

BẢO VỆ QUYỀN TÁC GIẢ ĐỐI VỚI TÁC PHẨM CỦA TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

● NGUYỄN NGỌC HỒNG DƯƠNG

TÓM TẮT:

Cuộc CMCN lần thứ tư (4.0) với Dữ liệu lớn (Big data) hay Số hóa (digitalization/Kỹ thuật số (digital), internet kết nối vạn vật (IoT), trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligence-AI), công nghệ phần mềm, các mô hình kinh doanh mới,... đặt ra những vấn đề cấp bách về chuyên môn. Một trong số đó là vấn đề bảo hộ quyền tác giả (BHQTG) đối với các sản phẩm do AI sáng tạo ra - khi mà số lượng tác phẩm được sáng tạo bởi AI ngày càng trở nên phổ biến. Vậy câu hỏi đặt ra đó là tác phẩm được tạo ra bởi AI có đáp ứng được điều kiện để BHQTG, chúng ta có nên BHQTG cho AI không và nếu bảo hộ thì chúng ta cần quan tâm những vấn đề gì?. Đây cũng chính là nội dung mà bài báo này đề cập và nghiên cứu.

Từ khóa: trí tuệ nhân tạo, quyền tác giả, pháp luật, pháp luật Việt Nam.

1. Trí tuệ nhân tạo và tác phẩm được tạo ra từ trí tuệ nhân tạo

1.1. Trí tuệ nhân tạo

AI là sự mô phỏng các quá trình thông minh của con người bằng máy móc, đặc biệt là hệ thống máy tính. Các ứng dụng cụ thể của AI bao gồm hệ thống chuyên gia, xử lý ngôn ngữ tự nhiên, nhận dạng giọng nói và thị giác máy. Trong thời đại ngày nay, khi AI đã trở thành xu thế, các nhà sản xuất luôn cố gắng bán các sản phẩm dịch vụ của mình có sử dụng AI. Nếu như những người máy đầu tiên trước đây chỉ có thể mô phỏng lại những hành vi của con người, thì ngày nay, thế hệ người máy hiện đại đã có những khả năng vượt trội, có trí thông minh có khả năng suy nghĩ, hành động,... như con người, thậm chí vượt trội. Trong cuốn sách

“Artificial Intelligence A Modern Approach”, các tác giả đã phân tích 4 yếu tố đặc trưng của AI. đó là: (i) Suy nghĩ của con người (Thinking humanly); (ii) Suy nghĩ hợp lý (Thinking rationally); (iii) Hành động của con người (Acting humanly); Hành động hợp lý (Acting rationally). Vậy AI hoạt động như thế nào?

Nói một cách đơn giản, hệ thống AI hoạt động bằng cách nhập một lượng lớn dữ liệu đào tạo được gắn nhãn, thông qua quá trình “học” (deep learning) các dữ liệu, sẽ phân tích dữ liệu để tìm các mối tương quan và các mẫu, đồng thời sử dụng các mẫu này để đưa ra dự đoán về các trạng thái trong tương lai. Bằng cách này, một chatbot được cung cấp một khối lượng lớn tương đương hàng triệu ví dụ về các cuộc trò chuyện văn bản có thể học cách

tạo ra các cuộc trao đổi giống như thật với con người, hoặc một công cụ nhận dạng hình ảnh có thể học cách xác định và mô tả các đối tượng trong hình ảnh bằng cách xem lại các ví dụ.

Lập trình AI tập trung vào 3 kỹ năng nhận thức: học hỏi, suy luận và tự điều chỉnh. Ở các quá trình học tập, khía cạnh này của lập trình AI tập trung vào việc thu thập dữ liệu và tạo ra các quy tắc về cách biến dữ liệu thành thông tin có thể hành động. Các quy tắc, được gọi là thuật toán, cung cấp cho các thiết bị tính toán hướng dẫn từng bước về cách hoàn thành một nhiệm vụ cụ thể. Các quy trình lập luận, khía cạnh này của lập trình AI tập trung vào việc lựa chọn thuật toán phù hợp để đạt được kết quả mong muốn. Các quy trình tự sửa lỗi. Khía cạnh này của lập trình AI được thiết kế để liên tục tinh chỉnh các thuật toán và đảm bảo chúng cung cấp kết quả chính xác.

