

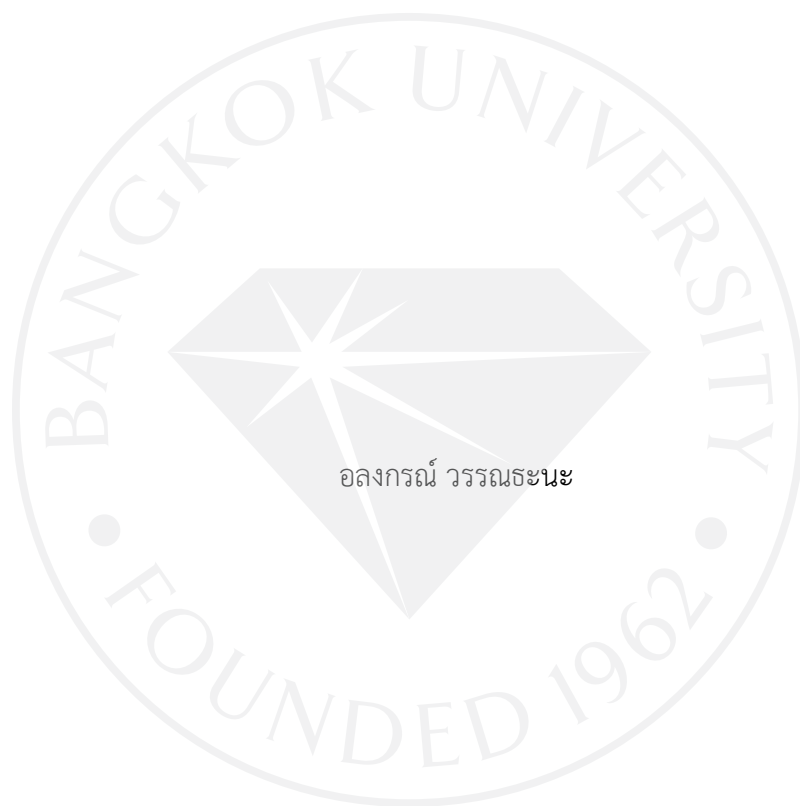
ปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว
(NFT: Non-Fungible Token)

Problem of Copyright Protection on NFT (Non-Fungible Token)



ปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว
(NFT: Non-Fungible Token)

Problem of Copyright Protection on NFT (Non-Fungible Token)



การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและเทคโนโลยีสารสนเทศ

เรื่อง ปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว
(NFT: Non-Fungible Token)

ผู้วิจัย อลงกรณ์ วรรณธนะ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ดร.กริชพกา บุญเฟื่อง

ผู้เชี่ยวชาญ

ดร.ใจรัก เอื้อชูเกียรติ

อลงกรณ์ วรรณธนะ. ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาและเทคโนโลยีสารสนเทศ), ตุลาคม 2565, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT: Non-Fungible Token) (81 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรษา สิงห์สงบ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้วัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ประเภทดิจิทัล โดยเฉพาะงานสร้างสรรค์ประเภทสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และแนวทางกฎหมายที่เกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ประเภทดังกล่าวโดยศึกษาประเด็นทางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นภายใต้กรอบของพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565) พร้อมทั้งศึกษาแนวทางการคุ้มครองงานดังกล่าวในกรณีที่จะเกิดปัญหาเกิดขึ้นได้

จากการวิจัยพบว่า งานสร้างสรรค์ประเภทสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) เป็นงานสร้างสรรค์ที่คาบเกี่ยวกันระหว่างงานศิลปะและงานดิจิทัล โดยเป็นการนำเอางานศิลปะเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล (Digital File) ซึ่งพบปัญหา 3 ด้านที่เป็นสำคัญ คือ 1) ปัญหาเรื่องสัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract) ที่ไม่ได้กำหนดขอบเขตเรื่องสิทธิในงานสร้างสรรค์ระหว่างผู้สร้างสรรค์กับผู้ซื้อไว้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นสัญญาสำเร็จรูปไม่สามารถแก้ไขได้ 2) ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) 3) ปัญหาความรับผิดชอบของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ในกรณีที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านระบบคอมพิวเตอร์โดยผู้ให้บริการที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านระบบคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้ มีข้อเสนอของการวิจัย คือ ควรแก้ไขเพิ่มเติมมาตรการทางกฎหมายที่ให้มีการคุ้มครองงานงานสร้างสรรค์ประเภทดิจิทัล โดยเฉพาะงานสร้างสรรค์ประเภทสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเป็นสินทรัพย์เฉพาะตัว (NFT) ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เพื่อให้มีประสิทธิภาพให้มีความเหมาะสมกับยุคเทคโนโลยีปัจจุบัน

คำสำคัญ: การคุ้มครองลิขสิทธิ์, สินทรัพย์ดิจิทัล, งานสร้างสรรค์ประเภทดิจิทัล, งานศิลปะ,

สัญญาอัจฉริยะ

Wanthana, A. Master of Law (Law of Intellectual Property and Information Technology), October 2022, Graduate School, Bangkok University.

Problem of Copyright Protection on NFT (Non-Fungible Token) (81 pp.)

Advisor: Asst. Prof. Aunya Singsangob, S.J.D.

ABSTRACT

The purpose of this research is to study the problems of copyright protection in digital creative works, in particular, the creative work of unique digital assets (NFT) by studying the legal issues that may arise under the Copyright Act B.E. 2537 (Amendment No. 5, B.E. 2565), as well as studying the guidelines for protecting such works in case of problems that may arise.

This research found that unique digital asset (NFT) is the creative work that overlap between art and digital work by bringing art into the computer system in the form of a digital file (Digital file). Accordingly, it was found that there were 3 important issues including; 1) The issue of smart contracts that does not clearly define the boundaries of creative rights between the creator and the buyer; 2) The problems of infringement of unique digital assets (NFT); and 3) The liability of the Internet Service Provider (ISP) in case of copyright infringement by the user through the computer system with copyright infringement through a computer system.

In this regard, the research suggested that legal measures for protecting digital creative works should be amended. Particularly, creative works of digital assets as a unique asset (NFT) in the Copyright Act B.E. 2537 to be effective and suitable for the current technology era.

Keywords: Protection in Copyright, Digital Asset, Digital Creative Works, Art,

Smart Contract

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก ท่านอาจารย์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรยา สิงห์สงบ อาจารย์ที่ปรึกษา และท่านอาจารย์ ดร.กริชผกา บุญเฟื่อง อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้สละเวลารับเป็นที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ให้คำปรึกษาอนุเคราะห์ข้อเสนอแนะ ตลอดจนการแก้ไขข้อบกพร่อง ความเอาใจใส่ดูแล ผู้วิจัยรู้สึกทราบบ้างและขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพทุกท่านที่ได้ให้ความรู้และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์

ท้ายสุดนี้ ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา พี่สาว และเพื่อน ๆ ร่วมรุ่น ที่ให้การสนับสนุนผู้วิจัยเป็นอย่างดีเยี่ยมในทุก ๆ โอกาสเรื่อยมา

อลงกรณ์ วรรณธนะ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.4 วิธีการศึกษาวิจัย	4
1.5 สมมติฐานของการวิจัย	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.7 คำนิยามศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 แนวคิดที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์	
2.1 หลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset)	7
2.1.1 ความหมายและลักษณะของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	8
2.1.2 ลักษณะและบทบาทของบล็อกเชน (Blockchain)	8
2.1.3 ลักษณะและบทบาทของเงินตราเข้ารหัสลับ (Cryptocurrency)	9
2.1.4 ลักษณะและบทบาทของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP: Internet Service Provider)	9
2.1.5 ความเกี่ยวข้องระหว่างบล็อกเชน (Blockchain) กับระบบสัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract)	11
2.2 หลักการของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่ถือครองสิทธิแบบสัดส่วน (F-NFT) และสิทธิเจ้าของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว NFT ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน (Creator) หรือในฐานะผู้สะสมผลงาน (Collector)	18

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 2 (ต่อ) แนวคิดที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์	
2.2.1 ที่มาของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	19
2.2.2 ระบบการทำงานของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	20
2.2.3 ข้อดีของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	20
2.2.4 สถานการณ์ของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ในปัจจุบันและในอนาคต	21
2.2.5 ลักษณะของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	26
2.3 หลักการสำคัญของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	32
2.3.1 การตัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ให้เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และวิธีการนำงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) เข้าสู่ระบบดิจิทัล Digital	33
2.3.2 วิธีการซื้อขายงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	34
2.3.3 ลิขสิทธิ์ของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	34
2.4 สิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	35
2.5 สิทธิของผู้ได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	36
2.5.1 วิธีการได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	36
2.5.2 ขอบเขตสิทธิของผู้ได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	36
2.5.3 การคุ้มครองของผู้ได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ตามกฎหมายลิขสิทธิ์	37
2.6 การละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	38
บทที่ 3 มาตรการทางกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวกับการได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และสิทธิของผู้ได้ซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว NFT	
3.1 การคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ความตกลงระหว่างประเทศ	41

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 3 (ต่อ) มาตรการทางกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวกับการได้มาของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และสิทธิของผู้ได้ซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว NFT	
3.1.1 อนุสัญญากรุงเบิร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม (The Berne Convention for Protection of Literary and Artistic Works)	41
3.1.2 ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights: TRIPs)	43
3.1.3 สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty: WCT)	43
3.1.4 กฎหมายลิขสิทธิ์ตามหลักกฎหมายสหภาพยุโรป (European Law)	44
3.2 กฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ	45
3.2.1 ประเทศสหรัฐอเมริกา	46
3.2.2 ประเทศอังกฤษ	51
3.2.3 ประเทศเนเธอร์แลนด์	54
บทที่ 4 วิเคราะห์ปัญหาการคุ้มครองงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์	
4.1 การสร้างสรรค์งานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	58
4.1.1 สิทธิของผู้สร้างสรรค์งานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	63
4.1.2 สิทธิเจ้าของกรรมสิทธิ์งานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)	64
4.2 สัญญาซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์	66
4.3 การละเมิดลิขสิทธิ์โดยผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP: Internet Service Provider)	69
4.4 สิทธิในชื่อเสียงหรือสิทธิในการทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน (Right of Publicity)	73
4.5 หลักการสิ้นสิทธิ (Exhaustion Doctrine)	75
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 บทสรุป	77
5.2 ข้อเสนอแนะ	78

สารบัญ (ต่อ)

บรรณานุกรม
ประวัติผู้เขียน

หน้า
79
81



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1: ภาพ NFT แรกของโลก ชื่อว่า “Quantum”	19
ภาพที่ 2.2: ภาพ NTF ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกอันดับที่ 1	22
ภาพที่ 2.3: ภาพ NTF ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกอันดับที่ 2	23
ภาพที่ 2.4: ภาพ NTF ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกอันดับที่ 3	24
ภาพที่ 2.5: ภาพ NTF ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกอันดับที่ 4	25
ภาพที่ 2.6: ภาพ NTF ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกอันดับที่ 5	26
ภาพที่ 2.7: แผนผังการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน (NFT)	40



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แต่เดิมในการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบ เกม แฟชั่น กีฬา ภาพถ่าย หรือไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม เช่น งานจิตรกรรม งานประติมากรรม ในการแสดงผลงาน ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะแสดงผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในห้องแสดงศิลปะ Gallery หรือตามพื้นที่สาธารณะเท่านั้น ซึ่งผู้ที่สนใจในงานศิลปะก็ต้องมาชมงานศิลปะในสถานที่ที่จัดไว้ให้แสดงผลศิลปะ On Site เท่านั้น และในการซื้อขายงานศิลปะนั้นก็จะเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดไว้โดยจะเป็นราคาที่แน่นอน หรือเป็นการประมูลราคาต่างขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานเป็นผู้กำหนดราคา ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีได้มีการพัฒนา โดยนำงานสร้างสรรค์จากที่แสดงในห้องแสดงศิลปะ Gallery นำมาแสดงในระบบอิเล็กทรอนิกส์ Online มากขึ้น ทำให้เกิดความสะดวกในการที่จะแสดงผลงานสร้างสรรค์ได้ง่ายและทำให้ผู้ที่สนใจในงานสร้างสรรค์สามารถที่จะเข้าไปชมในระบบ Online ได้สะดวกมากขึ้นเช่นเดียวกัน

ภายหลังจึงได้มีผู้พัฒนารูปแบบการแสดงผลงานสร้างสรรค์ในระบบ Online โดยมีการสร้างแพลตฟอร์ม (Platform) ที่เปรียบเสมือนห้องแสดงศิลปะของโลก ที่ทำให้ศิลปินต่าง ๆ ทั่วโลกสามารถที่จะนำงานสร้างสรรค์ของตนนำมาแสดงผลงานสร้างสรรค์ได้ ซึ่งถือว่าระบบ Online นั้นเป็นห้องแสดงศิลปะที่ใหญ่ที่สุดในโลก การที่จะนำงานสร้างสรรค์มาแสดงในแพลตฟอร์มต่างก็ได้มีการกำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ ตามแต่ละแพลตฟอร์มที่ได้กำหนดไว้ โดยแพลตฟอร์มที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในโลกในขณะนี้ คือ OpenSea ที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ซื้อที่อยู่ห่างไกลกันคนละประเทศก็สามารถที่จะทำการซื้อขายงานศิลปกรรมผ่านช่องทาง Online ได้

ซึ่งการที่จะนำงานสร้างสรรค์ไม่ว่าที่จะอยู่ในประเภทใดก็ตามที่จะนำเข้าสู่แพลตฟอร์มได้นั้นจะต้องมีการแปลงรูปแบบงานสร้างสรรค์นั้น โดยการมินท์ (Mint) คือ การแปลงงานสร้างสรรค์ให้เป็นรูปแบบไฟล์ดิจิทัล (Digital File) และไฟล์ดิจิทัลนั้นจะต้องเป็นไฟล์ดิจิทัลที่มีนามสกุลไฟล์ (.JPG) จึงจะสามารถนำเข้าสู่แพลตฟอร์มได้ อีกทั้งในการกำหนดราคาซื้อขายและการชำระราคาก็ได้มีการกำหนดรูปแบบไว้โดยเฉพาะในวิธีที่แตกต่างจากการซื้อขายงานศิลปะโดยทั่วไป ซึ่งในการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์ม ในลักษณะนี้จะต้องมีการชำระราคาด้วยสกุลเงินดิจิทัลเช่นเดียวกัน จึงได้เรียกรูปแบบงานศิลปะที่ซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มและชำระราคาด้วยสกุลเงินดิจิทัลนี้ว่า Non-Fungible Token หรือเรียกสั้น ๆ ว่า NFT ที่สามารถที่จะแปลงงานศิลปะที่เป็นทรัพย์สินธรรมดาสามัญทั่วไปให้เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่เป็นลักษณะเฉพาะได้ทำให้ NFT เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่เป็นลักษณะเฉพาะที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบงานศิลปกรรม รูปภาพ ภาพวาดเขียน

ภาพถ่าย วิดีโอ เพลง ข้อความในทวีตเตอร์ มาแปลงเป็น NFT ได้ จึงถือได้ว่า NFT เป็น Digital Asset ประเภทหนึ่งเช่นเดียวกัน

สำหรับการซื้อขายและการชำระราคาสินทรัพย์ดิจิทัล NFT นั้น ต้องชำระด้วยรูปแบบที่เรียกว่า เงินตราเข้ารหัสลับ (Cryptocurrency) หรือเงินสกุลดิจิทัลที่เป็นระบบธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งแต่เดิมนั้นจะต้องกระทำผ่านตัวกลางที่เป็นสถาบันทางการเงิน แต่เมื่อเงินตราเข้ารหัสลับได้เข้ามามีบทบาทในการทำธุรกรรมทางการเงินระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ขาย จึงไม่จำเป็นที่จะต้องกระทำผ่านตัวกลางอีกต่อไป ผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ซื้อสามารถที่จะทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้โดยตรงอย่างอิสระเสรี

ทั้งนี้เงินตราเข้ารหัสลับจะจัดเก็บไว้ในระบบบล็อกเชน (Blockchain) ซึ่งเป็นเครือข่ายการจัดเก็บข้อมูลรูปแบบหนึ่ง ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและได้รับรูปแบบให้บริการในชุดเดียวกัน โดยข้อมูลเหล่านี้จะเก็บไว้ในแต่ละบล็อก Block ที่เชื่อมโยงกันบนเครือข่ายเหมือนกับห่วงโซ่ Chain จึงทำให้เรียกรูปแบบนี้ว่ารูปแบบการเก็บและแชร์ข้อมูลแบบนี้อับล็อกเชน จุดเด่นของบล็อกเชน คือ เป็นระบบธุรกรรมแบบ Peer to Peer ทั้งหมด ที่ทำให้เกิดความโปร่งใสปลอดภัยและแก้ไขข้อมูลได้ยาก หากมีการลักลอบแก้ไขข้อมูลก็สามารถที่จะตรวจสอบพบได้ง่าย ดังนั้น เงินตราเข้ารหัสลับจึงเป็นที่นิยมและแพร่หลายเป็นอย่างมากในปัจจุบันรวมถึงใช้ในการซื้อขายและการชำระราคา NFT ด้วย

การซื้อขาย NFT ที่เป็นการสร้างสรรค์ผลงานหากเป็นของบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือกำลังเป็นที่นิยมย่อมเป็นที่ต้องการมากและมีราคาสูง จึงทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์กันแพร่หลายซึ่งบาง NFT เช่น ภาพของไมค์ วินเคลมันน์ หรือ BeePle ผลงาน Everyday-The First Days 5,000 days ที่ใช้เวลาในการสร้างสรรค์ผลงานมากถึง 13 ปี ที่ประกาศขายในระบบดิจิทัล มีการประมูลทำราคาสูงสุดในปัจจุบัน ที่มีผู้ซื้อไปในราคา 69 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 2.17 พันล้านบาท ซึ่งถือว่าเป็น NFT ที่ราคาสูงที่สุดในโลก จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานต่างได้มีการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองขึ้นมาเป็นจำนวนมาก และในบาง NFT ก็ได้มีการทำซ้ำ คัดแปลงกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น ได้รับความเสียหายเป็นอย่างมาก อีกทั้งผู้ให้บริการแพลตฟอร์มก็ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อการละเมิดลิขสิทธิ์งาน NFT ซึ่งยังเป็นปัญหาในระดับโลกและในหลาย ๆ ประเทศที่กำลังหาทางแก้ไขที่จะให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ในระยะหลังปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เริ่มมีปัญหามากขึ้นและก่อให้เกิดผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือใน NFT อย่างมากเนื่องจากมีผู้สร้างสรรค์ผลงานจำนวนมากได้ถูกนำภาพที่ตนเองได้วาดภาพในงาน NFT แล้วได้มีการขโมยผลงานโดยมีการทำซ้ำในภาพวาดนั้น เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ที่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน เช่น ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ใช้ Account Name ว่า @LiamRSharp ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานของตนเองและนำเข้าสู่แพลตฟอร์มมากกว่า 14 ปี ได้ประกาศที่จะปิด Account Name และนำผลงาน NFT ออกจากแพลตฟอร์มทั้งหมด ด้วยเหตุเพราะงานที่ได้

สร้างสรรค์ชิ้นนั้น ได้ถูกละเมิดลิขสิทธิ์อย่างมากและผู้ให้บริการแพลตฟอร์มก็ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อปัญหาที่เกิดขึ้นประกอบกับยังไม่มีกฎหมายจะมารับรองคุ้มครอง NFT ไว้โดยเฉพาะ จากข้อมูลดังกล่าว จึงสามารถที่จะสรุปปัญหาในการที่จะคุ้มครอง NFT โดยมีปัญหาใหญ่ ๆ 3 ประการ กล่าวคือ

- 1) ปัญหาการได้มาซึ่งงาน NFT นั้น ระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงาน (Creator) กับผู้สะสมผลงาน (Collector) เมื่อเป็นการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์ม Online ลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานยังอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือลิขสิทธิ์ได้ถูกโอนไปยังผู้ซื้อแล้วนับแต่วันที่ได้ชำระราคา หรือผู้ซื้อไม่มีสิทธิ์เพียงใดในงานสร้างสรรค์ที่ได้ซื้อมา จึงทำให้มีปัญหาว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565) ได้ให้การรับรองคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือผู้ซื้อแล้วหรือไม่ เพียงใด หรือจำเป็นที่จะต้องมีการพิจารณาร่างกฎหมายขึ้นมาใหม่เพื่อให้การคุ้มครองในงาน NFT หรือหาแนวทางที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้
- 2) ปัญหาที่เกี่ยวข้องจากความไม่ชัดเจนในเรื่องไขของสัญญาซื้อขาย ซึ่งในประเด็นนี้เองในหลาย ๆ ประเทศก็ยังไม่ได้มีเงื่อนไขไว้ในสัญญาว่าหากในการซื้อขาย NFT ไปแล้วผู้ซื้อสามารถที่จะนำงาน NFT ไปใช้ประโยชน์ได้เพียงใดหรือเพียงใช้แค่ประโยชน์ส่วนตนเท่านั้น ซึ่งในหลาย ๆ แพลตฟอร์มก็ไม่ได้มีการระบุไว้ในสัญญานี้ไว้อย่างชัดเจน ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565) ยังมิได้มีการกำหนดวิธีการหรือการปฏิบัติไว้ในส่วนนี้ไว้
- 3) ปัญหาเรื่องความรับผิดชอบของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP: Internet Service Provider) จากการซื้อขาย NFT ผ่านแพลตฟอร์ม เมื่อมีการกระทำละเมิดผ่านระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและได้มีการแจ้งเตือนไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแต่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้เพิกเฉยละเลยต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นแล้วตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565) ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต จะต้องร่วมรับผิดชอบด้วยหรือไม่

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์
- 1.2.2 เพื่อศึกษาแนวทางการนำสัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract) มาใช้ในการแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์และการให้การรับรองคุ้มครองงานสร้างสรรค์งานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)
- 1.2.3 เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัญหาการคุ้มครองงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์และกฎหมายต่างประเทศและประเทศไทย
- 1.2.4 เพื่อกำหนดแนวทางและข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์และการให้การรับรองคุ้มครองงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

ในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้จะศึกษาในเรื่องการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) โดยจะทำการศึกษาลักษณะสิทธิของ NFT ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ใน NFT โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายไทยกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ ประเทศเนเธอร์แลนด์ และกฎหมายสหภาพยุโรป ซึ่งสาเหตุที่เลือกศึกษาจากประเทศดังกล่าวนี้ เนื่องจากเป็นประเทศที่มีผู้นำเอาเทคโนโลยีมาสร้างสรรค์งานศิลปะ และมีผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ NFT อยู่เป็นจำนวนมาก

1.4 วิธีการศึกษาวิจัย

สารนิพนธ์ฉบับนี้จะทำการศึกษาข้อมูลในรูปแบบวิจัยเอกสาร (Documentary Research) กฎหมายของต่างประเทศและจากกฎหมายไทย โดยการค้นคว้าและวิเคราะห์รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทบัญญัติของกฎหมาย วิทยานิพนธ์ บทความ วารสาร เอกสารต่าง ๆ รวมถึงข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อนำเอาข้อมูลดังกล่าวนี้ มาทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบถึงปัญหาและสรุปแนวทางในการแก้ปัญหาต่อไป

1.5 สมมติฐานของการวิจัย

แม้ว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565) จะได้มีการให้ความคุ้มครองงานสร้างสรรค์ประเภท NFT อยู่แล้ว แต่หลักกฎหมายลิขสิทธิ์เดิมที่มีอยู่ยังไม่เพียงพอต่อการคุ้มครองงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัวประเภท NFT ซึ่งยังมีประเด็นเมื่อมีการซื้อขายไปแล้วลิขสิทธิ์ในตัวงานจะยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือตกเป็นของผู้ซื้อ ซึ่งเป็นปัญหาในเรื่องของความไม่ชัดเจนของสัญญาอัจฉริยะ อีกทั้งหากมีการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ที่เกิดขึ้นจากผู้ให้บริการผ่านระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแล้ว ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจะต้องร่วมรับผิดชอบหรือไม่ จึงเห็นสมควรที่จะทำการศึกษาเพื่อให้เกิดขอบเขตในการพิจารณาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะไม่ให้เป็นการละเมิดต่อกฎหมาย เพื่อที่จะได้มีแนวทางในการปฏิบัติให้อยู่ในขอบเขตที่ถูกต้องต่อไป

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ทำให้ทราบถึงแนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

1.6.2 ทำให้ทราบถึงการวิเคราะห์ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์ในการคุ้มครองงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและกฎหมายต่างประเทศและบุคคลที่จะต้องรับผิดชอบตามกฎหมาย

1.6.3 ทำให้ทราบแนวทางการนำสัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract) มาใช้ในการแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์

1.6.4 ทำให้ทราบแนวทางและข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์และการให้การรับรองคุ้มครองงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายของประเทศไทย

1.7 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

“สินทรัพย์ดิจิทัล” (Digital Asset) หมายถึง สิ่งที่มีมูลค่าและสามารถที่จะเป็นเจ้าของได้ โดยถูกจัดเก็บไว้ในระบบดิจิทัล ไม่สามารถที่จะมีรูปร่างทางกายภาพสัมผัสได้ สามารถที่จะทำการซื้อขาย แลกเปลี่ยนกันได้ โดยที่ไม่จำเป็นต้องผ่านตัวกลาง

“เงินตราเข้ารหัสลับ” (Cryptocurrency) หรือเงินสกุลดิจิทัล หมายถึง สกุลเงินดิจิทัลที่มีมูลค่าเหมือนกับธนบัตรในสกุลเงินของประเทศต่าง ๆ และมีการนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการซื้อขาย แลกเปลี่ยนในระบบดิจิทัล

“สินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว” NFT (Non-Fungible Token) หมายถึง สินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่งที่มีมูลค่าราคา ซึ่งมีลักษณะเป็นงานศิลปกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพวาด เกม แฟชั่น ดนตรี ที่มีเพียงสิ่งเดียว ไม่สามารถทำซ้ำ หรือแบ่งแยกได้ ที่มีการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์

“บล็อกเชน” (Blockchain) หมายถึง การจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบ Shared Database เป็นการบันทึกข้อมูลที่มีระบบความปลอดภัยว่า ข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้แล้วนั้น ไม่สามารถที่จะเปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขได้

“ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต” (ISP: Internet Service Provider) หมายถึง ผู้ให้บริการเป็นสื่อกลางส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่นผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ และให้หมายความรวมถึงผู้ให้บริการเก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นการชั่วคราว ผู้ให้บริการรับฝากข้อมูลคอมพิวเตอร์ และผู้ให้บริการสืบค้นแหล่งที่ตั้งของข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้วย ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเองหรือบุคคลอื่นหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น เช่น AIS, Webboard, Google

บทที่ 2

แนวคิดที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัล ที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

แต่เดิมในการสร้างสรรค์งานศิลปะมักจะมีการแสดงผลงานในห้องแสดงศิลปะ Gallery หรือตามพื้นที่สาธารณะทั่วไป ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาก้าวหน้ามากขึ้น จากการแสดงในห้องแสดงศิลปะ Gallery หรือตามพื้นที่สาธารณะทั่วไป ได้มีแนวคิดที่จะนำงานศิลปะมาแสดงในระบบอิเล็กทรอนิกส์ Online มากขึ้น เพื่อให้ผู้ที่ชื่นชอบในงานศิลปะทั่วโลกได้รับชม โดยได้มีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วม โดยมีการสร้างแพลตฟอร์มต่าง ๆ ขึ้นมา เพื่อการซื้อขายงานศิลปะเป็นการเฉพาะ ซึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อที่จะนำเข้าสู่ระบบดิจิทัลได้นั้น จะต้องมีการปรับเปลี่ยนจากงานศิลปะแบบทั่วไป ให้มาเป็นงานศิลปะที่รองรับในระบบดิจิทัลได้ อีกทั้งในช่วงระยะเวลาเดียวกันได้เกิดระบบเงินตราดิจิทัลประเภทหนึ่งขึ้นมาในระบบดิจิทัลที่สามารถซื้อขาย แลกเปลี่ยน สินค้าเฉพาะกลุ่ม เรียกว่าเงินตราเข้ารหัสลับ (Cryptocurrency) ซึ่งถือเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset) ชนิดหนึ่งที่เป็นระบบที่ได้มีการออกแบบมาเพื่อเป็นตัวกลางในการซื้อขาย แลกเปลี่ยน สินค้า บริการ และสินทรัพย์ดิจิทัลอื่น ๆ ได้ทั่วโลก

จากงานศิลปะทั่วไปจึงได้มีการปรับเปลี่ยนมาเป็นงานศิลปะดิจิทัลเพื่อให้สามารถที่จะซื้อขาย แลกเปลี่ยนในระบบเงินตราดิจิทัลโดยเงินตราเข้ารหัสลับได้ จึงเรียกงานศิลปะในระบบดิจิทัลนี้ว่า NFT (Non-Fungible Token) เมื่อได้มีการตัดแปลง NFT ให้เข้ามาสู่ระบบดิจิทัลแล้วจึงถือได้ว่า NFT นั้นเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset) ประเภทหนึ่งเช่นเดียวกัน ที่สามารถซื้อขายด้วยเงินตราเข้ารหัสลับได้ ซึ่งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ผลงาน NFT ในปัจจุบันนี้ เมื่อปี 2564 ที่ผ่านมานี้ NFT ได้มีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตามรายงานของ Chainalysis ซึ่งเป็นบริษัทข้อมูลบล็อกเชน ได้มีการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ NFT ไว้ว่าในปี 2564 NFT ได้มีการเติบโตขึ้นมีมูลค่าในตลาดเป็นมูลค่ามากกว่า 4.1 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยเกือบจะเทียบเท่ากับตลาดศิลปะทั่วไป ในปี 2563 ที่มีมูลค่า 5.0 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งในปี 2565 นี้ คาดว่าอัตราการเติบโตของ NFT จะมีมูลค่าตลาดถึง 13.6 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ และภายในปี 2570 อัตราการเติบโตของ NFT จะเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 35¹

จากรายงานดังกล่าวเป็นที่แปลกใจว่า ในปี 2564 นั้น ใน 10 อันดับแรกของโลกที่มีผู้ใช้บริการแพลตฟอร์มที่ให้บริการ NFT นั้น ประเทศไทยได้มีผู้ใช้บริการมากถึงจำนวน 5.65 ล้านคน ซึ่งอยู่ในอันดับที่ 1 ของโลก ประเทศบราซิล อยู่ในอันดับที่ 2 มีผู้ใช้บริการ 4.99 ล้านคน ซึ่งมากกว่า

¹ อรรถสิทธิ์ เหมือนมาตย์, “ไทย” มาแรง ขึ้นแท่นประเทศที่มีผู้ใช้ NFT มากที่สุดในโลก [Online], 12 กรกฎาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.salika.co/2022/06/04/nft-thailand-most-user-2022/>.

ประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศจีนซึ่งได้ชื่อว่าเป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ประเทศสหรัฐอเมริกาอยู่ในอันดับที่ 3 มีผู้ใช้บริการมากถึงจำนวน 3.81 ล้านคน และประเทศจีนอยู่ในอันดับที่ 4 มีผู้ใช้บริการมากถึงจำนวน 2.68 ล้านคน จากข้อมูลเหล่านี้เห็นได้ว่าอุตสาหกรรม NFT ในอนาคตนั้นยังสำคัญต่ออุตสาหกรรมการสร้างสรรค์ผลงาน NFT ในประเทศไทยและทั่วโลกมากยิ่งขึ้นต่อไป²

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัวในรูปแบบ NFT ซึ่งผู้วิจัยจะได้กล่าวในบทนี้ ประกอบด้วยเนื้อหาทั้งหมดจำนวน 6 ส่วน ประกอบด้วยส่วนที่ 1 หลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัล ในส่วนที่ 2 ภาพรวมของหลักการ NFT และ F-NFT และสิทธิ์เจ้าของ NFT ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน (Creator) หรือในฐานะผู้สะสมผลงาน (Collector) ในส่วนที่ 3 การดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ให้เป็น NFT และวิธีการนำ NFT เข้าสู่ระบบดิจิทัล ในส่วนที่ 4 สิทธิและการคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ในส่วนที่ 5 สิทธิของผู้ได้มาซึ่งงาน NFT และในส่วนสุดท้ายส่วนที่ 6 การละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT

2.1 หลักการเบื้องต้นเกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset)

สินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset) คือ หน่วยข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแสดงมูลค่าที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อไว้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ หรือการกำหนดสิทธิในการลงทุนในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีลักษณะคล้ายกับเงินตราที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน แต่สื่อกลางในการแลกเปลี่ยนนี้ได้ถูกเปลี่ยนมาเป็นระบบดิจิทัลนั่นเอง ทั้งนี้ ตามพระราชกำหนดการประกอบธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัล พ.ศ. 2561 มาตรา 3 ได้กำหนดประเภทสินทรัพย์ดิจิทัลเป็น 2 ประเภท คือ

ประเภทที่ 1 คือ เงินตราเข้ารหัสลับ (Cryptocurrency) ที่ได้สร้างขึ้นมาเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการ หรือสินทรัพย์ดิจิทัลอื่น ๆ เช่น Bitcoin, Ethereum³

ประเภทที่ 2 คือ ดิจิทัลโทเคน (Digital Token) ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภทย่อย

1) โทเคนเพื่อการลงทุน (Investment Token) ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อกำหนดสิทธิในการร่วมลงทุน เช่น สิทธิในส่วนแบ่งรายได้ สิทธิในผลกำไรจากการลงทุน เป็นต้น

2) โทเคนดิจิทัลเพื่อการใช้ประโยชน์ (Utility Token) ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อกำหนดสิทธิในการได้รับสินค้าและบริการที่เฉพาะเจาะจง เช่น บัตรโดยสารรถไฟฟ้า หรือ ชิปในกาสิโน เป็นต้น

² จูดี ทศบวร, คนไทยถือครองคริปโตมากที่สุดในโลก? [Online], 22 สิงหาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.pier.or.th/blog/2022/0601/>.

³ นารินทิพย์ ทองสายชล, Digital asset: มิติใหม่แห่งการลงทุนยุค Digital [Online], 11 กรกฎาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.setinvestnow.com/th/knowledge/article/259-get-to-know-digital-asset/>.

ทั้งนี้ NFT ถือได้ว่าเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่งที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทรัพย์สินที่เป็นผลงาน ศิลปะ รูปภาพ วิดีโอ เพลง และวัตถุต่าง ๆ ให้มาเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีมูลค่าราคาได้ในระบบดิจิทัลซึ่งในการซื้อขายก็กำหนดให้มีการซื้อขายผ่านเงินตราเข้ารหัสลับด้วยสกุลเงินดิจิทัลเช่นเดียวกัน

2.1.1 ความหมายและลักษณะของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

สินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว NFT (Non-Fungible Token) คือ สินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่ง (Digital Asset) ที่มีลักษณะในรูปแบบงานศิลปกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพวาด เกม แฟชั่น ดนตรี ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ไม่สามารถที่จะทดแทนกันได้ หรือไม่สามารที่จะทำขึ้นซ้ำกันได้ จะมีต้นฉบับ (Original) อยู่เพียงอันเดียวเท่านั้น โดยจะมีการทำการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เท่านั้น และราคาดุลค่าการซื้อจะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายเป็นหลัก งาน NFT จะมีความแตกต่างจากงานลิขสิทธิ์ทั่วไป คือ งาน NFT จะเป็นการจะเปิดให้มีการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยให้มีการชำระเงินด้วยระบบเงินตราเข้ารหัสลับด้วยสกุลเงินดิจิทัลด้วยสกุลเงินอีเธอเรียม แต่งานลิขสิทธิ์ทั่วไปแม้จะมีการทำการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ แต่หากไม่ได้มีการชำระเงินด้วยระบบเงินตราเข้ารหัสลับแล้วก็เป็นเพียงการซื้อขายงานอันมีลิขสิทธิ์แบบทั่วไปเท่านั้น ไม่ได้เป็นงานซื้อขายงาน NFT แต่อย่างใด สิ่งที่เป็นตัวกำหนดความแตกต่างจากงาน NFT และงานลิขสิทธิ์ทั่วไป คือ ระบบการชำระเงินตราเข้ารหัสลับด้วยสกุลเงินดิจิทัลนั่นเอง

2.1.2 ลักษณะและบทบาทของบล็อกเชน (Blockchain)

บล็อกเชน (Blockchain) คือ ระบบการเก็บข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่จะมีการบันทึกข้อมูลที่ได้มา โดยจะทำการบันทึกข้อมูลออกเป็นชุด ๆ ออกเป็นกล่อง ๆ Block แล้วนำชุดข้อมูลนั้นมาเรียงต่อกัน เหมือนกับโซ่ Chain จึงเป็นที่มาของคำเรียกว่า บล็อกเชน โดยในการที่จะเข้าสู่ระบบบล็อกเชนนี้นั้น จะต้องมีการใส่รหัสเข้าไปในระบบคอมพิวเตอร์ โดยทำให้รู้ได้ว่าในระบบที่มีการจัดเก็บไว้นั้น ที่มีการเข้าสู่ระบบข้อมูล ณ วัน เวลา สถานที่ใด โดยข้อมูลทั้งหมดนั้น จะมีการถูกจัดเก็บไว้ในระบบข้อมูลคอมพิวเตอร์ทุกเครื่อง ทุกเครือข่าย ซึ่งหากมีการลักลอบเข้าสู่ระบบก็สามารถที่จะรู้ได้ทันที ซึ่งในการจัดเก็บข้อมูลของบล็อกเชนนี้นั้น จะเป็นการจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบการกระจายข้อมูล หรือที่เรียกว่า Distributed Ledger Technology (DLT) ซึ่งเป็นรูปแบบการบันทึกข้อมูลที่ใช้หลักการ Cryptography ร่วมกับกลไก Consensus โดยข้อมูลที่ถูกบันทึกในระบบบล็อกเชนจะสามารถทำการแก้ไขเปลี่ยนแปลงได้ยาก ช่วยเพิ่มความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของข้อมูล⁴ ซึ่งประโยชน์ของบล็อกเชนนี้นั้น ได้มีภาคเอกชนได้นำมาเป็นวิธีการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศให้แก่กันเองโดยที่ไม่จำเป็นต้องผ่าน

⁴ วรพจน์ ธาราศิริสกุล, บล็อกเชนเกี่ยวข้องกับชีวิตเรา [Online], 22 สิงหาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.efinancethai.com/MoneyStrategist/MoneyStrategistMain.aspx?id=ZHNzbVhubGcyeU09>.

