

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรยา หะโยธิน
ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สัมภาษณ์โดย	นายกนกพล	เกตุสัตบรรณ	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สำนักวิชานิติศาสตร์
	นางสาวกรกช	แก้วเมืองเพชร	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สำนักวิชานิติศาสตร์
	นายภูริณัฐ	นิมิต	นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สำนักวิชานิติศาสตร์

คำถามข้อที่ 1 ท่านมีมุมมองความต่างระหว่างแรงบันดาลใจกับการละเมิดผลงาน โดยปัญญาประดิษฐ์อย่างไร

หากเราใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างผลงานขึ้นมา เพื่อที่เราจะนำมาใช้อ้างอิง (reference) หรือพัฒนาเป็นผลงานใหม่ที่มีความเป็นอิสระ ดิฉันมองว่าเป็นเรื่องของ การหาแรงบันดาลใจ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในกรณีนี้สามารถเป็นทั้งการช่วยค้นหาข้อมูล สืบค้นแนวคิด สร้างภาพอ้างอิง ซึ่งเราสามารถนำไปพัฒนางานต่อได้ トラバใดที่เรายังเป็นผู้ตีความ คัดเลือก และสร้างความหมายใหม่ด้วยตนเอง การใช้ปัญญาประดิษฐ์ ในลักษณะนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการแสวงหาแรงบันดาลใจ

ในส่วนของการละเมิดผลงานนั้น เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้จากชุดข้อมูล (datasets) ที่มาจากหลายแหล่ง มาประมวลผลและสร้างผลงานออกมา จึงเกิดคำถาม ตามมาว่า แล้วใครคือเจ้าของผลงานนั้น ดังนั้น ประเด็นเรื่อง การละเมิดผลงานจึงถูก ตั้งแง่กับการสร้างงานด้วยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าประเด็นนี้เป็นที่ถกเถียงกัน อยู่อย่างเข้มข้น ทั้งนี้ ดิฉันมองว่าการจะพิจารณาว่าละเมิดหรือไม่ ควรดูว่ามีการใช้ ลักษณะเฉพาะของผลงานเดิมจนก่อให้เกิดความเสียหายหรือสร้างความสับสนหรือไม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการแสวงหาประโยชน์ทางการค้าโดยไม่ได้รับอนุญาต ยกตัวอย่างเช่น หากมีการจงใจป้อนคำสั่งโดยใช้เอกลักษณ์ของงานศิลปินท่านอื่น เพื่อสร้างผลงานสำหรับนำไปใช้เชิงพาณิชย์หรือสร้างความเข้าใจผิดว่านั่นคือผลงาน ของศิลปินและหาประโยชน์จากผลงานนั้น อาจเข้าข่ายละเมิดสิทธิของศิลปิน และในบางกรณีอาจนำไปสู่ข้อพิพาททางกฎหมาย

คำถามข้อที่ 2 หากไม่ได้คัดลอก (Copy) ผลงานโดยตรงแต่นำสไตล์ แนว หรือจิตวิญญาณของผลงานไป ท่านมีความคิดเห็นว่าคุณหมายควรขยายคำว่า “ทำซ้ำ” หรือไม่

เนื่องจากดิฉันไม่ได้มีความเชี่ยวชาญทางด้านกฎหมายโดยตรงจึงไม่อาจให้ข้อคิดเห็นเชิงกฎหมายในคำถามนี้ อย่างไรก็ตาม ดิฉันมองว่า การจะขยายความคำว่า “ทำซ้ำ” นั้นเป็นเรื่องที่ยาก และหากมีการขยายความคำว่า ทำซ้ำ อาจนำไปสู่การจำกัดการสร้างสรรค์ หรือการพัฒนาผลงานศิลปะในอนาคตได้อีกเช่นกัน หากพิจารณาการทำซ้ำในเชิงปรัชญา นักปรัชญาอย่าง ฌีลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) ได้กล่าวว่า ทุกการทำซ้ำนั้นมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น อีกทั้งในประวัติศาสตร์ศิลปะการทำซ้ำถือเป็นกระบวนการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งมาโดยตลอด ตัวอย่างเช่น การผลิตซ้ำ (Reproduction) งานคัดลอกผลงานของศิลปินระดับมาสเตอร์เพื่อศึกษาเทคนิคการใช้เส้น การใช้สี หรือวิธีการจัดองค์ประกอบ หรือการนำสไตล์มาทำซ้ำเพื่อนำเสนอแนวคิดที่ต่างออกไป ดิฉันจึงมองว่าการนำสไตล์มาใช้ซ้ำควรพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของการใช้งานมากกว่าเพราะไม่ได้หมายความว่าเป็นการนำความหมายของผลงานเดิมมาด้วยเสมอไป เมื่อการใช้ซ้ำอยู่ในบริบทใหม่ ความหมายที่เกิดขึ้นอาจแตกต่างจากต้นฉบับได้ ความเป็นต้นฉบับจึงเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทนั้นด้วย ดิฉันมองว่าสไตล้นั้นไม่ใช่สิ่งที่กฎหมายสามารถใช้เป็นหลักในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้โดยตรง

