

**QUYỀN SỞ HỮU TRÍ TUỆ ĐỐI VỚI SẢN PHẨM ĐƯỢC TẠO RA
BỞI TRÍ TUỆ NHÂN TẠO**

CHU TRƯỜNG GIANG*

NGUYỄN THIÊN TÂM**

Ngày nhận bài: 07/03/2025

Ngày phản biện: 15/03/2025

Ngày đăng bài: 31/03/2025

Tóm tắt:

Trí tuệ nhân tạo (AI) ngày nay không còn là khái niệm xa lạ và đã trở nên phổ biến trong hầu hết các lĩnh vực, đóng vai trò từ hỗ trợ đến sáng tạo trực tiếp. Với những tiến bộ vượt bậc, AI đã vượt qua chức năng của một công cụ đơn thuần, đạt đến khả năng tự ra quyết định trong quá trình sáng tạo mà không cần sự can thiệp liên tục của con người. Tuy nhiên, việc công nhận quyền sở hữu trí tuệ (SHTT) đối với sản phẩm do AI tạo ra vẫn chưa được thống nhất ở nhiều quốc gia, bao gồm Việt Nam. Bài viết này phân tích các quy định hiện hành của pháp luật SHTT Việt Nam về sản phẩm AI, đồng thời tham chiếu so sánh với khung pháp lý của các nước như Hoa Kỳ, Liên minh châu Âu, và Vương quốc Anh. Qua đó, bài viết làm rõ các điểm hạn chế trong quy định hiện tại và đưa ra những kiến nghị nhằm hoàn thiện hệ thống pháp lý, giúp bảo vệ quyền lợi,

Abstract:

Artificial Intelligence (AI) is no longer a foreign concept and has become prevalent in almost all industries, playing roles ranging from support to direct creation. With remarkable advancements, AI has evolved beyond being a mere tool, reaching the ability to make independent decisions in the creative process without the constant intervention of humans. However, the recognition of intellectual property (IP) rights for products created by AI is not yet standardized in many countries, including Vietnam. This article analyzes the current regulations in Vietnam's IP law regarding AI-generated products, while also comparing them with the legal frameworks of the United States, the European Union, and the United Kingdom. Through this, the article highlights the limitations of the current regulations and offers recommendations for improving the legal system to better protect rights, stimulate

* ThS., Công ty Cổ phần Droppii Holding; Email: giang.chu@droppii.com

** ThS., Trung tâm Bưu chính Sài Gòn; Email: nttam0201@gmail.com

thúc đẩy sáng tạo và đầu tư trong thời đại công nghệ số hóa hiện nay

creativity, and foster investment in the digital technology era.

Từ khóa:

Trí tuệ nhân tạo, quyền sở hữu trí tuệ, sản phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo.

Keywords:

Artificial Intelligence, intellectual property rights, AI-generated products.

1. Đặt vấn đề

Trong thời đại công nghệ số, AI đang ngày càng trở nên phổ biến và mạnh mẽ, đóng vai trò quan trọng trong nhiều lĩnh vực như y học, tài chính, nghệ thuật và kỹ thuật. AI không chỉ thực hiện các tác vụ tự động hóa mà còn có khả năng sáng tạo, tạo ra những sản phẩm có giá trị, từ các tác phẩm nghệ thuật độc đáo đến sáng chế và thiết kế mới lạ. Những sản phẩm này ra đời dựa trên khả năng sáng tạo, học hỏi từ dữ liệu khổng lồ và đáp ứng yêu cầu của người dùng AI. Đặc biệt, sự xuất hiện của các hệ thống AI phổ biến như ChatGPT đã thay đổi sâu sắc cách con người tiếp cận công việc đòi hỏi tư duy và sáng tạo. Sự bùng nổ của các tác phẩm được tạo ra bởi AI, đặc biệt là các tác phẩm nghệ thuật và thương mại, đã mở ra một giai đoạn mới trong lĩnh vực sáng tạo.

Tuy nhiên, khi AI ngày càng có khả năng tạo ra các sản phẩm độc lập mà không cần sự can thiệp của con người, vấn đề quyền SHTT đối với những sản phẩm này trở nên phức tạp. Bài viết này tập trung vào hai khía cạnh chính của quyền SHTT đối với sản phẩm được tạo ra bởi AI: quyền tác giả và sáng chế, vì đây là hai lĩnh vực chịu ảnh hưởng sâu sắc nhất từ sự phát triển của AI, đồng thời nảy sinh nhiều vấn đề pháp lý quan trọng cần được cân nhắc. Quyền tác giả liên quan trực tiếp đến việc xác định tác giả và chủ sở hữu của các tác phẩm do AI tạo ra, trong khi sáng chế đặt ra câu hỏi về khả năng bảo hộ đối với các giải pháp kỹ thuật có sự tham gia của AI trong quá trình sáng tạo. Trong bối cảnh đó, các vấn đề pháp lý liên quan đến quyền SHTT trở nên đặc biệt phức tạp. Câu hỏi đặt ra là liệu AI có thể được công nhận là “tác giả” hay “nhà sáng chế” đối với các sản phẩm do chính nó tạo ra, hay quyền SHTT đối với các sản phẩm này sẽ thuộc về người lập trình, người vận hành, hay tổ chức sở hữu hệ thống AI? Thêm vào đó, việc xác định vai trò của AI trong quá trình sáng tạo và cách thức phân chia quyền lợi giữa các bên cần phải được xem xét.

