





















































































































































































































































































กล่าวโดยสรุป Machine Learning คือ การทำให้คอมพิวเตอร์ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง จากข้อมูลที่มนุษย์ใส่ลงไป ซึ่งองค์กรธุรกิจใดสามารถเข้าถึงเรื่องนี้ และนำมาปรับใช้กับธุรกิจของตนเองได้ โดยการนำเทคโนโลยีนี้มาสร้าง Vr Influencer ทำให้ได้เปรียบในการแข่งขัน เพราะสามารถลดเวลาการทำงาน และลดต้นทุนแรงงานได้ จึงเรียกได้ว่าสิ่งนี้เป็นศักยภาพแห่งอนาคตที่เข้ามาตอบโจทย์ธุรกิจอุตสาหกรรมได้<sup>4</sup>

### 3) เทคโนโลยี CGI

Computer Generated Imagery (CGI) คือ ภาพที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งใช้ Software สำหรับสร้างภาพสำหรับงาน 3D Animation ซึ่งอาจมี Software เฉพาะที่เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน เช่น Modo สำหรับปั้นโมเดล หรือ Zbrush สำหรับปั้นโมเดล และสร้างรายละเอียดพื้นผิว เป็นต้น<sup>5</sup>

หรืออาจกล่าวได้ว่า CGI เป็นเทคโนโลยีเฉพาะ หรือการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิก สำหรับการสร้าง หรือปรับปรุงภาพ สื่อสิ่งพิมพ์ หุ่นจำลอง วิดีโอ และวิดีโอเกม โดยมีจุดประสงค์ในการออกแบบตัวละคร ในโลกเสมือนจริง

### 4) เทคโนโลยี Virtual Reality 360

VR หรือ Virtual Reality คือ เทคโนโลยีที่คอมพิวเตอร์จำลองสภาพแวดล้อมเสมือนขึ้นมา โดยแสดงบนจอคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์แสดงผลสามมิติ ซึ่งผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อมเสมือนได้ผ่านการใช้อุปกรณ์นำเข้ามาตราฐาน เช่น แبنนิ่งพิมพ์ หรือเมาส์<sup>6</sup> การจำลองภาพเสมือนจะมีการจำลองสถานที่ กิจกรรม วัตถุ หรือบทบาทจำลองต่าง ๆ<sup>7</sup>

<sup>4</sup> Quickserv, **Machine learning คืออะไรและสำคัญอย่างไรต่อศักยภาพการเติบโตของธุรกิจ** [Online], ม.ป.ป. แหล่งที่มา <https://shorturl.asia/rEKLs>.

<sup>5</sup> Sanctuary ICT, **CG/CGI/VFX/Compositing คืออะไร??** [Online], 24 มิถุนายน 2562. แหล่งที่มา <https://shorturl.asia/98Uue>.

<sup>6</sup> Nitjaree Woraphu, **เทคโนโลยีโลกเสมือนก้าวสู่โลกความจริง Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) และ Mixed Reality (MR)** [Online], 2 มีนาคม 2563 ข. แหล่งที่มา <https://shorturl.asia/O0bzm>.

<sup>7</sup> บริษัท ทีดีดีสามหกศูนย์ จำกัด, **เทคโนโลยี โลกเสมือนจริง มีอะไรบ้าง?** [Online], 20 กรกฎาคม 2566 ก. แหล่งที่มา <https://www.teedd360.com/reality-technology/>.

## 5) เทคโนโลยีการออกแบบ AI Generation Face

เทคโนโลยีนี้เป็นเทคโนโลยีการสร้างใบหน้าที่ช่วยให้ผู้ใช้สร้างใบหน้ามนุษย์ที่เสมือนจริงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์<sup>8</sup>

### บทบาทในสื่อสังคมออนไลน์

การขยายตัวของ Vr Influencers เกิดขึ้นจากกระแสการตลาดผ่านอินฟลูเอนเซอร์ซึ่งมีแนวโน้มเติบโตเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 40% ต่อปี โดย Telscore แพลตฟอร์มการตลาดออนไลน์เปิดเผยว่า ปี 2564 Influencer Marketing ทั่วโลก มีอัตราขยายตัวสูงถึง 42% เฉพาะในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก Influencer Marketing เติบโตเฉลี่ย 40% ขณะที่การใช้งบประมาณดิจิทัลในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2564 ขยายตัว 11% หรือมีมูลค่าประมาณ 23,315 ล้านบาท จะเห็นได้ว่าการเติบโตอย่างมาก เพราะเป็นมากกว่าการโฆษณาขายสินค้า คือเป็นการสร้างช่องทางการตลาดใหม่ที่เข้าถึงผู้คนได้มากขึ้น

ในเดือนกุมภาพันธ์ 2565 ที่ผ่านมา Real Research Media ได้สำรวจความคิดเห็นผู้คนจำนวน 50,000 คน ใน 110 ประเทศทั่วโลก พบว่า 85.83% ของผู้ตอบแบบสอบถามเคยเห็นโฆษณาที่มี Vr Influencers โดย 43.32% มองว่าการใช้ Vr Influencers ช่วยให้เข้าใจวัตถุประสงค์ด้านการตลาด และ 47.47% มองว่าการตลาดที่ใช้ Vr Influencers จะทำให้เกิดการลงทุนมหาศาลในเรื่องของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI)

แนวโน้ม Virtual Influencers ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีข้อได้เปรียบหลายด้าน เป็นตัวแทนของแบรนด์สินค้าที่อยู่เหนือกาลเวลา ไม่มีการเจ็บป่วย สามารถออกงานได้หลายงานในเวลาเดียวกัน สามารถควบคุมการดำเนินงานได้ทั้งอดีตและอนาคต ไม่สร้างพฤติกรรมอื้อฉาวอันจะส่งผลต่อภาพลักษณ์ของแบรนด์สินค้า เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารได้ และสร้างโอกาสใหม่ ๆ รวมถึงสร้างภาพลักษณ์ที่ทันสมัยแก่องค์กร

ปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่ติดต่อสื่อสารกันบนสื่อสังคมออนไลน์ จึงทำให้ Vr Influencer เข้ามามีบทบาทสำคัญในการโฆษณาสินค้าของแบรนด์ ซึ่งทำได้ง่ายเพราะทุกอย่างทำในคอมพิวเตอร์ ไม่ต้องออกไปถ่ายงานข้างนอก ประหยัดขึ้นถ้าเทียบกับการจ้างงาน Influencer ที่เป็นมนุษย์ รวมถึงสามารถใช้งานได้ในระยะยาว ทำให้การใช้ Vr Influencer ค่อนข้างได้เปรียบอย่างมาก

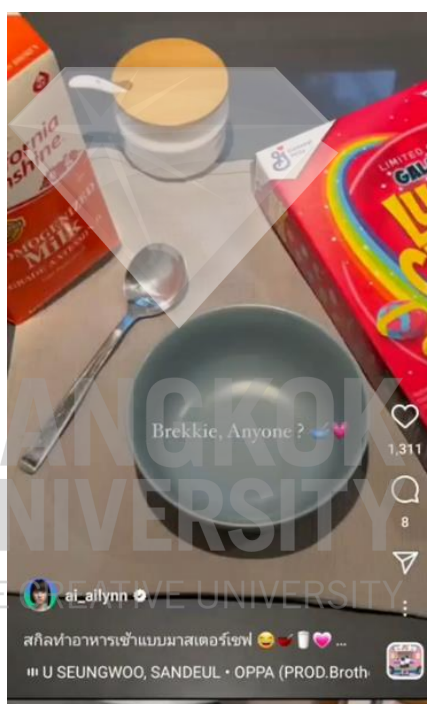
<sup>8</sup> Goswami, S., 10 Best AI-based Face Generators in 2023 [Online], 21 June 2023.