นอกจากนี้ สไตล์แตกต่างจากจิตวิญญาณของผลงาน ดิฉันขอแยกคำว่า “สไตล์” กับ “จิตวิญญาณ” ออกจากกัน เพราะทั้งสองคำนี้ไม่ได้มีความหมายเหมือนกันเสียทีเดียว ดิฉันมองว่า แก่นของศิลปะร่วมสมัย คือ เนื้อหา ความคิด และแนวคิดมากกว่าสไตล์ สไตล์อาจไม่ใช่ประเด็นสำคัญที่สุด อีกทั้งมนุษย์มิได้เกิดมาพร้อม ความเป็นต้นฉบับ (Original) หากแต่ศิลปินจำนวนมากล้วนเริ่มต้นจากการวาดหรือฝึกปฏิบัติตามผลงานที่ตนชื่นชอบ ดังนั้นการใช้สไตล์ที่ใกล้เคียงไม่ได้หมายความว่าเนื้อหา หรือความหมายของผลงานจะเหมือนต้นฉบับเสมอไป เพราะแต่ละคนมีพื้นฐานทางวัฒนธรรม ประสบการณ์ และวิธีคิดที่แตกต่างกันจนท้ายที่สุด “สไตล์” อาจเป็นเพียงเสื้อผ้าชั้นนอกของงานเท่านั้น ทั้ง ๆ ที่เนื้อหาและแก่นคิดของงานนั้นแตกต่างโดยสิ้นเชิง

สำหรับเรื่องของ “จิตวิญญาณ” ดิฉันมองว่าเป็นเรื่องที่มีลักษณะอัตวิสัยและค่อนข้างเป็นนามธรรม ในทางกฎหมาย การวินิจฉัยว่ามีการนำ “จิตวิญญาณ” ของงานสร้างสรรค์ไปใช้หรือไม่นั้น จึงเป็นเรื่องที่ยากต่อการตีความ อย่างไรก็ตามในสายงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว ยกตัวอย่างงานภาพยนตร์ หากเราพูดถึงองค์ประกอบของงานอย่างเป็นรูปธรรม เช่น โครงเรื่อง เนื้อเรื่อง และหากมีการนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาใช้โดยตรง เช่น การคัดลอกโครงเรื่องทั้งหมด แต่เปลี่ยนเพียงสไตลงาน ดังที่ภาพยนตร์ที่สร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์หลายเรื่องทำอยู่ในปัจจุบัน กรณีนี้อาจเข้าสู่กระบวนการทางกฎหมายได้เช่นกัน หากสามารถระบุองค์ประกอบที่ถูกทำซ้ำได้อย่างเป็นรูปธรรม เพราะสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แก่นสำคัญคือ “การเล่าเรื่อง” ไม่ว่าสไตลภาพจะเป็นแบบใดก็ตาม หากผู้ชมรับชมแล้วรู้สึกถึงภาพยนตร์หรือผลงานเรื่องอื่น ๆ นั้น อาจเป็นเพราะมีการนำเนื้อเรื่องหรือรูปแบบการเล่าเรื่องมาใช้ แม้อาจไม่ถึงขั้นเป็นกรณีที่ถูกฟ้องร้องโดยตรง แต่ผู้ชมอาจไม่รู้ลึกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานนั้น

คำถามข้อที่ 3 หากกฎหมายยังมองว่าแนว หรือสไตล ไม่สามารถจดรับรองลิขสิทธิ์ ท่านมีความเห็นว่าการปรับเปลี่ยนกฎหมายเพื่อคุ้มครองเอกลักษณ์เฉพาะตัวหรือไม่