1.2. Tác phẩm được tạo ra từ AI

Vậy câu hỏi đặt ra là liệu AI có thể sáng tạo được hay không? Ngày nay, AI đã có thể cho ra đời những tác phẩm văn học, nghệ thuật khiến cho chúng ta phải thực sự ngỡ ngàng và thán phục. Năm 2016, một dự án hợp tác giữa Microsoft và Bảo tàng Rembrandt đã công bố một tác phẩm là bức chân dung 3D có tên “The Next Rembrandt” do máy tính tạo ra dựa trên thuật toán nhận dạng khuôn mặt bằng việc quét dữ liệu từ 346 bức tranh được biết đến của họa sĩ người Hà Lan Rembrandt thế kỷ XVII. Cũng trong năm 2016, cuốn tiểu thuyết ngắn được viết bởi một chương trình máy tính của Nhật Bản đã lọt vào vòng thứ hai giải thưởng văn học quốc gia. Google đã tài trợ một dự án sử dụng AI để viết các bài báo đưa tin tức cho một tờ báo địa phương. Công ty trí tuệ nhân tạo Deep Mind thuộc sở hữu của Google cũng đã tạo ra phần mềm có thể sáng tác nhạc bằng cách nghe các bản ghi âm. Như vậy, chúng ta thấy rằng, AI đang phát triển và đưa ra những tác phẩm có giá trị về nội dung lẫn nghệ thuật.

Tuy nhiên, cách mà máy tính tạo ra tác phẩm sẽ không giống cách con người sáng tác ra tác phẩm văn học, khoa học và nghệ thuật. AI hiện thường

hoạt động dựa trên việc thu thập và xử lý hệ thống thông tin khổng lồ, từ đó sẽ đưa ra một sản phẩm là tranh vẽ, âm nhạc, giọng nói dựa trên phân tích từ khối dữ liệu đó. Nếu khi hiểu được cách thức mà AI tạo ra một tác phẩm, vậy thì tác phẩm của AI có xứng đáng để được BHQTG không.

2. Quyền tác giả và bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra AI

2.1. Điều kiện tác phẩm được bảo hộ quyền tác giả

Kể từ khi ra đời, mục đích của QTG là để nhằm bảo vệ quyền của tác giả đối với các sản phẩm của hoạt động sáng tạo. Công ước Berne là Công ước quốc tế về QTG lâu đời nhất đã ra danh sách nhưng không giới hạn về “các tác phẩm văn học và nghệ thuật” và không phân biệt hình thức và cách thức thể hiện. Trên cơ sở Công ước Berne, Việt Nam cũng quy định tại Khoản 7 Điều 4 Luật Sở hữu trí tuệ Việt Nam về khái niệm “tác phẩm” là “sản phẩm sáng tạo trong lĩnh vực văn học, nghệ thuật, khoa học được thể hiện bằng bất kỳ phương tiện hay hình thức nào”. Khoản 3 Điều 14 quy định tác phẩm được bảo hộ “phải do tác giả trực tiếp sáng tạo ra bằng lao động trí tuệ của mình mà không sao chép từ tác phẩm của người khác”.

Xét về điều kiện bảo hộ đối với tác phẩm, Công ước Berne hay pháp luật Việt Nam cũng đưa ra các yếu tố để xác định một tác phẩm được BHQTG, đó là:

(i) Được thể hiện dưới một hình thức nhất định

Pháp luật ghi nhận rằng QTG chỉ được xác lập khi tác phẩm được sáng tạo và được thể hiện dưới một hình thức vật chất nhất định như dạng ghi âm, ghi hình, viết lại, được đọc lên,... Do vậy, nếu kết quả sáng tạo nếu mới chỉ dừng lại ở mặt ý tưởng trong đầu tác giả, chưa được thể hiện ra bên ngoài bằng một hình thức vật chất thì không thể được coi là một tác phẩm được BHQTG.