Available from <https://geekflare.com/best-ai-based-face-generators/>.

ด้วยเหตุนี้ นักพัฒนาจากหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา บราซิล จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ รวมถึงไทย ต่างก็สร้าง Vr Influencers ขึ้นมา เพื่อทำ Digital Marketing แต่ข้อเสียของการใช้ Vr Influencers ในปัจจุบันคือยังมีต้นทุนที่สูง เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง แต่ในอนาคตเทคโนโลยีนี้จะได้รับการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง?

### งานสร้างสรรค์ที่เกิดจาก Virtual Influencer

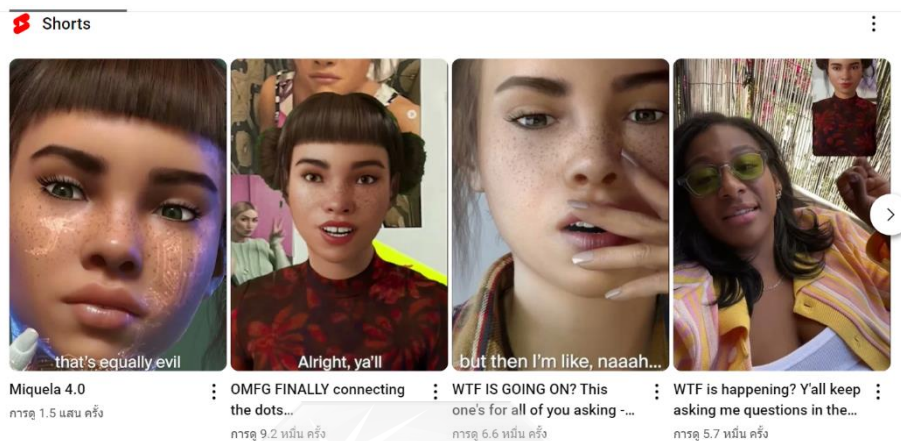
ภาพที่ 5.2: การโพสต์วิดีโอสั้นบน Instagram



ที่มา: ai\_ailynn. (ม.ป.ป.). *Instagram*. สืบค้นจาก [https://www.instagram.com/ai\\_ailynn/](https://www.instagram.com/ai_ailynn/).

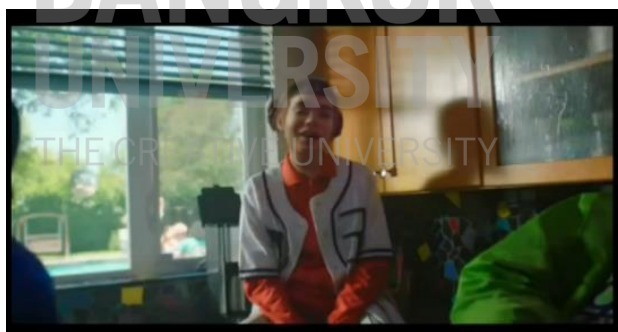
<sup>9</sup> ธนาคารแห่งประเทศไทย, “Influencer Marketing เด็บโตสูง”, *BOT Magazine* [Online], 26 มีนาคม 2566. แหล่งที่มา [https://www.bot.or.th/Thai/BOTMagazine/Pages/25650265GlobalTrend\\_VirtualInfluencers.aspx](https://www.bot.or.th/Thai/BOTMagazine/Pages/25650265GlobalTrend_VirtualInfluencers.aspx).

ภาพที่ 5.3: การโพสต์วิดีโอบน YouTube



ที่มา: Miquela. (n.d.). *YouTube*. Retrieved from [https://www.youtube.com/channel/UCWeHb\\_SrtJbrT8VD-\\_QQpRA](https://www.youtube.com/channel/UCWeHb_SrtJbrT8VD-_QQpRA).

ภาพที่ 5.4: มิวสิควิดีโอบน YouTube



ที่มา: Miquela. (n.d.). *YouTube*. Retrieved from [https://www.youtube.com/channel/UCWeHb\\_SrtJbrT8VD-\\_QQpRA](https://www.youtube.com/channel/UCWeHb_SrtJbrT8VD-_QQpRA).

ภาพที่ 5.5: การโพสต์คลิปวิดีโอสั้นบน Instagram



ที่มา: imma.gram. (n.d.). *Instagram*. Retrieved from <https://www.instagram.com/imma.gram>.

### กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทย (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537)

มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้

“ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้<sup>10</sup> จากความหมายดังกล่าวไม่ได้มีการกำหนดว่าผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นบุคคล ดังนั้น หากในอนาคตมีคำพิพากษาที่เปลี่ยนแปลงไป ผู้สร้างสรรค์อาจจะเป็นใครก็ได้ที่ได้สร้างสรรค์งานขึ้นมา เช่น กรณี AI เป็นผู้สร้างสรรค์งานขึ้นมา

มาตรา 18<sup>11</sup> ได้กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์มีสิทธิที่จะแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์งานดังกล่าว และมีสิทธิที่จะห้ามมิให้ผู้รับโอนลิขสิทธิ์หรือบุคคลอื่นใดบิดเบือน ตัดทอน ตัดแปลงหรือทำโดยประการอื่นใดแก่งานนั้นจนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง หรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ และเมื่อผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายทายาทของผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะฟ้องร้องบังคับตามสิทธิดังกล่าวได้ตลอดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ เว้นแต่จะได้ออกแถลงการณ์เป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

<sup>10</sup> มาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>11</sup> มาตรา 18 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.



มาตรา 15<sup>12</sup> กำหนดให้เจ้าของลิขสิทธิ์มีสิทธิแต่ผู้เดียวในการกระทำใด ๆ ต่อกิจการของตน  
 มาตรา 19<sup>13</sup> ให้ลิขสิทธิ์มีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมีอยู่ต่อไปอีกเป็นเวลาห้าสิบปี  
 นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย

### ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์

การพิจารณาความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์มีหลักการ ดังนี้

- 1) โดยการเป็นผู้สร้างสรรค์งาน
- 2) สำหรับกรณีสัญญาจ้างทำของที่ผู้สร้างสรรค์จัดทำงานลิขสิทธิ์ขึ้นโดยการรับจ้าง ลิขสิทธิ์  
 ในงานที่จัดทำขึ้น จะเป็นของผู้ว่าจ้าง ผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นผู้รับจ้างจะไม่ใช่เจ้าของลิขสิทธิ์ เว้นแต่  
 ผู้สร้างสรรค์กับผู้ว่าจ้างจะได้ตกลงกันเป็นอย่างอื่น (มาตรา 10)

หลักพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์คือลิขสิทธิ์เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติเมื่อมีการ  
 สร้างสรรค์งาน<sup>14</sup>

จากบทบัญญัติดังกล่าว สรุปได้ว่า ผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นผู้มีสถานะบุคคลตามกฎหมาย  
 เท่านั้น เนื่องจากมาตรา 4 ได้กำหนดความหมายของผู้สร้างสรรค์ หมายถึงเป็นผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิด  
 งานสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ และในมาตรา 8 ได้กำหนดเงื่อนไขของการ  
 เป็นผู้สร้างสรรค์ว่าต้องเป็นผู้ที่มีสัญชาติไทย หรือสัญชาติของประเทศภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการ  
 คุ้มครองลิขสิทธิ์<sup>15</sup> กล่าวคือผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นบุคคลตามกฎหมาย คือบุคคลธรรมดาตามที่  
 กฎหมายกำหนดให้เป็นผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีลิขสิทธิ์ในงานที่ตนได้สร้างขึ้น หากเป็นนิติบุคคลก็ต้องเป็น  
 นิติบุคคลที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายไทย<sup>16</sup> จะเห็นได้ว่าผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ในการ  
 ใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์ของตน ในการทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน รวมทั้ง  
 สิทธิในการให้เช่า และสิทธิอื่น ๆ ในงานสร้างสรรค์ และโดยทั่วไปอายุการคุ้มครองสิทธิจะมีผลเกิดขึ้น  
 ทันทีที่มีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยความคุ้มครองนี้จะมีตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และคุ้มครองต่อไป  
 อีก 50 ปีนับแต่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต และลิขสิทธิ์จะเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติเมื่อมีการสร้างสรรค์งานโดย  
 ผู้สร้างสรรค์

<sup>12</sup> มาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>13</sup> มาตรา 19 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>14</sup> อรรถพรณ พนัสพัฒนา, คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์, พิมพ์ครั้งที่ 4 (กรุงเทพฯ: นิติธรรม, 2549), 55-57.

