

จากเครื่องมือสู่ผู้สร้าง: การตีความใหม่ว่าด้วยผู้สร้างสรรค์
ในกฎหมายลิขสิทธิ์ ยุค CGI และ AIGC

From Tools to Creators: Rethinking Authorship in Copyright
Law in the Era of CGI and AIGC

สมชาย รัตนเชื้อสกุล¹

Receive 9 September 2025; Revised 30 October 2025;

Accepted 14 November 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาความแตกต่างเชิงแนวคิดและหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีต่องานที่สร้างด้วยเทคโนโลยีสองรูปแบบ ได้แก่ งาน CGI (Computer-Generated Imagery) และงาน AIGC (AI-Generated Content) โดยมุ่งวิเคราะห์ว่าระบบกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนดความหมายของ “ผู้สร้างสรรค์” (Authorship) อย่างไรภายใต้บริบทที่เทคโนโลยีสร้างสรรค์กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันเทคโนโลยี AI ถูกผนวกเข้าในกระบวนการสร้างงาน CGI อย่างแพร่หลาย ทั้งในด้านการเรนเดอร์ การสร้างแอนิเมชัน และการจำลองภาพเสมือน ขณะเดียวกัน ผู้ใช้ระบบ AIGC ก็เริ่มมีบทบาทควบคุมผลลัพธ์ที่สร้างขึ้นมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบคำสั่ง (Prompt) แบบเจาะจง การเลือกจากผลลัพธ์หลายชุด และการปรับแต่งภายหลัง กระแสทั้งสองนี้ส่งผลให้เส้นแบ่งระหว่างงาน CGI ที่มนุษย์กำกับกับงาน AIGC ที่ระบบสร้างโดยอัตโนมัติเข้ามาใกล้กันมากขึ้น จนเกิดคำถามใหม่ต่อกรอบความเข้าใจเดิมเกี่ยวกับ “ความคิดสร้างสรรค์” และ “ผู้สร้างสรรค์” ตามกฎหมายลิขสิทธิ์

¹ Somchai Ratanachueskul

นักวิชาการอิสระ

E-mail: somchai.alk@yahoo.com

เพื่อตอบโจทยความท้าทายดังกล่าว บทความนี้เสนอให้เปลี่ยนจากแนวคิดแบบแยกองค์ประกอบ (Fragmented Authorship) ไปสู่แนวคิดแบบองค์รวม (Integrated Authorship) ที่พิจารณาการควบคุมของมนุษย์ในภาพรวมของกระบวนการสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญ พร้อมกันนี้ เสนอให้หลัก “ความเป็นกลางทางเทคโนโลยี” (Technology Neutrality) เป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานในการปรับกฎหมายลิขสิทธิ์ในอนาคตเพื่อสร้างความชัดเจนทางกฎหมาย เสริมความเป็นธรรมระหว่างรูปแบบการสร้างงานที่หลากหลาย และทำให้ระบบกฎหมายสามารถปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคแห่งความคิดสร้างสรรค์ร่วมระหว่างมนุษย์และเครื่องจักร

คำสำคัญ: ลิขสิทธิ์, CGI และ AIGC, ผู้สร้างสรรค์

Abstract

This article explores the conceptual and doctrinal distinctions in copyright law between Computer-Generated Imagery (CGI) and AI-Generated Content (AIGC), focusing on how legal systems define authorship in light of evolving creative technologies. Artificial intelligence is becoming increasingly integrated into CGI production pipelines, where it supports tasks such as rendering, animation, and simulation. At the same time, users of AIGC systems are gaining greater control over the creative outputs—through iterative prompt design, selection among multiple results, and post-processing refinements. These developments are narrowing the gap between traditionally human-directed CGI and AI-generated content, challenging existing legal assumptions about authorship and originality.

To address these challenges, the article argues for a shift from fragmented, component-based evaluations of copyrightability toward a more holistic model that recognizes meaningful human control over the creative process. It proposes the principle of technology neutrality as a foundational framework for future copyright law—ensuring legal certainty, promoting fairness across different methods of creation, and enabling the law to remain adaptable in the age of hybrid human-machine creativity.

Keywords: Copyright, CGI & AIGC, Authorship

1.บทนำ

พัฒนาการของ CGI และการยอมรับในกฎหมายลิขสิทธิ์

เทคโนโลยี CGI (Computer-Generated Imagery) คือ การสร้างภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างภาพ (Imaging Software) CGI จะต่างจากเทคนิคแอนิเมชันแบบดั้งเดิม เช่น การวาดภาพเคลื่อนไหวด้วยมือครั้งละเฟรม หรือเทคนิคสตอปโมชัน (Stop-Motion) เพราะวิธีเหล่านั้นไม่ได้สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม CGI มักถูกนำมาใช้ทั้งในภาพยนตร์คนแสดงจริงและภาพยนตร์แอนิเมชัน และมักเข้ามาแทนที่วิธีแบบดั้งเดิม โดยคำว่า CGI ครอบคลุมตั้งแต่การใช้อัลกอริธึม (Algorithm) ในการสร้างภาพแฟร็กทัล (Fractals) ซึ่งเป็นลวดลายที่ซับซ้อนและไม่สิ้นสุด ไปจนถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติ (2D) และสามมิติ (3D)²

ในขั้นตอนการพัฒนาภาพยนตร์และแอนิเมชัน ฝ่ายเทคนิคพิเศษ (Visual Effects – VFX) จะใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ขั้นสูงเพื่อสร้างวัตถุหรือตัวละครที่สามารถใส่ลงในภาพจริงได้อย่างแนบเนียน หรือแม้กระทั่งสร้างฉากที่เป็น CGI ทั้งหมดก็ได้ ภาพที่ซับซ้อนสามารถสร้างได้โดยใช้เทคนิค Compositing ด้วยการผสมภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์เข้ากับภาพยนตร์จริงเป็นชั้น ๆ (Layers) และมักใช้เพื่อวางนักแสดงที่แสดงอยู่หน้าฉากสีเขียว (Green Screen) เข้าไปในฉากหลังที่จำลองขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์³

² Cameron Hashemi-Pour, Computer-generated Imagery (CGI), accessed June 13, 2025, <https://www.techtarget.com/whatis/definition/CGI-computer-generated-imagery..>

³ ibid, ในการสร้าง CGI จะเริ่มจากการออกแบบแนวคิดทางศิลปะ (concept art) เพื่อให้ได้นักออกแบบกำหนด “ลักษณะบุคลิก” ของตัวละคร และ visual identity แล้วจะแปลงให้เป็นภาพ 3 มิติ จากนั้นจะผูกโครงกระดูก (digital skeleton-rigging) ซึ่งเป็นการกำหนดจุดทำหน้าที่เหมือนโครงกระดูกในร่างกายมนุษย์ ทำให้สามารถบิดหรือปรับให้โมเดลขยับหรือเคลื่อนไหวได้เหมือนมนุษย์ กระบวนการเหล่านี้นักแสดงจะเป็นผู้ดำเนินการโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยแต่การกำหนดรายละเอียดเช่น แสง มุมกล้อง หรือเงา จะยังกำหนดโดยมนุษย์ โปรดดูเพิ่มเติมใน VFX Online, Incredibles2 Animation Breakdown, accessed June 16, 2025, <https://vfxtechblog.wordpress.com/2018/08/18/incredibles-2-animation-breakdowns/>.

CGI ได้กลายเป็นหัวใจสำคัญของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เกม และสื่อบันเทิง ตั้งแต่ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผลงานระดับบุกเบิกของสตูดิโอ Pixar เช่น Toy Story (1995) ที่ถือเป็นภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรกที่ใช้ CGI สร้างทั้งหมด⁴ งานดังกล่าวไม่เพียงพลิกโฉมวิธีการเล่าเรื่องเชิงภาพยนตร์ แต่ยังเปลี่ยนกระบวนทัศน์เกี่ยวกับ “ผู้สร้างสรรค์” ในงานศิลปะด้วย CGI

ลักษณะการสร้าง CGI เกิดจากการทำงานร่วมกันของเครื่องมืออัตโนมัติหลายชนิด ซึ่งมนุษย์ไม่ได้ “สร้าง” ทุกรายละเอียดด้วยมือ ในทางกฎหมาย CGI ได้รับการปฏิบัติเช่นเดียวกับงานศิลปะที่มนุษย์วาดหรือสร้างขึ้นโดยตรง เพราะถือว่ากระบวนการสร้างสรรค์ยังอยู่ภายใต้การกำกับ การออกแบบ และการตัดสินใจของมนุษย์ แม้ขั้นตอนการสร้างภาพ (Rendering) การจัดแสง (Lighting Simulation) หรือการสร้างภาพเคลื่อนไหวจำนวนมากจะทำโดยโปรแกรมอัตโนมัติ แต่ก็ยังถือว่างานนั้นมนุษย์ยังเป็น “ผู้สร้างสรรค์”

สำนักงานลิขสิทธิ์สหรัฐฯ (USCO) วางหลักว่า งานที่สร้างขึ้นโดยใช้คอมพิวเตอร์สามารถจดทะเบียนลิขสิทธิ์ได้ หากเป็นผลจาก “การควบคุมและการตัดสินใจสร้างสรรค์ของมนุษย์” โดยตรง⁵ กล่าวคือ トラบดีที่มนุษย์มีบทบาทในการควบคุมภาพรวมของกระบวนการสร้างงาน แม้ไม่ได้ลงมือสร้างแต่ละองค์ประกอบด้วยตนเอง งานนั้นก็ยังคงถือว่าเป็น “Original Work of Authorship” ที่มีสิทธิ์ได้รับความคุ้มครอง

อย่างไรก็ดี กรณีของ AIGC ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างผลงานจากคำสั่ง (Prompt) เช่น กรณีภาพการ์ตูน Zarya of The Dawn ที่ผู้สร้างใช้โปรแกรม

⁴ Pixflow, Toy Story เปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์แอนิเมชันอย่างไร: ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของ Pixar, สืบค้นเมื่อวันที่ 13 มิถุนายน 2568, https://pixflow-net.translate.goog/blog/how-toy-story-changed-animation-history-pixars-first-cgi-animated-movie/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc.

⁵ U.S. Copyright Office, Library of Congress, Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence, accessed June 15, 2025, <https://www.federalregister.gov/documents/2023/03/16/2023-05321/copyright-registration-guidance-works-containing-material-generated-by-artificial-intelligence#citation-22-p16192>.

Midjourney สร้างขึ้น แต่ USCO ปฏิเสธการให้ลิขสิทธิ์ เพราะเห็นว่า ภาพทั้งหมดสร้างขึ้นโดย AI แม้มนุษย์จะเป็นผู้ป้อนคำสั่ง แต่ USCO ถือว่าเพียงการป้อนคำสั่งไม่เป็น “การสร้างสรรค” ของผู้ป้อนคำสั่ง โดย USCO รับผิดชอบเฉพาะในส่วนของการจัดเรียงภาพ การเลือกองค์ประกอบ และเนื้อหาเรื่องเล่า” ซึ่งเห็นได้ชัดเจนว่าเป็นส่วนที่มนุษย์เป็นผู้ทำขึ้น⁶

แนวทางนี้สะท้อนมุมมองแบบ “แยกองค์ประกอบ” (Fragmented Authorship) ซึ่งแตกต่างจากวิธีที่กฎหมายปฏิบัติต่องาน CGI ซึ่งพิจารณางานในแบบองค์รวม (Holistic Approach) ว่ามนุษย์มีบทบาทในการกำกับการแสดงออกเชิงศิลปะ โดยตลอด แม้จะอาศัยเครื่องมืออัตโนมัติในการสร้างงานนั้นก็ตาม

ความย้อนแย้งนี้นำไปสู่คำถามสำคัญในเชิงแนวคิดที่ว่า เหตุใดระบบกฎหมายลิขสิทธิ์จึงปฏิบัติต่องานทั้งสองประเภทนี้ด้วยมาตรฐานที่ต่างกัน ทั้งที่ทั้งสองกรณีต่างก็อาศัยเครื่องมืออัตโนมัติและมนุษย์ทำหน้าที่กำกับในระดับที่ใกล้เคียงกัน บทความนี้จะวิเคราะห์เพื่อค้นหาคำตอบนี้ โดยจะเริ่มด้วยการทบทวนกรอบแนวคิดทางกฎหมายเกี่ยวกับ “Originality” และ “Authorship” เพื่อพิจารณาว่าหลักเกณฑ์เหล่านี้ปรับใช้กับบริบทของเทคโนโลยีร่วมสมัยได้เพียงใด จากนั้นจะศึกษารายละเอียดและเปรียบเทียบการสร้างงาน CGI และ AIGC เพื่อค้นหาส่วนร่วมและส่วนต่างของกระบวนการสร้างงานทั้งสองประเภท ซึ่งเป็นฐานในการวิเคราะห์การปรับหลักกฎหมายลิขสิทธิ์กับงานทั้งสองประเภทในบางประเทศที่จะกล่าวเป็นส่วนถัดไป หลังจากนั้น จะเป็นการวิพากษ์หลักการเชิงแนวคิดต่อการปรับหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ต่อการสร้างงานทั้งสองรูปแบบ ผลจากข้อวิพากษ์จะนำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงหลักการต่อการปรับเปลี่ยนเชิงแนวคิดของหลักการพื้นฐานสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์ เพื่อรองรับเทคโนโลยีสร้างสรรค์ที่พัฒนาไปอย่างก้าวกระโดด

⁶ โปรดดู USCO, Letter address to Van Lindberg, Date February 21, 2023, accessed June 15, 2025, <https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>.

