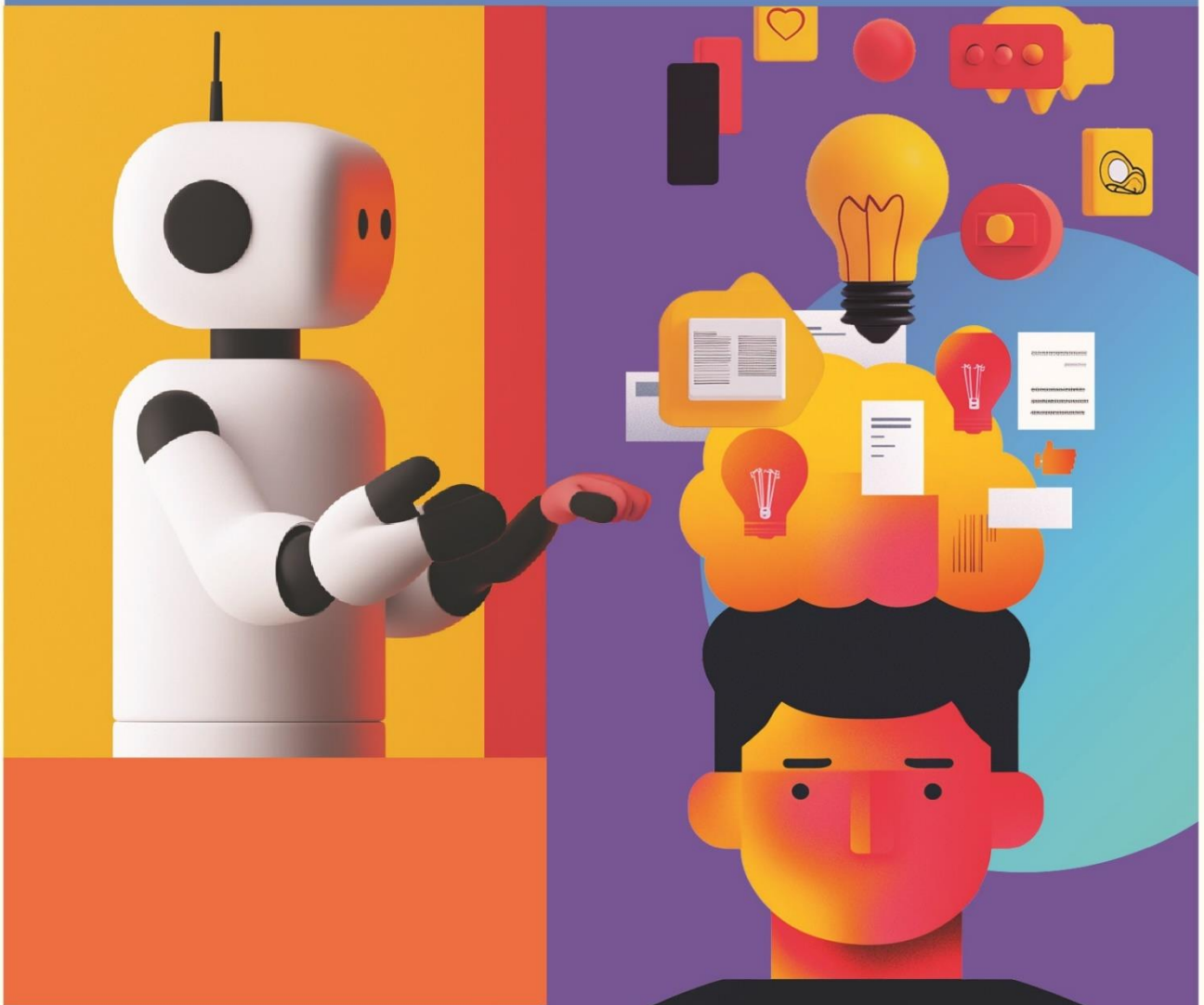


ปัญญา ประดิษฐ์ กับประเด็นทางกฎหมายในเรื่อง ทรัพย์สิน ทางปัญญา

นายเอกสิทธิ์ วจินกุล
AIGC Expert Fellow
สำนักงานศาลปกครอง



ปัญญาประดิษฐ์กับประเด็นทางกฎหมายในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา¹

นาย เอกสิทธิ์ วินิจกุล

พนักงานคดีปกครอง สำนักงานศาลปกครองสูงสุด สำนักงานศาลปกครอง

ขณะที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ยังคงพัฒนาก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและเกิดผลอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน หลายวงการเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในทางบวกและทางลบ เครื่องจักรหรืออุปกรณ์ที่มีปัญญาประดิษฐ์เป็นส่วนประกอบในตลาดส่วนใหญ่ยังไม่ได้รับการทดสอบอย่างเต็มที่ และแทบไม่มีกฎระเบียบใดๆ เลยที่ใช้ในการควบคุมหรือกำกับดูแล การขาดกฎระเบียบเหล่านี้ อาจนำไปสู่ความเสี่ยงที่ปัญญาประดิษฐ์จะถูกนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม หรืออาจนำไปสู่ปัญหาทางกฎหมายใหม่ๆ ได้ ซึ่งรวมถึงกรณีของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (IP) เช่นกัน กล่าวคือ การพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ได้นำไปสู่การสร้างสรรคผลงานใหม่ๆ ที่อาจไม่สามารถระบุเจ้าของลิขสิทธิ์ได้อย่างชัดเจน หรือกรณีที่ปัญญาประดิษฐ์สร้างเนื้อหาที่คล้ายคลึงกับงานที่มีลิขสิทธิ์ ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์และเกิดความท้าทายในการคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ดังนั้น การพัฒนากฎระเบียบที่ชัดเจนและครอบคลุมจึงเป็นสิ่งจำเป็นในอนาคต เนื่องจากกฎระเบียบและมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญญาประดิษฐ์จะมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของเทคโนโลยี และจะช่วยให้เกิดการใช้งานปัญญาประดิษฐ์อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในสังคมและเศรษฐกิจโลก

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีพื้นฐานมาจากการรวบรวมข้อมูลจากชุดข้อมูลขนาดใหญ่ที่มนุษย์สร้างขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีพื้นฐานมาจากการรวบรวมข้อมูลจากชุดข้อมูลขนาดใหญ่ที่มนุษย์สร้างขึ้นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และข้อมูลเสียง เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ถูกนำมาใช้ในการฝึกอบรมโมเดลปัญญาประดิษฐ์ เพื่อให้สามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจรูปแบบต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อนึ่ง คุณภาพและความหลากหลายของข้อมูลขนาดใหญ่เหล่านี้ ทำให้ปัญญาประดิษฐ์สามารถทำงานได้หลากหลายมากขึ้น ตั้งแต่การจดจำเสียง การแปลภาษา การวิเคราะห์ภาพ ไปจนถึงการคาดการณ์แนวโน้ม

อย่างไรก็ตาม การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ยังมาพร้อมกับความท้าทายหลายด้าน ซึ่งรวมถึงความท้าทายทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาในประเด็นต่างๆ ดังจะกล่าวถึงต่อไปใน 1) ผลงานที่สร้างโดย

¹ จัดทำโดย เอกสิทธิ์ วินิจกุล ผู้เชี่ยวชาญในโครงการ AI Governance Center (AIGC) ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

ปัญญาประดิษฐ์สามารถจดสิทธิบัตรหรือลิขสิทธิ์ได้เหมือนกับผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือไม่ และ 2) ความเสี่ยงที่จะละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ โดยแต่ละหัวข้อมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. ผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์สามารถจดสิทธิบัตรหรือลิขสิทธิ์ได้เหมือนกับผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือไม่

ผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์กำลังเป็นประเด็นที่น่าสนใจในวงการกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความซับซ้อนและมีคุณค่าได้ เช่น งานศิลปะ ดนตรี หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ คำถามที่เกิดขึ้นคือ ผลงานเหล่านี้สามารถจดสิทธิบัตรหรือลิขสิทธิ์ได้เหมือนกับผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือไม่ ในปัจจุบัน กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในหลายประเทศยังคงยึดหลักการที่ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องเป็นมนุษย์ ซึ่งหมายความว่าผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์อาจไม่สามารถจดสิทธิบัตรหรือลิขสิทธิ์ได้โดยตรง อย่างไรก็ตาม มีการถกเถียงกันว่าควรมีการปรับปรุงกฎหมายเพื่อรองรับการสร้างสรรค์ของปัญญาประดิษฐ์ หรือไม่

จากความข้างต้น ปัญญาประดิษฐ์กำลังเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ทางกฎหมายในการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาอย่างมีนัยสำคัญ กรณีนี้อาจจำแนกเป็น 2 แนวทาง ดังนี้

แนวทางที่หนึ่ง กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาคุ้มครองผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์

แนวคิดในการคุ้มครองผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ โดยคุ้มครองสิทธิของผู้ที่พัฒนาและใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในการสร้างผลงานใหม่ ๆ ปรากฏในกฎหมายของสหราชอาณาจักร กล่าวคือ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบ และสิทธิบัตร (Copyright, Design and Patents Act 1988) ซึ่งมีการใช้บังคับมาตั้งแต่ ปี 1988 กล่าวคือกฎหมายฉบับนี้ถูกตีความให้มีการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับผลงานที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ แม้ว่าไม่มีผู้สร้างที่เป็นมนุษย์เข้ามาเกี่ยวข้องโดยตรงก็ตาม ซึ่งรวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ อาทิ ดนตรี ศิลปะที่สร้างด้วยระบบคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ดังนั้น จากกฎหมายดังกล่าว จึงถูกนำมาปรับใช้กับกรณีเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ที่ยังคงได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีอยู่เดิม โดยให้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาตกเป็นของผู้ที่พัฒนาและใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในการสร้างผลงานนั้น ๆ²

² Battens Solicitors, Artificial Intelligence (AI) and copyright, 27 June 2023, available at <https://www.battens.co.uk/insights/artificial-intelligence-ai-and-copyright> (01/09/2024)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ การออกแบบ และสิทธิบัตร มาตรา 9 วรรคหนึ่ง (3) กำหนดว่า ในกรณีของงานวรรณกรรม งานละคร งานดนตรี หรือศิลปกรรมที่ถูกสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ ผู้ประพันธ์จะเป็นบุคคลที่ดำเนินการตามที่จำเป็นในการสร้างสรรค์งานนั้น³