<sup>15</sup> มาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537.

<sup>16</sup> อาณดา เรื่องศรีบัว, ปัญหาความเป็นผู้ทรงสิทธิในลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรของปัญญา ประดิษฐ์

[Online], ม.ป.ป. แหล่งที่มา <http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6312012002/166374>

5886a4b8cc437beeb3dc0300e4bd39b67495\_abstract.pdf.

## กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา (The Copyright Act 1976)

มาตรา 101 ได้กำหนดนิยามของ “ผู้สร้างสรรค์” ว่าหมายถึงผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และความคิดริเริ่มของตนเอง ผู้สร้างสรรค์สามารถเป็นศิลปิน นักเขียน นักแต่งเพลง ผู้สร้างภาพยนตร์ หรือบุคคลใดก็ตามที่สร้างสรรค์งานที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เช่น วรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรี หรือการแสดงออกที่สร้างสรรค์อื่น ๆ และในบางกรณี ผู้สร้างอาจเป็นนายจ้างหากงานนั้นถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นไปตามขอบเขตของการทำงาน<sup>17</sup>

ในมาตรา 104 ได้บัญญัติเกี่ยวกับชาติกำเนิดของผู้สร้างสรรค์ไว้ว่า

(a) ในกรณีงานที่ระบุไว้ในมาตรา 102 และ 103 แม้ยังไม่ได้มีการเผยแพร่ก็สามารถได้รับการคุ้มครองภายใต้ประมวลกฎหมายนี้โดยไม่คำนึงถึงสัญชาติหรือภูมิลำเนาของผู้สร้างสรรค์

(b) ในกรณีงานที่ระบุไว้ในมาตรา 102 และ 103 หากได้มีการเผยแพร่แล้ว จะได้รับการคุ้มครองภายใต้ประมวลกฎหมายนี้ เมื่อ

(1) ณ วันที่ตีพิมพ์ครั้งแรก ผู้สร้างสรรค์เป็นคนชาติหรือมีภูมิลำเนาอยู่ในสหรัฐอเมริกา หรือเป็นคนชาติ หรือมีภูมิลำเนา หรืออำนาจอธิปไตยอยู่ในประเทศภาคีสถิตตามสนธิสัญญา หรือเป็นคนไร้สัญชาติที่มีภูมิลำเนาอยู่ในประเทศภาคีสถิตตามสนธิสัญญา<sup>18</sup>

มาตรา 102<sup>19</sup> กำหนดว่างานสร้างสรรค์คือ งานที่จะได้รับความคุ้มครองก็ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มสร้างสรรค์งานนั้นด้วยตนเอง ไม่ใช่ความคิดของผู้อื่น และเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้สร้างงานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้น ย่อมได้รับความคุ้มครองโดยทันที ไม่จำเป็นต้องนำผลงานไปขึ้นทะเบียน และการจะเป็นงานสร้างสรรค์ดังกล่าวจะต้องแสดงผลงานหรือมีการอธิบาย หรือแสดงภาพประกอบของงานนั้นออกมา ซึ่งหากงานนั้นเป็นเพียงแนวความคิด ระบบ หรือขั้นตอนที่ไม่ได้มีการแสดงออกมา งานนั้นย่อมไม่ได้รับความคุ้มครอง<sup>20</sup>

กรณีศึกษาหรือคำพิพากษาที่เกี่ยวข้องกับการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์กับผู้สร้างสรรค์ที่ไม่ใช่มนุษย์ในประเทศสหรัฐอเมริกา กรณีศาลสหรัฐฯ พิเคราะห์ลิขสิทธิ์ภาพในการ์ตูน Zarya of the Dawn ที่วาดด้วย AI โดยให้เหตุผลว่า ผลงานต้องมาจากฝีมือมนุษย์เท่านั้น มตินี้ชี้ให้เห็นว่างานที่สร้างขึ้นโดย AI ไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐฯ ได้ แม้งานจะเป็นผลงานต้นฉบับ แต่การตัดสินดังกล่าวไม่มีผลต่อการคุ้มครองลิขสิทธิ์สำหรับงานที่สร้างขึ้นด้วยการช่วยเหลือของ AI หรืองานที่มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ในการสร้างสรรค์งานเป็นหลัก โดยอ้างอิงมาจากกฎหมาย

<sup>17</sup> Section 101 (a) of The Copyright Act 1976.

<sup>18</sup> Section 104 (a) (b)(1) of The Copyright Act 1976.

<sup>19</sup> Section 102 of The Copyright Act 1976.

<sup>20</sup> Hull, G. P., **Copyright Act of 1976 (1976)** [Online], 2009. Available from <https://www.mtsu.edu/first-amendment/article/1072/copyright-act-of-1976>.

ลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาที่กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์จะต้องเป็นบุคคล และเนื่องจากโปรแกรม AI ไม่มีคุณสมบัติเป็นผู้สร้างสรรค์ จึงไม่ได้รับการคุ้มครองทางลิขสิทธิ์<sup>21</sup>

นักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ของสหรัฐฯ ชื่อว่า สตีเฟน ธาเลอร์ (Stephen Thaler) ยืนยันว่าโปรแกรม AI ของเขามีความรู้สึกและควรได้รับการยอมรับทางกฎหมายในฐานะผู้สร้างงานศิลปะและผลงานที่สร้างขึ้น เขายื่นฟ้องสำนักงานลิขสิทธิ์แห่งสหรัฐอเมริกา ยื่นคำร้องต่อศาลสูงสหรัฐฯ แต่ถูกปฏิเสธคำร้อง เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นบุคคลเท่านั้น<sup>22</sup>

ดังนั้นสรุปได้ว่าความหมายของผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาคือ บุคคลใดก็ตามที่สร้างสรรค์งานที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และความคิดริเริ่มและความวิริยะ อุตสาหะของตนเอง โดยผู้สร้างสรรค์จะเป็นบุคคลธรรมดา หรือนิติบุคคลก็ได้ แต่จะต้องเป็นบุคคลตามกฎหมายเท่านั้น สิ่งอื่นที่ไม่ใช่บุคคลไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ได้

การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์จะบัญญัติอยู่ในมาตรา 201 (เอ) มีหลักเบื้องต้นให้เจ้าของลิขสิทธิ์คือผู้สร้างสรรค์หรือผู้ประดิษฐ์<sup>23</sup> รวมถึงผู้ว่าจ้างที่จ้างให้ทำงานนั้นขึ้น เว้นแต่คู่สัญญาจะตกลงเป็นอย่างอื่นโดยชัดแจ้งในสัญญาที่เป็นลายลักษณ์อักษรและลงนามโดยคู่สัญญาตามมาตรา 201 (บี)<sup>24</sup> และการจดทะเบียนลิขสิทธิ์ในสหรัฐอเมริกานั้น ไม่ใช่เงื่อนไขของการได้รับความคุ้มครองโดยกฎหมาย เนื่องจากผู้สร้างจะได้รับความคุ้มครองโดยทันทีที่งานสร้างสรรค์อยู่ในรูปแบบที่สามารถอ่าน หรือมองเห็น หรือเผยแพร่โดยวิธีอื่นใดได้<sup>25</sup>

### กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น (The Copyright Act 1970)

มาตรา 2 (1) (ii) ได้กำหนดนิยามของ "ผู้สร้างสรรค์" ว่าหมายถึง ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงาน<sup>26</sup> ขึ้นมารวมถึงนายจ้างหรือนิติบุคคลผู้ว่าจ้างให้สร้างสรรค์งานขึ้นมาตามมาตรา 15<sup>27</sup>

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> Pretz, K., **A first: AI system named inventor a patent was granted that lists it as the creator of a food container** [Online], 18 January 2022. Available from <https://spectrum.ieee.org/first-time-ai-named-inventor>.

<sup>23</sup> Section 201 (a) of The Copyright Act 1976.

<sup>24</sup> Section 201 (b) of The Copyright Act 1976.

<sup>25</sup> ศูนย์ข้อมูลเพื่อธุรกิจไทยในสหรัฐฯ, **ทรัพย์สินทางปัญญา** [Online], ม.ป.ป. แหล่งที่มา <https://www.thaibicusa.com/intellectual-property/>.

<sup>26</sup> Article 2 (1) (ii) of Copyright Act 1970.

<sup>27</sup> Article 15 of Copyright Act 1970.

มาตรา 6 (1) ได้ระบุงานที่จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ไว้ว่า เป็นงานของชาวญี่ปุ่น โดยเป็นบุคคลสัญชาติญี่ปุ่น รวมถึงบุคคลตามกฎหมายที่จัดตั้งขึ้นภายใต้กฎหมายของญี่ปุ่นและให้รวมถึงผู้ที่มีสำนักงานใหญ่อยู่ในญี่ปุ่น<sup>28</sup>

มาตรา 17<sup>29</sup> ได้กำหนดให้งานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาได้รับลิขสิทธิ์ทันทีที่สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยไม่ต้องมีการจดทะเบียน

### หลักการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่น การทำงานจะได้รับการคุ้มครองขึ้นอยู่กับ “ผลงาน” ที่เป็นการสร้างสรรค์ให้เกิดงานโดยแสดงความคิดหรือความรู้สึกลงในทางที่สร้างสรรค์และอยู่ในความหมายของวรรณกรรม วิทยาศาสตร์ ศิลปะ หรือดนตรี ข้อสังเกตว่าการจะมีลิขสิทธิ์ได้นั้น งานต้องแสดงความคิดหรือความรู้สึกลงในทางที่สร้างสรรค์ และอยู่ในขอบเขตของคำว่างงานที่ได้รับความคุ้มครองตามมาตรา 10<sup>30</sup>

คำว่าความคิดสร้างสรรค์ในที่นี้หมายถึงการที่ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงออกในทางใดทางหนึ่งซึ่งสามารถอนุมานได้จากคำพิพากษา หรือแบบอย่างทางกฎหมายต่าง ๆ ดังนั้น เฉพาะผลงานที่บุคคลตามกฎหมายสร้างขึ้นเท่านั้นที่จะได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ ดังนั้น กฎหมายลิขสิทธิ์ของญี่ปุ่นจึงไม่คุ้มครองผลงานที่สร้างโดย Vr Influencer<sup>31</sup>

จากการศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์นั้นสรุปได้ว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันทั้งจากกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยและในต่างประเทศได้ให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์เท่านั้น เนื่องจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่น ได้กำหนดนิยามของคำว่าผู้สร้างสรรค์ไว้ว่าผู้ทำหรือก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ และมีเงื่อนไขของการเป็นผู้สร้างสรรค์ว่าต้องเป็นผู้ที่มีสัญชาติของประเทศดังกล่าว หรือสัญชาติของประเทศภาคีแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองลิขสิทธิ์ และงานสร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองก็ต่อเมื่องานนั้นเกิดจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ หากงานใดถูกสร้างขึ้นมาโดยสิ่งที่ไม่ใช่บุคคลตามกฎหมาย

<sup>28</sup> Article 6 of Copyright Act 1970.

<sup>29</sup> Article 10 of Copyright Act 1970.

<sup>30</sup> Wegrzak, M., *Intellectual Property Law in Japan: Contemporary trends and challenges* [Online], 2022. Available from [https://www.researchgate.net/publication/363815838\\_Intellectual\\_Property\\_Law\\_in\\_Japan\\_Contemporary\\_trends\\_and\\_challenges](https://www.researchgate.net/publication/363815838_Intellectual_Property_Law_in_Japan_Contemporary_trends_and_challenges).

<sup>31</sup> Khurana & Khurana, *Should the works created by artificial intelligence machine be protected under the copyright law?* [Online], 5 February 2020. Available from <https://www.khuranaandkhurana.com/2020/02/05/should-the-works-created-by-artificial-intelligence-machine-be-protected-under-the-copyright-law/>.

หรือผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ งานดังกล่าวจะเป็นงานที่ไม่มีลิขสิทธิ์และไม่มีเจ้าของ ดังนั้นจึงสรุปการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่เกิดจาก Virtual Influencer ได้ว่าหาก Virtual Influencer ได้สร้างสรรค์งานใดขึ้นมาด้วยตนเองโดยปราศจากความเกี่ยวข้องของมนุษย์งานดังกล่าวจะไม่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และงานที่ถูกสร้างขึ้นนั้นจะไม่มีผู้ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้ใดสามารถนำงานไปใช้ได้ เนื่องจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ในปัจจุบันยังไม่มีการกล่าวถึงและยอมรับหรือให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานประเภทดังกล่าว

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์อันเกี่ยวกับการคุ้มครองงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์โดย Virtual Influencer ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความคุ้มครอง และการเป็นเจ้าของงานสร้างสรรค์ตาม พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ของประเทศไทย The Copyright Act 1976 กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกา และ The Copyright Act 1970 กฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศญี่ปุ่น ทำให้ทราบถึงปัญหาของการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ว่าหาก Virtual Influencer ซึ่งไม่ใช่มนุษย์ และไม่มีสถานะเป็นบุคคลในทางกฎหมายลิขสิทธิ์ เป็นผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้นมาโดยปราศจากความช่วยเหลือของมนุษย์จะไม่ได้ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ทำให้กลายเป็นงานสาธารณะ เนื่องจากทั้งสามประเทศได้มีการบัญญัติกฎหมายในลักษณะเดียวกัน คือ กำหนดให้ผู้สร้างสรรค์ต้องเป็นบุคคลเท่านั้น หากสิ่งอื่นนอกเหนือจากบุคคลได้สร้างสรรค์งาน งานดังกล่าวจะไม่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เว้นแต่ในกรณีของงานสร้างสรรค์ที่ AI เป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมกับมนุษย์โดยทำหน้าที่เป็นผู้ช่วย และมนุษย์ได้สร้างงานนั้นด้วยความคิด ความรู้ ความวิริยะ อุตสาหะของตนเป็นส่วนมาก เช่นนี้จะสามารถได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ตามกฎหมายในปัจจุบัน

