

ปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่สร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์
ภายใต้กฎหมายไทย

Problems of Copyright Ownership in Works Created by
Artificial Intelligence under Thai Law

วัทธิกร ดรณพันธ์¹

Wattthikon Darunphan*

¹ นิสิตชั้นปีที่ 2 คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

ปัญญาประดิษฐ์ประเภทสร้างสรรค์เนื้อหา (Generative AI) ในปัจจุบันสามารถสร้างงานวรรณกรรม ศิลปกรรม และดนตรีกรรมที่มีคุณภาพใกล้เคียงหรือเทียบเท่างานที่มนุษย์สร้างขึ้น บทความนี้มุ่งศึกษาปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานดังกล่าวภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยพิจารณาว่านิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ตามมาตรา 4 ประกอบกับหลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเองตามมาตรา 6 นั้น มีขอบเขตเพียงพอที่จะรองรับสถานการณ์ที่ปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทในกระบวนการสร้างสรรค์ในระดับที่แตกต่างกันหรือไม่ จากการศึกษาพบว่ากฎหมายไทยยังไม่มีบทบัญญัติที่กล่าวถึงบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ไว้โดยตรง ส่งผลให้งานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์โดยปราศจากการควบคุมเชิงสร้างสรรค์ของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญตกอยู่ในสถานะที่ไม่แน่นอน และเนื่องจากระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ของไทยเป็นระบบอัตโนมัติที่ไม่มีการตรวจสอบคุณสมบัติผู้สร้างสรรค์ในชั้นแจ้งข้อมูลต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา ปัญหาดังกล่าวจึงมีแนวโน้มปรากฏชัดในชั้นฟ้องร้องละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่าชั้นขอรับความคุ้มครอง ต่างจากสหรัฐอเมริกาที่ประเด็นนี้ปรากฏผ่านการปฏิเสธคำขอจดทะเบียนของสำนักงานลิขสิทธิ์โดยตรง การศึกษาเปรียบเทียบแนวทางของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร สหภาพยุโรป และจีน พบว่าแม้ทุกระบบจะปฏิเสธสถานะผู้สร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์เองอย่างสอดคล้องกัน แต่ยังคงกันอย่างมีนัยสำคัญในการพิจารณาว่าการป้อนคำสั่ง (Prompt) และการคัดเลือกผลงานของมนุษย์นั้นเพียงพอ ก่อให้เกิดความเป็นผู้สร้างสรรค์หรือไม่ อีกทั้งแนวทางเฉพาะของสหราชอาณาจักรตามมาตรา 9(3) กำลังอยู่ในกระบวนการพิจารณายกเลิกตามรายงานของรัฐบาลที่เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2569

บทความเสนอว่าประเทศไทยควรแก้ไขมาตรา 4 และมาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพื่อกำหนดเกณฑ์ความเป็นผู้สร้างสรรค์กรณีใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างชัดเจน โดยยึดการควบคุมเชิงสร้างสรรค์ของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญเป็นเกณฑ์ แทนที่จะยึดเพียงการป้อนคำสั่งเบื้องต้น เพื่อรักษาสมดุลระหว่างการส่งเสริมเทคโนโลยีกับการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริง

คำสำคัญ: ลิขสิทธิ์; ปัญญาประดิษฐ์; ผู้สร้างสรรค์

Abstract

Generative artificial intelligence can now produce literary, artistic, and musical works of a quality comparable to human-created works. This article examines the problem of copyright ownership in such works under Thailand's Copyright Act B.E. 2537 (1994), asking whether the definition of "creator" in Section 4, read together with the originality requirement embedded in Section 6, is broad enough to address the varying degrees to which artificial intelligence may participate in the creative process.

The study finds that Thai law contains no provision directly addressing the role of artificial intelligence, leaving works produced without meaningful human creative control in an uncertain protective status. Because Thailand's copyright system is automatic and does not examine a claimant's qualifications as creator, this uncertainty is likely to surface in infringement litigation rather than at the point of seeking protection, unlike in the United States, where the issue arises through registration refusal. Comparative analysis of the United States, the United Kingdom, the European Union, and China shows that while every system declines to recognize artificial intelligence itself as an author, they diverge on whether prompting and selection by a human user suffices to establish authorship. The United Kingdom's distinctive Section 9(3) provision is now under review for likely repeal per the government's 2026 report.

The article proposes that Thailand amend Sections 4 and 6 of the Copyright Act to establish clear criteria for authorship where artificial intelligence is used, centered on meaningful human creative control rather than the mere entry of a prompt, to balance the promotion of new technology against the protection of genuine human creators.