2. แนวคิดและทฤษฎีกฎหมายลิขสิทธิ์: หลักการแสดงออก (Expression) สู่ความท้าทายในยุค AI

นับตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ มนุษย์ได้สร้างสรรค์งานศิลปะด้วยมือเปล่า เช่น ภาพวาดบนผนังถ้ำ เครื่องปั้นดินเผา และเสียงร้องของชนเผ่าดั้งเดิม เมื่อเวลาผ่านไป มนุษย์ได้พัฒนาเครื่องมือเพื่อช่วยให้การแสดงออกทางศิลปะมีประสิทธิภาพและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เริ่มตั้งแต่พุกันและสีบนผ้าใบในยุคเรอเนสซองส์ (Renaissance) กล้องถ่ายภาพในศตวรรษที่ 19 โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกในศตวรรษที่ 20 จนถึงแท็บเล็ตดิจิทัล (Digital Tablet) และเครื่องมือวาดภาพอัตโนมัติในปัจจุบัน เครื่องมือเหล่านี้ไม่เคยลดทอนความเป็นผู้สร้างสรรค์ของมนุษย์ トラバใดที่มนุษย์ยังคงเป็นผู้เลือกใช้ ออกแบบ และควบคุมการแสดงออกทางศิลปะอย่างแท้จริง กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองโดยไม่ตั้งคำถามถึงกลไกเบื้องหลังของเครื่องมือเหล่านั้น

ความชอบธรรมในการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตั้งอยู่บนพื้นฐานทฤษฎีกฎหมายที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับผลงาน ได้แก่ (1) ทฤษฎีแรงงานของจอห์น ล็อก (John Locke) (2) ทฤษฎีบุคลิกภาพของเฮเกล (G. W. F. Hegel) และ (3) ทฤษฎีเจตจำนงเสรีของเอ็มมานูเอล ค้านท์ (Immanuel Kant) ซึ่งแม้จะต่างกัน ในมุมมองเชิงปรัชญา แต่ต่างยืนยันบทบาทของมนุษย์ในฐานะ "ผู้สร้างสรรค์" และให้ความชอบธรรมแก่การคุ้มครองผลงานที่แสดงออกถึงความเป็นมนุษย์ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์⁷

2.1 ทฤษฎีแรงงานของ John Locke: สิทธิในผลแห่งแรงงานของตน

Locke เสนอใน “Second Treatise of Government” ว่ามนุษย์มีสิทธิในตัวตนของตนเอง (Self-ownership) และเมื่อผนวกแรงงานเข้าไปในทรัพยากรธรรมชาติที่เป็นของสาธารณะ จะก่อให้เกิดสิทธิในทรัพย์สินส่วนบุคคลได้

⁷ท่านที่สนใจประเด็นปรัชญาการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา โปรดดูเพิ่มเติมใน Lawrence C. Becker, “Property Rights: Philosophic Foundation, London: Routledge & Kegan Paul, 1977; Huntington Cairns, Legal Philosophy from Plato to Hegel, Baltimore: The Johns Hopkins Press, 1949; Peter Drahos, A Philosophy of Intellectual Property, ” Aldershot: Dartmouth Publishing Co.,Ltd., 1996.

ความคิดนี้ถูกตีความเป็นรากฐานของแนวคิดเรื่อง "สิทธิในผลของแรงงาน" ในกฎหมาย ลิขสิทธิ์เพื่ออธิบายว่า เหตุใดผู้สร้างผลงานควรได้รับสิทธิในผลงานของตน

ในบริบทของงานศิลปะและงานสร้างสรรค์ มนุษย์ลงแรงทางปัญญาและร่างกายเพื่อแปรเปลี่ยนแนวคิด ความรู้ หรืออารมณ์ ให้กลายเป็นรูปธรรม เช่น งานเขียน ดนตรี หรือภาพวาด ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการ "แปรรูปทรัพยากร" ด้วยแรงงาน เฉพาะตัว และควรได้รับสิทธิครอบครองในผลแห่งแรงงานนั้น แม้จะใช้เครื่องมือ เช่น พู่กัน กล้อง หรือซอฟต์แวร์ ก็ตาม

เมื่อเปรียบเทียบกับ CGI ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างภาพโดยอาศัยโปรแกรม คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ โดยผู้สร้างต้องลงทุน แรงงานในการเรียนรู้ ใช้งาน และ ควบคุมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทั้งในแง่เทคนิคและความคิดสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็น การออกแบบตัวละคร กำหนดองค์ประกอบภาพ หรือควบคุมแสงและการเคลื่อนไหว ล้วนแสดงถึงการผนวกแรงงานเข้ากับทรัพยากรดิจิทัลตามแนวคิดของ Locke อย่างชัดเจน

2.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพของ Hegel: การแสดงออกถึงตัวตนผ่านทรัพย์สิน

Hegel เสนอใน “Philosophy of Right” ว่าทรัพย์สินเป็นการแสดงออกถึง เจตจำนงของบุคคล และเป็นหนทางที่มนุษย์ใช้แสดงบุคลิกภาพของตนออกสู่โลก ภายนอก งานศิลปะจึงเป็นรูปแบบหนึ่งของทรัพย์สินที่สะท้อนตัวตนของผู้สร้างได้ อย่างลึกซึ้ง ลิขสิทธิ์จึงไม่ได้มีไว้เพียงปกป้องผลของแรงงาน แต่ยังเพื่อคุ้มครอง อัตลักษณ์ทางศิลปะของผู้สร้างด้วย

ในโลกของ CGI ผู้สร้างจะต้องออกแบบองค์ประกอบ ตั้งแต่ลักษณะใบหน้า ของตัวละครจนถึงความรู้สึกที่ถ่ายทอดผ่านแสงและมุมกล้อง ทุกการเลือกสื่อสาร เจตนาบางอย่าง ซึ่งในมุมมองของ Hegel คืองานที่สะท้อนบุคลิกภาพของผู้สร้าง อย่างแท้จริง การใช้เครื่องมือดิจิทัลจึงไม่ได้ทำให้ตัวตนของศิลปินเจือจางลง ตรงกันข้าม การตัดสินใจหลักยังอยู่ในมือมนุษย์ผู้สร้าง

2.3 ทฤษฎีเจตจำนงเสรีของ Kant: สิทธิที่ตั้งอยู่บนการเลือกโดยเสรี

Kant มองว่าเสรีภาพและศีลธรรมเป็นรากฐานของสิทธิในฐานะมนุษย์ เจตจำนงเสรี (Autonomy) เป็นหัวใจของการกระทำที่มีศีลธรรม การแสดงออกทางศิลปะจึงต้องเกิดจากการเลือกโดยเจตนาของบุคคล ไม่ใช่เป็นผลบังเอิญจากกระบวนการที่บุคคลไม่เข้าใจหรือควบคุมไม่ได้

ในแง่นี้ CGI สะท้อนเจตจำนงของผู้สร้างอย่างชัดเจน เพราะทุกการออกแบบและการตัดสินใจมาจากผู้สร้างที่กำหนดรายละเอียด รู้ถึงขั้นตอน กระบวนการและผลที่จะเกิดขึ้น

2.4 แนวคิดแรงงาน บุคลิกภาพ และเจตจำนงเสรีในยุค AIGC

ทั้งสามแนวคิดข้างต้นต่างชี้ให้เห็นว่า ลิขสิทธิ์มีรากฐานอยู่ที่การรับรองบทบาทของมนุษย์ในกระบวนการสร้างงาน ไม่ว่าจะเป็นในฐานะผู้ลงแรง ผู้แสดงตัวตน หรือผู้ใช้เจตจำนงในการเลือกสื่อสารบางอย่างออกมา เครื่องมืออัตโนมัติอย่าง CGI จึงไม่เคยเป็นปัญหาในกฎหมายลิขสิทธิ์ เพราะมนุษย์ยังคงควบคุมภาพรวมของงานได้อย่างชัดเจน

แต่สำหรับ AIGC ที่มนุษย์เพียงป้อนคำสั่งเป็นข้อความ และให้ระบบ AI แปรสภาพเป็นภาพหรือข้อความโดยอัตโนมัติ โดยที่ผู้ใช้ไม่สามารถคาดเดาหรือควบคุมรายละเอียดได้ล่วงหน้า กรณีนี้ยังเป็นคำถามว่า เราจะยังสามารถมองเห็น “แรงงาน” “บุคลิกภาพ” และ “เจตจำนงเสรี” ของมนุษย์ในผลงานเหล่านั้นได้หรือไม่ หรือควรต้องนิยามหลักเกณฑ์ใหม่ในการประเมินการมีส่วนร่วมของมนุษย์ในการสร้างงานศิลปะร่วมกับเครื่องมือ AI

ประเด็นดังกล่าวนี้ ผู้เขียนจะวิเคราะห์ในส่วนถัดไป โดยเปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของ CGI กับ AIGC เพื่อค้นหาความแตกต่าง และการเคลื่อนตัวทางเทคโนโลยีที่ทับซ้อนกัน ตลอดจนผลสะท้อนต่อแนวคิดพื้นฐานทางกฎหมายลิขสิทธิ์

3. เปรียบเทียบลักษณะของ CGI และ AIGC

3.1 นิยามและลักษณะของ CGI: เมื่อมนุษย์ควบคุมเครื่องมือดิจิทัล⁸

CGI (Computer-Generated Imagery) หมายถึงภาพหรือวิดีโอที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะในวงการภาพยนตร์ แอนิเมชัน และโฆษณา กระบวนการสร้างงาน CGI ไม่ได้เกิดขึ้นจากการกดปุ่มเพียงครั้งเดียว แต่เป็นกระบวนการหลายขั้นตอนที่ต้องอาศัยการควบคุมอย่างละเอียดจากศิลปินและทีมงาน เช่น การสร้างตัวละคร 3 มิติในภาพยนตร์ The Incredibles จะเริ่มจากการออกแบบคาแรคเตอร์ (Character) ของตัวละคร วาดภาพร่าง แล้วสร้างแบบจำลองสามมิติ (3D Model) ด้วยซอฟต์แวร์เฉพาะทาง เช่น Maya หรือ Blender จากนั้นจึงใส่โครงกระดูก (Rigging) เพื่อให้สามารถควบคุมท่าทางและการเคลื่อนไหวได้ แล้วจึงเพิ่มพื้นผิว แสง และเอฟเฟกต์อื่น ๆ

การเคลื่อนไหวในฉากอื่น ๆ เช่น การเคลื่อนไหวของผ้าคลุมใน The Incredibles จะใช้ระบบอัตโนมัติช่วยจำลองการเคลื่อนไหว (Simulation Engine) ด้วยซอฟต์แวร์อย่าง Houdini หรือ Realflow โดยมนุษย์ยังเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์ เช่น ความหนักของผ้า แรงโน้มถ่วง หรือแรงลมในฉาก ดังนั้น แม้ระบบจะคำนวณผลลัพธ์ให้โดยอัตโนมัติ แต่ยังคงอยู่ภายใต้ขอบเขตการควบคุมและการออกแบบของมนุษย์ การเคลื่อนไหวในฉากอื่น ๆ เช่น การเคลื่อนไหวของผ้าคลุมใน The Incredibles จะใช้ระบบอัตโนมัติช่วยจำลองการเคลื่อนไหว (Simulation Engine) ด้วยซอฟต์แวร์อย่าง Houdini หรือ Realflow โดยมนุษย์ยังเป็นผู้กำหนด

⁸ VFX Online, อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 2; Pixflow, อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 3; CGI ต่างจาก Visual effect (VFX) แม้หลายครั้งจะใช้เรียกแทนกันได้ แต่ VFX คือ การปรับแต่งหรือสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ เพื่อรวมภาพจริงกับภาพที่สร้างขึ้น ซึ่งรวมถึง CGI ด้วย ลักษณะเด่นของ VFX คือ เป็นภาพที่ “รวม” ระหว่าง ภาพจริงและภาพคอมพิวเตอร์ ส่วน CGI คือ การสร้างภาพหรือวัตถุขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ โดยไม่ต้องอิงจากภาพจริง เช่น ตัวละคร 3 มิติ สัตว์ประหลาด อาคาร โลกแฟนตาซี ฯลฯ ลักษณะเด่นของ CGI ใช้สร้างสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง เช่น มังกร ยานอวกาศ หรือเมืองในโลกอนาคต เป็นต้น โปรดดู Stytech, “Different between CGI and VFX,” accessed July 21, 2025, <https://www.stytechstory.com/blog/cgi-vs-vfx--difference>; Pepper Animation, Different between VFX and CGI, accessed July 21, 2025, <https://www.pepperanimation.com/difference-between-vfx-and-cgi/>.