ระบบการเงินจากสถาบันทางการเงินหรือจากภาครัฐ ทำให้เกิดความอิสระในการแลกเปลี่ยนเงินตรา ระหว่างประเทศโดยที่เป็นอิสระ ไม่ต้องเสียค่าธรรมเนียมการแลกเปลี่ยนเงินตรา แต่ก็มีข้อจำกัดที่อาจจะเป็นการใช้เป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนเงินตราที่ผิดกฎหมายได้

จุดเริ่มต้นของบล็อกเชนเกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการเกิดวิกฤติเศรษฐกิจของโลกครั้งยิ่งใหญ่ หรือที่เรียกว่า Global Financial Crisis โดยได้มีบุคคลนิรนามที่ไม่ปรากฏตัวตนมีการใช้นามแฝงที่รู้จักกันในนามว่า Satoshi Nakamoto ได้มีการสร้างระบบสกุลเงินดิจิทัลขึ้นมาเป็นครั้งแรกของโลก โดยได้มีการออกแบบระบบดิจิทัล บิทคอยน์ (Bitcoin) คือ สกุลเงินดิจิทัล (Cryptocurrency) ซึ่งเป็นเงินสกุลแรกของโลกที่มีการถูกสร้างขึ้นบนบล็อกเชนที่เป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในการตรวจสอบในการทำธุรกรรมใด ๆ ที่เกี่ยวกับบิทคอยน์ซึ่งบิทคอยน์จะมีลักษณะพิเศษคือสามารถที่จะโอนเงินให้แก่กันได้ โดยที่ไม่ต้องผ่านตัวกลาง จึงมีความเป็นอิสระสูงที่ปราศจากควบคุมโดยภาครัฐหรือธนาคาร โดยจะได้ทำการศึกษเกี่ยวกับเงินตราเข้ารหัสลับกันต่อไป

2.1.3 ลักษณะและบทบาทของเงินตราเข้ารหัสลับ (Cryptocurrency)

เงินตราเข้ารหัสลับ (Cryptocurrency) คือ สินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset) ชนิดหนึ่ง เป็นระบบที่ได้มีการออกแบบมาเพื่อเป็นตัวกลางในการซื้อขาย แลกเปลี่ยน สินค้า บริการ และสินทรัพย์ดิจิทัลอื่น ๆ ที่มีการรักษาความปลอดภัยในการเข้าสู่ระบบด้วยรหัส ซึ่งยังเป็นที่ยอมรับในเพียงเฉพาะแค่บางกลุ่ม ซึ่งการเข้ารหัสเงินตราเข้ารหัสลับจะมีการจำกัดในการเข้าสู่ข้อมูล ทำให้การปลอมแปลงข้อมูลนั้นทำได้ยาก หากไม่ได้ยืนยันข้อมูลเฉพาะลงไป ซึ่งในเงินตราเข้ารหัสลับจะมีสกุลเงินดิจิทัลชนิดต่าง ๆ เช่น BTC, ETH, XRP ในแต่ละสกุลเงินก็จะมีราคาที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ละชนิด ซึ่งในปัจจุบันนี้ สกุลเงิน BTC จะเป็นเงินที่เป็นสกุลเงินที่มีค่าสูงสุด ประมาณ 21,000 ดอลลาร์สหรัฐ/1 BTC ในปัจจุบันเงินตราเข้ารหัสลับสามารถที่จะนำไปทำการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าได้ ตามราคาที่ได้กำหนดไว้ เช่น อีลอน มัสก์ ซึ่งเป็น CEO และผู้ก่อตั้งรถยนต์ Tesla ได้ให้ลูกค้าที่อยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา สามารถซื้อรถยนต์ Tesla ด้วยบิทคอยน์ได้

2.1.4 ลักษณะและบทบาทของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP: Internet Service Provider)

ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP: Internet Service Provider) ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565 ได้ให้บทนิยามคำว่า “ผู้ให้บริการ” หมายความว่า ผู้ให้บริการเป็นสื่อกลางส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่นผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ และให้หมายความรวมถึงผู้ให้บริการเก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นการชั่วคราว ผู้ให้บริการรับฝากข้อมูลคอมพิวเตอร์ และผู้ให้บริการสืบค้นแหล่งที่ตั้งของข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้วย ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเองหรือบุคคลอื่นหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น⁵

⁵ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565).

ซึ่งจะเห็นได้ว่าบทนิยาม “ผู้ให้บริการ” ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 ผู้ให้บริการทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือสามารถที่จะส่งต่อกันโดยประการใดก็ตามโดยผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ และประกอบด้วยหน้าที่ 3 ประการ คือ

1) เป็นผู้ให้บริการเก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นการชั่วคราว หมายถึง ผู้ที่ให้บริการที่เปิดให้บุคคลสาธารณะเข้ามาใช้บริการและสามารถที่จะเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือที่สามารถแพร่ข้อความ ภาพ เสียงต่าง ๆ มีหน้าที่ในการจัดเก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะการใช้บริการจะในนามตนเอง หรือในนามเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น เช่น ผู้ให้บริการ (Internet Service Provider) AIS, TRUE, ผู้ให้บริการเว็บไซต์, เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่, หน่วยงานราชการ เช่น กรมการปกครอง ที่มีหน้าที่ในการออกบัตรประจำตัวประชาชน

2) เป็นผู้ให้บริการรับฝากข้อมูลคอมพิวเตอร์ หมายถึง ผู้ที่ให้บริการที่เปิดให้บุคคลสาธารณะเข้ามาใช้บริการและสามารถที่จะเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการแพร่ข้อความ ภาพ เสียงต่าง ๆ เช่น (Application Service Provider) เช่น ผู้ให้บริการเว็บบอร์ด Web Board เว็บพันทิป.คอม ผู้ให้บริการเว็บเซอร์วิส Web Services เช่น การรับจองตั๋วเครื่องบิน

3) เป็นผู้ให้บริการสืบค้นแหล่งที่ตั้งของข้อมูลคอมพิวเตอร์ หมายถึง ผู้ที่ให้บริการที่เปิดให้บุคคลสาธารณะเข้ามาใช้บริการและสามารถที่จะเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการสืบค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น Google

ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเองหรือในนามของบุคคลอื่น หรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น ซึ่งหากพิจารณากับคำว่าผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตแล้ว น่าจะมีความหมายที่คล้ายกันหรือมีหน้าที่เช่นเดียวกันที่ให้บริการทางอินเทอร์เน็ตที่ใช้ระบบคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางหลักเช่นเดียวกัน ซึ่งผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตระหว่างผู้ใช้บริการกับแพลตฟอร์มต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยผู้ใช้บริการจะเป็นผู้เตรียมข้อมูลเนื้อหาแล้วนำสิ่งที่เตรียมไว้นั้นเข้าสู่แพลตฟอร์มต่าง ๆ ซึ่งข้อมูลเนื้อหาต่าง ๆ นั้น ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตไม่ได้เป็นผู้จัดทำขึ้น แต่เป็นเพียงผู้ให้บริการผ่านเครือข่ายของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพียงแต่เก็บรวบรวมข้อมูลไว้ในระบบคอมพิวเตอร์เป็นการชั่วคราว ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือผู้อื่นหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่นเท่านั้น

ในส่วนของผู้ใช้บริการนั้นไม่ว่าจะในแพลตฟอร์มใด ๆ ก็ตาม ผู้ใช้บริการจะเป็นผู้เตรียมข้อมูลเนื้อหาต่าง ๆ (Content Provider) แล้วนำเข้าสู่แพลตฟอร์มที่ต้องการหรือที่ตนเองเป็นสมาชิก ดังนั้น แล้วเมื่อได้ทำการพิจารณาแล้วจะพบได้ว่าทั้งผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม (Platform Provider) และผู้ให้บริการเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต เช่น AIS ต่างก็ถือได้ว่าเป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่นเดียวกัน เพราะเป็นเพียงตัวกลางในการรับส่งข้อมูลผ่านระบบคอมพิวเตอร์ให้บุคคลทั่วไปสามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลนี้ได้

ในส่วนของ NFT นั้น จะเกี่ยวข้องกับผู้ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตในฐานะเป็นผู้ให้บริการรับฝากข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งงานสร้างสรรค์ประเภท NFT นั้น เป็นงานสร้างสรรค์ประเภทดิจิทัลที่เชื่อมต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT เป็นเพียงผู้เตรียมข้อมูลไว้เท่านั้น ซึ่งในการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT เกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำงานสร้างสรรค์ NFT เข้าสู่แพลตฟอร์มสำหรับการซื้อขาย NFT ซึ่งอยู่ในความดูแลของผู้ให้บริการรับฝากข้อมูลคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และผู้ใช้บริการได้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตผ่านแพลตฟอร์มของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตโดยได้ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT โดยการทำซ้ำหรือดัดแปลงทั้งหมดหรือบางส่วน โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT จึงเป็นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน

2.1.5 ความเกี่ยวข้องระหว่างบล็อกเชน (Blockchain) 2.0 กับระบบสัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract)

บล็อกเชน (Blockchain) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีความปลอดภัยสูง มีความน่าเชื่อถือ ไม่สามารถที่จะแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลได้ อีกทั้งไม่จำเป็นที่จะต้องมีคนกลางเข้ามาเป็นตัวกลางในการเข้ามาเกี่ยวข้อง และเป็นการทำธุรกรรมแบบ Peer-to-Peer (P2P) ที่มีการบันทึกรายการข้อมูลการทำธุรกรรมทั้งหมดแบบกระจายศูนย์ (Decentralize) ซึ่งแต่เดิมในการพัฒนาของบล็อกเชนในยุคแรกเมื่อปี ค.ศ. 2008 คือ Blockchain 1.0 โดยในรับการพัฒนาคั้งแรกในภาคอุตสาหกรรมทางการเงิน เพื่อให้เป็นระบบพื้นฐานสำหรับเงินดิจิทัล ที่นำมาใช้แทนสกุลเงินจริงในปัจจุบัน

เมื่อปี ค.ศ. 2014 จึงได้มีการพัฒนาบล็อกเชนในระยะต่อมาเป็น (Blockchain 2.0) โดยได้มีการเกิดขึ้นของเงินตราเข้ารหัสลับที่ชื่อว่า Ethereum ซึ่งในยุคนี้เป็นยุคที่บล็อกเชนได้มีการพัฒนาความสามารถในการเขียนโปรแกรมที่เรียกว่า “Smart Contract” บนบล็อกเชนที่ไม่ต้องมีคนกลางควบคุมในการทำธุรกรรม เพื่อให้เกิดความเป็นอิสระในการทำธุรกรรม สร้างกระบวนการกระจายศูนย์ที่เป็นอิสระ ที่เป็นการกำหนดระเบียบกฎเกณฑ์ในการทำธุรกรรมในกลุ่มกันเอง ในรูปแบบธุรกรรมอัตโนมัติ⁶

คำว่า “Smart Contract” หรือที่เราเรียกว่า “สัญญาอัจฉริยะ” นี้ไม่ได้เป็นคำที่เพิ่งเกิดขึ้น หากแต่เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1994 โดยนักคอมพิวเตอร์ที่ชื่อ “Nick Szabo” ซึ่งมีความคิดที่จะพัฒนาการเขียนรหัส Code ในคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถดำเนินการทำสัญญาและบังคับให้เป็นไปตามข้อกำหนดของสัญญานั้นได้เอง หากมีเหตุการณ์หรือ

⁶ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์, **Smart contract คืออะไร?** [Online], 23 สิงหาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/knowledge-sharing/articles/What-is-Smart-Contract.aspx/>.

เงื่อนไขตามที่เขียนไว้ เพื่อให้การปฏิบัติและบังคับให้เป็นไปตามสัญญาไม่ต้องอาศัยมนุษย์มาดำเนินการอีกทอดหนึ่ง การทำให้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถปฏิบัติและบังคับให้เป็นไปตามเงื่อนไขของสัญญา ผ่านกระบวนการทางดิจิทัล ที่ได้มีการกำหนดขั้นตอนการทำธุรกรรมโดยอัตโนมัติไว้ล่วงหน้า โดยที่ไม่จำเป็นที่จะต้องมิดวงกลางเข้ามาเป็นผู้ดำเนินการให้⁷

ตัวอย่างเปรียบเทียบเพื่อทำความเข้าใจแนวคิดของ “สัญญาอัจฉริยะ” ที่นำเอาสิ่งที่มีและใช้อยู่ในปัจจุบัน เพื่อทำความเข้าใจแนวคิดของสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต คือ “เครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ” (Vending Machine) การทำงานของเครื่องจำหน่ายสินค้าอัตโนมัติ จะเห็นได้ว่าเมื่อเลือกสินค้าขึ้นใดแล้ว ผู้ซื้อจะหยอดเงินหรืออาจจะใช้บัตรเครดิตเพื่อชำระราคาสินค้านั้นๆ ภายหลังจากชำระเงินเสร็จสมบูรณ์แล้ว เครื่องจะทำการปล่อยสินค้าขึ้นที่ผู้ซื้อเลือกออกมา ธุรกรรมการซื้อขายครั้งนี้ก็จะเสร็จสิ้นโดยสมบูรณ์ สิ่งสำคัญคือเมื่อเริ่มทำธุรกรรมแล้ว กระบวนการและขั้นตอนต่อจากนั้นจะเป็นไปโดยอัตโนมัติตามโปรแกรมที่กำหนดไว้ แนวคิดของสัญญาอัจฉริยะนี้ไม่ได้เป็นธุรกรรมที่ต้องมาทำเฉพาะต่อหน้าเครื่องเท่านั้น แต่เป็นเงื่อนไขที่เขียนไว้ในโปรแกรมตามที่ได้มีการออกแบบไว้แล้ว หากมีเหตุการณ์ครบถ้วนตามเงื่อนไข ระบบก็จะดำเนินการกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ ต่อไปตามที่กำหนดไว้

ในปัจจุบัน การทำธุรกรรมหรือธุรกิจต่าง ๆ ต้องมีการเขียนสัญญาขึ้นมารองรับ ไม่ว่าจะเป็นสัญญาซื้อขายอสังหาริมทรัพย์ สัญญาเช่า สัญญากู้ยืมเงิน หรือการลงทุนในสินทรัพย์ดิจิทัลที่จะต้องทำสัญญากันไว้ก็เพื่อเป็นหลักประกันว่าคู่สัญญาทั้ง 2 ฝ่ายจะปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ตกลงกัน แต่ปัญหาของการทำสัญญาแบบเดิมคือ จะต้องทำลงในกระดาษ อาจสูญหายโดยง่าย และที่สำคัญอาจมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่ไม่ทำตามสัญญาที่เขียนไว้บนกระดาษได้ เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นมาระหว่างคู่สัญญา ก็จะต้องไปยื่นฟ้องต่อศาลซึ่งศาลจะทำหน้าที่เป็นตัวกลางตัดสินและบังคับให้ฝ่ายที่ผิดสัญญาปฏิบัติตามสัญญา หรือยอมชดใช้ให้แก่อีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการยุติธรรมที่ได้รับการยอมรับในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามยังเป็นกระบวนการที่ใช้เวลาและมีค่าใช้จ่ายสูง ดังนั้น สัญญาอัจฉริยะจึงเป็นส่วนสำคัญที่สามารถเข้ามาช่วยแก้ปัญหาในส่วนนี้ได้ โดยการเขียนระบุเงื่อนไขของทั้ง 2 ฝ่ายลงในสัญญาดิจิทัลนั้น ๆ ได้เลย และเงินซึ่งเป็นตัวกลางแห่งปัญหาก็คืออยู่ในรูปแบบดิจิทัลเช่นเดียวกัน ก็จะถูกบังคับให้เกิดธุรกรรมอย่างถูกต้องด้วยคำสั่งของสัญญาอัจฉริยะหากคู่สัญญาทั้ง 2 ฝ่ายปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ตกลงกันไว้ก็จะ

⁷ สรวิต ลิ้มปริงศรี, “กฎหมาย 4.0 Smart contract สัญญาอัจฉริยะ: ความฝันและความจริง Law 4.0 Smart contract-expectation and reality”, **บทบัญญัติ** 75, 1(มกราคม-มีนาคม 2562): 45-65.

ไม่เกิดปัญหาใด ๆ แต่ถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ทำตามสัญญา ก็อาจจะถูกระงับสิทธิการใช้สินค้าหรือบริการบางอย่างไปโดยอัตโนมัติ

สัญญาอัจฉริยะสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่ 1 ลักษณะของ “สัญญาอัจฉริยะ” (Smart Contract) เป็นการเขียนโค้ดในโปรแกรมหรือระบบคอมพิวเตอร์ที่จะมีผลทำให้เกิดการทำสัญญาที่มีผลผูกพันกันตามกฎหมาย ให้เป็นไปตามเงื่อนไขและข้อกำหนด (Terms and Conditions) ของสัญญานั้นโดยอัตโนมัติ การปฏิบัติและบังคับให้เป็นไปตามเงื่อนไขและข้อกำหนดของสัญญาดังกล่าวไม่จำเป็นต้องขอความยินยอมหรือความเห็นชอบของบุคคลที่เป็นคู่สัญญาอีก หากเป็นไปตามข้อตกลงและเงื่อนไขตามที่ได้ตกลงไว้แล้ว เพราะถือว่าคู่สัญญาได้ให้ความยินยอมและเห็นชอบไว้ล่วงหน้าตั้งแต่ขณะทำสัญญาแล้ว⁸

ลักษณะที่ 2 เป็นการนำกลไกและเครื่องมือทางเทคโนโลยีมาใช้ในการเข้าทำสัญญาและปฏิบัติตามสัญญาในทางใดทางหนึ่ง อาจจะไม่ถึงขนาดที่ทำให้ระบบและกลไกทางเทคโนโลยีบังคับการให้เป็นไปตามสัญญาโดยอัตโนมัติเหมือนดังเช่นในความหมายแบบเฉพาะเจาะจง แต่การที่จะเป็นสัญญาอัจฉริยะนั้นจำเป็นที่จะต้องให้บทบาทของเทคโนโลยีที่มากกว่าการส่งคำสั่งและคำสั่งของทางระบบคอมพิวเตอร์แบบที่ทำการในธุรกรรมพาณิชย์ทางอิเล็กทรอนิกส์ E-commerce ทั่ว ๆ ไป เทคโนโลยีที่จะใช้จึงควรต้องมีบทบาทที่ทำให้การปฏิบัติตามสัญญามีประสิทธิภาพและเข้มแข็งกว่าการให้มนุษย์เป็นผู้ตัดสินใจดำเนินการต่าง ๆ เอง

เทคโนโลยีกับการทำสัญญาและธุรกรรมต่าง ๆ ในอนาคตยังอาจสร้างบทบาทของเทคโนโลยีในการทำนิติกรรมสัญญาต่าง ๆ ได้อีกมาก นอกจากนั้น ระดับขั้นของการพัฒนาเทคโนโลยีและการทำธุรกรรมต่าง ๆ ที่จะรองรับการใช้เทคโนโลยีก็ยังคงอาศัยเวลาและการพัฒนาอีกพอสมควร อย่างไรก็ตามในระหว่างที่มีการพัฒนาอาจมีรูปแบบการใช้เทคโนโลยีในการทำและปฏิบัติตามนิติกรรมสัญญาที่ซับซ้อนและความละเอียดอ่อนที่แตกต่างกันออกไป สัญญาที่เทคโนโลยีเข้าไปมีบทบาทมากกว่าเป็นเพียงสื่อกลางในการส่งคำสั่งคำสั่งนี้จึงอาจเข้าข่ายความเป็นสัญญาอัจฉริยะเพื่อประโยชน์ของการพัฒนาแนวคิดทางกฎหมายด้วยเช่นกัน

การทำงานบล็อกเชนกับสัญญาอัจฉริยะบนเงินตราเข้ารหัสลับในการทำงานเบื้องต้น คือ เมื่อเราเขียนโค้ดโดยได้มีการกำหนดเงื่อนไขไว้แล้วว่าจะต้องมีการปฏิบัติตามเงื่อนไขเสียก่อน จึงจะทำให้การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์สำเร็จตามเงื่อนไขที่เราได้ระบุไว้ในสัญญาแล้วนำโค้ดไปใส่บนบล็อกเชน สัญญาอัจฉริยะก็จะพร้อมทำงานตามเงื่อนไขที่เราได้ระบุไว้ ในโลกสินทรัพย์ดิจิทัลมีหลายบล็อกเชนที่สนับสนุนการทำงานของสัญญาอัจฉริยะที่เป็นที่รู้จักกันก็คือ “Ethereum” ซึ่งเป็นบล็อกเชนที่

⁸ ดวงดาว จินดาวัฒน์, “ปัญหากฎหมายของไทยเกี่ยวกับสัญญาอัจฉริยะ (Smart contract)”, วารสารวิชาการ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย 9, 1(มิถุนายน 2560): 23-24.

ออกแบบมาเพื่อการทำงานของสัญญาอัจฉริยะโดยเฉพาะ ซึ่งผู้พัฒนาอีเธอเรียกกันว่า บล็อกเชน ไม่ใช่แค่ใช้ในการโอนเงินเท่านั้น มันสามารถประมวลผลโค้ดบันทึกการเปลี่ยนแปลงทุกข้อมูลลงในนั้นได้ จึงสร้างอีเธอเรียกขึ้นมาเป็นบล็อกเชนตัวแรก ที่มาพร้อมกับความสามารถในการประมวลผลโค้ดและได้นิยาม สัญญาอัจฉริยะก็คือ การโอนย้ายสินทรัพย์หรือเงินตราเข้าไปในตัวโปรแกรม และโปรแกรมนี้จะทำงานด้วยตัวของมัน โดยจะทำการตรวจสอบเงื่อนไขว่า เป็นไปตามที่ได้ระบุไว้ในสัญญาหรือไม่ หรือควรจะถูกโอนคืนกลับไปให้เจ้าของบนการทำงานของอีเธอเรียก ผู้ใช้งานสามารถเขียนสัญญาอัจฉริยะในรูปแบบได้ก็ได้โดยระบุกฎระเบียบระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายเอาไว้ ซึ่งในหลาย ๆ บริการที่เกิดขึ้นบนบล็อกเชน อีเธอเรียกก็ใช้ระบบสัญญาอัจฉริยะเช่นเดียวกัน อย่างเรื่องการซื้อขายหรือประมูล NFT ก็ใช้ระบบสัญญาอัจฉริยะเช่นเดียวกันนั่นเอง

2.1.5.1 สัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract) กับสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Licensing Agreement) ในงานอันมีลิขสิทธิ์

สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Licensing Agreement) เป็นสัญญาซึ่งมีคู่สัญญา 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายหนึ่งได้แก่ คู่สัญญาฝ่ายที่เป็นเจ้าของสิทธิ (ผู้อนุญาต) และอีกฝ่ายหนึ่ง คือ ผู้ได้รับสิทธิในการใช้สิทธิ (ผู้ได้รับอนุญาต) โดยสิทธิที่ให้ใช้ดังกล่าวนั้นอาจเป็นสิทธิใด ๆ เช่น สิทธิการใช้ข้อมูลทางการค้า สิทธิบัตร หรืองานอันมีลิขสิทธิ์ โดยคู่สัญญาสามารถตกลงเงื่อนไขและข้อจำกัดในการใช้สิทธิต่าง ๆ ร่วมกันได้ เช่น ลักษณะการให้สิทธิ ระยะเวลาการให้ใช้สิทธิ

การนำเอาสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิไปใช้ในงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์นั้น เป็นสัญญาที่ก่อให้เกิดสิทธิแก่ผู้ได้รับอนุญาตในการใช้สิทธิตามข้อกำหนดและเงื่อนไขของสัญญา ดังนั้น คู่สัญญาต้องระบุรายละเอียดให้ชัดเจนถึงขอบเขตของสิทธิที่ให้ใช้ เพื่อให้คู่สัญญาฝ่ายที่ได้รับอนุญาตได้ทราบว่าตนจะได้รับสิทธิอะไรบ้าง และสามารถใช้สิทธิได้เพียงใด เช่น ผู้รับอนุญาตสามารถจำหน่าย ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ หรือใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใดวัตถุประสงค์หนึ่งเท่านั้น นอกจากขอบเขตของสิทธิที่จะให้ใช้แล้ว คู่สัญญาควรตกลงกันให้ชัดเจนด้วยว่าลักษณะของการให้สิทธิเป็นการให้ในลักษณะใด เพื่อคู่สัญญาทั้ง 2 ฝ่ายจะได้ทราบถึงข้อจำกัดในการใช้สิทธิดังกล่าว ซึ่งลักษณะการอนุญาตให้ใช้สิทธิจะมีด้วยกัน 3 ประการ ได้แก่

ประการที่ 1 การอนุญาตให้ใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียว (Exclusive Licensing) กล่าวคือ ผู้ได้รับอนุญาตจะมีสิทธิใช้สิทธิดังกล่าวแต่เพียงผู้เดียวเท่านั้น โดยที่ผู้ได้รับอนุญาตหรือผู้อนุญาตไม่สามารถโอนสิทธิการใช้ให้แก่บุคคลอื่นได้

ประการที่ 2 อนุญาตให้ใช้สิทธิโดยไม่จำกัดจำนวนผู้รับอนุญาต (Non-Exclusive Licensing) กล่าวคือ ผู้ได้รับอนุญาตจะมีสิทธิใช้สิทธิดังกล่าว แต่ผู้อนุญาตหรือเจ้าของสิทธิสามารถมีสิทธิให้ผู้อื่น หรือตนเองใช้สิทธิดังกล่าวได้ด้วย

ประการที่ 3 การอนุญาตให้ใช้สิทธิแต่เพียงผู้เดียวแต่ไม่จำกัดเจ้าของสิทธิ (Sole Licensing) กล่าวคือ ผู้ได้รับอนุญาตจะมีสิทธิใช้สิทธิดังกล่าวแต่เพียงผู้เดียว โดยที่ผู้อนุญาตหรือเจ้าของสิทธิยังมีสิทธิใช้สิทธิดังกล่าวได้แต่ไม่สามารถให้สิทธิแก่บุคคลอื่นอีกได้

จากการศึกษาตามพระราชบัญญัติ พ.ศ. 2537 มาตรา 15⁹ เห็นได้ว่าเจ้าของงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวเท่านั้นอย่างเด็ดขาดที่มีสิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งาน ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างไรก็ได้ แต่เงื่อนไขจะเป็นการจำกัดการแข่งขันที่เป็นธรรมไม่ได้ เมื่อได้มีการพิจารณาแล้ว เห็นว่างานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ย่อมเจ้าของงานมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวเท่านั้นที่จะมีสิทธิใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้น การที่จะมีบุคคลอื่นนำงานสร้างสรรค์ของเจ้าของสิทธิไปใช้ประโยชน์จะต้องได้รับความยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์แล้วเท่านั้น ซึ่งเรียกได้ว่าจะต้องได้รับการอนุญาตให้ใช้สิทธิเสียก่อน โดยในการอนุญาตให้ใช้สิทธินั้นจะต้องมีการกำหนดขอบเขตในการใช้สิทธิ ผลตอบแทนแก่เจ้าของงานสร้างสรรค์ ในสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิคู่สัญญาควรตกลงขอบเขตของการใช้สิทธิต่าง ๆ เช่น อาณาเขตการใช้สิทธิ ในประเทศไทย เท่านั้น หรือในต่างประเทศ ระยะเวลาการให้ใช้สิทธิ โดยการกำหนดระยะเวลาใดระยะเวลาหนึ่ง หรือจะให้ผู้รับอนุญาตใช้สิทธิโดยไม่มีกำหนดระยะเวลาสิ้นสุดก็ได้ การอนุญาตช่วงสิทธิให้บุคคลอื่น โดยคู่สัญญาสามารถตกลงให้คู่สัญญาฝ่ายที่รับอนุญาตมีสิทธินำสิทธิดังกล่าวไปให้สิทธิช่วงต่อ แก่บุคคลอื่นอีกทอดได้หรือไม่ เช่น ห้ามโดยเด็ดขาด อาจทำได้โดยต้องได้รับความยินยอมของผู้อนุญาตล่วงหน้าก่อน หรือสามารถทำได้เองเลย การให้ใช้สิทธิดังกล่าว อาจมีค่าตอบแทนหรือไม่ก็ได้¹⁰

⁹ มาตรา 15 ภายใต้บังคับมาตรา 9 มาตรา 10 และมาตรา 14 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง
- (4) ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
- (5) อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิตาม (1) (2) หรือ (3) โดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างไรก็ได้ แต่เงื่อนไข

ดังกล่าวจะกำหนดในลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

การพิจารณาว่าเงื่อนไขตามวรรคหนึ่ง (5) จะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมหรือไม่ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่กำหนดในกฎกระทรวง.

¹⁰ สำนักงานจัดการสิทธิเทคโนโลยี สวทช., การอนุญาตให้ใช้สิทธิ [Online], 13 พฤศจิกายน 2565. แหล่งที่มา <https://www.nstda.or.th/tlo/content.php?id=4>.

งานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ประเภท NFT นั้น เป็นงานสร้างสรรค์ที่มีการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ผู้ซื้อและผู้ขายไม่ได้มาพบกันแต่เป็นการเสนอสนองโดยใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เป็นตัวกลางในการซื้อขาย NFT ดังนั้น ในการซื้อขายงาน NFT จึงเป็นการซื้อขายด้วยสัญญาอัจฉริยะในลักษณะของสัญญาสำเร็จรูปที่มีรูปแบบที่แน่นอนตายตัว ซึ่งผู้ซื้อและผู้ขายไม่สามารถที่จะทำการแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อตกลงหรือเพิ่มข้อกำหนดเงื่อนไขในสัญญาได้ ทำให้ผู้ขายไม่สามารถที่จะกำหนดเงื่อนไขของการใช้สิทธิในงานสร้างสรรค์ NFT ได้และทำให้ผู้ซื้อก็ไม่ทราบถึงสิทธิในการใช้ประโยชน์จากงาน NFT ว่ามีสามารถที่จะใช้ประโยชน์ได้เพียงอย่างไร เนื่องจากไม่ได้มีการกำหนดของเขตสิทธิการใช้ประโยชน์เอาไว้ แต่สิ่งหนึ่งที่ผู้ขายสามารถที่จะกำหนดขึ้นได้ในขณะที่ได้โฆษณาขายงาน NFT ในแพลตฟอร์มโดยการระบุรายละเอียดคุณสมบัติของงาน NFT และข้อกำหนดสิทธิในงาน NFT หรือการอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยกำหนดขอบเขตการใช้สิทธิที่ชัดเจน ที่ผู้ซื้อสามารถที่จะอ่านและทำความเข้าใจในงานสร้างสรรค์ได้ก่อนที่จะตัดสินใจในการซื้องาน NFT เมื่อผู้ขายได้กำหนดรายละเอียดของคุณสมบัติของงานสร้างสรรค์และข้อกำหนดการใช้สิทธิที่ผู้ซื้อได้กำหนดไว้โดยชัดเจนแล้ว ก็จะทำให้ผู้ขายได้พิจารณาข้อกำหนดการใช้สิทธิในงานสร้างสรรค์ NFT นั้น เป็นไปตามวัตถุประสงค์ความต้องการของผู้ซื้อหรือไม่ เพื่อที่จะได้เป็นองค์ประกอบในการพิจารณาตัดสินใจในการซื้องานสร้างสรรค์ NFT เพื่อให้เกิดสัญญาอัจฉริยะต่อไป

2.1.5.2 สัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract) กับข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม

จากการศึกษาสัญญาอัจฉริยะเปรียบเทียบกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 5¹¹ และมาตรา 15 วรรค 2 ประกอบกับกฎหมายแพ่ง (พ.ศ. 2540) ออกตามความในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และพระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 นั้น ซึ่งตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จะเป็นกฎหมายที่คุ้มครองงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ซึ่งหมายความรวมถึงงานสร้างสรรค์ประเภท NFT ด้วย โดยเมื่อได้ศึกษากฎกระทรวง (พ.ศ. 2540) ออกตามความในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในภาพรวมของการออกกฎกระทรวงฉบับนี้แล้วพบว่ากฎกระทรวง (พ.ศ. 2540) ที่ออกตามความในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จะมีประเด็นในส่วนที่เป็นสาระสำคัญของกฎกระทรวงฉบับนี้ คือ ในการที่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิจากผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์แล้วนำงานสร้างสรรค์ที่ได้รับอนุญาตแล้วนั้น นำไปใช้ประโยชน์ แต่การนำไปใช้ประโยชน์นั้นเป็นการจำกัดการแข่งขัน จำกัดการใช้ประโยชน์ของผู้ได้รับอนุญาต หรือ

¹¹ มาตรา 5 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงพาณิชย์รักษาการตามพระราชบัญญัตินี้ และให้มีอำนาจแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ กับออกกฎกระทรวงเพื่อปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ กฎกระทรวงนั้น เมื่อได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษาแล้วให้ใช้บังคับได้.

การบอกเลิกสัญญาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ไม่เป็นธรรม เป็นการเอาเปรียบผู้ได้รับอนุญาต หรือการ กำหนดค่าตอบแทนจากการได้รับอนุญาตให้ใช้ประโยชน์ไม่เป็นธรรม

เห็นได้ว่ากฎกระทรวงฉบับนี้เป็นการเป็นกฎหมายที่คุ้มครองผู้ที่ได้รับอนุญาตให้ใช้ สิทธิ ซึ่งเป็นการคุ้มครองเมื่อเจ้าของลิขสิทธิ์และผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิได้มีความประสงค์ที่เจ้าของ ลิขสิทธิ์ตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิใช้สิทธิในงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของตนแล้ว และ กฎกระทรวงฉบับนี้จึงได้มีการให้การคุ้มครองว่าลักษณะของข้อตกลงหรือเงื่อนไขใดที่เป็นลักษณะการ เอาเปรียบผู้ได้รับอนุญาตที่ไม่เป็นธรรม

ประเด็นต่อมาในการศึกษาสัญญาอัจฉริยะเพื่อเปรียบเทียบกับพระราชบัญญัติว่า ด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 ในเรื่องการคุ้มครองการคุ้มครองผู้ซื้องาน NFT ในฐานะ ผู้บริโภคแล้ว พบได้ว่า พระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 จะเป็นการคุ้มครอง ระหว่างผู้บริโภคจากการเอาเปรียบจากผู้ประกอบกิจการที่ได้ทำสัญญากันอันเกิดจากสัญญาที่เป็น สัญญาสำเร็จรูปที่มีการกำหนดข้อสัญญาที่เป็นสาระสำคัญไว้ล่วงหน้า เมื่อได้ทำการศึกษาจึงพบว่า พระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 มีลักษณะสำคัญในประเด็นต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 พระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 เป็น กฎหมายที่มุ่งคุ้มครองป้องกันผู้บริโภคจากการเอาเปรียบจากผู้ประกอบกิจการในการกำหนดเงื่อนไข สัญญาที่ไม่เป็นธรรมต่อผู้บริโภคที่ทำให้ผู้ประกอบกิจการได้เปรียบต่อผู้บริโภค แต่ในการซื้อขาย NFT นั้น จะเป็นการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่บุคคลที่เป็นสมาชิกจะประกอบด้วยบุคคลทั่วไป เช่น ศิลปิน หรือบุคคลทั่วไป ที่ไม่ได้ประกอบกิจการในฐานะผู้ประกอบกิจการ ดังนั้น ในพระราชบัญญัติ ว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 ก็ไม่สามารถที่จะนำมาปรับเข้ากับสัญญาอัจฉริยะได้ทุก สัญญา เนื่องจากในสัญญาอัจฉริยะที่เป็นสัญญาซื้อขาย NFT จะเป็นสัญญาให้บุคคลทั่วไปสามารถนำ งาน NFT มาขายได้ซึ่งอาจจะเป็นบุคคลธรรมดาหรือผู้ประกอบกิจการก็สามารถทำได้ ดังนั้นแล้ว พระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 ก็ไม่สามารถที่จะบังคับกับทุกสัญญาได้

ประเด็นที่ 2 ในเรื่องสัญญาสำเร็จรูปที่ได้มีการกำหนดข้อสัญญาที่เป็นสาระสำคัญไว้ ล่วงหน้า หรือในสัญญาสำเร็จรูปที่คู่สัญญาฝ่ายหนึ่งจะนำมาใช้ในการประกอบกิจการของฝ่ายตนเอง นั้น ซึ่งตามพระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 นั้น หมายถึงการที่ผู้ประกอบ กิจการได้มีการกำหนดสัญญาที่กำหนดข้อสาระสำคัญของสัญญาไว้ล่วงหน้า แต่เนื่องจากสัญญา อัจฉริยะที่เป็นสัญญาซื้อขายในแพลตฟอร์มระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายที่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น ผู้ขาย ไม่ได้เป็นผู้ที่ร่างสัญญาในการซื้อขายงาน NFT แต่สัญญานั้นได้ถูกร่างขึ้นจากแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ เป็นผู้ให้บริการที่เป็นตัวกลางในการที่ผู้ซื้อและผู้ขายมาพบกันแล้วผู้ให้บริการจะได้รับค่าบริการจาก การซื้อขายงาน NFT นั้น

ผู้วิจัยเห็นว่ากฎกระทรวง (พ.ศ. 2540) ออกตามความในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และพระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 เมื่อได้พิจารณาแล้วไม่สามารถที่จะนำมาใช้บังคับกับสัญญาอัจฉริยะในการซื้อขายงานสร้างสรรค์ NFT ได้

2.2 หลักการของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัวที่ถือครองสิทธิแบบสัดส่วน (F-NFT) และสิทธิเจ้าของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน (Creator) หรือในฐานะผู้สะสมผลงาน (Collector)

ในหลักการ NFT และสิทธิเจ้าของ NFT ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน (Creator) หรือในฐานะผู้สะสมผลงาน (Collector) คือ การที่นำงานสร้างสรรค์ประเภทศิลปะที่เป็นงานศิลปะทั่วไป เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย มาแปลงเป็นงานสร้างสรรค์แบบดิจิทัล ที่มีการซื้อขายกันในระบบดิจิทัลโดยใช้สกุลเงินดิจิทัลผ่านเงินตราเข้ารหัสลับจึงถือได้ว่า NFT นั้น คือ สินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่งที่ได้เกิดขึ้นจากงานศิลปะประเภทต่าง ๆ เช่น งานจิตรกรรม ภาพถ่าย งานเพลง ภาพวิดีโอ เกม แพนชั่น กีฬา ซึ่งสิ่งที่สำคัญสำหรับผู้ซื้อ NFT ต้องทราบก็คือ ในการซื้อขาย NFT นั้น ผู้ซื้อจะได้ไปเพียงสิทธิในงาน NFT เท่านั้น ซึ่งไม่รวมถึงลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งหากผู้ซื้อต้องการลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์จะต้องมีการเจรจาตกลงในการทำสัญญาโอนลิขสิทธิ์กันต่างหาก¹²

F-NFT (Fractional Non-Fungible Token) คือ สินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่ง Digital Asset เช่นเดียวกับกับ NFT แต่ที่ F-NFT จะแตกต่างจาก NFT ในที่ว่า F-NFT สามารถที่จะแบ่งออกมาเป็นในแต่ละส่วนได้ ซึ่งทำให้สิ่งที่มีอยู่หนึ่งเดียวสามารถที่จะแบ่งออกเป็นส่วนได้หลายส่วน จึงทำให้มีผู้ถือครองได้หลายคน หากเปรียบเทียบแล้ว NFT ก็เหมือนกับธุรกิจที่มีเจ้าของกิจการเพียงคนเดียว ส่วน F-NFT นั้น เหมือนกับธุรกิจประเภทห้างหุ้นส่วนที่ประกอบด้วยผู้ร่วมลงทุนในธุรกิจที่ต้องมีผู้ร่วมลงทุนอย่างน้อย 2 คน ขึ้นไป ซึ่งทั้ง NFT และ F-NFT ก็ต่างมีข้อจำกัดเหมือนกัน คือ ผู้ซื้อถูกจำกัดด้วยสิทธิในงาน NFT และ F-NFT เท่านั้น ไม่ได้รวมถึงลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์¹³

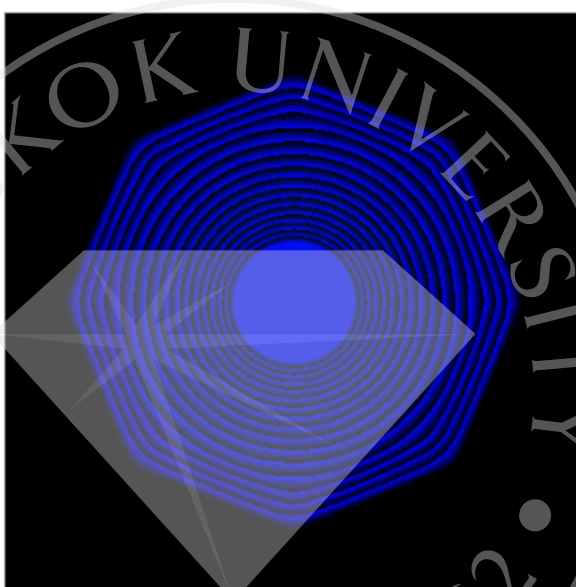
¹² ฐิติพร อ่อนบ้านแดง และบัว คำดี, ตลาด NFT ทางเลือกใหม่สายสร้างสรรค์ หรือสวรรค์ของโจรละเมิดลิขสิทธิ์ [Online], 28 ธันวาคม 2564. แหล่งที่มา <https://waymagazine.org/nft-its-a-chance-or-not/>.