ดังนั้นหาก Virtual Influencer ที่ไม่ใช่มนุษย์หรือบุคคลตามกฎหมายได้สร้างสรรค์งานขึ้นมาด้วยความวิริยะ อุตสาหะของตนเอง โดยปราศจากการเกี่ยวข้อง หรือการช่วยเหลือของมนุษย์ จึงไม่สามารถเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ได้และอาจส่งผลทำให้งานสร้างสรรค์ไม่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ และไม่มีเจ้าของ ทำให้งานนั้นเป็นงานสาธารณะ เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ขึ้นโดยง่าย อีกทั้งจากการกำหนดว่าผู้ที่เป็นผู้สร้างสรรค์เป็นได้เพียงแต่บุคคลเท่านั้นจะเป็นการกำหนดขอบเขตที่แคบจนเกินไป หากมีข้อพิพาทใดเกิดขึ้นจะทำให้เกิดความสับสนในการตีความทางกฎหมาย และมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับการเป็นผู้สร้างสรรค์จากผู้สร้าง AI และบุคคลทั่วไปซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาการโต้เถียงขึ้นได้

แม้ในปัจจุบันการสร้างสรรค์ของ AI จะยังคงต้องพึ่งพามนุษย์ ทำให้ไม่สามารถให้สถานะ AI เป็นผู้สร้างสรรค์ได้ แต่ในบางส่วนนั้นเทคโนโลยี AI มีการพัฒนาไปถึงขั้นเป็นปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI หรือ GenAI) ที่มีความสามารถเทียบเท่ามนุษย์และในอนาคตจะพัฒนาต่อไปถึงปัญญาประดิษฐ์แบบเข้ม (Strong AI) ที่มีความสามารถเหนือมนุษย์ จะทำให้ AI มีความฉลาดอย่างมาก ดังนั้น การปรับแก้ไขกฎหมายเพื่อให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีจึงเป็นเรื่องจำเป็น เพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจของประเทศ เนื่องจากการขยายตัวของ Vr Influencers เกิดขึ้นจากกระแสการตลาดผ่านอินฟลูเอนเซอร์ซึ่งมีแนวโน้มเติบโตเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 40% ต่อปี โดย Influencer Marketing ทั่วโลก มีอัตราขยายตัวสูงถึง 42% เฉพาะในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก Influencer Marketing เติบโตเฉลี่ย 40% ขณะที่การใช้โฆษณาดิจิทัลในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2564 ขยายตัว 11% หรือมีมูลค่าประมาณ 23,315 ล้านบาท

แนวโน้ม Virtual Influencers ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีข้อได้เปรียบหลายด้าน เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารได้ และสร้างโอกาสใหม่ ๆ รวมถึงสร้างภาพลักษณ์ที่ทันสมัยแก่องค์กร<sup>32</sup>

โดยมีการประเมินว่าเทคโนโลยีเอไอจะส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจในกลุ่มประเทศพัฒนาแล้วให้ขยายตัวได้ 1.7 เท่าในปี 2578 หรือ ในอีก 18 ปีข้างหน้า เพิ่มผลิตผลด้านแรงงานของโลกได้ 30-40 เปอร์เซ็นต์ และเพิ่มผลกำไรเพิ่มขึ้นในทุกสาขาการผลิต<sup>33</sup>

สภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum) ได้ออกรายงานสำรวจเกี่ยวกับความเป็นไปได้ของผลกระทบเชิงบวกจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในชื่อ Positive AI Economic Futures (ผลกระทบเชิงบวกต่อเศรษฐกิจจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์) ที่เป็นการรวบรวมมุมมอง ความเห็น และข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำเสนอว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สามารถจะพาไปสู่อนาคตที่ดีขึ้นได้ ซึ่งจากรายงานฉบับนี้ สภาเศรษฐกิจโลกได้ค้นหา และนำเสนอความเป็นไปได้ของอนาคตที่น่าสนใจขึ้นมา 6 ทิศทาง

- 1) เศรษฐกิจโดยรวมที่ดีขึ้น (Shared Economic Prosperity)
- 2) บริษัทและองค์กรที่เปลี่ยนไป (Realigned Companies)
- 3) ตลาดแรงงานที่ยืดหยุ่น (Flexible Labour Markets)

<sup>32</sup> ธนาคารแห่งประเทศไทย, “Influencer Marketing เติบโตสูง”.

<sup>33</sup> P' แพร, AI ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจในกลุ่มประเทศพัฒนาแล้ว สร้างกำไรเพิ่มขึ้นทุกสาขาการผลิต [Online], 22 พฤษภาคม 2561. แหล่งที่มา <https://www.admissionpremium.com/entrepreneur/news/3723>.

4) การออกแบบปัญญาประดิษฐ์โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-centric Artificial Intelligence)

5) งานที่มีความหมายมากขึ้น (Fulfilling Jobs)

6) การยกระดับทางสังคม และการพัฒนาผู้คน (Civic Empowerment and Human Flourishing)<sup>34</sup>

ดังนั้นเพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศโดยให้ AI เป็นผู้สร้างงานต่าง ๆ ขึ้นมา กฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันควรมีการปรับปรุงแก้ไขเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์จากสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์หรือบุคคลทางกฎหมาย หรือทำการออกกฎหมายสำหรับ AI โดยให้เป็นกฎหมายเฉพาะเพื่อใช้บังคับกับเทคโนโลยี AI ซึ่งอาจมีการให้สถานะแก่สิ่งนั้นหรือกำหนดความคุ้มครองและผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ชัดเจนว่าผู้ใดสามารถเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หากสิ่งที่ไม่ใช่บุคคลตามกฎหมายได้สร้างสรรค์งานขึ้นมาแม้การสร้างสรรคจะไม่มียุติบัตรเป็นผู้เกี่ยวข้องเพื่อเป็นการครอบคลุมงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1) การพิจารณาการคุ้มครองงานสร้างสรรค์ของ AI สิ่งที่ต้องพิจารณาลำดับแรก คือ งานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาสามารถได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ซึ่งให้ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์โดยกำหนดสถานะทางกฎหมายของ AI ให้เป็นผู้สร้างสรรค์ได้ หากมีการสร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์ขึ้นมาด้วยตนเองโดยปราศจากความเกี่ยวข้องของมนุษย์ เพื่อป้องกันการสับสนในการตีความของการเป็นผู้สร้างสรรค์ตามกฎหมาย โดยการนิยามความหมายของ AI ที่สามารถได้รับความคุ้มครองขึ้นมา โดยให้ความคุ้มครองเฉพาะกับ AI ประเภทปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI หรือ GenAI) และกำหนดให้ AI ประเภทดังกล่าวเป็นผู้สร้างสรรค์ หากมีการสร้างสรรค์งานขึ้นมาด้วยตนเอง

2) การพิจารณา คือ ความเป็นเจ้าของกำหนดให้เป็นผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และผู้ดูแลรักษาผลประโยชน์ของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น คือ ผู้สร้าง AI โดยให้เป็นผู้รับผิดชอบในทุกกรณี แม้หน้าที่ดูแลบำรุงรักษา AI จะเป็นหน้าที่ของบุคคลอื่นที่อาจมีการว่าจ้างให้ดูแล เนื่องจากการที่ผู้สร้างได้สร้าง AI ขึ้นมานั้นเพื่อการต่อยอดทางธุรกิจ หรือองค์กรของตนเอง ทำให้ตนได้รับประโยชน์ และให้ผู้สร้าง AI มีสิทธิเรียกร้องใด ๆ ได้ตามกฎหมาย และให้รวมถึงกรณีการสร้าง AI ขึ้นมาเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ได้ด้วยการดาวโหลดโปรแกรม

อนึ่งผู้สร้าง AI ในที่นี้ หมายถึง นายจ้างหรือผู้ว่าจ้างที่ได้จ้างผู้อื่นให้สร้าง AI ตามมาตรา 9 10 และ 14

<sup>34</sup> Future Trends, Positive AI economic futures ปัญญาประดิษฐ์จะสร้างอนาคตที่ดีให้มนุษย์ได้อย่างไร [Online], 27 เมษายน 2565. แหล่งที่มา <https://futuretrend.co/positive-ai-economic-futures/>.