Keywords: Copyright; Artificial Intelligence; Author

บทนำ

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ประเภทสร้างสรรค์เนื้อหา หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า Generative AI ได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงกระบวนการสร้างสรรค์งานในหลายแขนงอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน โปรแกรมอย่าง Midjourney, Stable Diffusion และแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ต่าง ๆ สามารถประมวลผลจากข้อความสั่งงานสั้น ๆ ที่มนุษย์ป้อนเข้าไป แล้วสร้างภาพวาด บทเพลง หรือข้อความที่มีคุณภาพทัดเทียมกับงานฝีมือมนุษย์ได้ภายในเวลาไม่กี่วินาที ปรากฏการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดคำถามพื้นฐานต่อระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งวางอยู่บนสมมติฐานที่ว่างานสร้างสรรค์ทุกชิ้นย่อมมีมนุษย์เป็นผู้ก่อกำเนิดเสมอ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย ซึ่งบัญญัติขึ้นก่อนยุคของปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์เนื้อหาหลายทศวรรษ ให้นิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้ในมาตรา 4 ว่า หมายถึงผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามหนึ่งในที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้กล่าวถึงกรณีที่เครื่องจักรหรือระบบคอมพิวเตอร์เข้ามามีส่วนในกระบวนการสร้างสรรค์ไว้โดยตรงแต่อย่างใด เมื่อผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์เพียงป้อนคำสั่งสั้น ๆ แล้วปล่อยให้ระบบประมวลผลจนได้ผลลัพธ์ออกมา โดยแทบไม่มีการควบคุมทิศทางของงานในเชิงสร้างสรรค์เลยนั้น จึงเกิดคำถามว่าบุคคลดังกล่าวจะมีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายหรือไม่ และหากไม่มีผู้ใดมีสถานะดังกล่าว งานนั้นจะตกเป็น สาธารณสมบัติโดยปริยาย หรือไม่

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่สร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายไทย โดยเริ่มจากการทบทวนหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยว่าด้วยความเป็นผู้สร้างสรรค์และหลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ก่อนจะอธิบายลักษณะการทำงานของปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์เนื้อหา และระดับการมีส่วนร่วมของมนุษย์ในกระบวนการดังกล่าว จากนั้นจึงศึกษาเปรียบเทียบแนวทางของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร สหภาพยุโรป และสาธารณรัฐประชาชนจีน เพื่อนำมาวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นภายใต้กฎหมายไทย และเสนอแนวทางแก้ไขปรับปรุงกฎหมายในลำดับสุดท้าย

1. หลักกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยว่าด้วยความเป็นผู้สร้างสรรค์

1.1 นิยามผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4

มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 บัญญัตินิยามคำว่า “ผู้สร้างสรรค์” ไว้ว่า หมายถึงผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ แม้บทบัญญัติดังกล่าวจะไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นบุคคลธรรมดาเท่านั้น แต่เมื่อพิจารณาจากถ้อยคำที่ใช้คำกริยาว่า “ทำ” และ “ก่อให้เกิด” ประกอบกับหลักการที่ยอมรับกันโดยทั่วไปในระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ทั้งของไทยและนานาประเทศว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อตอบแทนการใช้สติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นการเฉพาะ จึงเป็นที่เข้าใจกันในทางวิชาการว่าผู้สร้างสรรค์ตามความหมายของกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยต้องเป็นมนุษย์ ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งไม่มีสถานะเป็นบุคคลตามกฎหมายจึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ไม่ว่าจะโดยลำพังตนเองหรือในฐานะใด

1.2 หลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

นอกจากนิยามตามมาตรา 4 แล้ว มาตรา 6 แห่งพระราชบัญญัติเดียวกันยังกำหนดประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้แก่ประเภท เมื่ออ่านมาตรา 4 ประกอบกับมาตรา 6 จะเห็นได้ว่างานที่จะได้รับความคุ้มครองต้องเป็นผลจากความคิดริเริ่มของผู้สร้างสรรค์เอง มิได้ลอกเลียนงานของผู้อื่น อันเป็นหลักการที่เรียกกันในทางวิชาการว่าหลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง (Originality) ซึ่งศาลไทยวางแนวไว้ในหลายคดีว่างานอันจะได้รับความคุ้มครองต้องผ่านการลงแรงและใช้ความวิริยะอุตสาหะในระดับหนึ่ง คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2610/2553 วินิจฉัยว่าเอกสารประชาสัมพันธ์การอบรมสัมมนาที่มีเนื้อหาสั้นและเป็นเพียงการรวบรวมหัวข้อหลักสูตรยังไม่ถึงขนาดที่จะเป็นงานวรรณกรรมอันมีลิขสิทธิ์ และคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19305/2555 วินิจฉัยว่า การทำตุ๊กตาผ้ารูปช้างโดยปรับปรุงเล็กน้อยจากรูปช้างทรงเครื่องตามแบบโบราณที่มีอยู่แล้ว ยังไม่ถึงระดับความวิริยะอุตสาหะที่จะทำให้ผู้ทำเป็นผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 แนวคำพิพากษาดังกล่าวใกล้เคียงกับหลักหยาดเหงื่อแรงงาน (Sweat of the Brow) มากกว่าหลักความคิดสร้างสรรค์ขั้นต่ำ (Modicum of

Creativity) ตามคดี Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc. ของสหรัฐอเมริกาซึ่งวางเกณฑ์ว่าการลงแรงเพียงอย่างเดียวโดยปราศจากความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงพอที่จะได้รับความคุ้มครอง

ความแตกต่างของเกณฑ์ดังกล่าวมีนัยสำคัญต่อกรณีปัญญาประดิษฐ์ เนื่องจากผู้ใช้งานในหลายกรณีแทบไม่ได้ลงแรงกายเลย มีเพียงการป้อนคำสั่งเป็นข้อความสั้น ๆ ดังนั้น หากยึดหลักหยาดเหงื่อแรงงานอย่างเคร่งครัด งานเช่นนี้จึงมีแนวโน้มไม่ผ่านเกณฑ์ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเองตั้งแต่ต้น แต่หากพิจารณาว่าการเลือกใช้ถ้อยคำและการคัดเลือกผลลัพธ์จากหลายทางเลือกเป็นการใช้วิจารณญาณส่วนบุคคลอย่างหนึ่ง ก็อาจโต้แย้งได้ว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ในระดับหนึ่งเช่นกัน ประเด็นดังกล่าวยังไม่มีคำวินิจฉัยของศาลไทยในกรณีที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์โดยตรง