จากบทบัญญัติข้างต้น ทำให้ตีความได้ว่า ผลงานจากระบบคอมพิวเตอร์เป็นผลงานที่ได้รับการคุ้มครองทางด้านลิขสิทธิ์ได้ เมื่อผู้ใช้คอมพิวเตอร์เป็นผู้จัดเตรียมองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งาน ซึ่งเป็นบรรทัดฐานจากคดี *Express Newspapers Plc v. Liverpool Daily Post* [1985]⁴ ดังนั้น ในบริบทของปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างสรรค์ผลงาน นั้น ผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์ ผู้ใช้ หรือผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์และผู้ใช้อาจเป็นเจ้าของผลงานร่วมกันทั้งสองฝ่ายได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความร่วมมือและข้อตกลงระหว่างกัน ดังเช่นการทำข้อตกลงของ ChatGPT ที่ผู้ใช้อย่างคงถือความเป็นเจ้าของในลิขสิทธิ์ของผลงานที่สร้างขึ้นโดยใช้แพลตฟอร์มนี้⁵ ซึ่งการจัดการปัญหาในเรื่องลิขสิทธิ์โดยวิธีการทางสัญญานี้ อาจมีอิทธิพลต่อภูมิทัศน์ในการพัฒนาหลักการความเป็นเจ้าของในผลงานที่สร้างสรรค์โดยปัญญาประดิษฐ์ในอนาคต

แนวทางที่สอง กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาคุ้มครองผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์เมื่อมีสัดส่วนการมีส่วนร่วมของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญ

แนวทางที่เห็นว่ากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาคุ้มครองผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์เมื่อมีสัดส่วนการมีส่วนร่วมของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญ นั้น เป็นวิธีคิดที่ปรากฏในระบบกฎหมายหลายประเทศ ดังกรณีตัวอย่างของประเทศจีนและประเทศสหรัฐอเมริกา

³ Section 9 Authorship of work of Copyright, Designs and Patents Act 1988

(1)...

(2)...

(3) In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.

⁴ *Express Newspapers Plc v Liverpool Daily Post & Echo Plc* [1985] 3 All ER 680, available at <https://simplestudying.com/express-newspapers-plc-v-liverpool-daily-post-echo-plc-1985-3-all-er-680> (01/09/2024)

⁵ Sarah Chudleigh, Are there any legal or copyright concerns when using ChatGPT-generated content?, available at <https://botpress.com/blog/are-there-any-legal-or-copyright-concerns-when-using-chatgpt-generated-content#> (01/09/2024)

ตัวอย่างที่หนึ่งกรณีประเทศจีน

เนื้อหาที่สร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์สามารถได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ได้หากมีมนุษย์เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น มนุษย์อาจป้อนข้อมูลให้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างผลงานศิลปะที่ไม่ซ้ำใคร ผลงานที่เกิดขึ้นนั้นย่อมได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นต้น ซึ่งกรณีข้างต้นปรากฏในคำพิพากษาของศาลที่ถือเป็นก้าวสำคัญในกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (IP) ของจีน โดยให้การรับรองการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับภาพที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ คำพิพากษาดังกล่าวมีนัยสำคัญต่ออนาคตของปัญญาประดิษฐ์และทรัพย์สินทางปัญญาในจีน เนื่องจากบ่งชี้ว่าศาลจีนยินดีที่จะรับรองความสามารถในการจดลิขสิทธิ์ของผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ ในกรณีที่เหมาะสม แม้ว่าจะยังคงต้องพิจารณาว่าผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ สามารถจดลิขสิทธิ์ในจีนได้หรือไม่เป็นรายกรณี แต่การวิเคราะห์อย่างละเอียดของศาลในคดีนี้ให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการพิจารณาประเด็นนี้ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ในเดือนพฤศจิกายน 2023 ศาลอินเทอร์เน็ตแห่งกรุงปักกิ่ง (Beijing Internet Court) ได้ตัดสินคดีละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ คำพิพากษาดังกล่าวตอบคำถามสำคัญว่า (1) ผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์หรือไม่ และ (2) หากได้รับการคุ้มครอง ใครเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์⁶

โดยข้อเท็จจริงในคดีนี้ เกิดจากการที่โจทก์ใช้ Stable Diffusion (โมเดลปัญญาประดิษฐ์ที่สร้างภาพจากข้อความ) เพื่อสร้างรูปภาพของหญิงสาวโดยการป้อนคำสั่งต่างๆ (รวมถึงคำสั่งเชิงลบ) และปรับพารามิเตอร์หลายครั้ง และโจทก์โพสต์รูปภาพดังกล่าวบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย Xiaohongshu โดยใช้แฮชแท็ก #AI, #AI Illustration และ #AI Drawing ต่อมาโจทก์ค้นพบว่าจำเลยใช้และเผยแพร่รูปภาพเดียวกันบนแพลตฟอร์มอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต โจทก์จึงได้ยื่นฟ้องจำเลยในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์

ศาลอินเทอร์เน็ตแห่งกรุงปักกิ่งได้พิจารณาข้อเท็จจริงแห่งคดี ดังต่อไปนี้ *ประการแรก* ศาลได้พิจารณาความหมายของ “ผลงาน” ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสาธารณรัฐประชาชนจีน (“กฎหมายลิขสิทธิ์”) ซึ่งระบุว่าผลงานที่มีลิขสิทธิ์ต้องเป็นผลงานต้นฉบับ และสะท้อนถึงผลิตผลอันเป็นความสำเร็จทางปัญญา