¹³ Nantiya Rattanasakpakorn, รู้จัก F-NFTs การแบ่งกรรมสิทธิ์ถือครอง NFTs ที่ทุกคนเป็นเจ้าของร่วมกันได้ [Online], 27 มีนาคม 2565. แหล่งที่มา <https://techsauce.co/tech-and-biz/what-is-fractionalized-nfts-or-f-nfts/>.

2.2.1 ที่มาของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

การเกิดขึ้นของ NFT นั้น NFT แรกของโลกถูกสร้างขึ้นเมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม ค.ศ. 2014 เมื่อเวลา 21.27.34 เป็นวินาทีประวัติศาสตร์ที่ได้ถือว่าเป็น NFT แรกของโลก ถูกสร้างขึ้นโดยศิลปินแนวดิจิทัลชาวนิวยอร์ก ชื่อว่า Kevin McCoy บนบล็อกหมายเลข 174923 บนเครือข่าย Namecoin ซึ่งเป็นผลงานศิลปะดิจิทัลแบบเคลื่อนไหวได้ที่ชื่อว่า “Quantum”

ภาพที่ 2.1: ภาพ NFT แรกของโลก ชื่อว่า “Quantum”



ที่มา: สิงหนาท นาคพงศ์พันธุ์. (2565). *เปิดประวัติศาสตร์ชาติ NFTs ปฐมบทหน้าใหม่ของวงการศิลปะ เกม การเงิน และอีกมากมาย*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/nfts-history/>.

ต่อมาเมื่อได้เป็นที่นิยม จึงทำให้มีการนิยมสร้างงานสร้างสรรค์ประเภท NFT และมีจำนวนไม่น้อยเช่นกันที่ได้มีการละเมิดลิขสิทธิ์งานของบุคคลอื่น แล้วนำมาดัดแปลงเป็นงาน NFT ของตนเอง เช่น ในกรณี Weird Whale Image ที่สร้างขึ้นโดยเด็กชาวอังกฤษอายุ 12 ปี ซึ่งขายในราคาสูงกว่า 5 ล้านบาท ภายหลังได้มีการตรวจสอบพบว่า ภาพวาด Weird Whale Image อาจมีที่มาจากการเล่นลอกเลียนมาจากงานศิลปินคนอื่นที่ได้สร้างสรรค์ผลงานมาก่อน จึงเป็นการตั้งข้อสังเกตว่าการกระทำดังกล่าว ถือเป็นการขโมยทรัพย์สินทางปัญญา (IP Theft) เนื่องจาก NFT ได้มีสถาบันทางการเงินเริ่มเข้ามาให้ความสนใจเกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัลกันมากขึ้น ซึ่งกล่าวคือ NFT เองก็เป็นหนึ่งใน

สินทรัพย์ดิจิทัลด้วยเช่นเดียวกัน ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ NFT เองก็ยังคงเป็นปัญหาใหญ่และยังมีอย่างต่อเนื่อง

2.2.2 ระบบการทำงานของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

โดยในพื้นฐานของระบบการทำงานของ NFT นั้น จะเป็น Token ที่ใช้ในมาตรฐาน ERC-721 ของ Ethereum โดย ERC-721 มาจากคำว่า Ethereum Request for Comments เป็นชุดคำสั่งคอมพิวเตอร์หรือข้อกำหนดที่จำเป็นในการสร้างสิ่งต่าง ๆ บนบล็อกเชนของ Ethereum คล้าย ๆ กับการสร้าง Applications บน Smart Phone ซึ่ง ERC-721 นั้น เป็นมาตรฐานที่ออกแบบขึ้นมาเพื่อการสร้าง Token ประเภท (NFT) ไว้เป็นการเฉพาะ ซึ่งก่อนที่จะกลายเป็น NFT ได้นั้น จะต้องมีขั้นตอนดังนี้

- 1) มีการกำหนดไว้ในสัญญาที่เป็นสัญญาอัจฉริยะเสียก่อน จากนั้น จึงจะทำการแบ่ง ERC-721 ให้ออกเป็นหลาย ๆ ส่วนในรูปแบบ ERC-720 ตามที่เจ้าของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้กำหนดไว้¹⁴
- 2) เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานได้มีการสร้างสรรค์ผลงานของตนขึ้นมาในรูปแบบของงานศิลปะแล้วจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของงานให้เป็นงานดิจิทัล หรือเรียกว่า “มินท์” (Mint) ในไฟล์ดิจิทัลนามสกุล (.JPG) โดยจะต้องทำการเปลี่ยนแปลงงานศิลปะให้อยู่ในรูปแบบเหรียญดิจิทัลให้อยู่ในระบบบล็อกเชน ซึ่งในปัจจุบันนี้ระบบบล็อกเชนที่เป็นที่นิยม คือ Ethereum
- 3) เมื่อได้มีการแปลงงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผลงานที่สร้างสรรค์นั้น จะเรียกว่า “Crypto Art” ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น สามารถที่จะนำงานศิลปะของตนที่มีการมินท์แล้วนั้น ไปทำการซื้อขายแลกเปลี่ยนหรือให้บริการทางดิจิทัลอื่น ๆ ได้ NFT ในฐานะสินทรัพย์ดิจิทัลชนิดหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้ได้ในระบบดิจิทัลในกลุ่มที่มีการยอมรับกันในฐานะสินทรัพย์ดิจิทัลได้ ลักษณะพิเศษเฉพาะของการ มินท์นั้น คือ จะทำให้เราสามารถที่จะเก็บงานศิลปะไว้ในบล็อกเชนได้ และงานศิลปะที่ได้มีการมินท์แล้วจะมีการถูกกำหนดไว้ด้วยโค้ดที่เป็นการเฉพาะงานศิลปะนั้น ๆ ซึ่ง NFT จะมีลักษณะพิเศษ คือ จะเป็นงานที่มีลักษณะเพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น ดังนั้น งานที่ได้มีการมินท์แล้ว จะเป็นงานต้นฉบับ (Original) ถึงแม้ว่าต่อไปจะได้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยการทำซ้ำ ดัดแปลง ก็สามารถที่จะทำการตรวจสอบได้ว่าเป็นงานต้นฉบับหรือเป็นเพียงงานละเมิดลิขสิทธิ์ นี่คือการสร้างมูลค่าของงานที่มีอยู่เพียงหนึ่งเดียว

2.2.3 ข้อดีของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

สิ่งที่ทำให้ NFT เป็นที่นิยมและมีการซื้อขายจำนวนมากขึ้นในระบบดิจิทัลนั้น คือ การซื้อขายด้วยความเป็นอิสระของผู้ซื้อและผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยตรงผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ โดยที่ไม่ต้องมี

¹⁴ ZIPMEX, มาตรฐาน ERC บน Ethereum Blockchain ที่ผู้สร้าง NFT ควรทราบ [Online], 18 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา <https://zipmex.com/th/learn/erc-standards-and-nft/>.

ตัวกลางในการทำธุรกรรมกันทั้งสองฝ่ายซึ่งแพลตฟอร์มที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันได้แก่ OpenSea, Rarible, Foudation, SuperRare งาน NFT ที่ทำการซื้อขายกันจึงมีความปลอดภัยสูง เพราะเป็นการซื้อขายผ่านบล็อกเชนการซื้อขาย NFT มีเพียงค่าธรรมเนียมบางส่วนจากมูลค่าในราคาที่ทำการซื้อขายกันเท่านั้น ที่จะต้องเสียค่าธรรมเนียมให้กับเจ้าของแพลตฟอร์มเท่านั้น ซึ่งในส่วนค่าธรรมเนียมนี้เรียกว่า ค่าแก๊ส (Gas Fee)

2.2.4 สถานการณ์ของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ในปัจจุบันและในอนาคต

ปัจจุบันอุตสาหกรรมงานศิลปะในประเทศไทยได้มีการให้ความสำคัญในงานสร้างสรรค์ประเภท NFT มากขึ้น โดยมีการรวมกลุ่มกันเฉพาะ โดยได้มีการตั้งกลุ่มใน Facebook ที่มีการตั้งกลุ่มเพื่องานสร้างสรรค์ NFT ไว้โดยเฉพาะ โดยมีสมาชิกในกลุ่มมีจำนวนประมาณกว่าแสนคน การเติบโตอุตสาหกรรมในงาน NFT ในประเทศไทยถือได้ว่าเป็นการเติบโตค่อนข้างสูงและรวดเร็ว โดยมีผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำงานสร้างสรรค์ของตนเองไปแปลงเป็นงาน NFT จำนวนมาก โดยหวังที่จะแสดงผลงานให้ตนเองเป็นที่รู้จักในสังคมหรือเพื่อเป็นการขายงานสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดรายได้

ปัจจุบันในตลาด NFT ทั่วโลกโดยในเฉพาะครึ่งปีแรกของปี พ.ศ 2564 มีผู้สร้างสรรค์ผล NFT ไปแล้ว ประมาณ 2,500 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 80,000 ล้านบาท ซึ่งมีมากกว่าปี พ.ศ 2562 ถึง 4 เท่าตัว ในส่วนตลาด NFT ของประเทศไทยนั้น มีแพลตฟอร์มที่เป็นที่นิยม คือ OpenSea, Rarible, Nifty Gateway, SuperRare, Foundation ซึ่งในแต่ละแพลตฟอร์มก็จะมีข้อดีข้อเสียที่แตกต่างกันออกไป แต่โดยหลัก ๆ ที่จะนำมาใช้ในการพิจารณาเลือกคือ ความสะดวกและความไม่ซับซ้อนอีกทั้งที่จะต้องนำมาพิจารณาด้วยคือ ค่าธรรมเนียมการซื้อขายที่แต่ละแพลตฟอร์มก็จะแตกต่างกันออกไปอีก¹⁵

แต่สิ่งที่ยานสร้างสรรค์ประเภท NFT จะแตกต่างจากงานศิลปะทั่วไป คือ NFT ได้เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมทางการเงินสกุลเงินดิจิทัลที่มีการซื้อขายกันในระบบดิจิทัลโดยใช้สกุลเงินดิจิทัลผ่านเงินตราเข้ารหัสลับที่มีการคาดหมายว่าจะเป็นอนาคตของโลกได้ ซึ่งในความนิยมของ NFT ไม่ได้มีเพียงแต่ในประเทศไทยเท่านั้น แต่ยังเป็นที่ยอมรับทั่วโลกเช่นเดียวกันไม่ว่าจะในฝั่งอเมริกาหรือในฝั่งยุโรป อีกทั้งศิลปินคนดังต่าง ๆ ต่างก็ได้นำผลงานสร้างสรรค์ของตัวเองออกมาขายและเปิดประมูล เช่น ปารีส ฮิลตัน (Paris Hilton), อิมิเน็ม (Eminem) หรือแม้แต่กับบาสเกตบอลอย่าง โทนี ฮอว์ก (Tony Hawk) ก็ได้นำงานศิลปะของตนมาออกขายเช่นเดียวกัน

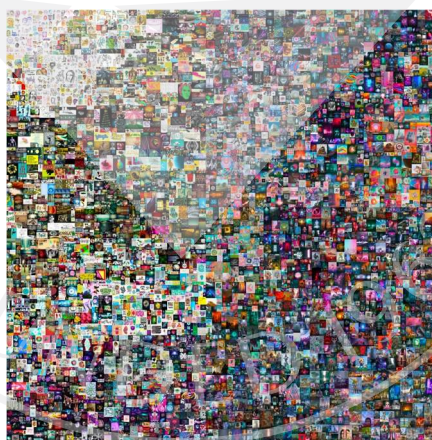
¹⁵ ไทยรัฐ พลัส, “NFT บวมในไทย จะเป็นแค่กระแสหรืออยู่ยาว?”, ไทยรัฐออนไลน์ [Online], 11 กรกฎาคม 2565. แหล่งที่มา <https://plus.thairath.co.th/topic/money/100470/>.

ซึ่งในงาน NFT นั้น ไม่ได้มีแต่เพียงงานศิลปะเท่านั้น แต่ยังสามารถที่จะนำงาน NFT ไปใช้ได้กับแทบทุกจะวงการ เช่น ในวงการกีฬา ในอุตสาหกรรมเกม ดังนั้นแล้ว จึงจะเห็นได้ว่างาน NFT ไม่ใช่เพียงแค่งานศิลปะเพียงอย่างเดียวแต่หากมองในมุมมองของนักลงทุน นักสะสมแล้ว งาน NFT สามารถที่จะสร้างมูลค่าให้แก่ตัวมันเองได้ อีกทั้งงานศิลปะเป็นงานสากลที่สามารถที่จะนำไปซื้อขายได้ทั่วโลก ที่สามารถจะทำกำไรได้ในอนาคตต่อไปได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า งาน NFT เป็นงานที่มีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อตลาดศิลปะในอนาคตได้

ตัวอย่างงานสร้างสรรค์ NTF 5 อันดับ ที่มีการซื้อขายที่แพงที่สุดในโลก

1) ชื่อ Everyday: The First 5,000 Days ศิลปิน Beeple ราคาซื้อขาย 69.3 ล้านดอลลาร์สหรัฐเป็นผลงานตัดปะของ Mike Winkelmann หรือชื่อที่ใช้ในวงการว่า Beeple ที่เป็นการรวมเอาผลงานดิจิทัลตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2550 มาตัดปะรวมกัน โดยถูกขายเมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2564 ที่งานประมูล Christie's

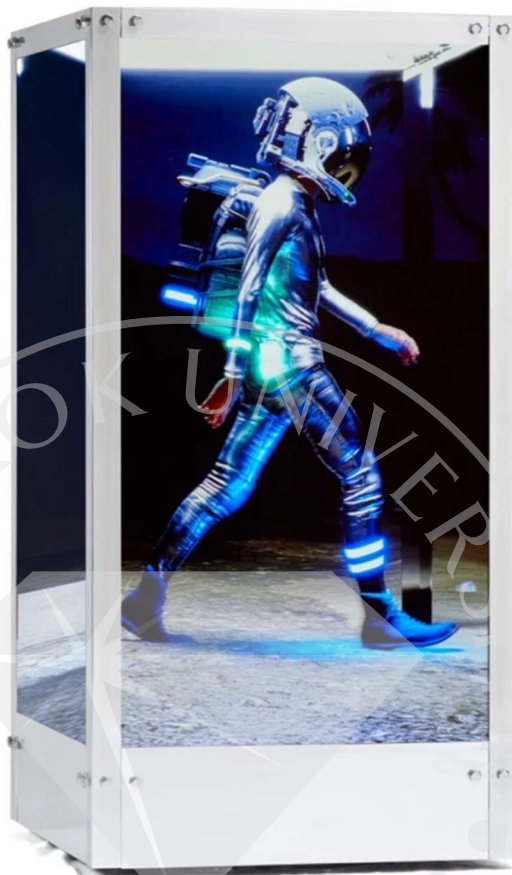
ภาพที่ 2.2: ภาพ NTF ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกในอันดับที่ 1



ที่มา: ส่อง 5 อันดับ NFT ราคาแพงที่สุดในปี 2564. (2564). กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/980304/>.

2) ชื่อ Human one ศิลปิน Beeple ราคาซื้อขาย 28.9 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เป็นอีกผลงานหนึ่งของ Mike Winkelmann หรือชื่อที่ใช้ในวงการว่า Beeple เป็นงานแบบไฮบริดที่ผสมดิจิทัลและกายภาพเข้าด้วยกัน โดย Christie's ให้คำนิยามว่า Sculpture ผสมผสานกับ NTF

ภาพที่ 2.3: ภาพ NTF ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกในอันดับที่ 2



ที่มา: ส่อง 5 อันดับ NFT ราคาแพงที่สุดในปี 2564. (2564). กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/980304/>.

3) ชื่อ CryptoPunk # 7523 ศิลปิน Larva Labs ราคาซื้อขาย 11.75 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เป็นผลงานคอลเลกชัน Cryptopunk ของ Larva Labs เป็นตัวละครศิลปะพิกเซล ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ที่การสวมหน้ากากอนามัยและหมวกศัลยกรรม แพทย์ ถูกขายไปในงานประมูล Sotheby's

ภาพที่ 2.4: ภาพ NFT ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกในอันดับที่ 3



ที่มา: ส่อง 5 อันดับ NFT ราคาแพงที่สุดในโลกในปี 2564. (2564). กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/980304/>.

4) ชื่อ CryptoPunk # 3100 ศิลปิน Larva Labs ราคาซื้อขาย 7.67 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เป็นผลงานคอลเลกชัน Cryptopunk ของ Larva Labs เป็นรูปมนุษย์ต่างดาวสวมผ้าคาดศีรษะ ถูกขายบน OpenSea ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มซื้อขาย NFT ที่ใหญ่ที่สุดในโลก

ภาพที่ 2.5: ภาพ NFT ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกในอันดับที่ 4



ที่มา: ส่อง 5 อันดับ NFT ราคาแพงที่สุดในปี 2564. (2564). กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/980304/>.

5) ชื่อ CryptoPunk # 7804 ศิลปิน Larva Labs ราคาซื้อขาย 7.57 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เป็นผลงานคอลเลกชัน Cryptopunk ของ Larva Labs เป็นรูปมนุษย์ต่างดาว สวมหมวกแก๊ป สวมแว่นตาและสูปเปอร์ ถูกประมูลไปเมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2564

ภาพที่ 2.6: ภาพ NFT ที่มีการซื้อขายแพงที่สุดในโลกในอันดับที่ 5



ที่มา: ส่อง 5 อันดับ NFT ราคาแพงที่สุดในโลกในปี 2564. (2564). กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/980304/>.

2.2.5 ลักษณะของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

NFT เป็นสินทรัพย์ที่มีความเฉพาะตัวที่เกิดขึ้นจากผลงานศิลปะ หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “Crypto Art” ที่มีการนำผลงานศิลปะ เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด เพลง วิดีโอ ของสะสม การ์ดเกม กีฬา การแสดง ที่มีเป็นเอกลักษณ์ในงานนำมาแปลงให้ไฟล์ดิจิทัลด้วยนามสกุลไฟล์ (.JPG) ให้อยู่ในรูปแบบ NFT ซึ่งในงาน NFT นั้นเราสามารถที่จะพบเห็นงาน NFT ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

2.2.5.1 ศิลปกรรม (Art) คือ การสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการจินตนาการเพื่อ การตอบสนองของตัวเองในด้านความงาม ด้านสุนทรียภาพ เพื่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ตัวเองในงาน ที่สร้างสรรค์ขึ้น ไม่ว่าจะงานนั้นจะมีความหมายหรือไม่ก็ตาม ซึ่งในงานศิลปกรรมนั้น สามารถแบ่ง ออกเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทอื่น ๆ

งานจิตรกรรม (Painting) คือ การสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกด้วยการวาด การ ระบายสี เพื่อให้เกิดภาพขึ้นมา โดยงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นมานั้น อาจจะไม่มีความหมายหรือไม่ก็ตาม โดยงานจิตรกรรมก็สามารถที่จะแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT ได้เช่นเดียวกัน

งานประติมากรรม (Sculpture) คือ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกด้วยการสร้างรูปทรง 3 มิติ มีปริมาตร มีน้ำหนักและกินเนื้อที่ในอากาศ โดยการใช้วัสดุชนิดต่าง ๆ วัสดุที่ใช้สร้างสรรค์งานประติมากรรม จะเป็นตัวกำหนดวิธีการสร้างผลงาน เช่น การปั้น การหล่อรูป ในการแปลงงานประติมากรรมให้เป็นรูปแบบ NFT จะทำได้ต่อเมื่อได้มีการถ่ายภาพงานก่อนแล้วจึงนำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT

งานภาพพิมพ์ (Printing) คือ การสร้างสรรค์ผลงานการถ่ายทอดรูปแบบจากแม่พิมพ์ออกมาเป็นผลงานที่มีลักษณะให้เหมือนกันกับแม่พิมพ์ทุกประการ และได้ภาพที่เหมือนกันมีจำนวนตั้งแต่ 2 ขึ้นขึ้นไป ในการแปลงงานภาพพิมพ์ให้เป็นรูปแบบ NFT จะทำได้ต่อเมื่อได้มีการถ่ายภาพงานก่อนแล้วจึงนำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT

งานสถาปัตยกรรม (Architecture) คือ การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการก่อสร้างสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งก่อสร้างสำหรับการอยู่อาศัยของคนทั่วไป เช่น บ้าน อาคาร และคอนโด และสิ่งก่อสร้างที่คนไม่สามารถเข้าอยู่อาศัยได้ เช่น เจตีย์ อนุสาวรีย์ ยังรวมถึงการกำหนดผังของบริเวณต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดความสวยงาม และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการใช้สอยได้ตามที่ ต้องการ ในการแปลงงานสถาปัตยกรรมให้เป็นรูปแบบ NFT จะทำได้ต่อเมื่อได้มีการถ่ายภาพงานก่อนแล้วจึงนำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT

งานภาพถ่าย (Photography) คือ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการใช้กล้องถ่ายภาพ วัสดุไวแสงสำหรับบันทึกภาพ และมีกระบวนการในการขยายภาพหรือการพิมพ์ภาพออกมา ภาพถ่ายจึงเกิดจากกระบวนการการถ่ายภาพ ในงานภาพถ่ายสามารถที่จะแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT ได้ทันที หากมีการถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ถ่ายภาพด้วยกล้องโทรศัพท์มือถือ

งานภาพประกอบ (Illustration) คือ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยภาพที่เขียนขึ้นเพื่อบอกเล่าเรื่องราวหรือถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้โดยมีจุดมุ่งหมายให้สอดคล้องกับเรื่องราวนั้น ๆ และให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง อาจเป็นทั้งภาพประกอบเรื่องในหนังสือ ภาพเขียนบนฝาผนังอาคาร สถาปัตยกรรม และรวมถึงภาพโฆษณาต่างๆ ในงานภาพประกอบนั้น โดยปกติก็จะเป็นการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์อยู่แล้ว ดังนั้น ในการแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT ก็สามารถที่จะทำได้โดยทันทีเช่นเดียวกัน

งานศิลปะประยุกต์ (Applied Arts) คือ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยการนำงานศิลปะประเภทใด ๆ ก็ตามนำมารวมกันเพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานใหม่เกิดขึ้น ในการแปลงงานศิลปะประยุกต์ให้เป็นรูปแบบ NFT นั้น จะต้องเป็นไปตามแต่ในลักษณะของงานที่เกิดขึ้นตามแต่ละประเภทของงานตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

ศิลปกรรม ตามมาตรา 4 วรรค 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้คำนิยามว่า “ศิลปกรรม” หมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่าง ดังต่อไปนี้¹⁶

(1) งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่นอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่าง รวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

(2) งานประติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้

(3) งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

(4) งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

(5) งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพ โดยให้แสงผ่านเลนส์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใด ๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือวิธีการอย่างอื่น

(6) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติ อันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

(7) งานศิลปประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานตาม (1) ถึง (6) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่าจะงานตาม (1) ถึง (6) จะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ และให้หมายความรวมถึงภาพถ่ายและแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

จากคำนิยาม คำว่า ศิลปกรรม ตามมาตรา 4 วรรค 6 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นั้น เราจะเห็นได้ว่า คำว่า ศิลปกรรมนั้น ได้มีการนำงานประเภทต่าง ๆ งานจิตรกรรม งานประติมากรรม งานภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม งานภาพถ่าย งานภาพประกอบมาจัดรวมไว้ในงานศิลปกรรม และถึงแม้ว่างานศิลปะที่ไม่สามารถที่จะจัดไว้ในหมวดงานศิลปะใดก็ได้มีการจัดไว้ในงานศิลปประยุกต์ที่เป็นการนำเอางาน ตาม (1) ถึง (6) มารวมกันไว้ แม้งานศิลปะนั้น จะมีคุณค่าหรือไม่มีคุณค่าก็ตาม เป็นงานที่ได้รับการคุ้มครองตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานเจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวที่มีสิทธิในงานของตน ผู้ใดจะกระทำละเมิดต่องานอันมีลิขสิทธิ์ไม่ได้

¹⁶ มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

การวิจัยนี้จะเป็นกรณีของ NFT ซึ่งเป็นงานในระบบดิจิทัล ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ไม่จะมีการสร้างสรรค์ผลงานในงานศิลปะในประเภทใดก็ตาม ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 วรรค 6 (1) ถึง (6) งานที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นก็ป็นงานศิลปกรรมที่ได้รับการคุ้มครองตามความหมายเช่นเดียวกัน แต่งานที่สร้างสรรค์ขึ้นก็ยังไม่ใช่งาน NFT เนื่องจากว่างานใดที่จะเป็นงาน NFT ได้นั้น จะต้องเป็นงานที่อยู่ในลักษณะของไฟล์ดิจิทัล เช่น ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้มีการสร้างสรรค์งานศิลปะกรรมประเภท จิตรกรรม ในการวาดภาพด้วย เส้น แสง สี เมื่อทำการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จแล้ว งานนั้นย่อมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายตั้งแต่วันที่ได้มีการสร้างสรรค์ผลงาน แต่งานจิตรกรรมนั้น ก็เป็นเพียงงานศิลปกรรมอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่งเท่านั้น เนื่องจากว่ายังไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงงาน มินท์งานจากงานจิตรกรรมให้มาเป็นงานที่มีลักษณะไฟล์ดิจิทัล ดังนั้น งานจิตรกรรมนี้จึงยังไม่เป็นงาน NFT ซึ่งวิธีที่จะทำการมินท์ได้นั้น จะต้องมีการถ่ายภาพงานจิตรกรรมนั้น ด้วยกล้องถ่ายรูป ถ่ายภาพ หรือวิธีอื่นใดเพื่อที่จะมินท์งานให้เป็นไฟล์ดิจิทัลที่มีนามสกุลไฟล์ที่ลงท้ายด้วย (.JPG) เมื่อได้มีการมินท์แล้วงานจิตรกรรมนั้น ย่อมเป็นงาน NFT

กรณีภาพถ่ายตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 วรรค 6 (5) นั้นมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับงาน NFT มากที่สุดเนื่องจากว่าในการถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายรูป หรือกล้องโทรศัพท์มือถือแล้ว การแปลงผลของภาพถ่ายนั้น จะออกมาเป็นไฟล์ดิจิทัลอยู่เสมอ เว้นแต่ว่าหากเป็นการถ่ายภาพด้วยกล้องที่มีการใช้ภาพฟิล์ม ซึ่งภาพถ่ายที่ได้จะเป็นเพียงภาพกระดาษเท่านั้น ไม่ได้เป็นไฟล์ดิจิทัล แต่ทั้งนี้ งานจิตรกรรมใดถึงแม้ว่าจะมีการมินท์งานจะออกมาเป็นไฟล์แล้วก็ตามแต่งานนั้นก็ยังไม่ถึงกับเป็น NFT ได้เต็มที่ครบถ้วนบริบูรณ์ เนื่องจากประเด็นสำคัญที่จะทำให้งานจิตรกรรมเป็นงาน NFT ครบถ้วนนั้น จะต้องมีการนำงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นมานั้น นำไปเปิดให้มีการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มที่มีการซื้อขายด้วยระบบ Ethereum เสียก่อน จึงจะเรียกได้ว่าเป็นงาน NFT ได้ อย่างสมบูรณ์ นอกจากนี้ยังมีงาน NFT ที่เป็นงานศิลปกรรมประเภทอื่นๆ อาทิเช่น

งาน NFT ประเภทเกม คือ เป็นรูปแบบของเกมที่อยู่บนบล็อกเชนซึ่งจะมีการทำงานคล้าย ๆ กับบิตคอยน์และมีการใช้เงินตราเข้ารหัสลับในการซื้อขายสิ่งของไอเทมในเกม ในการเล่นเกมนั้นจะเป็นการเล่นเพื่อสะสมไอเทมหรือการเพิ่มระดับทักษะของตัวละครเกม ไอเทมในการสามารถที่จะทำการซื้อขายหรือแลกเปลี่ยนมาเป็นเหรียญเงินตราเข้ารหัสลับผ่านระบบในเกมได้

การเล่น NFT จะมีกลุ่มนักลงทุนที่เข้าไปเล่นเกม NFT และสร้างรายได้จากการเล่นเกม NFT โดยผู้เล่นจะไปเล่นเกม NFT เพื่อสร้างทักษะตัวละครเกมให้มีทักษะพิเศษ หรือให้เกิดไอเทมพิเศษ แล้วนำสิ่งที่ได้นั้น นำมาประมูลขาย ซึ่งหากเป็นสิ่งที่มีความจำกัดและหายากก็จะยิ่งทำให้มีราคาสูงขึ้นและเป็นที่ต้องการของผู้เล่นเกม NFT

งาน NFT ประเภทแฟชั่น ได้มีนักออกแบบเสื้อผ้า ได้มีการออกแบบเสื้อผ้า ด้วยความคิดสร้างสรรค์ผลงานของตัวเองในคอลเลกชันพิเศษต่าง ๆ แล้วนำผลงานการออกแบบนั้น มาแปลงเป็น NFT เช่น Balenciaga x Fortnite ได้มีการออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าให้กับคาร์แคเตอร์ใน Fortnite โดยเป็นการออกแบบในรูปแบบ Digital-to-Physical ที่ผู้เล่นเกม NFT สามารถที่จะซื้อเสื้อผ้าชุด Balenciaga Digital ให้กับตัวละครเกมได้ และก็สามารถที่จะซื้อชุดจริงในร้าน Balenciaga ให้กับตัวเองได้

งาน NFT ประเภทกีฬา ในวงการกีฬาได้มีการนำนักกีฬาที่มีชื่อเสียง ไม่ว่าจะเป็นในวงการฟุตบอล บาสเกตบอล วงการแข่งรถยนต์ โดยการพานักกีฬาที่มีชื่อเสียงที่ได้รับอนุญาตแล้ว มาสร้างสรรค์งานในรูปแบบการ์ด ของสะสม วีดีโอสั้น ๆ แล้วให้มาเป็นในรูปแบบ NFT

งาน NFT ประเภทศิลปะ เป็นการเปิดโอกาสให้กับศิลปินที่มีความคิดสร้างสรรค์ผลงาน ได้มีการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่ให้ศิลปินได้มีการสร้างสรรค์ผลงานในโลกดิจิทัล ซึ่งเป็นการรวมงานศิลปะในแขนงใดก็ได้ตามแต่ที่จะคิดงานสร้างสรรค์นั้นขึ้นมาได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็น งานเพลง งานภาพยนตร์ งานภาพถ่าย หรืองานใด ๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ตามจินตนาการ

2.2.5.2 งานวรรณกรรม (Literature) คือ การสร้างสรรค์ผลงานวรรณคดีหรือศิลปะที่เป็นผลงานอันเกิดจากการคิด และจินตนาการ แล้วเรียบเรียง นำมาบอกเล่า บันทึก ขับร้อง หรือสื่อออกมาด้วยกลวิธีต่าง ๆ ซึ่งในงานวรรณกรรมนั้น รวมไปถึงการโพสต์ข้อความต่าง ๆ ในสื่อ Social Network ด้วย เช่น Facebook, Twitter ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็สามารถที่จะนำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT ได้เช่นเดียวกัน

วรรณกรรม ตามมาตรา 4 วรรค 3 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้นิยามว่า “วรรณกรรม” หมายความว่า งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

งานวรรณกรรม เป็นงานที่เกิดจากการขีด เขียน เพื่อให้ปรากฏเป็นข้อความขึ้น ด้วยความมีคุณค่าในทางภาษา เช่น การแต่งตำรา หนังสือ ข่าวนิตยสาร สิ่งพิมพ์ และถึงแม้ว่า ตาม 4 วรรค 3 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดให้ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ แม้จะเป็นการพูดหรือกล่าวออกมา ถือเป็นงานวรรณกรรมเช่นเดียวกัน ซึ่งในงานวรรณกรรมจะเป็นงาน NFT ได้นั้น ก็จะต้องการแปลงผลของภาพถ่ายนั้น จะออกมาเป็นไฟล์ดิจิทัลเช่นเดียวกัน เช่น การนำภาพที่มีการทวิตในทวิตเตอร์ ที่เป็นครั้งแรกของโลก นำมาขายในแพลตฟอร์มเป็นงาน NFT

2.2.5.3 งานดนตรีกรรม (Music) คือ การสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อ บรรเลงหรือขับร้องจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียวและให้หมายความรวมถึงโน้ตเพลงหรือแผนภูมิเพลงที่ ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว งานดนตรีกรรมนั้น สามารถที่จะนำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT ได้เช่นเดียวกัน ซึ่งหากเป็นงานดนตรีกรรมที่เป็นประเภท

สมุดแต่งแปลง คำร้อง ก็สามารถนำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT ได้ และหากเป็นงานประเภท การแสดงดนตรี เช่น การแสดงคอนเสิร์ต ก็สามารถนำมาแปลงเป็นงานรูปแบบ NFT ได้ด้วยเช่นกัน

ดนตรีกรรม ตามมาตรา 4 วรรค 7 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้คำ นิยามว่า “ดนตรีกรรม” หมายความว่า งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้อง ไม่ว่าจะ มี ทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว และให้ความหมายรวมถึงโน้ตเพลงหรือแผนภูมิ เพลงที่ได้ แยกหรือเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

ในงานดนตรีกรรมที่จะสามารถแปลงเป็นงาน NFT ได้นั้น ก็จะต้องทำเช่นเดียวกับ กับงานศิลปกรรม คือ การที่จะต้องมีการมีบันทึกที่จะแปลงงานดนตรีกรรม ให้เป็นไฟล์ดิจิทัลซึ่งในงาน ดนตรีกรรมนั้น ที่จะนำมาแปลงเป็นงาน NFT นั้น มักจะเป็นงานที่เกี่ยวกับเพลง ที่มีการแต่งเพลง ตัวโน้ต ที่โดยส่วนมาก ในการแปลงเป็นงาน NFT แล้วส่วนใหญ่จะเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียง ที่ได้มีการ แปลงสมุดแต่งเพลงหรือกระดาษโน้ต ที่ศิลปินกำลังแต่งเพลง ที่แสดงถึงขั้นตอนการทำงาน อย่างเช่น ศิลปินที่เรารู้จักกันดี คือ ตี๋ ชิโร่ ที่ได้มีการถ่ายภาพกระดาษเพลง มาแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลแล้วนำมา ประกาศขายในแพลตฟอร์มในผลงานเพลงชื่อ “รักไม่ยอมเปลี่ยนแปลง” ที่ตั้งราคาขายประมูลเริ่มต้น ที่ 0.33 ETH หรือราคาประมาณ 20,000 บาท