กฎเกณฑ์ เช่น ความหนักของผ้า แรงโน้มถ่วง หรือแรงลมในฉาก ดังนั้น แม้ระบบจะคำนวณผลลัพธ์ให้โดยอัตโนมัติ แต่ยังคงอยู่ภายใต้ขอบเขตการควบคุมและการออกแบบของมนุษย์

CGI จึงเป็นการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อขยายศักยภาพของมนุษย์ในฐานะผู้สร้าง โดยที่มนุษย์ยังคงตัดสินใจในเชิงศิลป์และเทคนิคตลอดทุกขั้นตอน⁹

3.2 นิยามและลักษณะของ AIGC: ระดับการควบคุมของมนุษย์

AIGC (AI-Generated Content) หมายถึง เนื้อหาที่สร้างขึ้นโดยระบบปัญญาประดิษฐ์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และโครงข่ายประสาทเทียม (Neural Networks) ซึ่งได้รับการฝึกฝนจากข้อมูลจำนวนมากมหาศาล

⁹ ขั้นตอนการผลิตการ์ตูนด้วยเทคนิค CGI อาจแบ่งออกได้เป็น 12 ขั้นตอน โดยสังเขป ดังนี้ 1. การพัฒนาแนวคิด (Concept Development) เป็นขั้นตอนกำหนดเนื้อหาและสาระสำคัญของเรื่อง อาจเริ่มจากประเด็นหลัก ตัวละคร หรือสถานการณ์สมมติ เช่น “หุ่นยนต์สำรวจเมืองร้างในอนาคต” 2. การจัดทำสตอรี่บอร์ด (Storyboarding) ใช้ภาพร่างเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อแสดงโครงสร้างของเรื่องราวและการเคลื่อนไหวในแต่ละฉาก เป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างทีมงานฝ่ายต่าง ๆ 3. การสร้างแบบจำลองสามมิติ (3D Modeling) สร้างแบบจำลองของตัวละคร วัตถุ และฉาก โดยใช้ซอฟต์แวร์ออกแบบ 3D เช่น Autodesk Maya หรือ Blender เช่น การสร้างหุ่นยนต์ อาคาร และสิ่งแวดล้อม 4. การใส่พื้นผิว (Texturing) เติมรายละเอียดพื้นผิวให้กับโมเดล เช่น สี วัสดุ และลวดลาย เพื่อให้โมเดลมีความสมจริง เช่น พื้นผิวโลหะ ผิวหนัง หรือผ้า 5. การจัดโครงสร้างภายในและผิวหนัง (Rigging & Skinning) กำหนดโครงกระดูกและระบบควบคุมการเคลื่อนไหวของโมเดล และเชื่อมโยงพื้นผิวเข้ากับโครงสร้างนั้น เช่น การทำให้ข้อต่อของหุ่นยนต์สามารถขยับได้ 6. การสร้างแอนิเมชัน (Animation) ดำเนินการสร้างการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นโดยการกำหนดคีย์เฟรม (Keyframing) หรือใช้ข้อมูลจากการบันทึกการเคลื่อนไหว (Motion Capture) เช่น การเดิน การต่อสู้ หรือการโต้ตอบของตัวละคร 7. การจัดแสง (Lighting) ออกแบบแสงภายในฉากเพื่อสร้างบรรยากาศและความรู้สึก เช่น การจำลองแสงธรรมชาติหรือแสงสังเคราะห์ที่สะท้อนบนวัตถุ 8. การตั้งค่ากล้องเสมือน (Camera Settings) กำหนดมุมกล้อง การเคลื่อนไหว และระยะการมองเห็นเพื่อควบคุมมุมมองของผู้ชม เช่น การแพนกล้องหรือการซูมเพื่อเน้นรายละเอียด 9. การเรนเดอร์ (Rendering) ประมวลผลภาพจากข้อมูลสามมิติให้กลายเป็นภาพสองมิติหรือวิดีโอ โดยใช้การคำนวณเชิงแสง เงา และวัสดุ 10. การประกอบภาพและเทคนิคพิเศษ (Compositing & VFX) นำภาพที่เรนเดอร์แล้วมาประกอบเข้าด้วยกัน รวมทั้งใส่เอฟเฟกต์พิเศษ เช่น แสงระเบิด คิวน์ หรือการรวมภาพจริงกับ CGI 11. การออกแบบเสียงและดนตรี (Music & Foley) บันทึกเสียงประกอบ เช่น เสียงเอฟเฟกต์ บทพูดและดนตรีเพื่อเพิ่มมิติทางอารมณ์และความสมจริงให้กับภาพ 12. การตัดต่อและจัดทำฉบับสมบูรณ์ (Editing & Final Output) รวมฉากทั้งหมด ปรับจังหวะการเล่าเรื่อง เพิ่มชื่อเรื่องหรือเครดิต และส่งออกเป็นไฟล์วิดีโอหรือฟอร์แมตอื่นตามความเหมาะสม โปรดดูเพิ่มเติมใน Anshu Thakur, How to Make a 3D Animation Video in 12 Easy Steps, accessed June 18, 2025, <https://www.b2w.tv/blog/how-to-make-3d-animation-videos>.

ระบบเหล่านี้สามารถสร้างภาพ เสียง ข้อความ หรือวิดีโอโดยอัตโนมัติตามข้อมูลที่ป้อนเข้าไป โดยไม่ต้องมีขั้นตอนการออกแบบด้วยมือหรือการวางองค์ประกอบจากมนุษย์แบบดั้งเดิม¹⁰

การสร้าง AIGC มีขั้นตอนสำคัญที่สุด คือ การป้อนคำสั่งข้อความ (Text Prompt) ตั้งแต่คำสั่งขนาดสั้น เช่น “ภาพมังกรในป่าหิมะ” หรือ “บทกลอนที่เลียนแบบสไตลเชกสเปียร์” ไปจนถึงคำสั่งขนาดยาว ที่กำหนดทุกรายละเอียดเพื่อให้ AI นำไปใช้ในการสร้างงาน ซึ่งอาจรวมถึงคำสั่งชนิดที่ระบุห้ามไม่ให้ AI บรรจุสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงในงานนั้นด้วยก็ได้ (Negative Prompt) จากนั้นระบบ AI จะประมวลผลคำสั่งโดยข้อมูลที่ได้รับการฝึกมา และแสดงผลลัพธ์ในรูปแบบภาพหรือข้อความออกมา

การสร้าง AIGC มีขั้นตอนสำคัญที่สุด คือ การป้อนคำสั่งข้อความ (Text Prompt) ตั้งแต่คำสั่งขนาดสั้น เช่น “ภาพมังกรในป่าหิมะ” หรือ “บทกลอนที่เลียนแบบสไตลเชกสเปียร์” ไปจนถึงคำสั่งขนาดยาว ที่กำหนดทุกรายละเอียดเพื่อให้ AI นำไปใช้ในการสร้างงาน ซึ่งอาจรวมถึงคำสั่งชนิดที่ระบุห้ามไม่ให้ AI บรรจุสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงในงานนั้นด้วยก็ได้ (Negative Prompt) จากนั้นระบบ AI จะประมวลผลคำสั่งโดยข้อมูลที่ได้รับการฝึกมาและแสดงผลลัพธ์ในรูปแบบภาพหรือข้อความออกมา

ในกระบวนการนี้ ผู้ใช้อาจเลือกปรับแต่งผลลัพธ์บางส่วนได้ เช่น สร้างใหม่ (Regenerate) เพิ่มคำสั่งเพิ่มเติม หรือปรับค่าความละเอียดของภาพ ปรับค่าพารามิเตอร์ หรือค่าน้ำหนัก อย่างไรก็ตาม มีการตั้งข้อสังเกตว่าการตัดสินใจส่วนใหญ่ในกระบวนการสร้างงานจะขึ้นอยู่กับระบบ AI กล่าวอีกนัยหนึ่ง ผู้ใช้ควบคุมเป้าหมายทั่วไปของงาน (Intention) แต่ไม่ได้ควบคุมกระบวนการสร้าง (Execution) อย่างละเอียด โดยในกระบวนการสร้างนั้นเป็นส่วนที่ผู้ใช้งาน หรือแม้กระทั่งผู้พัฒนาโมเดล AI ก็ไม่ทราบว่ AI มีกระบวนการคิดอย่างไร และเรียกปัญหานี้ว่า “กล่องดำ”

¹⁰ ผู้สนใจกระบวนการสร้างข้อความ (Text) หรือภาพ (Image) โปรดดูเพิ่มเติมใน สมชาย รัตนเชื้อสกุล, ข้อจำกัดการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: ความท้าทายและผลทางกฎหมาย, วารสารรามคำแหง ฉบับนิติศาสตร์ ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2567), 3-39.

(Black Box)¹¹ อย่างไรก็ดี หากผู้ใช้งานนั้นไปปรับแต่งเพิ่มเติม เช่น ใช้โปรแกรม PS ปรับแต่งอารมณ์หรือความรู้สึกของภาพ (Mood and Tone) ตามแนวของ USCO เฉพาะส่วนที่ผู้ใช้ปรับแต่งเท่านั้นจะได้รับลิขสิทธิ์

3.3 การผสมผสานระหว่าง CGI และ AIGC

แม้ระยะเริ่มต้น งาน AIGC จะยังมีข้อจำกัดในด้านความถูกต้องแม่นยำ (Lack of Accuracy) ที่ไม่สามารถสร้างรายละเอียดที่ตรงตามคำสั่งได้ทั้งหมด การควบคุมที่น้อยลง (Limited Control) เนื่องจาก AI จะสร้างงานจากข้อมูลที่ถูกฝึกมาเท่านั้นทำให้มนุษย์มีข้อจำกัดที่จะควบคุมรายละเอียดในผลงานสุดท้ายให้เป็นไปตามจินตนาการของตน และความไม่สม่ำเสมอ (Risk of Inconsistencies) เนื่องจาก AI จะสร้างงานใหม่ที่แตกต่างจากงานเดิม แม้จะใช้คำสั่งเดิมก็ตาม จึงมีความยุ่งยากในการควบคุมผลงานให้มีความสม่ำเสมอ¹² แต่เมื่อเทคโนโลยี AI พัฒนาขึ้น ข้อจำกัดดังกล่าวก็ลดลงทำให้ AI ได้รับความนิยมมากขึ้น รวมทั้งถูกนำไปใช้ในการทำ CGI อย่างแพร่หลาย ช่วยให้กระบวนการสร้างชิ้นงานในขั้นแนวคิดได้อย่างรวดเร็ว (Fast Turnaround) มีความหลากหลาย (Exploration) และมีความประหยัด (Cost Effective)¹³ และไม่ต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญระดับสูงเมื่อเทียบกับการทำ CGI แบบเดิม¹⁴

¹¹ ปัญหา “กล่องดำ” ในระบบ AI หมายถึง ผู้ใช้ทราบว่าป้อนสิ่งใดเข้าไป และได้รับผลลัพธ์ออกมา แต่จะไม่ทราบว่าในกระบวนการคิดของ AI เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ดังกล่าวนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร AI ในปัจจุบันใช้โครงข่ายประสาทเทียม (Neural networks) ที่มีพารามิเตอร์นับล้านล้านพารามิเตอร์ ทำให้ไม่สามารถอธิบายได้ชัดเจนว่า AI ตัดสินใจ “วาดภาพมังกรสีแดง” เพราะอะไร หรือทำไม AI จึง “เขียนเนื้อหาแบบนี้” ออกมา โปรดดูเพิ่มเติมใน Matthew Kosinski, What is black box artificial intelligence (AI)?, accessed June 16, 2025, <https://www.ibm.com/think/topics/black-box-ai> <https://www.ibm.com/think/topics/black-box-ai>; การใช้คำสั่งเป็นจำนวนมาก ทั้งคำสั่งให้ AI ดำเนินการ รวมทั้งคำสั่งที่ห้าม AI ดำเนินการ (Negative prompt) ประกอบการปรับแต่งอื่น ๆ ศาลของประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนจึงถือว่า เป็นการสร้างสรรค์ของผู้ป้อนคำสั่งนั้น โปรดดูเพิ่มเติมใน สมชาย รัตนเชื้อสกุล, เพิ่งอ้าง, น. 23.

¹² WK360, “Making the Most of AI and CGI in Visual Production,” accessed June 17, 2025, <https://wk360.com/blog/making-the-most-of-ai-and-cgi-in-visual-production>.

¹³ WK360, *ibid*.

¹⁴ Danthree Studio, A “I vs. CGI: What is the Different?,” accessed July 17, 2025, <https://www.danthree.studio/en/blog/ki-vs-cgi-difference>.

กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ AI ทำให้กระบวนการสร้าง CGI มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพิ่มขีดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้เข้าถึงเทคโนโลยีระดับสูงได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม¹⁵ Netflix เปิดเผยว่าในภาพยนตร์ซีรีส์เรื่องใหม่ The Eternaut ได้ใช้ AI มาช่วยสร้างฉากที่มีความซับซ้อน เช่น ฉากอาคารถล่ม ซึ่งช่วยลดต้นทุนและระยะเวลาในการสร้างเป็นอย่างมาก¹⁶ พัฒนาการดังกล่าวลดบทบาทของมนุษย์ในกระบวนการสร้างงาน CGI และเพิ่มบทบาทของ AI ให้มากขึ้น การเปลี่ยนแปลงนี้จะกระทบต่อสถานะการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงาน CGI อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ

¹⁵ AIGC ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำ CGI โดยสังเขป ดังนี้ 1. เวลาการผลิตสั้นลง AI ช่วยลดเวลาที่ใช้ในกระบวนการที่ต้องอาศัยแรงงานอย่างมาก 2. การตัดฉากอัตโนมัติ (Automated Rotoscoping) เครื่องมือที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถแยกวัตถุออกจากฉากหลังได้ทันที โดยไม่ต้องตัดภาพเฟรมต่อเฟรมแบบแมนนวล 3. โมชันแคปเจอร์ด้วย AI (AI-Driven Motion Capture) AI วิเคราะห์และแปลงเป็นข้อมูลการเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็วแทนการใช้เครื่องมือแบบเดิมที่มีราคาสูง 4. การเรนเดอร์อัจฉริยะ (Intelligent Rendering) ระบบเรนเดอร์ที่ใช้ AI สามารถทำนายและปรับแต่งเฟรมสุดท้ายได้อย่างแม่นยำ ทำให้เวลาการเรนเดอร์ลดลงจากหลายชั่วโมงเหลือเพียงไม่กี่นาที 5. ลดจำนวนชั่วโมงแรงงาน AI ช่วยจัดการงานที่ซ้ำซาก ทำให้ไม่ต้องใช้ทีมงานขนาดใหญ่ 6. เพิ่มประสิทธิภาพขั้นตอนหลังการผลิต AI ช่วยลดสัญญาณรบกวน (Denoising) เพิ่มความคมชัด (Upscaling) และปรับสีอัตโนมัติ ทำให้ขั้นตอนหลังการถ่ายทำเร็วขึ้น 7. ผู้ผลิตงานรายเล็กก็ทำงานระดับใหญ่ได้ ผู้สร้างอิสระและบริษัทขนาดเล็กสามารถผลิตผลงานคุณภาพได้โดยไม่ต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก 8. AI ขยายขอบเขตใหม่ของความคิดสร้างสรรค์ AI เพิ่มขีดความสามารถในการสร้างสรรค์ ด้วยเครื่องมือที่ช่วยให้ศิลปินทำงานได้ลึกและหลากหลายมากขึ้น 9. การสร้างเนื้อหาแบบขั้นตอน (Procedural Content Generation) AI สามารถสร้างภูมิประเทศ ลวดลาย หรือสิ่งมีชีวิตที่ไม่ซ้ำกัน ช่วยให้ศิลปินสามารถปรับแต่งแทนที่จะเริ่มจากศูนย์ 10. ฟิสิกส์อัจฉริยะ (Smart Physics & Simulations) AI ช่วยจำลองพฤติกรรมของน้ำ ไฟ หรือการพังทลายของสิ่งปลูกสร้างอย่างสมจริง 11. AI เป็นแพลตฟอร์มที่ไม่ต้องเขียนโค้ด (No-Code VFX Solutions) ผู้ใช้ AI สร้างเอฟเฟกต์ต่างๆ ได้โดยไม่ต้องมีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรม 12. การสร้างโมเดล 3 มิติด้วย AI (AI-Driven 3D Modeling) AI สามารถแปลงภาพร่างสองมิติ (2D) หรือข้อความคำอธิบายให้เป็นโมเดลสามมิติ (3D) ได้ทันที ช่วยลดเวลาการปั้นโมเดลโปรตุเกเพิ่มเติมใน Lyxelandflamingo, The Future of CGI: How Is AI Taking Visual Effects to the Next Level?, accessed June 18, 2025, <https://lyxelandflamingo.com/blogs/technology/the-future-of-cgi-how-is-ai-taking-visual-effects-to-the-next-level/>.