⁶ China IP Law Update, Beijing Internet Court Releases Translation of Li vs. Liu Recognizing Copyright in Generative AI, available at <https://www.chinaiplawupdate.com/2024/01/beijing-internet-court-releases-translation-of-li-vs-liu-recognizing-copyright-in-generative-ai/> (01/09/2024)

เป็นต้น ในด้านของ ความสำเร็จทางปัญญานั้น ศาลได้ตั้งข้อสังเกตว่าโจทก์ไม่ได้เพียงแค่ใช้รูปภาพที่มีอยู่แล้ว ซึ่งแสดงโดยเครื่องมือค้นหา หรือจัดเรียงองค์ประกอบที่ออกแบบไว้ล่วงหน้าใหม่ หากแต่โจทก์สร้างรูปภาพโดยออกแบบว่าผู้หญิงในภาพควรมีลักษณะอย่างไร และป้อนคำสั่งที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างรูปภาพที่ตรงตามความคาดหวังของโจทก์ โจทก์ป้อนคำสั่งโดยละเอียด เช่น "ไอดอลญี่ปุ่น" "ทำท่าทางเท่ห์ ๆ" "จ้องมองหน้ากล้อง" เป็นต้น จากนั้นจึงปรับคำสั่งเพิ่มเติมตามรูปภาพเบื้องต้นที่สร้างโดย Stable Diffusion ก่อนจะสร้างรูปภาพให้เสร็จสมบูรณ์ในที่สุด การกระทำเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงข้อมูลอินพุตที่เกิดจากการใช้สติปัญญาของโจทก์

สำหรับ การพิจารณาในเรื่อง “ผลงานต้นฉบับ” นั้น ศาลได้ตั้งข้อสังเกตในเรื่อง “แนวคิดเรื่องความคิดริเริ่ม” ว่าโดยทั่วไปแล้ว หมายความว่างานควรได้รับการเติมเต็มโดยอิสระจากผู้สร้างสรรค์ และควรสะท้อนถึงการแสดงออกในเชิงอัตวิสัยของผู้สร้างสรรค์ โดยทั่วไป หากงานเดียวกันสามารถสร้างขึ้นโดยบุคคลใดก็ตาม โดยปฏิบัติตามขั้นตอน สูตร หรือโครงสร้างที่กำหนดไว้แล้ว งานนั้นก็ไม่สามารถถือเป็นผลงานต้นฉบับได้ ดังนั้น การพิจารณาบริบทของภาพที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ นั้น การพิจารณา “ความคิดริเริ่ม” ควรทำเป็นรายกรณี ย่อมมีคำแนะนำที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น (เช่น โดยการป้อนคำอธิบายเฉพาะขององค์ประกอบภาพและองค์ประกอบโดยรวมของภาพ) ผลงานก็จะยิ่งแสดงถึงการแสดงออกในเชิงความคิดริเริ่มของผู้สร้างสรรค์มากขึ้น ในกรณีนี้ แม้ว่าโจทก์จะไม่ได้วาดภาพโดยใช้ปากกาและกระดาษ แต่โจทก์ได้ออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพโดยป้อนคำแนะนำและปรับแต่งอย่างละเอียด รวมทั้งปรับการตั้งค่าพารามิเตอร์ การทำเช่นนี้แสดงให้เห็นถึงการเลือกใช้สุนทรียศาสตร์ในเชิงอัตวิสัยและการตัดสินใจของผู้สร้างสรรค์เป็นหลัก ดังนั้น ศาลจึงตัดสินว่าภาพดังกล่าวได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในฐานะผลงานต้นฉบับ

กรณีข้างต้น ศาลจึงได้จัดหมวดหมู่ภาพดังกล่าวเป็น “งานศิลปะ” ตามมาตรา 3 ของกฎหมายลิขสิทธิ์ โดยแสดงให้เห็นการยอมรับลักษณะทางศิลปะของภาพที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ และยืนยันสถานะทางกฎหมายของภาพเหล่านี้ภายในขอบเขตของผลงานที่มีลิขสิทธิ์

ในประเด็นเรื่อง “ลิขสิทธิ์เป็นของผู้ใด” นั้น ศาลได้ระบุว่า (1) กฎหมายลิขสิทธิ์ระบุว่า ลิขสิทธิ์เป็นของผู้สร้างสรรค์ผลงาน (ซึ่งอาจเป็นบุคคลธรรมดา นิติบุคคล หรือสมาคมที่ไม่ได้จดทะเบียน) ขณะที่โมเดลปัญญาประดิษฐ์ไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานในทางกฎหมายได้ และด้วยเหตุนี้จึงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ได้ เนื่องจากไม่ใช่บุคคลธรรมดา นิติบุคคล หรือสมาคมที่ไม่ได้จดทะเบียน (2) นัก

ออกแบบของ Stable Diffusion ได้สร้างโมเดลปัญญาประดิษฐ์ขึ้นเท่านั้น แต่ไม่ได้มีส่วนร่วมในงานด้านปัญญาประดิษฐ์ที่นำไปสู่การสร้างภาพ และ (3) ใบอนุญาตสำหรับการใช้ Stable Diffusion ระบุอย่างชัดเจนว่านักออกแบบของ Stable Diffusion ไม่สามารถอ้างสิทธิ์ในเนื้อหาเอาต์พุตใดๆ จากกรณีปัญหาข้อพิพาทข้างต้น เมื่อพิจารณาถึงบทบาทของโจทก์ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแล้ว โจทก์จึงเป็นบุคคลสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานและเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องของภาพที่พิพาท

