

BẢO HỘ QUYỀN TÁC GIẢ VỚI TÁC PHẨM TẠO RA TỪ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

HỒ THÚY NGỌC*

Tác phẩm tạo ra từ trí tuệ nhân tạo rất đa dạng, nhưng pháp luật của hầu hết các quốc gia không bảo hộ quyền tác giả cho các tác phẩm này. Đây là một vấn đề pháp lý đang được tranh luận mạnh mẽ hiện nay. Bài viết sử dụng các phương pháp phân tích, so sánh luật học, tổng hợp để tìm câu trả lời cho ba câu hỏi: (1) Tại sao pháp luật hiện hành không bảo hộ tác phẩm tạo ra từ trí tuệ nhân tạo? (2) Tại sao cần bảo hộ cho các tác phẩm này? (3) Cần thay đổi cách tiếp cận như thế nào để thúc đẩy trí tuệ nhân tạo sáng tạo ra tác phẩm? Từ đó, đưa ra một số khuyến nghị sửa đổi pháp luật Việt Nam nhằm thích ứng với sự phát triển nhanh chóng của trí tuệ nhân tạo.

Từ khóa: Trí tuệ nhân tạo; tác phẩm; quyền tác giả; bảo hộ.

Works created by artificial intelligence (AI-generated works) are incredibly diverse, yet the copyright laws in most countries do not provide protection for these creations. This legal issue is currently the subject of intense debate. The article employs analytical, comparative legal, and synthesis methods to address three key questions: (1) Why do current laws fail to protect AI-generated works? (2) What is the necessity for protecting these works? (3) How can we change our approach to encourage creativity generated by AI? Thereby the article proposes several recommendations for amending Vietnamese laws to better align with the rapid advancements of artificial intelligence.

Keywords: Artificial intelligence (AI); works; copyright; protection.

NGÀY NHẬN: 11/11/2024

NGÀY PHẢN BIỆN, ĐÁNH GIÁ: 20/12/2024

NGÀY DUYỆT: 10/01/2025

DOI: <https://doi.org/10.59394/qlnn.348.2025.1072>

1. Đặt vấn đề

Thuật ngữ trí tuệ nhân tạo được dịch từ tiếng Anh là Artificial Intelligence (hay còn được viết tắt là AI), là sự kết hợp giữa hai từ Artificial nghĩa là nhân tạo và Intelligence nghĩa là năng lực tư duy¹. Về mặt công nghệ, AI có thể sao chép giống hệt bộ não con người khi xử lý các vấn đề phức tạp bằng tư duy thông qua quá trình máy học và xử lý thông tin liên tục trong một thời gian dài - điều mà bộ não

con người không thể làm được². Sản phẩm tạo ra từ AI rất đa dạng, từ tác phẩm hội họa, tác phẩm nhiếp ảnh, bản ghi hình tới tác phẩm âm nhạc, điện ảnh... Pháp luật của hầu hết các quốc gia không bảo hộ quyền tác giả cho các tác phẩm này. Đây là một vấn đề pháp lý đang được tranh luận mạnh mẽ hiện nay.

* Trường Đại học Ngoại thương

2. Tác phẩm tạo ra từ trí tuệ nhân tạo và tính nguyên gốc

AI có thể tạo ra các tác phẩm hội họa. Ví dụ như các bản vẽ chân dung mà họa sĩ người Pháp tên là Patrick Tresset hoàn thành với sự trợ giúp của AI là máy vẽ bán tự động. Máy vẽ này tự tạo ra bức họa theo lập trình của Patrick và ông chỉ chỉnh sửa để hoàn thiện³.

AI có thể viết ra các bản nhạc. Ví dụ như “Beyond the Fence” được trình diễn tại Nhà hát nghệ thuật của London⁴; hay như bản giao hưởng do AI tên là AIVA làm vào năm 2017 được sử dụng để mở màn lễ kỷ niệm ngày Quốc khánh Bỉ tại Luxembourg⁵.