¹⁶ The Guardian, “Netflix uses generative AI in one of its shows for first time,” accessed July 21, 2025, <https://www.theguardian.com/media/2025/jul/18/netflix-uses-generative-ai-in-show-for-first-time-el-eternauta>. The Guardian, “Netflix uses generative AI in one of its shows for first time,” accessed July 21, 2025, <https://www.theguardian.com/media/2025/jul/18/netflix-uses-generative-ai-in-show-for-first-time-el-eternauta>.

มุมมองว่า มนุษย์ยังคงเป็นผู้สร้างโดยใช้เครื่องมือมากขึ้น หรือเครื่องจักรเข้าแทนที่ การสร้างสรรค์ของมนุษย์ หรือลดระดับการสร้างสรรค์ของมนุษย์จนเหลือน้อยเกินกว่า เกณฑ์ที่กฎหมายลิขสิทธิ์วางไว้

3.4 AIGC: เครื่องมือของมนุษย์ หรือผู้สร้างสรรค์ร่วม

ปัญหานี้ผู้เขียนเห็นว่า เชื่อมโยงกับแนวคิดทางทฤษฎีลิขสิทธิ์ที่ยอมรับว่า “เครื่องมือ” เป็นเพียงสิ่งที่มนุษย์ใช้ในการสร้างงาน เช่น พู่กัน กล้องถ่ายภาพ หรือ โปรแกรม CGI สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ลดทอนความเป็นผู้สร้างสรรค์ของมนุษย์ลง แต่กรณี AI เป็นระบบที่สามารถตัดสินใจได้เองในระดับหนึ่ง ที่มนุษย์ยังไม่เข้าใจในกระบวนการคิด ของ AI ที่เรียกว่า “ปัญหากล่องดำ” (Black Box Problem) และมีผลลัพธ์ที่มนุษย์ ไม่สามารถคาดการณ์หรือควบคุมได้ทั้งหมดปัญหานี้ผู้เขียนเห็นว่า เชื่อมโยงกับแนวคิด ทางทฤษฎีลิขสิทธิ์ที่ยอมรับว่า “เครื่องมือ” เป็นเพียงสิ่งที่มนุษย์ใช้ในการสร้างงาน เช่น พู่กัน กล้องถ่ายภาพ หรือโปรแกรม CGI สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ลดทอนความเป็นผู้สร้างสรรค์ ของมนุษย์ลง แต่กรณี AI เป็นระบบที่สามารถตัดสินใจได้เองในระดับหนึ่งที่ยังไม่ เข้าใจในกระบวนการคิด ของ AI ที่เรียกว่า “ปัญหากล่องดำ” (Black Box Problem) และมีผลลัพธ์ที่มนุษย์ไม่สามารถคาดการณ์หรือควบคุมได้ทั้งหมด

การเรียก AI ว่า “เครื่องมือ” ทำนองเดียวกับโปรแกรม CGI จึงอาจเห็นว่า ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงทางเทคนิคและกฎหมาย แม้จะปรากฏแนวคิดเสนอให้ AI เป็น “ผู้สร้างสรรค์ร่วม” (Co-Creator)¹⁷ แต่ก็ยังมีข้อถกเถียงและไม่มีข้อยุติ โดยเฉพาะหากให้เป็นเจ้าของร่วมจะจัดสรรสิทธิกับมนุษย์ได้อย่างไร ประโยชน์ที่เกิดขึ้น AI จะมีสิทธิอย่างไร และหากให้ AI มีสิทธิก็ต้องมีหน้าที่ ดังนั้น หากปรากฏว่างาน ที่สร้างขึ้นละเมิดงานของผู้อื่น AI จะรับผิดชอบอย่างไร และผู้เขียนเห็นว่า หากยังไม่ได้ ข้อยุติว่า AI เป็นเครื่องมือเหมือนพู่กัน แปรง หรือกล้องถ่ายภาพแล้ว การให้การ

¹⁷ Sean Ross Meehan, “When AI Is Writing, Who Is the Author?”, accessed June 16, 2025, <https://www.insidehighered.com/opinion/views/2023/01/30/teaching-ai-writing-terms-co-authorship-opinion>; Rita Matulionyte, Should AI be attributed as an author of AI-generated works?, accessed June 16, 2025 <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2023/05/15/should-ai-be-attributed-as-an-author-of-ai-generated-works/>.

คุ้มครองอาจขัดกับหลักการพื้นฐานของลิขสิทธิ์ที่จะคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากสติปัญญาของมนุษย์เท่านั้น

ปัจจุบันหลายประเทศ เช่น สหภาพยุโรปใช้แนวทางพิจารณาจุดเกาะเกี่ยวในส่วน “การควบคุมอย่างมีนัยสำคัญโดยมนุษย์” (Meaningful Human Control) ในกระบวนการสร้างงานนั้นเป็นเกณฑ์วัดความเป็นผู้สร้างสรรค์ โดยหากมนุษย์มีบทบาทอย่างมีนัยสำคัญต่อการสร้างงานนั้น จะถือว่า AI เป็นเพียงเครื่องมือ (Tool) และงานนั้นจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ แต่เฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกา USCO อนุญาตให้จดทะเบียนลิขสิทธิ์เฉพาะส่วนที่มนุษย์ควบคุมจริงเท่านั้น โดยต้องแยกส่วนที่มนุษย์เป็นผู้ควบคุมออกจากส่วนที่เกิดจาก AI ส่งผลให้เกิดแนวคิดแยกส่วนงานที่เกิดจากการใช้ AI ในกระบวนการสร้าง ซึ่งต่างจากงาน CGI ที่ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานทั้งหมดรวมกันโดยไม่แยกส่วน แนวคิดที่แตกต่างกันส่งผลต่อการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศ ดังจะได้กล่าวต่อไป

ปัจจุบันหลายประเทศ เช่น สหภาพยุโรปใช้แนวทางพิจารณาจุดเกาะเกี่ยวในส่วน “การควบคุมอย่างมีนัยสำคัญโดยมนุษย์” (Meaningful Human Control) ในกระบวนการสร้างงานนั้นเป็นเกณฑ์วัดความเป็นผู้สร้างสรรค์ โดยหากมนุษย์มีบทบาทอย่างมีนัยสำคัญต่อการสร้างงานนั้น จะถือว่า AI เป็นเพียงเครื่องมือ (Tool) และงานนั้นจะได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ แต่เฉพาะในประเทศสหรัฐอเมริกา USCO อนุญาตให้จดทะเบียนลิขสิทธิ์เฉพาะส่วนที่มนุษย์ควบคุมจริงเท่านั้น โดยต้องแยกส่วนที่มนุษย์เป็นผู้ควบคุมออกจากส่วนที่เกิดจาก AI ส่งผลให้เกิดแนวคิดแยกส่วนงานที่เกิดจากการใช้ AI ในกระบวนการสร้าง ซึ่งต่างจากงาน CGI ที่ให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานทั้งหมดรวมกันโดยไม่แยกส่วน แนวคิดที่แตกต่างกันส่งผลต่อการปรับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศ ดังจะได้กล่าวต่อไป

4. CGI และ AIGC ในบริบทกฎหมายลิขสิทธิ์

4.1 สหรัฐอเมริกา: ลิขสิทธิ์ของมนุษย์ และการแยกส่วนของ AIGC

ระบบกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาวางหลักชัดเจนว่า การคุ้มครองลิขสิทธิ์ต้องอาศัย “ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์” (Human Creativity) ในคดี *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*, 1884 ศาลวินิจฉัยว่า ช่างภาพเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพถ่ายที่ตนจัดองค์ประกอบ แม้ใช้กล้องถ่ายภาพก็ตาม¹⁸ การใช้เครื่องมือจึงไม่ตัดสิทธิในความเป็นผู้สร้างสรรค์ หากมนุษย์ยังเป็นผู้ควบคุมองค์ประกอบหลักของงาน

แนวทางนี้ได้รับการยืนยันอีกครั้งในคดี *Thaler v. Perlmutter*¹⁹ ที่โจทก์ต้องการให้ผลงานภาพ “A Recent Entrance to Paradise” ที่สร้างขึ้นโดย AI ได้รับการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ ศาล District of Columbia ปฏิเสธโดยระบุว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเครื่องจักรไม่อยู่ในข่ายการคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์ และ USCO ได้ย้ำหลักการเดียวกันใน Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by AI²⁰ ซึ่งระบุว่า ผู้ยื่นคำขอจะต้องเปิดเผยส่วนที่สร้างด้วย AI

¹⁸ “...entirely from his own original mental conception, to which he gave visible form by posing the said Oscar Wilde in front of the camera, selecting and arranging the costume, draperies, and other various accessories in said photograph, arranging the subject so as to present graceful outlines, arranging and disposing the light and shade, suggesting and evoking the desired expression, and from such disposition, arrangement, or representation, made entirely by plaintiff, he produced the picture in suit.” “...These findings, we think, show this photograph to be an original work of art, the product of plaintiff’s intellectual invention, of which plaintiff is the author, and of a class of inventions for which the Constitution intended that Congress should secure to him the exclusive right to use, publish, and sell, as it has done by section 4952 of the Revised Statutes”. *Burrow-Giles Lithographic Company v. Sarony*, 111 U.S. 53 (1884), accessed June 18, 2025, <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/111/53/>. *Sarony*, 111 U.S. 53 (1884), accessed June 18, 2025, <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/111/53/>.

¹⁹ *Thaler v. Perlmutter*, 2023 WL 5333236 (D.D.C. August 18, 2023), accessed July 17, 2025, <https://media.cadc.uscourts.gov/opinions/docs/2025/03/23-5233.pdf>; และดูเพิ่มเติมใน สมชาย รัตนเชื้อสกุล, อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 10

²⁰ U.S. Copyright Office, Library of Congress, อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 5.

และระบุชัดเจนว่าส่วนใดเป็นผลงานของมนุษย์ เพื่อพิจารณาให้ความคุ้มครองเฉพาะในส่วนมนุษย์ควบคุมโดยตรง

ในทางกลับกัน ผลงาน CGI ซึ่งต้องใช้ซอฟต์แวร์ระดับสูง เช่น Houdini หรือ Maya เพื่อจำลองการเคลื่อนไหวและองค์ประกอบภาพ แต่เมื่อผู้สร้างมีส่วนในการออกแบบฉาก วางตำแหน่งกล้อง แสง และควบคุม Simulation Node Graph โดยตรงก็ยังคงถือเป็นผลงานของมนุษย์โดยสมบูรณ์ งาน CGI จึงไม่ถูกแยกส่วนความคุ้มครองแม้จะมีความซับซ้อนทางเทคโนโลยีสูงก็ตาม อย่างไรก็ตาม ดังได้กล่าวแล้วว่าปัจจุบันงาน CGI หลายส่วนถูกแทนที่ด้วย AI แต่ USCO ยังไม่มีแนวทางเฉพาะที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งหากนำแนวทางการพิจารณางาน AIGC มาใช้เทียบเคียงกับงาน CGI ที่ใช้ AI มากขึ้น จะทำให้งาน CGI ต้องแยกส่วนที่มนุษย์เป็นผู้ควบคุมออกจากส่วนที่สร้างด้วย AI ด้วยเช่นกัน ซึ่งหากเป็นเช่นนี้ย่อมกระทบกับการคุ้มครองภาพยนตร์ในแบบองค์รวมโดยไม่แยกส่วนตามแนวปฏิบัติที่เป็นมาในอดีต และอาจได้รับการคัดค้านจากภาคอุตสาหกรรมผลิตภาพยนตร์ที่มีบทบาทสูงในการโน้มน้าว (Lobby) หน่วยงานรัฐต่อการกำหนดทิศทางการคุ้มครองลิขสิทธิ์

ผู้เขียนมีข้อสังเกตว่า การสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือหรือกลไกทางเทคนิค และถือว่าผู้ใช้เครื่องมือเป็นผู้สร้างสรรค์ตามความหมายของกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นแนวทางที่ศาลประเทศสหรัฐอเมริกายอมรับ และน่าจะนำมาปรับใช้กับงาน AIGC ได้ เช่น คดี David Geshwind v. Edward Garrick, et al., 1990, (The Magic Egg Case) ซึ่งมีประเด็นลิขสิทธิ์ในงาน CGI โดยศาลวินิจฉัยตอนหนึ่งว่า ผู้สร้างสรรค์ (Author) คือผู้ที่ “แปลงความคิดให้เป็นการแสดงออกในรูปแบบที่จับต้องได้ (Fixed Expression)” และมีบทบาทในการออกแบบหรือกำกับกระบวนการสร้างสรรค์โดยตรง ศาลวางเกณฑ์ว่า ผู้ที่เพียงให้แนวคิดหรือข้อเสนอแนะ โดยไม่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดรายละเอียดเชิงเทคนิค หรือไม่สามรถควบคุมการผลิตทางเทคนิคได้ ไม่ถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ แม้จะมีความรู้ในระดับผู้ผลิตหรือโปรดิวเซอร์ แต่หากไม่ได้ควบคุม