Các quy định pháp lý hiện nay chủ yếu chỉ công nhận quyền SHTT của con người, trong khi AI vẫn được xem là một công cụ hơn là một tác giả. Nếu AI không được công nhận là tác giả hay nhà sáng chế, điều này có thể ảnh hưởng đến động lực đổi mới và sự phát triển của công nghệ này, đặc biệt là đối với các doanh nghiệp đầu tư vào AI. Do đó, việc nghiên cứu và xây dựng một khung pháp lý phù hợp để bảo vệ quyền SHTT đối với các sản phẩm do AI tạo ra là vô cùng cần thiết. Điều này không chỉ đảm bảo quyền lợi cho các bên liên quan mà còn thúc đẩy sự phát triển của trí tuệ nhân tạo trong thời đại số.

2. Trí tuệ nhân tạo dưới góc nhìn luật sở hữu trí tuệ của một số quốc gia trên thế giới

2.1. Quy định của Hoa Kỳ

Tại Hoa Kỳ, Đạo luật Quyền tác giả chỉ đặt ra vấn đề bảo hộ quyền tác giả đối với các tác phẩm nguyên gốc được thể hiện ở dạng hữu hình do con người tự nhiên sáng tạo ra. Trong thực tế, Văn phòng Bản quyền Hoa Kỳ (USCO) gần đây đã công bố Phần 2 của Báo cáo về các vấn đề pháp lý và chính sách liên quan đến quyền tác giả và trí tuệ nhân tạo¹. Báo cáo kết luận rằng sản phẩm của AI tạo sinh có thể được bảo hộ quyền tác giả nếu có sự can thiệp của con người trong việc xác định các yếu tố biểu đạt đủ rõ ràng.

Trong vụ án *Burrow-Giles Lithographic Co. v. Sarony*, tòa án nhấn mạnh rằng để có thể được bảo hộ quyền tác giả, tác phẩm cần phải có một lượng lao động sáng tạo nhất định². Tương tự, trong vụ *Time Inc. v. Bernard Geis Associates*, một tòa án quận tại Hoa Kỳ đã đưa ra kết luận tương tự³. Trong vụ *Baltimore Orioles v. MLB Players Association*, Tòa án phúc thẩm Hoa Kỳ tại khu vực 7 (seventh circuit) đã làm rõ về ngưỡng độc đáo, khẳng định rằng nó bao gồm hai điều kiện riêng biệt: tác phẩm phải có nguồn gốc độc lập và phải thể hiện một mức độ sáng tạo tối thiểu. Khái niệm nguồn gốc độc lập ngụ ý rằng tác phẩm phải bắt nguồn từ sự sáng tạo của tác giả, mà không phải là bản sao hoặc bắt chước của tác phẩm hiện có. Điều kiện về sự sáng tạo tối thiểu yêu cầu ngay cả mức độ sáng tạo nhỏ cũng là điều cần thiết để

¹ *Copyright Office Releases Part 2 of Artificial Intelligence Report*, truy cập tại <https://www.copyright.gov/newsnet/2025/1060.html>, truy cập ngày 26/3/2025

² *Burrow-Giles Lithographic Company v. Sarony*, 111 U.S. 53 (1884), truy cập tại <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/111/53/>, truy cập ngày 26/3/2025

³ *Time Incorporated v. Bernard Geis Associates*, 293 F. Supp. 130 (S.D.N.Y. 1968), truy cập tại <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/293/130/1982339/>, truy cập ngày 26/3/2025

một tác phẩm đáp ứng yêu cầu về tính độc đáo⁴. Điều này có nghĩa là tác phẩm phải thể hiện nỗ lực sáng tạo hoặc tính độc đáo nhất định, cho thấy nó vượt xa các sự kiện hay dữ liệu thuần túy⁵.

Đối với việc bảo hộ sáng chế, theo Luật Sáng chế Hoa Kỳ (U.S. Patent Act, 35 U.S.C.), Điều 100(f) định nghĩa thuật ngữ “nhà sáng chế” là một cá nhân⁶, và Điều 101 quy định rằng chỉ các cá nhân con người mới có thể đứng tên sáng chế⁷. Vào tháng 02 năm 2024, Văn phòng Sáng chế và Nhãn hiệu Hoa Kỳ (USPTO) đã ban hành Hướng dẫn về nhà sáng chế đối với các sáng chế được hỗ trợ bởi AI. Hướng dẫn này cho biết các sáng chế được hỗ trợ bởi AI có thể được cấp bằng sáng chế nếu ít nhất một người có đóng góp đáng kể. Điều này có nghĩa là con người phải tham gia vào quá trình sáng tạo một cách quan trọng. Cụ thể, nhà sáng chế phải đáp ứng ba yêu cầu: *một*, đóng góp quan trọng vào việc hình thành ý tưởng; *hai*, đóng góp này không được xem là không quan trọng so với toàn bộ sáng chế; *ba*, đóng góp này không chỉ đơn giản là giải thích các kiến thức đã có sẵn⁸.

