหมากรุกเป็นครั้งแรก*. <https://thestandard.co/onthisday10021996>
- ไดนามิส อินเทลลิเจนท์ เอเชีย. *COMPUTER VISION คืออะไร มีหลักการทำงาน และการประยุกต์ใช้อย่างไร*. <https://www.dia.co.th/articles/computer-vision>
- ทวีป มหาสิงห์. (2563). การก่อรูป “ทฤษฎีความยุติธรรม” ของจอห์น รอลส์. *วารสารรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์*, 11 (ฉบับเพิ่มเติม กรกฎาคม-ธันวาคม 2563), 1-28.

- ธนาคารกรุงเทพ. (2566, 15 กุมภาพันธ์). เมื่อ 'เอไอ' ยังไม่หยุดเปลี่ยนโลก ธุรกิจไหนปรับตัวไม่ทันระวัง! ถูกทิ้งไว้ข้างหลัง. <https://www.bangkokbanksme.com/en/23-2sme1-ai-has-not-stopped-changing-the-world>
- เนเวอร์เรสท. (2564, 7 กุมภาพันธ์). [Prolog] มาเริ่มเรียนรู้ภาษา Prolog กันเถอะ!. <https://medium.com/neverrest/prolog-มาเริ่มเรียนรู้ภาษา-prolog-กันเถอะ-149e6de985a>
- บีบีซี นิวส์ ไทย. (2562, 16 กรกฎาคม). อลัน ทิวริง สำคัญอย่างไรในประวัติศาสตร์โลกจึงได้รับเกียรติบนแบงก์ 50 ปอนด์รุ่นใหม่. <https://www.bbc.com/thai/international-49007726>
- ปภาศรี บัวสุวรรณค์. (2563). คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา 1. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ประชาชาติธุรกิจ. (2567, 31 มีนาคม). รู้จัก ELIZA ปฏิวัติความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ แชตบอตจักรกล. <https://www.prachachat.net/ict/news-1533410>
- ฝ่ายหนังสือส่งเสริมเยาวชน (2543). พจนานุกรมไทย ฉบับทันสมัย พ.ศ. 2543. สำนักพิมพ์ เอช.เอ็น. กรุ๊ป, 247 อ่างใน ปภาศรี บัวสุวรรณค์. คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา 1. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง. 2563, 2.
- พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. (2537, 21 ธันวาคม). ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 111 ตอน 59 ก. หน้า 1-22.
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550. (2550, 18 มิถุนายน). ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 124 ตอน 27 ก. หน้า 4-13.
- วฤชาย์ ร่มสายหยุด. (2565). หลักการเหมืองข้อมูล การเรียนรู้ของเครื่อง การเรียนรู้เชิงลึก และปัญญาประดิษฐ์. ประมวลสาระชุดวิชาวิทยาการข้อมูลและข้อมูลขนาดใหญ่ เล่มที่ 1 หน่วยที่ 7. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิศิษฐ์ ศรีพิบูลย์. (2548). คำอธิบายพร้อมตัวบทกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาพร้อมคำพิพากษาฎีกาเรียงมาตรา (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์ทิพยดา.
- ศศลักษณ์ ทองขาว. (2550). ปัญญาประดิษฐ์. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย. (2561, 17 ธันวาคม). ท็อป 5 ภาษาโปรแกรมมิ่งที่ใช้ในการพัฒนา AI. <https://www.thaiprogrammer.org/2018/12/ท็อป-5-ภาษาโปรแกรมมิ่งที่ใช้ในการพัฒนา-AI>
- สาลิกา. (2566, 11 มกราคม). หุ่นยนต์คล้ายมนุษย์ เทรนด์สุดล้ำอีกขั้นของวงการ Robotic ที่กำลังทำคนแรงงานมนุษย์. <https://www.salika.co/2023/01/11/humanoid-robot-review-2023>

- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2563, 16 มิถุนายน). *machine learning (การเรียนรู้ของเครื่อง)* [Facebook page]. สืบค้น 25 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.facebook.com/RatchabanditThai/>
- _____. (2562, 13 สิงหาคม). *artificial intelligence (ปัญญาประดิษฐ์)* [Facebook page]. สืบค้น 30 พฤษภาคม 2567 จาก <https://www.facebook.com/RatchabanditThai/>
- อภิสรรา คชรัฐแก้วฟ้า. (2566). *การศึกษามลกระทบจากการยอมรับใช้งานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้านความพึงพอใจในการทำงานของพนักงานออฟฟิศในประเทศไทย* [สารนิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์] มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อรพรรณ พันธ์พัฒนา. (2549). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. สำนักพิมพ์นิติธรรม.
- อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ. (2558). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์*. สำนักพิมพ์วิญญูชน.
- Agency for Cultural Affairs Government of Japan. *AI and Copyrights under Japan's Copyright Act*. https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_conv_ge_2_23/wipo_ip_conv_ge_2_23_ss05.pdf
- Atomic Heritage Foundation. *John von Neumann*. <https://ahf.nuclearmuseum.org/ahf/profile/john-von-neumann>
- Arjun Panesar. (2019). *Machine learning and AI for healthcare*. U.K: Springer.
- B.J. Copeland. (2024, 9 September). *artificial intelligence*. <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence>
- Bernt Hugenholtz & Ruth L. Okediji. (2008). *CONCEIVING AN INTERNATIONAL INSTRUMENT ON LIMITATIONS AND EXCEPTIONS TO COPYRIGHT*. Open Society Institute (OSI).
- Cherie M Poland. (2023, 27 November). *Generative AI and US Intellectual Property Law*. <https://arxiv.org/pdf/2311.16023.pdf>
- Cubeware GmbH. (2021, 25 February). *Definition of Deep Learning* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=mT0tX5UcQq8>
- _____. (2021, 5 February). *Machine Learning Applications for Businesses* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=5fBNa4QFGXU>
- _____. (2021, 15 February). *Types of Machine Learning* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RzvGHHVny08>