1.3 ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์และผลกระทบต่อการบังคับใช้กฎหมาย

ประเทศไทยใช้ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติ กล่าวคือลิขสิทธิ์เกิดขึ้นทันทีที่มีการสร้างสรรค์งานโดยไม่ต้องผ่านการจดทะเบียนหรือการตรวจสอบใด ๆ จากรัฐ การแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญาที่เปิดให้บริการอยู่ในปัจจุบันเป็นเพียงการรับแจ้งตามที่ผู้แจ้งรับรองตนเองเท่านั้น มิได้เป็นการตรวจสอบหรือรับรองว่าผู้แจ้งเป็นผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริงแต่อย่างใด ต่างจากระบบของสหรัฐอเมริกาที่สำนักงานลิขสิทธิ์มีอำนาจตรวจสอบและปฏิเสธคำขอจดทะเบียนหากเห็นว่างานขาดคุณสมบัติของความเป็นผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ ด้วยเหตุนี้ ปัญหาความเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายไทยจึงมีแนวโน้มไม่ปรากฏในชั้นการขอรับความคุ้มครอง แต่จะปรากฏขึ้นภายหลังเมื่อเกิดข้อพิพาทละเมิดลิขสิทธิ์แล้ว โดยฝ่ายผู้ถูกกล่าวหาอาจต่อสู้ว่า งานที่อ้างว่าถูกละเมิดไม่มีผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 จึงไม่มีลิขสิทธิ์ที่จะละเมิดได้ตั้งแต่แรกลักษณะเช่นนี้ใกล้เคียงกับคดี Li v. Liu ของจีนซึ่งจะกล่าวถึงต่อไป มากกว่าคดีสหรัฐอเมริกาที่ประเด็นนี้ปรากฏผ่านการปฏิเสธคำขอจดทะเบียนของหน่วยงานรัฐโดยตรง

1.4 บทบัญญัติว่าด้วยความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในกรณีพิเศษ

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กำหนดหลักเกณฑ์ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ไว้เป็นพิเศษในบางกรณีซึ่งอาจนำมาเทียบเคียงกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้พัฒนาและผู้ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ได้ มาตรา 9 บัญญัติว่างานที่สร้างสรรค์ขึ้นในฐานะลูกจ้าง หากไม่มีหนังสือตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น ให้ลิขสิทธิ์เป็นของลูกจ้างเอง เพียงแต่นายจ้างมีสิทธิใช้งานนอกเผยแพร่ตามวัตถุประสงค์แห่งการจ้างได้ ในขณะที่มาตรา 10 บัญญัติตรงกันข้ามว่างานที่รับจ้างบุคคลอื่นสร้างขึ้น ให้ผู้ว่าจ้างเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ เว้นแต่ตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น ทั้งสองมาตรานี้ต่างตั้งอยู่บนสมมติฐานว่ามีบุคคลธรรมดาเป็น “ผู้สร้างสรรค์” อยู่เสมอ เพียงแต่จัดสรรสิทธิให้แก่อีกฝ่ายหนึ่งเท่านั้น เมื่อนำมาเทียบเคียงกับกรณีปัญญาประดิษฐ์ซึ่งไม่มีสถานะเป็นบุคคล จึงไม่อาจปรับใช้มาตรา 9 หรือ 10 ได้โดยตรง เพราะไม่มี “ผู้สร้างสรรค์” ที่เป็นมนุษย์ให้จัดสรรสิทธิไปให้แก่ นายจ้างหรือผู้ว่าจ้างได้ตั้งแต่ต้น ส่วนมาตรา 12 ซึ่งให้ผู้รวบรวมข้อมูลโดยการคัดเลือกหรือจัดลำดับที่มีได้ลอกเลียนงานผู้อื่นมีลิขสิทธิ์ในงานที่รวบรวมขึ้น แม้มีลักษณะใกล้เคียงกับการคัดเลือกผลลัพธ์ของปัญญาประดิษฐ์อยู่บ้าง แต่ก็มุ่งใช้กับการนำงานที่มีอยู่แล้วมารวบรวม มิได้ออกแบบมารองรับกรณีที่ระบบคอมพิวเตอร์สร้างเนื้อหาใหม่ตามคำสั่ง จึงยังเป็นที่กังขาว่าจะนำมาปรับใช้กับกรณีนี้ได้โดยตรงหรือไม่

2.ลักษณะการทำงานของปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์เนื้อหาและระดับการมีส่วนร่วมของมนุษย์

ปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์เนื้อหาในปัจจุบันอาศัยแบบจำลองที่ผ่านการฝึกฝนจากข้อมูลจำนวนมากมหาศาล ไม่ว่าจะเป็นภาพ ข้อความ หรือเสียง เพื่อเรียนรู้รูปแบบและความสัมพันธ์ที่ปรากฏอยู่ในข้อมูลเหล่านั้น เมื่อผู้ใช้งานป้อนคำสั่งเป็นข้อความหรือที่เรียกว่า Prompt เข้าไปในระบบ แบบจำลองจะประมวลผลและสร้างผลลัพธ์ใหม่ขึ้น โดยอาศัยความสัมพันธ์ทางสถิติที่ได้เรียนรู้มา มิใช่การคัดลอกข้อมูลต้นฉบับใดข้อมูลหนึ่งโดยตรง ลักษณะการทำงานเช่นนี้ทำให้การมีส่วนร่วมของมนุษย์ในกระบวนการสร้างสรรค์มีได้หลายระดับแตกต่างกันไป ในระดับหนึ่งมนุษย์อาจใช้ปัญญาประดิษฐ์