AI có thể làm ra các tác phẩm nhiếp ảnh, bản ghi hình với hình ảnh con người hoặc cảnh quan hoàn toàn không tồn tại trên thực tế. Ví dụ như AI GAN hay GANCUBE do Gan-Yuan Jiang làm ra năm 2014, đã tạo ra một thư viện ảnh với hơn một triệu bức ảnh tại trang Generated.photos⁶.

AI có thể viết văn, làm thơ. Cuốn sách “The day a computer writes a novel” được đưa vào danh sách xét giải của cuộc thi viết Giải thưởng văn chương Hoshi Shinichi ở Nhật Bản⁷ là một ví dụ điển hình. ChatGPT, Jenni AI là những AI sản xuất ra các tác phẩm viết khá quen thuộc với xã hội. Hiện nay, AI chưa phát triển tới mức có thể viết ra những cuốn sách dày 500 trang nhưng dự báo điều này sẽ diễn ra trong tương lai gần.

Khác biệt lớn nhất của các tác phẩm nói trên so với đối tượng của quyền tác giả truyền thống là quá trình tạo ra chúng phụ thuộc hoàn toàn vào thuật toán, quá trình máy học, dữ liệu đầu vào. Tính mới hay tính sáng tạo của chúng phát sinh từ quá trình máy học này và có thể vượt ra ngoài sự kiểm soát trực tiếp của con người. Vì vậy, tác phẩm do AI làm ra không chỉ thể hiện khả năng sáng tạo của công nghệ mà còn mở ra nhiều tranh luận liên quan tới tính nguyên gốc đối với tác phẩm - điều kiện mà những tác phẩm này phải đáp ứng để được bảo hộ quyền tác giả.

Tính nguyên gốc bắt nguồn từ tiếng Latinh origo, có nghĩa là “hình thành”. Các

định nghĩa về tính nguyên gốc đều nhấn mạnh tầm quan trọng của sự sáng tạo và mới trong việc tạo ra tác phẩm. Chính sự đổi mới làm cho tác phẩm có thể thành thứ duy nhất, riêng có và thể hiện tài năng cũng như sáng tạo mang tính cá nhân. Các nghiên cứu đã chỉ ra một tác phẩm không được coi là nguyên gốc nếu nó sao chép tác phẩm có sẵn hoặc việc tạo ra tác phẩm tuân thủ theo quy tắc/quy định nào đó. Do đó, khi đánh giá tính nguyên gốc của tác phẩm thì quá trình tạo ra tác phẩm đóng vai trò quan trọng chứ không chỉ là bản thân nội dung tác phẩm⁸.

Về “tính nguyên gốc”, không có quy định riêng, trực tiếp và cụ thể trong pháp luật Việt Nam để giải thích thuật ngữ này. Khái niệm này được hiểu gián tiếp qua một số điều luật cụ thể, như: khoản 3 Điều 14 *Luật Sở hữu trí tuệ* làm rõ “Tác phẩm được bảo hộ... phải do tác giả trực tiếp sáng tạo bằng lao động trí tuệ của mình mà không sao chép từ tác phẩm của người khác”; khoản 7 Điều 4 ghi nhận “Tác phẩm là sản phẩm sáng tạo trong lĩnh vực văn học, nghệ thuật và khoa học thể hiện bằng bất kỳ phương tiện hay hình thức nào”; khoản 1 Điều 6 quy định “Quyền tác giả phát sinh kể từ khi tác phẩm được sáng tạo và được thể hiện dưới một hình thức vật chất nhất định, không phân biệt nội dung, chất lượng, hình thức, phương tiện, ngôn ngữ...”.

Từ đó, có thể hiểu pháp luật Việt Nam xác định tính nguyên gốc không phụ thuộc vào hình thức thể hiện, vào mức độ sáng tạo hay vào lĩnh vực sáng tạo. Tính nguyên gốc thể hiện ở chỗ tác phẩm phải do chính tác giả tạo ra. Tính nguyên gốc chỉ mất đi khi có sự sao chép của tác giả khác. Pháp luật Việt Nam không đòi hỏi các ý tưởng trong tác phẩm phải mới nhưng hình thức thể hiện ý tưởng phải sáng tạo.