ดิฉันยังไม่เห็นว่าควรแก้กฎหมายให้คุ้มครอง “เอกลักษณ์เฉพาะตัว” โดยตรง เพราะเอกลักษณ์เป็นแนวคิดที่เป็นนามธรรมและเป็นผลจากความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบอื่น ๆ นอกจากนี้ การกำหนดสิทธิในสิ่งดังกล่าวอาจกระทบต่อหลักความแน่นอนของกฎหมาย และอาจจำกัดเสรีภาพในการสร้างสรรค์ของศิลปินรายอื่น อย่างไรก็ตาม กฎหมายควรคุ้มครององค์ประกอบที่สามารถระบุได้อย่างเป็นรูปธรรมแทน เอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นเรื่องนามธรรม และประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่หลากหลาย ไม่ใช่เรื่องของสไตลเพียงอย่างเดียว ยิ่งไปกว่านั้น เอกลักษณ์เฉพาะตัวยังสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา ยกตัวอย่าง ศิลปินระดับมาสเตอร์ เช่น ปาโบล ปิกัสโซ

(Pablo Picasso) ผลงานของเขาในแต่ละยุคสมัยก็มีความแตกต่างกันมาก โดยสรุปคือเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขามีการเคลื่อนตัวไปตามช่วงเวลา

ในกรณีศิลปะร่วมสมัยด้วยเช่นกัน การทำงานศิลปะร่วมสมัยมักมีการเคลื่อนตัวตลอดเวลา ศิลปินมีกระบวนการทำงานที่ไม่ยึดติดกับสื่อ (Medium) ไม่จำเป็นต้องยึดติดสไตล์ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เช่น งานของอาจารย์อารยา ราษฎร์จำเริญสุข หากพิจารณาจะพบว่ามีความหลากหลายมาก ดังนั้น ในศิลปะร่วมสมัย เอกลักษณ์ของศิลปินบางรายอาจไม่ได้อยู่ที่สไตล์หรือรูปแบบภายนอก แต่อยู่ที่วิธีคิด แนวคิด นอกจากนี้ เอกลักษณ์เฉพาะตัวอาจรวมไปถึงกระบวนการทำงาน ดินชื่อย่อยกตัวอย่างกรณีคุณวิจิต นงนวล ที่ได้จำลองผลงานชิ้นมาจากการถอดกระบวนการทำงานของคุณจ่าง แซ่ตั้ง ที่มีลักษณะแสดงอารมณ์เชิงนามธรรม (Abstract Expressionism) คุณวิจิตสะท้อนกระบวนการทำงานอย่างชัดเจน ยอมรับว่าใช้ทั้งแนวทางที่ลอกเลียนอย่างตรงไปตรงมา ตลอดจนสร้างผลงานของคุณจ่างขึ้นมาใหม่จากความทรงจำ กรณีดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การนำกระบวนการทำงานหรือวิธีคิดของศิลปินอื่นมาใช้ไม่ได้หมายความว่าจะเป็นการละเมิดโดยอัตโนมัติ การทำซ้ำในกรณีของคุณวิจิตไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อแทนที่หรือแอบอ้างความเป็นต้นฉบับของศิลปินเดิม แต่เป็นการสร้างพื้นที่สนทนาระหว่างศิลปินผ่านกระบวนการสร้างสรรค์

ขอสรุปจากที่ได้อธิบายไปแล้วว่า เอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นสิ่งที่เป็นามธรรมอย่างมากไม่ใช่เพียงแต่เรื่องของสไตล์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแต่ยังมีองค์ประกอบหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นแนวคิด เนื้อหา กระบวนการทำงาน รูปแบบ ตลอดจนความหมายที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ขององค์ประกอบเหล่านั้น อีกทั้งแต่ละองค์ประกอบสามารถมีเอกลักษณ์เฉพาะจุดได้ หากนำเอกลักษณ์เฉพาะตัวจุดใดจุดหนึ่งมาทำซ้ำ แต่องค์ประกอบอื่น ๆ โดยรวมเกิดการผันแปร และทำให้เกิดการสร้าง ความหมายใหม่ที่ต่างจากเดิม อาจถือได้ว่าเป็นการสร้างงานใหม่ในเชิงศิลปะ แต่ในทางกฎหมายยังต้องพิจารณาว่าองค์ประกอบใดถูกนำมาใช้และอยู่ในขอบเขตการคุ้มครองหรือไม่ ดินันเห็นว่ากฎหมายจะคุ้มครองในส่วนที่เป็นรูปธรรมมากกว่า เช่น เอาไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใด และจะส่งผลกระทบอย่างไร หากไปคุ้มครองส่วนที่เป็นนามธรรม