(ii) Là kết quả của hoạt động sáng tạo tinh thần

Tác phẩm để được BHQTG phải dựa trên quá trình suy nghĩ, tìm hiểu, sáng tạo, phản ánh tư tưởng, tình cảm của người sáng tác. Nói cách khác,

tác phẩm phải là sản phẩm sáng tạo mang giá trị nội dung và tinh thần của tác giả.

(iii) Tác phẩm phải mang tính nguyên gốc

“Tính nguyên gốc” (originality) đòi hỏi tác phẩm phải do tác giả độc lập và trực tiếp sáng tạo ra mà không sao chép từ chủ thể khác. Tính nguyên gốc không yêu cầu tác phẩm phải có giá trị nội dung cao, hoặc chất lượng nghệ thuật độc đáo, nhưng cần có tạo ra dấu ấn riêng của tác giả qua nội dung hoặc hình thức thể hiện tác phẩm.

2.2. Pháp luật về bảo hộ quyền tác giả đối với AI

Điều 13 Luật Sở hữu trí tuệ quy định về chủ thể QTG bao gồm: “tổ chức, cá nhân Việt Nam; tổ chức, cá nhân nước ngoài có tác phẩm được công bố lần đầu tiên tại Việt Nam mà chưa được công bố ở bất kỳ nước nào hoặc được công bố đồng thời tại Việt Nam trong thời hạn ba mươi ngày, kể từ ngày tác phẩm đó được công bố lần đầu tiên ở nước khác; tổ chức, cá nhân nước ngoài có tác phẩm được bảo hộ tại Việt Nam theo công ước quốc tế về QTG mà CHXHCN Việt Nam là thành viên”. Như vậy, pháp luật hiện nay quy định chỉ có tổ chức, cá nhân hay con người mới là các chủ thể được nắm giữ QTG; các đối tượng như máy tính, robot, hay AI chưa thể là chủ thể được nắm giữ QTG.

Tương tự như Việt Nam, nhiều quốc gia cũng chưa chấp nhận BHQTG đối với tác phẩm không phải do con người tạo ra. Cụ thể như:

- Trong năm 2019, Cục Bản quyền Hoa Kỳ (USCO) một lần nữa từ chối yêu cầu bản quyền cho một tác phẩm nghệ thuật do AI tạo ra, theo yêu cầu của Stephen Thaler. Theo USCO, Luật Bản quyền hiện hành của Hoa Kỳ đến nay chỉ đưa ra các biện pháp bảo vệ “thành quả của lao động trí óc”, “được tạo ra từ sức mạnh sáng tạo của trí óc của con người.

- Tại Úc, luật pháp hiện không công nhận AI là tác giả của QTG đối với các tác phẩm do AI tạo ra. Mục 32 của Đạo luật Bản quyền 1968 (Cth) quy định: “QTG tồn tại trong một tác phẩm văn học, kịch, âm nhạc hoặc nghệ thuật gốc mà tác phẩm

chưa được xuất bản và tác giả là công dân hoặc cư dân sinh sống tại Úc”. Nói cách khác, quyền sở hữu tài sản trí tuệ đối với các tác phẩm và sáng chế do AI tạo ra không được đề cập rõ ràng trong luật SHTT của Úc.

- Tại châu Âu, theo quy định của Luật về QTG của Liên minh châu Âu, các quy định đã hướng đến quan điểm rằng bất kỳ tác phẩm nào được bảo vệ đều phải gắn liền với con người. Do đó, việc kiểm tra các luật hiện hành của Liên minh châu Âu đã cho thấy hiện nay chưa có quy chế BHQTG cho AI.

Việc phủ nhận bảo hộ bản quyền đối với tác phẩm do AI tạo ra tại các quốc gia trên thế giới xuất phát từ quan điểm QTG để bảo vệ quyền đối với sản phẩm sáng tạo của con người. Đối với tác phẩm không được tạo ra trực tiếp từ hoạt động sáng tạo của con người thì chưa cần có cơ chế khuyến khích và bảo hộ đối với tác phẩm đó.