เป็นเพียงเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์ (Assistive Tool) กล่าวคือ มนุษย์เป็นผู้กำหนดแนวคิดหรือองค์ประกอบหลักของงานไว้ล่วงหน้าแล้วใช้ปัญญาประดิษฐ์ช่วยดำเนินการเฉพาะบางขั้นตอนก่อนนำผลลัพธ์มาคัดเลือก ปรับปรุง และประกอบเข้ากับส่วนที่ตนสร้างขึ้นเองเป็นงานที่สมบูรณ์ กรณีเช่นนี้ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่ไม่ต่างจากโปรแกรมตัดต่อภาพหรือโปรแกรมประมวลผลคำที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือมาแต่เดิม ความเป็นผู้สร้างสรรค์ของมนุษย์ในกรณีนี้จึงไม่เป็นที่กังขามากนัก

ในอีกระดับหนึ่ง มนุษย์อาจป้อนคำสั่งเพียงสั้น ๆ แล้วปล่อยให้ปัญญาประดิษฐ์เป็นผู้กำหนดรายละเอียดทั้งหมดของผลงานโดยลำพัง โดยผู้ใช้งานเพียงรับผลลัพธ์ที่ได้มาโดยไม่มีการปรับแต่งหรือคัดเลือกเพิ่มเติมแต่อย่างใด กรณีเช่นนี้จึงกล่าวได้ว่าปัญญาประดิษฐ์เข้ามาแทนที่บทบาทความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ (Stand-in for Human Creativity) มากกว่าจะเป็นเพียงเครื่องมือช่วยเหลือระหว่างสองระดับดังกล่าว ยังมีกรณีก้ำกึ่งอีกจำนวนมาก โดยเฉพาะกรณีที่ผู้ใช้งานป้อนคำสั่งอย่างละเอียดซับซ้อน ปรับแต่งคำสั่งซ้ำหลายครั้ง และคัดเลือกผลลัพธ์สุดท้ายจากตัวเลือกจำนวนมากที่ระบบสร้างขึ้นให้ กรณีเช่นนี้เป็นประเด็นที่มีความเห็นแตกต่างกันมากที่สุดในทางกฎหมายเปรียบเทียบดังจะได้กล่าวถึงในหัวข้อถัดไป เนื่องจากคำถามสำคัญอยู่ที่ว่าการป้อนคำสั่งและการคัดเลือกดังกล่าวถือเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงเนื้อหาของงาน (Expression) หรือเป็นเพียงการแสดงความคิด หรือความต้องการอย่างกว้าง ๆ (Idea) ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ไม่คุ้มครองเท่านั้น

3. แนวทางกฎหมายต่างประเทศเปรียบเทียบ

3.1 สหรัฐอเมริกา

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาวางหลักการความเป็นผู้สร้างสรรค์ไว้บนพื้นฐานของความเป็นมนุษย์มาอย่างต่อเนื่อง แม้รัฐบัญญัติลิขสิทธิ์ ค.ศ. 1976 จะไม่ได้นิยามคำว่าผู้สร้างสรรค์ไว้อย่างชัดเจนก็ตาม ประเด็นดังกล่าวได้รับการวินิจฉัยชัดเจนที่สุดในคดี *Thaler v. Perlmutter* ซึ่งนาย Stephen Thaler ยื่นคำขอจดทะเบียนลิขสิทธิ์ในภาพชื่อ *A Recent Entrance to Paradise* เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม ค.ศ.

2019 โดยระบุว่าผู้สร้างสรรค์คือระบบปัญญาประดิษฐ์ของตนที่ชื่อ Creativity Machine และตนเป็นเพียงเจ้าของสิทธิที่ได้รับมาจากระบบดังกล่าว สำนักงานลิขสิทธิ์ปฏิเสธคำขอโดยอ้างว่าต้องมีผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์เสมอ ศาลแขวงกลางเขตโคลัมเบียพิพากษายืนตามในปี ค.ศ. 2023 และศาลอุทธรณ์กลางเขตโคลัมเบียพิพากษายืนเป็นเอกฉันท์ว่างานอันจะได้รับความคุ้มครองต้องถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ในเบื้องต้นเสมอและศาลสูงสุดสหรัฐอเมริกาปฏิเสธไม่รับพิจารณาคดีต่อไปเมื่อ ค.ศ. 2026 ทำให้หลักเกณฑ์ดังกล่าวมีผลเป็นที่สุด² ทั้งนี้ ศาลมิได้วินิจฉัยว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์จะทำให้งานขาดความคุ้มครองเสมอไป เพียงแต่วินิจฉัยเฉพาะกรณีที่ไม่มีการควบคุมของมนุษย์เท่านั้น ประเด็นว่ามนุษย์ต้องมีส่วนร่วมมากน้อยเพียงใดจึงจะเพียงพอต่อการวินิจฉัยในคดี Allen v. Perlmutter ซึ่งศิลปินอ้างว่าได้ป้อนคำสั่งกว่าหกร้อยครั้งเพื่อปรับแต่งภาพ Théâtre D'opéra Spatial จนควรถือว่าตนควบคุมเชิงสร้างสรรค์เพียงพอแล้ว คดีดังกล่าวยังอยู่ระหว่างพิจารณา

สำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาเผยแพร่รายงาน Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability เมื่อวันที่ 29 มกราคม ค.ศ. 2025 วางแนวทางว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพียงเพื่อช่วยเสริมการแสดงผลของมนุษย์ไม่ทำให้งานขาดคุณสมบัติได้รับความคุ้มครอง แต่การป้อนคำสั่งเพียงลำพังไม่ว่าจะละเอียดเพียงใดยังไม่เพียงพอ ต้องมีการคัดเลือกหรือดัดแปลงผลลัพธ์อย่างมีนัยสำคัญเพิ่มเติม สอดคล้องกับกรณีหนังสือการ์ตูน Zarya of the Dawn ที่สำนักงานลิขสิทธิ์ยอมรับความคุ้มครองเฉพาะข้อความและการจัดเรียงลำดับภาพ แต่ปฏิเสธความคุ้มครองในตัวภาพประกอบที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างขึ้นโดยตรง

3.2 สหราชอาณาจักร

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหราชอาณาจักรมีบทบัญญัติพิเศษที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในฐานแนวทางที่อาจนำมาปรับใช้กับปัญหาปัญญาประดิษฐ์ กล่าวคือ มาตรา 9(3) แห่งกฎหมายลิขสิทธิ์ การออกแบบ และสิทธิบัตร ค.ศ. 1988 บัญญัติว่า

² Thaler v. Perlmutter, 130 F.4th 1039 (D.C. Cir. 2025).

³ Thaler v. Perlmutter, cert. denied, No. 25-449 (U.S. Mar. 2, 2026).

ในกรณีงานที่เกิดจากคอมพิวเตอร์โดยไม่มีผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์ ให้ถือว่าผู้สร้างสรรค์คือบุคคลผู้ดำเนินการอันจำเป็นเพื่อให้เกิดการสร้างสรรคงานนั้นขึ้น ซึ่งในบริบทปัจจุบันมักตีความว่า หมายถึงผู้ป้อนคำสั่งเข้าสู่ระบบ โดยมีอายุความคุ้มครองเพียงห้าสิบปีสั้นกว่าปกติมาก บทบัญญัตินี้ตราขึ้นตั้งแต่ ค.ศ. 1988 ก่อนยุคปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์เนื้อหาในปัจจุบันมาก และไม่ปรากฏบทบัญญัติลักษณะเดียวกันในประเทศอื่นใด

รัฐบาลสหราชอาณาจักรจัดรับฟังความคิดเห็นเรื่องลิขสิทธิ์และปัญญาประดิษฐ์ระหว่างเดือนธันวาคม ค.ศ. 2024 ถึงกุมภาพันธ์ ค.ศ. 2025 และในวันที่ 18 มีนาคม ค.ศ. 2026 ได้เผยแพร่รายงานผลอย่างเป็นทางการ โดยข้อสรุปที่ชัดเจนที่สุดคือข้อเสนอให้ยกเลิกความคุ้มครองพิเศษตามมาตรา 9(3) เนื่องจากเห็นว่างานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์โดยลำพังปราศจากมนุษย์ไม่ควรได้รับความคุ้มครอง³ แสดงให้เห็นว่าแนวทางเฉพาะของสหราชอาณาจักรกำลังมีแนวโน้มถูกยกเลิกเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางส่วนใหญ่ของโลก ส่วนหลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สำหรับงานที่มีผู้สร้างสรรค์เป็นมนุษย์ตามปกติ นั้น สหราชอาณาจักรยังคงยึดมาตรฐานที่ได้รับอิทธิพลจากศาลยุติธรรมแห่งสหภาพยุโรป คือต้องเป็นผลจากการสร้างสรรค์ทางปัญญาของผู้สร้างสรรค์เอง (Author's Own Intellectual Creation) ดังจะกล่าวถึงต่อไป

3.3 สหภาพยุโรป

สหภาพยุโรปยังไม่มีกฎหมายลำดับพระราชบัญญัติหรือคำพิพากษาของศาลยุติธรรมแห่งสหภาพยุโรปที่วินิจฉัยประเด็นนี้ไว้โดยตรง แต่หลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่ใช้อยู่วางรากฐานจากคดี Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening ค.ศ. 2009 ซึ่งวางเกณฑ์ว่างานที่จะได้รับความคุ้มครองต้องเป็นผลจากการสร้างสรรค์ทางปัญญาของผู้สร้างสรรค์เอง (Author's Own Intellectual Creation)

³ UK Department for Science, Innovation and Technology, Report on Copyright and Artificial Intelligence [ออนไลน์], สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2569. แหล่งที่มา https://assets.publishing.service.gov.uk/media/69ba692226909a14239612e4/CP2602959_-_Report_on_Copyright_and_Artificial_Intelligence_web.pdf

คือมีการใช้ทางเลือกที่เป็นอิสระและสร้างสรรค์จนปรากฏลักษณะเฉพาะตัวหลักการนี้ได้รับการยืนยันซ้ำในคดี Painer v. Standard VerlagsGmbH เกี่ยวกับภาพถ่ายบุคคลซึ่งอาศัยเครื่องมือกลไกอย่างกล้องถ่ายภาพเช่นเดียวกับที่ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งาน โดยศาลเห็นว่า ทางเลือกเชิงสร้างสรรค์ในการจัดองค์ประกอบภาพเพียงพอแล้วแม้จะอาศัยเครื่องมือกลไกก็ตาม ประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปส่วนใหญ่แสดงความเห็นในแบบสอบถามนโยบายเดือนธันวาคม ค.ศ. 2024 ไปในทิศทางเดียวกันว่างานที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์จะได้รับความคุ้มครองได้ก็ต่อเมื่อมีส่วนร่วมของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญเท่านั้น ซึ่งใกล้เคียงกับแนวทางล่าสุดของสหรัฐอเมริกาที่เน้นระดับการควบคุมเชิงสร้างสรรค์ของมนุษย์เป็นสำคัญ

