

กฎหมาย (ลิขสิทธิ์) กับศิลปะปัญญาประดิษฐ์: ปัญหาและความท้าทายตั้งแต่
กระบวนการเรียนรู้ข้อมูลสู่การคุ้มครองผลลัพธ์ และข้อเสนอแนะทาง
นโยบายสำหรับประเทศไทย

Law (Copyright) vs. AI Art: Challenges from Data Input to Output
Protection and Policy Recommendations for Thailand

ศีกษิต สุวรรณเนตร*

Suksit Suwanneter

* นักศึกษาปริญญาตรี สำนักวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง; อีเมล
policedsi1202@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาช่องว่างทางกฎหมายลิขสิทธิ์อันเกิดจากศิลปะปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) โดยประเมินความท้าทายต่อพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในสองมิติ จากการศึกษาพบว่ากฎหมายปัจจุบันมีข้อจำกัด กล่าวคือ (1) การนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปทำเหมืองข้อความและข้อมูล (TDM) เพื่อฝึกฝนปัญญาประดิษฐ์ (Input) ก่อให้เกิดความไม่แน่นอนเมื่อพิจารณาผ่านกลไกการใช้งานโดยธรรมตามมาตรา 32 และ (2) นิยาม “ผู้สร้างสรรค์” ตามมาตรา 4 และแนวคำพิพากษาศาลฎีกาที่ยึดหลักหยาดเหงื่อแรงงาน ยังไม่สามารถให้ความชัดเจนได้ว่าการป้อนชุดคำสั่ง (Prompt) มีความวิริยะอุตสาหะเพียงพอต่อการคุ้มครองสิทธิในผลลัพธ์ (Output) หรือไม่

จากการเปรียบเทียบแนวทางของสหรัฐอเมริกา สหภาพยุโรป สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐประชาชนจีน พบว่าทิศทางสากลต่างมุ่งรักษาสสมดุลระหว่างการคุ้มครองศิลปินและการส่งเสริมนวัตกรรม ผู้เขียนจึงเสนอแนะแนวทางสำหรับประเทศไทย 3 ประการ ได้แก่ (1) การบัญญัติข้อยกเว้นการทำเหมืองข้อความและข้อมูล (Text and Data Mining: TDM) เป็นการเฉพาะควบคู่กับกลไกการสงวนสิทธิ (Opt-out) (2) การให้กรมทรัพย์สินทางปัญญาออกแนวปฏิบัติกำหนดเกณฑ์ส่วนร่วมของมนุษย์ที่ชัดเจนและ (3) การสร้างกลไกความโปร่งใสและแบ่งปันผลประโยชน์ โดยควรบูรณาการข้อเสนอเหล่านี้เข้าสู่กระบวนการพิจารณาร่างแก้ไขกฎหมายลิขสิทธิ์ที่อยู่ระหว่างดำเนินการ เพื่อสร้างบรรทัดฐานทางกฎหมายที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจดิจิทัล

คำสำคัญ: กฎหมายลิขสิทธิ์; ศิลปะปัญญาประดิษฐ์; ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง

Abstract

This academic article aims to explore the gaps in copyright law caused by generative AI art by assessing its challenges to the Copyright Act B.E. 2537 (1994) in two dimensions. The study reveals limitations in the current legal framework: (1) utilizing copyrighted works for text and data mining (TDM) in AI training (input) creates legal uncertainty when analyzed through the fair dealing mechanism under Section 32; and (2) the definition of “author” under Section 4 and the Supreme Court’s jurisprudence based on the “sweat of the brow” doctrine fail to provide clarity on whether the inputting of prompts entails sufficient effort to warrant copyright protection for the output.

A comparative analysis of the approaches in the United States, the European Union, the United Kingdom, and the People’s Republic of China demonstrates a global trend toward striking a balance between protecting artists and promoting innovation. Consequently, the author proposes three policy recommendations for Thailand: (1) enacting a specific copyright exception for text and data mining (TDM) coupled with an opt-out mechanism; (2) issuing clear guidelines by the Department of Intellectual Property to establish criteria for human contribution; and (3) creating transparency and benefit-sharing mechanisms. These recommendations should be integrated into the ongoing consideration of the draft amendment to the Copyright Act to establish legal norms that are well-suited for the digital economy.

Keywords: Copyright Law; Artificial Intelligence Art; Generative Artificial Intelligence

1. บทนำ

จากกรณีประเด็นทางสังคมเกี่ยวกับผลกระทบจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือเอไอ (AI) ที่มีการพัฒนาขยายตัวอย่างต่อเนื่องในสังคมปัจจุบัน จนกระทั่งสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้นได้นั้น ผู้เขียนเห็นว่ามีความสำคัญในประเด็นผู้สร้างสรรค์งานศิลปะโดยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (AI-Generated Art) ซึ่งนับเป็นการจุดประกายประเด็นต่อมาเกี่ยวกับสถานะทางกฎหมายสำหรับศิลปะปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ของสังคมโลกในปัจจุบัน ซึ่งบังคับใช้เป็นกฎหมายภายในของแต่ละรัฐ จึงได้ถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นสาระสำคัญสำหรับประเด็นดังกล่าวนี้ ทั้งนี้ ประเทศไทยได้มีการตราพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งถือว่าเป็นกฎหมายว่าด้วยเรื่องลิขสิทธิ์เป็นการเฉพาะ แต่อย่างไรก็ดี บทบัญญัติดังกล่าวยังคงขาดความชัดเจนในการรองรับสถานะทางกฎหมายของศิลปะปัญญาประดิษฐ์ ทั้งในมิติของการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ไปใช้ในกระบวนการเรียนรู้ของระบบ (Input Data Training) และมิติการรับรองความคุ้มครองแก่ผลลัพธ์ที่สร้างขึ้น (Output Protection) ผู้เขียนเห็นควรว่าสามารถนำเอามาตรการทางกฎหมายของนานารัฐมาเพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับปัญหาดังกล่าวและนำมาปรับใช้กับประเทศไทยโดยอนุโลม (*Mutatis Mutandis*) ซึ่งจะขออธิบายเป็นการต่อไป

2. ความเป็นมา

2.1 ความเป็นมาของศิลปะปัญญาประดิษฐ์

สำหรับศิลปะปัญญาประดิษฐ์นั้น พบว่าเริ่มขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 ในเวลานั้น ศิลปินและนักวิทยาการคอมพิวเตอร์ (Computer Scientists) ริเริ่มทดลองใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการสร้างสรรค์งานศิลปะ การทดลองในช่วงแรกนั้น

