

PHÁP LUẬT VỀ BẢO HỘ QUYỀN TÁC GIẢ ĐỐI VỚI TÁC PHẨM ĐƯỢC TẠO RA BỞI TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) THEO QUY ĐỊNH CỦA LIÊN MINH CHÂU ÂU VÀ MỘT SỐ QUỐC GIA TRÊN THẾ GIỚI

● BÙI KIM HIẾU¹ - PHẠM THỊ DIỆU HIỀN²

¹Khoa Khoa học xã hội - Ngôn ngữ quốc tế, Trường Đại học Gia Định

²Khoa Luật, Trường Đại học Ngoại ngữ - Tin học TP. Hồ Chí Minh

DOI: <https://doi.org/10.62831/202501002>

TÓM TẮT:

Quyền tác giả đối với sản phẩm do trí tuệ nhân tạo (AI) tạo ra là một vấn đề pháp lý phức tạp và chưa được thống nhất hoàn toàn trên thế giới. Hiện nay, ở nhiều quốc gia, các quy định về quyền tác giả thường yêu cầu tác phẩm phải do con người tạo ra để được bảo vệ, nên việc xác định quyền tác giả đối với sản phẩm do AI tạo ra còn nhiều tranh luận. Trong phạm vi bài viết, tác giả phân tích: (i) quy định pháp luật của Liên minh châu Âu; (ii) pháp luật một số quốc gia trên thế giới (Anh, Pháp, Trung Quốc) về bảo hộ tác phẩm do trí tuệ nhân tạo (iii) và bài học kinh nghiệm cho Việt Nam.

Từ khóa: trí tuệ nhân tạo, bảo hộ quyền tác giả, tác phẩm, liên minh châu Âu.

1. Đặt vấn đề

Trí tuệ nhân tạo (TTNT) là một lĩnh vực trong khoa học máy tính, nghiên cứu và phát triển các hệ thống có khả năng thực hiện các nhiệm vụ mà thường cần đến trí thông minh của con người. Điều này bao gồm khả năng học hỏi, lý luận, lập kế hoạch, nhận diện giọng nói, hình ảnh và tương tác với con người. TTNT có thể được chia thành nhiều loại, từ hệ thống đơn giản như chatbot đến các mô hình phức tạp như học sâu (deep learning) và học máy (machine learning).

Có nhiều loại tác phẩm được hình thành bởi trí tuệ nhân tạo (TTNT), bao gồm: (i) Nghệ thuật thị

giác: Các bức tranh, hình ảnh hoặc video được tạo ra bằng cách sử dụng thuật toán học sâu, như GAN (Generative Adversarial Networks). Ví dụ, các tác phẩm nghệ thuật của AI như “Edmond de Belamy”; (ii) Âm nhạc: AI có thể sáng tác nhạc bằng cách phân tích các mẫu âm nhạc và tạo ra giai điệu mới. Dự án như AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist) là một ví dụ; (iii) Văn học: Một số AI có khả năng viết văn, tạo ra thơ, truyện ngắn hoặc bài báo. Ví dụ, OpenAI đã phát triển các mô hình như GPT để tạo nội dung văn bản. (iv) Phim và video: AI cũng có thể được sử dụng để tạo ra kịch bản hoặc thậm chí sản xuất

video ngắn. Một số dự án đang thử nghiệm với việc sử dụng AI trong quá trình làm phim; (v) Thiết kế: Các công cụ AI có thể hỗ trợ trong việc tạo ra các thiết kế đồ họa, logo và sản phẩm nội thất, tối ưu hóa quy trình sáng tạo; (vi) Game: AI được sử dụng để phát triển các nhân vật, kịch bản và thế giới trong trò chơi điện tử, tạo ra trải nghiệm tương tác phong phú hơn.

Những tác phẩm này không chỉ cho thấy khả năng sáng tạo của AI, mà còn mở ra nhiều câu hỏi về bản quyền, giá trị nghệ thuật và vai trò của con người trong sáng tạo. Hầu hết các quốc gia, bao gồm cả Việt Nam, không công nhận quyền tác giả (QTG) cho các tác phẩm do AI tạo ra nếu không có sự can thiệp hoặc sáng tạo từ con người. Quy định này dựa trên cơ sở QTG thường chỉ được cấp cho cá nhân hoặc tổ chức có vai trò sáng tạo hoặc đóng góp ý nghĩa vào tác phẩm. Ví dụ, Công ước Berne về bảo hộ các tác phẩm văn học và nghệ thuật, mà Việt Nam là thành viên, cũng không đề cập cụ thể đến AI. QTG chỉ được trao cho các cá nhân là con người.