Như vậy, pháp luật Việt Nam chỉ bảo hộ các tác phẩm do con người tạo ra. AI không phải con người nên các tác phẩm tạo ra từ AI không được bảo hộ quyền tác giả mặc dù chúng có thể đưa ra một góc nhìn khác cho vấn đề đã/đang được nghiên cứu hoặc chỉ ra khía cạnh mới của vấn đề hoặc được biểu đạt

vấn đề có sẵn theo một cách mới mẻ qua từ ngữ, hình ảnh.

Pháp luật thực định của nhiều nước cũng có cách tiếp cận tương tự. Có những nước chỉ rõ tác giả phải là tự nhiên nhân, như: Brazil⁹, Trung Quốc¹⁰, Ấn Độ¹¹, Australia¹². Ở Hoa Kỳ, đối mặt với số đơn xin cấp quyền tác giả cho AI ngày càng gia tăng, tháng 6/2023, Văn phòng Bản quyền của Hoa Kỳ đã ra Hướng dẫn đăng ký bảo hộ các tác phẩm do AI tạo ra, theo đó khẳng định thuật ngữ “tác giả” trong Hiến pháp và Đạo luật Quyền tác giả không bao gồm chủ thể không phải là tự nhiên nhân¹³.

Có thể khẳng định, hầu hết các quốc gia, trong đó có Việt Nam, khi xác định tính nguyên gốc của một tác phẩm, phụ thuộc vào sự sáng tạo của tác giả là tự nhiên nhân. Cách tiếp cận này sẽ loại trừ hoàn toàn quyền bảo hộ đối với nhiều tác phẩm do AI sáng tạo có giá trị kinh tế cao, triệt tiêu các động lực đầu tư và khuyến khích phát triển vào AI.

3. Sự cần thiết phải thay đổi cách tiếp cận truyền thống về tính nguyên gốc đối với tác phẩm tạo ra từ AI

Với cách tiếp cận truyền thống về tính nguyên gốc xuất phát từ tác giả là cá nhân sẽ dẫn tới hậu quả là tác phẩm tạo ra từ AI không thỏa mãn điều kiện bảo hộ quyền tác giả. Cách tiếp cận này cần thiết phải thay đổi vì những lý do sau:

Thứ nhất, lý thuyết vị lợi cho rằng pháp luật quyền sở hữu trí tuệ phải tối đa hóa lợi ích của xã hội thông qua việc thúc đẩy sáng tạo và tiếp cận văn hóa¹⁴. Việc công nhận “tính nguyên gốc” cho tác phẩm do AI làm ra sẽ thúc đẩy đầu tư vào phát triển AI nhằm đem lại sự đa dạng và phong phú tác phẩm. Không thể phủ nhận thực tế là tốc độ sản xuất sản phẩm mang tính sáng tạo của AI nhanh hơn rất nhiều so với con người. J.K. Rowling mất 6 năm để viết cuốn sách đầu tiên trong tuyển tập Harry Potter hay Beethoven mất 1 năm để sáng tác bản Sonata Ánh trăng, hay Picasso mất 3 tuần để vẽ Guernica¹⁵ trong khi đó AI chỉ cần vài phút để biến ý tưởng sáng

tạo thành tác phẩm dưới một hình thái vật chất nhất định. Khi các tác phẩm này không được thừa nhận “tính nguyên gốc” thì động lực sử dụng AI hay bộc lộ chúng ra xã hội sẽ bị hạn chế.

Thứ hai, bảo hộ tác phẩm tạo ra từ AI còn giúp gia tăng số lượng chủ thể tham gia vào quá trình sáng tạo. Những chủ thể không giỏi trong cách thể hiện ý tưởng thành hình thái vật chất nhất định có thể hiện vật chất hóa ý tưởng của mình qua AI. Nhờ thế, văn hóa - xã hội trở nên đa dạng hơn, phong phú hơn. Rõ ràng, việc bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ có thể được xem là một cơ chế khuyến khích tiến bộ trong lĩnh vực AI và thúc đẩy sự đổi mới liên tục.