ที่ไม่สามารถกำหนดขอบเขตสิทธิได้ชัดเจนจะตีความได้ยาก และอาจจะสร้างความชอบธรรมได้ลำบาก อย่างไรก็ตาม ในบริบทของปัญญาประดิษฐ์ ประเด็นสำคัญอาจไม่ใช่การคุ้มครองสไตล์ แต่คือการสร้างกลไกความรับผิดชอบต่อการนำผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ของมนุษย์ไปใช้ เช่น ความโปร่งใสของชุดข้อมูล การเปิดเผยแหล่งที่มา เป็นต้น

คำถามข้อที่ 4 ในฐานะศิลปิน ท่านคิดว่าเราสามารถแยกแยะลายเซ็นทางศิลปะ (Artistic Signature) ของมนุษย์ ออกจากงานที่ปัญญาประดิษฐ์ลอกเลียนสไตล์ได้อย่างไรและมีมติไหนที่ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่สามารถทำได้เท่ากับมนุษย์

แม้เรื่องของลายเซ็นทางศิลปะจะเป็นเรื่องทางอัตวิสัย อย่างไรก็ตาม ดิฉันเชื่อว่าเราสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างลายเซ็นทางศิลปะของมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ได้ เพราะลายเซ็นทางศิลปะไม่ใช่แค่เรื่องของสไตล์ สืบเนื่องจากคำตอบในข้อ 3 ลายเซ็นทางศิลปะประกอบด้วยองค์ประกอบหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นแนวคิด กระบวนการทำงานที่เกิดจากประสบการณ์ชีวิต หลอมรวมเป็นโครงสร้างการสร้างความหมาย ทำให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนหรือเป็นลายเซ็นทางศิลปะในงานชิ้นนั้น ๆ ของศิลปิน

แม้ปัญญาประดิษฐ์จะสามารถลอกเลียนสไตล์ได้ขั้นสูงและทำได้รวดเร็วในเชิงเทคนิค แต่ในเชิงแนวคิดและการสร้างความหมาย ทั้งหมดนี้ยังเป็นมิติที่ผูกพันอยู่กับความเป็นมนุษย์ มิติด้านประสบการณ์ การสะท้อนคิด ซึ่งเกิดจากการตีความและการให้ความหมายต่อประสบการณ์นั้น เราจึงสามารถแยกแยะลายเซ็นทางศิลปะของศิลปิน ออกจากงานปัญญาประดิษฐ์ที่ลอกเลียนสไตล์ได้จากความต่อเนื่องของแนวคิด กระบวนการทำงาน บริบทของผลงาน ประสบการณ์ชีวิต และจุดยืนของศิลปินที่สะท้อนออกมาเป็นเสียง (Voice) ของศิลปิน แม้ปัญญาประดิษฐ์จะสามารถลอกเลียนรูปแบบที่ใกล้เคียงได้ แต่ไม่สามารถมีประสบการณ์ชีวิตของตนเองในฐานะผู้สร้างสรรค์

หากนำงานลอกเลียนสไตล์ของปัญญาประดิษฐ์ กับภาพที่สร้างสรรค์ของมนุษย์มาวางคู่กันโดยไม่บอกข้อมูล การแยกแยะลายเซ็นทางศิลปะอาจไม่สามารถ

อาศัยการพิจารณารูปแบบของภาพหรือสไลด์เพียงอย่างเดียว แต่ต้องพิจารณาร่วมกับบริบทกระบวนการสร้างสรรค์ และความต่อเนื่องของการปฏิบัติทางศิลปะของศิลปินนั้น ๆ ประกอบด้วยกัน

คำถามข้อที่ 5 ถ้าในอนาคตมีระบบที่ระบุได้ว่าปัญญาประดิษฐ์ชิ้นนี้เทรนมาจากงานของท่าน ท่านคิดว่าการแบ่งส่วนแบ่งรายได้ (Royalty Fee) จากผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ให้ศิลปินต้นฉบับ ควรมีรูปแบบอย่างไร