สำหรับประเทศจีน คำพิพากษาของศาลในคดีนี้มีความหมายอย่างมีนัยสำคัญต่ออนาคตของการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์และทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากสร้างความชัดเจนว่า ศาลของประเทศจีนยอมรับลิขสิทธิ์ของผลงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ภายใต้เงื่อนไขที่ปรากฏในกรณีดังกล่าว อนึ่ง แม้ว่างานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์นั้นมีลิขสิทธิ์หรือไม่ ยังคงต้องพิจารณาเป็นรายกรณี โดยคำนึงถึงข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นในแต่ละกรณี อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์อย่างละเอียดในคำพิพากษาของศาลในคดีนี้ ทำให้ทราบข้อมูลและวิธีคิดเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการพิจารณาประเด็นลิขสิทธิ์ อาทิ คำแนะนำเชิงบวกและเชิงลบต่างๆ ที่โจทก์ป้อนเข้าสู่ระบบ รวมถึงการปรับแต่งและการปรับเปลี่ยนที่โจทก์ให้คำแนะนำและการตั้งค่าพารามิเตอร์ในภายหลังสำหรับการสร้างรูปภาพ อย่างไรก็ตาม ในสถานการณ์อื่นๆ ที่ผู้ใช้มีพฤติกรรมแตกต่างออกไป ศาลอาจพิจารณาพิพากษาแตกต่างออกไปได้

อนึ่ง แม้ว่าคดี Stable Diffusion ข้างต้น จะทำให้แนวคิดที่ว่าเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ อาจมีลิขสิทธิ์ในประเทศจีนมีความชัดเจนขึ้นก็ตาม หากแต่ยังคงมีความไม่แน่นอนทางกฎหมายเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และทรัพย์สินทางปัญญาเกิดขึ้น กล่าวคือการละเมิดลิขสิทธิ์ในคดีล่าสุดที่ตัดสินเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2024 โดยศาลอินเทอร์เน็ตแห่งเมืองกวางโจว ที่วินิจฉัยว่า ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ละเมิดลิขสิทธิ์ของอูลตราแมน ซูเปอร์ฮีโร่ชื่อดังของญี่ปุ่น ผ่านการคัดลอกและดัดแปลงโดยไม่ได้รับอนุญาตเนื่องจากพบว่าภาพบางภาพที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ของบริษัทมีความคล้ายคลึงกับตัวละครดังกล่าวอย่างมาก⁷ คดีนี้แสดงให้เห็นถึงความรับผิดชอบที่อาจเกิดขึ้นของผู้ให้บริการสำหรับผลลัพธ์ของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่จะต้องมีความรับผิดชอบเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

⁷ Loke-Khoo Tan, China: A landmark court ruling on copyright protection for AI-generated works, available at <https://globallitigationnews.bakermckenzie.com/2024/05/08/china-a-landmark-court-ruling-on-copyright-protection-for-ai-generated-works/> (01/09/2024)

ตัวอย่างที่สองกรณีประเทศสหรัฐอเมริกา

สำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา (U.S. Copyright Office หรือ USCO) มีจุดยืนที่ชัดเจนเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับผลงานที่มีเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ซึ่งแตกต่างจากวิถีคิดของสหราชอาณาจักร ตามคำแนะนำที่ออกโดย USCO กล่าวว่า เฉพาะส่วนของผลงานที่สร้างโดยมนุษย์เท่านั้นที่มีสิทธิ์ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ซึ่งหมายความว่าหากผู้ประพันธ์ซึ่งเป็นมนุษย์จัดเรียงเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะที่สร้างสรรค์เพียงพอจน "ผลงานที่ได้ทั้งหมดถือเป็นผลงานต้นฉบับของผู้ประพันธ์" หรือแก้ไขเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ "ในระดับที่การแก้ไขนั้นเป็นไปตามระดับมาตรฐานการคุ้มครองลิขสิทธิ์" ส่วนเนื้อหาที่มนุษย์สร้างขึ้นของผลงานดังกล่าวอาจได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์⁸

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นในกรณีนี้คือ กรณี "Zarya of the Dawn"⁹ ซึ่งเป็นนิยายภาพขนาด 18 หน้าประกอบด้วยข้อความที่อยู่ข้างๆ รูปภาพที่สร้างขึ้นโดยใช้แพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ชื่อ Midjourney ในระยะแรก USCO ได้ออกใบรับรองลิขสิทธิ์สำหรับนิยายภาพทั้งหมด อย่างไรก็ตาม หลังจากการสืบสวนข้อเท็จจริงเพิ่มเติม ซึ่งรวมถึงการดูข้อมูลบนโซเชียลมีเดียของศิลปิน พบว่าศิลปินได้ใช้ Midjourney ในการสร้างรูปภาพ ด้วยเหตุนี้ หน่วยงาน USCO จึงได้ยกเลิกใบรับรองเดิมและออกใบรับรองฉบับใหม่ซึ่งครอบคลุมเฉพาะข้อความ วิธีการคัดเลือก การประสานงาน และการจัดเรียงองค์ประกอบข้อความและภาพเท่านั้น เนื่องจากหน่วยงาน USCO เห็นว่าการแก้ไขภาพบางภาพของศิลปินนั้นไม่สร้างสรรค์เพียงพอที่จะถือสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในฐานะผลงานดัดแปลง

กรณีดังกล่าว ชี้ให้เห็นถึงความท้าทายในการรับรู้ลิขสิทธิ์ในบริบทของเนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์ โดยเน้นย้ำถึงหน่วยงาน USCO ที่ให้ความสำคัญของต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ในการมีสิทธิ์ได้รับลิขสิทธิ์ ซึ่งหมายความว่าแม้ว่าปัญญาประดิษฐ์จะสามารถเป็นเครื่องมือในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้ แต่แก่นแท้ของการคุ้มครองลิขสิทธิ์ยังคงอยู่ที่ความเป็นผู้ประพันธ์และความเป็นต้นฉบับอันเป็นผลงานของมนุษย์เป็นหลัก

⁸ International Bar Association, AI-generated works: an IP headache?, available at <https://www.ibanet.org/AI-generated-works-an-IP-headache> (01/09/2024)

⁹ Tony Analla, Zarya of the Dawn: How AI is Changing the Landscape of Copyright Protection, March 2023, available at <https://jolt.law.harvard.edu/digest/zarya-of-the-dawn-how-ai-is-changing-the-landscape-of-copyright-protection> (01/09/2024)

2. ความเสี่ยงที่จะละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากการใช้งานปัญญาประดิษฐ์

ภายใต้กฎหมายทางด้านทรัพย์สินทางปัญญาที่บังคับใช้อยู่ในปัจจุบัน เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ มักถูกมองว่าเป็นเทคโนโลยีที่มีความเสี่ยงที่อาจจะละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ถือสิทธิได้ ซึ่งส่งผลให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับผู้ประพันธ์และเจ้าของผลงาน รวมถึงการละเมิดลิขสิทธิ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังกรณีตัวอย่างต่อไปนี้

2.1 ความเสี่ยงที่จะละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากการใช้ข้อมูลในการฝึกปัญญาประดิษฐ์

หนึ่งในข้อกังวลเกี่ยวกับการพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ก็คือการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่อาจเกิดขึ้นผ่านการใช้ข้อมูลในการฝึกปัญญาประดิษฐ์ เมื่อฝึกโมเดลปัญญาประดิษฐ์โดยใช้ชุดข้อมูลจำนวนมาก ซึ่งมักประกอบด้วยเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ คำถามที่เกิดขึ้นในการพัฒนาโมเดลปัญญาประดิษฐ์ ก็คือความสมดุลระหว่างการส่งเสริมนวัตกรรมและการปกป้องสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงาน

คดีที่แสดงถึงข้อกังวลในประเด็นนี้ก็คือ *New York Daily News, Chicago Tribune, and others v. OpenAI and Microsoft* โดยคดีนี้มีข้อเท็จจริงโดยสรุปดังนี้ กลุ่มหนังสือพิมพ์ในสหรัฐฯ รวมถึง *New York Daily News* และ *Chicago Tribune* ได้ฟ้องคดีต่อ *Microsoft* และ *OpenAI* โดยกลุ่มหนังสือพิมพ์ดังกล่าวได้กล่าวหาว่า บริษัท *Microsoft* และบริษัท *OpenAI* ได้ละเมิดลิขสิทธิ์ของตนโดยใช้เนื้อหาจากสื่อเพื่อฝึกโมเดลปัญญาประดิษฐ์ โดยไม่ได้รับอนุญาตอย่างเหมาะสม¹⁰ ยิ่งไปกว่านั้น ยังมีหลายกรณีที่มีการฟ้องร้องดำเนินคดีในกรณีที่มีการใช้ข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ในการฝึกโมเดลปัญญาประดิษฐ์ อาทิ กรณี *Alter v. OpenAI* ซึ่งโจทก์ก็กล่าวหาว่า *OpenAI* และ *Microsoft* ต้องรับผิดชอบต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดจากการใช้ผลงานของโจทก์เพื่อฝึกโมเดลปัญญาประดิษฐ์ของจำเลย หรือกรณี *Center for Investigative Reporting v. OpenAI* ที่ *Center for Investigative Reporting* ซึ่งเป็นองค์กรข่าวที่ไม่แสวงหาผลกำไร ได้ยื่นฟ้อง *OpenAI*

¹⁰ Gerrit De Vynck, 8 major newspapers join legal backlash against OpenAI, Microsoft, The Washington Post, available at <https://www.washingtonpost.com/technology/2024/04/30/chicago-tribune-open-ai-microsoft-lawsuit/> (01/09/2024)

และ Microsoft โดยกล่าวหาว่าจำเลยละเมิดลิขสิทธิ์ของโจทก์ทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยใช้ผลงานเหล่านั้นในชุดการฝึกอบรมของปัญญาประดิษฐ์ เป็นต้น¹¹