Quy định hiện hành của Hoa Kỳ về bảo vệ quyền tác giả và sáng chế đối với các tác phẩm và sáng chế hỗ trợ bởi AI đều tập trung vào việc xác định rõ ràng sự tham gia và đóng góp của con người trong quá trình sáng tạo. Đặc biệt, trong lĩnh vực quyền tác giả, yếu tố sáng tạo độc lập và mức độ sáng tạo tối thiểu là rất quan trọng để bảo vệ tác phẩm. Tương tự, trong lĩnh vực sáng chế, mặc dù AI có thể hỗ trợ trong quá trình sáng tạo, nhưng ít nhất một con người phải có đóng góp đáng kể, đặc biệt là trong việc hình thành ý tưởng sáng chế. Các quy định này cho thấy rằng, mặc dù AI có thể đóng vai trò quan trọng trong sáng tạo, nhưng vai trò của con người vẫn là yếu tố quyết định trong việc bảo vệ quyền lợi pháp lý đối với các sản phẩm sáng tạo và sáng chế.

2.2. Quy định của Liên minh châu Âu

Kể từ ngày 01/8/2024, Đạo luật Trí tuệ nhân tạo đã chính thức có hiệu lực tại Liên minh châu Âu (EU). Đây là khung pháp lý đầu tiên trên toàn cầu về trí tuệ nhân

⁴ *Baltimore Orioles v. Major League Baseball*, truy cập tại <https://casetext.com/case/baltimore-orioles-v-major-league-baseball>, truy cập ngày 26/3/2025

⁵ *Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co.*, 499 U.S. 340 (1991), truy cập tại <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/499/340/>, truy cập ngày 26/3/2025

⁶ Điều 100(f) Luật Sáng chế Hoa Kỳ (35 U.S. Code § 100 – *Definitions*, truy cập tại <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/35/100>, truy cập 03/11/2024.

⁷ Điều 101 Luật Sáng chế Hoa Kỳ (35 U.S. Code § 101 – *Inventions patentable*, truy cập tại <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/35/100>, truy cập ngày 03/11/2024.

⁸ *Artificial Intelligence and Patent Law*, truy cập tại <https://www.congress.gov/crs-product/LSB11251>, truy cập ngày 26/3/2025.

tạo, nhằm thúc đẩy sự phát triển và áp dụng các hệ thống AI an toàn và đáng tin cậy trong toàn EU, đồng thời đảm bảo tôn trọng các quyền cơ bản, an toàn và các nguyên tắc đạo đức bằng cách giải quyết các rủi ro liên quan đến mô hình AI⁹. Tuy nhiên, đạo luật này cũng không trực tiếp quy định về vấn đề quyền SHTT đối với những sản phẩm do AI tạo ra. Xét đến các nền tảng pháp lý trước đây của EU¹⁰, nhìn chung, một tác phẩm để được bảo hộ tại EU phải đáp ứng các tiêu chí sau¹¹:

Thứ nhất, đó là một tác phẩm thuộc lĩnh vực văn học, khoa học hoặc nghệ thuật theo Điều 2(1) của Công ước Berne, theo dẫn chiếu tại Điều 1 của Chỉ thị Thời hạn 2006/116/EC.

Thứ hai, đó phải là kết quả từ nỗ lực trí tuệ của con người, như tinh thần của Công ước Berne. Công ước Berne tuy không định nghĩa tác giả, nhưng bối cảnh của Công ước Berne gợi ý tác giả và quyền tác giả đề cập đến thể nhân đã tạo ra tác phẩm. Điều 6bis về quyền nhân thân nhấn mạnh rằng các tiêu chuẩn tối thiểu về bảo vệ quyền tác giả chỉ được kích hoạt bởi các hành động sáng tạo của con người. Điều này ngụ ý rằng việc bảo hộ quyền tác giả thuộc về tác giả là con người.

Thứ ba, tác phẩm đó phải có tính sáng tạo. Tiêu chuẩn của EU yêu cầu đối tượng bảo hộ phải là: *một*, “của riêng tác giả”, nghĩa là không được sao chép và *hai*, là “sáng tạo trí tuệ”.

Thứ tư, tiêu chí về tính thể hiện của tác phẩm. Những ý tưởng không có hình dạng hoặc hình thức nhất định không thể được coi là tác phẩm. Tòa án Công lý châu Âu (CJEU) đã nhiều lần xác nhận rằng việc thể hiện là điều kiện thiết yếu để bảo hộ quyền tác giả.