การผลิตงานศิลปะเชิงเทคนิค ก็ไม่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์²¹ และในคดี James J. Andrien v. Southern Ocean County Chamber of Commerce, 1991 ซึ่งมีประเด็นพิจารณาว่า James Andrien ซึ่งรวบรวมและกำกับการจัดทำแผนที่ โดยไม่ได้ลงมือจัดวาง หรือลงมือวาดด้วยตนเอง แต่ควบคุมให้ผู้อื่น (พนักงานพิมพ์แผนที่) ลงมือทำงานแทนจะถือว่าเป็น “ผู้สร้างสรรค์” (Author) ตามกฎหมายลิขสิทธิ์หรือไม่ โดยศาลยืนยันว่า ความเป็นผู้สร้างสรรค์ (Authorship) ตามกฎหมายลิขสิทธิ์คือ “บุคคลที่แปลงความคิดให้เป็นการแสดงออกอย่างมีรูปแบบ และทำให้สามารถรับรู้ได้ในรูปแบบที่จับต้องได้” (Fixed in a Tangible Medium of Expression) โดยสามารถทำได้ด้วยตนเอง หรือมอบอำนาจให้ผู้อื่นทำแทนได้ ผู้ควบคุมกระบวนการสร้างสรรค์อย่างใกล้ชิด (Direction and Control) อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ แม้ไม่ได้ลงมือสร้างสรรค์ด้วยตนเอง การมอบหมายงานให้ถ่ายทอดเชิงกลโดยตรง (Rote Transcription) เช่น สั่งให้พิมพ์งาน หรือทำเลย์เอาต์ตามคำสั่ง โดยผู้ที่รับมอบไม่มีการเพิ่มเนื้อหาทางปัญญา ผู้สั่งการยังคงเป็นผู้สร้างสรรค์ ศาลเปรียบเทียบว่า เหมือนนักเขียนที่จ้างพิมพ์งาน หรือ ผู้บรรยายที่มีคนพิมพ์ตามคำพูดยังเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ได้แม้ไม่ได้ลงมือพิมพ์เอง กล่าวโดยสรุป ผู้ใช้เครื่องมือหรือบุคคลอื่นในการลงมือปฏิบัติตามแนวคิดของตน หากควบคุมอย่างใกล้ชิดและไม่มีการปรับเปลี่ยนสาระโดยผู้ปฏิบัติ ย่อมมีสิทธิเป็นผู้สร้างสรรค์²²

ผู้เขียนเห็นว่า แนวคำวินิจฉัยของศาลดังกล่าวข้างต้น สามารถนำมาใช้เทียบเคียงกับงาน AIGC โดยถือว่า AI เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มนุษย์ใช้ในการสร้างสรรค์งานได้ อย่างไรก็ดี การควบคุมผลลัพธ์สุดท้ายต้องได้ผลลัพธ์ตามที่กำหนดโดยสมบูรณ์หรือไม่ อาจเป็นประเด็นที่ต้องถกเถียงกันต่อไป แต่ผู้เขียนเห็นว่า

²¹ Geshwind v. Garrick, “734 F. Supp. 644 (S.D.N.Y. 1990),” accessed July 17, 2025, <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/734/644/1461898/>.

²² Andrien v. Southern Ocean County Chamber of Commerce, “927 F.2d 132 (3rd Cir. 1991),” accessed July 17, 2025 <https://case-law.vlex.com/vid/andrien-v-southern-ocean-891648416.1991>”, accessed July 17, 2025 <https://case-law.vlex.com/vid/andrien-v-southern-ocean-891648416>.

การสร้างสรรค์งานอื่นทั่วไป ก็อาจผิดเพี้ยนไปจากเจตนาตั้งต้น ดังนั้นแม้งาน AIGC จะผิดเพี้ยนไปจากคำสั่งบ้าง แต่หากยังอยู่ในกรอบของคำสั่งก็น่าจะถือว่าผู้ป้อนคำสั่งควบคุมผลลัพธ์งาน AIGC ได้

4.2 สหภาพยุโรป: ท่าทีระหว่างสิทธิของมนุษย์กับการคุ้มครองข้อมูลและ AI

ภายใต้กรอบกฎหมายของสหภาพยุโรป ลิขสิทธิ์จะให้น้ำหนักกับงานที่เป็น “การแสดงออกของการสร้างสรรค์ทางปัญญาของผู้สร้างสรรค์” (Author’s Own Intellectual Creation) แม้คำเพียง 11 คำแต่หากเป็นคำที่แสดงออกถึงการสร้างสรรค์ ก็ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์²³

ในบริบทของ AI มีข้อถกเถียงว่า การใช้คำสั่ง (Prompt) ถือเป็นเพียงการออกคำสั่งทั่วไป ไม่มีความสร้างสรรค์ในระดับที่สะท้อนเจตจำนงทางศิลปะของมนุษย์ได้อย่างเพียงพอ ในรายงาน Liability for Artificial Intelligence And Other Emerging Digital Technologies²⁴ ของ Expert Group on Liability and New Technologies New Technologies Formation ให้มุมมองว่างานที่ AI สร้างขึ้นโดยปราศจากการมีส่วนร่วมของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญไม่ควรได้รับลิขสิทธิ์ และรายงาน Ethics Guidelines for Trustworthy AI²⁵ ของ Independent High-Level Expert Group on Artificial Intelligence ก็เห็นในทิศทางเดียวกันว่า งานที่ขาดการควบคุมดูแลโดย

²³ Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening (C-5/08), accessed June 18, 2025, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:62008CJ0005_SUM. Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening (C-5/08), accessed June 18, 2025, https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:62008CJ0005_SUM.

²⁴ Expert Group on Liability and New Technologies New Technologies Formation, Liability for artificial intelligence and other emerging digital technologies, accessed June 18, 2025, https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2014_2019/plmrep/COMMITTEES/JURI/DV/2020/01-09/AI-report_EN.pdf.

²⁵ High-Level Expert Group on AI presented Ethics Guidelines for Trustworthy Artificial Intelligence, Ethics Guidelines for Trustworthy AI, accessed June 18, 2025, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai> <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>.

มนุษย์ (Human Oversight) หรือการมีส่วนร่วมของมนุษย์ (Human Contribution) ไม่ควรได้รับความคุ้มครองทางกฎหมายในลักษณะเดียวกับงานที่มนุษย์สร้างขึ้น

แนวคิดข้างต้นให้ความสำคัญกับมนุษย์ (Human - Centric Design) และในบริบทของลิขสิทธิ์ ความคุ้มครองจะเกิดขึ้นได้เฉพาะเมื่อมนุษย์มีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญเท่านั้น แสดงถึงการยอมรับบทบาท “การเลือกโดยอิสระในการสร้างสรรค์” (Free of Creative Choices) ของมนุษย์ในฐานะผู้สร้างสรรค์

กรณีของสหภาพยุโรป ผู้เขียนเห็นว่า ไม่ได้พิจารณาแยกส่วนการคุ้มครองดังเช่นประเทศสหรัฐอเมริกา แต่พิจารณาที่บทบาทของมนุษย์ในกระบวนการสร้างงานนั้น กรณีของงาน CGI ที่ใช้ AI ร่วมด้วยก็จะพิจารณารายละเอียดเป็นกรณีไปว่างานนั้นมนุษย์มีส่วนด้วยมากน้อยเพียงใด หากมนุษย์มีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญงาน CGI นั้นก็จะได้รับการคุ้มครองแบบรวมทั้งหมดโดยไม่แยกส่วน แต่หากพิจารณาแล้วเห็นว่า บทบาทของ AI มีมากกว่า งานนั้นทั้งชิ้นก็จะไม่ได้รับการคุ้มครองเลย

4.3 ญี่ปุ่น: การแยกความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น มาตรา 2(1)(iii) บัญญัติชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์ (Suthor) หมายถึงบุคคลที่เป็นผู้สร้างงาน (A Person Who Creates A Work) และบุคคลในที่นี้หมายถึง บุคคลธรรมดา หรือนิติบุคคลเท่านั้น (Natural and Legal Person) AI จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์เพราะไม่มีสภาพบุคคล (Legal Personality) ดังนั้น หากงานสร้างขึ้นโดยอัตโนมัติ โดยปราศจากคำสั่ง (Instruction) ของมนุษย์ หรือมีเพียงคำสั่งพื้นฐานเชิงแนวคิด เช่น สั่งว่า “ให้วาดรูปแมว” ถือว่างานนั้นไม่ได้รับความคุ้มครอง เพราะไม่ได้เป็นผลจากความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกซึ่งความคิดหรืออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ (Creatively Produced Expressions of Thoughts Or Dentiments)²⁶

สำนักงานลิขสิทธิ์ญี่ปุ่นได้เผยแพร่เอกสาร General Understanding on AI and Copyright ซึ่งระบุว่า งานที่สร้างด้วย AI อาจได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ใน

²⁶ Japan Copyright Office, “General Understanding on AI and Copyright in Japan, May 2024,” accessed June 18, 2025, https://www.bunka.go.jp/english/policy/copyright/pdf/94055_801_01.pdfhttps://www.bunka.go.jp/english/policy/copyright/pdf/94055_801_01.pdf.

งานนั้น และผู้ใช้ AI จะอยู่ในฐานะผู้สร้างสรรค์ (Author) โดยต้องพิจารณาว่า ผู้นั้นมีเจตนาในการสร้างสรรค์งานนั้นหรือไม่ (Creative Intention) และได้มีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์ในกระบวนการสร้างงานนั้นหรือไม่ (Creative Contribution) การพิจารณาการมีส่วนร่วมมากน้อยเพียงใดจะพิจารณาเป็นรายกรณี ตามเงื่อนไข ดังนี้ (1) เนื้อหาหรือจำนวนคำสั่งที่ผู้ใช้ป้อนให้ AI (Amount of Instruction/Input) (2) จำนวนครั้งที่พยายามสร้างงานนั้น (Number of Generation Attempts) โดยต้องพิจารณาควบคู่กันว่า ผู้ใช้ได้ใช้ความพยายามซ้ำ ๆ รวมทั้งได้ปรับแก้ไขคำสั่ง หรือการปรับแต่งงานเพื่อให้ได้ตามวัตถุประสงค์ (3) การที่ผู้ใช้คัดเลือกงานจากงานที่สร้างขึ้นโดย AI (Selection From Multiple Output Materials) แต่หากเป็นเพียงการเลือกจากเนื้อหาหลายแบบที่ AI สร้าง กรณีนี้ไม่ถือเป็นการสร้างสรรค์ในตัวเอง เว้นแต่จะมีการตัดสินใจเชิงศิลป์บางอย่างในการเลือกนั้น ก็อาจถือเป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้²⁷ และ (4) การที่ผู้ใช้นำงานนั้นมาปรับแต่งในภายหลัง (Additions or Corrections)²⁸

แนวทางของประเทศญี่ปุ่นข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า เป็นแนวทางเดียวกับสหภาพยุโรป โดยใช้เกณฑ์การมีส่วนร่วมของมนุษย์ และพิจารณาเนื้อหาทั้งชิ้นรวมกัน หากมนุษย์มีส่วนร่วมมากพอทั้งปริมาณและความถี่ของการใช้คำสั่ง (Prompt) หรือการปรับแก้งานในภายหลัง จะถือว่า AI เป็นเพียงเครื่องมือ (Tool) ของมนุษย์ และงานนั้นทั้งชิ้นโดยไม่แยกส่วนจะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ และผู้ใช้ AI จะมีฐานะเป็นผู้สร้างสรรค์ (Author)

²⁷ กรณีนี้ผู้เขียนเห็นว่า เป็นหลักเกณฑ์ที่ยากที่จะนำมาปรับใช้ เพราะการเลือกผู้เลือกย่อมตัดสินใจภายใต้องค์ประกอบหลายประการ เช่น ความสวยงาม ฯลฯ เป็นปกติอยู่แล้ว และหากเปรียบเทียบกับ USCO ในกรณี Zarya of the Dawn ที่คุ้มครองลิขสิทธิ์ในการเลือก (Selection) โดย USCO ไม่ได้กำหนดเงื่อนไขของการเลือกว่าต้องมีการตัดสินใจเชิงศิลป์หรือไม่อย่างไร.

²⁸ Japan Copyright Office, อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 25.

4.4 สหราชอาณาจักร: งานที่สร้างโดยเครื่องจักร “computational authorship”

ระบบกฎหมายของสหราชอาณาจักรมีลักษณะพิเศษ กฎหมายลิขสิทธิ์ (Copyright, Designs and Patents Act, 1988 -CDPA) มาตรา 9(3) คำนึงถึงลิขสิทธิ์ในงานในแผนการวรรณกรรม ละคร ดนตรีและศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์โดยไม่มีมนุษย์เข้าไปแทรกแซง (No Human Intervention) และบุคคลที่จัดการให้ผลงานดังกล่าวถูกสร้างขึ้นเป็นผู้สร้างสรรค์ (The Author Shall Be Taken To Be The Person By Whom The Arrangements Necessary for The Creation of The Work Are Undertaken) UK Intellectual Property Office (UKIPO) เห็นว่าบทบัญญัติดังกล่าวครอบคลุมถึงงานที่สร้างขึ้นด้วย AI²⁹ อย่างไรก็ตามก็ยังมีผู้ให้ความเห็นว่าการคุ้มครองงานในลักษณะนี้ขัดแย้งกับกฎหมายของสหภาพยุโรป (EU Acquis)³⁰

ประเทศอังกฤษมีแนวคิดที่แยกระหว่าง “ความเป็นผู้สร้างสรรค์” (Authorship) และ “ความคิดสร้างสรรค์” (Creativity) กล่าวคือ งานที่จะได้รับความคุ้มครองก็ต่อเมื่อเป็น “งานต้นฉบับที่แสดงออกถึงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ทางปัญญา” (Original Work of Intellectual Creation) หากงานนั้นมีความคิดสร้างสรรค์เพียงพอ มีความแปลกใหม่ แม้เป็นงานที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ (เช่น AI-generated Works) ก็ถือว่างานนั้นมี “ความคิดสร้างสรรค์” (Creativity) แล้ว

²⁹ Carlton Daniel, Joseph Grasser, “Copyright protection for AI works: UK vs US,” accessed June 19, 2025, <https://aihub.squirepattonboggs.com/2023/07/copyright-protection-for-ai-works-uk-vs-us/>. Carlton Daniel, Joseph Grasser, “Copyright protection for AI works: UK vs US,” accessed June 19, 2025, <https://aihub.squirepattonboggs.com/2023/07/copyright-protection-for-ai-works-uk-vs-us/>.