Với sự phát triển nhanh chóng của AI, nhiều quốc gia và tổ chức quốc tế đang xem xét các chính sách mới nhằm điều chỉnh các vấn đề liên quan đến QTG của sản phẩm do AI tạo ra. Cần có sự thay đổi trong luật pháp để cân nhắc vai trò của AI và con người trong quá trình sáng tạo, đặc biệt là khi AI ngày càng có khả năng tạo ra các tác phẩm sáng tạo, phức tạp mà ít có sự can thiệp từ con người.

Mặc dù việc cấp bảo hộ QTG cho các tác phẩm được tạo ra bởi AI vẫn còn khá mới mẻ đối với thế giới và tạo ra những thách thức không nhỏ đối với hệ thống pháp luật về SHTT của các quốc gia nhưng tại một số nước và khu vực, khả năng bảo hộ QTG của các tác phẩm được tạo ra bởi AI đã được xem xét và bổ sung kịp thời, nhờ đó đã có một số thành tựu nhất định. Việc nghiên cứu pháp luật của các nước và khu vực này sẽ mang lại nhiều bài học kinh nghiệm cho Việt Nam trong quá trình hoàn thiện pháp luật về SHTT.

2. Pháp luật của Liên minh châu Âu về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo

Xuất phát từ thực tiễn cần có một khung pháp

lý có thể quản lý AI nói chung cũng như bảo hộ (trong chừng mực nhất định) tác phẩm do AI tạo ra, các nhà lập pháp Liên minh châu Âu (EU) đã đề xuất Đạo luật AI¹. Để quản lý tốt hơn, EU cũng đã đưa ra những nguyên tắc chung cho các hệ thống AI. Khi sử dụng, AI phải tuân thủ các giá trị của EU, bảo vệ những quyền cơ bản (như dân chủ, pháp quyền và quyền con người khác) được ghi nhận trong Hiến chương về các quyền cơ bản của EU². Các hệ thống AI cũng phải đặt con người làm trung tâm, bảo vệ an toàn cho con người ở nhiều mặt, như sức khỏe, môi trường. Với những nhà vận hành các hệ thống AI, họ phải hạn chế tối đa những rủi ro AI có thể mang lại. Với các nhà lập pháp EU, một mục tiêu nữa mà họ đặt ra cho Đạo luật AI chính là việc thúc đẩy sự sáng tạo, đưa EU dẫn đầu toàn cầu về AI, đưa công nghệ này hoạt động một cách đáng tin cậy ở EU³. Đạo luật AI cũng đã liệt kê một số nghĩa vụ mà các hệ thống AI phải tuân thủ trong quá trình hoạt động, như hệ thống quản lý rủi ro, giám sát dữ liệu hoặc việc hướng dẫn người dùng trong quá trình sử dụng AI⁴. Khi Đạo luật AI có hiệu lực, một bộ quy tắc chung trong lĩnh vực AI sẽ được xây dựng bởi một cơ quan chuyên biệt do EU thành lập, được ghi nhận theo Đạo luật AI để giám sát các hoạt động của AI trong EU⁵.

Việc ghi nhận AI trong Đạo luật AI cho thấy tầm quan trọng của công nghệ này hiện nay và sự cần thiết của việc quản lý nó. Tuy nhiên, Đạo luật AI chỉ tập trung ở góc độ yêu cầu các nền tảng AI sử dụng các tác phẩm được pháp luật QTG bảo vệ trong kho dữ liệu huấn luyện cho công cụ AI phải xin phép chủ sở hữu QTG⁶, chứ chưa trả lời việc bảo vệ QTG cho tác phẩm do AI tạo ra. Tuy nhiên, Đạo luật AI sẽ là chiếc chìa khóa quan trọng cho câu trả lời giữa mối quan hệ của pháp luật QTG và tác phẩm được tạo ra bởi AI.

Hiện nay, pháp luật EU chưa có quy định cụ thể để điều chỉnh việc bảo vệ QTG đối với các tác phẩm được tạo ra bởi AI. Tòa án Công lý Liên minh châu Âu (CJEU) cũng chưa có một phán quyết nào về vấn đề này. Thậm chí, Ủy ban châu Âu còn ghi nhận, theo pháp luật châu Âu (và Hoa Kỳ), AI không thể sở hữu QTG khi không được công nhận là tác giả và không có năng lực pháp