เกี่ยวข้องกับอัลกอริทึมแบบพื้นฐาน ซึ่งสร้างรูปร่างและรูปแบบทางเรขาคณิตอย่างง่าย¹ ศิลปะปัญญาประดิษฐ์เริ่มเป็นที่ประจักษ์ในช่วงปลายทศวรรษ 1960 ตัวอย่างที่โดดเด่นอย่างหนึ่งสำหรับยุคนี้กล่าวคือ ผลงานของแฮโรลด์ โคเฮน (Harold Cohen) ศิลปินชาวอังกฤษ ผู้พัฒนาโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์นามว่า “AARON” โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์นี้ถูกพัฒนาที่มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เมืองแซนดีเอโก สหรัฐอเมริกา และได้สร้างสรรค์ผลงานปัญญาประดิษฐ์นี้จนนำไปสู่การจัดแสดงศิลปะต้นฉบับในคลังภาพทั่วโลก ซึ่งจุดประกายให้เกิดการอภิปรายถึงศักยภาพและนัยสำคัญของศิลปะสร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์² ในช่วงทศวรรษ 2020 โมเดลแบบแปลงข้อความเป็นรูปภาพ (Text-to-Image Models) ซึ่งสร้างภาพตามชุดคำสั่งหรือพรอมต์ (Prompts) (กล่าวคือ กระบวนการสร้างคำสั่งที่สามารถตีความและเข้าใจได้โดยโมเดลปัญญาประดิษฐ์³) สร้างสรรค์เป็นศิลปะปัญญาประดิษฐ์นั้นเริ่มกลายเป็นกระแสนิยม⁴ ปัจจุบันนี้โปรแกรมสร้างภาพศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถเข้าถึงได้ในแอปพลิเคชันต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น “DeepArt.io”, “Gemini”, “Midjourney”, และ “ChatGPT” เป็นต้น โปรแกรมเหล่านี้ได้สร้างสรรค์งานศิลปะแบบใหม่โดยศิลปินสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะที่

¹ Michael Filimowicz, **The history and evolution of AI-generated art** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://medium.com/higher-neurons/the-history-and-evolution-of-ai-generated-art-e5ccca5a8e83>

² Pamela McCorduck, **AARON's Code: Meta-Art. Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen** (W. H. Freeman and Company, 1991), หน้า 210.

³ Pengfei Liu and others, **Pre-train, Prompt, and Predict: A Systematic Survey of Prompting Methods in Natural Language Processing** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://arxiv.org/abs/2107.13586>

⁴ James Vincent, **All these images were generated with Google's latest text-to-image AI** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.theverge.com/2022/5/24/23139297/google-imagen-text-to-image-ai-system-examples-paper>

ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเป็นช่องทางสำหรับการถ่ายทอดผลงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์⁵

2.2 ความเป็นมาของกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศไทย

สำหรับความหมายของคำว่า “ลิขสิทธิ์” นั้น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดคำนิยามว่า “สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น”⁶ ราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายว่า “สิทธิแต่ผู้เดียวที่กฎหมายรับรองให้ผู้สร้างสรรค์กระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะที่ตนได้ทำขึ้น อันได้แก่ สิทธิที่จะทำซ้ำ ดัดแปลง หรือนำออกโฆษณา รวมทั้งอนุญาตให้ผู้อื่นนำงานนั้นไปทำเช่นนั้นด้วย”⁷ ดังนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองผลประโยชน์อันพึงมีพึงได้ของบุคคลที่ได้ใช้ความรู้ความสามารถ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชนโดยทั่วไป หากบุคคลสร้างสรรค์งานขึ้นภายใต้เงื่อนไขของกฎหมาย ย่อมได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายในอันที่มีสิทธิแต่ผู้เดียวที่จะกระทำการได้⁸

สำหรับความเป็นมาของกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศไทย จากการศึกษาพบว่า ได้ปรากฏขึ้นครั้งแรกในประกาศหอพระสมุดวชิรญาณ ร.ศ. 111⁹ ต่อมา ได้มีการตรา

⁵ Michael Filimowicz, *The history and evolution of AI-generated art*.

⁶ ราชกิจจานุเบกษา, “พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (เล่ม 111 ตอนที่ 59 ก),” 21 ธันวาคม 2537.

⁷ ราชบัณฑิตยสถาน. *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554* (พิมพ์ครั้งที่ 2, อักษรเจริญทัศน์ อจท.จำกัด 2556).

⁸ ทวีศ ศรีเกตุ, *งานลิขสิทธิ์ในยุคไร้ขอบเขต ใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย*, บทความใช้เพื่อการนำออกอากาศรายการเจตนารมณ์กฎหมาย (สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2561), หน้า 13.

⁹ ถ้อยความในประกาศหอพระสมุดวชิรญาณ ร.ศ. 111 อันแสดงถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ในประเทศไทย มีดังนี้ “... กรรมการสัมปาทิกสภา ได้ประชุมปรึกษาถึงเรื่องความต่าง ๆ ที่ลงพิมพ์ในหนังสือวชิรญาณวิเศษนั้น ... เห็นว่า ควรจะห้ามมิให้ผู้ใดเอาไปตีพิมพ์เย็บเป็นเล่มต่างหากฤ็เปนเรื่องหนึ่ง ๆ ต่างหาก นอกจากที่ขออนุญาตจากกรรมการสัมปาทิกสภาแล้ว ...”

พระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ ร.ศ. 120 ขึ้น¹⁰ เพื่อขยายความคุ้มครองแก่ประชาชนโดยทั่วไป นอกจากเรื่องที่พิมพ์ในหนังสือวรรณพิเศษ เมื่อประเทศไทยได้เป็นภาคีในอนุสัญญากรุงเบิร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ค.ศ. 1886 (Berne Convention) จึงได้มีการปรับปรุงกฎหมายขึ้นใหม่ โดยตราเป็นพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474¹¹ ซึ่งคุ้มครองงานสองประเภท กล่าวคือ (1) งานวรรณกรรม และ (2) งานศิลปกรรม เท่านั้น ในเวลาต่อมาบทบัญญัติเกี่ยวกับลิขสิทธิ์นั้นล้าสมัย และให้ความคุ้มครองไม่ครอบคลุมเพียงพอและการกำหนดบทลงโทษต่ำเกินไปไปสู่การละเมิดงานขึ้น จึงได้มีการตราพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521¹² และมีการปรับปรุงขึ้นอีกครั้งเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์

¹⁰ วัตถุประสงค์ของการตราพระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ ร.ศ. 120 มีดังนี้ “เมื่อมีผู้ใดได้อุสหาแต่งหนังสือขึ้นด้วยสติปัญญาแลวิชาความรู้ของตนเพื่อพิมพ์จำหน่ายให้เกิดผลประโยชน์ถ้าหนังสือเรื่องใดจำหน่ายได้มาก ก็มักมีผู้อื่นบังอาจเอาหนังสือเรื่องนั้นไปพิมพ์ขึ้นขายโดยพลการกระทำให้เสื่อมทรมานผลประโยชน์ซึ่งสมควรจะได้แก่ผู้แต่งด้วยความชอบธรรม มีอยู่เนื่อง ๆ แลการอย่างนี้ ทรงพระราชดำริเห็นว่า สมควรจะมีพระราชบัญญัติตั้งขึ้นไว้ในพระราชอาณาจักรสำหรับคุ้มครองป้องกันผลประโยชน์ของผู้แต่งหนังสือตามสมควรแก่ยุติธรรม”; พระราชบัญญัติดังกล่าวมีผลบังคับใช้วันที่ 18 สิงหาคม พ.ศ. 2444.

¹¹ วัตถุประสงค์ของการตราพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474 เพื่อรวบรวมและแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและขยายให้คุ้มครองไปถึงศิลปกรรมด้วย; พระราชบัญญัติดังกล่าวมีผลบังคับใช้วันที่ 16 มิถุนายน พ.ศ. 2474.