Như vậy, trong bối cảnh xem xét đầy đủ điều kiện để một tác phẩm được ghi nhận quyền tác giả theo pháp luật EU, tác phẩm do AI tạo ra không đáp ứng điều kiện bảo hộ, vì không thỏa mãn tiêu chí thứ hai như đã đề cập ở trên. Tuy nhiên, nếu con người có sự đóng góp vào quá trình tạo ra tác phẩm thì vẫn có thể xem xét về khả năng bảo hộ.

⁹ EDPS, *Artificial Intelligence Act*, truy cập tại https://www.edps.europa.eu/artificial-intelligence/artificial-intelligence-act_en, truy cập ngày 03/11/2024

¹⁰ Các văn bản quan trọng trong lĩnh vực này gồm Chỉ thị 2001/29/EC, Chỉ thị 2004/48/EC, Chỉ thị 2009/24/EC, Chỉ thị 2019/790/EU...

¹¹ Lê Thị Minh, *Pháp luật của Liên minh châu Âu về bảo hộ tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo và một số khuyến nghị cho Việt Nam*, truy cập tại <https://danchuphapluat.vn/phap-luat-cua-lien-minh-chau-au-ve-bao-ho-tac-pham-duoc-tao-ra-boi-tri-tue-nhan-tao-va-mot-so-khuyen-nghi-cho-viet-nam>, truy cập ngày 03/11/2024

Liên quan đến việc bảo hộ sáng chế, Cơ quan Sáng chế châu Âu (EPO) cũng từ chối cấp bằng sáng chế cho các sáng tạo do AI tạo ra, khẳng định rằng nhà sáng chế được chỉ định trong đơn đăng ký sáng chế phải là con người. EPO đã từ chối hai đơn đăng ký sáng chế châu Âu, trong đó một hệ thống trí tuệ nhân tạo có tên DABUS được chỉ định là nhà sáng chế¹².

Châu Âu đang cân nhắc sửa đổi trong luật SHTT để phù hợp hơn với sự phát triển của AI, nhưng việc cấp quyền SHTT cho sản phẩm do AI tạo ra vẫn còn nhiều tranh cãi. Nghị quyết của Nghị viện châu Âu ngày 20/10/2020 về quyền SHTT để phát triển công nghệ trí tuệ nhân tạo (2020/2015(INI)) chỉ rõ rằng cần phân biệt sự khác nhau giữa các sáng tạo của con người được hỗ trợ bởi AI và các sáng tạo do AI tạo ra, trong đó các sáng tạo do AI tạo ra có khả năng gây nên những thách thức mới về mặt quy định cho việc bảo vệ quyền SHTT, chẳng hạn như các câu hỏi về quyền sở hữu, phát minh và thù lao hợp lý; xem xét thêm rằng các quyền SHTT trong phát triển công nghệ AI nên được phân biệt với các quyền SHTT có thể được cấp cho các sáng tạo được tạo ra bởi AI; nhấn mạnh rằng khi AI chỉ được sử dụng như một công cụ để hỗ trợ tác giả trong quá trình sáng tạo thì khuôn khổ pháp luật SHTT hiện tại vẫn được áp dụng¹³.

2.3. Quy định của Vương quốc Anh

Khác với Hoa Kỳ và EU, Vương quốc Anh là một trong số rất ít các quốc gia tồn tại quy định bảo vệ tác phẩm do AI tạo ra mà không có sự can thiệp của con người. Điều 9(3) của Đạo luật Bản quyền, Thiết kế và Bằng sáng chế 1988 (CDPA)¹⁴ quy định về quyền tác giả đối với một số tác phẩm văn học, kịch, âm nhạc và nghệ thuật (Literary, Dramatic, Musical, and Artistic, sau đây gọi tắt là LDMA) do máy tính tạo ra “trong hoàn cảnh không có tác giả con người của tác phẩm”¹⁵. Thông thường, tác phẩm LDMA được tạo ra để bảo vệ và tôn vinh những người sáng tạo nội dung – là “tác giả” của tác phẩm và đó là người trực tiếp tạo ra nó. Tác giả là người từ đó các yếu tố có thể bảo hộ của tác phẩm xuất phát, tức là người đóng góp

¹² EPO, *AI cannot be named as inventor on patent applications*, truy cập tại <https://www.epo.org/en/news-events/news/ai-cannot-be-named-inventor-patent-applications-0>, truy cập ngày 03/11/2024

¹³ *European Parliament resolution of 20 October 2020 on intellectual property rights for the development of artificial intelligence technologies (2020/2015(INI))*, truy cập tại <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52020IP0277>, truy cập ngày 03/11/2024

¹⁴ Tên đạo luật được dịch tương ứng từ tiếng Anh (Copyright, Designs and Patents Act 1988). Lưu ý rằng, “bản quyền” không phải là thuật ngữ pháp lý chính thức được sử dụng ở Việt Nam