luật để sở hữu tài sản trí tuệ⁷. Tuy nhiên, điều này không đồng nghĩa các tác phẩm tạo ra bởi AI sẽ không được bảo vệ theo pháp luật EU, khi việc sử dụng công nghệ này ngày càng phổ biến. Cơ sở đầu tiên cho lập luận này đến từ chính các cơ quan của EU, với minh chứng rõ ràng nhất là Đạo luật AI. Trong định hướng phát triển AI, các nhà lập pháp EU đã đề xuất cân bằng việc khuyến khích phát triển AI với tính ổn định của pháp luật, kể cả trong lĩnh vực sở hữu trí tuệ⁸. Theo đó, những sản phẩm do AI tạo ra cần được pháp luật sở hữu trí tuệ bảo vệ, vì lợi ích của doanh nghiệp cũng như người sử dụng AI, đồng thời cũng giúp khuyến khích việc đầu tư vào công nghệ AI. Tuy nhiên, pháp luật cũng phải nhìn nhận vấn đề này dưới góc độ của các tác giả, nhà phát minh, theo đó, các sản phẩm được tạo ra bởi AI sẽ không đáp ứng được các tiêu chí chủ thể để được pháp luật QTG của EU bảo vệ⁹.

Để bảo vệ một tác phẩm theo pháp luật QTG của EU, cơ sở đầu tiên là những văn bản pháp luật quốc tế mà EU và các nước thành viên là bên tham gia; như: Công ước Berne¹⁰ hoặc Hiệp ước WIPO (WCT)¹¹ về QTG. Đây được xem là điểm bắt đầu khi giải thích tất cả những văn kiện pháp luật về QTG¹². Trong trường hợp tác phẩm do AI tạo ra là một bức tranh, nó vẫn có thể được bảo vệ theo Công ước Berne khi thỏa mãn yêu cầu về hình thức¹³. Về nguyên tắc, EU cũng đã ghi nhận quyền sở hữu trí tuệ là một quyền cơ bản trong Hiến chương về các quyền cơ bản của EU¹⁴. Dù cơ chế bảo vệ QTG sẽ khác nhau ở mỗi quốc gia thành viên, một số vấn đề vẫn được ghi nhận trong khung pháp lý chung của EU và được pháp luật các quốc gia thành viên tuân theo. Trên cơ sở đó, EU đã hài hòa hóa pháp luật QTG và tạo ra tiêu chuẩn pháp luật chung, như: Chỉ thị của Nghị viện và Hội đồng EU trong hài hòa hóa pháp luật trong một số khía cạnh của QTG và quyền liên quan trong xã hội thông tin (InfoSoc)¹⁵ hoặc Chỉ thị của Nghị viện và Hội đồng EU về QTG và quyền liên quan trong thị trường số chung (DSM)¹⁶... EU cũng có những quy định về QTG liên quan đến việc cung cấp dịch vụ trực tuyến xuyên biên giới trong khu vực EU hoặc với các nước thứ ba.

3. Quy định pháp luật một số quốc gia về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo

3.1. Quy định pháp luật của Anh về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo

Anh là một trong những quốc gia sử dụng AI khá phổ biến nên đã có cách tiếp cận tương đối cụ thể đối với các vấn đề về SHTT liên quan đến AI từ khá sớm thông qua Chiến lược IPO 2018 - 2021, Chiến lược đặt ra khuôn khổ sẽ đưa Anh trở thành quốc gia sáng tạo và đổi mới nhất thế giới¹⁷.

Tại Mục 9 (3) Đạo luật Bản quyền, Kiểu dáng công nghiệp và Sáng chế năm 1988 của Anh (tiếng Anh: Copyright, Designs and Patents Act 1988, viết tắt là CDPA) nêu rõ: “Trong trường hợp một tác phẩm văn học, kịch, âm nhạc nghệ thuật do máy tính tạo ra, tác giả sẽ được coi là người thực hiện các sắp xếp cần thiết đối với việc tạo ra tác phẩm”, hay nói cách khác, tác giả của các tác phẩm từ AI thường sẽ được xác định là lập trình viên hoặc kỹ sư công nghệ điều khiển AI để tạo ra tác phẩm.

Căn cứ vào quy định trên cho thấy, pháp luật bản quyền Anh bảo vệ các tác phẩm do AI tạo ra dựa trên mức độ tham gia của con người trong quá trình sáng tạo. AI được sử dụng như một công cụ để tạo ra các tác phẩm và sự sáng tạo của con người cũng là một phần của quá trình này¹⁸.