3.4 สาธารณรัฐประชาชนจีน

กฎหมายลิขสิทธิ์ของสาธารณรัฐประชาชนจีนกำหนดไว้ในมาตรา 11 ว่าผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นบุคคลธรรมดา นิติบุคคล หรือองค์กรที่ไม่มีสถานะนิติบุคคลเท่านั้น ปัญญาประดิษฐ์จึงไม่อาจมีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์ได้เช่นเดียวกับประเทศอื่น อย่างไรก็ตาม ศาลอินเทอร์เน็ตปักกิ่งวินิจฉัยคดี Li v. Liu เมื่อวันที่ 27 พฤศจิกายน ค.ศ. 2023 ในทิศทางที่ให้น้ำหนักกับบทบาทของผู้ป้อนคำสั่งมากกว่าแนวทางของสหรัฐอเมริกาอย่างมีนัยสำคัญ โดยนาย Li ใช้โปรแกรม Stable Diffusion สร้างภาพจากคำสั่งบรรยายรายละเอียดอย่างละเอียด พร้อมปรับแต่ง คำสั่งซ้ำหลายครั้งจนได้ภาพตามต้องการก่อนเผยแพร่ ศาลวินิจฉัยว่าปัญญาประดิษฐ์และผู้พัฒนาโปรแกรมไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ เพราะผู้พัฒนาเพียงสร้างเครื่องมือโดยไม่มีเจตนาต่อเนื้อหาของภาพที่จะเกิดขึ้น แต่การที่นาย Li เลือกใช้ โปรแกรมกำหนดและปรับแต่งคำสั่งซ้ำหลายครั้ง ตลอดจนคัดเลือกภาพสุดท้าย สะท้อนถึงการลงทุนทางปัญญาและการแสดงออกเฉพาะตัวของตน จึงถือว่่านาย Li เป็นผู้สร้างสรรค์และเจ้าของลิขสิทธิ์ในภาพดังกล่าว⁴

⁴ Li v. Liu (ศาลอินเทอร์เน็ตปักกิ่ง, 27 พฤศจิกายน ค.ศ. 2023); Copyright Law of the People's Republic of China, arts. 3, 11.

ผลของคดี Li v. Liu แตกต่างจากคดี Zarya of the Dawn ของสหรัฐอเมริกา อย่างมีนัยสำคัญ แม้ข้อเท็จจริงทั้งสองคดีใกล้เคียงกัน แสดงว่าแม้ทั้งสองระบบกฎหมายเห็นพ้องว่าปัญญาประดิษฐ์เองไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้แต่มีความเห็นต่างกัน ในการชั่งน้ำหนักว่าการป้อนคำสั่งและการคัดเลือกของมนุษย์นั้นเพียงพอหรือไม่ ก่อนหน้านี้ ศาลเดียวกันเคยวินิจฉัยในคดี Feilin v. Baidu ปฏิเสธความคุ้มครอง รายงานวิเคราะห์ข้อมูลที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์เนื่องจากขาดการแสดงออกเฉพาะตัว ที่เพียงพอ แสดงว่าศาลจีนพิจารณาเป็นกรณีไปตามปริมาณการมีส่วนร่วมของมนุษย์ เช่นเดียวกับสหรัฐอเมริกาและสหภาพยุโรป เพียงแต่กำหนดเกณฑ์ขั้นต่ำไว้ต่ำกว่า

3.5 บทสรุปเชิงเปรียบเทียบ

ทั้งสี่ระบบกฎหมายข้างต้นล้วนปฏิเสธไม่ให้ปัญญาประดิษฐ์มีสถานะ เป็นผู้สร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองโดยลำพัง อันสอดคล้องกับหลักการพื้นฐานของกฎหมาย ลิขสิทธิ์ไทยตามมาตรา 4 เช่นกัน แต่ยังคงมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในคำถาม ลำดับถัดมาว่าระดับการมีส่วนร่วมของมนุษย์เพียงใดจึงจะเพียงพอให้ถือว่าเป็น ผู้สร้างสรรค์ โดยสหรัฐอเมริกาวางเกณฑ์ไว้ค่อนข้างสูงว่าการป้อนคำสั่งเพียงลำพังไม่ว่า จะละเอียดเพียงใดยังไม่เพียงพอ ต้องมีการคัดเลือกหรือดัดแปลงผลลัพธ์อย่างมี นัยสำคัญเพิ่มเติม ในขณะที่สาธารณรัฐประชาชนจีนวางเกณฑ์ไว้ต่ำกว่า โดยยอมรับว่า การปรับแต่งคำสั่งซ้ำหลายครั้งประกอบกับการคัดเลือกผลลัพธ์สุดท้ายก็เพียงพอแล้ว ส่วนแนวทางเฉพาะของสหราชอาณาจักรที่เคยยอมรับความคุ้มครองงานที่ปราศจาก ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์โดยสิ้นเชิงนั้น กำลังอยู่ในทิศทางที่จะถูกยกเลิกเพื่อให้ สอดคล้องกับแนวทางส่วนใหญ่ของโลกมากขึ้น ความหลากหลายดังกล่าวสะท้อนว่า ปัญหานี้ยังไม่มีคำตอบสากลหนึ่งเดียว และประเทศไทยย่อมมีความจำเป็นต้องเลือก แนวทางที่เหมาะสมกับบริบทของตนต่อไป