2.2.5.4 งานภาพยนตร์ (Film) คือ การสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการบันทึก ภาพด้วยฟิล์ม แล้วนำออกฉายให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่าน กระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมาก ที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วง ๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็น เรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้าง ภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้

สามารถที่จะนำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT ได้เช่นเดียวกัน ซึ่งเบื้องต้น จะต้องมี การตัดภาพการแสดงจากภาพยนตร์ แล้วนำมาแปลงให้อยู่ในรูปภาพเสียก่อนถึงจะสามารถ นำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT

ภาพยนตร์ ตามมาตรา 4 วรรค 9 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้คำนิยาม ว่า “ภาพยนตร์” หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออก ฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่าง ภาพยนตร์ และให้ความหมายรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

ในส่วนของงานภาพยนตร์นั้น ที่จะสามารถแปลงเป็นงาน NFT ก็เป็นเช่นกับงาน ทั่วไป คือ จะต้องมีการมีงานโดยที่จะต้องแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลเช่นเดียวกับงานโดยทั่วไป แต่ใน ส่วนของงานภาพยนตร์นั้นการที่จะแปลงเป็น NFT ได้ โดยส่วนมากจะเกิดขึ้นจากผู้ผลิตงาน ภาพยนตร์ที่จะตัดภาพบางส่วนของภาพยนตร์เฉพาะในส่วนที่เป็นประเด็นสำคัญ ฉากที่กำลังโด่งดัง

หรือที่ต้องการสื่อความหมายของภาพยนตร์ โดยเป็นการตัดภาพเฉพาะส่วน แล้วนำมาเป็นภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ หรือนำมาเป็นภาพโปสเตอร์ ซึ่งก็หมายถึงว่า งานภาพยนตร์นั้น ก็จะต้องมีการแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลเช่นเดียวกันกับงานชนิดอื่น ๆ

2.2.5.5 งานแพร่เสียงแพร่ภาพ (Broadcasting) คือ การนำการแพร่เสียงแพร่ภาพ นำออกสู่สาธารณชนโดยทางวิทยุ โทรทัศน์ หรือสื่อต่างๆ ทำนองเดียวกัน เช่น Youtube, Facebook, Tiktok ก็จะมีลักษณะคล้าย ๆ กับงานภาพยนตร์ที่จะต้องมีการตัดภาพในช่วงที่ต้องการ แล้วนำมาแปลงให้อยู่ในรูปแบบเสียงก่อนถึงจะสามารถนำมาแปลงงานให้อยู่ในรูปแบบ NFT

งานแพร่เสียงแพร่ภาพ ตามมาตรา 4 วรรค 11 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้คำนิยามว่า “งานแพร่เสียงแพร่ภาพ” หมายความว่า งานที่นำออกสู่สาธารณชนโดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ หรือวิธีอื่นอันคล้ายคลึงกัน

ในงานแพร่เสียงแพร่ภาพ ซึ่งจะเป็นงานที่เผยแพร่ต่อสาธารณชน ทางวิทยุกระจายเสียงหรือทางวิทยุโทรทัศน์ หรือวิธีอื่นอันคล้ายคลึงกัน ซึ่งในงานประเภทนี้นั้น ที่จะสามารถที่จะนำมาเป็น NFT นั้น ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานเอง ได้นำการแสดงของตนเองที่มีการเผยแพร่ในลักษณะของการเผยแพร่ภาพสด (Live) การนำ วิดีโอที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเข้าสู่ช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น Youtube, Facebook, Tiktok แล้วนำเฉพาะภาพบางส่วนของตนเอง ที่เห็นว่าเป็นภาพที่น่าสนใจ ที่มีผู้ชมเห็นแล้วว่ามีความรู้สึกร่วมหรือเป็นภาพที่มีผู้ชมได้มีการกล่าวถึงจำนวนมาก แล้วนำมาแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลเพื่อที่จะนำไปประกาศขายในแพลตฟอร์ม

ดังนั้น เราจะเห็นได้ว่าในการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น จะสร้างสรรค์งานศิลปะหรืองานในประเภทใด ๆ ก็ตาม จะต้องมีการแปลงงานสร้างสรรค์นั้นให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลเสียก่อน เพื่อให้งานนั้นสามารถที่จะนำเข้าสู่แพลตฟอร์มต่าง ๆ ตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการ ซึ่งเมื่อกกล่าวโดยสรุปแล้วก็คือว่า งานใด ๆ ก็ตามที่จะนำมาเป็นงาน NFT ได้นั้นจะต้องเป็นงานศิลปกรรม ประเภทงานภาพถ่าย ซึ่งในงานที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น เป็นงานที่ได้รับการคุ้มครองตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อยู่แล้ว

2.3 หลักการสำคัญของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

หลักการสำคัญของสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) คือ การที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็นงานสร้างสรรค์งานศิลปะทั่วไป เช่น งานจิตรกรรม งานดนตรีกรรม งานภาพยนตร์ต่าง ๆ จากการที่เป็นการแสดงผลงานสร้างสรรค์ในพื้นที่ที่กำหนด เช่น Gallery เมื่อเทคโนโลยีได้มีการพัฒนามากขึ้นจนได้มีการเข้าสู่ยุคดิจิทัลแล้ว ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ จึงได้มีการปรับเปลี่ยนวิธีการเสนองานศิลปะต่าง ๆ มาเป็นวิธีการทางดิจิทัล ซึ่งในการเสนอผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินจะต้องนำไปเสนอในแพลตฟอร์มต่าง ๆ แพลตฟอร์มที่ได้มีการกำหนดวิธีการซื้อขายโดยอ้างอิง

กับเงินสกุลดิจิทัลเงินตราเข้ารหัสลับ ซึ่งในหลักการของ NFT แล้วก็ถือเป็นการแสดงผลงานสร้างสรรค์ผ่านระบบดิจิทัล โดยทำการซื้อขายกันระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อโดยมีการซื้อขายชำระราคาผ่านเงินตราเข้ารหัสลับหรือเงินสกุลดิจิทัลนั่นเอง

2.3.1 การตัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ให้เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และวิธีการนำงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) เข้าสู่ระบบดิจิทัล Digital

วิธีการนำงาน NFT เข้าสู่ระบบดิจิทัล ซึ่งจะต้องมีการแปลงงานศิลปะมาเป็นงานดิจิทัล โดยการมีงาน ซึ่งจะมีวิธีการดำเนินการดังที่จะได้กล่าวต่อไปนี้

1) จะต้องมีกรรมสิทธิ์ (Mint) งาน คือ การแปลงงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นงานศิลปกรรมอันมีลิขสิทธิ์ชนิดใดก็ตามให้เป็นงานที่อยู่ในรูปไฟล์ดิจิทัลและไฟล์ดิจิทัลนั้นจะต้องเป็นไฟล์ดิจิทัลที่มีนามสกุลไฟล์ (.JPG)

2) จะต้องสมัครสมาชิกในแพลตฟอร์มที่รองรับสำหรับการเปิดรับเงินตราเข้ารหัสลับเพื่อที่จะต้องทำการสร้างกระเป๋าเงินดิจิทัล (Wallet) เพื่อที่จะใช้กับสินทรัพย์ดิจิทัลหรือเงินตราเข้ารหัสลับประเภทต่าง ๆ ซึ่งในระบบดิจิทัลนั้นจะมีจำนวนกระเป๋าเงินดิจิทัล อยู่หลายแพลตฟอร์ม แต่ที่เป็นที่นิยมนั้น จะเป็น (Mobile Wallet) ที่ใช้งานในโทรศัพท์มือถือได้อย่างสะดวกหรือสามารถที่จะเปิดใช้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ ก็สามารถที่จะทำได้เช่นเดียวกัน ซึ่งในกระเป๋าเงินดิจิทัลที่เป็นที่นิยมหลัก ๆ แล้ว จะมีอยู่ 2 แพลตฟอร์มด้วยกัน คือ Trust Wallet และ MetaMask เพราะเป็นกระเป๋าเงินดิจิทัลในระบบ Ethereum¹⁷ ที่สามารถเชื่อมต่อในระบบอินเทอร์เน็ตชนิดต่าง ๆ ได้ง่ายกว่า ซึ่งในแต่ละแพลตฟอร์มก็จะมีค่าธรรมเนียมการซื้อขายในราคาที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งในส่วนค่าธรรมเนียมนี้ เรียกว่า ค่าแก๊ส (Gas Fee)

¹⁷ อีเธอเรียม Ethereum: ETH คืออะไร อีเธอเรียม เป็นบล็อกเชนสำหรับการทำสัญญาอัจฉริยะแบบโอเพนซอร์ซ โดยมี Cryptocurrency เป็นสกุลเงินหลักชื่อ อีเธอร์ (Ether) ใช้สัญลักษณ์ (ETH หรือ ƒ) โดยอีเธอเรียมเป็นสกุลเงินดิจิทัลที่มีมูลค่าสูงอันดับ 2 รองลงมาจากบิตคอยน์อีเธอเรียมเริ่มพัฒนาในปี พ.ศ. 2556 โดยโปรแกรมเมอร์ชาวรัสเซีย - แคนาดา ชื่อ วิตาลีค บุตอริน (Vitalik Buterin) และเริ่มระดมทุนในปีถัดมา โครงการ Ethereum: ETH ได้เริ่มต้นเปิดใช้งานเมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม พ.ศ. 2558 โดยอนุญาตให้ผู้อื่นสามารถพัฒนาแอปพลิเคชันแบบไม่รวมศูนย์บนเครือข่ายและมีปฏิสัมพันธ์กันได้ การเงินแบบไม่รวมศูนย์เป็นรูปแบบหนึ่งในการใช้งานที่เป็นที่นิยมบนเครือข่ายอีเธอเรียมที่ผู้ใช้สามารถฝากถอนเงิน กู้เงิน หรือได้ดอกเบี้ยโดยไม่ต้องมีคนกลางหรือธนาคาร อีเธอเรียมยังมีการใช้งานในการสร้างและแลกเปลี่ยนโทเคนที่ไม่สามารถทดแทนกันได้ หรือ NFT ที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนซื้อขายผลงานทางศิลปะในลักษณะเดียวกับการซื้อขายภาพเขียน ซึ่งในการซื้อขาย NFT นั้นก็ได้มีการกำหนดราคาซื้อขายกันไว้ด้วยสกุลเงิน อีเธอเรียม เช่นเดียวกัน.

3) จะต้องมี การเปิดบัญชีซื้อขายทางระบบดิจิทัล เพื่อเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนสกุลเงินดิจิทัล เงินตราเข้ารหัสลับซึ่งในประเทศไทยนั้น ได้มีคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (ก.ล.ต.) ที่เป็นผู้ที่มีหน้าที่ในการทำการตรวจสอบแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่เปิดให้บริการซื้อขายแลกเปลี่ยน สกุลเงินดิจิทัล เงินตราเข้ารหัสลับ ดังนั้น แพลตฟอร์มใดก็ตามที่ได้ทำการเปิดให้บริการซื้อขายในประเทศไทยนั้น จะต้องได้รับการอนุญาตจากคณะกรรมการตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (ก.ล.ต.) เสียก่อน ซึ่งในประเทศไทย มีแพลตฟอร์มที่เป็นที่นิยม คือ Bitkub

4) ในการซื้อขาย NFT จะต้องทำการซื้อขายเป็นเงินตราเข้ารหัสลับซึ่งใน NFT นั้น จะได้มีการกำหนดเงินตราเข้ารหัสลับไว้ คือ Ethereum: ETH ซึ่งในการซื้อขายในแต่ละครั้งนั้นผู้ซื้อจะต้องมี Ethereum: ETH อยู่ในระบบกระเป๋าเงินดิจิทัลเสียก่อน ถึงจะสามารถที่จะทำการซื้อ NFT ซึ่งสิ่งที่ทำให้งาน NFT กับงานลิขสิทธิ์ทั่วไปมีความแตกต่างกัน คือ งาน NFT จะเป็นการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยระบบเงินตราเข้ารหัสลับด้วยสกุลเงินดิจิทัลที่ได้กำหนดไว้คือเงินสกุลอีเธอเรียม แต่งานลิขสิทธิ์ทั่วไปจะเป็นการชำระเงินด้วยเงินตรา

2.3.2 วิธีการซื้อขายงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

ตามที่ได้กล่าวมาแล้วว่าในการซื้อขายงานสินทรัพย์เฉพาะตัวที่มีลักษณะเฉพาะ NFT จะต้องมีการนำ NFT เข้าสู่ระบบดิจิทัลในแพลตฟอร์มที่เราได้สมัครสมาชิกไว้ จากนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องเชื่อมต่อเข้ากับระบบกระเป๋าเงินดิจิทัลที่ตนได้สมัครสมาชิกไว้ เพื่อไว้รองรับเงินที่ขาย NFT ได้ จากนั้น จึงนำ NFT ไปแสดงผลงานสร้างสรรค์ในแพลตฟอร์มโดยจะต้องมีการกำหนดราคาตามที่ตนเองพึงพอใจ ซึ่งในการกำหนดราคาของผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดไว้นั้น จะต้องมีการกำหนดราคาเป็น Ethereum: ETH ซึ่งจะมีอยู่ 2 ลักษณะ ด้วยกันคือ ราคาที่กำหนดแน่นอน คือ การกำหนดราคาไว้มีกำหนดตลอดไปตามราคาที่กำหนดและการประมูลราคา ซึ่งผู้ที่เสนอราคาที่สูงที่สุดในรอบระยะเวลาที่ได้กำหนดไว้ก็จะเป็นผู้ชนะการประมูลไป

เมื่อผู้ซื้อ NFT สำเร็จไปแล้วก็จะต้องมีการชำระราคาโดยโอนเป็น Ethereum: ETH เข้าไปในกระเป๋าเงินของผู้สร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รับ Ethereum: ETH แล้ว ก็จะมีการเปลี่ยน Ethereum: ETH เป็นเงินตามอัตราแลกเปลี่ยนในขณะปัจจุบันนั้น ซึ่งการขาย NFT ในส่วนนี้จะต้องมีการเสียค่าธรรมเนียมที่เรียกว่า ค่าแก๊ส (Gas Fee) ตามแต่ละประเภทของแพลตฟอร์มที่กำหนดไว้

2.3.3 ลิขสิทธิ์ของงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

เนื่องจากงาน NFT หากพิจารณากันตามตรงแล้ว งาน NFT ถือเป็นงานศิลปะชนิดหนึ่ง ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นโดยศิลปินต่าง ๆ ที่แต่เดิมเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทั่วไป แต่เมื่อได้มีระบบดิจิทัลเข้ามาจึงได้มีการปรับเปลี่ยนจากงานศิลปะทั่วไปให้มาเป็นงานศิลปะในระบบดิจิทัลและมีการซื้อขายผ่านระบบดิจิทัลเช่นเดียวกัน โดยผ่านสกุลเงินดิจิทัลตามที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งเมื่อผู้สร้างสรรค์

ผลงานได้มีการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองขึ้นมาแล้วไม่ว่างานสร้างสรรค์นั้น จะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม ไม่ว่าจะเป็งานศิลปะทั่วไปหรืองาน NFT แล้ว ผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งในประเด็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นศิลปะทั่วไปแล้วนั้น มักจะไม่ใช่ปัญหาเพราะผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานใดก็ย่อมเป็นเจ้าของผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นซึ่งเป็นหลักสากลที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วโลก

แต่หากเป็นการสร้างสรรค์งาน NFT แล้ว ซึ่งเป็นงานศิลปะชนิดหนึ่งที่จะต้องมีการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาก่อนแล้วจึงค่อยแปลงงานสร้างสรรค์นั้น ให้เป็นไฟล์ดิจิทัลแล้วจึงนำเข้าสู่ระบบดิจิทัล ประเด็นที่เป็นปัญหา คือ เมื่องาน NFT นั้น ได้มีการทำการซื้อขายโดยได้ทำการขายให้แก่ผู้ซื้อไปแล้ว เป็นการขาย NFT ที่เป็นไฟล์ดิจิทัลไปแล้วในประเด็นเช่นนี้ จะเป็นการขายลิขสิทธิ์งานสร้างสรรค์ ก่อนที่จะนำมาแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลไปด้วยหรือจะเป็นเพียงการขายไฟล์ดิจิทัลหลังจากที่ได้มีการแปลงเป็นงาน NFT แล้วเท่านั้น

ซึ่งโดยหลักการในเรื่องของการคุ้มครองลิขสิทธิ์แล้วที่เป็นหลักสากล คือ ผู้ใดเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นงานสร้างสรรค์ที่ถูกต้องและชอบด้วยกฎหมายขึ้นมาไม่ว่างานสร้างสรรค์นั้น จะมีมูลค่าราคาหรือไม่ก็ตาม งานสร้างสรรค์นั้นย่อมได้รับการคุ้มครองแล้วตั้งแต่ที่งานสร้างสรรค์นั้นได้มีการสร้างสรรค์ขึ้น ลิขสิทธิ์ย่อมเป็นของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นของเจ้าของงานสร้างสรรค์นั้นแต่เพียงผู้เดียว ซึ่งงาน NFT ก็เช่นเดียวกัน เมื่อผู้สร้างสรรค์งาน NFT ขึ้นมางานสร้างสรรค์นั้นก็ย่อมต้องเป็นของผู้ที่สร้างสรรค์ NFT เว้นแต่ว่าจะได้มีการตกลงกันตามเงื่อนไขสัญญาตามข้อตกลงของคู่สัญญา ซึ่งในรายละเอียดนั้น จะอธิบายไว้ในบทที่ 4 ต่อไป

2.4 สิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

ในเรื่องที่ยังเป็นปัญหาประเด็นที่สำคัญที่มีปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นสิทธิระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อที่ยังเป็นประเด็นที่มีการถกเถียงหรือยังเป็นประเด็นที่ยังไม่มีความชัดเจน ที่เป็นที่มาของปัญหาเรื่อยมาที่พยายามที่จะทำการแก้ไขหรือหาข้อสรุป คือ สิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อ ผู้ใดจะมีสิทธิดีกว่ากัน เนื่องจากว่าในแต่ละแพลตฟอร์มจะมีการกำหนดเงื่อนไขในการซื้อขายที่แตกต่างกันออกไปซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือผู้ซื้อเองก็ไม่ได้เข้าใจในสัญญาหรือเงื่อนไขของการซื้อขายว่าในเงื่อนไขสัญญานั้น ซึ่งสัญญาที่กำหนดไว้ในรูปแบบสัญญาอัจฉริยะได้มีการกำหนดไว้ว่าอย่างไรจึงมีประเด็นที่เป็นปัญหาภายหลังหลังจากที่ได้มีการซื้อ NFT ไปแล้ว โดยสามารถที่จะสรุปในประเด็นปัญหาด้วยประการดังต่อไปนี้

1) NFT นั้น เป็นการแปลงงานจากงานต้นฉบับมาเป็นงานดิจิทัลเพื่อที่จะนำเข้าสู่แพลตฟอร์ม เพื่อที่จะได้มีสถานะเป็นเหรียญดิจิทัลเพื่อให้รองรับในระบบสกุลเงินดิจิทัลเท่านั้น ซึ่งลิขสิทธิ์ของงาน นั้นยังเป็นของผู้สร้างสรรค์ผลงานอยู่ ผู้สร้างสรรค์ผลงานยังเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ตนเองได้ สร้างสรรค์งานขึ้น สิ่งที่คุณซื้อจะได้ไปก็คือ สิทธิในงาน NFT เท่านั้น

2) สิทธิของผู้ซื้องาน NFT กล่าวคือ เนื่องจากว่าแพลตฟอร์มได้มีความหลากหลายตามแต่ที่ ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความชอบในแต่ละแพลตฟอร์มใดซึ่งในปัจจุบันมีอยู่ 2 แพลตฟอร์ม ที่เป็นที่ยอมรับ คือ Trust Wallet และ MetaMask เพราะเป็นกระเป๋าเงินดิจิทัลในระบบ Ethereum แต่ทั้งนี้ในแต่ละ แพลตฟอร์มก็จะมีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน ซึ่งล้วนแต่มีปัญหาที่พบว่าในแต่ละแพลตฟอร์ม ไม่ได้มีสัญญาหรือเงื่อนไขข้อตกลงไว้เป็นการชัดเจนไว้ว่า เมื่อผู้ซื้อได้ทำการซื้องาน NFT ไปแล้วมีสิทธิ อย่างไรบ้างในงานที่ตนเองได้ซื้อมา เช่น ในการใช้งาน NFT สามารถที่จะนำไปใช้เพื่อการแสวงหากำไร ผลประโยชน์ได้หรือไม่ หรือเพียงแค่อ้างอิงเพื่อประโยชน์ส่วนตัวเพื่อการเก็บสะสม การดกทอดทางมรดก หรือการที่จะนำงาน NFT ไปทำซ้ำหรือดัดแปลงโดยมีการแปลงรูปใหม่จากเดิมไปสู่งานสร้างสรรค์ชนิด ใหม่ นั้น สามารถที่จะทำได้หรือไม่

3) หากผู้ซื้อได้ทำการละเมิดต่อลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์งานแล้ว ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถ ที่จะดำเนินการฟ้องร้องคดีทั้งในทางแพ่งและอาญาได้หรือไม่ หรือมีสิทธิที่จะเรียกงาน NFT กลับคืน ได้หรือไม่

2.5 สิทธิของผู้ได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

ในการได้มาซึ่งงาน NFT นั้น ก็ไม่แตกต่างจากการซื้อขายสินค้าและบริการทั่วไป แต่ในสิ่งที่มี ความแตกต่างกันคือ ในเรื่องของการชำระเงิน ซึ่ง NFT ได้มีการกำหนดไว้โดยชัดเจนแล้วในการซื้อ ขายนั้น จะต้องมีการซื้อขายผ่านระบบเงินตราเข้ารหัสลับซึ่งได้กำหนดให้ Ethereum เป็นหน่วยของ การซื้อขาย เมื่อได้มีการชำระราคาครบแล้วผู้ซื้อย่อมได้ไปซึ่งงาน NFT

2.5.1 วิธีการได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

ในการนี้ผู้ซื้อจะต้องมีการลงทะเบียนสมัครสมาชิกในแพลตฟอร์มที่ตนเองสนใจเสียก่อน และ จะต้องมีการลงทะเบียนในกระเป๋าเงินดิจิทัลเพื่อที่จะได้ทำการซื้อขาย NFT โดยสกุลเงินดิจิทัลที่จะเป็น ตัวกลางในการซื้อนั้น คือ Ethereum ซึ่งผู้ซื้อจะต้องนำเงินไปแลกเปลี่ยนแปลงค่าเป็น Ethereum เสียก่อน เมื่อผู้ซื้อพบงาน NFT ที่ตนเองสนใจก็สามารถที่จะจ่ายเงินด้วย Ethereum ได้ ซึ่งในการซื้อ ขายนี้ในแต่ละ แพลตฟอร์มก็จะมีค่าธรรมเนียมที่แตกต่างกันออกไป

2.5.2 ขอบเขตสิทธิของผู้ได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

งาน NFT ซึ่งผู้ที่ได้มาจะเป็นการที่ผู้ซื้อที่ได้มาจากการซื้อผ่านแพลตฟอร์มแต่ยังมีประเด็นที่ ต้องพิจารณาอยู่ว่าในเมื่อเงื่อนไขการซื้อขายก็ไม่ได้ระบุไว้ชัดเจนในแพลตฟอร์มว่าเมื่อผู้ซื้อได้ทำ

การซื้อ NFT ไปแล้วนั้น จะมีสิทธิที่จะทำอะไรได้บ้าง ตามปกติเมื่อมีการซื้อสินค้าไปแล้ว ย่อมเข้าใจว่าถึงแม้ว่าผู้ซื้อจะไม่ได้ลิขสิทธิ์หรือกรรมสิทธิ์ในงาน NFT แต่สามารถที่จะมีสิทธิในงาน NFT ที่ตนเองได้ซื้อไปและสามารถที่จะนำงาน NFT นั้นไปใช้ประโยชน์ในทางการค้าหรือหากำไรได้ อีกทั้งผู้สร้างสรรค์งานก็ควรที่จะคาดหมายได้ว่าในงาน NFT ที่ผู้ซื้อยอมที่จะนำงาน NFT ไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ ที่อาจจะเป็นการประชาสัมพันธ์สร้างชื่อเสียงให้กับผู้สร้างสรรค์ผลงานในอีกทางหนึ่งได้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานยอมเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่งทำให้เกิดประเด็นปัญหาจากความไม่ชัดเจนของสัญญาอัจฉริยะซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ซื้อมีความเข้าใจไม่ตรงกัน

ดังนั้น หากคู่สัญญาไม่ได้มีการตกลงกันไว้เป็นอย่างอื่น ไม่มีความชัดเจนในข้อตกลงซึ่งถือตามหลักทั่วไปที่ว่าผู้ซื้อยอมมีสิทธิในงานที่ตนเองได้ซื้อ มาสามารถที่จะใช้ประโยชน์จากงานที่ได้ซื้อ มาได้อย่างอิสระ ภายใต้ขอบเขตความเป็นอิสระในงานที่ตนเองได้ซื้อ มาในฐานะเจ้าของสิทธิในงาน NFT นั้น แต่การแสวงหาหรือการใช้ประโยชน์นั้น ยังเป็นสิ่งที่จะต้องมีการพิจารณาถึงขอบเขตทางกฎหมายว่า แท้จริงแล้วสิทธิของผู้ซื้อแล้วจะมีครอบคลุมในงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ตนเองได้ซื้อ มาได้เพียงใด

2.5.3 การคุ้มครองของผู้ได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ตามกฎหมายลิขสิทธิ์

ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ผู้ที่ได้มาซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ยอมมีสิทธิในงานที่ตนเองได้มาเท่านั้น ในการคุ้มครองในงาน NFT นั้น ซึ่งเป็นที่เข้าใจว่างาน NFT จะเป็นงานที่มีเพียงสิ่งเดียวไม่สามารถที่จะแบ่งแยกได้อีกและเป็นที่เข้าใจคือผู้สร้างสรรค์ผลงานยังเป็นเจ้าของกรรมสิทธิ์ที่เป็นต้นฉบับงานนั้นอยู่ เพียงแต่ผู้ซื้อเท่านั้นที่มีกรรมสิทธิ์ในงาน NFT เมื่องาน NFT มีเพียงชิ้นเดียวและเมื่อผู้ซื้อได้ทำการซื้อไปแล้ว ดังนั้น กรรมสิทธิ์ในงาน NFT จึงเป็นของผู้ซื้อเพียงผู้เดียว เนื่องจากงาน NFT ได้มีการถูกซื้อไปแล้ว ผู้ซื้อยอมได้กรรมสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในงาน NFT ดังนั้น หากผู้ได้ได้นำงาน NFT ไปใช้โดยที่ไม่ได้รับอนุญาต ย่อมเป็นการละเมิดต่อผู้ซื้อ NFT และต่อเจ้าของงานที่เป็นต้นฉบับงาน NFT ด้วย

หากผู้ได้มาซึ่งงาน NFT ได้มีการละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานเจ้าของงานเดิม ซึ่งในการวิจัยนี้จะเป็นการศึกษาระหว่างผู้สร้างสรรค์งาน NFT กับผู้ซื้อ ที่มีประเด็นในเรื่องของแพลตฟอร์มที่สัญญาอัจฉริยะไม่ได้กำหนดเงื่อนไขไว้อย่างชัดเจน ในสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อว่ามีขอบเขตของการนำ NFT ไปใช้ประโยชน์ได้เพียงใด หรือในกรณีที่มีการแก้ไข เปลี่ยนแปลงทำซ้ำ ในงาน NFT ที่ซื้อ มา ให้เปลี่ยนแปลงรูปแบบงานเดิมโดยนำ NFT มาดัดแปลงใหม่ให้มีรูปลักษณ์ใหม่ แต่ยังคงมีความคงเดิมของงาน NFT เดิมหากการกระทำเช่นนี้จะถือได้ว่า เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือไม่ เพียงไร ซึ่งก็ยังคงเป็นประเด็นที่ยังขาดความชัดเจนอยู่

2.6 การละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

โดยหลักแล้วในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นมานั้น ผู้ที่ได้มีการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม ผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมมีลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในงานสร้างสรรค์ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้นมา ซึ่งหากผู้ใดที่นำงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ไปใช้ โดยไม่ได้รับอนุญาต ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT นั้น สามารถแบ่งการสร้างสรรค์ผลงาน ออกเป็น 2 ระยะเวลา ดังต่อไปนี้

ระยะเวลาช่วงที่ 1 จะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยผู้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ก่อนที่จะมีการมินท์งานให้เป็นงาน NFT ไม่ว่าจะงานนั้น จะเป็นงานประเภทใดก็ตาม เช่น งานจิตรกรรม งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานโสตทัศนวัสดุ ซึ่งในงานเหล่านั้นนั้น เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา งานนั้นย่อมเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์และผู้สร้างสรรค์ผลงาน ย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น ซึ่งในงานที่สร้างสรรค์ชิ้นมานั้น จะเป็นงานต้นฉบับหรือต้นแบบซึ่งในส่วนนี้เองนั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมเป็นเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์

ระยะเวลาช่วงที่ 2 จะเป็นช่วงของการนำงานสร้างสรรค์นั้นมาทำการมินท์งานให้เป็นงาน NFT ก็จะได้งานที่อยู่ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัลซึ่งจะเป็นงานที่จะนำเข้าสู่แพลตฟอร์มเพื่อเตรียมการที่จะแสดงงานสร้างสรรค์และเปิดให้ผู้ที่สนใจในงาน NFT ได้ซื้อ เมื่อผู้ที่ได้มีการซื้องาน NFT ไปแล้ว ย่อมได้กรรมสิทธิ์ของต้นฉบับงาน

ปัญหาที่พบในการละเมิดลิขสิทธิ์ในงาน NFT นั้น คือ มีการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นจากบุคคล 2 บุคคล คือ เป็นการละเมิดโดยผู้ที่ซื้อผลงาน NFT เองหรือบุคคลภายนอก ที่นำเอางานสร้างสรรค์ไปทำซ้ำ ดัดแปลง โดยที่ไม่ได้รับการยินยอมจากผู้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์แล้ว ผู้นั้น ย่อมเป็นการละเมิดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ที่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสามารถที่จะสรุปลักษณะแห่งการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ 2 ประการ ดังต่อไปนี้

ประการที่ 1 เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยผู้ซื้องาน NFT จากผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผู้ซื้อได้มีการซื้องาน NFT แล้วย่อมได้กรรมสิทธิ์ในงานที่ได้ซื้อจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน แต่เนื่องจากการซื้อขายงานในบางครั้งก็สัญญาไม่ได้กำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ จึงทำให้ผู้ซื้อไม่ทราบถึงสิทธิของตนเองที่มีอยู่เพียงใดในการที่จะใช้ประโยชน์ในงาน NFT ที่ได้นั้น โดยได้มีการนำงาน NFT ไปทำซ้ำดัดแปลงหรือนำงาน NFT ในบางส่วนหรือทั้งหมดไปดัดแปลงให้เกิดงานศิลปะขึ้นมาใหม่จากเดิม หรือเป็นการกระทำที่เกินสิทธิของตนเองที่พึงมีแล้ว ซึ่งหากเป็นการกระทำโดยไม่ได้รับความยินยอมอนุญาตจากเจ้าของงานสร้างสรรค์ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เสียก่อนหรือไม่ได้ระบุไว้ในสัญญาซื้อขายย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อเจ้าของงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ได้

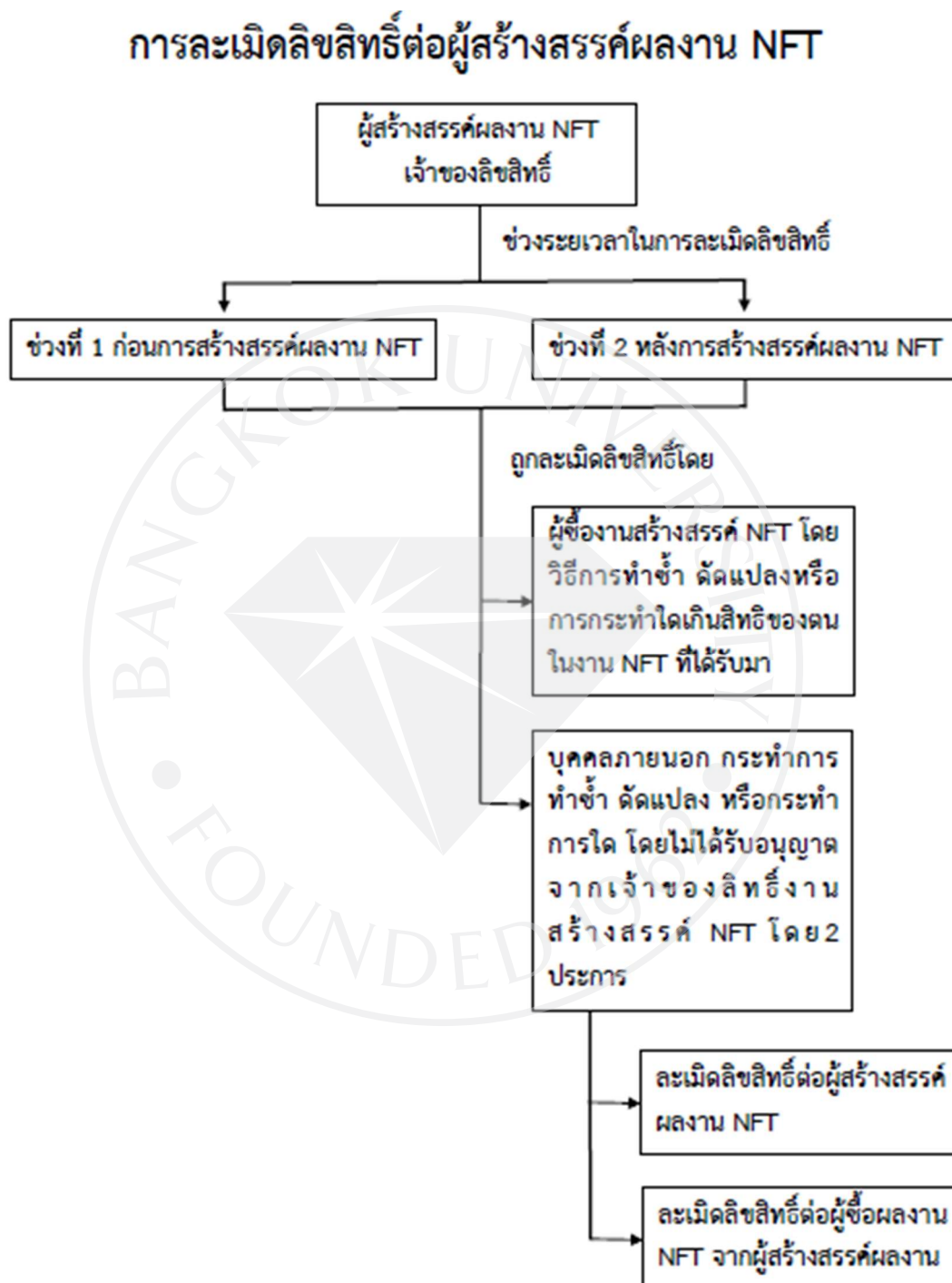
ประการที่ 2 เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยบุคคลภายนอก ที่ได้มีการนำผลงาน NTF ไปใช้ประโยชน์ในทางการค้าแสวงหากำไรโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์เสียก่อน ซึ่งในการละเมิดลิขสิทธิ์ในส่วนนี้นั้น จะแบ่งออกเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ใน 2 กรณี คือ

กรณีที่ 1 เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน NTF ที่ยังไม่ได้มีการขายงาน NTF แต่อยู่ในระหว่างการแสดงผลงานสร้างสรรค์ NTF ในแพลตฟอร์มซึ่งเปิดเป็นสาธารณะที่บุคคลที่สนใจสามารถที่จะเข้ามาชมการแสดงผลงานสร้างสรรค์ NTF ซึ่งหากงาน NTF ยังไม่ได้ขายหรือยังไม่มีผู้สนใจซื้อ งาน NTF จึงยังเป็นลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ผู้ใดจะนำไปใช้ประโยชน์ในทางการค้าแสวงหากำไรโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ย่อมเป็นการละเมิดต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของผลงานสร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น

กรณีที่ 2 เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้ซื้อ NTF ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงาน NTF ได้มีการขายงาน NTF ให้แก่ผู้ซื้อไปแล้วและอยู่ในความครอบครองของผู้ซื้อ ซึ่งผู้ซื้อย่อมมีกรรมสิทธิ์โดยชอบในงาน NTF ที่ซื้อมา ดังนั้น ผู้ใดจะนำไปใช้ประโยชน์ในทางการค้าแสวงหากำไรโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ซื้อ ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้ซื้อในงาน NTF ซึ่งผู้ซื้อได้มา

ดังนั้น การนำงาน NTF ไม่ว่าจะอยู่ในความครอบครองของผู้ใดก็ตามแต่หากได้มีการนำงาน NTF นั้น ไปแสวงหาผลประโยชน์ในทางการค้าหากำไรแล้ว ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์หรือต่อผู้ที่มีสิทธิครอบครองทั้งสิ้น

ภาพที่ 2.7: แผนผังการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT



บทที่ 3
มาตรการทางกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวกับการได้มาของงานสินทรัพย์ดิจิทัล
ที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และสิทธิของผู้ได้มาซึ่งงานสินทรัพย์ดิจิทัล
ที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

ในส่วนบทที่ 3 นี้ ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ในกฎหมายต่างประเทศ อนุสัญญา ความตกลงระหว่างประเทศ และข้อตกลงที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ ที่ทำให้ทราบถึงเจตนารมณ์ของกฎหมายต่างประเทศที่ได้มีการร่างขึ้นมาเพื่อคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งมองการณ์ไกลถึงประเด็นการคุ้มครองที่จะเกิดขึ้นได้ในอนาคตได้ ซึ่งจะวิจัยในสิ่งที่กฎหมายของต่างประเทศสามารถที่มีวิวัฒนาการจากอดีตจนถึงปัจจุบันว่าในกฎหมายของต่างประเทศนั้นได้มีการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ครอบคลุมไปถึงงาน NFT ด้วยหรือไม่ และกฎหมายที่มีอยู่มีความทันสมัยหรือเพียงพอต่อการที่จะบังคับใช้ในปัจจุบัน