Thứ ba, khi con người chỉ đóng vai trò định hướng hoặc cung cấp dữ liệu đầu vào, còn toàn bộ quá trình tạo ra tác phẩm do AI thực hiện, thì vai trò “trí tuệ sáng tạo độc lập” của con người không còn rõ ràng. Điều này khiến cách tiếp cận hiện tại về tính nguyên gốc khó áp dụng, đặc biệt, khi tác phẩm được tạo ra hoàn toàn bởi AI.

4. Tiếp cận mới về bảo hộ các tác phẩm tạo ra từ AI

Một là, thay đổi cách tiếp cận dựa trên tác giả (author-based) sang dựa trên tác phẩm (work-based) khi xác định tính nguyên gốc của tác phẩm.

Một số nghiên cứu cho rằng quan điểm truyền thống về tính nguyên gốc xuất phát từ sự sáng tạo độc lập của tác giả và mang dấu ấn cá nhân đã trở nên lỗi thời trong bối cảnh hiện nay¹⁶. Nội dung sáng tạo bởi AI được thực hiện hoàn toàn độc lập, thỏa mãn các khía cạnh mang tính kỹ thuật của tính nguyên gốc thì phải được coi là nguyên gốc.

Do đó, cần thiết phải chuyển từ cách tiếp cận dựa trên tác giả sang dựa trên tác phẩm. Hay nói cách khác, cần tập trung vào bản thân tác phẩm, thay vì chủ thể tạo ra nó khi xác định tính nguyên gốc của tác phẩm. Cách tiếp cận dựa trên tác giả xuất phát từ quan điểm cho rằng sáng tạo gắn liền với cảm xúc của tự nhiên nhân. Con người thường sáng

tạo dựa trên cảm xúc, trải nghiệm cá nhân, và khả năng đồng cảm nhưng điều đó không có nghĩa là AI không thể tái hiện cảm xúc cá nhân. Chính nhờ thực tế AI không có cảm xúc nên có thể vượt qua những giới hạn cảm xúc và thành kiến cá nhân của con người để tạo ra các sản phẩm sáng tạo khách quan hơn, không bị chi phối bởi tâm trạng hoặc trải nghiệm cá nhân. Ngoài ra, AI có thể mô phỏng các mô hình cảm xúc từ dữ liệu và tái tạo cảm xúc. Thực tế là AI vẫn có thể sáng tác một bài nhạc buồn bằng cách học các yếu tố âm nhạc thường được sử dụng trong các bản nhạc buồn, như giai điệu chậm và âm điệu trầm. Ví dụ như AIVA và Amper Music là hai AI thông dụng để sáng tác nhạc dựa trên các thông số đầu vào do người dùng cung cấp, cho phép tạo ra các bản nhạc với cảm xúc cụ thể như buồn, vui hoặc hồi hộp. Vì vậy, chỉ cần tác phẩm thỏa mãn một trong các tiêu chí sau là thỏa mãn tính nguyên gốc. Đó là (1) Sự khác biệt so với các tác phẩm hiện có; (2) Tính sáng tạo hoặc độc đáo trong cách thể hiện.

Có quan điểm cho rằng tác phẩm do AI tạo ra có thể chỉ đơn thuần là sắp xếp lại dữ liệu đầu vào nên không mang tính sáng tạo là không phù hợp. Việc sắp xếp dữ liệu chỉ là bước cơ bản trong giai đoạn xử lý dữ liệu của AI. AI học hỏi, suy luận và sáng tạo vượt ra khỏi việc sắp xếp lại dữ liệu. AI học từ các mẫu trong dữ liệu để tìm ra quy luật hoặc mối quan hệ mà con người có thể chưa nhận ra. Từ đó, AI đưa ra dự đoán hoặc suy luận và sáng tạo nội dung mới. Như vậy, tác phẩm do AI tạo ra không phải là “sắp xếp lại” mà là mô phỏng và sáng tạo. Ví dụ như Open AI tạo ra hình ảnh mới dựa trên mô tả văn bản¹⁷.