ดิฉันเห็นว่า ควรมีการจัดสรรส่วนแบ่งรายได้ให้แก่ศิลปิน โดยรูปแบบการจ่ายค่าตอบแทนสามารถเป็นไปได้หลายแนวทาง ดังนี้ แนวทางแรก คือ รูปแบบการอนุญาตและจ่ายค่าลิขสิทธิ์ล่วงหน้า โดยผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์จะต้องติดต่อขออนุญาตศิลปิน และจ่ายค่าลิขสิทธิ์ก่อนจะนำผลงานเข้าสู่การเทรน หรือการนำไปใช้ในปัญญาประดิษฐ์ มิเช่นนั้นอาจเกิดกรณีพิพาท เช่น กรณีที่สมาคมเพื่อการเผยแพร่คอนเทนต์ในต่างประเทศของญี่ปุ่น (Content Overseas Distribution Association: CODA) และสตูดิโอจีบลิ ได้ส่งหนังสืออย่างเป็นทางการถึง OpenAI โดยเรียกร้องให้บริษัทหยุดนำผลงานที่มีลิขสิทธิ์ของสมาชิกไปใช้ฝึกระบบสร้างวิดีโอด้วยปัญญาประดิษฐ์ Sora 2 โดยไม่ได้รับอนุญาต โดยให้เหตุผลว่าแนวทาง “Opt-Out” ของ OpenAI ซึ่งเปิดโอกาสให้เจ้าของสิทธิ์ต้องมาคัดค้านภายหลังนั้นขัดกับหลักการพื้นฐานของกฎหมายลิขสิทธิ์ญี่ปุ่นซึ่งกำหนดว่าต้องได้รับความยินยอมล่วงหน้าก่อน ไม่ใช่อนุญาตให้มีการคัดค้านภายหลังจากการนำผลงานไปใช้แล้ว จากกรณีดังกล่าวหากผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ติดต่อเพื่อขอทำความร่วมมือกับทางสตูดิโอจีบลิอย่างเป็นทางการ และทำข้อตกลงให้เรียบร้อยก่อน ข้อพิพาทดังกล่าวอาจไม่เกิดขึ้น เมื่อมีการตกลงเรื่องลิขสิทธิ์ก่อนจะนำผลงานเข้าสู่ชุดข้อมูลเสริม ก็จะทำให้ศิลปินได้รับค่าตอบแทนหรืออย่างน้อยได้รับเป็นการให้เครดิต อย่างไรก็ตาม แนวทางนี้อาจมีช่องว่างในแง่ของอำนาจต่อรอง กล่าวคือ ศิลปินหรือสตูดิโอที่มีชื่อเสียงโด่งดังย่อมสามารถเรียกร้องค่าตอบแทนได้สูง ในขณะที่ศิลปินที่ยังไม่มีชื่อเสียงอาจได้รับค่าตอบแทนน้อยหรืออาจได้รับเพียงรูปแบบของการให้เครดิตเพื่อสร้างชื่อเสียงแทน

แนวทางที่สอง คือ รูปแบบการจ่ายค่าตอบแทนตามความสำเร็จของผลงาน สืบเนื่องจากข้อจำกัดในแนวทางแรก หากในระยะแรกผลงานของศิลปินท่านหนึ่งอาจยังไม่เป็นที่รู้จักและได้ค่าลิขสิทธิ์ในราคาต่ำ แต่ในเวลาต่อมาผลงานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์โดยใช้สไตล์ของศิลปินท่านนั้นกลับได้รับความนิยมและสร้างรายได้จำนวนมาก ผู้พัฒนาจึงควรจัดสรรค่าตอบแทนให้แก่ศิลปินตามสัดส่วนความสำเร็จของระบบ แนวทางนี้จะมีความคล้ายกับระบบลิขสิทธิ์เพลงที่ศิลปินจะได้รับส่วนแบ่งตามเปอร์เซ็นต์ทุกครั้งที่มีการนำผลงานไปใช้หรือสร้างรายได้ ซึ่งช่วยให้ศิลปินเจ้าของลิขสิทธิ์มีรายได้เข้ามาอย่างต่อเนื่อง

แนวทางสุดท้าย คือ การจัดตั้งกองทุนกลางหรือองค์กรอิสระเพื่อจัดสรรรายได้ให้ศิลปิน รูปแบบนี้จะมีลักษณะคล้ายกับห้องสมุดที่รวบรวมผลงานของศิลปิน โดยมีระบบศูนย์กลางทำหน้าที่เป็นนายหน้าในการเจรจาค่าลิขสิทธิ์กับผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ เมื่อผู้พัฒนาต้องการใช้สไตล์หรือผลงานของศิลปินท่านใด ก็จะมาหยิบยืมข้อมูลผ่านระบบศูนย์กลางนี้ และจ่ายค่าธรรมเนียมให้แก่นายหน้า ต่อมานายหน้าจะทำหน้าที่กระจายรายได้กลับคืนสู่ศิลปิน ทั้งนี้ตัวกลางหรือนายหน้าจะต้องดำเนินงานด้วยความโปร่งใส ส่วนเรื่องการหักเปอร์เซ็นต์ค่าดำเนินการนั้นคงต้องมีการตกลงรายละเอียดกันอีกครั้ง