¹⁵ Điều 9(3) CDPA (*Copyright, Designs and Patents Act 1988*), truy cập tại <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/section/9>, truy cập ngày 03/11/2024.

kỹ năng và công sức để tạo nên những tác phẩm văn học, kịch, âm nhạc, hoặc nghệ thuật. Trong nhiều trường hợp, người này dễ dàng được nhận diện vì họ có thể là người viết sách, sáng tác nhạc, hoặc vẽ tranh, làm tượng. Ngoài ra, một người có thể được xem là tác giả nếu họ đưa ra ý tưởng độc đáo cho tác phẩm, dù thực tế có thể do người khác viết (ví dụ như người đọc một lá thư cho thư ký chép lại).

Tuy nhiên, cùng với sự phát triển mạnh mẽ của cách mạng công nghệ, dữ liệu lớn và trí tuệ nhân tạo, trong trường hợp không thể xác định tác giả là con người, luật pháp của Anh đã cố gắng vượt xa các khuôn khổ truyền thống và cho phép bảo hộ quyền tác giả cho các tác phẩm LDMA do máy tính tạo ra. Trong những trường hợp này, tác giả của các tác phẩm này được xác định là người thực hiện những sắp xếp cần thiết cho việc tạo ra tác phẩm. Thời hạn bảo hộ đối với những tác phẩm như vậy là 50 năm và không có quyền nhân thân cho tác giả¹⁶. Khi xem xét bảo hộ quyền tác giả cho các tác phẩm do AI tạo ra, có ba câu hỏi quan trọng: Liệu có thể xác định tác giả con người cho nội dung do AI tạo ra không? Trong trường hợp nào thì Điều 9(3) sẽ được áp dụng? Ai là người thực hiện sắp xếp cần thiết để tạo ra tác phẩm?

Về nguyên tắc, khi một con người đóng góp đủ để tác phẩm LDMA do máy tính tạo ra có thể được coi là kết quả của các lựa chọn sáng tạo tự do của họ, thì tác phẩm đó sẽ là LDMA “thông thường” và người đó sẽ là tác giả. Ngược lại, trong các trường hợp hạn chế, Điều 9(3) sẽ được áp dụng khi máy tính tạo ra tác phẩm mà không có sự đóng góp đủ từ kỹ năng và công sức từ con người trong quá trình sáng tạo.

Liên quan đến vấn đề xác định tác giả trong bối cảnh LDMA do máy tính thực hiện, hai đối tượng có thể được quan tâm: *một là* người lập trình AI (nhà phát triển), hoặc *hai là* người vận hành AI (người sử dụng). Mặc dù trong các hệ thống AI hiện đại, mối liên kết giữa người lập trình và kết quả đầu ra không còn quá rõ ràng, nhưng các nhà phát triển AI vẫn có vai trò quan trọng trong việc lập trình các tính năng của mô hình trước khi đào tạo, chọn dữ liệu đào tạo, tinh chỉnh mô hình và quy định các nguyên tắc mà hệ thống phải tuân thủ khi đưa ra kết quả. Tất cả những điều này có thể ảnh hưởng đến cách mà đầu ra được thể hiện. Về khía cạnh người vận hành, người vận hành AI đưa ra yêu cầu cho hệ thống để sản xuất nội dung thông qua các lệnh đầu vào và các thông số. Đây là một cách thức quan trọng để ảnh

¹⁶ *Ownership of AI-generated content in the UK*, truy cập tại <https://www.aoshearnman.com/en/insights/ownership-of-ai-generated-content-in-the-uk>, truy cập ngày 03/11/2024

hưởng và khởi tạo đầu ra của mô hình AI sáng tạo. Cho đến nay, việc bảo vệ các tác phẩm LDMA do máy tính tạo ra rất ít được sử dụng và có rất ít hướng dẫn từ tòa án về danh tính của “người đã thực hiện các sắp xếp cần thiết cho việc tạo ra tác phẩm” theo Điều 9(3). Trong vụ Nova Production Ltd v. Mazooma Games Ltd, Thẩm phán kết luận rằng, trong chừng mực các khung hình tổng hợp là tác phẩm do máy tính tạo ra, thì những sắp xếp cần thiết cho việc tạo ra tác phẩm đã được thực hiện bởi lập trình viên, vì anh ta đã thiết kế giao diện các yếu tố của trò chơi cũng như các quy tắc và logic để tạo ra từng khung hình, và viết chương trình máy tính tương ứng. Do đó, anh ta được coi là tác giả theo quy định tại Điều 9(3). Người chơi không thực hiện bất kỳ sắp xếp nào cần thiết cho việc tạo ra các hình ảnh khung hình, vì họ chỉ chơi trò chơi¹⁷.