2.3. Vấn đề bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra từ AI hiện nay

Đến nay, AI đã phát triển để đưa ra những sản phẩm có mức độ phức tạp cao và so sánh với khả năng sáng tạo của con người. Đứng đằng sau các tác phẩm của AI là quá trình đầu tư nghiên cứu của các doanh nghiệp. Việc bảo vệ QTG đối với AI cũng là một biện pháp để bù đắp sự đầu tư, công sức của những doanh nghiệp phát triển AI không bị lãng phí và xâm phạm. Khi hệ thống pháp luật cho phép tác phẩm được tạo trên tài sản trí tuệ được BHQTG, các doanh nghiệp phát triển AI cũng sẽ có đủ hành lang pháp lý để bảo vệ tài sản mà họ tạo ra.

Hệ thống pháp luật về QTG trên thế giới ghi nhận rằng việc bảo vệ quyền nhân thân (quyền tinh thần) và quyền tài sản (quyền kinh tế) đều vô cùng quan trọng đối với tác giả và chủ sở hữu QTG. Trong thời đại mà thương mại hóa tác phẩm trong lĩnh vực văn học, khoa học, nghệ thuật có thể đem lại lợi ích cho chủ sở hữu quyền thì việc có cơ chế bảo vệ các quyền tài sản đối với tác phẩm được tạo bởi AI cũng là điều vô cùng cần thiết.

Đối với quyền nhân thân, bao gồm quyền đứng tên tác phẩm, đặt tên cho tác phẩm, công bố tác phẩm, chúng ta có thể cân nhắc việc trao quyền cho chủ thể là máy tính vô tri được hay không. Nhưng đối với quyền bảo vệ sự toàn vẹn cho tác phẩm, việc đưa ra quy định để ngăn chặn những hành vi xâm phạm các tác phẩm này là cần thiết. Để tạo ra tác phẩm bằng AI, nhà đầu tư và lập trình viên đã phải bỏ ra nhiều công sức, vậy nên cần có một cơ chế để cho các chủ thể này trong việc góp phần tạo ra tác phẩm.

Dựa vào những nội dung đã nêu ở mục 2.2, chúng ta thấy rằng pháp luật hiện nay chưa có quy định công nhận QTG cho các chủ thể không phải là con người. Trong thời kỳ CMCN 4.0, pháp luật cũng nên có những điều chỉnh phù hợp, mở rộng phạm vi bảo hộ mà chúng ta đã ghi nhận trước đây để phù hợp với bước tiến của khoa học công nghệ của hiện tại và trong tương lai.

3. Những điểm cần lưu ý khi xây dựng khung pháp luật về bảo hộ quyền tác giả cho AI

3.1. Chủ thể được bảo hộ quyền tác giả

Để xây dựng khung pháp luật về QTG cho AI, nhà làm luật cần xác định tác phẩm được tạo ra có sự can thiệp đáng kể của con người hay không. Như đã nêu ở mục 1, trong quá trình AI tạo ra tác phẩm, con người sẽ đưa lượng dữ liệu vào bộ nhớ, dựa vào các thuật toán, tham số, mà lập trình viên cung cấp máy tính sẽ liên kết dữ liệu và đưa ra sản phẩm, được gọi là mạng thần kinh “neural network”, các vận hành tương tự như quá trình con người suy nghĩ. Do đó, các chủ thể có thể xem xét để được hưởng QTG là AI và chủ thể tạo ra và vận hành AI.

Năm 2017, Ả-rập Xê-út đã trở thành quốc gia đầu tiên trên thế giới cấp quyền công dân cho một rô bốt có hình dạng giống người và mang trí thông minh nhân tạo. Vậy, chúng ta đặt ra vấn đề là có nên trao QTG cho robot hay trí thông minh nhân tạo hay không? Đây là vấn đề vẫn đang được tranh cãi. Hầu hết các ý kiến cho rằng nên trao và có thể trao một số quyền cho người vận hành AI “user” hơn là cho AI đó.