3.1 การคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ความตกลงระหว่างประเทศ

3.1.1 อนุสัญญากรุงเบิร์นว่าด้วยการคุ้มครองงานวรรณกรรมและศิลปกรรม (The Berne Convention for Protection of Literary and Artistic Works)

อนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 9 กันยายน 1886 ซึ่งเกิดขึ้นเป็นอนุสัญญาที่เป็นฉบับแรกของโลกที่คุ้มครองสิทธิที่อยู่ภายใต้สหภาพกรุงเบิร์น โดยมีวัตถุประสงค์ในการคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ในงานต่าง ๆ ให้ได้รับการคุ้มครองในประเทศภาคีสมาชิก ในปัจจุบันมีประเทศที่เป็นภาคีสมาชิกรวมทั้งประเทศไทยด้วยแล้วมีรวมกันทั้งหมด 171 ประเทศ ในช่วงแรกของ อนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) นั้น ยังไม่มีการครอบคลุมชัดเจนที่แน่นอนเป็นการคุ้มครองยังไม่ครอบคลุมงานลิขสิทธิ์ทั้งหมด ในช่วงแรก ๆ จึงเป็นการคุ้มครอง เฉพาะในงาน “งานวรรณกรรมและศิลปกรรม” เท่านั้น ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ให้การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ตามอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) เท่านั้น ต่อมาได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมครั้ง โดยในครั้งที่สำคัญคือ ในวันที่ 20 มีนาคม 1914 ได้มีการแก้ไขคำจำกัดความขอบเขตของคำว่า “งานวรรณกรรมและศิลปกรรม” ให้มีความชัดเจนและมีความหมายที่กว้างมากขึ้น โดยจะพบได้ในข้อ 2 (1) กล่าวว่า “งานวรรณกรรมและศิลปกรรม” หมายความรวมถึง ทุกอย่างที่รวมถึงวรรณกรรม วิทยกรรม และศิลปกรรม ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม โดยให้หมายความรวมถึงงานภาพยนตร์ ที่ยังไม่เคยได้มีการกล่าวถึงไว้ และต่อมาได้มีการแก้ไขครั้งที่สำคัญ เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 1971 ซึ่งการแก้ไขในครั้งนี้ทำให้เกิดเกณฑ์มาตรฐานการคุ้มครองลิขสิทธิ์ระหว่างประเทศที่กำหนดให้

ประเทศสมาชิกขององค์การการค้าโลกยอมรับและปฏิบัติตาม ดังที่ได้กำหนดไว้ใน Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs)¹

ในอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) ได้ยกตัวอย่างประเภทของงานที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ไว้ในข้อบทที่ 2 ของอนุสัญญากรุงเบิร์น โดยกำหนดว่า การแสดงออกซึ่งรวมถึงงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ และศิลปะ ไม่ว่าจะออกในวิธีหรือมีลักษณะอย่างไรก็ตาม เช่น หนังสือ งานนาฏกรรม ละคร ดนตรี การแสดงท่าทาง งานภาพถ่าย งานสามมิติ งานสถาปัตยกรรม หรืองานวิทยาศาสตร์

หลักการคุ้มครองตามอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) โดยทั่วไปแล้วจะเป็นการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นทุกชนิดที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นบุคคลสัญชาติใดก็ตาม เมื่อได้มีการทำการโฆษณาเมื่อได้ทำการโฆษณาในประเทศภาคีก็ย่อมได้รับการคุ้มครอง เช่นเดียวกับผู้สร้างสรรค์ที่มีสัญชาติของประเทศภาคีนั่นเอง ซึ่งงานนั้นจะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้ทำขึ้นด้วยความรู้ ความสามารถ ความวิริยะ อุตสาหะ ที่ได้สร้างสรรค์ออกมาเป็นงานสร้างสรรค์จึงจะได้รับการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย ซึ่งในมาตรา 2 ของอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) ได้ให้คำจำกัดความของงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ว่าการแสดงออกซึ่ง งานดนตรีกรรม งานออกแบบท่าเต้น และงานบันเทิงในรูปแบบการแสดงใบ้ งานภาพยนตร์ งานใดที่คล้ายกับการดำเนินการงานภาพยนตร์ งานวาดภาพ งานระบายภาพ งานสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม งานแกะสลัก งานพิมพ์หิน งานถ่ายภาพ งานแผนที่ งานแผนงาน การออกแบบภาพ งานสามมิติที่อยู่ในรูปงานภูมิศาสตร์ งานกายภาพ งานสถาปัตยกรรม หรืองานวิทยาศาสตร์

ดังนั้น เมื่อได้พิจารณาตามอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) แล้วจะเห็นได้ว่าถึงแม้ว่าจะได้มีการบังคับใช้กับประเทศที่เป็นภาคสมาชิก แต่ในสาระสำคัญของอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) ได้มีการร่างอนุสัญญาค่อนข้างที่จะครอบคลุมในอนาคตถึงแม้ว่าในเหตุการณ์บางอย่างยังไม่เกิดขึ้นในขณะที่เกิดการร่างอนุสัญญานี้ขึ้นมาก็ตาม แต่อนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) จึงยังสามารถที่จะใช้บังคับได้ในปัจจุบัน

เมื่อพิจารณางาน NFT ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันแล้วจะเห็นได้ว่างาน NFT เป็นงานถ่ายภาพที่อยู่ในหมวดของงานศิลปกรรม ซึ่งงานศิลปกรรม ก็เป็นงานที่ได้ให้ความหมายอยู่ในมาตรา 2 ของอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) ที่ได้รับการคุ้มครองในเรื่องลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน

¹ World Trade Organization, **Agreement on trade-related aspects of intellectual property rights (unamended)** [Online], 30 August 2022. Available from https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/27-trips_01_e.htm/.

3.1.2 ความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights: TRIPs)

ข้อตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) เป็นข้อตกลงกฎหมายระหว่างประเทศ ของสมาชิกองค์การการค้าโลก (WTO) ที่ได้กำหนดมาตรฐานขั้นต่ำสำหรับการควบคุมโดยรัฐบาลแห่งชาติเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ใช้บังคับกับประเทศสมาชิกองค์การการค้าโลก (WTO) ข้อตกลง (TRIPs) ได้นำกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเข้าสู่ระบบการค้าพหุภาคีเป็นครั้งแรกและยังคงเป็นข้อตกลงพหุภาคีที่ครอบคลุมมากที่สุดเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาจนถึงปัจจุบัน

ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญาที่อยู่ภายใต้ขอบเขตของข้อตกลง (TRIPs) ได้แก่ ลิขสิทธิ์และสิทธิที่เกี่ยวข้อง (Copyright and Related Rights) เครื่องหมายการค้า (Trademarks, Including Service Marks) สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indications) แบบอุตสาหกรรม (Industrial Designs) สิทธิบัตร (Patents) การออกแบบวงจรรวม (Layout-designs (Topographies) of Integrated Circuits) และข้อมูลที่ไม่ได้ถูกเปิดเผยรวมถึงความลับทางการค้า (Undisclosed Information, Including Trade Secrets)

ข้อตกลงทริปส์ (TRIPs) กำหนดขอบเขตมาตรฐานในการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งกำหนดไว้ในแต่ละประเทศสมาชิกจะต้องให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาไม่ต่ำกว่าที่กำหนดในความตกลง (TRIPs) แต่ความคุ้มครองนั้นอาจจะสูงกว่าข้อตกลง (TRIPs) ได้ และต้องไม่ขัดหรือแย้งกับข้อตกลง (TRIPs) ซึ่งในส่วนที่ให้ความคุ้มครองนั้น มาตรา 9(1) ของข้อตกลง (TRIPs) ได้บัญญัติให้มีการนำมาตรา 1 ถึง มาตรา 21 ของอนุสัญญากรุงเบิร์นมาใช้ ยกเว้นในส่วน of มาตรา 6 Bis ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่าหลักเกณฑ์ในการคุ้มครองไม่ต่างอะไรมากไปกว่าที่ได้มีการปรากฏไว้ในอนุสัญญากรุงเบิร์น แต่ทั้งนี้ ข้อตกลงทริปส์ (TRIPs) ได้ขยายหลักเกณฑ์ของการยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ของอนุสัญญากรุงเบิร์นออกไป โดยได้ขยายถึงการคุ้มครองถึงการดำเนินงานทุกประเภทโดยไม่จำกัดทุกรูปแบบ โดยให้มีการจำกัดไว้เพียงงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ประเภทวรรณกรรมและศิลปกรรม ตามที่ได้ปรากฏไว้ในอนุสัญญากรุงเบิร์น

3.1.3 สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty: WCT)

สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์มีวัตถุประสงค์ ในการที่จะพัฒนาและให้ความคุ้มครองสิทธิของผู้สร้างสรรค์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และตระหนักถึงความจำเป็นในการสร้างกฎเกณฑ์ระหว่างประเทศใหม่ ๆ และอธิบายความหมายของหลักเกณฑ์ที่มีอยู่เดิมให้ชัดเจนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากสภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการพัฒนาเทคโนโลยีในยุคใหม่ โดยตระหนักถึงการยอมรับผลกระทบที่เกิดจากการพัฒนาและความเชื่อมโยงของเทคโนโลยีข้อมูล

ข่าวสารและเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร ในการสร้างสรรค์และใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์โดยสร้างแรงจูงใจให้เกิดการสร้างงานสร้างสรรค์ และตระหนักถึงความจำเป็นของการยอมรับการรักษาสมดุลระหว่างสิทธิของผู้สร้างสรรค์กับประโยชน์สาธารณะ โดยเฉพาะในด้านการศึกษา การค้นคว้าวิจัย การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ซึ่งปรากฏอยู่ในอนุสัญญาเบิร์น

ทั้งนี้ สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์มีขอบเขตในการคุ้มครองงานที่ได้มีการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) แต่ไม่ให้ความคุ้มครองถึงความคิด ขั้นตอน วิธีการ ระบบ หรือทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ ซึ่งปรากฏอยู่ในมาตรา 2 โดยสนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์กำหนดให้ประเทศสมาชิกยอมรับและผูกพันตามอนุสัญญาเบิร์น มาตรา 1 ถึง 21 และภาคผนวกของอนุสัญญา 24 ซึ่งภายใต้สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ ผู้สร้างสรรค์ย่อมมีสิทธิในงานสร้างสรรค์แต่เพียงผู้เดียวในการในการทำซ้ำตามมาตรา 1(4) ซึ่งกำหนดให้นำมาตรา 1 ถึง 21 ของอนุสัญญาเบิร์นมาใช้บังคับ สิทธิในการจำหน่ายตามมาตรา 6 สิทธิในการเช่า ตามมาตรา 7(1) และสิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยไม่กระทบต่อบทบัญญัติในอนุสัญญาเบิร์น ในข้อ 11(1)(ii) ข้อ 11ทวิ (1)(i) และ (ii) ข้อ 11ตรี (1)(ii) ข้อ 14(1)(ii) และข้อ 14 ทวิ(1) สิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชนของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานวรรณกรรมและศิลปกรรมนั้น เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะกระทำได้โดยวิธีการแบบมีสายหรือไร้สาย รวมถึงการจัดให้สาธารณชนสามารถเข้าถึงงานสร้างสรรค์ได้จากจากสถานที่และเวลาที่ผู้นั้นเลือกเอง

3.1.4 กฎหมายลิขสิทธิ์ตามหลักกฎหมายสหภาพยุโรป (European Law)

เมื่อวันที่ 24 กันยายน ค.ศ. 2020 ที่ผ่านมา คณะกรรมการยุโรปได้มีการเผยแพร่ตลาดที่เกี่ยวข้องกับระเบียบทรัพย์สินที่เป็นเงินตราเข้ารหัสลับ Markets in Crypto-assets Regulation (MiCA) ที่เสนอให้มีการกำกับดูแลเกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัลเพื่อที่ให้ผู้ให้บริการนั้น จะต้องมีการเข้ามาอยู่ในกรอบกฎเกณฑ์ภายใต้การได้รับอนุญาตของ (MiCA) ซึ่งโดยคาดว่าจะมีการใช้บังคับในปี ค.ศ 2024 โดยจะมีผลใช้บังคับกับผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยการสร้าง NFT กับผู้ที่ให้บริการ NFT จะต้องได้รับการอนุญาตจากทางราชการเสียก่อน โดยจะมีการบังคับใช้ในกลุ่มประเทศสมาชิกด้วยกันรวมทั้งกลุ่มประเทศที่ไม่ได้เป็นกลุ่มประเทศสมาชิกแต่ได้มีการทำธุรกรรมกับกลุ่มประเทศสมาชิกสหภาพยุโรป²

ต่อมาเมื่อวันที่ 5 ตุลาคม ค.ศ. 2022 รัฐสภาสหภาพยุโรปได้มีการผ่านร่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับระเบียบทรัพย์สินที่เป็นเงินตราเข้ารหัสลับ (MiCA) ซึ่งได้มีการลงมติให้การรับรองเมื่อวันที่ 10 ตุลาคม

² Thought Leadership, **Non-fungible tokens: The global legal impact** [Online], 8 June 2021. Available from <https://www.cliffordchance.com/content/dam/cliffordchance/briefings/2021/06/non-fungible-tokens-the-global-legal-impact.pdf>.

ค.ศ. 2022 ที่ผ่านมา โดยจะมีการใช้บังคับเพื่อป้องกันการฟอกเงินและเพื่อเป็นการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่ง (MiCA) จะเป็นรากฐานของการวางกฎหมายระเบียบของสหภาพยุโรปเกี่ยวกับระเบียบทรัพย์สินที่เป็นเงินตราเข้ารหัสลับซึ่งหมายถึงว่าในการทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินที่เป็นเงินตราเข้ารหัสลับจะต้องมีการรายงานไปยัง European Securities and Markets Authority (ESMA) และ the European Banking Authority (EBA) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่ที่จะต้องรับผิดชอบโดยตรง³

ตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรป Resale Right Directive 27 September 2001 ว่าด้วยการขายต่องานต้นฉบับเพื่อประโยชน์ของผู้เขียนงานต้นฉบับ นั้นหมายความว่า Directive ฉบับดังกล่าวสามารถนำงาน “Original Work of Art” สามารถที่จะนำกลับมาขายได้อีก ย่อมเห็นได้ว่าเป็นการคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานในฐานะผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ ที่สอดคล้องกันสิ่งที่สำคัญกับสิทธิของผู้เขียน นักแสดง ผู้ผลิต และผู้แพร่ภาพแพร่เสียง ซึ่งในสิ่งที่ได้มีการกำหนดมาตรฐานให้มีสอดคล้องกันนี้ กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรปจะช่วยคุ้มครองปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มประเทศสมาชิก และจะช่วยป้องกันได้ว่าจะเป็นการส่งเสริมความคิด การคิดสร้างสรรค์ การลงทุนพัฒนาในการสร้างความคิดที่สร้างสรรค์ ที่เป็นการนำความคิดสร้างสรรค์นี้มาประยุกต์ใช้ในฐานะผู้บริโภค ผู้ประกอบธุรกิจ ที่สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานดิจิทัลในกลุ่มสมาชิก สหภาพยุโรป ซึ่งหมายความว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานยังคงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้นมา การขายงานสร้างสรรค์ในรูปแบบดิจิทัลเป็นเพียงการขายเพียงแคสิทธิการใช้งานสร้างสรรค์เท่านั้น ต้นฉบับงานสร้างสรรค์ยังคงเป็นของผู้สร้างสรรค์ผลงานอยู่ จึงสามารถที่นำงานสร้างสรรค์นั้นนำกลับมาสู่ความเป็นเจ้าของของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้และสามารถที่จะนำกลับมาทำการขายซ้ำได้อีก

3.2 กฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ

เนื่องจากอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) ข้อตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า (TRIPs) และสนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty: WCT) โดยที่สมาชิกแต่ละประเทศต่างก็นำอนุสัญญา ข้อตกลงนำไปประยุกต์ใช้กับกฎหมายภายในของประเทศตัวเอง ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้กฎหมายภายในแต่ละประเทศมีความแตกต่างกัน จึงเห็นสมควรที่จะศึกษาเปรียบเทียบในเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ของ

³ Nambiapurath, R., **European council approves crypto regulation bill** [Online], 6 October 2022. Available from <https://www.investopedia.com/eu-on-crypto-regulations-6747785>.

แต่ละประเทศ ดังนั้น ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยเองจึงได้นำเสนอกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศต่าง ๆ จำนวน 3 ประเทศ คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ และประเทศเนเธอร์แลนด์

3.2.1 ประเทศสหรัฐอเมริกา

Title 17 of the United States Code ซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาฉบับแรกที่ได้มีการร่างขึ้นขึ้นมาที่ใช้บังคับครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1790 ซึ่งรัฐสภาได้มีการตรากฎหมายฉบับนี้ขึ้นมา โดยมีนายโนอาห์ เว็บสเตอร์ (Noah Webster) เป็นผู้ที่มีส่วนสำคัญในการผลักดันกฎหมายฉบับนี้ออกมา และฉบับอื่น ๆ ที่มีการแก้ไขในภายหลังด้วย ซึ่งในช่วงแรก ๆ ของกฎหมายลิขสิทธิ์สหรัฐอเมริกาได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะที่สำคัญ คือ

- 1) ประเภทของงานลิขสิทธิ์ที่ได้รับการคุ้มครอง
- 2) อายุแห่งความคุ้มครองลิขสิทธิ์

ในกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับแรกที่ใช้บังคับในปี ค.ศ. 1790 นั้น จะให้ความคุ้มครองเฉพาะพลเมืองสหรัฐอเมริกาและมีอายุความคุ้มครองเพียง 14 ปี เท่านั้น ต่อมาในปี ค.ศ. 1831 ได้มีการเพิ่มการคุ้มครองในงานดนตรีกรรมเข้ามาและได้มีการขยายอายุการคุ้มครองไปเป็น 28 ปี ต่อมาในปี ค.ศ. 1856 ได้มีการคุ้มครองต่อการแสดงสาธารณะ ในปี ค.ศ. 1865 ได้มีการคุ้มครองภาพถ่ายเพิ่มเติม และในปี ค.ศ. 1870 ได้มีการคุ้มครองงานจิตรกรรม ประติมากรรม สิ่งพิมพ์ และงานแปล และในปี ค.ศ. 1909 ได้มีการแก้ไขระยะเวลาการคุ้มครองเป็น 28 ปี และให้มีการต่ออายุได้ออกไปอีก 28 ปี⁴

Title 17 of the United States Code ได้มีกำหนดไว้ว่าในการซื้อขายงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ไว้ว่า ในการซื้อขายไม่จำเป็นที่จะต้องโอนลิขสิทธิ์ในงานที่มีอยู่ให้กับผู้ซื้อ ซึ่งพิจารณาเห็นได้ว่าในการซื้อขายนั้นเป็นการซื้อขายเพียงสำเนางานสร้างสรรค์เท่านั้น ต้นฉบับงานสร้างสรรค์ก็ยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานนั่นเอง การโอนลิขสิทธิ์นั้นขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือผู้เป็นเจ้าของคนล่าสุด การเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ให้สิทธิเฉพาะแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ภายใต้บทบัญญัติ 17 USC § 106⁵ ที่

⁴ สำนักการต่างประเทศ, สำนักงานศาลยุติธรรม, “กฎหมายลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกา 2 ยุค” กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา และการค้าระหว่างประเทศ ณ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ระหว่างวันที่ 16 ถึง 27 มิถุนายน 2557.

⁵ §106. Exclusive rights in copyrighted works

Subject to sections 107 through 122, the owner of copyright under this title has the exclusive rights to do and to authorize any of the following:

- (1) to reproduce the copyrighted work in copies or phonorecords;
- (2) to prepare derivative works based upon the copyrighted work;

กล่าวไว้ว่า สิทธิในการทำซ้ำงาน การเตรียมงานลอกเลียนแบบ การแจกจ่ายสำเนา การแสดงผลงาน ต่อสาธารณะ และการดำเนินงานต่อสาธารณะ อย่างไรก็ตามการถ่ายโอนงานสร้างสรรค์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่นั้น จะส่งผลกระทบต่อผู้ถือลิขสิทธิ์หรือไม่ ซึ่งจะเป็นปัญหาในการปลอมแปลงสำหรับผู้ถือลิขสิทธิ์หรือไม่ โดยสิ่งนี้จะเป็นการเพิ่มภาระให้แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ในการใช้มาตรฐานการตรวจสอบบนแพลตฟอร์มสาธารณะที่ไม่สามารถที่จะเข้าถึงได้หรือไม่

บทบัญญัติ 17 USC § 101⁶ กล่าวไว้ว่า เจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวเท่านั้นที่จะได้รับสิทธิในการแปลงรูปต้นฉบับงาน ดังนั้น การสร้าง NFT สามารถที่จะจัดให้เป็นประเภทสำเนา งานสร้างสรรค์หรืองานต้นฉบับ (โดยจะขึ้นอยู่กับว่าเป็นงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เป็นจำนวนหนึ่งงานหรือเป็นงานที่มีหลายงานมากกว่านั้น เช่น การทำซ้ำ หรือการเปลี่ยนงานรูปแบบอื่นใดที่งานนั้นได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ หรือ การดัดแปลง) ในบทบัญญัติ 17 USC § 101 ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา เจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวเท่านั้นที่จะได้รับสิทธิในการแปลงรูปต้นฉบับงานไปสู่ NFT

อีกทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกายังมีกฎหมาย Digital Millennium Copyright Act (DMCA) ซึ่งเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ได้มีการนำมาใช้บังคับเมื่อปี ค.ศ. 1998 โดยสาระสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้คือ การดำเนินกระบวนการในการที่เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถที่จะมีคำสั่งแจ้งเตือนไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้โดยตรง เพื่อให้ผู้ให้บริการนั้นนำเอาข้อมูลที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของตนเอง ออกจากระบบคอมพิวเตอร์ได้อย่างทันที โดยที่ไม่จำเป็นต้องยื่นคำร้องต่อศาล เพื่อให้ศาลมีคำสั่งบังคับ จึงเป็นวิธีการที่ช่วยลดการละเมิดลิขสิทธิ์ทางอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็วอีกทางหนึ่ง⁷

(3) to distribute copies or phonorecords of the copyrighted work to the public by sale or other transfer of ownership, or by rental, lease, or lending;

(4) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and motion pictures and other audiovisual works, to perform the copyrighted work publicly;

(5) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and pictorial, graphic, or sculptural works, including the individual images of a motion picture or other audiovisual work, to display the copyrighted work publicly; and

(6) in the case of sound recordings, to perform the copyrighted work publicly by means of a digital audio transmission.

⁶ 17 USC § 101 Definition “Copyright owner”, with respect to any one of the exclusive rights comprised in a copyright, refers to the owner of that particular right.

⁷ IDG, ระบบ Notice and takedown ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไทย [Online], 30 สิงหาคม 2565. แหล่งที่มา <https://idgthailand.com/notice-and-takedown/>.

ในประเทศสหรัฐอเมริกา NFT ได้เริ่มขึ้นครั้งแรกเมื่อปี 2014 แต่เพิ่งได้รับความนิยมในด้านสินทรัพย์ดิจิทัล Digital Asset และเป็นทรัพย์สินทางดิจิทัลเมื่อไม่นานมานี้เอง แม้ว่าเทคโนโลยีได้มีการพัฒนามาเป็นระยะเวลาอันยาวนานแล้วก็ตาม แต่ก็ยังมีคนจำนวนมากที่ยังสงสัยอยู่ว่า NFT แท้จริงแล้วมันคืออะไร สำหรับคนทั่วไปแล้วก็ยังคงเป็นที่สงสัยที่ยังไม่คุ้นเคยว่า NFT มันคืออะไร ซึ่งก็ยังคงเป็นความลับที่จะต้องค้นหาอยู่ ซึ่งในประเด็นที่เป็นปัญหาในการศึกษา คือ ในเรื่องของสิทธิของผู้สร้างสรรค์งานและการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์⁸

อย่างไรก็ตาม อย่างที่ทราบกันดีอยู่แล้วนั้นว่าอะไรที่มีเอกลักษณ์และเป็นสิ่งที่มีจำกัด ย่อมต้องเป็นที่ต้องการมากจึงทำให้เกิดการทำซ้ำละเมิดลิขสิทธิ์ต่อเจ้าของงาน ตัวอย่างเช่น ของเล่น Beannie Baby ซึ่งได้มีการปลอมแปลงกันอย่างแพร่หลายกันอย่างมาก ซึ่งในทำนองเดียวกันกับผู้ที่เป็ศิลปิน ก็อาจจะถูกหลอกลวงให้มีการนำผลงานไปแปลงเป็นงาน NFT ได้เช่นเดียวกัน เช่น ในวันที่ 1 กรกฎาคม ค.ศ. 2021 Larva Labs หนึ่งในผู้สร้าง NFT ที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดคนหนึ่ง (ซึ่งในปี ค.ศ. 2017 ได้สร้างโปรเจกต์ CryptoPunk ที่ประกอบด้วยอักขระตัวอักษรที่ไม่ซ้ำกันจำนวน 10,000 ตัว) ได้ยื่นคำร้องตามกฎหมาย Digital Millennium Copyright Act (DMCA) ไปยังแพลตฟอร์มที่แสดงผลงานออนไลน์ เพื่อร้องเรียนว่างาน CryptoPunk ที่ Ryder Ripps ได้นำมาแสดงผลงานนั้น เป็นผลงานของตนเอง ซึ่งข้อพิพาทดังกล่าวยังคงดำเนินอยู่ แต่ยังมีหลักฐานอีกประการหนึ่งที่อาจเกิดเป็นอุปสรรคสำหรับศิลปินในการเข้ารหัสลับที่เข้าสู่ระบบ เนื่องจากการตั้งรหัสลับนั้นผู้ที่สร้างรหัสครั้งแรกนั้นจะเป็นเจ้าของรหัสลับ ซึ่งไม่มีใครที่จะสามารถที่จะเข้ารหัสลับได้นอกจากผู้เป็นเจ้าของเท่านั้น ดังนั้น เมื่อมีผู้ที่ปลอมแปลงงานหรือเป็นงานที่ได้มาโดยวิธีที่ไม่ชอบ แล้วนำงานที่ได้มีการปลอมแปลงหรืองานที่ได้มาโดยวิธีที่ไม่ชอบ นำมาสร้างบัญชีส่วนตัว (Account) ของผู้ปลอมแปลงแล้ว ผู้ที่ปลอมแปลงก็จะเป็นเจ้าของ (Account) โดยทันทีซึ่งผู้ที่สามารถจะเข้า (Account) นั้นได้คือ ผู้ที่เป็นเจ้าของ (Account) เท่านั้น ถึงแม้ว่าในงานสร้างสรรค์ผลงานจะเป็นของศิลปินก็ตาม ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็ไม่สามารถที่จะเข้าไปใน (Account) ของผู้ที่ปลอมแปลงได้ ดังนั้น วิธีการแก้ปัญหาที่สามารถทำได้ คือ การแจ้งเตือนและให้ลบเนื้อหา (Notice and Takedown) ไปยังผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม เพื่อแจ้งว่างานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของตนเองนั้นได้มีการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ของตน

การเข้าถึงงาน NFT บนแพลตฟอร์ม NFT ต่าง ๆ นั้นมีรูปแบบสาธารณะ แม้ว่าสิ่งนี้จะมีประโยชน์สำหรับเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งจะได้มีการเปิดเผยโฆษณาผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง แต่ก็ทำให้มีการทำสำเนาหรืองานลอกเลียนแบบโดยไม่ได้รับอนุญาตอย่างมากเช่นเดียวกัน ประเด็นเหล่านี้จึง

⁸ Chinlind, G. J., & Gordon, K. S., **What are the copyright implications of NFTs.?** [Online], 29 October 2021. Available from <https://www.reuters.com/legal/transactional/what-are-copyright-implications-nfts-2021-10-29/>.

เป็นปัญหาของการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ของเจ้าของผู้สร้างสรรค์ผลงานมาโดยตลอดในการแก้ไขปัญหามันคือ การนำเทคนิคทางเทคโนโลยีมามีส่วนร่วม ตั้งแต่วิธีแก้ปัญหาทางง่าย ๆ เช่น การใช้ลายน้ำ ไปจนถึงการร้องเรียนทางกฎหมายไปยัง Digital Millennium Copyright Act (DMCA) ตามบทบัญญัติข้อมูลการจัดการลิขสิทธิ์ (CMI) ตามบทบัญญัติของ Digital Millennium Copyright Act (DMCA) ก็มีแนวโน้มที่จะมีผลบังคับใช้เช่นกัน เนื่องจากเจ้าของลิขสิทธิ์จำนวนมากนั้น ส่วนใหญ่แล้วจะถูกบังคับให้ใช้แพลตฟอร์มที่ผ่านการตรวจสอบโดยรัฐแล้ว ซึ่งสามารถที่จะสร้างความปลอดภัยและความมั่นใจให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ในระดับหนึ่งและในทางตรงกันข้ามก็สามารถที่จะสร้างความมั่นใจให้กับผู้ซื้อได้เช่นเดียวกัน

ในบริบทระหว่างประเทศการสร้าง NFT โดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน เมื่อพูดถึงสถานะระหว่างประเทศในของสิทธิการขายต่อของศิลปิน ในปัจจุบันการผลิตและการขาย NFT ส่วนใหญ่ยังไม่ได้รับการควบคุม แต่เข้าถึงผู้ที่สนใจจากต่างประเทศได้เป็นอย่างมาก แม้จะมีประเด็นการโต้แย้งกันมานานเกี่ยวกับสิทธิในการขายต่อของศิลปินในสหรัฐฯ หรือที่เรียกว่า Droit de Suite แต่ NFT ก็ได้นำเสนอวิธีแก้ไขปัญหาค่าลิขสิทธิ์สำหรับศิลปินในตอนนี้ ปัจจุบันสหภาพยุโรป สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย และฟิลิปปินส์ ได้ยอมรับค่าลิขสิทธิ์การขายต่อของศิลปินโดยให้มีการรวมค่าลิขสิทธิ์สำหรับการขายต่องานสร้างสรรค์นั้น ให้รวมไว้ในงาน NFT ด้วย ในขณะที่สหรัฐอเมริกาโดยรวมได้ต่อสู้กับแนวคิดนี้มานานแล้ว แม้แต่รัฐแคลิฟอร์เนียก็ยังคงสงวนสิทธิ์ไว้⁹ ซึ่งเป็นไปตามหลักการสิ้นสิทธิ (Exhaustion Doctrine) คือ เป็นการพิจารณาถึงระยะเวลาของสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่จะหมดสิ้นไปเมื่อใด หลักการสิ้นสิทธินี้เป็นการจำกัดสิทธิของผู้เป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาแต่เพียงผู้เดียว โดยสิทธิที่เป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาจะสิ้นสุดลงเมื่อเจ้าของสิทธิได้มีการจำหน่ายสินค้าหรือบริการออกเป็นครั้งแรก ด้วยเหตุผลที่ว่าเจ้าของสิทธิได้มีการแสวงหาผลประโยชน์ในสิทธิที่ตนเองได้มีการสร้างสรรค์ และได้รับค่าตอบแทนจากการที่ตนเองสร้างสรรค์งานนั้นไปแล้วนั่นเอง

โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา ในปี 2018 ศาลอุทธรณ์ศาลสหรัฐฯ ซึ่งจำกัดสิทธิการขายต่อสำหรับการขายต่อที่เกิดขึ้นระหว่างปี 1977 (Chuck Close v. Sotheby's, Inc.) ในทางตรงกันข้ามแพลตฟอร์ม NFT เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถเรียกร้องค่าลิขสิทธิ์ขายต่อจากการขายผลงานของผู้สร้างสรรค์ผลงานในภายหลังได้ ยังคงต้องคอยดูว่า NFT จะส่งผลกระทบต่อกฎหมายลิขสิทธิ์ทั้งในประเทศและต่างประเทศอย่างไร

⁹ Thought Leadership, *Non-fungible tokens: The global legal impact*.

ในประเด็นตรงกันข้าม ประเทศสหรัฐอเมริกายังมีได้มีกฎหมายที่ออกมารับรองโดยตรงเป็นการเฉพาะโดยเฉพาะในเรื่อง NFT กำลังมีการพิจารณาว่าสถานะของ NFT และต้องพิจารณาร่างออกกฎหมายใหม่เพื่อที่จะมารองรับไว้ หรือว่ากฎหมายที่มีอยู่ที่ใช้บังคับในปัจจุบันนั้นก็เพียงพอแล้วสำหรับ NFT แต่อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาว่า NFT นั้น เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่ไม่แตกต่างกับ สินทรัพย์ดิจิทัลประเภทอื่น ๆ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากลักษณะและกระบวนการของ NFT แล้ว ไม่ว่าจะ เป็นกระบวนการซื้อขายอาจทำให้ NFT นั้นอยู่ภายใต้การกำกับดูแลภายในกรอบของรัฐบาลกลางสหรัฐอเมริกา ซึ่งโดยการพิจารณาถึงประเด็นดังต่อไปนี้

นอกจากนี้สหรัฐอเมริกายังมี The Securities Act of 1933 เป็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคุ้มครองความปลอดภัยในทรัพย์สินที่เป็นของที่ระลึกหรือของสะสมแล้ว ในทางการปกติแล้วถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีความปลอดภัย อย่างไรก็ตาม NFT ได้มีการแพร่หลายในทางตลาดออนไลน์ซึ่งเป็นการลงทุนทางการเงิน ซึ่งผู้ที่ลงทุนที่ครอบครอง NFT มีความคาดหวังที่จะได้กำไรจากการลงทุนของผู้ประกอบการที่ได้มีการลงทุนในงานที่เกี่ยวข้องกับ NFT และ NFT ก็ได้มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือมีการชักชวนการจูงใจให้มีการลงทุนในงานที่เกี่ยวข้องกับ NFT นั้น มากกว่าที่จะเป็นลักษณะของสัญญาการลงทุนซึ่งหากเป็นสัญญาการลงทุนแล้ว จะมีความปลอดภัยได้รับการรับรองคุ้มครองภายใต้กฎหมาย The Securities Act of 1933

ในระหว่างที่ยังไม่มีกฎหมายของรัฐบาลกลางออกมาใช้บังคับกับผู้สร้างผลงานสร้างสรรค์ NFT ซึ่งเริ่มมีปัญหาที่พบ คือ ได้มีประชาชนเริ่มที่จะมีการฟ้องคดีผู้สร้างผลงานสร้างสรรค์ NFT โดยเป็นการฟ้องร้องจากประชาชนผู้เสียหายหลายรายที่ได้มีการกล่าวหาว่า NFT เป็นการลงทุนเป็นหลักทรัพย์ที่ไม่ได้มีการจดทะเบียนภายใต้กฎหมายสหรัฐอเมริกา ซึ่งการฟ้องคดีนั้น เป็นการฟ้องคดีแบบการดำเนินคดีแบบกลุ่ม (Class Action Suit) คือ การดำเนินคดีแพ่งที่บุคคลคนหนึ่งหรือหลายคนได้ดำเนินคดีแพ่งเพื่อตนเองหรือเพื่อกลุ่มบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกัน จึงได้มีหน่วยงาน กองบังคับการอาชญากรรมเครือข่ายทางการเงิน (The Financial Crimes Enforcement Network: FinCEN) ได้เข้ามามีบทบาทในการคอยตรวจสอบและศาลก็ยังไม่มียุทธวิธีหรือแนวทางใด ๆ ในเรื่อง NFT แต่หน่วยงานต่อต้านการฟอกเงินของสหรัฐอเมริกาได้มีจุดยืนที่แน่นอนว่า ให้สถานะของ NFT นั้นมีลักษณะเป็นตัวกลางของการแลกเปลี่ยน (Medium of exchange) เปรียบเสมือนสกุลเงินที่เปลี่ยนแปลงได้ (Convertible Virtual Currency) อีกทั้ง ภายใต้กฎหมายของสหรัฐอเมริกาก็ยังไม่ได้มีความชัดเจนแน่นอน ซึ่ง NFT เองก็ไม่ได้เป็น Non-Fungible อย่างแท้จริง โดยเมื่อได้พิจารณาถึงการเป็นตัวกลางของการแลกเปลี่ยน (Medium of Exchange) เปรียบเสมือนสกุลเงินที่เปลี่ยนแปลงได้ (Convertible Virtual Currency) เปรียบเทียบกับ (Bitcoin) หรือสกุลเงินอื่น ๆ ที่เป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนเงินอย่างแท้จริง โดยในเริ่มแรก NFT เองก็ไม่ได้มีการเริ่มต้นและการออกแบบมาหรือเพื่อวัตถุประสงค์ในการที่จะใช้เป็นสกุลเงินตัวแทนหรือตัวกลางในการแลกเปลี่ยน

ทั้งนี้ รัฐบาลสหรัฐอเมริกาได้พยายามที่จะมีการตีความเกี่ยวกับการต่อต้านการฟอกเงินให้มีความหมายรวมถึงการซื้อขาย “วัตถุโบราณ” หรือ “ศิลปะ” เพื่อให้มันครอบคลุมไปถึง NFT ด้วย กฎหมาย Bank Secrecy Act 2020 ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า สถาบันทางการเงิน ให้หมายความรวมถึงผู้ที่มีส่วนได้เสียส่วนร่วมในการค้าโบราณวัตถุด้วย และ FinCEN เตรียมที่จะประกาศใช้กฎระเบียบและจะต้องเป็นผู้ที่คอยตรวจสอบให้เป็นไปตามกฎหมาย (FinCen ย่อมาจาก US Financial Crimes Enforcement Network หรือเครือข่ายปราบปรามอาชญากรรมทางการเงินแห่งสหรัฐฯ ซึ่งเป็นหน่วยงานภายใต้กำกับดูแลของกระทรวงการคลังสหรัฐฯ เพื่อตรวจสอบและป้องกันการก่ออาชญากรรมทางการเงิน) ซึ่งกฎหมาย Bank Secrecy Act 2020 ยังได้กำหนดไว้ว่ากระทรวงการคลังและหน่วยงานอื่น ๆ ที่ได้มีการดำเนินการเกี่ยวกับการฟอกเงินเกี่ยวกับการค้างงานศิลปะจะต้องมีการรายงานต่อรัฐสภาภายในเดือนมกราคม ปี ค.ศ. 2022 เกี่ยวข้อมูลการฟอกเงิน ซึ่งการกระทำนี้ในที่สุดแล้วก็จะนำไปสู่งาน NFT ด้วย

กฎหมายว่าด้วยการคว่ำบาตรของรัฐบาลกลางสหรัฐอเมริกาที่เกี่ยวกับการออก การซื้อ และการขาย NFT หรือ การทำธุรกรรมที่เกี่ยวกับ NFT สามารถที่จะทำธุรกรรมกับคู่สัญญาที่อยู่ทั่วโลกได้ ดังนั้น บุคคลอเมริกันหรือผู้ที่ไม่ใช่คนอเมริกันที่ทำธุรกรรมที่เกี่ยวกับ NFT หรือตัวแทนจำหน่าย NFT ควรที่จะมีการตรวจสอบให้มีความชัดเจนแน่ใจเสียก่อนว่า การทำธุรกรรม NFT จะต้องมีความสอดคล้องกับระเบียบกฎหมายที่ออกโดยรัฐบาลสหรัฐอเมริกาที่จะมีการควบคุมทรัพย์สินของชาวต่างชาติและการติดต่อกับบุคคลที่เป็นที่จับตามองของสหรัฐอเมริกา เนื่องจากว่า NFT มันมีมูลค่าอยู่ในตัวซึ่งการทำธุรกรรมที่เกี่ยวกับ NFT อาจจะเป็นการหลบเลี่ยงการคว่ำบาตรของสหรัฐอเมริกาได้¹⁰

3.2.2 ประเทศอังกฤษ

ในกฎหมายของประเทศอังกฤษ ได้มี Copyright , Design and Patents Act 1988 (CDPA) เริ่มแรกได้กำหนดไว้ว่า ผลงานชิ้นหนึ่งที่มีลิขสิทธิ์ ซึ่งถูกสร้างขึ้นโดยลูกจ้างคนหนึ่งในการจ้างงานนั้น ลิขสิทธิ์จะกำหนดโดยอัตโนมัติให้เป็นของนายจ้าง จนได้มีการแก้ไขให้สอดคล้องกับสภาพปัจจุบันจนเป็นกฎหมายที่บังคับใช้ในปัจจุบันซึ่งใช้สำหรับงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นหลังวันที่ 1 สิงหาคม 2532 ซึ่งกฎหมายฉบับเดิมที่ได้มีการออกเป็นกฎหมายก็ยังมีผลใช้บังคับกับงานสร้างสรรค์ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นก่อนวันที่ 1 สิงหาคม 2532 ซึ่งในกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้จะมีสาระสำคัญที่มุ่งเน้นการคุ้มครองตามหลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ งานที่ได้รับการคุ้มครองนั้นจะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ตามหลักเกณฑ์เงื่อนไขของกฎหมาย ซึ่งในคำว่า “ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” ในประเทศอังกฤษมิได้มีการจำกัดความเอาไว้ แต่ศาลก็ได้มีการวางหลักเอาไว้ว่า การที่จะถืองานใดที่เกิดขึ้นนั้น ให้เป็นไปตามหลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Originality and Creativity) และงานนั้นจะต้องเกิดจากผู้สร้างสรรค์

¹⁰ Ibid.