Có thể thấy, với ranh giới giữa tác phẩm do con người tạo ra và tác phẩm do máy tính tạo ra không hoàn toàn rõ ràng, tranh chấp về quyền tác giả ngày càng dễ xảy ra. Công việc do AI tạo ra thường là kết quả của sự hợp tác giữa những nhà phát triển phần mềm AI và những người cung cấp dữ liệu để huấn luyện và chỉ định AI cho một nhiệm vụ cụ thể. Các nhà đầu tư trong lĩnh vực trí tuệ nhân tạo, các nhà phát triển phần mềm AI, các lập trình viên AI và người dùng cuối AI đều chịu trách nhiệm đối với quá trình tạo ra các tác phẩm bởi AI. Điều này thường dẫn đến sự sở hữu tập thể và làm cho việc xác định một cá nhân cụ thể chịu trách nhiệm cho việc tạo ra tác phẩm bởi AI trở nên khó khăn hơn¹⁸.

2.4. Đánh giá chung

Hiện nay, các quy định về quyền SHTT đối với sản phẩm do AI tạo ra vẫn là một lĩnh vực mới mẻ, gây tranh cãi trong hệ thống pháp luật của nhiều quốc gia. Khi AI và SHTT không ngừng phát triển, các quốc gia đã đưa ra nhiều cách tiếp cận khác nhau. Vương quốc Anh, chẳng hạn, với điều khoản 9(3) của CDPA, quy định quyền tác giả đối với tác phẩm do máy tính tạo ra thuộc về người “thực hiện các sắp xếp cần thiết cho việc tạo ra tác phẩm”. Trong khi đó, Hoa Kỳ, EU vẫn duy trì quan điểm bảo hộ quyền tác giả chỉ áp dụng cho sáng tạo của con người, loại trừ sản phẩm của AI khỏi phạm vi bảo hộ. Sự không đồng nhất này không chỉ tạo nên

¹⁷ *Nova Productions Ltd v Mazooma Games Ltd & Ors (CA)*, truy cập tại <https://www.5rb.com/case/nova-productions-ltd-v-mazooma-games-ltd-ors-ca/>, truy cập ngày 04/11/2024

¹⁸ Victor M. Palace (2019), *What if Artificial Intelligence Wrote This? Artificial Intelligence and Copyright Law*, Florida Law Review, volume 71, issue 1, p. 241

những mâu thuẫn pháp lý mà còn làm dấy lên nhiều câu hỏi về tính công bằng và hợp lý của các quy định hiện hành.

Một trong những thách thức lớn nhất của pháp luật quốc tế hiện nay là làm rõ tác giả và quyền sở hữu đối với sản phẩm do AI tạo ra. Hầu hết các quy định hiện hành đều tập trung vào yếu tố con người, điều này khiến việc xác định tác giả trở nên mơ hồ trong bối cảnh AI tự động sáng tạo nội dung. Người lập trình, người vận hành, hay hệ thống AI đều có thể được xem xét là chủ sở hữu hợp pháp. Nhật Bản đã từng thảo luận về việc trao quyền tác giả cho người vận hành hệ thống AI, nhưng đến nay vẫn chưa có kết luận cuối cùng¹⁹. Việc xác định tác giả và chủ sở hữu có ý nghĩa quan trọng vì nó không chỉ ảnh hưởng đến quyền lợi kinh tế mà còn xác định các quyền nhân thân đi kèm với tác phẩm.

Một xu hướng đang nổi lên là xem sản phẩm do AI tạo ra như một loại tài sản trí tuệ phi nhân thân, với thời hạn bảo hộ ngắn hơn và không kèm quyền nhân thân như ở các tác phẩm do con người tạo ra. Đây là một giải pháp trung hòa, nhưng đồng thời cũng đặt ra câu hỏi về tính công bằng và công nhận giá trị của các sản phẩm AI trong các ngành sáng tạo. Trước bối cảnh này, nhiều nước châu Âu đang cân nhắc thiết lập một loại quyền bảo hộ riêng (*sui generis*) dành cho các sản phẩm AI²⁰. Điều này nhằm đảm bảo rằng sản phẩm do AI tạo ra vẫn được bảo vệ mà không làm giảm giá trị sáng tạo của con người. Một quy định riêng biệt có thể giúp xác định rõ tính nguyên bản và quyền sở hữu mà không xung đột với các quy định SHTT truyền thống, đồng thời khuyến khích đầu tư vào công nghệ AI mà vẫn giữ gìn được giá trị nhân văn của sáng tạo.