4. ปัญหาทางกฎหมายที่เกิดขึ้นภายใต้กฎหมายไทย

จากการศึกษาหลักกฎหมายไทยและแนวทางเปรียบเทียบของต่างประเทศข้างต้น อาจสรุปปัญหาทางกฎหมายที่เกิดขึ้นภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้เป็นสี่ประการดังนี้

ประการแรก นิยามคำว่าผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 4 มิได้กล่าวถึงบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ไว้โดยตรง ทำให้การตีความว่าผู้ใช้งานจะมีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์หรือไม่ต้องอาศัยการตีความขยายความเพียงลำพัง โดยไม่มีเกณฑ์ชัดเจนว่าการป้อนคำสั่งระดับใดจึงเพียงพอ ความไม่แน่นอนนี้ก่อให้เกิดความเสี่ยงสองด้าน กล่าวคือ หากตีความเคร่งครัดตามหลักหยาดเหงื่อแรงงานงานที่เกิดจากการป้อนคำสั่งเพียงสั้น ๆ อาจถูกวินิจฉัยว่าไม่มีผู้สร้างสรรค์เลยและตกเป็นสาธารณสมบัติทันที แต่หากตีความกว้างเกินไปก็อาจให้ความคุ้มครองแก่งานที่แท้จริงเป็นผลผลิตของคอมพิวเตอร์เกือบทั้งหมด อันขัดต่อเจตนารมณ์ดั้งเดิมของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มุ่งคุ้มครองผลงานจากสติปัญญาของมนุษย์เป็นการเฉพาะ

ประการที่สอง เนื่องจากประเทศไทยใช้ระบบการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติ โดยไม่มีการตรวจสอบคุณสมบัติของผู้สร้างสรรค์ในชั้นแจ้งข้อมูลต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา ปัญหาดังกล่าวจึงไม่ได้รับการคัดกรองตั้งแต่ต้น แต่จะปรากฏเป็นประเด็นข้อพิพาทในชั้นศาลเมื่อเกิดการฟ้องร้องละเมิดแล้วเท่านั้น ทำให้ผู้ใช้งานไม่อาจทราบล่วงหน้าว่าตนมีสิทธิในงานที่สร้างขึ้นหรือไม่จนกว่าจะเกิดข้อพิพาทจริง อันไม่เอื้อต่อการวางแผนธุรกิจหรือการอนุญาตให้ใช้สิทธิเชิงพาณิชย์

ประการที่สาม บทบัญญัติว่าด้วยความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในกรณีพิเศษตามมาตรา 9 และ 10 ซึ่งตั้งอยู่บนสมมติฐานว่ามี “ผู้สร้างสรรค์” ที่เป็นมนุษย์อยู่เสมอ ไม่อาจปรับใช้กับความสัมพันธ์สามฝ่ายระหว่างผู้พัฒนาระบบ ผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม และผู้ใช้งานปลายทางได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากยังไม่มีข้อสรุปว่าบุคคลใดในสามฝ่ายควรมีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์ตั้งต้น หากไม่มีผู้ใดมีสถานะดังกล่าว บทบัญญัติเรื่องการจัดสรรสิทธิก็ไม่มีจุดตั้งต้นที่จะนำมาปรับใช้ได้ตั้งแต่แรก

ประการที่สี่ กฎหมายไทยยังไม่มีกลไกกำหนดให้ผู้ยื่นขอความคุ้มครองต้องเปิดเผยว่างานของตนมีส่วนที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์มากน้อยเพียงใดทำให้ยากต่อการตรวจสอบในภายหลัง ต่างจากแนวทางของสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกาที่กำหนดให้ผู้ยื่นคำขอต้องเปิดเผยส่วนดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

5. บทวิเคราะห์และข้อเสนอแนะ

จากปัญหาทั้งสี่ประการข้างต้น บทความนี้เสนอแนวทางแก้ไขปรับปรุงกฎหมายไทย ดังต่อไปนี้

ประการแรก ควรแก้ไขเพิ่มเติมมาตรา 4 โดยเพิ่มบทนิยามที่กล่าวถึงกรณีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการสร้างสรรค์ไว้โดยตรง เพื่อยืนยันหลักการว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่มีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง พร้อมกำหนดเกณฑ์ว่าเมื่อใดมนุษย์ผู้ใช้งานจะถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ โดยบทความนี้เห็นว่าควรยึดหลักการควบคุมเชิงสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ (Meaningful Creative Control) คือ พิจารณาว่ามนุษย์ได้ใช้วิจารณญาณในการคัดเลือกหรือดัดแปลงผลลัพธ์จนปรากฏลักษณะเฉพาะตัวหรือไม่ มิใช่พิจารณาเพียงการป้อนคำสั่งเบื้องต้น แนวทางนี้ใกล้เคียงกับสหรัฐอเมริกาและสหภาพยุโรปมากกว่าจีนที่ยอมรับเพียงการป้อนคำสั่ง เนื่องจากสอดคล้องกับเจตนารมณ์ดั้งเดิมของกฎหมายไทยที่ให้น้ำหนัก กับการควบคุมวิริยะอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์ตามแนวคำพิพากษาศาลฎีกาที่ผ่านมา