Trong quá trình tạo ra tác phẩm, QTG có thể được trao cho người sử dụng chương trình máy tính. Vương quốc Anh thể hiện quan điểm ghi nhận QTG cho những người tạo ra những điều kiện cần thiết để tác phẩm được thực hiện. Phần 9 (3) của Đạo luật Bản quyền, thiết kế và bằng sáng chế Vương quốc Anh (CDPA) quy định: “Trong trường hợp tác phẩm văn học, kịch, âm nhạc hoặc nghệ thuật do máy tính tạo ra, tác giả sẽ được coi là người mà đã tạo ra các điều kiện cần thiết cho tác phẩm được thực hiện”. Pháp luật Liên minh châu Âu cũng hướng tới bảo vệ quyền cho con người là nhà sản xuất tác phẩm có sự hỗ trợ của AI. Trong nghiên cứu “Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output”, tác giả P. Bernt Hugenholtz và João Pedro Quintais kết luận: “Trong nhiều trường hợp, các người tạo ra sản phẩm có sự hỗ trợ của AI sẽ được bảo vệ QTG”. Hơn nữa, sản phẩm của AI “không có tác giả” vẫn có thể được bảo vệ chống lại hành vi chiếm đoạt theo các chế độ sở hữu trí tuệ khác có yêu cầu thấp hơn, chẳng hạn như quyền liên quan và bảo vệ cơ sở dữ liệu sui generis, hoặc các học thuyết khác như bí mật thương mại và cạnh tranh không lành mạnh”.

Dựa vào quan điểm của các quốc gia, Việt Nam có thể cân nhắc việc ghi nhận và bảo vệ một số quyền như quyền tài sản cho chủ sở hữu QTG. Để tạo ra tác phẩm của AI, nguồn dữ liệu cho AI rất quan trọng. Nếu nguồn dữ liệu do nhà sản xuất AI thu thập, lựa chọn thì cần ghi nhận QTG cho người cung cấp. Nếu như AI dựa vào kho dữ liệu để tạo ra một sản phẩm mới thì sản phẩm đó được coi là tác phẩm phái sinh. Theo quy định của pháp luật, người tạo ra tác phẩm phái sinh phải xin phép và trả thù lao cho chủ sở hữu tác phẩm gốc trong trường hợp tác phẩm gốc vẫn trong thời hạn BHQTG. Vậy đối với tác phẩm phái sinh do AI tạo ra, chủ sở hữu AI hoặc người thu thập dữ liệu cần thực hiện nghĩa vụ xin phép và trả thù lao cho tác giả tác phẩm gốc.

Bên cạnh người cung cấp dữ liệu cho AI hoạt động, bản thân AI cũng do các lập trình viên thông

qua các thuật toán tạo nên. Nói cách khác, các lập trình viên chính là những người viết nên những mã code giúp vận hành để AI tạo ra tác phẩm. Do vậy, có lẽ pháp luật cũng cần ghi nhận QTG cho những người nghiên cứu và phát triển AI.

Từ những nội dung trên thấy rằng, nếu muốn xây dựng các quy định về QTG đối với tác phẩm là sản phẩm của AI, pháp luật Việt Nam cần quy định về các đối tượng sẽ được hưởng quyền đối với tác phẩm do AI tạo ra.

3.2. Đối tượng được bảo hộ quyền tác giả

Để trở thành đối tượng của QTG, theo quy định của Luật Sở hữu trí tuệ Việt Nam hiện nay, tác phẩm phải thuộc lĩnh vực văn học, khoa học, nghệ thuật. Mặc dù pháp luật Việt Nam không có yêu cầu về chất lượng nội dung đối với tác phẩm được bảo hộ, tuy nhiên tác phẩm được BHQTG phải phải đảm bảo yêu cầu về tính sáng tạo, hay mang dấu ấn của tác giả tạo ra nó. Để xem xét một sản phẩm mà AI tạo ra có đáp ứng yêu cầu để được BHQTG không, chúng ta cần dựa vào quy trình tạo ra một tác phẩm và so sánh quy trình một tác phẩm do con người tạo ra.

- *Thứ nhất*, để tạo ra một tác phẩm, con người hay AI đều cần đến nguồn chất liệu. Cụ thể: với con người, nguồn chất liệu này là kho từ vựng, văn hóa xã hội, chủ đề, hợp âm trong âm nhạc, kiến thức của nhân loại; còn với AI là kho dữ liệu mà

những nhà làm công nghệ nhập vào bộ lưu trữ thông tin.