3) หากเป็นการสะดวกในการนำกฎหมายมาตีความและใช้บังคับได้โดยปราศจากข้อสงสัย หรือความสับสน ให้ออกกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานทางทรัพย์สินทางปัญญาของ AI เพื่อลดการถกเถียงในเรื่องคุณสมบัติต่าง ๆ ของ AI ที่ไม่สอดคล้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบัน โดย กำหนดขอบเขตถึงบทลงโทษในการละเมิด หาก AI ได้ละเมิดงานของผู้อื่นให้ผู้สร้างเป็นผู้รับผิดชอบในผล แห่งละเมิดนั้น



**BANGKOK  
UNIVERSITY**  
THE CREATIVE UNIVERSITY



## บรรณานุกรม

- กัญญาภัค ทิศศรี. (2566). สหรัฐออกกฎหมายห้ามจด ‘ลิขสิทธิ์’ ภาพวาดที่มาจากเอไอ. *กรุงเทพธุรกิจ*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/tech/innovation/1059588>.
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2559). *ทรัพย์สินทางปัญญาในเวทีต่างประเทศ*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/qv9OZ>.
- กรมทรัพย์สินฯ เชื้อจดสิทธิบัตร ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจชาติได้. (2548). *ผู้จัดการออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/smes/detail/9480000044547>.
- คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2566). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/vPVy2>.
- คณะผู้แทนถาวรไทยประจำองค์การการค้าโลกและองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก. (2566). *รู้จัก WIPO*. สืบค้นจาก <https://www.pmtw.moc.go.th/aboutwipo>.
- จักรกฤษณ์ ควรพจน์. (2559). *กฎหมายระหว่างประเทศว่าด้วย ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ฉัตรหทัย จันทาโก. (2563). *การคุ้มครองงานศิลปะแบบแอมป์โพรพรี่เอชในกฎหมายลิขสิทธิ์*. การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เฉลิมชัย ก๊กเกียรติกุล. (2556). *ความเป็นมาของความตกลงว่าด้วยทรัพย์สินทางปัญญา (TRIPS Agreement)*. สืบค้นจาก [http://chalemchai-nbtc.blogspot.com/2013/06/1\\_7395.html](http://chalemchai-nbtc.blogspot.com/2013/06/1_7395.html).
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2540). *กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พื้นฐานความรู้ทั่วไป)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ไชยยศ เหมะรัชตะ. (2545). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ณัฐนิชา อีสอาด. (2564). *รู้จัก ‘ไอ-โอรีน’ หญิงสาววัย 21 ปี Metaverse Human Virtual Influencer คนแรกในไทย พร้อมรับงานฟรีเซนต์เตอร์ ถ่ายแบบ รีวิวลินค้า*. สืบค้นจาก <https://www.brandthink.me/content/metaverse-human-virtual-influencer>.
- ตะโรงไต้ง. (2559). *ญี่ปุ่นเตรียมผลักดันกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาให้คุ้มครองผลงานที่ AI สร้างสรรค์ขึ้นด้วย*. สืบค้นจาก <https://www.blognone.com/node/80790>.
- ทิมแอดมิน แบไต๋. (2566). *AI vs. Human ใครกันแน่ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ผลงานศิลปะที่สร้างด้วย AI?* สืบค้นจาก <https://www.beartai.com/news/weekly/1265343>.

- ไทยพีบีเอส (Thai PBS). (2564). *เทรนด์ใหม่ Virtual Influencer กำลังมา เอเจนซีเปิดตัวสาวไทย "ไอรีน"*. สืบค้นจาก <https://news.thaipbs.or.th/content/308205>.
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2566). *Influencer Marketing เติบโตสูง. BOT Magazine*. สืบค้นจาก <https://www.bot.or.th/Thai/BOTMagazine/Pages/25650265>  
GlobalTrend\_VirtualInfluencers.aspx.
- ธรรมนิติ. (2565). *กฎหมายลิขสิทธิ์ คัดลอก-ไม่คัดลอกอะไร และทำแบบไหนเสี่ยงถูกจับ-ปรับ-จำคุก?* สืบค้นจาก <https://www.dharmniti.co.th/copyright/>.
- บัณฑิต หลิมสกุล. (2547). *ขอบเขตการคุ้มครองโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บ้านจอมยุทธ. (ม.ป.ป.). *การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์*. สืบค้นจาก [https://www.baanjomuyut.com/library\\_2/extension-1/information\\_technology\\_law\\_in\\_thailand/07.html](https://www.baanjomuyut.com/library_2/extension-1/information_technology_law_in_thailand/07.html).
- บริษัท ทีดีดีสามหกศูนย์ จำกัด. (2566 ก). *เทคโนโลยี โลกเสมือนจริง มีอะไรบ้าง?* สืบค้นจาก <https://www.teedd360.com/reality-technology/>.
- บริษัท ทีดีดีสามหกศูนย์ จำกัด. (2566 ข). *VR (Virtual Reality) เทคโนโลยีที่เจ้าของธุรกิจยุคใหม่ ต้องให้ความสำคัญ*. สืบค้นจาก <https://www.teedd360.com/vr-virtual-reality/>.
- ปริษา เอี่ยมศิริกุลมิตร. (ม.ป.ป.). *อนุสัญญาระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์และสิทธิข้างเคียง*. สืบค้นจาก <https://repository.au.edu/server/api/core/bitstreams/fa808f35-8046-421a-b436-01e405b06ff1/content>.
- พัชชา พูนพิริยะ. (2561). *ทำความรู้จัก Lil Miquela เน็ตไอดอลผู้บุกเบิกวงการ CGI Influencer*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/lil-miquela-cgi-influencer/>.
- พิศวาท สุนทรพันธุ์. (2552). *ความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ไทย*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- พลอยจันทร์ สุขคง. (2564). *เธอคือใคร? ทำความรู้จัก 'ไอ ไอรีน' อินฟลูเอนเซอร์ AI คนแรกของไทย*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/ai-ailynn-ai-influencer/>.
- วิศิษฐ์ ศรีพิบูลย์. (2548). *รวมคำอธิบายพร้อมตัวบท: กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ศรพล ตูลยะเสถียร. (2560). *เศรษฐกิจเป็นอย่างไร ในยุค 'เอไอ' ครองเมือง. กรุงเทพธุรกิจ*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/business/784048>.
- ศูนย์ข้อมูลเพื่อธุรกิจไทยในสหรัฐฯ. (ม.ป.ป.). *ทรัพย์สินทางปัญญา*. สืบค้นจาก <https://www.thaibicusa.com/intellectual-property/>.