จากตัวอย่างกรณีพิพาทข้างต้น แสดงถึงความกังวลอย่างกว้างขวางในหมู่นักสร้างเนื้อหาที่กำลังสูญเสียการควบคุมผลงานของตนและการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ที่อาจเกิดขึ้น อย่างไรก็ตาม ในหลักการสำคัญของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา มีการอภิปรายแนวคิดเรื่อง "การใช้งานโดยชอบธรรม" ซึ่งเป็นหลักทางกฎหมายที่อนุญาตให้ใช้เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ได้ในขอบเขตจำกัดโดยไม่จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากผู้ถือสิทธิ์ในด้านหนึ่ง ผู้สนับสนุนหลักการดังกล่าวเห็นว่า การใช้งานที่มีลิขสิทธิ์ในการฝึกโมเดลปัญญาประดิษฐ์ถือเป็นการใช้งานโดยชอบธรรม เนื่องจากโมเดลเหล่านี้จะวิเคราะห์และเรียนรู้รูปแบบแทนที่จะทำซ้ำเนื้อหาตามคำต่อคำ อย่างไรก็ตาม อีกด้านหนึ่ง ผู้ที่คัดค้านโต้แย้งว่า เส้นแบ่งระหว่าง "การใช้งานโดยชอบธรรม" กับการคัดลอกนั้นเลื่อนลางลงเรื่อยๆ และการใช้เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตอาจส่งผลกระทบต่อสิทธิของผู้สร้างได้ และท้ายที่สุด จะมีผลกระทบต่ออุตสาหกรรมเทคโนโลยีอย่างมาก

2.2 ความเสี่ยงที่จะละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาจากผลของการใช้งานปัญญาประดิษฐ์

เนื่องจากผลลัพธ์ของ Generative AI ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ผู้ใช้ป้อนและชุดข้อมูลขนาดใหญ่ที่ส่วนใหญ่รวบรวมจากอินเทอร์เน็ต กระบวนการนี้เกี่ยวข้องกับการใช้กระบวนการและกฎเกณฑ์ในการรวบรวมข้อมูลจากชุดข้อมูลขนาดใหญ่ของข้อความที่มนุษย์สร้างขึ้น ส่งผลให้มีความเป็นไปได้สูงที่เนื้อหาที่สร้างขึ้นจะมีองค์ประกอบบางส่วนเหมือนหรือคล้ายกับวรรณกรรมหรือข้อมูลอันมีลิขสิทธิ์ที่มีอยู่แล้ว

ความคล้ายคลึงนี้ทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับความเป็นต้นฉบับและความเป็นไปได้ในการคัดลอกโดยไม่ตั้งใจ ซึ่งอาจนำไปสู่ข้อพิพาททางกฎหมายเกี่ยวกับสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา ความท้าทายอยู่ที่การกำหนดขอบเขตที่เนื้อหาที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์เป็นผลงานต้นฉบับ หรืออยู่ในขอบเขตที่ยืมมาจากผลงานที่มีอยู่แล้วอย่างไร ทำให้ผู้พัฒนาและผู้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ต้องจัดการกับความซับซ้อนทางกฎหมายเหล่านี้อย่างรอบคอบ ในทางเทคนิค ซึ่งหมายความว่าเจ้าของลิขสิทธิ์เดิมอาจสามารถเรียกร้องต่อผู้สร้างปัญญาประดิษฐ์ในข้อหาละเมิดลิขสิทธิ์ได้ อย่างไรก็ตาม ยังไม่ชัดเจนว่ากรณีนี้จะถูกดำเนินการ

¹¹ Baker Hostetler, Case Tracker: Artificial Intelligence, Copyrights and Class Actions, available at <https://www.bakerlaw.com/services/artificial-intelligence-ai/case-tracker-artificial-intelligence-copyrights-and-class-actions/> (01/09/2024)

อย่างไรและใครจะต้องรับผิดชอบ ความไม่ชัดเจนนี้เกิดจากความซับซ้อนของระบบปัญญาประดิษฐ์ที่มีหลายฝ่ายเข้ามาเกี่ยวข้องในกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น นักพัฒนา ผู้ใช้ และผู้ให้ข้อมูล เป็นต้น

ตัวอย่างข้อพิพาทกรณี GitHub, Microsoft และ OpenAI¹²

ข้อพิพาทเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เกี่ยวข้องกับการฟ้องร้อง GitHub, Microsoft และ OpenAI โดยคดีนี้มุ่งเน้นไปที่ GitHub Copilot ซึ่งเป็นเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยเหลือนักพัฒนาโดยแนะนำสเนปเป็ต (Snippet) ของโค้ด ซึ่งหมายความว่า Copilot จะให้ส่วนเล็กๆ ของโค้ดที่สามารถนำไปใช้ในโปรเจกต์ของนักพัฒนาได้ โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเขียนโค้ดและเพิ่มผลผลิต โดยโจทก์กล่าวหาว่าข้อเสนอแนะของ Copilot มีโค้ดที่คัดลอกมาจากคลังข้อมูลโดยตรงโดยไม่ได้รับอนุญาตที่มาอย่างเหมาะสม ซึ่งพวกเขาอ้างว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และใบอนุญาต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง โจทก์มีข้อโต้แย้งว่า

1. ระบบกรองที่ไม่มีประสิทธิภาพ: ระบบกรองของ GitHub ที่ออกแบบมาเพื่อตรวจจับและระงับการจับคู่โดยตรงเหล่านี้ถือว่าไม่มีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะโค้ดเป็นแบบคำต่อคำ: Copilot ถูกกล่าวหาว่าแนะนำตัวอย่างโค้ดแบบคำต่อคำจากโครงการโอเพนซอร์ส ซึ่งทำให้เกิดความกังวลเกี่ยวกับการใช้ใบอนุญาตโอเพนซอร์สในทางที่ผิดและการละเมิดลิขสิทธิ์ที่อาจเกิดขึ้น