¹² วัตถุประสงค์ของการตราพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 เพื่อเป็นการปรับปรุงกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม ประกอบกับบทบัญญัติเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ล้าสมัยและไม่ให้ความคุ้มครองได้กว้างขวางเพียงพอ รวมทั้งอัตราโทษที่กำหนดไว้เดิมต่ำเกินไปทำให้มีการละเมิดกฎหมายอยู่เสมอ; พระราชบัญญัติดังกล่าวมีผลบังคับใช้วันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ. 2521.

จึงตราเป็นพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537¹³ และมีการปรับปรุงแก้ไขครั้งล่าสุดเมื่อปี พ.ศ. 2565¹⁴ ซึ่งถือเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันของประเทศไทย

3. สภาพปัญหาทางกฎหมายลิขสิทธิ์อันเกิดจากศิลปะปัญญาประดิษฐ์

3.1 สภาพปัญหาสำหรับกระบวนการเรียนรู้ข้อมูล (อินพุต) ของปัญญาประดิษฐ์

กระบวนการเรียนรู้ของเครื่องจักรในปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) วางรากฐานอยู่บนเทคโนโลยีการทำเหมืองข้อความและข้อมูล (Text and Data Mining: TDM) ซึ่งในทางเทคนิคแล้ว พบว่ามีความจำเป็นต้องคัดลอกและนำเข้าข้อมูลมหาศาล

¹³ วัตถุประสงค์ของการตราพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพื่อเป็นการปรับปรุงบทบัญญัติต่าง ๆ ซึ่งไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ทั้งภายในและภายนอกประเทศที่ได้เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะการพัฒนาและการขยายตัวทางเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรมของประเทศและระหว่างประเทศ รวมทั้งได้มีการปรับปรุงมาตรการคุ้มครองด้านลิขสิทธิ์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวและเพื่อส่งเสริมให้มีการสร้างสรรค์งานในด้านวรรณกรรม ศิลปกรรม และงานด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องมากยิ่งขึ้น; พระราชบัญญัติดังกล่าวมีผลบังคับใช้วันที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2538.

¹⁴ วัตถุประสงค์ของการแก้ไขเพิ่มเติมของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 โดยที่ประเทศไทยจะเข้าเป็นภาคีสันติสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และปรับปรุงบทบัญญัติเกี่ยวกับการคุ้มครองมาตรการทางเทคโนโลยีเพื่อให้เป็นไปตามสนิสัญญาดังกล่าว รวมทั้งปรับปรุงบทบัญญัติเกี่ยวกับข้อยกเว้นความรับผิดชอบผู้ให้บริการเพื่อให้การบังคับใช้กฎหมายมีประสิทธิภาพ สร้างความร่วมมือระหว่างผู้ให้บริการและเจ้าของลิขสิทธิ์ในการแก้ไขปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และเพื่อให้การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและพฤติกรรมของผู้บริโภค; พระราชบัญญัติดังกล่าวมีผลบังคับใช้วันที่ 23 สิงหาคม พ.ศ. 2568

(Data Ingestion) อันรวมถึงงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่จัดทำขึ้นโดยมนุษย์¹⁵ ปราบปรามการนี้นำมาซึ่งความท้าทายทางกฎหมายที่สำคัญ กล่าวคือ การกระทำดังกล่าวเข้าลักษณะการละเมิด “สิทธิในการทำซ้ำ” (Right of Reproduction) อันเป็นสิทธิเด็ดขาดของผู้สร้างสรรค์หรือไม่ อย่างไรก็ตามมีข้อถกเถียงว่าการทำซ้ำโดยปัญญาประดิษฐ์นั้น ถือว่าเป็นการทำซ้ำเพื่อการใช้งานในลักษณะที่ไม่สื่อความหมาย (Non-expressive Use) กล่าวคือ เครื่องจักรไม่ได้เสพอารมณ์ในสุนทรียภาพของผลงานศิลปะที่จัดทำขึ้นโดยมนุษย์ แต่ทำการย่อยสลายงานให้อยู่ในรูปของสถิติและตัวแปรทางคณิตศาสตร์ (Tokenization and Weight Adjustment) เพื่อค้นหารูปแบบ (Pattern)¹⁶ เท่านั้น

สำหรับกรณีกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย การจะนำเรื่องการทำเหมืองข้อมูล (TDM) มาเป็นข้อยกเว้นความรับผิด จำต้องพิจารณาผ่านกลไก “การใช้งานโดยธรรม” (Fair Dealing) ตามนัยของมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537¹⁷

¹⁵ กระบวนการดังกล่าวเรียกโดยรวมว่า "Data Ingestion" ซึ่งในทางเทคนิค หมายถึง การเก็บรวบรวมและนำเข้าข้อมูลจำนวนมากจากแหล่งต่าง ๆ รวมถึงข้อมูลที่ได้รับ ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ เพื่อใช้ในการฝึกอบรมโมเดล; โปรดดู S. Stober and T.W. Dornis, **Generative AI training and copyright law** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://arxiv.org/html/2502.15858v2>

¹⁶ สำหรับแนวคิดเรื่องการใช้งานในลักษณะที่ไม่สื่อความหมาย (Non-expressive Use) นั้น แมทธิว แซก (Matthew Sag) เสนอว่าเครื่องจักรมิได้อ่านงานในแบบที่มนุษย์เสพสุนทรียภาพ หากแต่ประมวลผลโดยการแปลงเนื้อหาเป็นเวกเตอร์ทางคณิตศาสตร์เพื่อหาค่าน้ำหนัก (weights) ผ่านกระบวนการตัดคำหรือการแปลงเป็นหน่วยย่อย (tokenization); โปรดดู, M. Sag, “The new legal landscape for text mining and machine learning,” **Journal of the Copyright Society of the USA** 66, (2019): 291.

หากแต่ประมวลผลโดยการแปลงเนื้อหาเป็นเวกเตอร์ทางคณิตศาสตร์เพื่อหาค่าน้ำหนัก (weights) ผ่านกระบวนการตัดคำหรือการแปลงเป็นหน่วยย่อย (tokenization); โปรดดู, M. Sag, “The New Legal Landscape for Text Mining and Machine Learning,” *Journal of the Copyright Society of the USA* 66 (2019): 291.

ซึ่งบัญญัติสอดคล้องกับ “หลักทดสอบสามขั้นตอน” (Three-step Test) ตามอนุสัญญากรุงเบิร์น¹⁸ ปัญหาในการตีความ คือ การนำเอาข้อมูลลิขสิทธิ์ไปใช้ฝึกฝนโมเดล (model) เพื่อสร้างผลงานศิลปะนั้น โดยที่อาจทดแทนตลาดของศิลปินต้นทาง (ที่เป็นมนุษย์) จะถือได้ว่าเป็นการกระทำที่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ (Conflict with a normal exploitation of the work) และ/หรือ กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์

¹⁷ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 บัญญัติว่า "การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นในกรณีต่าง ๆ ... หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือได้ว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์..."