³⁰ Lionel Bently, “The UK’s Provisions on Computer-Generated Works: A Solution for AI Creations?,” accessed June 19, 2025, <https://europeancopyrightsociety.org/wp-content/uploads/2018/06/lionel-the-uk-provisions-on-computer-generated-works.pdf>. <https://europeancopyrightsociety.org/wp-content/uploads/2018/06/lionel-the-uk-provisions-on-computer-generated-works.pdf>.

แต่เมื่อคอมพิวเตอร์เป็นผู้สร้างซึ่งไม่มีชีวิต งานนี้จึงไม่มี “ความเป็นผู้สร้างสรรค์” (Authorship) และถือว่าผู้ใช้โปรแกรมนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์ (Author)

ตัวอย่าง มนุษย์ลงมือวาดภาพด้วยตนเอง ผู้นั้นเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ในเนื้อหาสาระของภาพนั้น ขณะเดียวกันก็เป็นผู้ลงมือวาดจึงเป็น “ผู้สร้างสรรค์” (Author) ด้วย จึงได้รับการคุ้มครองทั้งลิขสิทธิ์ และธรรมสิทธิ (Moral Right) แต่หากใช้ AI วาดแทน ถือว่า AI แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ AI จึงมี Creativity ในการสร้างเนื้อหาสาระของงานนั้น แต่มนุษย์เป็นผู้ป้อนคำสั่ง (Prompt) จัดการระบบต่าง ๆ มนุษย์จึงไม่ได้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ในงานนั้น คงเป็นได้เพียง “ผู้สร้างสรรค์” (Author) เท่านั้น และด้วยเหตุที่ AI เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ งานประเภทนี้จึงไม่ได้รับความคุ้มครอง “ธรรมสิทธิ” (Moral Right) ตามมาตรา 81(2) CDPA ซึ่งเป็นสิทธิที่ให้แก่ผู้สร้างสรรค์ที่เป็นมนุษย์เท่านั้น ด้วยแนวคิดเช่นนี้ กรณีกฎหมายการตูน Zarya of The Dawn ซึ่ง USCO ปฏิเสธไม่ให้ลิขสิทธิ์ในส่วนภาพที่สร้างขึ้นด้วย AI นั้น หากเป็นการสร้างงานนี้ในประเทศอังกฤษ งานนี้จะได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ และ Kristina Kashtanova จะถือว่าเป็นผู้สร้างสรรค์ แต่จะไม่ได้ได้รับความคุ้มครอง “ธรรมสิทธิ” (Moral Right)

จากการศึกษาเปรียบเทียบข้างต้น ผู้เขียนเห็นว่า แม้แต่ละประเทศจะมีนโยบายที่ต่างกันต่องาน CGI และงาน AIGC แต่สิ่งที่เหมือนกันคือการยืนยันในหลักการว่า “ความเป็นผู้สร้าง” ต้องเป็นมนุษย์ หรือตั้งอยู่บนการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงของมนุษย์ (Romantic Authorship)

CGI เป็นเทคโนโลยีที่พัฒนาและถูกนำมาใช้งานตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 1950³¹ ก่อนเทคโนโลยี AI จะถือกำเนิดขึ้น คนทั่วไป รวมทั้งระบบกฎหมายลิขสิทธิ์รับรู้บทบาทมนุษย์ในกระบวนการสร้างงาน CGI มาอย่างยาวนาน อีกทั้งเข้าใจกลไกการทำงานอย่างลึกซึ้ง งานประเภทนี้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะในวงการสร้างภาพยนตร์ทำให้งานประเภทนี้ถูกพิจารณาในองค์รวมว่างานทั้งชิ้นมีลิขสิทธิ์คุ้มครอง

³¹ Giovanni Scippo, What is CGI? A Look at its History, accessed July 21, 2025, <https://www.3dlines.co.uk/a-short-history-of-cgi/>.

แม้จะใช้เทคโนโลยีช่วยอย่างมาก โดยไม่เคยมีการตั้งคำถามถึงระดับของเครื่องมือที่ช่วยในการสร้างงาน

ขณะที่ AIGC เป็นเทคโนโลยีเกิดใหม่ที่มีความซับซ้อน อีกทั้งยังเป็นเทคโนโลยีที่มีความเป็นพลวัต และ ยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แม้นมนุษย์จะเป็นผู้พัฒนาโมเดล AI แต่กลไกการทำงานในหลายส่วนก็มีความซับซ้อนเกินกว่าที่มนุษย์จะเข้าใจและปล่อยข้ามไปโดยมองที่ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเป็นสำคัญ ห้วงเวลานี้จึงเป็นหมุดหมายสำคัญที่ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ต้องหันกลับมาทบทวนหลักเกณฑ์การคุ้มครองอีกครั้งเหมือนในอดีตที่ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์เคยเผชิญกับปัญหาท้าทายจากเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เคยเกิดขึ้น เช่น กล้องถ่ายภาพ หรือเครื่องเล่นวีดีโอ เป็นต้น แต่ครั้งนี้เป็นการเผชิญกับเทคโนโลยีที่พลิกโลกในทุกมิติ ทำให้ปัญหาที่มีความแหลมคมมากขึ้น ทำอย่างไรระบบกฎหมายลิขสิทธิ์จะยังสามารถสร้างสมดุลระหว่างผู้สร้างสรรค์และสังคมโดยรวม ขณะเดียวกันก็ไม่เป็นอุปสรรคขัดขวางพัฒนาการของเทคโนโลยี AI

ในส่วนถัดไป ผู้เขียนจะวิพากษ์แนวทางกฎหมายต่อกรณีงาน CGI และ AIGC ดังได้กล่าวมา เพื่อนำเสนอแนวทางกฎหมายลิขสิทธิ์ในยุค AI ที่ควรจะเป็น (Ought to Be)

5. ข้อวิพากษ์เชิงหลักการและทางออกในบริบทของกฎหมายลิขสิทธิ์สมัยใหม่

5.1 “ความเป็นมนุษย์” กับ “ความไม่เป็นกลางทางเทคโนโลยี”

หลักเกณฑ์สำคัญของระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ การยืนยันว่าผลงานที่ได้รับ ความคุ้มครองต้องเกิดจาก “ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์” (Human Creativity) และต้องมีผู้สร้างที่เป็นบุคคลธรรมดา (Natural Person) หลักการดังกล่าวมีจุดกำเนิดทางประวัติศาสตร์มาจากการเทียบเคียงกับปรัชญาเสรีนิยม โดยเฉพาะแนวคิดของ Locke ซึ่งมองว่าการใช้แรงงานทางปัญญาของมนุษย์ลงไปในสื่อหรือทรัพยากรบางอย่างก่อให้เกิดสิทธิในทรัพย์สินที่กฎหมายควรคุ้มครอง แต่เมื่อเข้าสู่ยุคของเทคโนโลยีที่สามารถสร้างผลลัพธ์โดยไม่ต้องอาศัยการลงแรงของมนุษย์โดยตรง

เช่น AI ที่สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างผลงานใหม่โดยไม่ต้องมีการวาดหรือจัดองค์ประกอบด้วยตนเอง แนวคิดดั้งเดิมจึงถูกตั้งคำถามถึงความเหมาะสมในการปรับใช้กับบริบทใหม่

หลักการ “มนุษย์เท่านั้น” (Human Authorship Only) จึงอาจกำลังกลายเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาและการคุ้มครองสิทธิของผู้ใช้เครื่องมือสร้างสรรค์สมัยใหม่ งาน AIGC หลายชิ้นไม่ได้เกิดจากการป้อนคำสั่งเพียงอย่างเดียว แต่ผ่านการกลั่นกรองที่ซับซ้อนของมนุษย์ผู้ใช้ ไม่ว่าจะเป็นการปรับ Prompt หรือ Negative Prompt การเลือกภาพ การปรับแต่งซ้ำ และการจัดวาง ความพยายามสร้างสรรค์ดังกล่าวสะท้อนเจตจำนงที่ไม่แตกต่างจากกระบวนการสร้างงาน CGI และในปัจจุบันเทคโนโลยี AI ได้เข้าไปผสมผสานในกระบวนการสร้างงาน CGI มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และจะเพิ่มมากยิ่งขึ้นตามพัฒนาการของ AI ปรากฏการณ์เช่นนี้จะทำให้เส้นแบ่งระหว่างงาน CGI และ AIGC ลางเลือนมากยิ่งขึ้น แต่งานที่สร้างขึ้นจากเทคโนโลยีทั้งสองชนิดนี้กลับถูกปฏิบัติที่ต่างกัน จึงเป็นประเด็นคำถามว่าการแยกพิจารณาวิธีการสร้างงานจะมีความเหมาะสมหรือไม่ และการคุ้มครองลิขสิทธิ์ควรมีความเป็นกลางทางเทคโนโลยี (Technology Neutrality) หรือไม่ หมายความว่ากฎหมายควรให้ความคุ้มครองหรือกำหนดสิทธิหน้าที่โดยไม่เลือกปฏิบัติต่อ “วิธีการสร้างงาน” ว่าทำด้วยเครื่องมือแบบใด ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือแบบดั้งเดิม CGI หรือ AI หากผลงานนั้นผ่านเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ก็ควรได้รับสถานะทางกฎหมายเหมือนกัน ดังเช่น กรณีภาพวาดบุคคลกับภาพถ่ายบุคคล (Portrait) ที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบ เครื่องมือ และวิธีการสร้างสรรค์งานต่างก็ได้รับการคุ้มครองเท่าเทียมกัน

ความเป็นกลางทางเทคโนโลยียังช่วยให้กฎหมายยืดหยุ่นและทันสมัยประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้โดยไม่ต้องแก้ไขกฎหมายทุกครั้ง อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมความเท่าเทียมและเป็นธรรม ไม่เลือกปฏิบัติต่อผู้ใช้เทคโนโลยีเดิมและผู้ใช้เทคโนโลยีใหม่ เช่น ผู้ประพันธ์นวนิยายโดยใช้เครื่องพิมพ์ดีด กับผู้ประพันธ์ที่ใช้ AI ย่อมได้รับการพิจารณาอย่างเท่าเทียมกันภายใต้โครงสร้างกฎหมายเดียวกัน นอกจากนี้

ความเป็นกลางทางเทคโนโลยียังสร้างความเชื่อมั่นแก่นักพัฒนาเทคโนโลยีให้ไม่ต้องกังวลว่านวัตกรรมของตนจะอยู่นอกกรอบกฎหมาย ส่งผลดีต่อระบบเศรษฐกิจดิจิทัลโดยรวม

5.2 ปัญหาเชิงปริมาณและคุณภาพของการควบคุม

หนึ่งในแนวคิดสำคัญที่ใช้แยกงานที่ได้รับความคุ้มครองกับงานที่ไม่ได้รับความคุ้มครอง คือแนวคิด “การควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ” (Meaningful Human Control) ซึ่งกำหนดให้มนุษย์ต้องมีบทบาทเชิงเนื้อหา (Substantive Role) ในการกำกับและตัดสินใจในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ อย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาในเชิงทฤษฎี กรอบแนวคิดนี้มีรายละเอียดที่ควรพิจารณาหลายประการ ดังนี้

ประการแรก ปัญหาเกณฑ์เชิงปริมาณ เกณฑ์นี้ทำให้ต้องแสดงจำนวน ระดับ หรือความถี่ที่แสดงถึงการควบคุมของมนุษย์ เช่น ต้องมีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภาพมากนักพอเพียงใดจึงจะเป็นการควบคุม การปรับค่าแสง การเปลี่ยนภาพสีเป็นขาวดำ การเปลี่ยนสีแดงให้เข้มขึ้นหรือจางลงจะถือเป็นการควบคุมของมนุษย์ได้หรือไม่ คำถามนี้คล้ายกับปัญหาที่เกิดขึ้นในแนวคิด “การดัดแปลงอย่างมีนัยสำคัญ” (Substantial Transformation) ในกฎหมายว่าด้วยแหล่งกำเนิดสินค้า (Rules of Origin) ซึ่งไม่สามารถกำหนดเกณฑ์เชิงปริมาณที่เป็นกลางและใช้งานได้ง่าย³²

ประการที่สอง ปัญหาเรื่องคุณภาพของการควบคุม เช่น มนุษย์จะต้องควบคุมด้วยคำสั่งในองค์ประกอบของงาน AIGC ในระดับที่เข้มข้นมากนักพอเพียงใด เช่น กำหนดลักษณะของฉากหลังว่า “ฉากหลังเป็นป่า” “ฉากหลังเป็นป่าสน” “ฉากหลังเป็นป่าสนที่มีร่องรอยของไฟป่า” ฯลฯ ในแต่ละกรณีจะพิจารณาว่า “มีเจตนาสร้างสรรค์” อย่างไร ตัวอย่างเหล่านี้แสดงให้เห็นความคลุมเครือของ “หลักการควบคุม

³² Substantial transformation หมายถึง “การเปลี่ยนแปลงที่ทำให้สินค้านั้นกลายเป็นสินค้าประเภทใหม่ที่มี ชื่อ ลักษณะ หรือการใช้ใหม่” เช่น การนำผ้าจากจีนมาตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าในไทย จะถือว่าต้นทางคือไทย เพราะเกิด substantial transformation โปรดดู John M. Peterson, “Substantial Transformation- The Worst Rule for Determining Origin of Goods- Except for all the Rest,” accessed July 1, 2025, <https://www.cit.uscourts.gov/sites/cit/files/Substantial%20Transformation.pdf><https://www.cit.uscourts.gov/sites/cit/files/Substantial%20Transformation.pdf>.