(Author) ต้องเป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นมาจากความคิดริเริ่มของตนเองโดยไม่ได้ลอกเลียนแบบใคร ต้องมีความพยายามที่เพียงพอในการสร้างสรรค์งาน เพื่อให้ได้รับลิขสิทธิ์ผู้สร้างสรรค์ต้องมีสัญชาติอังกฤษ มีภูมิลำเนาในสหราชอาณาจักร หรือมีคุณสมบัติอื่นภายใต้อนุสัญญาหรือสนธิสัญญา ระหว่างประเทศ¹¹ หรือสามารถเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่าเป็นสิทธิผูกขาด (เฉพาะตัว) เกี่ยวกับผู้ถือสิทธิ์ (The Exclusive Rights of the Copyright Holder) ซึ่งเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวที่สามารถจะทำได้แต่เพียงผู้เดียวในงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์นั้น ดังนี้

- 1) สามารถผลิต หรือทำสำเนาเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ หรือขายสำเนางานสร้างสรรค์ได้
- 2) สามารถนำเข้าและส่งออกผลงานสร้างสรรค์ได้
- 3) สร้างสรรค์ผลงานอนุพันธ์ได้
- 4) สามารถนำงานสร้างสรรค์เผยแพร่สู่สาธารณะได้
- 5) สามารถจำหน่าย จ่าย แจก โอน กำหนดสิทธิ ให้แก่ผู้อื่นได้¹²

โดยในประเทศไทยได้มีการคุ้มครอง NFT เกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์โดยได้มีการคุ้มครองแก่บุคคล จำนวน 3 ประเภท ดังนี้¹³

1) เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิในงานที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้น เช่น ภาพประกอบ วิดีโอ ภาพถ่าย มีสิทธิในการปกป้องงานของตนโดยห้ามไม่ให้ผู้อื่นนำไปใช้ คัดลอก ทำซ้ำ แสดงการใช้ประโยชน์ โดยไม่ได้รับอนุญาต การละเมิดลิขสิทธิ์เกี่ยวกับ NFT สามารถเกิดขึ้นได้เมื่อ NFT นั้น มีบุคคลใดที่ได้คัดลอกทั้งหมดหรือบางส่วนของงานต้นฉบับโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

2) ผู้ซื้อ NFT ผู้ซื้อจะทำสัญญา NFT กับผู้ขาย และโดยเงื่อนไขของสัญญานั้นจะกำหนดสิทธิที่จะได้รับในสินทรัพย์ที่เชื่อมต่อกับ NFT สิ่งสำคัญที่ผู้ซื้อจะต้องทราบก็คือว่า ผู้ซื้อต้องทราบว่าผู้ซื้อจะได้รับเฉพาะ NFT เท่านั้น ไม่ได้รวมไปถึงลิขสิทธิ์ที่เป็นงานต้นฉบับจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในสัญญารูปแบบมาตรฐานที่มักใช้กับ NFT ซึ่งในสัญญาก็ยังขาดความแน่นอนหรืออาจยังไม่ชัดเจนในสิทธิที่ผู้ซื้อได้ซื้อ มา หรือสิทธิของผู้ซื้อนั้นมีอยู่เพียงใด สิทธิของผู้ซื้อสามารถที่จะมีสิทธิครอบคลุมไปถึงสิทธิในงาน NFT ได้เพียงใด หรือไม่มีสิทธิใด ๆ เลย นอกจากการถือครองไว้เท่านั้น จึงเห็นได้ว่าสิ่งเหล่านี้จึงเป็นประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกันที่ผู้ซื้อควรได้รับความมั่นใจในสิทธิ และหน้าที่ที่ผู้ซื้อได้ซื้อ มา

¹¹ กรมทรัพย์สินทางปัญญา, **กฎหมายลิขสิทธิ์ อังกฤษ** [Online], 5 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.ipthailand.go.th/th/ทรัพย์สินทางปัญญาไทย/ทรัพย์สินทางปัญญาต่างประเทศ/กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศ/item/กฎหมายลิขสิทธิ์-อังกฤษ.html/>.

¹² พิชัย พิษงค, **ลิขสิทธิ์ในโลกตะวันตก: นิยามความหมายและสารัตถะ** [Online], 22 ตุลาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.dlo.co.th/legal-articles/1825>.

¹³ Thought Leadership, **Non-fungible tokens: The global legal impact**, 12.

นอกจากนี้กรณีของ NFT ที่สร้างสรรค์ผลงานได้ทำขึ้นโดยใช้งานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของบุคคลที่สาม ความเสี่ยงในการซื้อ NFT จากการที่ NFT ได้มีการละเมิดต่องานสร้างสรรค์ของผู้อื่น ทำให้งานสร้างสรรค์นั้นไร้ค่า และผู้ซื้ออาจกลายเป็นคู่กรณีในการดำเนินคดีการละเมิดลิขสิทธิ์กับผู้ขายเอง การถือครองสำเนางานศิลปะที่ละเมิดลิขสิทธิ์อาจส่งผลให้เกิดความรับผิดต่อผู้ซื้อโดยที่ผู้ซื้อไม่รู้ตัว

3) สิทธิของบุคคลที่สาม หากงานของบุคคลที่สามถูกคัดลอกเพื่อสร้าง NFT โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในงาน มีแนวโน้มว่าลิขสิทธิ์ในงานนั้นจะถูกละเมิด ซึ่งอาจนำไปสู่การดำเนินคดีทางกฎหมายกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT การละเมิดลิขสิทธิ์ไม่เพียงแต่นำไปสู่การเรียกร้องให้ลบข้อมูลของ NFT ออกจากแพลตฟอร์มเท่านั้น แต่ยังสามารถเรียกร้องการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่นได้อีกด้วย ผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ควรตระหนักถึงสิทธิใด ๆ ที่อาจละเมิดในการสร้างสรรค์ผลงาน NFT ของผู้อื่น

ความชัดเจนเกี่ยวกับสิทธิในสัญญาอัจฉริยะซึ่งกำหนดเงื่อนไขภายใต้การซื้อขาย NFT สิทธิและภาระผูกพันที่มาพร้อมกับ NFT ควรกำหนดและจัดเตรียมความพร้อมในสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (ลิขสิทธิ์) ที่มีความชัดเจนที่มีในการขาย การเก็บรักษา การออกใบอนุญาต อย่างไรก็ตาม สัญญาอัจฉริยะเป็นรูปแบบมาตรฐานอาจยังไม่ให้ความชัดเจนเพียงพอในการคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์นี้ ซึ่งอาจทำให้สิทธินั้นอาจสูญหายไปหรืออาจถูกละเมิดสิทธิโดยที่ไม่เจตนาได้

ในอีกประการหนึ่งในประเทศอังกฤษได้ให้ความสำคัญในประเด็นของ NFT นั้นไม่ได้เป็นเพียงการสร้างสรรค์ผลงานในทางศิลปกรรมเท่านั้น ที่ผู้ซื้อได้มองเห็นหรือได้ชื่นชมในด้านศิลปะจากผลงานสร้างสรรค์ NFT ซึ่งประเทศอังกฤษนั้น ต่างก็มีกฎหมายที่ให้การคุ้มครองในเรื่องลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานอยู่แล้ว ซึ่งในประเด็นนี้นั้นได้มีกฎหมายลิขสิทธิ์ให้การคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT อยู่แล้ว ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการทำซ้ำหรือดัดแปลงทั้งหมดหรือแต่บางส่วนเพียงผู้เดียว ซึ่งผู้ใดจะละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นไม่ได้

ทั้งนี้ ประเทศอังกฤษมองว่า NFT มีมูลค่าในทางการเงินมากกว่าที่จะมีคุณค่าในทางศิลปะเพียงอย่างเดียว ซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบทางการเงิน ถึงแม้ว่าในประเทศอังกฤษนั้น NFT ยังไม่มีการร่างกฎหมายขึ้นมาเพื่อการรองรับกำหนดระเบียบหลักเกณฑ์โดยเฉพาะเจาะจงแต่อย่างใด แต่การกระทำบางอย่างอาจจะมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ดิจิทัล ซึ่งจะขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของ NFT แต่ละชนิด ซึ่งอาจจะอยู่ในระเบียบหลักเกณฑ์ของรัฐบาลก็สามารถที่จะเป็นไปได้ โดยจะมีการพิจารณาในประเด็นที่สำคัญดังต่อไปนี้

1) สินทรัพย์ดิจิทัลใดที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมในการลงทุน เช่น หุ้น พันธบัตร หน่วยลงทุน หรือสัญญาซื้อขายการลงทุนล่วงหน้า การซื้อขายผ่านตัวกลาง และการบริการอื่นใดที่มีลักษณะคล้ายกัน ซึ่งจะต้องมีกฎระเบียบข้อบังคับซึ่งจะต้องได้รับการอนุญาตให้ปฏิบัติตามภาระผูกพันทางธุรกิจ

2) สินทรัพย์ดิจิทัลนั้นจะต้องมีคุณสมบัติที่เป็นเงินอิเล็กทรอนิกส์ โดยเป็นการออกโดยผู้มีอำนาจในการที่รับชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้ที่ออกระบบรับรองการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์นั้น จะต้องเป็นผู้ที่ได้รับอนุญาตจากทางราชการ

3) ภายใต้กฎหมาย Anti Money Laundering (AML) ของประเทศอังกฤษ สินทรัพย์ดิจิทัลถือว่าเป็นสินทรัพย์ที่มีความปลอดภัยสูงการเข้าสู่ระบบจะต้องเข้าสู่ระบบด้วยการใส่รหัสการแทนค่าหรือการเข้ารหัสด้วยสิทธิตามสัญญาที่ใช้แบบฟอร์มของ DLT ที่ย่อมาจากคำว่า Distributed Ledger Technology คือ เทคโนโลยีการจัดเก็บข้อมูลแบบกระจายศูนย์เอื้อให้สมาชิกในเครือข่ายสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลประสานงาน และทำธุรกรรมระหว่างกันได้โดยตรง โดยไม่ต้องผ่านตัวกลางใด ๆ สามารถที่จะโอนถ่ายการจัดเก็บข้อมูล หรือการซื้อขายทางอิเล็กทรอนิกส์ และกิจกรรมที่มีมูลค่า สามารถเปลี่ยนแปลงเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล หรือการนำเงินสดมาเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล ดังนั้น คุณสมบัติของ NFT ที่จะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลได้นั้น จะต้องอยู่ภายใต้กฎหมาย Anti Money Laundering (AML) ของประเทศอังกฤษ โดยจะต้องมีการพิจารณาอย่างระมัดระวัง โดยจะต้องพิจารณาโดยเฉพาะอย่างยิ่งขึ้นอยู่กับลักษณะจำนวนเงินที่จะเปลี่ยนแปลงเป็นการแทนค่าด้วยสินทรัพย์ดิจิทัลหรือสิทธิตามสัญญาจึงควรที่จะต้องมีการควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด

3.2.3 ประเทศเนเธอร์แลนด์

ในประเทศเนเธอร์แลนด์จะมี (Copyright Act 1912) ที่ให้การคุ้มครองผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสร้างสรรค์งานประเภท วรรณกรรม งานวิทยาศาสตร์ และงานศิลปกรรม หรือของผู้สืบสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่จะถ่ายทอดงานอันมีลิขสิทธิ์สู่สาธารณชน และสิทธิที่จะทำซ้ำงานดังกล่าว ได้ภายในขอบเขตของกฎหมาย¹⁴

เนื่องจาก NFT เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใหม่ทำให้เกิดมุมมองและความคิดเห็นในทางกฎหมาย ที่ทำให้นักกฎหมายได้แสดงความคิดเห็นในสถานะทางกฎหมายของ NFT ในทางกฎหมายของ NFT เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ไม่ได้ให้สิทธิความเป็นเจ้าของแก่ผู้ครอบครองในส่วนต้นฉบับงานหรือสำเนาดิจิทัลอื่น ๆ เว้นแต่สัญญาอัจฉริยะจะกำหนดไว้เป็นอย่างอื่น ซึ่งสิ่งนี้จะแสดงให้เห็นถึงความไม่รัดกุมของสัญญา

¹⁴ กรมทรัพย์สินทางปัญญา, *กฎหมายลิขสิทธิ์ เนเธอร์แลนด์* [Online], 5 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.ipthailand.go.th/th/ทรัพย์สินทางปัญญาไทย/ทรัพย์สินทางปัญญาต่างประเทศ/กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศ/item/กฎหมายลิขสิทธิ์-เนเธอร์แลนด์.html/>.

NFT ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ก็ยังมีความกังวลว่าเมื่อมีการขายงาน NFT ไปแล้วในภายหลังการขายที่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ก็ไม่สามารถที่จะอ้างสิทธิใด ๆ กับเจ้าของผู้ซื้อรายใหม่ได้อีก กล่าวคือผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ไม่มีสิทธิในงานที่ขายไปแล้วให้กับผู้ซื้อ NFT อีกต่อไป

ซึ่งในการวิเคราะห์กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศเนเธอร์แลนด์ในงาน NFT ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะที่เป็นวัตถุ จะมีมุมมองที่เห็นเป็น 3 สถานการณ์ดังนี้ คือ¹⁵

1) สถานการณ์ที่ 1 คือ กรณีที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศเนเธอร์แลนด์ มาตรา 1 ได้กำหนดให้ลิขสิทธิ์เป็นของผู้สร้างสรรค์เพียงแต่ผู้เดียว เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT จึงเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นด้วยจึงไม่มีปัญหาในประเด็นที่เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ซึ่งเทคโนโลยีของบล็อกเชนสามารถตรวจสอบด้วยเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพิสูจน์ตรวจสอบได้ถึงวันที่มีการสร้างสรรค์ผลงาน การประพันธ์ครั้งแรก ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงาน NFT สามารถที่จะแสดงการทำธุรกรรมการซื้อขายได้ผ่านสัญญาอัจฉริยะซึ่งการขาย NFT นั้นสามารถที่จะเป็นช่องทางเป็นแหล่งรายได้ใหม่แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานอีกช่องทางหนึ่งได้ ที่ทำให้เหล่าผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถที่จะนำผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาแสดงผลงานได้ สุดท้ายงาน NFT ยังสามารถเป็นแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจสำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มองหาวิธีใหม่ในการแสดงผลงานสร้างสรรค์ของตนได้

2) สถานการณ์ที่สอง คือ กรณีที่มีผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT จากผลงานศิลปะที่เป็นสาธารณสมบัติอันเนื่องมาจากการหมดอายุของระยะเวลาคุ้มครอง โดยการคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศเนเธอร์แลนด์มาตรา 37 (การคุ้มครองงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์หลังจากการเสียชีวิตของผู้สร้างสรรค์ออกไปอีก 70 ปี นับแต่วันที่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพถ่าย การทำสำเนาของงานดังกล่าวยังคงได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้เงื่อนไขบางประการ NFT เช่นภาพของ Mona Lisa ของ Da Vinci หรือ Night Watch ของ Rembrandt อย่างไรก็ตาม เนื่องจากว่า NFT สามารถแปลงไปยังไฟล์ดิจิทัลได้เท่านั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT จึงมีสิทธิเข้าถึงการทำชิ้นงานศิลปะต้นฉบับในรูปแบบดิจิทัลได้เพียงผู้เดียวเท่านั้น

ในปัจจุบันพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น Rijksmuseum ในอัมสเตอร์ดัม ได้เผยแพร่คอลเลกชันที่ไม่มีลิขสิทธิ์ ทางออนไลน์ หรือองค์กรต่าง ๆ เช่น GAM (Global Art Museum) ได้เสนองาน NFT ที่พิพิธภัณฑ์ที่จัดขึ้น โดยให้ข้อเสนอว่าจะแบ่งปันรายได้ที่ได้ทั้งหมดให้กับพิพิธภัณฑ์ ซึ่งอย่างไรก็ตาม จากมุมมองทางกฎหมายอย่างเคร่งครัด ไม่เห็นปัญหาใด ๆ トラบเท่าที่ได้รับการเข้าถึงการทำซ้ำ

¹⁵ Janssens, M.-C., & Vanherpe, J., **Non-fungible tokens and copyright: Crypto-buyer beware...** [Online], 16 May 2022. Available from <https://www.law.kuleuven.be/citip/blog/non-fungible-tokens-and-copyright-crypto-buyer-beware/>.

ของงานอย่างถูกกฎหมาย ไม่มีการอ้างสิทธิ์ในการโอนความเป็นเจ้าของใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ NFT ไม่จำเป็นที่จะอ้างว่าใครเป็นเจ้าของผลงานสร้างสรรค์หรือใครเป็นผู้ครอบครองงานที่นำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่ใคร ๆ ก็สามารถสร้างงานสร้างสรรค์ผลงาน NFT บนพื้นฐานของงานเดียวกันได้ ในสถานการณ์นี้ การขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์จึงไม่จำเป็นอีกต่อไป

3) สถานการณ์ที่สามเป็นกรณีที่เกิดปัญหามากที่สุด กล่าวคือ เมื่อมีการเชื่อมโยงกับงานที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับความยินยอมจากผู้สร้างสรรค์ผลงานผู้ถือสิทธิ ในที่นี้คือการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นแล้วหรือไม่ ซึ่งงาน NFT นั้น ไม่ใช่การทำซ้ำของงานใดงานหนึ่ง แต่เป็นการนำงานสร้างสรรค์ผลงานที่ได้มีการสร้างสรรค์ของเจ้าของลิขสิทธิ์แล้วงานสร้างสรรค์นั้นนำเข้าสู่ระบบดิจิทัล โดยมีการแอบอ้างว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเอง

ในประเทศเนเธอร์แลนด์ ไม่มีกฎหมายใดที่จะมาคุ้มครอง NFT โดยเฉพาะเจาะจง อย่างไรก็ตามหากมีการทำธุรกรรมใดที่เกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ดิจิทัลแล้ว ซึ่งขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของสินทรัพย์ดิจิทัลเอง ซึ่งควรจะต้องมีการกำหนดหลักการขึ้นมาเพื่อการควบคุมกำกับดูแล ซึ่งสามารถที่จะกำหนดประเด็นได้ดังนี้ คือ¹⁶

1) หาก NFT ที่มีคุณสมบัติเป็นตราสารการลงทุน เช่น หุ้น พันธบัตร หน่วยลงทุน ร่วมกับโครงการหรืออนุพันธ์ การซื้อขาย ผ่านตัวกลาง หรือการบริการที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ได้กล่าวมานั้น ถือว่าเป็นการเกี่ยวข้องกับธุรกรรมทางการเงิน ที่จะต้องให้บริษัทการลงทุนจะต้องได้รับใบอนุญาต

2) หาก NFT มีคุณสมบัติเป็นเงินอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Card) แล้ว จะต้องมีการเรียกร้องกับบริษัทผู้ออกเงินอิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ จะต้องกำหนดให้ได้รับอนุญาตจากสถาบันการเงินอิเล็กทรอนิกส์

3) หาก NFT นั้น เป็นเพียงวัตถุสำหรับการลงทุน ที่ได้ถูกกำหนดให้เป็นรายการหรือสิ่งของสิทธิในรายการหรือสิ่งของนี้ หรือสิทธิในการคืนกลับมาเป็นเงินที่เกี่ยวข้องกับรายการหรือสิ่งของ ซึ่งหมายถึงว่าในการแลกเปลี่ยนสินค้าหรือบริการด้วยการชำระเงินแล้วนำมาแปลงเป็น NFT นั้น ผู้ที่เป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนจะต้องได้รับใบอนุญาตด้วย

4) หาก NFT เป็นเพียงเงินเสมือนจริง ซึ่งได้มีการกำหนดไว้ในกฎหมาย Amendments to the Money Laundering and Terrorist Financing (Prevention) Act. (Wwft) ของประเทศเนเธอร์แลนด์แล้ว ก็คือ เป็นการทำธุรกรรมที่มีมูลค่าทางดิจิทัลแต่ไม่ได้รับการรับรองค้ำประกันโดยธนาคารกลางหรือหน่วยงานราชการ ไม่ว่าจะเป็นการจัดตั้งขึ้นโดยนิติบุคคลที่

¹⁶ Thought Leadership, **Non-fungible tokens: The global legal impact**, 10.

ชอบด้วยกฎหมายแต่เงินสกุลดิจิทัลนี้ก็ไม่ได้รับการรับรองโดยกฎหมาย แต่สามารถที่จะนำไปใช้สำหรับการซื้อขายสินค้าและบริการทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ สามารถที่จะโอนให้แก่กันได้ตามมูลค่าราคาที่ได้มีการกำหนดไว้ ซึ่งถือเป็นการทำธุรกรรมที่มีมูลค่าในตัวมันเอง การแลกเปลี่ยนเงินสกุลดิจิทัลสามารถที่จะแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ และในทางตรงกันข้ามก็สามารถที่จะปฏิบัติได้เช่นเดียวกัน การเข้ารหัสนั้น เป็นการเข้ารหัสด้วยตัวลูกค้าเองด้วยรหัสส่วนตัวที่มีความปลอดภัยสูงตามที่ได้มีการลงทะเบียนไว้แล้ว

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของประเทศเนเธอร์แลนด์ ได้มีกฎหมายที่ให้การรับรองไว้เรียบร้อยแล้วในงานสร้างสรรค์ NFT ซึ่งก็มีมุมมองในทางกฎหมายไม่ต่างกับประเทศอื่น ๆ เช่น สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ที่เห็นว่างานสร้างสรรค์ NFT เป็นงานทางด้านงานศิลปะ ที่กฎหมายภายในของแต่ละประเทศให้การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์แก่ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานอยู่แล้ว แต่หากมองในเรื่องของสินทรัพย์ดิจิทัลที่งาน NFT สามารถที่จะทำการซื้อขายแลกเปลี่ยนที่เกี่ยวข้องกับการทำธุรกรรมทางการเงินแล้ว ย่อมเป็นสิ่งที่มีความกระทบที่มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับระบบทางการเงินการธนาคารที่รัฐจะต้องเข้ามาควบคุมกำกับดูแล

อย่างไรก็ตามในประเทศเนเธอร์แลนด์หรือประเทศอื่น ๆ ก็ยังไม่ได้มีกฎหมายที่มีการเข้ามาควบคุมดูแลโดยเฉพาะเจาะจงมีเพียงแต่มีการกำหนดหลักเกณฑ์ในบุคคลที่เกี่ยวข้องที่มีการแลกเปลี่ยนสินทรัพย์ดิจิทัลนั้น จะต้องมีการได้รับอนุญาตจากทางภาครัฐเสียก่อน ซึ่งภาครัฐอาจมองไปได้ว่างานสร้างสรรค์งาน NFT อาจจะเป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนเงินตราที่ไม่ชอบด้วยกฎหมายได้ที่อาจจะเป็นสาเหตุที่ภาครัฐจะต้องคอยควบคุมตรวจสอบอย่างเข้มงวด

บทที่ 4

วิเคราะห์ปัญหาการคุ้มครองสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

ในบทที่ 4 นี้ ผู้วิจัยจะได้ทำการวิเคราะห์ปัญหาการคุ้มครอง NFT ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นปัญหาระหว่างสิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ใช้งานสร้างสรรค์ ปัญหาที่เกี่ยวกับสัญญาการซื้อขาย อีกทั้งในปัญหาของการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตผ่านผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยจะได้นำเอาหลักการคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ความตกลงระหว่างประเทศ กฎหมายลิขสิทธิ์ต่างประเทศ คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ ประเทศเนเธอร์แลนด์ และประเทศไทย ที่ได้กล่าวมาแล้วในบทที่ 3 นำมาเปรียบเทียบ ดังที่จะได้กล่าวดังต่อไปนี้

4.1 การสร้างสรรค์งานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT) และสิทธิของผู้สร้างสรรค์งานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

งานสร้างสรรค์ คือ การสร้างสรรค์งานที่เกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์งานขึ้นมาใหม่โดยมิได้เกิดจากการคัดลอก ทำซ้ำ หรือดัดแปลง งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งงาน NFT ตามความหมายของ NFT และองค์ประกอบของ NFT ซึ่ง NFT จะเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นมาเพียงชิ้นเดียวไม่สามารถที่จะมีมากกว่าหนึ่งชิ้นได้ งาน NFT ก็ถือเป็นงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ชนิดหนึ่ง ที่เกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้มีการสร้างสรรค์งานขึ้นมา ซึ่งในรูปแบบของการสร้างสรรค์ NFT นั้น จะสร้างสรรค์จากงานชนิดใดก็ได้แต่โดยปกติแล้วในการสร้างสรรค์งาน NFT จะเกิดขึ้นจากงานสร้างสรรค์ประเภทศิลปกรรม ซึ่งงานสร้างสรรค์ที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นมานั้น จะต้องมีลักษณะเป็นการสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์เอง เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ทำการสร้างสรรค์งานขึ้นมาใหม่ที่เป็นไปตามหลักเกณฑ์เงื่อนไขตามกฎหมายแล้ว งานสร้างสรรค์นั้นถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมายที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

เมื่อได้พิจารณางานสร้างสรรค์ NFT แล้ว ถือได้ว่า NFT ก็เป็นงานศิลปะชนิดหนึ่ง ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นโดยผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานได้มีการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองขึ้นมาแล้วไม่ว่างานสร้างสรรค์นั้น จะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นงานศิลปะทั่วไปหรืองาน NFT แล้วผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น นับแต่วันที่ได้มีการสร้างสรรค์ผลงานนั้นขึ้นมา ซึ่งในประเด็นการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นศิลปะทั่วไปแล้วนั้น มักจะไม่เป็นปัญหาเพราะผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานใดก็ย่อมเป็นเจ้าของผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นซึ่งเป็นหลักสากลที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วโลก

ซึ่งงาน NFT ก็เช่นเดียวกัน เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ขึ้นมางานสร้างสรรค์นั้นย่อมตกเป็นของผู้ที่สร้างสรรค์ NFT เว้นแต่ว่าจะได้มีตกลงกันตามเงื่อนไขสัญญาตามข้อตกลงของคู่สัญญา ซึ่งเป็นไปตามหลักสากลที่ว่านั่น คือ หลักการคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ความตกลงระหว่างประเทศ และหลักกฎหมายของประเทศต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้นำมาเปรียบเทียบโดยจะได้พิจารณาเพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้นประกอบการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

หลักการคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ความตกลงระหว่างประเทศ ตามอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) ได้มีการให้คำจำกัดความของคำว่า “งานวรรณกรรมและศิลปกรรม” ให้มีความชัดเจนและมีความหมายที่กว้างมากขึ้น โดยจะพบได้ในข้อ 2(1) กล่าวว่า “งานวรรณกรรมและศิลปกรรม” หมายความรวมถึง ทุกอย่างที่ยกเว้นวรรณกรรม วิทยกรรม และศิลปกรรม ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม ซึ่งงานนั้นจะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้ทำขึ้นด้วยความรู้ ความสามารถ ความวิริยะอุตสาหะ ที่ได้สร้างสรรค์ออกมาเป็นงานสร้างสรรค์จึงจะได้รับการคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย ซึ่งในมาตรา 2 ของอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) ก็ได้ให้คำจำกัดความงานวรรณกรรมและศิลปกรรม ว่าการแสดงออกซึ่ง งานดนตรีกรรม งานออกแบบทำต้น และงานบันเทิงในรูปแบบการแสดงใบ้ งานภาพยนตร์ งานใดที่คล้ายกับการดำเนินการงานภาพยนตร์ งานวาดภาพ งานระบายภาพ งานสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม งานแกะสลัก งานพิมพ์หิน งานถ่ายภาพ งานแผนที่ งานแผนงาน การออกแบบภาพ งานสามมิติที่อยู่ในรูปงานภูมิศาสตร์ งานกายภาพ งานสถาปัตยกรรม หรืองานวิทยาศาสตร์

ย่อมแสดงให้เห็นได้ชัดว่างานศิลปะใดก็ตามเมื่อได้มีการสร้างสรรค์ที่เป็นไปตามอนุสัญญากรุงเบิร์น (The Berne Convention) แล้วก็ย่อมได้รับการคุ้มครองเช่นเดียวกัน ดังนั้น แล้วเมื่อผู้สร้างสรรค์งานศิลปะใดก็ตามเมื่อได้มีการสร้างสรรค์งานขึ้นมาจึงได้รับการคุ้มครองตามอนุสัญญานี้ ซึ่งงาน NFT ก็เป็นงานศิลปะประเภทหนึ่งเช่นเดียวกัน ดังนั้นแล้ว หากผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ขึ้นมาด้วยตนเองโดยที่ไม่ได้ไปคัดลอกผลงานที่การกระทำใดที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว งาน NFT ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้สร้างสรรค์ขึ้น ย่อมได้รับการคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานก็ย่อมมีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ NFT ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเสมอ

สำหรับความตกลงว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs) ที่เป็นข้อตกลงกฎหมายระหว่างประเทศ ของสมาชิกองค์การการค้าโลก (WTO) ซึ่งในข้อตกลงต่าง ๆ ต่างก็ได้มีการนำบัญญัติ มาตรา 1 ถึง มาตรา 21 ของอนุสัญญากรุงเบิร์นมาใช้ ซึ่งกำหนดให้ในแต่ละประเทศสมาชิกจะต้องให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญานั้น ก็ย่อมแสดงให้เห็นเช่นเดียวกันว่าข้อตกลงใน (TRIPs) ต่างก็ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งก็มีความหมาย คือ ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานต่างย่อมได้รับการคุ้มครองในงานที่ตนเองได้สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา เมื่องานที่ตนเองที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นมาแล้ว

นั้น ย่อมเกิดลิขสิทธิ์ในงานที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงย่อมมีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ของตนเองเช่นเดียวกัน

สำหรับสนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty: WCT) โดยสนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์กำหนดให้ประเทศสมาชิกยอมรับและผูกพันตามอนุสัญญาเบิร์น มาตรา 1 ถึง 21 และภาคผนวกของอนุสัญญา 24 ซึ่งภายใต้สนธิสัญญาว่าด้วยลิขสิทธิ์ ผู้สร้างสรรค์ย่อมมีสิทธิในงานสร้างสรรค์แต่เพียงผู้เดียวในการในการทำซ้ำ ตามมาตรา 1(4) ซึ่งกำหนดให้นำมาตรา 1 ถึง 21 ของอนุสัญญาเบิร์นมาใช้บังคับ สิทธิในการจำหน่ายตามมาตรา 6 สิทธิในการเช่า ตามมาตรา 7(1) และสิทธิในการเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยไม่กระทบต่อบทบัญญัติในอนุสัญญาเบิร์น ในข้อ 11(1)(ii) ข้อ 11ทวิ (1)(i) และ (iii) ข้อ 11ตรี (1)(ii) ข้อ 14(1)(ii) และข้อ 14ทวิ(1) ที่ได้กำหนดไว้ว่าให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น มีสิทธิที่จะทำการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง ก็เป็นที่แน่ชัดว่าในการที่จะเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ประเภทใด ๆ ก็ตามที่ได้กำหนดไว้ในสนธิสัญญานี้ นั้น ไม่ว่าจะงานสร้างสรรค์ประเภทศิลปะหรืองานสร้างสรรค์ประเภทอื่น ๆ ผู้ที่ได้รับการคุ้มครองตามสนธิสัญญานี้ที่มีสิทธิเผยแพร่ได้ คือ ผู้สร้างสรรค์ผลงานเพียงแต่ผู้เดียวย่อมหมายถึงว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมมีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้นอยู่แล้ว ซึ่งในงาน NFT เช่นเดียวกัน เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานเป็นผู้สร้างสรรค์งาน NFT ผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมได้รับการคุ้มครองตามสนธิสัญญานี้ ผู้สร้างสรรค์จึงมีลิขสิทธิ์ในงาน NFT ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้นมาแต่เพียงผู้เดียว

สำหรับกฎหมายสหภาพยุโรป คณะกรรมการยุโรปได้มีการเผยแพร่ตลาดที่เกี่ยวข้องกับระเบียบทรัพย์สินที่เป็นคริปโทเคอร์เรนซี Markets in Crypto-assets Regulation (MiCA) ที่เสนอให้มีการกำกับดูแลเกี่ยวกับสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset) จะต้องมีการเข้ามาอยู่ในกรอบกฎหมายภายใต้การได้รับอนุญาตของ Markets in Crypto-assets Regulation (MiCA) โดยจะมีการบังคับใช้ในกลุ่มประเทศสมาชิกด้วยกันรวมทั้งกลุ่มประเทศที่ไม่ได้เป็นกลุ่มประเทศสมาชิกแต่ได้มีการทำธุรกรรมกับกลุ่มประเทศสมาชิกสหภาพยุโรป

สหภาพยุโรปได้มีการวางกรอบการกำกับดูแลกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิใกล้เคียง ซึ่งเป็นการพิจารณาถึงข้อกฎหมายในการวางกรอบของกฎหมายดิจิทัลในอนาคต ซึ่งมี Directive ที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความใกล้เคียงกับงานสร้างสรรค์ NFT มากที่สุด คือ Resale Right Directive 27 September 2001 ว่าด้วยการขายต่องานต้นฉบับเพื่อประโยชน์ของผู้เขียนงานต้นฉบับ นั้นหมายความว่า Directive ฉบับดังกล่าวสามารถนำงาน “Original Work of Art” สามารถที่จะนำกลับมาขายได้อีก ย่อมเห็นได้ว่าเป็นการคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานในฐานะที่เป็นงานอันเป็นต้นฉบับ และผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถที่จะนำเอางานต้นฉบับนั้น นำออกขายซ้ำได้อีก เมื่อเปรียบเทียบกับงาน NFT แล้วซึ่งถือเป็นงานดิจิทัลชนิดหนึ่งแล้วนั้น เห็นได้ว่าในงานกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหภาพยุโรปงาน NFT ที่เป็นต้นฉบับก็ยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานแต่สิ่งที่ผู้ซื้อได้ไป ได้ไปซึ่งสิทธิในการ NFT ที่ซื้อไปเท่านั้น

แสดงให้เห็นว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ยุโรปได้ให้ความสำคัญกับงานสร้างสรรค์ดิจิทัล ที่ให้ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานนั้น จะมีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ที่เป็นต้นฉบับที่ตนเองได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นมา เมื่อได้มีการขายงานสร้างสรรค์ให้แก่ผู้ซื้อไปแล้วนั้น ผู้ซื้อจะได้เพียงแต่สิทธิในงานสร้างสรรค์เท่านั้น และผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถที่จะนำงานสร้างสรรค์ที่เป็นต้นฉบับงานกลับมาขายได้อีก