- สหรัฐอเมริกาออกกฎหมายห้ามจด ‘ลิขสิทธิ์’ ภาพวาดที่มาจากเอไอ. (2556). สืบค้นจาก <https://www.securitysystems.in.th/2023/03/usco-prohibit-ai-generated-image-copyright-registration/>.
- สิริโฉม พรหมโฉม. (2558). *การคุ้มครองลิขสิทธิ์ตาม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558 และพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2558*. สืบค้นจาก [https://www.senate.go.th/assets/portals/93/fileups/272/files/S%E0%B9%88ub\\_Jun/12know/k124%20jun\\_12\\_5.pdf](https://www.senate.go.th/assets/portals/93/fileups/272/files/S%E0%B9%88ub_Jun/12know/k124%20jun_12_5.pdf).
- เส้นทางอันพึงปรารถนาของปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) สำหรับประเทศไทย. (2566). *ผู้จัดการออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/qol/detail/9660000088598>.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2564). *ปัญญาประดิษฐ์ในการให้บริการของภาครัฐ*. สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Knowledge-Sharing/Articles/AI-in-Government-Services.aspx>.
- สำนักลิขสิทธิ์ กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2562). *ผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่?* สืบค้นจาก [https://www.ipthailand.go.th/images/3534/Copyright/2\\_Author.pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/3534/Copyright/2_Author.pdf).
- สำนักลิขสิทธิ์ กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2565). *กฎหมายลิขสิทธิ์-ประเทศอังกฤษ*. สืบค้นจาก [https://www.ipthailand.go.th/images/781/L\\_english\\_5\\_copyright.pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/781/L_english_5_copyright.pdf).
- อรุณ ประดับสินธุ์. (2554). *คัมภีร์ลิขสิทธิ์ 180 คำถามที่จำเป็นต้องไขคำตอบ*. กรุงเทพฯ: พสุธา.
- อาณดา เรืองศรีบัว. (ม.ป.ป.). *ปัญหาความเป็นผู้ทรงสิทธิในลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรของปัญญาประดิษฐ์*. สืบค้นจาก [http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6312012002/1663745886a4b8cc437beeb3dc0300e4bd39b67495\\_abstract.pdf](http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6312012002/1663745886a4b8cc437beeb3dc0300e4bd39b67495_abstract.pdf).
- อำนาจ เนตยสุภา และชาญชัย อารีวิทยาเลิศ. (2556). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์*. กรุงเทพฯ: วิญญูชน.
- เอกสิทธิ์ ศรีสังข์. (ม.ป.ป.). *หลักเกณฑ์ในการเป็น “เจ้าของลิขสิทธิ์” มีอะไรบ้าง? คำอธิบายลิขสิทธิ์-งานลิขสิทธิ์ ฉบับเข้าถึงง่าย-ครบทุกประเด็น*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/G1xP5>.
- อรพรรณ พนัสพัฒนา. (2549). *คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์ (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.
- ai\_ailynn. (ม.ป.ป.). *Instagram*. สืบค้นจาก [https://www.instagram.com/ai\\_ailynn/](https://www.instagram.com/ai_ailynn/).
- All Things Windows. (2566). *ญี่ปุ่นพิจารณาถูกระเบียบด้าน AI ที่นุ่มนวลกว่าพระราชบัญญัติ AI ของสหภาพยุโรปในฐานะทั้งสองฝ่ายแสวงหาความร่วมมือ*. สืบค้นจาก <https://windows.atsit.in/th/14244/>.

- Blake Brittain. (2023). *AI-generated art cannot receive copyrights, US court says*. Retrieved from <https://www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/>.
- BrandAgeh Online. (2566). *ตามไปดูและเล่นกับกิจกรรม AIS Youniverse of Inno Art สร้าง Immersive Experience จนต้องบอกต่อ*. สืบค้นจาก <https://www.brandage.com/article/35724>.
- Copyright.gov. (1790). *Copyright Act of 1790*. Retrieved from <https://copyright.gov/about/1790-copyright-act.html>.
- Copyrightlaws.com. (2022). *A simple guide to U.S. copyright law*. Retrieved from <https://www.copyrightlaws.com/a-simple-guide-to-u-s-copyright-law/>.
- Createx House. (2565). *รู้จัก Virtual influencer คนดังที่โลดแล่นบนโลกเสมือนจริง*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/rmGWU>.
- Crownex. (ม.ป.ป.). *ศาลสหรัฐฯ ปฏิเสธลิขสิทธิ์ภาพในการ์ตูนที่วาดด้วย AI โดยให้เหตุผลว่า ผลงานต้องมาจากฝีมือมนุษย์เท่านั้น*. สืบค้นจาก <https://crownex.co/blog/-ai->.
- Depa. (ม.ป.ป.). *เทคโนโลยีที่สำคัญในยุคดิจิทัล: เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Tech Series: Artificial Intelligence (AI)*. สืบค้นจาก <https://www.depa.or.th/th/article-view/tech-series-artificial-intelligence-ai>.
- Dusadeeviroj. (ม.ป.ป.). *Machine learning คือ*. สืบค้นจาก <https://www.fusionsol.com/blog/machine-learning-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD/>.
- Future Trends. (2565). *Positive AI economic futures ปัญญาประดิษฐ์จะสร้างอนาคตที่ดีให้มนุษย์ได้อย่างไร*. สืบค้นจาก <https://futuretrend.co/positive-ai-economic-futures/>.
- Genie-Property. (2564). *11 Virtual Influencer บนโลกเสมือนจริง (Metaverse) ที่ดังที่สุด ปี 2021-2022*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/q6RPU>.
- Goswami, S. (2023). *10 Best AI-based Face Generators in 2023*. Retrieved from <https://geekflare.com/best-ai-based-face-generators/>.
- Goto, M., Nakazaki, T., Inouel, K., & Tsunoda, S. (2022). *Copyright 2023 Japan*. Retrieved from <https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/copyright-2023/japan>.

- Hull, G. P. (2009). *Copyright Act of 1976 (1976)*. Retrieved from <https://www.mtsu.edu/first-amendment/article/1072/copyright-act-of-1976>.
- imma.gram. (n.d.). *Instagram*. Retrieved from <https://www.instagram.com/imma.gram>.
- Info Graphic Thailand. (2564). *Website VR 360° training ทางเลือกสำหรับการอบรมที่บ้าน แบบเสมือนจริง*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/rLJok>.
- IP-Thailand. (ม.ป.ป. ก). *กฎหมายลิขสิทธิ์-ประเทศไทย*. สืบค้นจาก [https://www.ipthailand.go.th/images/781/L\\_japan\\_4\\_copyright.pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/781/L_japan_4_copyright.pdf).
- IP-Thailand. (ม.ป.ป. ข). *ผลงานอันมีลิขสิทธิ์คุ้มครองทั่วโลกหรือไม่*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/4ScbE>.
- IP-Thailand. (ม.ป.ป. ค). *สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์มีอะไรบ้าง?* สืบค้นจาก [https://www.ipthailand.go.th/images/3534/Copyright/3\\_Rights\\_Entitled.pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/3534/Copyright/3_Rights_Entitled.pdf).
- Jakkrit Siririn. (2565). *กระทบไหล่ IMMA “นางแบบเสมือนจริง” คนแรกของเอเชีย!* สืบค้นจาก <https://www.salika.co/2022/03/17/imma-virtual-model/>.
- Kanokwan Makmek. (2564). *‘มนุษย์เสมือน’ เทรนด์ล้ำที่อาจพลิกโฉมอนาคต Influencer marketing*. สืบค้นจาก <https://workpointtoday.com/virtual-influencer-can-disrupt-influencer-marketing-industry/>.
- Khurana & Khurana. (2020). *Should the works created by artificial intelligence machine be protected under the copyright law?* Retrieved from <https://www.khuranaandkhurana.com/2020/02/05/should-the-works-created-by-artificial-intelligence-machine-be-protected-under-the-copyright-law/>.
- Korrawit Thaichay. (2564). *แม้ไม่มีลมหายใจ แต่ไม่ไร้ชีวิต พลิกโฉมวงการ Marketing ด้วย Virtual Influencer*. สืบค้นจาก <https://exvention.co.th/virtual-influencer/>.
- Lilmiquela. (n.d.). *Tiktok*. Retrieved from <https://www.tiktok.com/@lilmiquela>.
- Lilmiquela. (n.d.). *Instagram*. Retrieved from <https://www.instagram.com/lilmiquela/>.
- Miquela. (n.d.). *YouTube*. Retrieved from [https://www.youtube.com/channel/UCWeHb\\_SrTJbrT8VD-\\_QQpRA](https://www.youtube.com/channel/UCWeHb_SrTJbrT8VD-_QQpRA).
- Matana Wiboonyasake. (2566). *Machine learning คืออะไร?* สืบค้นจาก <https://www.aware.co.th/machine-learning-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/>.