อย่างมีนัยสำคัญ” (Meaningful Human Control) และอาจเปิดช่องให้ใช้ดุลพินิจ ที่ความที่แตกต่างกัน

5.3 ความย้อนแย้งของแนวคิด “ภาพรวม” (Holistic) กับ “การแยก ส่วน” (Reductionist)

แนวทางปัจจุบันของ USCO, UKIPO และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในหลาย ประเทศยอมรับว่าผลงาน AIGC อาจมีองค์ประกอบบางส่วนที่มนุษย์มีส่วนร่วมและ ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ แต่ส่วนที่สร้างขึ้นโดย AI ทั้งหมดจะไม่ได้รับการคุ้มครอง

อย่างไรก็ตาม ในประเทศที่คุ้มครองลิขสิทธิ์โดยไม่มีระบบจดทะเบียน การใช้งานในโลกความเป็นจริง ผลงานถูกใช้และถูกรับรู้ในฐานะ “ภาพรวม” (Holistic Work) บุคคลอื่นจะไม่ทราบว่า งานในส่วนใดมีหรือไม่มีลิขสิทธิ์ เกิดความคลุมเครือ สับสน และเกิดข้อพิพาทได้โดยง่าย

ในบริบทของ CGI ปัญหานี้ไม่เกิดขึ้น เพราะถือว่า กระบวนการสร้างงาน อยู่ภายใต้การควบคุมของมนุษย์ ดังนั้นแม้จะมี “การสร้างโดยอัตโนมัติ” ในบางมิติ ผลงานโดยรวม (Holistic) ก็ยังถือว่าเป็นของมนุษย์ทั้งหมด ในทางตรงข้ามงาน AIGC กลับถูกตั้งข้อรังเกียจว่ามีบางส่วนที่มนุษย์ไม่รู้ ไม่เห็น และไม่อาจควบคุม และ AI ไม่มี ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) แต่น่าสังเกตว่า มีนักวิชาการอีกส่วนหนึ่ง เช่น Margaret A Boden นักปรัชญาและนักวิทยาศาสตร์ด้าน Cognitive Science กลับเห็นว่า AI มีความคิดสร้างสรรค์ได้ใน 3 รูปแบบ ได้แก่ การผสมผสานสิ่งที่มีอยู่แล้ว (Combinational Creativity) การสำรวจตรวจสอบเพื่อค้นหาสิ่งใหม่ภายใต้กรอบเดิม (Exploratory Creativity) และการเปลี่ยนกรอบแนวคิดใหม่ทั้งหมด (Transformative Creativity)³³ และสามารถผ่านเกณฑ์ทดสอบที่เรียกว่า Turing Test for Creativity³⁴

³³ Margaret A. Boden, Creativity and Artificial Intelligence. accessed July 13, 2025, https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0004370298000551?ref=cra_js_challenge&fr=RR-1.

³⁴ Touring Test for Creativity เป็นแนวคิดที่นักวิชาการด้าน AI ปรัชญาและศิลปะได้พัฒนาจาก คำถามของ Alan Touring ที่ว่า “เครื่องจักรคิดได้หรือไม่” (Can machines think?) มาสู่คำถามที่ว่า “เครื่องจักร คิดสร้างสรรค์ได้หรือไม่” (Can machines be creative?) นักวิชาการที่เป็นผู้นำในด้านแนวคิดนี้ คือ Margaret A. Boden, Harol Cohen เป็นต้น.

ผู้เขียนเห็นว่า พัฒนาการของ AI เป็นไปอย่างก้าวกระโดด และจะเป็นเครื่องมือแทนที่การทำงานของมนุษย์มากขึ้น เช่นเดียวกับในอดีตมนุษย์สร้างเครื่องมือหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อช่วยมนุษย์ให้ทำงานง่ายขึ้นสะดวกขึ้น แต่ไม่ได้หมายความว่า ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์จะลดลง แต่ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์จะเคลื่อนจาก “รายละเอียดในกระบวนการสร้างงาน” ไปสู่ “การกำหนดผลลัพธ์และการกำกับเครื่องมือ” กล่าวคือ ต่อไปมนุษย์อาจเพียงกำหนดกรอบหรือเป้าหมายให้เครื่องจักรในการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ แนวทางเช่นนี้ปรากฏแล้วกับกรณี Agentic AI³⁵ ที่เป็นพัฒนาการเชื่อมเป้าหมายของมนุษย์กับการทำงานของโมเดล AI ที่เชี่ยวชาญในด้านที่แตกต่างกัน นิยาม “สติปัญญา” อาจไม่ได้จำกัดอยู่เพียงสติปัญญาของมนุษย์อย่างเดียวอีกต่อไป (Intelligence No Longer Means, Uniquely, Human Intelligence)³⁶ บทบาทของมนุษย์และเครื่องจักรจะหลอมรวมจนยากที่จะแยกแยะว่างานส่วนใดเกิดจากมนุษย์หรือเครื่องจักร การที่ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์จะ

³⁵ Agentic AI หรือปัญญาประดิษฐ์เชิงตัวแทน (Agentic artificial intelligence) หมายถึง ระบบ AI ที่พัฒนาไปไกลกว่าการโต้ตอบเชิงเดียว (Single-turn interaction) ในรูปแบบของ generative AI หรือ chatbot ทั่วไป โดยมีความสามารถในการรับรู้ บูรณาการข้อมูล วางแผนเชิงตรรกะ และดำเนินการตามขั้นตอนเพื่อแก้ไขปัญหาที่มีความซับซ้อนอย่างเป็นอิสระ (Autonomously solve complex, multi-step problems) Agentic AI เป็นระบบที่ประกอบด้วยความสามารถในการใช้เหตุผล การวางแผนเชิงลำดับขั้น (Iterative planning) และการเรียนรู้จากผลลัพธ์ (Feedback-driven adaptation) โดยสามารถรับข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง วิเคราะห์ภารกิจ วางกลยุทธ์ และดำเนินการโดยอัตโนมัติ ทั้งยังสามารถปรับปรุงตนเองจากประสบการณ์ที่ผ่านมา ซึ่งมีศักยภาพในการเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานในหลากหลายอุตสาหกรรม Agentic AI เป็นพัฒนาการขั้นถัดไปของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ที่ผลความสามารถในการรับรู้ วิเคราะห์ ใช้เหตุผล ลงมือปฏิบัติ และเรียนรู้อย่างอัตโนมัติ มีศักยภาพในการยกระดับกระบวนการทำงานและการตัดสินใจในระดับองค์กร และถูกคาดหวังว่าจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนประสิทธิภาพและนวัตกรรมในยุค AI อย่างแท้จริง โปรดดู Erik Pounds, What is Agentic AI?, accessed July 17, 2025, <https://blogs.nvidia.com/blog/what-is-agentic-ai/>.

³⁶ Kate Vass, Harol Cohen: “Once upon a time there was an entity named AARON,” accessed July 13, 2025, <https://www.katevassgalerie.com/blog/harold-cohen-aaron-computer-art>.

กำหนดเกณฑ์แบบแยกส่วนนี้จึงอาจไม่มีประโยชน์และอาจกลายเป็นกับดักของระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ในอนาคตอันใกล้

การขยายนิยาม “ผู้สร้างสรรค์” ในโลกที่เครื่องจักรกลายเป็นผู้ “ลงมือ” สร้างแทนมนุษย์ ผู้เขียนเห็นว่าเป็นสิ่งที่เสี่ยงได้ยาก หากกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ยึดนิยาม “ผู้สร้างสรรค์” ว่าเป็นผู้มีเจตนาทางศิลปะโดยตรง หรือลงมือลงแรงสร้างผลงานด้วยตนเองแล้ว บทบาทมนุษย์ในฐานะ “ผู้สั่งหรือกำกับการสร้างงานศิลปะด้วยปัญญาประดิษฐ์” (Prompt-Based Art Creator) จะไม่อยู่ในกรอบความคุ้มครองนี้ การเปลี่ยนกรอบคิดทางกฎหมายไปสู่ “การกำกับกระบวนการสร้างสรรค์” (Direction of Creative Process) โดยใช้เกณฑ์ “การมีส่วนร่วมของมนุษย์ในระดับต่าง ๆ” เช่น การเป็นผู้กำหนดเจตจำนงของงาน (Intent Designer) การเป็นผู้ควบคุมผลลัพธ์ของระบบ (Result Controller) หรือการเป็นผู้แก้ไขและจัดเรียงองค์ประกอบในภายหลัง (Editor-Curator) น่าจะเป็นแนวทางที่เป็นไปได้ในทางปฏิบัติ (Workable Approach) และสอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

แนวคิดนี้จะทำให้ระบบกฎหมายสามารถยอมรับงาน AIGC ได้ในกรณีที่มนุษย์มีบทบาทอย่างแท้จริง เช่น การเขียน Prompt ที่กำหนดโจทย์หรือเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง การคัดเลือกงานจำนวนมากก่อนนำไปใช้ หรือการปรับแต่งด้วยเครื่องมืออื่นในภายหลังเพื่อสื่อความหมายทางศิลป์ หรือเจตจำนงบางประการ ทั้งหมดนี้สะท้อน “เจตนาควบคุม” (Intention to Control) ได้ทำนองเดียวกับการสร้างงาน CGI

6. ทางเลือกในการตีความและข้อเสนอเชิงหลักการ

6.1 การพิจารณาผลงาน “รวม” ที่มีเจตนาสร้างสรรค์ของมนุษย์ แม้ไม่ได้สร้างทุกส่วน

การยอมรับแนวคิดเรื่อง “งานรวม” (Composite or Integrated Works) โดยพิจารณาจากเจตนารมณ์ของมนุษย์ผู้สร้างสรรค์เป็นสำคัญมากกว่าการตรวจสอบเชิงเทคนิคว่าองค์ประกอบใดสร้างขึ้นโดย AI แนวคิดนี้สอดคล้องกับการตีความ

กฎหมายลิขสิทธิ์ในอดีต ซึ่งให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์เชิงองค์รวมและผลลัพธ์สุดท้ายมากกว่าขั้นตอนเฉพาะแต่ละช่วงของการผลิตงาน เช่น ในกรณีภาพยนตร์ ผู้กำกับหรือผู้ตัดต่ออาจไม่ได้วาดหรือถ่ายภาพเองทั้งหมด แต่เป็นผู้กำหนดทิศทางการสร้างงานในภาพรวม ก็ยังถือว่าเป็น “ผู้สร้างสรรค์” (Author) ตามกฎหมาย เช่น กรณีภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งใช้ซอฟต์แวร์จำลองโมเดล 3D และระบบสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยอัตโนมัติ แต่ผลงานยังถือว่าเป็นของผู้สร้างที่ออกแบบระบบโดยรวม

โดยเหตุนี้ การตีความใหม่ที่เปิดทางให้มนุษย์สามารถถือสิทธิในผลงานที่ตนควบคุมในภาพรวม แม้บางส่วนจะเกิดจาก AI จึงมีเหตุผลรองรับทั้งในเชิงหลักการ และสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่มีอยู่ก่อนแล้วในระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ เพียงแต่ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์จะต้องยึดหลักความเป็นกลางทางเทคโนโลยี และเปิดกว้างยอมรับการใช้เครื่องจักรเพื่อแทนที่การทำงานของมนุษย์มากขึ้น

6.2 การเลียงแนวคิด “ความเป็นผู้สร้างสรรค์” (Authorship) ที่เข้มงวด และการยอมรับ “การควบคุมของมนุษย์” เป็นฐานแห่งสิทธิ

แนวคิดที่ว่าผู้สร้างสรรค์ต้อง “สร้างด้วยมือ” หรือ “ดำเนินการเองทุกขั้นตอน” เป็นแนวทางที่ไม่สะท้อนข้อเท็จจริงเชิงประจักษ์ที่มนุษย์สร้างเครื่องมือเพื่อลดการทำงาน หรือให้ทำงานได้สะดวกรวดเร็วขึ้น ความพยายามตีความความเป็นผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริง เช่น ในกรณีที่ USCO ไม่รับจดลิขสิทธิ์งานที่สร้างโดย AI แสดงให้เห็นความไม่ยืดหยุ่นของระบบกฎหมาย ในบริบทของเทคโนโลยีที่ซับซ้อนมากขึ้น การลงมือสร้าง (Manual Creation) อาจไม่ใช่เครื่องบ่งชี้เพียงพอถึงความคิดสร้างสรรค์หรือสิทธิในผลงานอีกต่อไป ในทางกลับกันการมีอำนาจควบคุมตลอดกระบวนการ เช่น การออกแบบขั้นตอนการสร้าง การคัดเลือก Input และการเลือกผลลัพธ์ที่ตรงกับความต้องการ เป็นสิ่งที่แสดงเจตนาสร้างสรรค์ได้ชัดเจนกว่า นี่คือเหตุผลที่แนวคิด “การมีส่วนร่วมอย่างมีนัยสำคัญผ่านการกำกับและควบคุมกระบวนการสร้างสรรค์” (Substantive Contribution Through Direction and Control) จึงมี

ความเหมาะสมกว่าแนวคิด “ความเป็นผู้สร้างสรรค์” (Authorship) แบบดั้งเดิมในกรณีที่เกี่ยวข้องกับงาน AIGC

ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ควรเปลี่ยนกรอบการประเมินจาก “ใครลงมือสร้างแต่ละส่วน” ไปสู่ “ใครเป็นผู้ควบคุมเจตนาทางศิลปะ” หรือ “ใครเป็นผู้กำหนดผลลัพธ์” ของผลงานโดยรวม วิธีคิดแบบนี้จะเปิดทางให้มนุษย์ผู้ควบคุม AI อย่างมีนัยสำคัญ มีสถานะเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมาย

6.3 ผลเชิงระบบ: ความชัดเจนในการบังคับสิทธิ และเสถียรภาพของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การยืนยันสิทธิของมนุษย์ในผลงานที่ควบคุมโดยรวม แม้ไม่ได้สร้างทุกองค์ประกอบด้วยมือตนเอง สร้างผลเชิงบวกต่อระบบกฎหมายโดยรวม กล่าวคือ (1) ทำให้เกิดความชัดเจนในการบังคับสิทธิ เพราะสามารถระบุเจ้าของผลงานได้โดยไม่ต้องแยกองค์ประกอบรายชิ้น ซึ่งมีความยุ่งยากและในบางกรณีไม่อาจทำได้ และ (2) ทำให้ผู้สร้างงาน AIGC มีความแน่นอนในสิทธิในผลงานช่วยส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แนวคิดนี้สอดคล้องกับเป้าหมายหลักของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ทำหน้าที่สร้างเสถียรภาพให้แก่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ส่งเสริมการลงทุนในกระบวนการผลิตงานที่มีมูลค่า รวมทั้งเปิดโอกาสแก่การสร้างสรรค์งานในรูปแบบใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น แม้มีความเห็นว่า ปริมาณงานจำนวนมากจะกระทบต่อตลาดงานสร้างสรรค์ในรูปแบบเดิมและส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของศิลปิน ผู้เขียนเห็นว่า ปัญหาดังกล่าวอาจเป็นข้อห่วงกังวลในระยะแรก แต่ผู้เขียนเชื่อว่ากลไกของระบบเศรษฐกิจแบบตลาดจะจัดสรรให้เกิดความสมดุล เช่น ภาพถ่ายไม่สามารถทดแทนภาพวาดได้ มูลค่าและคุณค่าของภาพวาดถูกกลไกตลาดแยกออกเป็นคนละตลาดกับภาพถ่าย เช่นเดียวกัน คุณค่าหรือมูลค่าของงาน AIGC ย่อมจะถูกกลไกของตลาดแยกจากตลาดของงานสร้างสรรค์ตามปกติของศิลปิน

6.4 การประยุกต์แนวคิดผู้ควบคุมการสร้างสรรค์กับกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย: ข้อเสนอเพื่อการตีความและการปฏิรูป

“ผู้สร้างสรรค์” ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทยต้องเป็นผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์จึงต้องเป็นบุคคลธรรมดา (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4) ภายใต้กรอบคิดนี้ AI จึงไม่อาจเป็นผู้สร้างสรรค์ได้ และงาน CGI ก็ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับงานสร้างสรรค์ประเภทอื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่อง “ม้าก้านกล้วย” หรือภาพยนตร์โฆษณา “กำเนิดหงส์ไทยในแผ่นดินไทย” ของบริษัทสมุนไพรไทย หงส์ไทย จำกัด เป็นต้น แต่ประเทศไทยยังไม่มีแนวทางที่ชัดเจนในการตีความงาน AIGC การใช้แนวพิจารณาแบบแยกส่วนของ USCO อาจสร้างความคลุมเครือทางกฎหมายและยุ่งยากในทางปฏิบัติ ผู้เขียนเห็นว่าการใช้แนวทาง “การมีบทบาทอย่างมีนัยสำคัญของมนุษย์ในการควบคุมการสร้างงาน” (Meaningful Human Control) น่าจะเป็นแนวทางที่เหมาะสมในบริบทสังคมไทย โดยอาศัยเกณฑ์การออกแบบคำสั่ง (Prompt Engineering) การคัดเลือกงานที่ AI สร้างขึ้น (Selection) หรือการแก้ไขปรับแต่งในภายหลัง (Post-processes)

การใช้แนวทางนี้จะมีความยืดหยุ่น และเป็นไปได้ในเชิงปฏิบัติ ไม่ต้องแก้ไขกฎหมาย เพียงแต่ปรับเปลี่ยนวิธีการพิจารณาเกณฑ์ “การสร้างสรรค์” ให้มีความเป็นกลางทางเทคโนโลยี และยอมรับพฤติกรรมมนุษย์ที่ใช้เครื่องจักรในการช่วยสร้างสร้างงานมากขึ้น³⁷

³⁷ ผู้สนใจประเด็นการปรับตัวของระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย โปรดดูเพิ่มเติมใน สมชาย รัตนเชื้อสกุล, อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 10, น.33-35.

7. บทสรุป

ในบริบทที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทในกระบวนการสร้างสรรค์มากขึ้นเรื่อย ๆ ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์จำเป็นต้องทบทวนกรอบแนวคิดดั้งเดิมว่าด้วย “ผู้สร้างสรรค์” (Authorship) และ “ความคิดสร้างสรรค์” (Creativity) ให้สอดคล้องกับพลวัตทางเทคโนโลยีและสังคมยุคใหม่ บทความนี้เสนอว่า แทนที่จะยึดหลักการที่ผูกโยง “ความเป็นผู้สร้างสรรค์” เข้ากับการลงมือสร้างในแต่ละองค์ประกอบโดยตรง กฎหมายควรหันมาให้ความสำคัญกับบทบาทของมนุษย์ในฐานะ “ผู้กำกับกระบวนการสร้างสรรค์” (Director of Creative Process) ซึ่งรวมถึงการกำหนดเป้าหมายการคัดเลือกข้อมูลนำเข้า และการควบคุมผลลัพธ์ในระดับที่มีนัยสำคัญ

การแยกองค์ประกอบของงาน AIGC เพื่อตรวจสอบสิทธิของมนุษย์ในแต่ละส่วน (Reductionist) อาจไม่สะท้อนลักษณะการใช้งานจริงในโลกของศิลปะและสื่อร่วมสมัยที่มักรับรู้ผลงานในภาพรวม (Holistic Perception) แนวทางที่เน้นเพียงการลงแรงโดยตรงจึงอาจไม่สามารถตอบโจทย์การคุ้มครองสิทธิในยุคที่บทบาทของเครื่องมือขยายตัวเกินขอบเขตของการเป็นเพียง “เครื่องมือ” โดยสมบูรณ์

ด้วยเหตุนี้ ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ควรเปิดรับแนวทางที่เน้น “ความหมายเชิงสาระของการควบคุมโดยมนุษย์” (Meaningful Human Control) พร้อมทั้งวางหลักการให้มีความเป็นกลางทางเทคโนโลยี (Technology Neutrality) เพื่อรักษาสมดุลระหว่างการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์กับการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยี และเพื่อให้ระบบกฎหมายมีเสถียรภาพ สามารถปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้เงื่อนไขของโลกยุคปัญญาประดิษฐ์ด้วยเหตุนี้ ระบบกฎหมายลิขสิทธิ์ควรเปิดรับแนวทางที่เน้น “ความหมายเชิงสาระของการควบคุมโดยมนุษย์” (Meaningful Human Control) พร้อมทั้งวางหลักการให้มีความเป็นกลางทางเทคโนโลยี (Technology Neutrality) เพื่อรักษาสมดุลระหว่างการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์กับการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยี และเพื่อให้ระบบกฎหมายมีเสถียรภาพ สามารถปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้เงื่อนไขของโลกยุคปัญญาประดิษฐ์

รายการอ้างอิง

หนังสือ

Huntington Cairns. Legal Philosophy from Plato to Hegel. Baltimore: The Johns Hopkins Press, 1949.

Lawrence C. Becker, Property Rights: Philosophic Foundation. London: Routledge & Kegan Paul, 1977

Peter Drahos. A Philosophy of Intellectual Property. Aldershot: Dartmouth Publishing Co.,Ltd., 1996.

บทความวารสาร

สมชาย รัตนเชื้อสกุล. “ข้อจำกัดการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับงานที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์: ความท้าทายและผลทางกฎหมาย.” วารสารรามคำแหง ฉบับนิติศาสตร์ ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2567).

เว็บไซต์

Anshu Thakur. “How to Make a 3D Animation Video in 12 Easy Steps.” Accessed June 18, 2025. <https://www.b2w.tv/blog/how-to-make-3d-animation-videos>.

Cameron Hashemi-Pour. “Computer-generated Imagery (CGI).” Retrieved June 13, 2025., from <https://www.techtarget.com/whatis/definition/CGI-computer-generated-imagery>.

- Carlton Daniel, Joseph Grasser. "Copyright protection for AI works: UK vs US." Accessed June 19, 2025. <https://aihub.squirepattonboggss.com/2023/07/copyright-protection-for-ai-works-uk-vs-us/>.
- Danthree Studio. "AI vs. CGI: What is the Different?" Accessed July 17, 2025. <https://www.danthree.studio/en/blog-cgi/ki-vs-cgi-difference>
- Erik Pounds. "What is Agentic AI?" Retrieved July 17, 2025. from <https://blogs.nvidia.com/blog/what-is-agentic-ai/>.from <https://blogs.nvidia.com/blog/what-is-agentic-ai/>.
- Expert Group on Liability and New Technologies New Technologies Formation. "Liability for artificial intelligence and other emerging digital technologies." Accessed June 18, 2025. https://www.europarl.europa.eu/meetdocs/2014_2019/plmrep/COMMITTEES/JURI/DV/2020/01-09/AI-report_EN.pdf.
- Giovanni Scippo. "What is CGI? A Look at its History." Accessed July 21, 2025. <https://www.3dlines.co.uk/a-short-history-of-cgi/>,
- Guardian. "The Netflix uses generative AI in one of its shows for first time." Accessed July 21, 2025. <https://www.theguardian.com/media/2025/jul/18/netflix-uses-generative-ai-in-show-for-first-time-el-eternauta>.
- High-Level Expert Group on AI presented Ethics Guidelines for Trustworthy Artificial Intelligence. "Ethics Guidelines for Trustworthy AI." Accessed June 18, 2025. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>.

- Infopaq International A/S v. Danske Dagblades Forening (C-5/08). Accessed June 18, 2025. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:62008CJ0005_SUM.
- Japan Copyright Office. “General Understanding on AI and Copyright in Japan.” May 2024, Accessed June 18, 2025. https://www.bunka.go.jp/english/policy/copyright/pdf/94055801_01.pdf.
- John M. Peterson. “Substantial Transformation- The Worst Rule for Determining Origin of Goods- Except for all the Rest.” Accessed July 1, 2025. <https://www.cit.uscourts.gov/sites/cit/files/Substantial%20Transformation.pdf>.
- Kate Vass. “Harol Cohen:Once upon a time there was an entity named AARON.” Accessed July 13, 2025. <https://www.katevassgalerie.com/blog/harold-cohen-aaron-computer-art>.
- Lionel Bently. “The UK’s Provisions on Computer-Generated Works: A Solution for AI Creations?” Accessed June 19, 2025. <https://europeancopyrightsociety.org/wp-content/uploads/2018/06/lionel-the-uk-provisions-on-computer-generated-works.pdf>.
- Lyxel, flamingo. “The Future of CGI: How Is AI Taking Visual Effects to the Next Level? ”, Accessed June 18, 2025. [https://lyxelandflamingo.com/blogs/technology/the-future-of-cgi-how-is-ai-taking-visual-effects-to-the-next-level/Matthew Kosinski, What is black box artificial intelligence \(AI\)?, \[Online\] available URL: https://www.ibm.com/think/topics/black-box-ai](https://lyxelandflamingo.com/blogs/technology/the-future-of-cgi-how-is-ai-taking-visual-effects-to-the-next-level/Matthew Kosinski, What is black box artificial intelligence (AI)?, [Online] available URL: https://www.ibm.com/think/topics/black-box-ai).

Matthew Kosinski. "What is black box artificial intelligence (AI)?" IBM. Accessed June 16, 2025, <https://www.ibm.com/think/topics/black-box-ai>.

Boden, Margaret A. "Creativity and Artificial Intelligence." *Artificial Intelligence* 103, no. 1-2 (1998). Accessed July 13, 2025. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0004370298000551>.

Pepper Animation. "Different between VFX and CGI." Accessed July 21, 2025. <https://www.pepperanimation.com/difference-between-vfx-and-cgi/>

Pixflow. "Toy Story เปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์แอนิเมชันอย่างไร: ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของ Pixar." Accessed June 13, 2025. https://pixflow-net.translate.goog/blog/how-toy-story-changed-animation-history-pixars-first-cgi-animated-movie/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=tc

Rita Matulionyte. "Should AI be attributed as an author of AI-generated works?." Accessed June 16, 2025. <https://copyright.blog.kluweriplaw.com/2023/05/15/should-ai-be-attributed-as-an-author-of-ai-generated-works/>.

Sean Ross, Meehan. "When AI Is Writing, Who Is the Author?" *Inside Higher Ed*. Accessed June 16, 2025. <https://www.insidehighered.com/opinion/views/2023/01/30/teaching-ai-writing-terms-co-authorship-opinion>.

Stytch. "Different between CGI and VFX" Accessed July 21, 2025. <https://www.stytchastory.com/blog/cgi-vs-vfx--difference>.

U.S. Copyright Office. "Letter Addressed to Van Lindberg Regarding Zarya of the Dawn." February 21, 2023. Accessed June 15, 2025.

<https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>.

VFX Online. "Incredibles2 Animation Breakdown" Accessed June 16, 2025. <https://vfxtechblog.wordpress.com/2018/08/18/incredibles-2-animation-breakdowns/>.

WK360. "Making the Most of AI and CGI in Visual Production" Accessed June 17, 2025. <https://wk360.com/blog/making-the-most-of-ai-and-cgi-in-visual-production>.

เอกสารอื่น ๆ

Andrien v. Southern Ocean County Chamber of Commerce. 927 F.2d 132 (3rd Cir. 1991). Accessed July 17, 2025. <https://case-law.vlex.com/vid/andrien-v-southern-ocean-891648416>

Burrow-Giles Lithographic Company v. Sarony. 111 U.S. 53 (1884), Accessed June 18, 2025. <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/111/53/>

Geshwind v. Garrick. 734 F. Supp. 644 (S.D.N.Y. 1990). Accessed July 17, 2025. <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/734/644/1461898/>.

Thaler v. Perlmutter. 2023 WL 5333236 (D.D.C. August 18, 2023), Accessed July 17, 2025. <https://media.cadc.uscourts.gov/opinions//2025/03/23-5233.pdf>