Hơn thế nữa, đối với trường hợp con người tham gia vào quá trình nhập các thông tin cơ sở dữ liệu cho AI nhưng không sử dụng chính trí tuệ của cá nhân để đóng góp vào quá trình tạo ra sản phẩm thì họ sẽ không được coi là đủ sáng tạo để được bảo vệ. Lúc này, mục 178 của Đạo luật CDPA định nghĩa tác phẩm do máy tính tạo ra là tác phẩm “được tạo ra bằng máy tính nếu không có tác giả là con người của tác phẩm”¹⁹, điều này có thể hiểu một tác phẩm do máy tính tạo ra được xem là tác phẩm được tạo ra bởi máy tính trong trường hợp không có tác giả của tác phẩm là con người. Ngoài ra, CDPA còn quy định về thời gian được bảo vệ của tác phẩm được kéo dài trong 50 năm kể từ ngày tác phẩm được tạo ra²⁰. Ý tưởng đằng sau điều khoản như vậy là tạo ra một ngoại lệ, bên cạnh việc chỉ trao QTG cho con người tự nhiên, công nhận tác phẩm được tạo ra bởi một chương trình máy tính.

Mặc dù các quy định pháp luật xoay quanh chủ thể QTG của các tác phẩm AI tại Anh đã được xác định một cách tương đối rõ ràng, song hiệu quả thực tế của việc áp dụng các quy định này vẫn còn là một vấn đề gây tranh cãi.

Năm 2023, Chính phủ Anh đã công bố tài liệu chính sách về “Cách tiếp cận ủng hộ đổi mới đối với quy định về AI” để tiến hành tham vấn cho đến ngày 21 tháng 6 năm 2023. Chính phủ đã đề ra 5 nguyên tắc xuyên suốt sẽ hỗ trợ cho cách tiếp cận quản lý AI của Vương quốc Anh như sau: (i) an toàn, bảo mật và mạnh mẽ (tức là các hệ thống AI ở Vương quốc Anh cần được đào tạo và xây dựng trên dữ liệu mạnh mẽ); (ii) tính minh bạch và khả năng giải thích phù hợp (tức là cách thức hệ thống hoạt động phải có thể giải thích được cho người dùng); (iii) công bằng (tức là AI không được xâm phạm các quyền hợp pháp của cá nhân); (iv) trách nhiệm giải trình và quản trị hệ thống (tức là các hệ thống AI phải có sự giám sát phù hợp về cách thức sử dụng cũng như có trách nhiệm giải trình rõ ràng); (v) khả năng tranh chấp và bồi thường (tức là cần có các giải pháp để bồi thường nếu hệ thống AI gây hại cho người dùng)²¹. Cách tiếp cận mới mẻ này của Vương quốc Anh là một làn gió mới trong sự nghiệp vận dụng AI vào nền kinh tế, đây là một hướng đi an toàn khi đổi mới một cách chậm rãi và có trách nhiệm thay vì cứ tập trung vào những rủi ro trong tương lai. Tuy vẫn còn một số lo ngại về cách thức và phạm vi quản lý của các cơ quan chuyên ngành nhưng với Hội nghị thượng đỉnh toàn cầu đầu tiên về an toàn AI vào mùa thu năm 2023 vừa qua với sự quy tụ của các quốc gia chủ chốt, các công ty công nghệ hàng đầu và các nhà nghiên cứu sẽ hứa hẹn về những biện pháp an toàn nhằm đánh giá và giám sát những rủi ro đáng kể nhất từ AI²².

3.2. Quy định pháp luật của Pháp về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo

Tháng 9/2023, Pháp đã thông qua Bộ luật Sở hữu trí tuệ sửa đổi, với nhiều điểm đáng lưu ý. Theo đó, các tổ chức quản lý tác quyền sẽ được phép bảo vệ quyền lợi cho những tác phẩm được tạo ra bởi AI; vì lợi ích của các tác giả và những người thụ hưởng quyền từ công cụ AI, những tác phẩm không

có sự can thiệp trực tiếp của con người trong quá trình sáng tạo vẫn được bảo vệ QTG. Ở phần tác giả của các tác phẩm có sự tham gia của AI, phải ghi nhận rõ đây là tác phẩm được tạo ra bởi AI cùng những tác giả khác là con người. Tuy nhiên, các quy định mới này cũng đang đặt ra nhiều vấn đề với cơ chế pháp luật QTG hiện nay²³. Với yêu cầu ghi nhận AI là tác giả (hoặc đồng tác giả), thời hạn bảo hộ sẽ được quy định như thế nào? Ngoài ra, các trường hợp ngoại lệ của việc bảo vệ QTG, như việc trích dẫn hoặc việc sử dụng tác phẩm, tạo ra một phiên bản phái sinh khác có áp dụng với những tác phẩm này hay không?... Những vấn đề này vẫn chưa được quy định rõ. Mặc dù còn nhiều vấn đề cần hoàn thiện, đây là một hướng đi quan trọng để quản lý sự phát triển của AI và pháp luật QTG trong EU.