ในเบื้องต้น คดีนี้ประกอบด้วยข้อกล่าวหา 22 ข้อ ซึ่งครอบคลุมประเด็นต่างๆ รวมถึงการละเมิดลิขสิทธิ์และการฝ่าฝืนกฎหมาย Digital Millennium Copyright Act (DMCA) อย่างไรก็ตาม ศาลได้ยกฟ้องข้อกล่าวหาเหล่านี้ส่วนใหญ่ โดยอ้างว่ามีหลักฐานไม่เพียงพอและโค้ดที่คัดลอกมาไม่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมากนัก เหลือเพียงข้อกล่าวหาสองข้อเท่านั้น กล่าวคือ การละเมิดใบอนุญาตโอเพนซอร์ส และการละเมิดสัญญา โดยคดีนี้ดำเนินการพิจารณาต่อไปโดยอาศัยข้อกล่าวหาสองข้อนี้ สำหรับข้อหาการละเมิดใบอนุญาตโอเพนซอร์ส นั้น มีการอ้างว่า Copilot ละเมิดข้อกำหนดของใบอนุญาตโอเพนซอร์สด้วยการใช้โค้ดในลักษณะที่ใบอนุญาตเดิมไม่อนุญาต สำหรับข้อหาละเมิดสัญญา นั้น มีการอ้างว่า บริษัท GitHub ละเมิด

¹² Blake Brittain, OpenAI, Microsoft want court to toss lawsuit accusing them of abusing open-source code, available at <https://www.reuters.com/legal/litigation/openai-microsoft-want-court-toss-lawsuit-accusing-them-abusing-open-source-code-2023-01-27/>. (01/09/2024)

ข้อตกลงตามสัญญากับนักพัฒนาโดยไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดของใบอนุญาตโอเพนซอร์สเหล่านี้ ซึ่งคดีนี้ยังอยู่ในระหว่างการพิจารณาในชั้นศาล

จากข้อเท็จจริงที่ปรากฏในคดี แม้จะมีการยกฟ้องในหลายข้อหาก็ตาม หากแต่กรณีนี้เห็นถึงความกังวลอย่างต่อเนื่องระหว่างการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์กับทรัพย์สินทางปัญญา เมื่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เช่น GitHub Copilot แพร่หลายมากขึ้น คำถามเกี่ยวกับผลกระทบต่อลิขสิทธิ์และใบอนุญาตโอเพนซอร์สก็อาจกลายเป็นเรื่องเร่งด่วนและจำเป็นที่จะต้องมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และท้ายที่สุด การพิจารณาคดีนี้อาจเป็นแนวทางในการกำหนดความสัมพันธ์ในการวิธีการบริหารจัดการปัญญาประดิษฐ์ กับเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์และการปฏิบัติตามใบอนุญาตในอนาคต

3. บทสรุป

การเข้าถึงชุดข้อมูลที่หลากหลายมีความสำคัญต่อการสร้างและพัฒนาระบบปัญญาประดิษฐ์ที่แข็งแกร่งและปราศจากอคติ การจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์อาจขัดขวางนวัตกรรมและขัดขวางการพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่อาจเป็นประโยชน์ต่อสังคม ทุกประเทศ นักกฎหมายมีส่วนร่วมในการอภิปรายประเด็นเหล่านี้ โดยเฉพาะศาลที่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนของการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาใช้ ซึ่งมีได้มีแต่ประเด็นทรัพย์สินทางปัญญาเท่านั้น แต่ยังมีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพิจารณาทางจริยธรรม ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล และตลอดจนความยินยอมของบุคคลซึ่งข้อมูลของพวกเขาอาจถูกใส่ไว้ในชุดข้อมูลการฝึกอบรมโดยไม่ได้ตั้งใจ

เนื่องจากระบบปัญญาประดิษฐ์มีความซับซ้อนและการใช้งานหลากหลายมากขึ้นเรื่อยๆ การรับรองความรับผิดชอบและความโปร่งใสในแหล่งที่มาและการใช้ข้อมูลจึงมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นเช่นกัน หากไม่จัดการกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาให้มีความชัดเจน ย่อมอาจนำไปสู่สถานการณ์ทางกฎหมายที่ไม่เป็นมิตรต่อผู้สร้างเนื้อหาและนักพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ในขณะเดียวกัน ปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในการฝึกอบรมและการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เป็นเพียงตัวอย่างความท้าทายที่เกิดขึ้นของนวัตกรรมทางเทคโนโลยีขัดแย้งกับบรรทัดฐานทางกฎหมายที่มีอยู่ จึงมีความจำเป็นที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมถึงบริษัทเทคโนโลยี ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย และผู้กำหนดนโยบาย จะต้องร่วมมือกันรับมือกับความท้าทายเหล่านี้ การรักษาสมดุลระหว่างการปกป้องสิทธิทางกฎหมายและการส่งเสริมนวัตกรรมจะเป็นกุญแจสำคัญในการรับรองการเติบโตอย่างยั่งยืนของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และทำให้เกิดผลกระทบเชิง

บวกที่มีต่อสังคม กล่าวคือกำหนดอนาคตของปัญญาประดิษฐ์และการกำหนดบรรทัดฐานที่จะส่งผลต่อการ
ผลงานเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ากับโครงสร้างทางกฎหมายและจริยธรรมของมนุษย์



AI AIGC
AI GOVERNANCE CENTER
by ETDA