¹⁸ Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, Art. 9(2) (Paris Act 1971) *"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."* หลักทดสอบสามขั้นตอนนี้ถูกรับไปบัญญัติไว้ในข้อ 13 แห่งความตกลง TRIPs และข้อ 10 แห่ง WIPO Copyright Treaty (WCT) ด้วย; โปรดดู M. Ficsor, **Limitations and exceptions under the "Three-Step Test" in international law** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา: https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/en/wipo_da_mvd_00/wipo_da_mvd_00_4.doc

เกินสมควร (Unreasonably prejudice the legitimate interests of the author) หรือไม่¹⁹ ซึ่งความคลุมเครือของบทบัญญัติที่มีได้ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับนวัตกรรม การทำเหมืองข้อความและข้อมูล (TDM) ทำให้เกิดความไม่แน่นอนต่อสถานะทางกฎหมาย ทั้งฝั่งศิลปิน (ที่เป็นมนุษย์) ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ และฝั่งผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์นั่นเอง²⁰

3.2 สภาพปัญหาสำหรับการคุ้มครองผลลัพธ์ (เอาต์พุต) ที่สร้างสรรค์โดย ปัญญาประดิษฐ์

ปัญหาประการที่สองเกิดจากข้อเท็จจริงที่ว่าระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่ทั่วโลกวางเงื่อนไขว่า “ผู้สร้างสรรค์” ต้องเป็นมนุษย์เท่านั้น ดังเช่นบทบัญญัติ ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทยที่นิยาม ผู้สร้างสรรค์ว่าเป็น “ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์” ซึ่งโดยหลักการแล้ว ต้องเป็น บุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลเท่านั้น ผลงานที่เกิดจากกระบวนการทำงานอัตโนมัติของ ปัญญาประดิษฐ์โดยปราศจากการแทรกแซงของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญจึงไม่อาจได้รับความคุ้มครอง และมีแนวโน้มจะตกเป็นสาธารณสมบัติทันที ประเด็นที่ยังไม่ยุติทั้ง ในทางวิชาการและในทางปฏิบัติจึงอยู่ที่ “ระดับของวิริยะอุตสาหะ” (Degree of effort)

¹⁹ CMS Law Now, AI and Copyright: Exploring Exceptions for Text and Data Mining [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา: <https://cms-lawnow.com/en/ealerts/2024/10/ai-and-copyright-exploring-exceptions-for-text-and-data-mining>

²⁰ ความไม่แน่นอนทางนิติสถานะนี้สะท้อนผ่านคำวินิจฉัยของศาลในคดีต่าง ๆ ทั้งใน สหรัฐอเมริกาและเยอรมนี โดยเฉพาะ OLG Hamburg GRUR 2024, 1710 – LAION และ OLG Hamburg GRUR-RS 2025, 33887 – LAION ซึ่งพิจารณาปัญหาการรวบรวมชุดข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อฝึกปัญญาประดิษฐ์

หรือการมีส่วนร่วมของมนุษย์ในกระบวนการสร้างงาน ที่จะเพียงพอให้ถือว่ามนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น²¹

สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา (United States Copyright Office: USCO) ได้เผยแพร่รายงาน “Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability” เมื่อวันที่ 29 มกราคม พ.ศ. 2568 โดยได้วางหลักการไว้อย่างชัดเจนว่า การป้อนชุดคำสั่ง (Prompt) เพียงอย่างเดียว แม้จะมีความละเอียดซับซ้อนเพียงใด ไม่ถือเป็นการควบคุมที่เพียงพอต่อการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากช่องว่างระหว่างชุดคำสั่งกับผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่าโมเดลปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้กำหนดองค์ประกอบด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ ไม่ใช่มนุษย์เป็นผู้ป้อนคำสั่ง อย่างไรก็ตาม USCO ยอมรับว่างานจะได้รับ ความคุ้มครองลิขสิทธิ์เฉพาะในส่วนที่มนุษย์มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ เช่น กรณีที่มนุษย์ นำงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนป้อนเข้าระบบและผลงานนั้นยังปรากฏให้เห็นได้ในผลลัพธ์ หรือกรณีที่มนุษย์คัดสรร จัดเรียง หรือดัดแปลงผลลัพธ์จากปัญญาประดิษฐ์อย่าง สร้างสรรค์เพิ่มเติม²² แนวทางนี้สอดคล้องกับกรณี “Zarya of the Dawn” ที่ USCO ให้ความคุ้มครองเฉพาะข้อความและการจัดเรียงองค์ประกอบเท่านั้น แต่ปฏิเสธที่จะ

²¹ หากมีการพิจารณากรณีที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ของปัญญาประดิษฐ์ ผู้สร้างสรรค์ต้องสามารถนำสืบข้อเท็จจริงต่อศาลถึงเหตุผลอยู่ 2 เงื่อนไข กล่าวคือ (1) วิทยะในการสร้างสรรค์ผลงาน (Degree of Effort) และ (2) ข้อกำหนดและเงื่อนไข (Terms and Conditions) ของโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์; โปรดดู กุลบุตร ตันท์กุลรัตน์ และศิริลักษณ์ รุ่งเรืองกุลดิษฐ์, ผลงานที่ AI สร้างขึ้น มีลิขสิทธิ์ไหม? [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา: <https://www.facebook.com/ipthailand/videos/713163807287076/>

²² United States Copyright Office, **Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

คุ้มครองภาพประกอบที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ชื่อว่า “Midjourney” ทั้งหมด²³

ในขณะที่แนวทางของสหราชอาณาจักรกลับมีความแตกต่างกับกฎหมายลิขสิทธิ์อย่างชัดเจน โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบ และสิทธิบัตร ค.ศ.1988 มาตรา 9(3) ได้บัญญัติรับรองให้งานที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ (Computer-generated Work) สามารถได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้ โดยถือว่าผู้สร้างสรรค์คือ 'บุคคลผู้ดำเนินการตามที่จำเป็นเพื่อสร้างสรรค์งานนั้นขึ้นมา' บทบัญญัตินี้ถือเป็น การวางเกณฑ์ที่ให้ความสำคัญกับมนุษย์ในฐานะผู้จัดเตรียมเงื่อนไขหรือผู้อยู่เบื้องหลัง การทำงานของระบบ มากกว่าจะพิจารณาจากการลงมือแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ โดยตรงดังเช่นกฎหมายของประเทศอื่น²⁴ สอดคล้องกับสาธารณรัฐประชาชนจีน เมื่อเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2566 ศาลอินเทอร์เน็ตกรุงปักกิ่งของจีน ในการพิจารณา คดี Li Yunkai v. Liu Yuanchun ได้วางแนวทางที่ยืดหยุ่นกว่าแนวทางของสหรัฐอเมริกา โดยศาลวินิจฉัยว่า การที่มนุษย์ป้อนชุดคำสั่ง (Prompt) ผ่านปัญญาประดิษฐ์ชื่อว่า “Stable Diffusion” อย่างละเอียด ทั้งการระบุสิ่งที่ต้องการ (Positive Prompt) และ ข้อห้าม (Negative Prompt) รวมถึงมีการปรับตั้งค่าระบบ (Parameter) และทดลอง สร้างผลลัพธ์ซ้ำหลายครั้งจนกว่าจะได้ภาพที่ตรงตามความต้องการ กระบวนการทั้งหมดนี้ สะท้อนให้เห็นถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์และการตัดสินใจเลือกสรรความงาม (Aesthetic Selection) ของมนุษย์ ซึ่งมีน้ำหนักเพียงพอที่จะได้รับการรับรองในฐานะ

²³ Robert J. Kasunic (Associate Register of Copyrights), **Zarya of the Dawn** (Registration No. VAU001480196), Letter Decision, U.S. Copyright Office (21 February 2023) [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>

²⁴ Copyright, Designs and Patents Act 1988 (UK), s 9(3).

ผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของจีนแล้ว²⁵ ความแตกต่างระหว่างสามแนวทางนี้แสดงให้เห็นว่ายังไม่มีมาตรฐานสากลที่เป็นเอกภาพในการกำหนดระดับความซับซ้อนของชุดคำสั่งที่เพียงพอต่อการรับรองความเป็นผู้สร้างสรรค์

ทั้งนี้ หากนำหลักเกณฑ์ข้างต้นมาเทียบกับกฎหมายของไทยจะพบว่า คำพิพากษาศาลฎีกาไทยที่ผ่านมาวางเกณฑ์การพิจารณาความริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality) โดยอาศัยหลักการหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the Brow) เป็นสำคัญ กล่าวคือ พิจารณาจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ลงแรง ลงทุน หรือใช้ความชำนาญในการสร้างงานขึ้นมา มากกว่าพิจารณาปริมาณความคิดสร้างสรรค์ในเชิงสุนทรียศาสตร์ ดังปรากฏใน คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2610/2553²⁶ และคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19305/2555²⁷ ที่วินิจฉัยว่างานซึ่งมีการลงแรงหรือความวิริยะอุตสาหะไม่เพียงพออย่างไม่ถือเป็นงาน

²⁵ Li Yunkai v. Liu Yuanchun, (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279 (Beijing Internet Court, 27 November 2023); Hogan Lovells, **Beijing Internet Court Grants Copyright Protection for AI Artworks** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.hoganlovells.com/en/publications/beijing-internet-court-grants-copyright-protection-for-ai-artworks-but-copyrightability-debate-of-ai-generated-output-continues>

²⁶ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2610/2553 วินิจฉัยว่า การจัดทำเอกสารประชาสัมพันธ์การสัมมนาที่ระบุเพียงข้อมูลทั่วไป เช่น ชื่อหลักสูตร หัวข้อ วันเวลา และสถานที่ เป็นเพียงการรวบรวมรายละเอียดพื้นฐานที่มีได้ใช้ความรู้ ความสามารถ สติปัญญา และวิริยะอุตสาหะเพียงพอที่จะถือเป็นการริเริ่มสร้างสรรค์อันจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์

²⁷ คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19305/2555 วินิจฉัยว่า การประดิษฐ์ตุ๊กตารูปช้างที่เป็นเพียงการปรับปรุงและลอกเลียนแบบเล็กน้อยมาจากรูปช้างทรงเครื่องในพระราชนาวิและธงชาติไทยในอดีต ถือว่ามิได้ใช้ความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์ด้วยตนเองเพียงพอ โจทก์จึงไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

สร้างสรรค์ตามมาตรา 4²⁸ แนวคำพิพากษาเช่นนี้อาจก่อให้เกิดความไม่แน่นอนเป็นพิเศษในบริบทของปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากการป้อนชุดคำสั่งให้ปัญญาประดิษฐ์สร้างภาพหรือข้อความมิได้ใช้แรงงานทางกายภาพหรือระยะเวลาในลักษณะเดียวกับการสร้างงานด้วยมือมนุษย์ตามประเพณีปฏิบัติเดิม จึงยังไม่มีคำตอบชัดเจนว่าศาลไทยจะปรับหลักการหยาดเหงื่อแรงงานเข้ากับกรณีการป้อนคำสั่งที่มีความซับซ้อนสูงเช่นนี้อย่างไร

4. บทวิเคราะห์ความท้าทายทางกฎหมายและแนวทางการปรับใช้กับประเทศไทย

จากสภาพปัญหาทางกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ได้กล่าวมาในหัวข้อที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบผู้สร้าง (Generative AI) ได้เข้ามาท้าทายกระบวนการทัศน์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในมิติของการนำข้อมูลไปใช้เรียนรู้ (Input) และมิติของการรับรองสิทธิในผลลัพธ์ (Output) การพิจารณาหาข้อยุติทางกฎหมายสำหรับประเทศไทยจึงไม่อาจพิจารณาเพียงตัวบทกฎหมายลายลักษณ์อักษรที่มีอยู่เดิม หากจำต้องวิเคราะห์เจตนารมณ์ของกฎหมาย สภาพเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนทิศทางการบรรทัดฐานสากลประกอบกัน ผู้เขียนจึงขอวิเคราะห์ประเด็นความท้าทายดังกล่าว โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์ความเหมาะสมของข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในกระบวนการทำเหมืองข้อมูล

การนำข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์เข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ของปัญญาประดิษฐ์ (Data Ingestion) ก่อให้เกิดสถานะท้าทายทางกฎหมายเมื่อพิจารณาผ่านกลไก “การใช้งานโดยธรรม” (Fair Dealing) ตามมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ประกอบกับหลักทดสอบสามขั้นตอน (Three-step Test) ตามอนุสัญญากรุงเบิร์น ค.ศ. 1886 ซึ่งกำหนดว่าข้อยกเว้นใด ๆ ต้องจำกัดอยู่ในกรณีพิเศษบางกรณี ไม่ขัดต่อ

²⁸ ศิริพิชชา กฤษณ์พงศ์, "ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย" (สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ปริทัศน์ พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2565), หน้า 18-19.

การแสวงหาประโยชน์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร²⁹

ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์แล้วว่า แม้ฝ่ายที่สนับสนุนการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์จะอาศัยทฤษฎีการใช้งานในลักษณะที่ไม่สื่อความหมาย (Non-expressive Use) ตามแนวคิดของแมทธิว แซก (Matthew Sag) โดยเห็นว่ากระบวนการฝึกฝนโมเดลเป็นเพียงการวิเคราะห์รูปแบบทางสถิติ มิใช่การเสพสุนทรียภาพของงาน³⁰ แต่เมื่อนำเกณฑ์ของหลักทดสอบสามขั้นตอนมาพิจารณา จะพบข้อโต้แย้งสำคัญว่าผลลัพธ์จากปัญญาประดิษฐ์ในทางพาณิชย์มีศักยภาพทดแทนตลาดของศิลปินต้นทาง (ที่เป็นมนุษย์) ได้โดยตรง ไม่ว่าจะเป็นตลาดภาพประกอบ ดนตรี หรืองานวรรณกรรม อันเป็นปัจจัยที่ศาลในคดี *Thomson Reuters v. Ross Intelligence* ชี้ขาดว่าไม่ผ่านเกณฑ์การใช้งานโดยชอบธรรม เพราะการใช้งานกระทบตลาดสิทธิอนุญาตให้ใช้ข้อมูลฝึกฝนปัญญาประดิษฐ์ซึ่งกำลังพัฒนาขึ้นเป็นตลาดอิสระ³¹ เมื่อเปรียบเทียบกับแนวทางของรัฐอื่น เช่น ประเทศญี่ปุ่น จะเห็นได้ว่าเลือกวิธีการบัญญัติกฎหมายรองรับโดยตรงตั้งแต่แรก กล่าวคือพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ญี่ปุ่น ค.ศ. 1970 มาตรา 30-4 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมเมื่อปี ค.ศ. 2018 กำหนดข้อยกเว้นสำหรับการใช้งานในลักษณะที่มีได้มุ่งให้บุคคลเสพสุนทรียภาพของงาน (Non-enjoyment Use) ไว้เป็นการเฉพาะ ครอบคลุมทั้งวัตถุประสงค์

²⁹ Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, Article 9(2); พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 32 วรรคหนึ่ง