3.3. Quy định pháp luật của Trung Quốc về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo

Để giải quyết vấn đề, Trung Quốc đã ban hành các Biện pháp tạm thời về Quản lý Dịch vụ AI tạo ra có hiệu lực vào tháng 8/2023 và áp đặt các nghĩa vụ đối với các nhà cung cấp dịch vụ AI tạo ra, trong đó, phải đảm bảo dữ liệu cung cấp đến từ các nguồn hợp pháp và không xâm phạm quyền SHTT của người khác. Trong một vụ kiện gần đây hơn được quyết định vào tháng 2 năm 2024, Tòa án Internet Quảng Châu đã phán quyết một công ty AI đã vi phạm bản quyền của siêu anh hùng Nhật Bản mang tính biểu tượng Ultraman, thông qua việc sao chép và chuyển thể trái phép, vì một số hình ảnh do dịch vụ AI của công ty tạo ra được phát hiện là rất giống với nhân vật này. Vụ kiện này minh họa cho trách nhiệm pháp lý tiềm ẩn của các nhà cung cấp dịch vụ đối với đầu ra của các công cụ AI của họ và làm dấy lên cuộc thảo luận về trách nhiệm của họ liên quan đến bảo vệ quyền SHTT²⁴.

Có thể thấy, cách tiếp cận của Trung Quốc tương đối mở và linh hoạt, tuy rằng hệ thống các quy định pháp luật về bảo hộ QTG đối với tác phẩm từ AI còn mơ hồ và hạn chế, mặt khác, cũng có dấu hiệu cho thấy một Luật AI toàn diện có thể được đề xuất tại Trung Quốc. Trong kỷ nguyên AI đang phát triển này, việc tìm ra sự cân bằng tinh tế giữa việc bảo vệ quyền và thúc đẩy tiến bộ công

nghe sẽ rất quan trọng. Đồng thời, xét đến bối cảnh khi vấn đề hàng giả, hàng xâm phạm quyền SHTT vẫn gây ra nhiều mối quan ngại đối với các cơ quan thực thi pháp luật tại Trung Quốc, việc bảo hộ QTG đối với tác phẩm từ AI sẽ cần phải được thực hiện một cách kịp thời và nghiêm ngặt hơn nhằm phòng tránh trường hợp các đối tượng có dụng ý xấu lợi dụng công nghệ cao để thực hiện hành vi bất hợp pháp.

AI theo cách thức riêng biệt. Mặc dù chưa đặt ra những quy định cụ thể về AI trong khung pháp lý SHTT, các quyết định của tòa án tại Trung Quốc cho thấy quốc gia này đang cân nhắc việc bảo hộ QTG đối với các tác phẩm không phải do con người tạo ra vì họ tìm thấy căn cứ chứng minh các tác phẩm này có tính nguyên gốc tối thiểu. Trong các vụ việc Feilin v Baidu và Shenzhen Tencent v. Shanghai Yingxun, tòa án xét xử nhận định dù AI chưa thể vận hành một cách tuyệt đối độc lập khỏi sự chi phối của con người, song dựa trên khả năng tự học và nghiên cứu, AI có thể tự tạo ra các thuật toán mới mà con người chưa biết đến để áp dụng vào quá trình tạo ra tác phẩm, vì vậy các tác phẩm này sẽ được coi là các tác phẩm do AI tự tạo ra và nhờ đó cho thấy tính nguyên gốc nhất định. Ngoài ra, tác phẩm từ AI trước khi được hoàn thiện và công bố có thể đã được con người xem xét và điều chỉnh, hay nói cách khác, đã bao gồm dấu ấn cá nhân của con người và sự can thiệp đó có thể được bảo hộ QTG. Tuy nhiên, Trung Quốc hiện cũng không ghi nhận AI cũng như các chủ thể không phải người là tác giả hay chủ thể QTG đối với tác phẩm có được từ việc sử dụng các công nghệ này. Về chủ thể sở hữu QTG, pháp luật SHTT Trung Quốc ưu tiên xem xét thỏa thuận trước đó của các bên trong trường hợp việc tạo ra tác phẩm AI được quy định trong hợp đồng. Tuy nhiên, nếu hai bên không có thỏa thuận nào trước đó về vấn đề này, các quyền và lợi ích gắn với tác phẩm từ AI sẽ thuộc về chủ thể trực tiếp sử dụng nền tảng AI mà không phải là chủ thể xây dựng nên nền tảng đó. Mặt khác, tác phẩm AI được tạo ra ngẫu nhiên trên các nền tảng trực tuyến hiện chưa được pháp luật SHTT Trung Quốc điều chỉnh. Có thể thấy, cách tiếp cận của Trung Quốc tương đối mở và linh hoạt, tuy hệ thống các quy

định pháp luật về bảo hộ QTG đối với tác phẩm từ AI còn tương đối mơ hồ và hạn chế. Đồng thời, xét đến bối cảnh khi vấn đề hàng giả, hàng xâm phạm quyền SHTT vẫn gây ra nhiều mối quan ngại đối với các cơ quan thực thi pháp luật tại Trung Quốc, việc bảo hộ QTG đối với tác phẩm từ AI sẽ cần phải được thực hiện một cách kịp thời và nghiêm ngặt hơn nhằm phòng tránh trường hợp các đối tượng có dụng ý xấu lợi dụng công nghệ cao để thực hiện hành vi bất hợp pháp.