- _____ (2021, 25 January). *What is Machine Learning?* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=YN5FOKoSwF8>
- European Union. *Types of legislation*. https://european-union.europa.eu /institutions-law-budget/law/types-legislation_en
- Hailshree Saksena. (2009). *DOCTRINE OF “SWEAT OF THE BROW”*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1398303
- Henry Campbell Black (1990). *Black’s Law Dictionary* West Publishing Co. อ้างใน ไชยยศ เหมะรัชตะ (2549). คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์. (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์นิติธรรม. หน้า 157.
- Japan Copyright Office (JCO) (2016). *COPYRIGHT SYSTEM IN JAPAN*. Copyright Research and Information Center (CRIC) of Japan.
- Jeremy Phillip and Alison Firth (1990). *Introduction to Intellectual Property Law*. Butterworths อ้างใน ปภาศรี บัวสุวรรณค์ (2563). คำอธิบายกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา 1. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง. หน้า 2.
- Marit A. Hearst. (1999). *Untangling Text Data Mining. Proceedings of the 37th Annual meeting of the Association for Computational Linguistics*. School of Information Management & Systems University of California.
- Molly Ruby. (2023, 31 January). *How ChatGPT Works: The Model Behind The Bot*. <https://towardsdatascience.com/how-chatgpt-works-the-models-behind-the-bot-1ce5fca96286>
- Naveen Joshi. (2022, 14 April). *7 Types Of Artificial Intelligence*. <https://www.forbes.com/sites/cognitiveworld/2019/06/19/7-types-of-artificial-intelligence>
- OpenAI. (2022, 30 November). *Introducing ChatGPT*. <https://openai.com/index/chatgpt>
- Sachin Bhbosale, Vinayak Pujari and Zameer Multani. (2020). *Advantages And Disadvantages Of Artificial Intellegence*. <https://www.researchgate.net/profile/Vinayak-Pujari-2/publication/344584269>
- Scott Warren & Joseph Grasser (2024, 12 March). *Japan’s New Draft Guidelines on AI and Copyright: Is It Really OK to Train AI Using Pirated Materials?*. <https://www.privacyworld.blog/2024/03/japans-new-draft-guidelines-on-ai-and-copyright-is-it-really-ok-to-train -ai-using-pirated-materials>

- Stanford Encyclopedia of Philosophy. (2005, 9 November). *Locke's Political Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/entries/locke-political>
- Stuart Russell and Peter Norvig. (2010). *Artificial Intelligence A Modern Approach* (4th edition). Pearson Education Inc.
- Tatsuhiko UENO. (2017). *Copyright Issues on Artificial Intelligence and Machine Learning*. International Joint Conference on Artificial Intelligence 2017 Workshop: The First International Workshop on Sharing and Reuse of AI Work Products.
- U.S. Copyright Office. (2023, 22 July). *Application Process for Registration of Works with Artificial Intelligence-Generated Content* [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=dzlsx0hLON8>
- _____. (2023, 16 March). *Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*. 19190 Federal Register Vol.88 No.51 [Rules and Regulation]. Library of Congress.
- _____. (2023, November). *U.S. Copyright Office Fair Use Index*.
<https://copyright.gov/fair-use/index.html>
- _____. *What is Copyright?*. <https://www.copyright.gov/what-is-copyright/>
- WILL KENTON. (2024, 26 June). *Neoclassical Economics: What It Is and Why It's Important*.
<https://www.investopedia.com/terms/n/neoclassical.asp>
- WIPO. *Applying the three-step test in the digital environment*. https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/en/sccr_17/sccr_17_www_111472.ppt
- _____. (2016). *Understanding Copyright and Related Rights*. (2nd edition). WIPO.
- Wolfgang Ertel. (2011). *Introduction to Artificial Intelligence* Translated from [Grundkurs Künstliche Intelligenz] (Nathenaek Black, Translator). Springer.
- Zach Martinez. (2022, 4 December). *The Neuroscience of Reward: Understanding the Science Behind Encouraging Positive Behavior*. <https://medium.com/@wpnswbwd/the-neuroscience-of-reward-understanding-the-science-behind-encouraging-positive-behavior-f68f2a77469e>

This is Mendeley biography

ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อสกุล	นางสาวหทัยชนก นະลิตา
วัน เดือน ปี เกิด	27 พฤษภาคม 2535
สถานที่เกิด	อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
ที่อยู่ปัจจุบัน	-
ประวัติการศึกษา	นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ประวัติการทำงาน	นิติกรปฏิบัติการ กรมศุลกากร