³⁰ Matthew Sag, **Fairness and Fair Use in Generative AI** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.law.berkeley.edu/wp-content/uploads/2024/04/Fairness-and-fair-use-by-Matthew-Sag.pdf>

³¹ Thomson Reuters Enterprise Centre GmbH v. Ross Intelligence Inc., No. 1:20-cv-613-SB (D. Del. Feb. 11, 2025); ดู Jenner & Block LLP, **Court Decides that Use of Copyrighted Works in AI Training Is Not Fair Use** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.jenner.com/en/news-insights/client-alerts/court-decides-that-use-of-copyrighted-works-in-ai-training-is-not-fair-use-thomson-reuters-enterprise-centre-gmbh-v-ross-intelligence-inc>

เชิงพาณิชย์และไม่แสวงกำไร โดยมีข้อจำกัดว่าการทำงานนั้นต้องไม่ขัดต่อผลประโยชน์อันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร³² แนวทางเช่นนี้สร้างความแน่นอนทางกฎหมายในระดับสูง แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญจากกรณีสหรัฐอเมริกาที่ยังคงพึ่งพาการวิเคราะห์หลักการใช้งานโดยชอบธรรมเป็นรายกรณี อันนำไปสู่ข้อพิพาทจำนวนมากซึ่งยังคงดำเนินอยู่ในศาลจนถึงปัจจุบัน ในขณะที่สหภาพยุโรปใช้โมเดลกึ่งกลาง คือ กำหนดข้อยกเว้นพร้อมกับมอบกลไกสงวนสิทธิ (Opt-out) ให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์³³

สำหรับประเทศไทยนั้น ผู้เขียนเห็นว่า กลไก “การใช้งานโดยธรรม” ตามมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่มีอยู่เดิมมีความไม่เพียงพอสำหรับการรองรับปัญหาการทำเหมืองข้อมูลเพื่อฝึกฝนปัญญาประดิษฐ์ในสองมิติ มิติแรก คือ ความไม่แน่นอนทางกฎหมาย เนื่องจากบทบัญญัติดังกล่าวมิได้ออกแบบมาเพื่อรองรับการใช้งานข้อมูลในระดับอุตสาหกรรมเช่นนี้ มิติที่สอง คือ ปัญหาความไม่สมดุลระหว่างฝ่าย กล่าวคือ กฎหมายปัจจุบันไม่มีกลไกชดเชยหรือสงวนสิทธิสำหรับเจ้าของลิขสิทธิ์เดิม ทำให้ภาระทั้งหมดตกอยู่ที่ศิลปินในการพิสูจน์การละเมิด

4.2 วิเคราะห์เกณฑ์ความวิริยะอุตสาหะกับสถานะความเป็นผู้สร้างสรรค์

หากนำแนวคำพิพากษาศาลฎีกาที่วางเกณฑ์ความริเริ่มสร้างสรรค์โดยอาศัยหลักการหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the Brow) มาเป็นบรรทัดฐานในการวิเคราะห์ ดังที่กล่าวไว้ในหัวข้อที่แล้วนั้น จะเห็นได้ว่ากระบวนการนี้ก่อให้เกิดความไม่แน่นอนสูงมากในบริบทของปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากการป้อนชุดคำสั่งแม้ว่าจะอาศัยทักษะและการตัดสินใจเชิงสุนทรียศาสตร์ของมนุษย์อย่างจริงจัง แต่ก็มิได้ใช้แรงงานทางกายภาพหรือระยะเวลาในลักษณะเดียวกับการสร้างงานตามแบบดั้งเดิม

³² พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1970 (แก้ไขเพิ่มเติม ค.ศ. 2018); ดู Clifford Chance, **Japanese Law Issues Surrounding Generative AI** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.cliffordchance.com/insights/resources/blogs/talking-tech/en/Articles/2023/10/Japanese-Law-Issues-Surrounding-Generative-AI.html>

³³ Ibid.

ผู้เขียนวิเคราะห์เห็นว่าความแตกต่างระหว่างแนวทางของสามประเทศที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นสะท้อนให้เห็นความตึงเครียดเชิงทฤษฎีที่มีนัยสำคัญสำหรับกฎหมายไทย กล่าวคือ หากศาลไทยยึดถือแนวทางเดียวกับสำนักงานลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกา (USCO) ที่วางหลักว่าชุดคำสั่งเพียงอย่างเดียวไม่ถือเป็นการควบคุมการแสดงออกอย่างเพียงพอ³⁴ ผลงานจากปัญญาประดิษฐ์ที่ผลิตขึ้นในประเทศไทยจำนวนมากศาลก็จะตกเป็นสาธารณสมบัติทันทีที่ถูกสร้างขึ้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อแรงจูงใจในการลงทุนสร้างสรรค์งาน โดยใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในระยะยาว ในทางตรงข้าม หากศาลไทยพิจารณาตามแนวทางของศาลอินเทอร์เน็ตกรุงปักกิ่งในคดี *Li Yunkai v. Liu Yuanchun* ที่รับรองความเป็นผู้สร้างสรรค์จากการใช้วิจารณ์งานเชิงสุนทรียศาสตร์ในการออกแบบชุดคำสั่ง³⁵ ก็อาจนำไปสู่ปัญหาในทางตรงกันข้าม คือ ไม่มีเกณฑ์ที่ชัดเจนในการแบ่งแยกระหว่างการมีส่วนร่วมของมนุษย์ในระดับที่มีนัยสำคัญกับการใช้งานระบบในลักษณะทั่วไป

อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนมีความเห็นว่า หลักการบุคคลผู้ดำเนินการตามที่จำเป็น (the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken) ตามมาตรา 9(3) แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบและสิทธิบัตร ค.ศ. 1988 ของสหราชอาณาจักร³⁶ ควรจะเป็นแนวทางที่สมมูลที่สุดสำหรับการพิจารณาปรับใช้กับบริบทของกฎหมายไทย เพราะเกณฑ์ดังกล่าวมุ่งพิจารณาการมีส่วนร่วมเชิงการจัดการและวิจารณ์งานของมนุษย์ในกระบวนการสร้างงานมากกว่าการแสดงออกซึ่งทักษะทางกายหรือความวิริยะอุตสาหะในเชิงปริมาณ

³⁴ United States Copyright Office, **Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

³⁵ *Li Yunkai v. Liu Yuanchun*, (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279 (Beijing Internet Court, 27 November 2023); ดู Hogan Lovells, **Beijing Internet Court Grants Copyright Protection for AI Artworks** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.hoganlovells.com/en/publications/beijing-internet-court-grants>

³⁶ Copyright, Designs and Patents Act 1988 (UK), s 9(3).

ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของการสร้างสรรค์งานในยุคดิจิทัลโดยรวม อันไม่ใช่แต่ในบริบทของปัญญาประดิษฐ์เพียงเท่านั้น

4.3 วิเคราะห์ความสมดุลระหว่างการคุ้มครองศิลปินและการส่งเสริมนวัตกรรม

กฎหมายลิขสิทธิ์ถูกออกแบบมาเป็นเครื่องมือเชิงนโยบายที่มุ่งส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรค์ศิลปวิทยาการ ผู้เขียนวิเคราะห์ว่าการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของไทยกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์กำลังเผชิญหน้ากับความขัดแย้งเชิงนโยบาย (Policy Conflict) ระหว่างสองเป้าหมายที่มีน้ำหนักเท่าเทียมกัน ได้แก่ (1) การปกป้องอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ดั้งเดิมซึ่งเป็นฐานรากของทุนทางวัฒนธรรมไทย กับ (2) การเปิดรับเทคโนโลยีอุบัติใหม่ที่จะช่วยยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

ความขัดแย้งเชิงนโยบายนี้มีได้จำกัดอยู่เฉพาะประเทศไทย ดังที่ปรากฏในรายงานของ Bruegel ซึ่งชี้ให้เห็นว่าสหภาพยุโรปเองก็กำลังเผชิญกับปัญหาที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ผู้กำกับดูแลยุโรปถูกวางอยู่ระหว่างกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เคร่งครัดกับแรงกดดันในการแข่งขันระดับโลกด้านปัญญาประดิษฐ์ โดยการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์อย่างเต็มรูปแบบอาจเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงโมเดลปัญญาประดิษฐ์ชั้นนำและการลดลงของความสามารถในการแข่งขัน³⁷ กรณีศึกษาของสหภาพยุโรปจึงเป็นบทเรียนสำคัญสำหรับประเทศไทย ในแง่ของกลไกทางกฎหมายที่พยายามสร้างสมดุล ได้แก่ ข้อยกเว้น TDM ตามแนวปฏิบัติ 2019/790 (Directive (EU) 2019/790) ควบคู่กับภาระผูกพันด้านความโปร่งใสตามระเบียบ 2024/1689 (Regulation (EU) 2024/1689 หรือ EU AI Act) ข้อ 53(1)(c)-(d) ซึ่งมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2568³⁸ เป็นต้น

³⁷ Bruegel, **The European Union is Still Caught in an AI Copyright Bind** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.bruegel.org/analysis/european-union-still-caught-ai-copyright-bind>

³⁸ Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 (AI Act), Article 53(1)(c)-(d); ดู Herbert Smith Freehills Kramer, **Transparency Requirements re Training Data and Compliance with Copyright Law Come into Force in EU** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.hsfrkramer.com/notes>

ผู้เขียนมีความเห็นว่า ทิศทางที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทยไม่ควรเป็น การเลือกข้างหนึ่งข้างใดระหว่างการคุ้มครองศิลปินอย่างเคร่งครัดหรือการเปิดเสรี ข้อมูลสำหรับการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ หากแต่เป็นการออกแบบกลไกที่สร้างให้ ทั้งสองฝ่ายมีส่วนร่วมในห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ของอุตสาหกรรมปัญญาประดิษฐ์ ร่วมกัน บทวิเคราะห์นี้นำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ผู้เขียนจะกล่าวถึงในหัวข้อต่อไป

5. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับประเทศไทย

5.1 ข้อเสนอแนะทางกฎหมาย

ผู้เขียนเห็นว่า ควรแก้ไขพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยเพิ่มหมวด ข้อยกเว้นสำหรับการทำเหมืองข้อความและข้อมูล (TDM) แยกออกจากมาตรา 32 อย่างชัดเจน โดยกำหนดเป็นสองระดับ ระดับแรกเป็นข้อยกเว้นบังคับสำหรับการวิจัย ทางวิทยาศาสตร์ที่ไม่มีวัตถุประสงค์ทางพาณิชย์ ระดับที่สองเป็นข้อยกเว้นแบบมี เงื่อนไขสำหรับวัตถุประสงค์เชิงพาณิชย์ โดยผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ต้องเปิดเผยสรุป ชุดข้อมูลที่ใช้ฝึกฝนโมเดลในรูปแบบที่เครื่องอ่านได้ และต้องเคารพกลไกการสงวนสิทธิ (Opt-out Mechanism) ของเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยศึกษาโมเดลจาก Directive (EU) 2019/790 เป็นกรอบร่าง³⁹

5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการตีความ

ผู้เขียนเสนอให้กรมทรัพย์สินทางปัญญา ในฐานะหน่วยงานหลักที่มีอำนาจ หน้าที่ในการกำกับดูแลและพัฒนากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศ ออกแนว ปฏิบัติสำหรับการขอดจดทะเบียนลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ โดยกำหนดองค์ประกอบที่พิสูจน์ว่ามนุษย์มีส่วนร่วมสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ เช่น การออกแบบชุดคำสั่งอย่างละเอียดทั้งเชิงบวกและเชิงลบ การปรับพารามิเตอร์และ

/ip/2025-09/ai-regulation-hasnt-taken-a-summer break-transparency-requirements-re-training-data-and-compliance-with-copyright-law-come-into-force

³⁹ Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market, Article 4.

ทดสอบซ้ำหลายครั้ง และการคัดสรรหรือดัดแปลงผลลัพธ์อย่างสร้างสรรค์เพิ่มเติม แนวเกณฑ์เหล่านี้สอดคล้องกับแนวทางที่สำนักงานลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาวางไว้ใน รายงาน Copyright and Artificial Intelligence, Part 2⁴⁰ และควรพิจารณาเพิ่ม บทนิยาม “งานสร้างสรรค์ที่มีมนุษย์เป็นผู้จัดเตรียม” ไว้ในมาตรา 4 ของพระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยนำหลักการของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบ และ สิทธิบัตร ค.ศ. 1988 ของสหราชอาณาจักร มาตรา 9(3) มาปรับใช้⁴¹

5.3 ข้อเสนอแนะด้านนโยบาย

ผู้เขียนเสนอให้รัฐกำหนดมาตรการสามประการควบคู่กัน ประการแรก คือ ระบบป้ายกำกับงานสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI Content Labeling) สำหรับ งานที่เผยแพร่สู่สาธารณะ ประการที่สอง คือ การสนับสนุนให้เกิดตลาดสิทธิอนุญาต ใช้ข้อมูลฝึกฝน (Training Data Licensing) โดยอาจอาศัยโครงสร้างองค์กรจัดเก็บสิทธิ ที่มีอยู่แล้วในประเทศไทยมาพัฒนาต่อยอด และประการที่สาม คือ การเปิด กระบวนการรับฟังความคิดเห็นอย่างเป็นระบบจากทั้งฝั่งศิลปินผู้ประกอบการ เทคโนโลยี ก่อนการออกร่างกฎหมายหรือแนวปฏิบัติใด ๆ โดยบริบทที่เอื้ออำนวยต่อ การปฏิรูปคือการที่กรมทรัพย์สินทางปัญญาอยู่ระหว่างการเตรียมเสนอร่าง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับแก้ไขเข้าสู่คณะรัฐมนตรีอยู่แล้ว⁴² ซึ่งผู้เขียนเห็นควรว่าเป็น โอกาสอันดีในการบรรจุประเด็นศิลปะปัญญาประดิษฐ์เข้าสู่กระบวนการนิติบัญญัติใน คราวเดียวกัน

⁴⁰ United States Copyright Office, **Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

⁴¹ ศิริพิชชา กฤษณ์พิงค์, "ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย" (สารนิพนธ์ นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ปริทัศน์ พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธุรกิจ บัณฑิตย, 2565), หน้า 101-106.