สำหรับประเทศสหรัฐอเมริกา ในบทบัญญัติ 17 USC § 101 ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา กล่าวไว้ว่า เจ้าของลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวเท่านั้นที่จะได้รับสิทธิในการแปลงรูปต้นฉบับงาน ประกอบกับในการซื้อขายงานสร้างสรรค์ กฎหมายของสหรัฐอเมริกาได้มีกำหนดไว้ว่าในการซื้อขายงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ไว้ว่า ในการซื้อขายไม่จำเป็นต้องโอนลิขสิทธิ์ในงานที่มีอยู่ให้กับผู้ซื้อ ซึ่งพิจารณาเห็นได้ว่าการซื้อขายนั้นเป็นการซื้อขายเพียงสำเนางานสร้างสรรค์เท่านั้น ต้นฉบับงานสร้างสรรค์ก็ยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานนั่นเอง การโอนลิขสิทธิ์นั้นขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือผู้เป็นเจ้าของคนล่าสุด

ซึ่งเห็นได้กฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้ให้ความสำคัญงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้น ย่อมได้รับความคุ้มครองย่อมมีลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้น ดังนั้น แล้วผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมมีลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในงานสร้างสรรค์ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้น เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานจะทำการซื้อขายในงานสร้างสรรค์ ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาได้ให้ความสำคัญในงานสร้างสรรค์เป็นอย่างสำคัญยิ่ง ที่ว่าในการซื้อขายงานสร้างสรรค์นั้นผู้ซื้อจะได้ไปเพียงสำเนางานเท่านั้น ต้นฉบับงานจะยังคงอยู่ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นตามงานสร้างสรรค์ NFT ที่ต้นฉบับงาน NFT นั้น จะยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์งานส่วนผู้ซื้อนั้นจะไปได้เพียงสำเนางานเท่านั้น

สำหรับประเทศอังกฤษได้มีพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ Copyright, Design and Patents Act 1988 (CDPA) ซึ่งในกฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับนี้จะมีสาระสำคัญที่มุ่งเน้นการคุ้มครองตามหลักความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ งานสร้างสรรค์ที่ได้รับการคุ้มครองนั้นจะต้องเป็นงานสร้างสรรค์ตามหลักเกณฑ์เงื่อนไขของกฎหมาย ซึ่งในคำว่า “ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์” สำหรับกฎหมายลิขสิทธิ์ประเทศอังกฤษแล้วนั้น ก็ไม่ได้มีการให้คำจำกัดความขอบเขตกว้างถึงเพียงไร แต่ก็สามารถอนุมานได้ว่า ในการคุ้มครองงานสร้างสรรค์นั้น จะต้องเป็นการคุ้มครองในสิ่งที่มีการริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่ยังไม่ได้มีผู้ใดได้ทำการสร้างสรรค์งานขึ้นมาก่อน ซึ่งเป็นไปตามหลักการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่จะทำการคุ้มครองในงานสร้างสรรค์ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา โดยที่ไม่ได้เป็นการกระทำละเมิดในงานสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์อื่น ซึ่งในงาน NFT นั้น ถือได้ว่าเป็นงานศิลปะชนิดหนึ่งที่เกิดขึ้นมาจากการสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ขึ้นมาโดยที่ไม่ได้เป็นการทำซ้ำ ลอกเลียน งานสร้างสรรค์ของบุคคลอื่น ผู้สร้างสรรค์ผลงานย่อมได้รับการคุ้มครองตามกฎหมาย จึงเป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้นมา

สำหรับประเทศเนเธอร์แลนด์จะมี (Copyright Act 1912) ที่ให้การคุ้มครองผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสร้างสรรค์งานประเภท วรรณกรรม งานวิทยาศาสตร์ และงานศิลปกรรม หรือของผู้สืบสิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่จะถ่ายทอดงานอันมีลิขสิทธิ์สู่สาธารณชน และสิทธิที่จะทำซ้ำงานดังกล่าว ได้ภายในขอบเขตของกฎหมาย ซึ่งในกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศเนเธอร์แลนด์ ได้มีใจความที่เป็นสาระสำคัญ คือ ผู้ที่สร้างสรรค์งานใดขึ้นมาผู้นั้นย่อมเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์งานที่ได้สร้างสรรค์นั้นขึ้นมา ซึ่งในการสร้างสรรค์งาน NFT ก็ไม่ได้มีกฎหมายใดที่จะมาคุ้มครองโดยเฉพาะแต่เมื่อพิจารณาตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศเนเธอร์แลนด์แล้ว งาน NFT ก็ถือเป็นงานศิลปะอันมีลิขสิทธิ์ประเภทหนึ่ง ซึ่งผู้ที่ได้สร้างสรรค์งาน NFT ขึ้นมา ผู้ที่สร้างสรรค์งาน NFT นั้นก็ย่อมได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศเนเธอร์แลนด์เช่นเดียวกัน

สำหรับประเทศไทยตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดไว้ว่าเมื่องานใดเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์แล้ว งานนั้นย่อมได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ซึ่งได้บัญญัติไว้ในมาตรา 6 วรรค 1 ที่กำหนดว่า งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะงานดังกล่าวนี้จะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร จากบทบัญญัติ ใน มาตรา 6 วรรค 1 นั้นแล้ว ย่อมเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์เป็นงานสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งพอที่จะได้กล่าวโดยสรุป คือ การที่ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้ความรู้ ความสามารถ ความวิริยะ ความอุตสาหะ ของตนเองในการสร้างสรรค์งานขึ้นมาแล้ว โดยที่งานของตนเองได้มีการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาขึ้น ไม่ได้เป็นการทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ย่อมถือได้ว่างานสร้างสรรค์ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น ได้ก่อให้เกิดเป็นงานสร้างสรรค์ขึ้นแล้ว ย่อมได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายแล้ว

เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานในงานที่ตนเองได้มีการสร้างสรรค์ขึ้น จึงเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งสิทธิเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ย่อมที่สิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการกระทำการใด ๆ แก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของตนตามมาตรา 15 ซึ่งเป็นการคุ้มครองลิขสิทธิ์งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่างาน NFT เป็นงานศิลปกรรมประเภทหนึ่งที่มีการซื้อขายในระบบดิจิทัลเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานเท่านั้นที่มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการที่จะกระทำซ้ำหรือดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน หรือการแสวงหาผลประโยชน์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ของตนเอง เมื่อได้มีการพิจารณาตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ที่ได้กำหนดขอบเขตของคำจำกัดความของคำว่า “ศิลปกรรม” ไว้อย่างชัดเจนซึ่งได้รวมถึงงาน NFT เข้าไปในมาตรา 4 แล้ว ดังนั้น จึงเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6

เมื่อได้มีการพิจารณาตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565) ที่ได้มีการใช้บังคับในวันที่ 23 สิงหาคม พ.ศ. 2565 เมื่อได้ทำการศึกษาแล้ว ผู้วิจัยพบว่า ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ก่อนที่จะมีการแก้ไขใหม่ และตามที่ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565 นั้น พบว่าได้ให้การคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานไว้โดยชัดเจนอยู่แล้ว ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ว่าการสร้างสรรคผลงานจะอยู่ในรูปแบบ NFT หรืออยู่ในรูปใดก็ตามแต่ก็ย่อมได้รับการคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งผู้ใดก็ตามที่ได้กระทำซ้ำ ดัดแปลง หรือกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยที่ไม่ได้รับการอนุญาติยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว ผู้นั้นย่อมกระทำการละเมิดต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะเห็นได้ว่าการกระทำละเมิดงานงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์นั้น จะเป็นในลักษณะที่ผู้กระทำความละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง (Primary Copyright Infringement) ซึ่งเป็นการกระทำละเมิดต่อเจ้าของผลงานผู้สร้างสรรค์ผลงาน ในส่วนนี้เองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ก็ได้กำหนดการกระทำความผิดของผู้กระทำละเมิดโดยชัดเจนไว้แล้ว

4.1.1 สิทธิของผู้สร้างสรรค์งานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

ในเรื่องที่ยังเป็นปัญหาประเด็นที่สำคัญที่มีปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นสิทธิระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อที่ยังเป็นประเด็นที่ยังไม่มีความชัดเจน ที่เป็นที่มาของปัญหาเรื่อยมาที่พยายามที่จะทำการหาข้อสรุป คือ สิทธิของผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อในเรื่องลิขสิทธ์นั้น ผู้ใดจะมีสิทธิดีกว่ากัน เนื่องจากว่าในแต่ละแพลตฟอร์มจะมีการกำหนดเงื่อนไขในการซื้อขายที่แตกต่างกันออกไปซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือผู้ซื้อเองก็ไม่ได้เข้าใจในสัญญาหรือเงื่อนไขของการซื้อขายว่าในเงื่อนไขสัญญานั้น ซึ่งสัญญาที่กำหนดไว้ในรูปแบบสัญญาอัจฉริยะได้มีการกำหนดไว้ว่าอย่างไร แต่ในสิ่งที่เข้าใจตรงกันตามเจตนารมณ์ของคู่สัญญา คือ เป็นสัญญาซื้อขายงาน NFT จึงมีประเด็นที่เป็นปัญหากลางหลังจากที่ได้มีการซื้อ NFT ไปแล้ว

เมื่อได้พิจารณาประกอบกับหลักการสิ้นสิทธิได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ หรือ หลักความระงับสิ้นไปของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Exhaustion Doctrine) คือ เป็นการพิจารณาถึงระยะเวลาของสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่จะหมดสิ้นไปเมื่อใด หลักการสิ้นสิทธ์นี้เป็นการจำกัดสิทธิของผู้เป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาแต่เพียงผู้เดียว โดยสิทธิที่เป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา จะสิ้นสุดลงเมื่อเจ้าของสิทธิได้มีการจำหน่ายสินค้าหรือบริการออกเป็นครั้งแรก ด้วยเหตุผลที่ว่าเจ้าของสิทธิได้มีการแสวงหาผลประโยชน์ในสิทธิที่ตนเองได้มีการสร้างสรรค์ และได้รับค่าตอบแทนจากการที่ตนเองสร้างสรรค์งานนั้นไปแล้วนั่นเอง ซึ่งรายละเอียดจะกล่าวต่อไป

ดังนั้น เมื่องาน NFT เป็นงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์จึงมีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้นมานั้น ซึ่งตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์แล้วผู้สร้างสรรค์ย่อมมีสิทธิที่จะใช้ประโยชน์ใด ๆ ก็ได้ตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์แต่หากงานสร้างสรรค์ได้มีการจำหน่ายออกไปให้แก่ผู้ซื้อไปแล้วในหลักแห่งสิทธิไม่ว่าจะสิทธิหรือหน้าที่ หรือกรรมสิทธิ์ย่อมตกเป็นของผู้ซื้อไปแล้วนับแต่ที่ได้มีการชำระราคา จึงทำให้ผู้ซื้อและผู้ขายต่างก็ยังไม่ทราบว่าการซื้อขายงานสร้างสรรค์ประเภท NFT นั้น ผู้ซื้อและผู้ขายมีสิทธิประการใดในงาน NFT เมื่อทำได้ทำการพิจารณาจากกฎหมายทั้งต่างประเทศและประเทศไทยแล้วพบว่าในการซื้อขายงาน NFT นั้น ผู้ซื้อซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานจะยังเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงาน NFT อยู่ สิ่งที่ผู้ซื้อจะได้ไปนั้น ได้ไปเพียงสิทธิในงาน NFT เท่านั้น ไม่ได้หมายความรวมถึงลิขสิทธิ์ในงาน NFT แต่อย่างใด สิทธิในงาน NFT ยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงานอยู่เสมอ ซึ่งในการการที่จะได้รับลิขสิทธิ์หรือกรรมสิทธิ์นั้น ล้วนแต่เป็นไปตามที่คู่สัญญาได้ตกลงกัน หรือเป็นไปตามลักษณะของงานสร้างสรรค์

ตัวอย่าง สมาคมบาสเกตบอลแห่งชาติของประเทศสหรัฐอเมริกา National Basketball Association (NBA) ได้มีการนำเอาภาพนักบาสเกตบอลที่อยู่ในสังกัดโดยเป็นการนำเอาท่าทางหรืออิริยาบถ (NBA Top Shot) นำมาสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ NFT แล้วนำออกขายให้แก่ผู้ที่ชื่นชอบในกีฬาบาสเกตบอลในรูปแบบของงาน NFT ให้แก่ผู้ที่ชื่นชอบหรือผู้ที่สะสมในงานนักบาสเกตบอลที่ตนเองชื่นชอบได้ซื้อ แต่ในการกำหนดเงื่อนไขในสัญญาอรรถิยะของการซื้อขายได้กำหนดไว้อย่างชัดเจนว่า ห้ามมิให้นางาน NFT ไปใช้เพื่อประโยชน์ในทางการค้าหรือการหากำไร เช่น ห้ามนำไปทำคลิพวิดีโอ ห้ามนำเอาไปทำโฆษณา ห้ามนำเอาไปผลิตสินค้า แต่ผู้ซื้อที่มีสิทธิที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ที่ไม่ใช่เพื่อในทางการค้าภายใต้ขอบเขตของข้อกำหนด จึงเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานยังคงมีสิทธิในงาน NFT อยู่และยังมีลิขสิทธิ์ในตัวงาน NFT ที่สร้างสรรค์ขึ้น¹

4.1.2 สิทธิเจ้าของกรรมสิทธิ์งานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT)

การซื้อขาย NFT นั้น ต้นฉบับงานสร้างสรรค์ (Original) จะยังคงอยู่ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน แสดงว่าในการสร้างสรรค์งาน NFT นั้น จะมีทั้งกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์จึงเป็นสิทธิสองประการที่อยู่งานขึ้นเดียวกัน ในรูปแบบของการซื้อขาย NFT นั้น จะมีการนำเพียงไฟล์ดิจิทัลเท่านั้น มาแสดงในแพลตฟอร์มโดยแบ่งออกเป็นหมวดต่าง เช่น Art, Music, Photography

แต่ในรูปแบบการซื้อขาย NFT นั้น ภาพที่ได้มีการนำเข้าสู่ระบบดิจิทัลในแพลตฟอร์มของการซื้อขายแล้วนั้น จะถือว่าเป็นต้นฉบับ (Original) ของงานสร้างสรรค์ NFT ซึ่งในทุกงาน NFT จะมีโค้ด

¹ Haldanes, **NFT ownership and intellectual property: What are your rights?** [Online], 27 October 2022. Available from <https://www.haldanes.com/nft-ownership-and-intellectual-property-what-do-you-own/>.

ที่เป็นรหัสของงาน NFT อยู่และในโค้ดนี้จะเป็นโค้ดที่ทุกคนในระบบดิจิทัลทราบว่าเป็นต้นฉบับ Original ของงาน NFT โดยทุกคนสามารถที่จะตรวจสอบได้และไม่สามารถที่จะมีการแก้ไขได้ จึงเป็น สิ่งที่มีคุณค่าในตัวของมันเองซึ่งหากเป็นงาน NFT ของบุคคลที่มีชื่อเสียงด้วยแล้วยังทำให้งาน NFT ย่อมมีราคาที่สูงตามขึ้นไปด้วย เช่น ภาพวาด โมนาลิซ่า ที่เป็นงานสร้างสรรค์ภาพวาด เลโอนาร์โด ดา วินชี ศิลปินชาวอิตาลี ที่มีสิ่งเดียวและเป็นงานศิลปะอันสำคัญของโลก ที่เก็บรักษาไว้ที่พิพิธภัณฑ์ ลูฟวร์ ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งทุกคนทราบดีอยู่แล้วว่ามีภาพเดียวในโลก ดังนั้น หากมีการทำซ้ำภาพวาด โมนาลิซ่า ก็สามารรถที่จะรู้ได้ทันทีว่าเป็นภาพลอกเลียนแบบหรือภาพปลอม ซึ่งจะไม่มีคุณค่าหรือ ความสำคัญเท่ากับภาพวาดโมนาลิซ่า ที่เป็นต้นฉบับ Original

ดังนั้น จากการวิเคราะห์แล้วจึงจะเห็นได้ว่าการซื้อขายงาน NFT ในแพลตฟอร์มเมื่อผู้สร้าง สรรค์ผลงานได้มีการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา โดยในงานนั้นจะมีทั้งกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ควบคู่อยู่ใน ตัวมันเอง แต่ในรูปของการซื้อขายงาน NFT แล้วนั้น จะเป็นการขายเพียงไฟล์ดิจิทัลไม่ได้มีการส่งมอบ งานสร้างสรรค์ให้ไปด้วย สิ่งที่คุณซื้อได้ไปจะไปได้เพียงไฟล์ดิจิทัลเท่านั้น จึงจะเห็นได้ว่ากรรมสิทธิ์และ ลิขสิทธิ์ในงานที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะยังเป็นของผู้สร้างสรรค์อยู่ ในการซื้องาน NFT จะได้ไปเพียงสิทธิ เท่านั้น ซึ่งผู้ซื้อจะได้ไปซึ่งสิทธิในความเป็นเจ้าของสิทธิในงาน NFT เท่านั้น ในส่วนกรรมสิทธิ์ที่ได้มา นั้นจะต้องเป็นการส่งมอบจากเจ้าของงานสร้างสรรค์

แต่ทั้งนี้เนื่องจากงาน NFT เป็นงานสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็นงานดิจิทัลที่ทำการซื้อขายผ่าน แพลตฟอร์มออนไลน์ด้วยวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์งาน NFT นั้น จะเป็นการซื้อขายงานสร้าง สรรค์ในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล ซึ่งผู้ซื้อจะได้ไปเพียงไฟล์ดิจิทัลเท่านั้น แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาถึงงานสร้าง สรรค์ NFT ว่าเป็นงานสร้างสรรค์ชนิดใด อันจะทำให้ทราบได้ว่าผู้ซื้อจะได้สิทธิในงานสร้างสรรค์ NFT ในขอบเขตงานสร้างสรรค์เพียงไร โดยขอยกตัวอย่างลักษณะของงานสร้างสรรค์ NFT ดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1 ร้านขายสินค้าออนไลน์ชื่อ Stockx ซึ่งเป็นร้านขายสินค้าออนไลน์ขนาดใหญ่ โดยมีการจำหน่ายเกี่ยวกับสินค้าเสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า และอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ซึ่ง วิธีการขายสินค้าของ Stockx นั้น จะมีการถ่ายภาพสินค้าแล้วได้มีการสร้างสรรค์งานให้อยู่ในรูปแบบ NFT เมื่อผู้ที่สนใจจะซื้อสินค้าของ Stockx นั้น ได้ชำระราคาสินค้าไปแล้ว ผู้ซื้อจะได้ไปซึ่งลิขสิทธิ์ใน งาน NFT นั้นด้วย และผู้ซื้อสามารถที่จะนำงาน NFT นั้น นำไปแสดงที่ร้าน Stockx เพื่อขอรับสินค้า ต้นฉบับจริงทำให้ผู้ซื้อได้กรรมสิทธิ์ในสินค้านั้นด้วย

ตัวอย่างที่ 2 ในวงการแฟชั่น Balenciaga x Fortnite บาเลนเซียกาได้ร่วมกับ Epic Games ซึ่งเป็นผู้ผลิตเกม Fortnite สร้างวิดีโอเกม Afterworld รวมทั้งยังได้ออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้า ให้กับคาแรคเตอร์ใน Fortnite ในครั้งนี้จะเป็นในรูปแบบ Digital-to-Physical ผู้เล่นเกมสามารถซื้อ ชุดบาเลนเซียกาดิจิทัลให้กับตัวละครในเกม โดยที่ผู้เล่นเกมจะได้งานสร้างสรรค์ NFT ที่เป็นภาพของ ชุดเสื้อผ้าแฟชั่นที่ผู้เล่นเกมได้ทำการเลือกซื้อในเกมออนไลน์ และผู้เล่นเกมก็สามารถที่จะนำแบบ

เสื้อผ้าในเกมนำมาซื้อชุดจริงในบ้านบาเลนเซียกาให้กับตัวเองได้ด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้ซื้องานสร้างสรรค์ NFT จะได้สิทธิในงานอันมีลิขสิทธิ์ในการออกแบบเสื้อผ้าที่อยู่ในเกมและผู้ซื้อจะได้ลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ที่เป็นต้นฉบับที่ได้มีการออกแบบเสื้อผ้าที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น และผู้ซื้อยังได้กรรมสิทธิ์ในเสื้อผ้าที่เป็นเสื้อผ้าจริงอีกด้วย²

4.2 สัญญาซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว NFT ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

จากการวิจัยจะพบได้ว่าผู้ซื้อจะได้รับเพียงสิทธิในงาน NFT เท่านั้น และปัญหาที่ตามมาอีกคือ ปัญหาในการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ประเภท NFT นั้น เมื่อผู้ขายได้มีการชำระราคาให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้วจนกระทั่งผู้ซื้อได้มาซึ่งงาน NFT มาอยู่ในความครอบครองแล้วนั้น ต่อมาปัญหาที่พบคือ สิทธิของผู้ซื้อจะมีอยู่เพียงใดสามารถที่จะนำงาน NFT นั้นไปใช้ประโยชน์ในทางการค้าหรือเพื่อกำไรได้หรือไม่ หรือเพียงแค่ใช้ส่วนบุคคลเท่านั้น และในทางตรงกันข้ามผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถที่ยกเลิกการขายหรือการเจรจาใหม่ได้หรือไม่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ยังเป็นปัญหาเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์จาก NFT เนื่องจากในสัญญาเองก็ไม่ได้มีการกำหนดไว้ในชัดเจนไว้ในแพลตฟอร์มที่ทำการซื้อขายกัน

แพลตฟอร์มของการซื้อขาย NFT จะมีการกำหนดเงื่อนไขไว้ด้วยสัญญาอัจฉริยะซึ่งเป็นสัญญาที่ทั้งสองฝ่ายจะต้องตกลงและปฏิบัติตามสัญญาซึ่งสัญญาอัจฉริยะนี้จะขึ้นอยู่กับแต่ละวัตถุประสงค์ของแพลตฟอร์มต่าง ๆ ซึ่งในส่วนของ NFT นั้น จะมุ่งเน้นไปในลักษณะของการซื้อขายงานสร้างสรรค์เป็นหลัก ดังนั้น ในสัญญาของการซื้อขายงาน NFT นั้นจะมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานในลักษณะเหมือนสัญญาซื้อขายสินค้าทั่วไป ซึ่งเมื่อพิจารณาจากแพลตฟอร์มต่าง ๆ และแพลตฟอร์มที่เป็นที่นิยมในการซื้อขาย NFT แล้วนั้น ก็จะมีการกำหนดสัญญาที่เป็นมาตรฐานตายตัวไม่ได้มีการกำหนดให้เป็นสัญญาที่สามารถที่จะแก้ไขได้ในขณะที่ทำการซื้อขายกัน อาจจะเป็นเพราะว่า NFT ในปัจจุบันที่มีการขายในแพลตฟอร์มต่าง ๆ มีมากถึงประมาณ 100 ล้าน NFT ซึ่งเฉพาะแต่ในแพลตฟอร์ม Opensea ที่เป็นแพลตฟอร์มที่เป็นที่นิยมที่มีการซื้อขายกันมากที่สุดก็มีงาน NFT อยู่ในแพลตฟอร์มมากถึง 43 ล้าน NFT ด้วยกันจึงยากแก่การที่จะต้องมีการแก้ไขสัญญาหรือเพิ่มเติมข้อตกลงในสัญญาเพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ซื้อได้

ในกรณีของผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT นั้น ที่ต้องการจะนำงาน NFT มาเสนอขายในแพลตฟอร์ม นั้น ต่างที่จะต้องมีการตั้งราคาไว้ด้วยความพึงพอใจของตัวผู้สร้างสรรค์ผลงานเสียก่อน ซึ่งในการตั้งราคาเพื่อกำหนดราคา NFT นั้น ย่อมเป็นราคาของผู้สร้างสรรค์ผลงานต่างพึงพอใจแล้วในการที่ตั้งราคานั้นขึ้นมา อีกทั้งยังเป็นที่น่าสนใจและทราบกันคืออยู่แล้วว่าในการซื้อขาย NFT นั้นผู้ซื้อจะ

² ชญานิน วัชชัย, The next fashion trend เมื่อ NFT จับมือวงการแฟชั่น [Online], 26 ตุลาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.tatreviewmagazine.com/article/the-next-fashion-trend/>.

ได้ไปเพียงแค่อิทธิในตัวตน NFT เท่านั้น ซึ่งกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์จะยังคงอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ดังนั้นแล้ว ผู้สร้างสรรค์ผลงาน NFT ย่อมรู้อยู่แล้วว่าในราคาที่ตั้งไว้ในกาเสนอขาย NFT นั้นจึงเป็นราคาที่พึงพอใจในราคาที่ได้กำหนดไว้แล้ว ซึ่งเป็นราคาที่คาดหมายได้ว่าผู้ซื้ออาจจะนำงาน NFT นั้น ไปใช้เพื่อการแสวงหาผลประโยชน์หรือในทางการค้าเพื่อการหากำไรไว้ด้วยแล้ว

ในส่วนของผู้ซื้อเอง เมื่อได้พบงาน NFT ที่ผู้ซื้อชอบหรือพอใจแล้วจึงตกลงตัดสินใจที่จะซื้อ โดยพิจารณาจากความชอบ ความต้องการ ความนิยมของตลาด และราคาที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้กำหนดราคาไว้แล้ว จนมีการชำระราคาตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้กำหนดไว้ ก็เป็นไปตามสัญญาที่ได้มีการกำหนดไว้เป็นแบบฟอร์มตามมาตรฐานสัญญาในตามแต่ละแพลตฟอร์มตามที่ได้กำหนดไว้แล้ว ในประเด็นที่ต้องวิเคราะห์ซึ่งเป็นปัญหาหรืออาจจะเกิดปัญหาขึ้นได้ในอนาคตนั้นก็คือ เมื่อผู้ซื้อได้มีการซื้องาน NFT ไปแล้วนั้น สามารถที่จะนำงาน NFT ไปใช้เพื่อการแสวงหาผลประโยชน์หรือในทางการค้าเพื่อการหากำไรได้หรือไม่ หรือนำไปทำซ้ำหรือตัดแปลงต่อไปได้หรือไม่ จึงเป็นประเด็นที่จะต้องพิจารณาว่าเมื่อผู้ซื้อจะมีเพียงสิทธิในงาน NFT แล้วสิทธินั้นผู้ซื้อสามารถที่จะแสวงหาผลประโยชน์ได้เพียงใดในงาน งาน NFT ซึ่งผู้ซื้อได้ซื้อมา

สิทธิในงาน NFT ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์แล้วว่าในกรณีที่สัญญาซื้อขายในแพลตฟอร์มไม่ได้มีการกำหนดไว้โดยชัดแจ้งไว้ว่าเมื่อมีการซื้อขายสำเร็จแล้วและผู้ซื้อได้ชำระราคาให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานไปแล้วนั้น สิทธิพึงมีในงานสร้างสรรค์ NFT นั้น ผู้ซื้อจะมีสิทธิในงาน NFT ได้เพียงใดโดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ได้เป็น 2 ประเด็น ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 ในการนำไปใช้เพื่อการแสวงหาผลประโยชน์หรือในทางการค้าเพื่อการหากำไรนั้น ย่อมเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ว่างาน NFT นั้น เมื่อผู้ซื้อได้ทำการซื้องาน NFT ไปแล้วโดยปกติหากเป็นการซื้อเพื่อความชอบส่วนตัวเพื่อการสะสมหรือเพื่อความสวยงามก็เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงาน NFT ที่ผู้ซื้อได้มาที่จะเก็บรักษาไว้ แต่ก็มีไม่น้อยเช่นกันที่ผู้ที่สนใจซื้อไม่ได้หวังเพียงที่จะซื้อไว้ด้วยความชอบเพื่อการเก็บรักษาเพื่อการสะสมแต่เป็นการซื้อเพื่อนำไปใช้ในการแสวงหาผลประโยชน์เพื่อนำไปทำธุรกิจในทางการค้าเพื่อหากำไร เช่น การนำไปสกรีนลายเสื้อยืด นำไปใช้เป็นโลโก้สินค้าต่าง ๆ การให้เช่าหรือขายต่อให้แก่บุคคลที่สามโดยที่ไม่ได้มีการนำงาน NFT นั้น ไปทำซ้ำหรือตัดแปลงให้มีการเปลี่ยนรูปงานจากเดิมให้ไปเป็นงานรูปแบบใหม่แล้ว

ดังนั้น จึงเป็นประเด็นที่ว่าเมื่อผู้ได้มาซึ่งงานสร้างสรรค์ประเภท NFT โดยการซื้อผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ แล้ว ผู้ซื้อได้นำงาน NFT ไปใช้ประโยชน์โดยนำไปใช้แสวงหาผลประโยชน์ในทางการการค้า อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ผลงานเองก็ย่อมทราบหรือควรที่จะทราบว่าในงานสร้างสรรค์ NFT ซึ่งเป็นรูปลักษณะไฟล์ดิจิทัลนั้น นอกจากซื้อเพื่อความชอบแล้วยังอาจจะนำไปใช้ประโยชน์อื่น ๆ ซึ่งรวมถึงในทางการค้าด้วย ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็น 2 ประการดังนี้ คือ

ประการที่ 1 ในกรณีที่เป็นปัญหาว่า ในสัญญาไม่ได้กำหนดไว้ในชัดเจนว่าผู้ซื้องาน NFT ไปแล้ว จะนำไปใช้ในการแสวงหาผลประโยชน์เพื่อนำไปทำธุรกิจในทางการค้าเพื่อหากำไรได้หรือไม่นั้น

ประการที่ 2 หากสามารถที่จะกระทำได้ไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานแต่อย่างใด

เมื่องาน NFT นั้น ผู้ซื้อจะได้รับเพียงสิทธิในงาน NFT แต่กรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์จะยังเป็นของผู้สร้างสรรค์ผลงานอยู่ เมื่อผู้ซื้อได้นำงานสร้างสรรค์ NFT ไปทำการทำซ้ำหรือดัดแปลง เช่น การนำงาน NFT ที่ซื้อมาแล้วนำมาทำซ้ำหรือดัดแปลงโดยการวาดลวดลายเพื่อให้งาน NFT มีความแตกต่างไปจากงาน NFT เดิม หรือเป็นการทำขึ้นมาใหม่จากเค้าโครงในงานสร้างสรรค์เดิมเช่นนี้แล้ว เมื่อผู้ซื้อได้เพียงสิทธิเพียงอย่างเดียวไม่ได้รวมถึงลิขสิทธิ์ ดังนั้นแล้ว เมื่อผู้ซื้อได้มีการกระทำการดังกล่าวย่อมถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ตามมาตรา 27 ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537³

ประเด็นที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าในกรณีที่สัญญาซื้อขาย NFT แพลตฟอร์มไม่ได้มีการกำหนดไว้อย่างชัดเจนแล้ว ซึ่งผู้ซื้อจะมีเพียงสิทธิในงาน NFT เท่านั้น หากผู้ซื้อนำงาน NFT มาทำซ้ำหรือดัดแปลง NFT ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ ซึ่งในบางครั้งในบางแพลตฟอร์มไม่ได้เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการซื้อขายงานสร้างสรรค์ประเภท NFT แต่ได้มีการกำหนดหลักเกณฑ์และเงื่อนไขต่าง ๆ ไว้อย่างชัดเจนตั้งแต่เริ่มแรกของการเข้าสู่แพลตฟอร์ม เช่น แพลตฟอร์มเกมออนไลน์ประเภท Play-to-Earn ซึ่งเป็นการเล่นเกมออนไลน์เพื่อที่จะได้รับค่าตอบแทนในเกมออนไลน์และสามารถนำค่าตอบแทนที่ได้รับนำมาแลกเปลี่ยนเป็นเงินตราได้ในชีวิตจริง เช่น เกม Axie Infinity ที่เป็นการเล่นเกมแล้วผู้เล่นจะได้รับค่าตอบแทน ซึ่งในวิธีการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนและเลือกซื้อรูปภาพการ์ตูน NFT ที่ผู้เล่นชอบจากในเกมเสียก่อนเพื่อเป็นตัวแทนของผู้เล่นในเกม ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกซื้อตัวการ์ตูน NFT สูงสุดได้ 3 ตัว และผู้เล่นจะได้แคสสิทรีในตัวการ์ตูนที่เป็น NFT นั้น หากผู้เล่นต้องการเพิ่มเลเวลทักษะในเกมจะต้องมีการออกเดินทาง ผจญภัย และเพาะพันธุ์กันระหว่างตัวการ์ตูน NFT ด้วยกันเองเพื่อให้เกิดตัวการ์ตูน NFT ใหม่ขึ้นมา ซึ่งผลผลิตจากการเพาะพันธุ์นี้ก็จะเกิดตัวการ์ตูน NFT ใหม่และตัวการ์ตูน NFT ใหม่นี้ก็จะเป็น NFT ที่ตกเป็นกรรมสิทธิ์แก่ผู้เล่นที่จะมีสิทธิที่จะดำเนินการอย่างไรก็ได้ในตัวการ์ตูนนั้น และสามารถที่จะนำไปขายในเกมออนไลน์ได้ ซึ่งหากการเพาะพันธุ์เกิดเป็นตัวการ์ตูน NFT ที่หายากแล้ว ราคาสูงถึงหลักล้านบาทได้

³ มาตรา 27 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15(5) ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน.

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว เห็นได้ว่าหากมีการกำหนดสัญญาหรือการกำหนดขอบเขตการอนุญาตให้ใช้สิทธิแล้วก็จะทำให้เป็นที่เข้าใจโดยที่ไม่จำเป็นต้องมีการมาพิจารณากันในแต่ละกรณี เพื่อให้เกิดการตีความว่าผู้สร้างสรรค์งาน NFT มีสิทธิอย่างไร เพียงใด หรือผู้ซื้อจะได้รับสิทธิอย่างไร ซึ่งสิ่งนี้ยังเป็นปัญหาที่เกิดจากการซื้อขายผ่านแพลตฟอร์มที่ไม่ได้มีการกำหนดเงื่อนไขไว้ หรือการนำเงื่อนไขมาเป็นตัวเลือกว่าในการซื้อขายนั้นคู่สัญญาจะต้องการให้มีการโอนกรรมสิทธิ์และลิขสิทธิ์ หรือต้องการให้สิทธิเพียงอย่างเดียว เป็นต้น

4.3 การละเมิดลิขสิทธิ์โดยผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP: Internet Service Provider)

ซึ่งในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ปัญหาถึงการละเมิดลิขสิทธิ์จากการที่ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตได้มีการนำงาน NFT ของผู้สร้างสรรค์นำไปใช้ในการแสวงหาผลประโยชน์เพื่อนำไปทำธุรกิจในการการค้าเพื่อหากำไรโดยที่ไม่ได้รับการอนุญาตจากเจ้าของงานสร้างสรรค์นั้น แต่ในขั้นตอนวิธีกระบวนการละเมิดลิขสิทธิ์จะเกิดขึ้นจากการที่ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ในฐานะผู้ใช้บริการได้เข้าไปใช้บริการจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตไม่ว่าการใช้บริการนั้น จะเกิดจากการสมัครเป็นสมาชิกหรือไม่ได้เป็นสมาชิกก็ตามแต่และได้มีละเมิดลิขสิทธิ์ต่องาน NFT ไม่ว่าจะป็นวิธีทำซ้ำหรือดัดแปลง หรือคัดลอกส่วนหนึ่งส่วนใดของงาน ซึ่งต่อไปนี้ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ว่า ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตผู้ให้บริการแพลตฟอร์มต่าง เช่น Facebook, Twitter, Lazada ที่เป็นผู้ให้บริการแก่ผู้ใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตเหล่านี้จะต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อผู้ใช้บริการที่กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์งาน NFT

เมื่อได้มีการพิจารณาตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565 ซึ่งเป็น ที่มีการใช้บังคับในวันที่ 23 สิงหาคม 2565 ที่ผ่านมา เมื่อได้ทำการศึกษาแล้ว ผู้วิจัยพบว่าตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ก่อนที่จะมีการแก้ไขใหม่ และตามที่ได้มีการแก้ไขใหม่นั้น พบว่าได้ให้การคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ผลงานไว้โดยชัดเจนอยู่แล้ว ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ว่าการสร้างสรรคผลงานจะอยู่ในรูปแบบ NFT หรืออยู่ในรูปแบบใดก็ตามแต่ก็ย่อมได้รับการคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งผู้ใดก็ตามที่ได้กระทำซ้ำ ดัดแปลง หรือกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยที่ไม่ได้รับการอนุญาตยินยอมจากเจ้าของลิขสิทธิ์ผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้ว ผู้นั้นย่อมกระทำการละเมิดต่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน เป็นการกระทำละเมิดงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์นั้น เป็นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง (Primary Copyright Infringement) ซึ่งเป็นการกระทำละเมิดต่อเจ้าของผลงานผู้สร้างสรรค์ผลงาน ในส่วนนี้เองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ก็ได้กำหนดการกระทำคามผิดของผู้กระทำละเมิดโดยชัดเจนไว้แล้ว

แต่ปัญหาที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจะพบว่าหากในกรณีที่การกระทำนั้นได้เกิดขึ้นโดยอ้อม (Secondary Copyright Infringement) โดยเป็นการกระทำโดยการใช้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการกระทำละเมิดไม่ว่าจะเป็นช่องทาง การซื้อขายสินค้าและบริการออนไลน์ผ่าน

แพลตฟอร์มของร้านค้าต่าง ๆ ซึ่งผู้ให้บริการเหล่านี้เรียกว่า ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มที่อยู่ภายใต้ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตอีกชั้นหนึ่งแล้ว เช่น ใน Facebook จะมีแพลตฟอร์มต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น แพลตฟอร์มขายสินค้าและบริการต่าง ๆ ร้านขายเสื้อผ้า ร้านขายรูปภาพ ซึ่งแพลตฟอร์มร้านค้าต่าง ๆ นี้ ก็อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของ Facebook ซึ่งเป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งสิ่งนี้เป็นปัญหาที่จะต้องศึกษาว่าเมื่อมีผู้กระทำละเมิดได้นำงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ว่าอยู่ในงานสร้างสรรค์ประเภทใดก็ตาม ได้กระทำละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยการทำซ้ำหรือดัดแปลง หรือกระทำด้วยประการอื่นใดที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานแล้วนำงานสร้างสรรค์ที่ได้มีการกระทำขึ้นโดยการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นมาแสวงผลประโยชน์ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการ แสดงผลงาน การโฆษณาเพื่อการซื้อขาย ซึ่งในปัญหาคือ หากการกระทำดังกล่าวนั้นเป็นการกระทำละเมิดงานสร้างสรรค์โดยผ่านแพลตฟอร์ม ซึ่งในแพลตฟอร์มเหล่านั้น เป็นเพียงแค่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตโดยที่ไม่ได้รู้ถึงว่างานสร้างสรรค์ของผู้ใช้บริการที่นำมาใช้บริการในแพลตฟอร์มนั้น เป็นการละเมิดต่องานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตก็ย่อมไม่ต้องร่วมกันรับผิดชอบกับผู้ให้บริการที่นำงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการละเมิดงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นที่นำมาใช้บริการในแพลตฟอร์มของตน

แต่หากกรณีในทางตรงกันข้ามนั้น ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้มีการรับรู้ หรือควรที่จะรู้แล้วว่า ผู้ใช้บริการได้นำงานสร้างสรรค์อันละเมิดงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ซึ่ง ในประเด็นนี้นั้น จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาที่มีการแก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565 ในส่วนที่เป็นสาระสำคัญตามมาตรา 3⁴ ที่ได้กำหนดบทนิยามคำว่า “ผู้ให้บริการ” และในส่วนที่ 7 ช้อยกเว้นความ

⁴ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 มาตรา 3 ให้เพิ่มบทนิยามคำว่า “ผู้ให้บริการ” และ “ผู้ใช้บริการ” ระหว่างบทนิยาม คำว่า “การโฆษณา” และ “ข้อมูลการบริหารสิทธิ” ในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537

“ผู้ให้บริการ” หมายความว่า ผู้ให้บริการเป็นสื่อกลางส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่นผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ และให้หมายความรวมถึงผู้ให้บริการเก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นการชั่วคราว ผู้ให้บริการรับฝากข้อมูลคอมพิวเตอร์ และผู้ให้บริการสืบค้นแหล่งที่ตั้งของข้อมูลคอมพิวเตอร์ด้วย ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเองหรือบุคคลอื่นหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น.