ดิฉันมองว่า รูปแบบการแบ่งรายได้ในอนาคตสามารถเกิดขึ้นได้ รูปแบบที่ยกตัวอย่างไว้เป็นเพียงทิศทางคร่าว ๆ อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติจริงอาจมีประเด็นปัญหาและรายละเอียดอื่น ๆ ตามมาให้ขบคิดอีกเช่นกัน

คำถามข้อที่ 6 กระบวนการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานของมนุษย์ผ่านแรงบันดาลใจ มีความแตกต่างในเชิงอัตลักษณ์และกลไกอย่างไร เมื่อเปรียบเทียบกับกระบวนการประมวลผลและเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์จากฐานข้อมูลที่มีลิขสิทธิ์

ดิฉันเห็นว่า กระบวนการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์มีจุดที่เหมือนกัน คือ ต้องอาศัยผลงานที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ในการศึกษาเรียนรู้ แต่มีวิธีการเรียนรู้แตกต่างกัน คือ การเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานของมนุษย์นั้นเป็น

การเรียนรู้ผ่านการสร้างความหมายจากความจำ ความเข้าใจและประสบการณ์ที่มีอยู่ก่อนหน้า จินตนาการ และความรู้สึก ซึ่งมนุษย์มีตัวแปรมหาศาลที่จะทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นหรือน้อยลง เช่น การเรียน หากตกอยู่ในภาวะเบื่อหน่ายย่อมส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้และการทำความเข้าใจ เพราะมนุษย์มีความรู้สึกขับเคลื่อนอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น แรงบันดาลใจของมนุษย์จึงเกิดจากการนำสิ่งที่เห็นมาตีความผ่านประสบการณ์ความจำได้หมายรู้ ประกอบกับความรู้สึก จินตนาการ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ มีความพิเศษเฉพาะที่เรียกได้ว่าเป็นอัตลักษณ์ของมนุษย์ ในการตีความ และสร้างความหมายในงานนั้น ๆ ในขณะที่ปัญญาประดิษฐ์นั้นเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานผ่านการจดจำรูปแบบจากชุดข้อมูลที่ได้รับมาโดยปราศจากความรู้สึก ในปัจจุบัน ปัญญาประดิษฐ์ยังอาศัยมนุษย์ในกระบวนการออกแบบ อัลกอริทึมและกำหนดผลลัพธ์ อีกทั้งยังไม่สามารถกำหนดเป้าประสงค์ในการดำรงอยู่ของตัวเองได้เองโดยอิสระ หากปราศจากคำสั่งของมนุษย์ การป้อนคำสั่งในบริบทนี้ จึงถือเป็นการร่วมมือกันระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ ในเชิงการสร้างสรรค์ผลงาน แม้มนุษย์จะคิดว่า สามารถควบคุมปัญญาประดิษฐ์ได้ทั้งหมด แต่ในความเป็นจริงผลลัพธ์ที่ระบบประมวลผลออกมาบ่อยครั้งก็ยังคงอยู่เหนือขอบเขตของเหตุผล หรือเป็นสิ่งที่คาดไม่ถึง เช่น ข้อผิดพลาดในการสร้างสรรค์ตัวละครมนุษย์ เช่น สรีระของตัวละครที่มีจำนวนนิ้วมือมากเกินไป ซึ่งมนุษย์ไม่ได้ป้อนคำสั่งเช่นนั้น อย่างไรก็ตาม บางครั้งมนุษย์เลือกที่จะยอมรับและใช้ประโยชน์ความไม่ตั้งใจ หรือความบังเอิญจากการประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์ ท้ายสุดแล้วกระบวนการเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า มนุษย์ไม่ได้ควบคุมทุกอย่าง ความหมายของผลงานก็ไม่ได้มาจากมนุษย์เพียงฝ่ายเดียว แต่เกิด การปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในการสร้างความหมายของผลงานชิ้นใหม่จากชุดข้อมูลนั้น