- *Thứ hai*, tác phẩm sẽ cần có công cụ thể hiện, như: ngôn ngữ, âm thanh, hình ảnh, màu sắc,... và thường gắn với các vật liệu mang nó, như: vải, giấy để vẽ, đĩa chứa âm thanh; hoặc sóng âm thanh, sóng điện từ,... Điểm khác biệt là con người được lựa chọn truyền đạt tác phẩm, còn AI sẽ do máy tính thể hiện.

- *Thứ ba*, tác phẩm sẽ mang dấu ấn cá nhân của chủ thể tạo ra nó. Dấu ấn cá nhân có thể là cảm xúc, tâm tư, tình cảm, phân tích, quan điểm riêng của tác giả để tác phẩm trở nên độc đáo và mang tính nguyên gốc. Với AI, dựa trên chất liệu là kho dữ liệu, lập trình viên đưa vào các tham số, thuật toán rồi từ đó AI có thể tổng hợp và đưa ra kết quả là tác phẩm.

Như vậy, nếu đánh giá về quy trình tạo ra tác phẩm của con người và AI, chúng ta thấy 2 quy trình này không có quá nhiều điểm khác biệt. Các tác phẩm mà con người tạo ra hay AI tạo ra đều có thể đáp ứng điều kiện bảo hộ đối với tác phẩm. Nếu chúng ta dựa trên các sản phẩm của AI đã được công bố, chúng ta thấy các tác phẩm này cũng đem lại giá trị về nội dung và nghệ thuật cho nhân loại. Do đó, việc các nhà làm luật cân nhắc và xem xét để BVQTG là điều hợp lý và đáp ứng xu hướng phát triển công nghệ trên thế giới ■

TÀI LIỆU THAM KHẢO:

1. Hội nghị Stockholm (1971), *Công ước Berne năm 1971 về việc bảo hộ các tác phẩm văn học và nghệ thuật*.
2. Quốc hội (2005), *Luật Sở hữu trí tuệ 2005*.
3. Quốc hội (2009), *Luật Sở hữu trí tuệ sửa đổi 2009*.
4. Quốc hội (2019), *Luật Sở hữu trí tuệ sửa đổi 2019*.
5. DEFINITION: Artificial intelligence. [online] Available at: <https://searchenterpriseai.techtarget.com/definition/AI-Artificial-Intelligence>.
6. Andres Guadamuz. (2017). Artificial intelligence and copyright. [online] Available at: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html.

7. Stuart J. Russell and Peter Norvig. (2010). Artificial Intelligence A Modern Approach. [online] Available at: <https://zoo.cs.yale.edu/classes/cs470/materials/aima2010.pdf>.
8. Dentons. (2020). Australia's approach to artificial intelligence and intellectual property - lessons from WIPO's Conversation on IP and AI. [online] Available at: <https://www.jdsupra.com/legalnews/australia-s-approach-to-artificial-44698/>.
9. Shuruq Aref Alshammari. (2021). The Copyright Protection of AI-Created works by the European Union Copyright Legislation. [online] Available at: https://www.eimj.org/uplode/images/photo/The_Copyright_Protection_of%C2%A0AI_Created_works_by_the_European_Union_Copyright_Legislation..pdf.

Ngày nhận bài: 15/3/2022

Ngày phản biện đánh giá và sửa chữa: 5/4/2022

Ngày chấp nhận đăng bài: 15/4/2022

Thông tin tác giả:

NGUYỄN NGỌC HỒNG DƯƠNG

Khoa Pháp luật thương mại quốc tế, Trường Đại học Luật Hà Nội

PROTECTING WORKS CREATED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE WITH COPYRIGHT

● **NGUYEN NGOC HONG DUONG**

Faculty of International Trade Law, Hanoi Law University

ABSTRACT:

The Fourth Industrial Revolution (Industry 4.0) with technological advancements, such as Big Data or Digitalization, Internet of Things (IoT), artificial intelligence (AI), new software and new business models has posed some problems including the issue of copyright protection for products created by AI. The number of works created by AI is increasing and they are used more frequently. We have to decide whether or not works created by AI meet the conditions of copyright protection, should we use protect works created by AI with copyright, and what issues do we need to take care of, if we protect works created by AI with copyright?

Keywords: artificial intelligence, copyright, law, Vietnamese law.