Với tốc độ phát triển mạnh mẽ của AI, nhiều quốc gia nhận thấy rằng việc điều chỉnh và cập nhật luật pháp là cần thiết để theo kịp thời đại. Các đề xuất cải cách bao gồm làm rõ yếu tố nguyên bản của sản phẩm AI, xác định tác giả chính xác, và có thể thiết lập một hệ thống quyền SHTT đặc biệt cho sản phẩm AI. Trong tương lai, các quy định về quyền SHTT đối với sản phẩm AI cần phải đạt đến sự cân bằng giữa

¹⁹ *Japanese Law Issues Surrounding Generative AI: ChatGPT, Bard and Beyond*, truy cập tại <https://www.cliffordchance.com/content/dam/cliffordchance/briefings/2023/10/japanese-law-issues-surrounding-generative-ai-chatgpt-bard-and-beyond.pdf>, truy cập ngày 12/11/2024

²⁰ *Sui generis* là một trong những quyền liên quan (là các quyền cụ thể bảo vệ nỗ lực của các tác nhân khác nhau của ngành công nghiệp sáng tạo – phụ trợ của sáng tạo) dành cho những chủ thể ngoài tác giả. Quyền *sui generis* thuộc về người tạo ra cơ sở dữ liệu, được xác định là người (tự nhiên hoặc hợp pháp) chịu rủi ro đầu tư. Người tạo ra cơ sở dữ liệu được định nghĩa là người “thu thập, xác minh hoặc trình bày nội dung của cơ sở dữ liệu và chịu rủi ro đầu tư vào việc thu thập, xác minh hoặc trình bày” đó và người đó là chủ sở hữu đầu tiên của cơ sở dữ liệu (Nguyễn Như Hà (2022), *Bảo hộ sở hữu trí tuệ đối với cơ sở dữ liệu bằng quyền sui generis*, Đặc san Nghiên cứu Chính sách và Phát triển, số 01/2022)

bảo vệ sáng tạo của con người và khuyến khích sự đổi mới công nghệ, từ đó tạo nên một môi trường pháp lý minh bạch, công bằng và phù hợp cho cả ngành công nghiệp truyền thống và các công ty công nghệ tiên phong trong lĩnh vực AI.

3. Pháp luật sở hữu trí tuệ Việt Nam đối với sản phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo và một số kiến nghị hoàn thiện

3.1. Quy định của pháp luật sở hữu trí tuệ Việt Nam

Pháp luật SHTT của Việt Nam hiện nay chủ yếu được quy định trong Luật SHTT 2005 (sửa đổi, bổ sung các năm 2009, 2019 và 2022), với mục tiêu bảo vệ quyền lợi của các tác giả và chủ sở hữu trong quá trình sáng tạo và khai thác thương mại các sản phẩm trí tuệ. Tuy nhiên, hệ thống pháp luật này đang đối mặt với nhiều thách thức khi phải đáp ứng nhu cầu phát triển nhanh chóng của công nghệ, đặc biệt là các sản phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo.

Trong lĩnh vực quyền tác giả:

Theo khoản 1 Điều 12a của Luật SHTT, tác giả là người trực tiếp sáng tạo tác phẩm. Như vậy, theo quy định hiện hành, quyền tác giả chỉ được bảo hộ đối với các sản phẩm sáng tạo do con người trực tiếp thực hiện, đòi hỏi có dấu ấn của cá nhân tác giả. Trong khi đó, sản phẩm được tạo ra bởi AI có thể không có sự can thiệp sáng tạo của con người theo nghĩa truyền thống, dẫn đến khó khăn trong việc xác định tác giả và quyền sở hữu. Cũng theo quy định của pháp luật Việt Nam, các loại hình tác phẩm được bảo hộ quyền tác giả bao gồm tác phẩm văn học, nghệ thuật và khoa học quy định tại khoản 1 Điều 14 Luật SHTT. Tuy nhiên, pháp luật hiện hành chưa có quy định cụ thể về việc bảo hộ các sản phẩm được tạo ra bởi AI. Điều này đặt ra vấn đề lớn trong việc xác định quyền tác giả và quyền sở hữu đối với các sản phẩm này. Nền tảng của pháp luật về quyền tác giả dựa trên khái niệm về “tác giả” con người. Tuy nhiên, chính sách pháp lý được thiết lập này đang bị đảo lộn đáng kể bởi sự xuất hiện của AI và sự tham gia ngày càng tăng của AI như những “người trợ lý” con người trong việc tạo ra các dạng tác phẩm đa dạng, bao gồm cả sáng tạo văn học, khoa học và nghệ thuật.

Trong lĩnh vực sáng chế:

Việc bảo hộ sản phẩm do AI tạo ra dưới dạng quyền sở hữu công nghiệp, đặc biệt là sáng chế, mở ra một hướng tiếp cận pháp lý quan trọng để xử lý các sáng tạo kỹ thuật trong bối cảnh công nghệ phát triển mạnh mẽ. Theo khoản 12 Điều 4 Luật SHTT, sáng chế là giải pháp kỹ thuật dưới dạng sản phẩm hoặc quy trình nhằm giải