ประการที่สอง ไม่ควรนำแนวทางเดิมของสหราชอาณาจักรตามมาตรา 9(3) ซึ่งยอมรับความคุ้มครองงานที่ปราศจากผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์โดยสิ้นเชิงมาเป็นต้นแบบ เนื่องจากขัดกับหลักการพื้นฐานที่ว่าลิขสิทธิ์มีขึ้นเพื่อตอบแทนความคิด สร้างสรรค์ของมนุษย์โดยเฉพาะ และสหราชอาณาจักรเองก็มีแนวโน้มจะยกเลิก บทบัญญัตินี้ตามรายงานของรัฐบาลที่เผยแพร่เมื่อเดือน มีนาคม พ.ศ. 2569 ดังกล่าวมาแล้ว

ประการที่สาม ควรกำหนดให้ผู้แจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญาต้องเปิดเผยว่างานที่นำมาแจ้งมีส่วนที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์มากน้อยเพียงใด แม้ระบบแจ้งข้อมูลของไทยจะไม่ใช้ระบบตรวจสอบเช่นสหรัฐอเมริกาแต่การเปิดเผย

ข้อมูลดังกล่าวจะช่วยสร้างความโปร่งใสและเป็นประโยชน์ต่อการพิสูจน์ข้อเท็จจริง หากเกิดข้อพิพาท สอดคล้องกับแนวทางที่นักวิชาการไทยเคยเสนอไว้ก่อนหน้านี้เช่นกัน⁵

ประการที่สี่ ควรแก้ไขมาตรา 6 เพื่อชี้แจงว่างานที่เกิดจากการผสมผสาน ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์กับผลลัพธ์ของปัญญาประดิษฐ์ยังคงได้รับความคุ้มครอง ในส่วนที่เป็นการแสดงออกของมนุษย์ โดยไม่ตัดสิทธิทั้งงานเพียงเพราะมีส่วนหนึ่ง เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ปะปนอยู่ เพื่อมิให้บั่นทอนแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ผสมผสานเทคโนโลยีใหม่เข้ากับฝีมือมนุษย์

บทสรุป

ปัญหาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่สร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์ เป็นปัญหาที่ทุกระบบกฎหมายทั่วโลกกำลังเผชิญร่วมกัน แม้จะยังไม่มีคำตอบที่เป็น สากลหนึ่งเดียวแต่แนวโน้มร่วมกัน คือ การปฏิเสธสถานะผู้สร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ เองอย่างสอดคล้องกัน พร้อมมุ่งพิจารณาระดับการควบคุมเชิงสร้างสรรค์ของมนุษย์ ผู้ใช้งานเป็นเกณฑ์สำคัญแทน สำหรับประเทศไทยแม้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จะยังไม่มีบทบัญญัติที่กล่าวถึงปัญญาประดิษฐ์ไว้โดยตรง แต่หลักการพื้นฐาน ตามมาตรา 4 ที่กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นมนุษย์นั้นยังคงเป็นรากฐานที่มั่นคงเพียงพอที่ จะรองรับการแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายให้ทันกับพัฒนาการของเทคโนโลยีต่อไปได้ การแก้ไข มาตรา 4 และมาตรา 6 โดยยึดหลักการควบคุมเชิงสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญของมนุษย์ เป็นเกณฑ์สำคัญ ประกอบกับการกำหนดให้เปิดเผยข้อมูลการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ในกระบวนการสร้างสรรค์จะช่วยสร้างความชัดเจนทางกฎหมายและรักษาสมดุล ระหว่างการส่งเสริมเทคโนโลยีใหม่กับการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริงต่อไป

⁵ ศิริพิชชา กฤษฏีพงศ์, ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย, หน้า ง.

บรรณานุกรม

กฎหมายไทย

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

คำพิพากษา

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2610/2553.

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 19305/2555.

สารนิพนธ์

ศิริพิชชา กฤษณ์พงศ์. ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: กรณีศึกษาประเทศอังกฤษ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศไทย. สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ปริธี พนมยงค์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2565.

กฎหมายและคดีต่างประเทศ

Case C-145/10, Painer v Standard VerlagsGmbH (CJEU, 2011).

Case C-5/08, Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening (CJEU, 2009).

Copyright Law of the People's Republic of China, articles 3 and 11.

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

Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Company, Inc., 499 U.S. 340 (1991). Li v. Liu (ศาลอินเทอร์เน็ตปักกิ่ง, 27 พฤศจิกายน ค.ศ. 2023).

Thaler v. Perlmutter, 130 F.4th 1039 (D.C. Cir. 2025); cert. denied, No. 25-449 (U.S. Mar. 2, 2026).

เอกสารและรายงานออนไลน์

- Harvard International Law Journal. "Why the Obsession with Human Creativity? A Comparative Analysis on Copyright Registration of AI-Generated Works" [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://journals.law.harvard.edu/ilj/2025/02/why-the-obsession-with-human-creativity-a-comparative-analysis-on-copyright-registration-of-ai-generated-works/> (สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2569).
- U.S. Copyright Office. Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf> (สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2569).
- UK Department for Science, Innovation and Technology. Report on Copyright and Artificial Intelligence [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/69ba692226909a14239612e4/CP2602959_Report_on_Copyright_and_Artificial_Intelligence_web.pdf (สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2569).