รับผิดชอบของผู้ให้บริการ มาตรา 43/1⁵, 43/2⁶ แต่เจ้าของผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องพิสูจน์ว่างานที่ได้มีการสร้างสรรค์ขึ้นมานั้นตนเองเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และมีหลักฐานที่ควรเชื่อได้ว่ามีการละเมิดลิขสิทธิ์หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นไปตามที่ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565 มาตรา 43/6⁷ ซึ่งมีสาระสำคัญ คือ การที่จะกำหนดมาตรการที่จะต้อง

⁵ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 มาตรา 43/1 ผู้ให้บริการที่จะได้รับยกเว้นความรับผิดชอบสำหรับการละเมิดลิขสิทธิ์อันเนื่องมาจากการให้บริการของตน ต้องเป็นผู้ให้บริการที่ได้ประกาศมาตรการยกเลิกการให้บริการแก่ผู้ใช้บริการที่กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ซ้ำไว้อย่างชัดเจนและได้ปฏิบัติตามมาตรานั้น และให้บริการในลักษณะตามที่บัญญัติในมาตรา 43/2 มาตรา 43/3 มาตรา 43/4 หรือมาตรา 43/5 แล้วแต่กรณี.

⁶ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 มาตรา 43/2 ผู้ให้บริการเป็นสื่อกลางส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่นผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ที่จะได้รับยกเว้นความรับผิดชอบตามมาตรา 43/1 ต้องให้บริการภายใต้เงื่อนไขดังต่อไปนี้

- (1) ไม่ได้เป็นผู้ริเริ่มการส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์
- (2) ส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์ผ่านกระบวนการทางเทคนิคที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ โดยไม่ได้เป็นผู้เลือกข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น
- (3) ไม่ได้กำหนดผู้รับข้อมูลคอมพิวเตอร์ เว้นแต่เป็นการตอบสนองโดยระบบอัตโนมัติ
- (4) ส่งผ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยไม่ได้เปลี่ยนแปลงเนื้อหาของข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น และ
- (5) ไม่ได้เก็บสำเนาข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ทำซ้ำขึ้นในระหว่างกระบวนการพักข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นการชั่วคราวไว้บนระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในลักษณะที่ผู้อื่นสามารถเข้าถึงได้โดยทั่วไป และไม่ได้เก็บสำเนาข้อมูลคอมพิวเตอร์เช่นนั้นไว้นานเกินกว่าที่จำเป็น.

⁷ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 มาตรา 43/6 ในกรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์มีหลักฐานอันควรเชื่อว่ามี การละเมิดลิขสิทธิ์บนระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการตามมาตรา 43/4 หรือมาตรา 43/5 เจ้าของลิขสิทธิ์อาจแจ้งไปยังผู้ให้บริการให้นำข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อ้างว่าได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์หรือแหล่งอ้างอิงหรือจุดเชื่อมต่อของข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ หรือระงับการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือแหล่งอ้างอิงหรือจุดเชื่อมต่อของข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าว

การแจ้งตามวรรคหนึ่ง ให้เจ้าของลิขสิทธิ์คำนึงถึงบทบัญญัติในส่วนที่ ๖ ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ การแจ้งต้องทำเป็นหนังสือหรือทำโดยผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยอย่างน้อยต้องมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

- (1) ชื่อตัวและชื่อสกุล หรือชื่อนิติบุคคล ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ และที่อยู่จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โดยข้อมูลดังกล่าวต้องทำให้สามารถติดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ได้
- (2) งานอันมีลิขสิทธิ์ที่อ้างว่าถูกละเมิดลิขสิทธิ์
- (3) ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อ้างว่าได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์และแหล่งที่ตั้งของข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น โดยต้องมีรายละเอียดที่เพียงพอตามสมควรเพื่อให้ผู้ให้บริการสามารถนำข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวออกจากระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการหรือระงับการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวเว้นแต่เป็นการแจ้งไปยังผู้ให้บริการตามมาตรา ๔๓/๕ ให้ระบุเพียงแหล่งอ้างอิงหรือจุดเชื่อมต่อที่นำไปสู่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อ้างว่าได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ และรายละเอียดที่เพียงพอตามสมควรเพื่อให้ผู้ให้บริการสามารถระบุแหล่งอ้างอิงหรือจุดเชื่อมต่อนั้น

รับผิดชอบการละเมิดลิขสิทธิ์จากผู้ให้บริการที่กระทำละเมิดต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานอันมีลิขสิทธิ์บนสื่อทางเทคโนโลยี ซึ่งผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่น Facebook, Twitter, Lazada จะต้องปฏิบัติอย่างไร เมื่อได้มีการรับการแจ้งเตือนโดยผู้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นเจ้าของผลงานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งจะเป็นไปตามมาตรา 43/6 ที่ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ที่เป็นเจ้าของผลงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น ได้มีการแจ้งเตือนไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตด้วยเหตุมีหลักฐานอันควรเชื่อได้ว่าได้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยให้แจ้งไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้รับทราบว่ามีข้อมูลในระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตนั้น ได้มีข้อมูลงานอันละเมิดลิขสิทธิ์อยู่ที่เกิดจากผู้ให้บริการเป็นผู้นำงานอันละเมิดลิขสิทธิ์เข้าสู่ระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ ผู้ใช้บริการจะต้องมีการแจ้งข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ให้ครบถ้วนตามที่ได้กำหนดไว้ในวรรค 2 ข้อ (1) - (5) เพื่อให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้ทำการตรวจสอบข้อมูลจากผู้สร้างสรรค์ผลงานว่าข้อมูลที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ส่งมาให้นั้นมีมูลความจริง

แต่ตามมาตรา 43/6 นี้ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจะต้องมีการพิจารณาข้อมูลรายละเอียดตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้แจ้งเตือนมาเสียก่อน แต่หากผู้สร้างสรรค์ผลงานได้แจ้งข้อมูลรายละเอียดแก่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตยังไม่ครบถ้วนซึ่งยังขาดข้อสาระสำคัญตามวรรคสอง (1) (2) (3) แล้ว ก็ให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้ดำเนินการติดต่อไปยังผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยรวดเร็วเพื่อที่จะได้รับทราบข้อมูลให้ครบถ้วนโดยทั้งนี้จะถือว่าผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider: ISP) รู้หรือมีเหตุอันควรรู้ถึงการละเมิดลิขสิทธิ์บนระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไม่ได้ถ้าหากว่ายังไม่ได้รับข้อมูลรายละเอียดจากผู้สร้างสรรค์ผลงานครบถ้วน

(4) คำรับรองว่าข้อความที่แจ้งดังกล่าวเป็นความจริง

(5) ลายมือชื่อหรือลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเจ้าของลิขสิทธิ์

เมื่อผู้ให้บริการได้รับแจ้งตามวรรคหนึ่ง ให้ผู้ให้บริการนำข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อ้างว่าได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์หรือแหล่งอ้างอิงหรือจุดเชื่อมต่อของข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการหรือระงับการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือแหล่งอ้างอิงหรือจุดเชื่อมต่อของข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวโดยไม่ชักช้า พร้อมทั้งแจ้งไปยังผู้ให้บริการที่ถูกกล่าวหาว่ากระทำการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อให้โอกาสในการโต้แย้ง

ในกรณีที่การแจ้งมีรายละเอียดไม่ครบถ้วนตามวรรคสอง แต่มีสาระสำคัญตาม (1) (2) และ (3) แล้ว ให้ผู้ให้บริการติดต่อเจ้าของลิขสิทธิ์โดยเร็วหรือกระทำการอื่นใดเพื่อให้ได้รายละเอียดที่ครบถ้วน ทั้งนี้ จะถือว่าผู้ให้บริการรู้หรือมีเหตุอันควรรู้ถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นบนระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการไม่ได้หากการแจ้งมีรายละเอียดไม่ครบถ้วน

ผู้ให้บริการที่ดำเนินการโดยสุจริตไม่ต้องรับผิดชอบต่อความเสียหายใด ๆ ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการตามวรรคสาม.

ซึ่งหากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้รับข้อมูลรายละเอียดครบถ้วนแล้วในกระบวนการต่อไป ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจะต้องนำเอางานสร้างสรรค์อันเกิดจากการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ ออกจากระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือระงับการเข้าถึงข้อมูล คอมพิวเตอร์หรือแหล่งอ้างอิงหรือจุดเชื่อมต่อของข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ชักช้า นั่นก็หมายความว่า เมื่อเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้นแล้ว ผู้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หากพบว่ามีการ ละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้นโดยการนำเอาผลงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ของตนเองไปใช้ประโยชน์หรือ แสวงหากลกำไรที่ไม่ได้เป็นช้อยกเว้นตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในส่วนที่ 6 แล้ว ผู้สร้าง สรรค์จะต้องแจ้งข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ให้แก่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเมื่อผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ได้รู้ถึงการละเมิดลิขสิทธิ์นั้น ย่อมสามารถที่จะนำงานสร้างสรรค์ที่ได้ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ออกจากระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือระงับการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์ได้ ทั้งนี้หากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้ดำเนินการโดยสุจริตแล้ว จะไม่ต้องรับผิดชอบต่อความเสียหายใด ๆ ที่เกิดขึ้นจากการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในกระบวนการนี้ สามารถเรียกได้อีกอย่าง หนึ่งว่า (Notice and Takedown)

ดังนั้น สิ่งที่ยังเป็นปัญหาอยู่นั้นคือ หากในกรณีที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตได้รับข้อมูล รายละเอียดครบถ้วนจากผู้สร้างสรรค์ผลงานเจ้าของลิขสิทธิ์แล้วแต่ยังละเลยหรือเพิกเฉยโดยที่รู้หรือ ควรจะรู้ว่าผู้ให้บริการได้กระทำละเมิดลิขสิทธิ์ต่อผู้สร้างสรรค์เจ้าของลิขสิทธิ์ ดังเช่นนี้แล้วปัญหาคือ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจะต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานเจ้าของลิขสิทธิ์เพียงฝ่ายเดียว หรือ จะต้องร่วมกันรับผิดกับผู้ให้บริการที่กระทำละเมิด ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถึงแม้ว่าจะได้มีการแก้ไขเพิ่มเติม ฉบับ ที่ 5 พ.ศ. 2565 แล้วก็ตามแต่ก็ยังเป็นปัญหาที่ยังไม่ได้เป็นที่ยุติปัญหาที่ได้กล่าวมาได้

4.4 สิทธิในชื่อเสียงหรือสิทธิในการทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน (Right of Publicity)

การนำเอาภาพลักษณ์ (Image) ของบุคคลที่มีชื่อเสียงมานำมาสร้างสรรค์ผลงาน NFT ไม่ว่าจะ เป็น ดารา นักแสดง นักร้อง ที่เป็นที่ยุติกรรมหลายในสังคม ที่นำมาถ่ายภาพโฆษณาในลักษณะที่ เป็นภาพนิ่ง แต่มีการนำทำทางในลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหว หรือ อิริยาบถ นำไปใช้กับสินค้าหรือ บริการ เพื่อการค้ากำไรในเชิงพาณิชย์ ซึ่งภาพลักษณ์ของบุคคลที่มีชื่อเสียงนั้น ถือได้ว่าเป็นทรัพย์สิน ทางปัญญาประเภทหนึ่ง สิทธิประเภทนี้ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “สิทธิในทางทรัพย์สินในเอกลักษณ์ของ บุคคลผู้มีชื่อเสียง” (A Property Right in Celebrity’s Identity) ซึ่งหากผู้ใดที่ทำการนำเอา ภาพลักษณ์ของบุคคลที่มีชื่อเสียงในขณะการถ่ายภาพหรืออิริยาบถในขณะนั้น นำไปใช้เพื่อการ แสวงหากลกำไรโดยที่มีขอบในทางการค้าหรือการค้าแล้ว ย่อมเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในตัวของ บุคคลที่มีชื่อเสียงนั้น ซึ่งในกฎหมายของต่างประเทศนั้นได้มีการคุ้มครองเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของบุคคลที่มี ชื่อเสียงไว้ ไม่ว่าจะเป็น ดารา นักแสดง นักร้อง ที่ให้เหตุผลหลักที่เป็นสาระสำคัญ ที่จะแสดงการใช้

ทักษะ ความสามารถ ความมีชื่อเสียง ของตนเอง ในการมาสร้างภาพลักษณ์ของตนเองให้มีชื่อเสียง ให้เป็นที่รู้จัก⁸ เช่น ในประเทศสหรัฐอเมริกา Daneil Pesina เป็นนักศิลปะการต่อสู้เป็นโจทก์ได้ฟ้อง จำเลย ที่เป็นบริษัทสร้างและจำหน่ายวิดีโอเกมการต่อสู้ ซึ่งจำเลยได้จ้างโจทก์มาเป็นแบบสำหรับตัวละครในวิดีโอเกมจำเลย จำเลยบันทึกท่าทางของโจทก์และนำภาพลงคอมพิวเตอร์ และจำเลยได้ใส่รูปร่างท่าทางเพิ่มเติมจากบันทึกการเคลื่อนไหวและลักษณะของโจทก์ และสร้างเป็นตัวละครชื่อ Johny Cage โจทก์ฟ้องจำเลยในประเด็นที่จำเลยนำรูปภาพ ลักษณะ และท่าทางของโจทก์ ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ศาลเห็นว่า การที่โจทก์ฟ้องจำเลยละเมิดสิทธิในชื่อเสียงของโจทก์นั้น โจทก์ต้องแสดงให้เห็นก่อนว่าเอกลักษณ์ของโจทก์นั้น เป็นที่จดจำแก่คนทั่วไปที่เล่นเกม ศาลพิจารณาพยานหลักฐานของจำเลยจากวิดีโอที่จำเลยบันทึกท่าทางของโจทก์ไว้ก่อนที่จำเลยจะนำมาดัดแปลงลงวิดีโอเกมแล้วเห็นว่า จำเลยได้เปลี่ยนท่าทางการเคลื่อนไหวและเปลี่ยนภาพของโจทก์ก่อนนำไปใช้ในวิดีโอเกม อีกทั้งผู้เล่นที่ก็ไม่เข้าใจว่าโจทก์ คือ ตัวละครชื่อ Johny Cage จำเลยจึงไม่ได้ละเมิดสิทธิในชื่อเสียงของโจทก์⁹

แต่สำหรับในประเทศไทยเองนั้น ยังไม่ได้มีกฎหมายที่ได้บัญญัติให้ครอบคลุมไปถึง “สิทธิในทางทรัพย์สินในเอกลักษณ์ของบุคคลผู้มีชื่อเสียง” (A Property Right in Celebrity’s Identity) ที่มีคำพิพากษาศาลฎีกาได้มีคำพิพากษา ศาลทรัพย์สินทางปัญญาและการค้าระหว่างประเทศกลางในคดีหมายเลขแดงที่ ทป. 47/2549 ระหว่างนางสาวเมทินี กิ่งโพยม กับพวก โจทก์ กับ บริษัท แดพเพอร์เงินเนอรัล อะแพเรล จำกัด กับพวก จำเลย ซึ่งศาลได้มีการพิเคราะห์คำว่า “นักแสดง” ซึ่งได้มีอยู่แล้ว ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 อีกทั้งยังได้มีการอ้างอิงคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 2355/2548 ที่เป็นการถ่ายโฆษณาของดารานักแสดงชื่อดัง คุณหญิง นางสาวบุษกร พรพรรณศิริเวช ที่เป็นการถ่ายแบบโฆษณาที่เป็นการถ่ายภาพนิ่ง ที่ได้รับความคุ้มครองในฐานะเป็น การแสดง ของนักแสดง ซึ่งศาลฎีกาได้มองว่าการถ่ายโฆษณาแบบภาพนิ่งนั้น เป็นการแสดงของนักแสดง แต่ไม่ได้มีการตีความให้ครอบคลุมถึง การโฆษณาในลักษณะภาพเคลื่อนไหว ซึ่งศาลได้มีการตีความอย่างเคร่งครัดอย่างแคบ ที่ว่าการถ่ายภาพโฆษณา คือ การถ่ายภาพในลักษณะภาพนิ่ง ไม่ได้มีการตีความรวมไปถึงภาพเคลื่อนไหวด้วย ซึ่งศาลอาจมองไปได้ว่า หากการถ่ายภาพในลักษณะเคลื่อนไหวแล้ว จะเป็นในลักษณะที่เข้าข่ายของการแสดงก็อาจเป็นไปได้ซึ่งก็ยังไม่มีการตีความให้เป็นที่แน่นอน ซึ่งศาลฎีกาเองก็ไม่ได้นำหลัก “สิทธิในทางทรัพย์สินในเอกลักษณ์ของบุคคลผู้มีชื่อเสียง” (A Property Right in

⁸ วุฒิ ศิริธีระวิศาล, “การใช้เอกลักษณ์ของบุคคลในวิดีโอเกมของประเทศสหรัฐอเมริกา: หลักการใช้โดยเปลี่ยนรูปใหม่”, วารสารธรรมคำแหง ฉบับนิติศาสตร์ 7, 1(มกราคม-มิถุนายน 2561).

⁹ เรื่องเดียวกัน.

Celebrity's Identity) มาพิจารณาถึง ซึ่งจะต้องดูต่อไปว่าศาลฎีกาจะมีแนวทางหรือการสร้างบรรทัดฐานต่อไปอย่างไร¹⁰

4.5 หลักการสิ้นสิทธิ์ (Exhaustion Doctrine)

หลักการสิ้นสิทธิ์ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ หรือ หลักความระงับสิ้นไปของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Exhaustion Doctrine) คือ เป็นการพิจารณาถึงระยะเวลาของสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่จะหมดสิ้นไปเมื่อใด หลักการสิ้นสิทธิ์นี้เป็นการจำกัดสิทธิของผู้เป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาแต่เพียงผู้เดียว โดยสิทธิที่เป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาจะสิ้นสุดลงเมื่อเจ้าของสิทธิได้มีการจำหน่ายสินค้าหรือบริการออกเป็นครั้งแรก ด้วยเหตุผลที่ว่าเจ้าของสิทธิได้มีการแสวงหาผลประโยชน์ในสิทธิที่ตนเองได้มีการสร้างสรรค์ และได้รับค่าตอบแทนจากการที่ตนเองสร้างสรรค์ผลงานนั้นไปแล้วนั่นเอง¹¹ เป็นหลักการที่เกิดขึ้นมาในกรณีที่ผู้ทรงสิทธิได้มีการผลิตผลิตภัณฑ์สินค้าขึ้นมา ซึ่งผลิตภัณฑ์สินค้านั้นเป็นทรัพย์สินทางปัญญา ที่อยู่ในตัวผลิตภัณฑ์สินค้า ต่อมาเมื่อได้มีการจำหน่ายผลิตภัณฑ์สินค้าออกไปให้แก่ผู้ซื้อหรือบุคคลที่สามไปแล้ว ทำให้สิทธิของผู้ทรงสิทธิในผลิตภัณฑ์สินค้าในทรัพย์สินทางปัญญาย่อมระงับสิ้นไป โดยที่ผู้ทรงสิทธินั้นไม่สามารถยึดห่วงหวงกัน สิทธิในผลิตภัณฑ์สินค้าได้อีกต่อไป และห้ามไม่ให้ผู้ซื้อในผลิตภัณฑ์สินค้านั้นนำสินค้าออกไปจำหน่ายให้แก่บุคคลอื่นอีกทอดหนึ่ง และในทำนองเดียวกันก็ไม่สามารถที่จะห้ามให้ผู้อื่นนำเข้ามาผลิตผลิตภัณฑ์สินค้าอันมีทรัพย์สินทางปัญญาในชุดเดียวกันได้¹²

จากประเด็นนี้ เห็นได้ว่างาน NFT เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานได้มีการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาจึงได้ลิขสิทธิ์และกรรมสิทธิ์ในงานที่ผู้สร้างสรรค์งานได้สร้างสรรค์ขึ้น เมื่องานสร้างสรรค์นั้นได้มีการได้มีการขายให้แก่ผู้ซื้อไปแล้วตามสัญญาซื้อขาย ย่อมเป็นที่เข้าใจได้ว่ากรรมสิทธิ์ในงาน NFT ได้ตกเป็นของผู้ซื้อตามสัญญาซื้อขายไปแล้ว สิทธิในการเป็นเจ้าของงานสร้างสรรค์ย่อมระงับสิ้นไปแล้วนับแต่ขณะที่ได้มีการซื้อขายกันและได้ชำระราคากัน อีกทั้งผู้สร้างสรรค์งานซึ่งเป็นเจ้าของนั้น ย่อมได้

¹⁰ วุฒิพงษ์ เวชยานนท์, ลิขสิทธิ์ สิทธิของนักแสดง คดีคุณหน้อย บุษกร [Online], 20 พฤษภาคม 2565. แหล่งที่มา <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=boxxcatt&month=06-2010&date=22&group=1&gblog=5/>.

¹¹ อรยา สิงห์สง, ปัญหาของการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในการกีดกันสินค้าตลาดเสรี: คดี John Wiley & Son, Inc. v. Kirtsaeng [Online], ม.ป.ป. แหล่งที่มา <https://ipitc.coj.go.th/th/content/category/detail/id/10411/cid/10415/iid/192583>.

¹² ณัฏพล สุวรรณเวช, ปัญหาหลักการสิ้นสิทธิ์: ศึกษาเปรียบเทียบ กรณีกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2556), 2.

ประโยชน์ในสิทธิที่ตนเองมีอยู่ก่อนที่จะมีการจำหน่ายไปยังผู้ซื้อแล้ว เมื่อการจำหน่ายงานสร้างสรรค์ได้เป็นของผู้ซื้อคนใหม่แล้ว ผู้ซื้อย่อมมีสิทธิและหน้าที่ทุกประการในงานสร้างสรรค์ที่ตนเองได้ซื้อ

ซึ่งจากหลักการสันนิษฐานดังกล่าวนี้ ได้ทำให้เกิดเหตุการณ์จริงในการฟ้องคดีระหว่าง

Kirtsaeng v. John Wiley & Sons โดย บริษัท จอห์น ไวลีย์ แอนด์ ซันส์ จำกัด ได้ยื่นฟ้องนายสุภาพ เกิดแสง อาจารย์ของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย ในขณะที่ศึกษาในระดับปริญญาเอกที่ประเทศสหรัฐอเมริกา จากข้อเท็จจริงเกิดขึ้นโดย นายสุภาพ เกิดแสง ได้นำตำราเรียนที่พิมพ์และจำหน่ายในประเทศสิงคโปร์นำเข้ามาขายในประเทศสหรัฐอเมริกา ผ่านเว็บไซต์ อีเบย์ ในราคาถูกกว่าขายในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยศาลชั้นต้นและศาลอุทธรณ์ของสหรัฐอเมริกา ได้พิพากษาให้ บริษัท จอห์น ไวลีย์ แอนด์ ซันส์ จำกัด ชนะคดี ต่อมาในชั้นศาลฎีกา ได้มีคำพิพากษา โดยมติ 6 ต่อ 3 เสียง ได้ยกฟ้องโดยถือตามหลักสิทธิของผู้บริโภค ที่สามารถทำการซื้อขายสินค้าในโลกออนไลน์ได้¹³

ดังนั้น เมื่อได้เปรียบเทียบกับหลักความระงับสิ้นไปของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาแล้ว เมื่องานสร้างสรรค์ได้มีการจำหน่ายให้แก่ผู้ซื้อไปแล้วนั้น ตามหลักแล้วผู้ซื้อย่อมได้ไปซึ่งงานสร้างสรรค์ตามสิทธิในทางทรัพย์สินทางปัญญา และมีสิทธิและหน้าที่ทุกประการตามหลักกรรมสิทธิ์ที่ได้มา

¹³ เรื่องเดียวกัน.

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

NFT ซึ่งถือเป็นงานสร้างสรรค์ทางศิลปะประเภทหนึ่ง เมื่อ NFT ดัดแปลงให้เข้ามาสู่ระบบดิจิทัลแล้วก็ได้มีการพัฒนาให้เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลประเภทหนึ่งเช่นเดียวกันที่สามารถซื้อขายด้วยเงินตราเข้ารหัสลับได้ แต่เนื่องจาก NFT เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่เกิดจากงานสร้างสรรค์ทางศิลปะและเป็นงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในระบบดิจิทัล จึงง่ายต่อการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ถึงแม้ว่าจะได้มีการศึกษากฎหมายของต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ ประเทศเนเธอร์แลนด์ กฎหมายสหภาพยุโรป และกฎหมายประเทศไทยตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งเป็นกฎหมายที่ใช้บังคับในปัจจุบันต่างก็มีแนวคิดไปในทิศทางเดียวกันที่ให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ของงานสร้างสรรค์ประเภท NFT เช่นเดียวกันกับงานศิลปะทั่วไป

แต่เนื่องจากว่างานสร้างสรรค์ NFT นั้น เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นมาโดยผู้สร้างสรรค์ผลงานลิขสิทธิ์จึงต้องตกเป็นของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ประเด็นปัญหาที่พบจากการศึกษาเกิดในการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดจากความไม่ชัดเจนของสัญญาอัจฉริยะในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความคลุมเครือของสัญญาอัจฉริยะเองที่ไม่มีความชัดเจนระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ซื้อ อีกทั้งก็ยังไม่มีความชัดเจนในเรื่องสิทธิในงาน NFT ของผู้ซื้อในเรื่องการนำงานสร้างสรรค์ NFT ไปใช้ประโยชน์ในทางการค้าหรือหากำไร เนื่องจากสัญญาอัจฉริยะเองก็ไม่ได้กำหนดเงื่อนไขขอบเขตไว้ชัดเจน แม้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 จะได้มีการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ประเภท NFT ไว้แล้ว แต่ก็ยังไม่ครอบคลุมเพียงพอซึ่งคู่สัญญาจะต้องมีการตกลงให้ชัดเจนไว้ตั้งแต่ในขณะก่อนที่จะมีการเริ่มสัญญากัน

ดังนั้น หากมีการกำหนดให้แพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่เป็นตัวกลางในการซื้อขายงานสร้างสรรค์ NFT ให้มีการกำหนดสัญญาอัจฉริยะให้มีความชัดเจนในขณะที่ทำการซื้อขาย NFT และได้กำหนดสิทธิของผู้ซื้อและขอบเขตของการใช้สิทธิงานสร้างสรรค์ NFT ให้มีความชัดเจนก็จะสามารถแก้ปัญหาในประเด็นนี้ได้ ดังนั้น ประเทศไทยเองควรที่จะแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ที่เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ดิจิทัล เพื่อให้เป็นการคุ้มครองสิทธิแก่ผู้ซื้องานสร้างสรรค์ NFT ที่เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสินทรัพย์ดิจิทัลที่มีลักษณะเฉพาะตัว (NFT: Non-Fungible Token) และได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศและวิธีการได้มาซึ่งงานสร้างสรรค์ประเภท NFT และขอบเขตสิทธิของผู้ซื้อ NFT แล้ว มีข้อเสนอแนะดังนี้

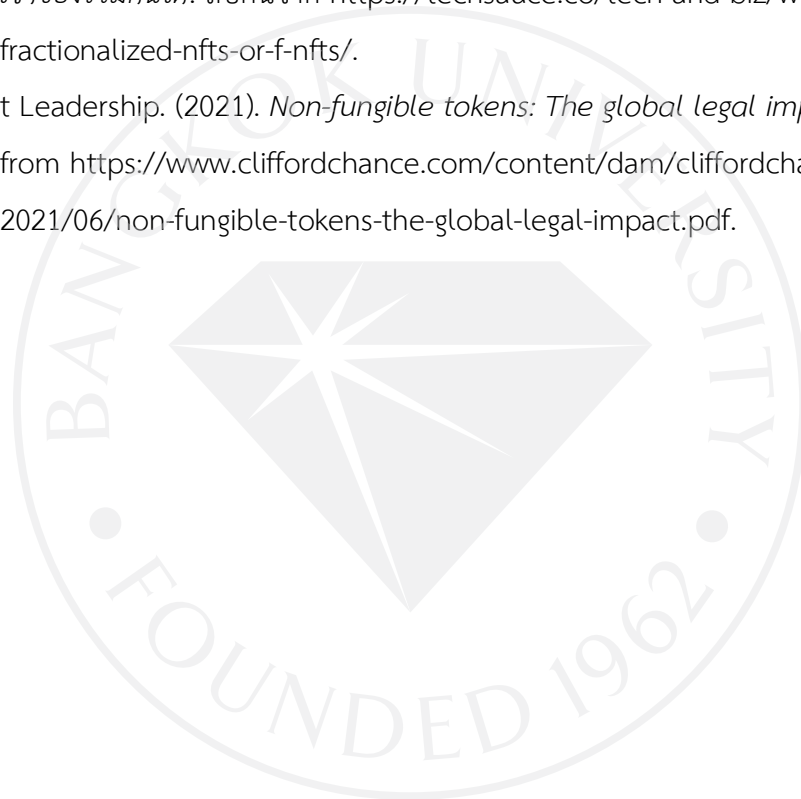
1) ประเด็นในปัญหาที่เกิดจากความไม่ชัดเจนของสัญญาอัจฉริยะในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความคลุมเครือของระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อ จากการศึกษาคู่มือของผู้วิจัยแล้วพบว่า ในปัญหาการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงาน NFT นั้น ปัญหาเกิดจากในระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อที่ได้มีการซื้อขายกันระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงานกับผู้ซื้อผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์นั้น เป็นการดำเนินการตามสัญญาด้วยระบบสัญญาอัจฉริยะ เมื่อผู้ซื้อมีการชำระราคาแล้ว ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็มีการส่งมอบงานสร้างสรรค์ ถือว่าเป็นการซื้อขายกันที่สมบูรณ์แล้ว แต่ในสัญญาอัจฉริยะนั้นเองก็ไม่ได้กำหนดขอบเขตความชัดเจนสิทธิของผู้ซื้อไว้อย่างชัดเจน ซึ่งทำให้ผู้ซื้อนั้นไม่อาจเข้าใจในหน้าที่ของตนเองว่าผู้ซื้อ มีสิทธิเพียงใดในงาน NFT ที่ได้มา และสามารถที่จะนำงาน NFT ไปใช้ประโยชน์ในทางการค้าแสวงหากำไรอย่างไรได้บ้าง หรือเพียงแค่งานที่เก็บสะสมไว้เพื่อใช้ประโยชน์ส่วนตนเอง ดังนั้น ควรที่จะมีบทบัญญัติทางกฎหมายให้มีการกำหนดเรื่องสัญญาอัจฉริยะให้มีความชัดเจน

2) ประเด็นปัญหาของการละเมิดลิขสิทธิ์จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตผ่านผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP: Internet Service Provider) ซึ่งเป็นกรณีที่ผู้ใช้บริการได้นำงาน NFT ที่เป็นการละเมิดต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ไปใช้โดยที่ไม่ได้รับอนุญาตจากผู้สร้างสรรค์ผลงานเจ้าของลิขสิทธิ์ เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานเจ้าของลิขสิทธิ์ได้มีการแจ้งเตือนพร้อมกับส่งข้อมูลรายละเอียดที่เกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ให้กับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตไปแล้วนั้น แต่แล้วผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตก็ยังเพิกเฉยละเลยไม่นำการละเมิดลิขสิทธิ์นั้น ออกจากฐานข้อมูลระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ แม้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 5 พ.ศ. 2565 ก็ไม่ได้กำหนดบทความรับผิดชอบของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเอาไว้ ดังนั้น ควรที่จะมีบทบัญญัติเพิ่มเติมในส่วนความรับผิดชอบในการผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพิกเฉยหรือละเลยต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานเจ้าของลิขสิทธิ์ให้มีความชัดเจนไว้ด้วย

บรรณานุกรม

- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2559). *กฎหมายลิขสิทธิ์ อังกฤษ*. สืบค้นจาก <https://www.ipthailand.go.th/th/ทรัพย์สินทางปัญญาไทย/ทรัพย์สินทางปัญญาต่างประเทศ/กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของต่างประเทศ/item/กฎหมายลิขสิทธิ์-อังกฤษ.html/>.
- ฐิติพร อ่อนบ้านแดง และบัว คำดี. (2564). *ตลาด NFT ทางเลือกใหม่สายสร้างสรรค์ หรือสวรรค์ของโจรละเมิดลิขสิทธิ์*. สืบค้นจาก <https://waymagazine.org/nft-its-a-chance-or-not/>.
- ณัชพล สุวรรณเวช. (2556). *ปัญหาหลักการลิขสิทธิ์: ศึกษาเปรียบเทียบ กรณีกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร*. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ดวงดาว จินดาวัฒนะ. (2560). *ปัญหากฎหมายของไทยเกี่ยวกับสัญญาอัจฉริยะ (Smart contract)*. *วารสารวิชาการ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, 9(1), 19-29.
- นารินทิพย์ ท่องสายชล. (2564). *มิติใหม่แห่งการลงทุนยุค Digital*. สืบค้นจาก <https://www.setinvestnow.com/th/knowledge/article/259-get-to-know-digital-asset/>.
- วุฒิ ศรีธีระวิศาล. (2561). *การใช้เอกลักษณ์ของบุคคลในวิดีโอเกมของประเทศสหรัฐอเมริกา: หลักการใช้โดยเปลี่ยนรูปแบบ*. *วารสารรามคำแหง ฉบับนิติศาสตร์*, 7(1), 3-245.
- วุฒิพงษ์ เวชยานนท์. (2553). *ลิขสิทธิ์ สิทธิของนักแสดง คดีคุณหน้อย บุขกร*. สืบค้นจาก <https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=boxcatt&month=06-2010&date=22&group=1&gblog=5/>.
- สรวิศ ลิ้มปริงซี่. (2562, มกราคม-มีนาคม). *กฎหมาย 4.0 Smart contract สัญญาอัจฉริยะ: ความฝันและความจริง Law 4.0 Smart contract-expectation and reality*. *บทบัณฑิตย*, 75(1), 45-65.
- สิงหนาท นาคพงศ์พันธุ์. (2565). *เปิดประวัติศาสตร์ชาติ NFTs ปฐมบทหน้าใหม่ของวงการศิลปะ เกมการเงิน และอีกมากมาย*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/nfts-history/>.
- ส่อง 5 อันดับ NFT ราคาแพงที่สุดในปี 2564. (2564). *กรุงเทพธุรกิจออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/980304/>.
- อนนท์ แก่นทอง. (2558). *ปัญหาการให้ความคุ้มครองสิทธิของเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต: ศึกษากรณีบทบัญญัติตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และเขตอำนาจศาล*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- อรรถสิทธิ์ เหมือนมาตย์. (2565). *“ไทย” มาแรง ขึ้นแท่นประเทศที่มีผู้ใช้ NFT มากที่สุดในโลก*. สืบค้นจาก <https://www.salika.co/2022/06/04/nft-thailand-most-user-2022/>.

- Chinlind, G. J., & Gordon, K. S. (2021). *What are the copyright implications of NFTs?* Retrieved from <https://www.reuters.com/legal/transactional/what-are-copyright-implications-nfts-2021-10-29/>.
- Marie-Christine, J., & Jozefien, V. (2021). *Non-fungible tokens and copyright: Crypto-buyer beware.* Retrieved from <https://www.law.kuleuven.be/citip/blog/non-fungible-tokens-and-copyright-crypto-buyer-beware/>.
- Nantiya Rattanasakpakorn. (2565). รู้จัก F-NFTs การแบ่งกรรมสิทธิ์ถือครอง NFTs ที่ทุกคนเป็นเจ้าของร่วมกันได้. สืบค้นจาก <https://techsauce.co/tech-and-biz/what-is-fractionalized-nfts-or-f-nfts/>.
- Thought Leadership. (2021). *Non-fungible tokens: The global legal impact.* Retrieved from <https://www.cliffordchance.com/content/dam/cliffordchance/briefings/2021/06/non-fungible-tokens-the-global-legal-impact.pdf>.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายอลงกรณ์ วรรณธนะ
อีเมล	alongkorn.wanthana@gmail.com
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2546 นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. 2553 ประกาศวิชาชีพทนายความ
ประสบการณ์การทำงาน	พนักงานบริษัทเอกชนแห่งหนึ่ง ในตำแหน่งผู้จัดการ ฝ่ายพัฒนาอสังหาริมทรัพย์และทนายความ