Trung Quốc là một trong những quốc gia có nền khoa học công nghệ phát triển nhanh chóng và đang dần tiếp cận vấn đề bảo hộ QTG đối với các tác phẩm AI theo cách riêng. Đáng chú ý nhất là vào tháng 11/2023 đã có một phán quyết mang tính đột phá của tòa đánh dấu một cột mốc mới trong Luật Sở hữu trí tuệ Trung Quốc (IP) bằng cách công nhận quyền bảo hộ bản quyền đối với hình ảnh do AI tạo ra²⁵. Phán quyết trả lời các câu hỏi quan trọng về (1) liệu các tác phẩm do AI tạo ra có được bảo vệ theo bản quyền hay không và (2) nếu có, ai sở hữu bản quyền.

Phán quyết trên không làm thay đổi các nguyên tắc cơ bản về bảo hộ QTG; vẫn yêu cầu tác giả phải là cá nhân hoặc pháp nhân. Tuy nhiên, phán quyết nêu rõ rằng để quyết định liệu nội dung do AI tạo ra có thể được bảo hộ bản quyền hay không, một yếu tố quan trọng cần được đánh giá là mức độ tham gia của lao động con người vào sản phẩm cuối cùng²⁶. Phán quyết của tòa án trong trường hợp này có ý nghĩa quan trọng đối với tương lai của AI và Luật SHTT tại Trung Quốc, vì qua đó cho thấy tòa án Trung Quốc sẽ sẵn sàng công nhận khả năng bản quyền của các tác phẩm do AI tạo ra trong những trường hợp thích hợp. Trong khi vụ kiện này làm sáng tỏ đề xuất rằng nội dung do AI tạo ra có thể được cấp bản quyền tại Trung Quốc, vẫn còn những bất ổn pháp lý xung quanh AI và IP, bao gồm cả trách nhiệm pháp lý có thể có của các nhà cung cấp dịch vụ AI đối với hành vi vi phạm bản quyền.

4. Bài học kinh nghiệm cho Việt Nam hoàn thiện pháp luật về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo

Pháp luật SHTT Việt Nam hiện hành không bảo hộ QTG đối với các tác phẩm do AI tạo ra và

cũng không thừa nhận tư cách pháp lý của các chủ thể không phải là con người tự nhiên. Ngoài ra, các quy định về trường hợp sáng tạo tác phẩm trong quan hệ hợp đồng lao động nói riêng và hợp đồng dân sự nói chung cũng chưa thực sự cụ thể. Khung pháp lý chưa hoàn thiện chính là một trong những trở ngại trong quá trình phát triển và ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo tại Việt Nam. Chính bởi lý do trên, việc xây dựng và hoàn thiện hệ thống các quy định pháp luật điều chỉnh các vấn đề SHTT liên quan đến AI là nhu cầu vô cùng cần thiết đối với Việt Nam.

Thứ nhất, cần có quy định pháp luật xác định tư cách pháp lý của thực thể AI. Bản thân AI là một lĩnh vực khoa học và do đó việc xác định tư cách pháp lý trong trường hợp này nên hướng tới một thực thể cụ thể, dù là vô hình hay hữu hình, mà chứa đựng công nghệ này, chẳng hạn như máy móc, chương trình máy tính hoặc phần mềm.

Thứ hai, cần xây dựng quy định pháp luật nhằm xác định chủ thể của QTG đối với tác phẩm từ AI. Thông qua các phân tích về thực trạng bảo hộ tác phẩm các quốc gia và vùng lãnh thổ khác nhau trên khắp thế giới, có thể nhận thấy hiện đang tồn tại nhiều luồng ý kiến về việc xác định chủ sở hữu QTG đối với tác phẩm từ AI, trong đó các quan điểm phổ biến cụ thể là: (i) chủ sở hữu QTG là

chủ thể xây dựng, phát triển hệ thống AI (như được quy định tại Vương quốc Anh); (ii) chủ sở hữu QTG là chủ thể trực tiếp sử dụng hệ thống AI (như thường được thấy trong thực tiễn xét xử tại Trung Quốc); hoặc (iii) chủ sở hữu QTG là AI hay thực thể AI tạo ra tác phẩm.