- Matra Law. (2556). สืบค้นจาก <https://www.matralaw.com/?fbclid=IwAR11kF87G1XM7HsHwz3QtS3BY3BvgZDVqBBv7ydtNcyKWa0tMVyFDp1hxbw>.
- Marisa. (2565). *Virtual influencer* กับการเข้ามามีบทบาทสำคัญที่คุณอาจนึกไม่ถึง? สืบค้นจาก [https://contentshifu.com/blog/virtual-influencer#Virtual\\_Influencer](https://contentshifu.com/blog/virtual-influencer#Virtual_Influencer).
- Narisara Suepaisal. (2564). *หลักทางให้ Virtual Influencer ได้เดิน รู้จัก 8 อินฟลูเอนเซอร์เสมือนแบบใหม่แบบลับ*. สืบค้นจาก <https://thematter.co/social/8-virtual-influencer/156363>.
- Nitcha. (2561). *Lil Miquela สาวน้อยวัย 19 Influencer ยุค 4G แต่เธอเป็นหุ่นยนต์!* สืบค้นจาก <https://praew.com/fashion/201749.html>.
- Nitjaree Woraphu. (2563 ก). *ปัญญาประดิษฐ์ (AI: Artificial Intelligence)*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/jpZ61>.
- Nitjaree Woraphu. (2563 ข). *เทคโนโลยีโลกเสมือนก้าวสู่โลกความจริง Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) และ Mixed Reality (MR)*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/O0bzm>.
- Obsolete Articles (Historical). (2564). *The Statute of Anne 1710*. สืบค้นจาก <https://www.blockdit.com/posts/602fcfc99703d4130f375223>.
- Quickserv. (ม.ป.ป.). *Machine learning คืออะไรและสำคัญอย่างไรต่อศักยภาพการเติบโตของธุรกิจ*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/rEKLs>.
- P' แพรว. (2561). *AI ส่งผลดีต่อเศรษฐกิจในกลุ่มประเทศพัฒนาแล้ว สร้างกำไรเพิ่มขึ้นทุกสาขาการผลิต*. สืบค้นจาก <https://www.admissionpremium.com/entrepreneur/news/3723>.
- Petrarca, E. (2019). *Calvin Klein Apologizes for Bella Hadid and Lil Miquela campaign*. Retrieved from <https://www.thecut.com/2019/05/bella-hadid-lil-miquela-calvin-klein-apology.html>.
- Poritz, I. (2023). *AI art copyright ruling invites future battles over human inputs*. Retrieved from <https://news.bloomberglaw.com/ip-law/ai-art-copyright-ruling-invites-future-battles-over-human-inputs>.
- Pretz, K. (2022). *A first: AI system named inventor a patent was granted that lists it as the creator of a food container*. Retrieved from <https://spectrum.ieee.org/first-time-ai-named-inventor>.

- Rise of the Machine: Lil Miquela interviewed. (2019). *Clash Magazine*.  
Retrieved from <https://www.clashmusic.com/features/rise-of-the-machine-lil-miquela-interviewed/>.
- Research and Markets. (2021). *Global influencer marketing platform market*.  
Retrieved from <https://shorturl.asia/3Njbw>.
- Sanctuary ICT. (2562). *CG/CGI/VFX/Compositing คืออะไร??* สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/98Une>.
- Sas. (ม.ป.ป.). *การเรียนรู้เชิงลึก คืออะไร และสำคัญอย่างไร*. สืบค้นจาก [https://www.sas.com/th\\_th/insights/analytics/deep-learning.html](https://www.sas.com/th_th/insights/analytics/deep-learning.html).
- Sirinya. (2564). *Facebook ประกาศเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น 'Meta' มุ่งเข้าสู่ Metaverse*. สืบค้นจาก <https://contentshifu.com/news/facebook-rebranding-to-meta>.
- Solomon, T. (2023). *US Judge Rules AI-Generated Art Not Protected by Copyright Law*. Retrieved from <https://www.artnews.com/art-news/news/us-judge-rules-ai-generated-art-is-not-protected-by-copyright-law-1234677410/>.
- Starfish Academy. (2565). *Virtual influencer แทรนด์ใหม่แห่งวงการ marketing*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/Llu3y>.
- Talil. (2564). *AI คืออะไร? และตัวอย่างการนำ AI หรือ ปัญญาประดิษฐ์ ไปใช้ในระดับโลก*. สืบค้นจาก <https://tips.thaiware.com/1746.html#interesting-ai-examples>.
- Taylor, H. (2566). *งานศิลปะที่ได้รับความช่วยเหลือจาก AI อาจมีสิทธิ์ได้รับลิขสิทธิ์ในบางกรณี สำนักงานลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกากล่าว*. สืบค้นจาก <https://tngd.sergeswin.com/th/9614/>.
- TCIJ ศูนย์ข้อมูลและข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง. (2555). *TRIPs จากอูรุกวัยสู่ไทยแลนด์*. สืบค้นจาก <https://www.tcijthai.com/news/2012/12/watch/1626>.
- TGC Thailand. (ม.ป.ป.). *ผู้สร้างสรรค์งานอันมีลิขสิทธิ์และความหมายของงานสร้างสรรค์ที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์*. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/TaLjm>.
- The People. (2565). *อิมมะ (IMMA): 'นางแบบเสมือน' ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์คนแรกของเอเชีย*. สืบค้นจาก <https://www.thepeople.co/read/41964>.
- TNN Online. (2564). *Virtual Influencer คนแรกของไทย "Ai Ailynn"*. สืบค้นจาก <https://www.tnnthailand.com/news/tech/92085/>.

- United States District Court for the District of Columbia. (2023). *Memorandum opinion*. Retrieved from <https://s3.documentcloud.org/documents/23919666/thalervperlmutter.pdf>.
- Unrealperson. (2023). *This person does not exist: The rise of ai-generated faces*. Retrieved from <https://medium.com/@unrealperson29/this-person-does-not-exist-the-rise-of-ai-generated-faces-2766653f3d97>.
- Wegrzak, M. (2022). *Intellectual Property Law in Japan: Contemporary trends and challenges*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/363815838\\_Intellectual\\_Property\\_Law\\_in\\_Japan\\_Contemporary\\_trends\\_and\\_challenges](https://www.researchgate.net/publication/363815838_Intellectual_Property_Law_in_Japan_Contemporary_trends_and_challenges).
- Wes, D. (2023). AI-generated art cannot be copyrighted, rules a US federal judge. Retrieved from <https://www.theverge.com/2023/8/19/23838458/ai-generated-art-no-copyright-district-court>.
- WIPO. (n.d.). *WIPO Copyright Treaty (WCT)*. Retrieved from <https://www.wipo.int/treaties/en/ip/wct/>.



**ประวัติผู้เขียน**

ชื่อ-นามสกุล	นางสาว เบนาลี เมียเซฟ
อีเมล	baenazee.mias@bumail.net
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยพะเยา



**BANGKOK  
UNIVERSITY**  
THE CREATIVE UNIVERSITY