⁴² แนวหน้า, **กรมทรัพย์สินฯ วางแผนปี'68 ขับเคลื่อนด้วย AI** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.naewna.com/business/855448>

6. บทสรุป

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น พบว่าศิลปะจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างก่อให้เกิดช่องว่างทางกฎหมายลิขสิทธิ์สองประการที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังไม่อาจรองรับได้อย่างเพียงพอ ประการแรก คือความไม่แน่นอนในสถานะของการทำเหมืองข้อมูลเพื่อฝึกฝนโมเดล ซึ่งกลไก “การใช้งานโดยธรรม” ตามมาตรา 32 ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อรองรับการใช้งานข้อมูลในระดับอุตสาหกรรม ประการที่สองคือ ความคลุมเครือในการรับรองสถานะผู้สร้างสรรค์งานที่มีปัญญาประดิษฐ์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งนิยามผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และแนวคำพิพากษาศาลฎีกาที่ยึดหลักหยาดเหงื่อแรงงานในแบบดั้งเดิมยังไม่สามารถให้คำตอบที่ชัดเจนได้

ดังนั้น สำหรับการศึกษาเปรียบเทียบแนวทางของสหรัฐอเมริกา สหภาพยุโรป สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐประชาชนจีน แสดงให้เห็นว่าแม้ว่านานาประเทศจะยังไม่มีมาตรฐานสากลที่เป็นเอกภาพ แต่ทิศทางที่เห็นพ้องต้องกัน คือ “กฎหมายลิขสิทธิ์จำเป็นต้องปรับตัวเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์กับการส่งเสริมนวัตกรรม” ผู้เขียนจึงเสนอให้ประเทศไทยดำเนินการในสามแนวทางควบคู่กัน ได้แก่ (1) การบัญญัติข้อยกเว้นสำหรับการทำเหมืองข้อมูล (TDM) เป็นการเฉพาะ (2) การออกแนวปฏิบัติเพื่อกำหนดเกณฑ์ส่วนร่วมสร้างสรรค์ของมนุษย์โดยกรมทรัพย์สินทางปัญญาในระยะสั้น และ (3) การสร้างกลไกด้านความโปร่งใสพร้อมระบบแบ่งปันผลประโยชน์ในระดับนโยบาย ทั้งนี้ โอกาสที่เหมาะสมที่สุดในการผลักดันการปฏิรูปดังกล่าว คือการบูรณาการประเด็นเหล่านี้เข้าสู่กระบวนการพิจารณา (ร่าง)พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ฉบับแก้ไขที่อยู่ระหว่างดำเนินการในปัจจุบันนั่นเอง

บรรณานุกรม

1. หนังสือ สารนิพนธ์ และบทความทางวิชาการ

ทวีศ ศรีเกตุ. **งานลิขสิทธิ์ในยุคไร้ขอบเขต ใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย**. บทความใช้เพื่อการนำออกอากาศรายการเจตนารมณ์กฎหมาย. สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2561.

ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์ อจท.จำกัด, 2556.

ศิริพิชชา กฤษฏีพงศ์. "ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย". สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ปริทัศน์ พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2565.

McCorduck, Pamela. **AARON's Code: Meta-Art. Artificial Intelligence, and the Work of Harold Cohen**. W. H. Freeman and Company, 1991.

Sag, Matthew. "The new legal landscape for text mining and machine learning." **Journal of the Copyright Society of the USA** 66, (2019)

2. กฎหมาย ระเบียบ และคำพิพากษา

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2610/2553.

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19305/2555.

ประกาศหอพระสมุดวชิรญาณ ร.ศ. 111.

พระราชบัญญัติกรรมสิทธิ์ผู้แต่งหนังสือ ร.ศ. 120.

พระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474.

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521.

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565.

Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (Paris Act 1971).

Copyright, Designs and Patents Act 1988 (UK).

Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market.

Li Yunkai v. Liu Yuanchun, (2023) Jing 0491 Min Chu No. 11279 (Beijing Internet Court, 27 November 2023).

OLG Hamburg GRUR 2024, 1710 – LAION.

OLG Hamburg GRUR-RS 2025, 33887 – LAION.

Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 (AI Act).

The Copyright Act of Japan (1970) (แก้ไขเพิ่มเติม ค.ศ. 2018).

Thomson Reuters Enterprise Centre GmbH v. Ross Intelligence Inc., No. 1:20-cv-613-SB (D. Del. Feb. 11, 2025).

3. สารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

กุลบุตร ตันต์กุลรัตน์ และศิริลักษณ์ รุ่งเรืองกุลดิษฐ์, ผลงานที่ AI สร้างขึ้นมีลิขสิทธิ์ไหม? [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.facebook.com/ipthailand/videos/713163807287076/>

แนวหน้า, กรมทรัพย์สินฯ วางแผนปี'68 ขับเคลื่อนด้วย AI [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.naewna.com/business/8554>

Bruegel, The European Union is Still Caught in an AI Copyright Bind [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.bruegel.org/analysis/european-union-still-caught-ai-copyright-bind>

Clifford Chance, **Japanese Law Issues Surrounding Generative AI** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.cliffordchance.com/insights/resources/blogs/talking-tech/en/articles/2023/10/Japanese-Law-Issues-Surrounding-Generative-AI.html>

CMS Law Now, **AI and copyright: Exploring exceptions for text and data mining** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://cms-lawnow.com/en/ealerts/2024/10/ai-and-copyright-exploring-exceptions-for-text-and-data-mining>

Ficsor, M., **Limitations and exceptions under the "Three-Step Test" in international law** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา https://www.wipo.int/edocs/mdocs/copyright/en/wipo_da_mvd_-00/wipo_da_mvd_00_4.doc

Filimowicz, Michael, **The history and evolution of AI-generated art** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://medium.com/higher-neurons/the-history-and-evolution-of-ai-generated-art-e5ccca5a8e83>
Herbert Smith Freehills Kramer, **Transparency Requirements re Training Data and Compliance with Copyright Law Come into Force in EU** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา https://www.hsFkramer.com/notes/ip/2025-09/ai-regulation-hasnt-taken-a-sum__mer-break-transparency-requirements-re-training-data-and-compliance-with-copyright-law-come-into-force

Hogan Lovells, **Beijing Internet Court Grants Copyright Protection for AI Artworks** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.hoganlovells.com/en/publications/beijing-internet-court-grants-copyright-protection-for-ai-artworks-but-copyrightability-debate-of-ai-generated-output-continues>

Jenner & Block LLP, **Court Decides that Use of Copyrighted Works in AI Training Is Not Fair Use** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.jenner.com/en/news-insights/client-alerts/court-decides-that-use-of-copyrighted-works-in-ai-training-is-not-fair-use-thomson-reuters-enterprise-centre-gmbh-v-ross-intelligence-inc>

Kasunic, Robert J., **Zarya of the Dawn** (Registration No. VAu001480196), Letter Decision, U.S. Copyright Office [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>

Liu, Pengfei and others, **Pre-train, Prompt, and Predict: A Systematic Survey of Prompting Methods in Natural Language Processing** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://arxiv.org/abs/2107.13586>

Sag, Matthew, **Fairness and Fair Use in Generative AI** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.law.berkeley.edu/wpContent/uploads/2024/04/Fairnessand-fair-use-by-Matthew-Sag.pdf>

Stober, S. and Dornis, T.W., **Generative AI training and copyright law** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://arxiv.org/html/2502.15858v2>

United States Copyright Office, **Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability** [ออนไลน์], 19 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>

Vincent, James, **All these images were generated with Google's latest text-to-image AI** [ออนไลน์], 13 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา <https://www.theverge.com/2022/5/24/23139297/google-imagenttext-to-image-ai-system-examples-paper>