Thứ ba, cần có quy định pháp luật xác định các tiêu chí bảo hộ QTG đối với tác phẩm do AI tạo ra. Rõ ràng, các tác phẩm được AI tạo ra không giống với các tác phẩm thông thường bởi chủ thể “sinh ra” chúng không phải là con người và do đó đòi hỏi những tiêu chí khác biệt để đánh giá khả năng được bảo hộ. Một trong những tiêu chí quan trọng trong quá trình đánh giá này vẫn là tính nguyên gốc, hay dấu ấn sáng tạo của bản thân tác giả hiện hữu trong tác phẩm của mình.

Thứ tư, cần có quy định pháp luật cụ thể để giải quyết các tranh chấp liên quan đến tác phẩm do AI tạo ra. Nhìn vào hệ thống pháp luật SHTT cũng như thực tiễn xét xử tại tòa án ở Việt Nam, có thể thấy số lượng các vụ việc về SHTT không đáng kể, cho thấy cơ chế giải quyết tranh chấp SHTT tại Việt Nam chưa thực sự hiệu quả. Điều này có thể là một vấn đề đáng lo ngại nếu phạm vi bảo hộ QTG được mở rộng sang các tác phẩm từ AI, từ đó gia tăng nguy cơ phát sinh tranh chấp liên quan ■

Lời cảm ơn:

Nghiên cứu được Tài trợ của Trường Đại học Ngoại ngữ - Tin học Thành phố Hồ Chí Minh trong khuôn khổ Đề tài H2023-08.

TÀI LIỆU TRÍCH DẪN:

¹Hội đồng Liên minh châu Âu (2021). Quy định của Nghị viện và Hội đồng Liên minh châu Âu về trí tuệ nhân tạo và việc sửa đổi các đạo luật có liên quan của Liên minh (Đạo luật AI), Đề xuất cho Đạo luật AI 2021/0106 (COD). Truy cập tại <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-5662-2024-INIT/en/pdf>

²EU (2012). Charter of fundamental rights of the European Union, The Review of International Affairs. Truy cập tại <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:12016P/TXT>

³Điều 1, 5, 6 Đạo luật AI.

⁴EU Artificial Intelligence Act (2024). High-level summary of the AI Act. Truy cập tại <https://artificialintelligenceact.eu/high-level-summary/>

⁵Theo Điều 52(c) Đạo luật AI.

⁶G. Appel, J. Neelbauer & D.A. Schweidel (2023), Generative AI Has an Intellectual Property Problem, Harvard Business Review. Truy cập tại <https://hbr.org/2023/04/generative-ai-has-an-intellectual-property-problem>

⁷IP Helpdesk - European Commission (2023), Intellectual Property in ChatGPT. Truy cập tại https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/news-events/news/intellectual-property-chatgpt-2023-02-20_en

⁸European Commission (2018), Communication from the Commission - Artificial Intelligence for Europe. Truy cập tại <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2018%3A237%3AFIN>

⁹European Parliament (2020), European Parliament resolution of 20 October 2020 on intellectual property rights for the development of artificial intelligence technologies. Truy cập tại https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2020-0277_EN.html

¹⁰Công ước Berne về Bảo hộ Các tác phẩm văn học và nghệ thuật ngày 24/07/1971, sửa đổi ngày 28/09/1979. Việt Nam cũng là một Quốc gia thành viên của Công ước Berne.

¹¹Hiệp ước của Tổ chức Sở hữu trí tuệ Thế giới (WIPO) về QTG ngày 20/12/1996. Việt Nam cũng là một Quốc gia thành viên của Hiệp ước WCT.

¹²J. Pila, P. Torremans (2019), European Intellectual Property Law (2nd edition), Oxford University Press, tr. 225.

¹³Điều 2(1) Công ước Berne.

¹⁴Điều 17(2) CFR ghi nhận tài sản sở hữu trí tuệ phải được bảo vệ trong pháp luật EU.

¹⁵Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society.

¹⁶Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC.

¹⁷Tiến Dũng (2021), Vương quốc Anh: 10 năm để trở thành một "siêu cường AI", Tạp chí điện tử Viettimes. Truy cập tại <https://viettimes.vn/vuong-quoc-anh-10-nam-de-tro-thanh-mot-sieu-cuong-ai-post151551.html>

¹⁸Nguyễn Thành Nhân, Nguyễn Thị Hải Vân (2022), QTG đối với tác phẩm của trí tuệ nhân tạo trong pháp luật quốc tế và kinh nghiệm cho Việt Nam, Khoa Luật, Trường Đại học Công nghiệp Tp. HCM. tr.69.