Hai là, chỉ cần xác định chủ sở hữu cho tác phẩm tạo ra từ AI.

Bài viết cho rằng không nhất thiết phải xác định tác giả cho tác phẩm tạo ra từ AI. Các nhà lý luận đã vận dụng học thuyết lao động của Locke khi bàn về quyền sở hữu trí tuệ từ các cách tiếp cận khác nhau, trong đó quan trọng nhất là con người có quyền sở hữu đối với kết quả lao động của mình¹⁸. Lao động trí tuệ là một loại hình lao động và cần được bù đắp (“re-

ward”) bằng quyền sở hữu đối với sản phẩm chứa kết tinh của lao động này. Việc thừa nhận AI là tác giả không khuyến khích AI lao động sáng tạo như hai lý thuyết ở trên đề cập.

Tuy nhiên, nhất thiết phải xác định chủ sở hữu cho các tác phẩm này. Từ đó, có thể phân định trách nhiệm của các bên liên quan, như người tạo ra, người sử dụng, và chủ sở hữu AI, nhằm bảo đảm sự minh bạch và hiệu quả trong việc quản lý các tác phẩm và hành vi của AI, đặc biệt trong trường hợp tác phẩm do AI làm ra có thể gây tranh cãi về đạo đức hoặc xúc phạm giá trị văn hóa - xã hội.

Trước hết, ai là chủ sở hữu cần theo sự tự nguyện thỏa thuận của các bên có liên quan, bao gồm: (1) Người tạo ra AI là người đóng góp trí tuệ và công sức vào việc xây dựng AI; (2) Người sử dụng AI là người định hướng hoặc cung cấp dữ liệu đầu vào, kiểm soát quy trình và quyết định đầu ra của sản phẩm kể cả trong trường hợp sản phẩm tạo ra ngoài khả năng dự đoán của người sử dụng; (3) Chủ sở hữu AI.

Trong trường hợp không có thỏa thuận này, cần căn cứ vào vai trò và đóng góp của các bên liên quan. Hay nói cách khác là xác định mức độ tham gia của các chủ thể vào quá trình tạo ra tác phẩm để phân định quyền sở hữu. Bài viết đề xuất học tập một phần kinh nghiệm của Vương quốc Anh khi tiếp cận về chủ sở hữu của tác phẩm tạo ra bởi AI. Anh là quốc gia đầu tiên trên thế giới có quy định đặc thù về quyền tác giả đối với tác phẩm do máy tính làm ra. Các quy định này được bổ sung vào Đạo luật Sáng chế, Kiểu dáng công nghiệp và Quyền tác giả 1988 (“CDPA”) nhằm mục đích thúc đẩy đầu tư vào AI¹⁹. Mục 9(3) CDPA ghi nhận trong trường hợp tác phẩm nghệ thuật, âm nhạc, văn học do máy tính tạo ra thì tác giả sẽ là cá nhân thực hiện các thu xếp cần thiết cho AI tạo ra tác phẩm²⁰ với điều kiện tác phẩm này hoàn toàn không được sáng tạo bởi con người²¹.

5. Kết luận

Hiện tại, tác phẩm do AI tạo ra hoàn toàn không được bảo hộ quyền tác giả ở hầu hết

các quốc gia với nguyên nhân chính là do lý thuyết truyền thống làm nền tảng cho pháp luật sở hữu trí tuệ lấy con người làm trung tâm. Tuy nhiên, với sự phát triển mạnh mẽ của AI, quan điểm truyền thống này đã không phù hợp khi áp dụng cho tác phẩm tạo ra từ trí tuệ nhân tạo. Do đó, việc điều chỉnh và bổ sung luật pháp để bảo vệ quyền lợi cho các bên liên quan là cần thiết. □

Chú thích:

1. Moumita G., Thirugnanam A. "Introduction to Artificial Intelligence", Artificial Intelligence for Information Management: A Healthcare Perspective, Book Series: Studies in Big Data, Volume 88, Springer Publisher 2023, tr. 23.
2. Bhushan Pandit (2022). "Review of Artificial Intelligent (AI) Work as A Human Brain", International Journal of Novel Research and Development, Vol 7, Issue 12.
3. Ignacio Cofone (2018). "Servers and Waiters: What Matters in the Law of AI", Stanford Technology Law Review 167, 2018, tr. 174 - 179.
4. Stewart Pringle (2016). "Beyond the Fence: How computers spawned a musical", NewScientist. <https://www.newscientist.com>, truy cập ngày 19/9/2022.
5. "What can AI generate today?". <https://blog.tapptic.com>, truy cập ngày 7/6/2024.
6. Ari (2021), "Who is GAN? History of GAN Speed Cube Manufacturer". <https://speedcubeshop.com>, truy cập ngày 6/7/2024.
7. Chloe Olewitz (2016). "A Japanese AI program just wrote a short novel, and it almost won a literary prize, Dogotaltrend". <https://www.digitaltrends.com>, truy cập ngày 19/9/2022.
8. Winston & Baker (1985). "Behavior Analytic Studies of Creativity: A Critical Review", The Behavior Analyst Vol 8 No.2 (Fall), tr. 200 - 202.
9. Điều 11 Luật Quyền tác giả và Quyền liên quan 1998 của Brazil.
10. Điều 11 Luật Quyền tác giả của Trung Quốc sửa đổi, bổ sung năm 2010.
11. Điều 7 Đạo Luật Quyền tác giả của Ấn Độ 1957 sửa đổi, bổ sung mới nhất theo Luật số 27/ 2012.
12. Mục 32 (1), 32 (4) Đạo luật Quyền tác giả 1968, sửa đổi, bổ sung năm 2024 của Australia.
13. US Copyright Office, Copyright

Registration Guidance: Works containing material generated by Artificial Intelligence, Rederal Registration Vol 88, No 51, 16/3/2023, tr. 16.191.

14. William W. Fisher (1987). "Theories of Intellectual Property", New Essays in the Legal and Political Theory of Property, Stephen Munzer ed., Cambridge University Press, 2001, tr. 9.

15. Sogut Atilla (2024). "Dealing with AI-generated works: the CDPA section 9(3)", Journal of Intellectual Property Law & Practice, Vol. 19, No.1, tr. 46.

16. Jiangfeng Hao (2024). "Thinking about the Originality of Artificial Intelligence works in the Perspective of Legal Philosophy", Philosohty International Journal Vol 5 Issue 2, Medwwin Publishers, tr. 2.

17. Tạo hình ảnh bằng AI. <https://www.vietnamworks.com>, truy cập ngày 07/3/2024.

18. J. Hughes (1988). "The Philosophy of Intellectual Property", 77 The Georgetown Law Journal 287, tr. 296 - 414; E.E. Hettinger (1989), "Justifying Intellectual Property", Philosophy and Public Affairs Vol 18, No 1, tr. 36.

19. Andres Guadamuz (2017). Artificial Intelligence and coyright, WIPO magazine, 10/2017. <https://www.wipo.int>, truy cập ngày 4/8/2024.

20. Mục 9(3) Đạo luật Quyền tác giả. Kiểu dáng công nghiệp và Sáng chế năm 1988 sửa đổi bổ sung 2003 của Anh quy định: "In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer-generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements neccessary for the creation of the work are undertaken".

21. Mục 178 Đạo luật Quyền tác giả. Kiểu dáng công nghiệp và Sáng chế năm 1988 sửa đổi bổ sung 2003 của Anh quy định "computer-generated", in relation to a work, means that the work is generated by computer in circumstances such that there is no human author of the work".

Tài liệu tham khảo:

1. Quốc hội (2005). Luật Sở hữu trí tuệ năm 2005.
2. Quốc hội (2019). Luật số 42/2019/QH14 ngày 14/6/2019 sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Kinh doanh bảo hiểm, Luật Sở hữu trí tuệ.
3. Quốc hội (2022). Luật số 07/2022/QH15 ngày 16/6/ 2022 sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Sở hữu trí tuệ.