¹⁹Mục 178 Đạo luật CDPA: “[...] 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;[...]”.

²⁰Khoản 7 Điều 12 CDPA.

²¹Claudia Colombo (2023), UK AI Regulations 2023, International Trade Administration. Truy cập tại <https://www.trade.gov/market-intelligence/uk-ai-regulations-2023>

²²Claudia Colombo (2023), United Kingdom - Country Commercial Guide, International Trade Administration. Truy cập tại <https://www.trade.gov/country-commercial-guides/united-kingdom-information-and-communication-technology>

²³Điều L321-2 Luật SHTT Cộng hòa Pháp.

²⁴Loke-Khoon Tan, James Lau và Harrods Wong (2024), China: A landmark court ruling on copyright protection for AI-generated works, Global Litigation News. Truy cập tại <https://globallitigationnews.bakermckenzie.com/2024/05/08/china-a-landmark-court-ruling-on-copyright-protection-for-ai-generated-works/>

²⁵Loke-Khoon Tan, James Lau và Harrods Wong (2024), China: A landmark court ruling on copyright protection for AI-generated works, Global Litigation News. Truy cập tại <https://globallitigationnews.bakermckenzie.com/2024/05/08/china-a-landmark-court-ruling-on-copyright-protection-for-ai-generated-works/>

²⁶ELITE Law Firm (dịch) (2023), Tòa án Trung Quốc công nhận bản quyền tác phẩm do AI tạo ra, World trademark review. Truy cập tại <https://lawfirmelite.com/vi/toa-an-trung-quoc-cong-nhan-ban-quyen-tac-pham-do-ai-tao-ra/>

TÀI LIỆU THAM KHẢO:

1. Báo Nhân dân điện tử (2024). Phát triển và ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo: Đòn thúc đẩy chuyển đổi số quốc gia. Truy cập tại <https://special.nhandan.vn/tri-tue-nhan-tao-viet-nam/index.html>

2. Lưu, M. S. & Trần, Đ. T. (2020). Trí tuệ nhân tạo và những thách thức pháp lý. Tạp chí Khoa học và Công nghệ số 8/2020, tr 20-23.
3. Nguyễn, L. S. (2018). Quyền tác giả đối với tác phẩm hình thành bởi trí tuệ nhân tạo. Tạp chí Pháp luật và Thực tiễn số 1/ 2018, tr 72-82.
4. Nguyễn, T. B. N & Hồ, T. N. (2022). Quyền sở hữu trí tuệ của sáng chế liên quan đến trí tuệ nhân tạo và trách nhiệm sản phẩm từ kinh nghiệm pháp luật Hoa Kỳ. Kỷ yếu Hội thảo “Trách nhiệm pháp lý trong ứng dụng trí tuệ nhân tạo: Thực tiễn quốc tế và kinh nghiệm cho Việt Nam”, Trường Đại học Luật Thành phố Hồ Chí Minh, tr. 101.
5. Nguyễn, T. D. (2021). Bảo hộ tác phẩm từ AI - Xu hướng mới tại Việt Nam trong kỷ nguyên số. NXB Thông tin và Truyền thông.
6. Nguyễn, T. H. Đ. (2023). Có nên công nhận tư cách tác giả của trí tuệ nhân tạo trong bảo hộ sáng chế và quyền tác giả? Tạp chí điện tử Khoa học và Công nghệ Việt Nam số 10/2023, tr 10-14.
7. Quốc hội nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam. (2005), Luật Sở hữu trí tuệ (sửa đổi) số 07/2022/QH15.

Ngày nhận bài: 3/11/2024

Ngày phản biện đánh giá và sửa chữa: 17/11/2024

Ngày chấp nhận đăng bài: 5/12/2024

COPYRIGHT PROTECTION FOR AI-GENERATED WORKS: LEGAL FRAMEWORKS IN THE EU AND SOME COUNTRIES

● BUI KIM HIEU¹

● PHAM THI DIEU HIEN²

¹Faculty of Social Sciences - International Languages, Gia Dinh University

²Ho Chi Minh City University of Foreign Languages - Information Technology

ABSTRACT:

Copyright protection for products created by artificial intelligence (AI) remains a complex and unresolved legal issue worldwide. Many countries currently require that works be created by humans to qualify for copyright protection, making the recognition of AI-generated works highly controversial. This paper examines: (i) the legal framework of the European Union regarding copyright protection for AI-generated works; (ii) the relevant laws of select countries, including the United Kingdom, France, and China; and (iii) lessons and recommendations for improving Vietnam's legal framework in this area.

Keywords: artificial intelligence, copyright protection, works, the European Union.