quyết một vấn đề xác định bằng việc ứng dụng các quy luật tự nhiên, và phải đáp ứng các tiêu chí về tính mới, trình độ sáng tạo, và khả năng áp dụng công nghiệp. Điều này đặt ra câu hỏi liệu sản phẩm được tạo ra bởi AI, vốn dựa trên thuật toán phức tạp và quá trình xử lý dữ liệu tiên tiến, có thể được bảo hộ dưới hình thức sáng chế hay không. Trong thực tế, khi sản phẩm do AI tạo ra đáp ứng đầy đủ các tiêu chuẩn pháp lý, việc cấp quyền sở hữu công nghiệp dưới dạng sáng chế có thể được xem là giải pháp khả thi. Điều này sẽ tạo ra môi trường khuyến khích các công ty và cá nhân đầu tư vào nghiên cứu và phát triển AI, nhờ vào khả năng bảo vệ lợi ích kinh tế thông qua quyền sở hữu công nghiệp. Tuy nhiên, một thách thức lớn trong việc xác định tác giả của sáng chế là quy định tại Điều 122 Luật SHTT, trong đó tác giả sáng chế phải là người trực tiếp sáng tạo ra giải pháp. Việc này gây khó khăn khi xác định ai là người tạo ra sáng chế nếu AI tự động tạo ra giải pháp mới mà không có sự can thiệp trực tiếp của con người trong quá trình sáng tạo.

Trong bối cảnh quốc tế, như đã phân tích tại mục 2, nhiều quốc gia đã và đang xem xét các mô hình khác nhau để bảo vệ quyền SHTT đối với sản phẩm do AI tạo ra. Hoa Kỳ và EU có thiên hướng duy trì quan điểm truyền thống khi pháp luật thành văn của các quốc gia này chỉ công nhận quyền tác giả cho con người. Trong khi đó, Anh đề xuất mô hình chấp nhận vai trò của “người thực hiện những sắp xếp cần thiết cho việc tạo ra tác phẩm” đối với một số tác phẩm LDMA do máy tính tạo ra. Việc nghiên cứu các mô hình này để áp dụng tại Việt Nam là cần thiết, nhất là trong quá trình nước ta đang đẩy mạnh chuyển đổi số. Trong số các mô hình hiện nay, theo tác giả, mô hình của Anh có nhiều triển vọng áp dụng tại Việt Nam, bởi hệ thống pháp luật của hai nước đều có xu hướng tiếp cận dựa trên nguyên tắc linh hoạt và khuyến khích đổi mới sáng tạo. Mô hình này cho phép công nhận quyền SHTT đối với sản phẩm AI cho người vận hành hoặc tổ chức sở hữu hệ thống AI. Điều này giúp đảm bảo sự minh bạch về quyền lợi, đồng thời tạo động lực thúc đẩy các doanh nghiệp đầu tư vào công nghệ AI mà không gây ra sự xung đột lớn với quy định hiện hành.

Tuy nhiên, việc xác định quyền sở hữu đối với sản phẩm do AI tạo ra cần xem xét mối quan hệ giữa nhà cung cấp nền tảng AI và người dùng cuối (end-user), đặc biệt trong bối cảnh các hệ thống AI ngày càng được cung cấp dưới dạng dịch vụ (AI-as-a-service). Nếu người dùng cuối chỉ đơn thuần nhập dữ liệu đầu vào mà không có sự can thiệp sáng tạo đáng kể, sản phẩm được tạo ra có thể được xem là kết quả trực

tiếp của nền tảng AI, và quyền sở hữu nên thuộc về đơn vị vận hành hoặc sở hữu hệ thống AI. Ngược lại, nếu người dùng có vai trò định hướng quan trọng, sử dụng AI như một công cụ để hiện thực hóa ý tưởng sáng tạo của mình, họ có thể được xem là đồng tác giả hoặc chủ sở hữu sản phẩm. Một cách tiếp cận hợp lý có thể là thiết lập nguyên tắc xác định quyền sở hữu dựa trên mức độ đóng góp của con người trong quá trình tạo ra sản phẩm, tương tự như các tiêu chí đánh giá quyền tác giả trong tác phẩm đồng sáng tạo. Ngoài ra, các thỏa thuận sử dụng giữa nhà cung cấp nền tảng AI và người dùng cũng đóng vai trò quan trọng trong việc quy định quyền sở hữu và quyền khai thác thương mại đối với sản phẩm do AI tạo ra, nhằm hạn chế tranh chấp và đảm bảo sự minh bạch trong việc phân bổ quyền lợi.

3.2. Một số kiến nghị hoàn thiện pháp luật sở hữu trí tuệ Việt Nam đối với sản phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo

Để hoàn thiện khung pháp luật SHTT tại Việt Nam đối với những sản phẩm được tạo ra nhờ AI, một số kiến nghị cần được xem xét để phù hợp với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ và đáp ứng các nhu cầu bảo hộ quyền lợi hợp pháp trong bối cảnh mới:

Thứ nhất, bổ sung định nghĩa và quy định cụ thể về sản phẩm do AI tạo ra. Hiện nay, pháp luật SHTT chưa có quy định rõ ràng về các sản phẩm được tạo ra bởi AI. Do đó, cần xây dựng một định nghĩa pháp lý chính thức về sản phẩm AI và quy định cách thức bảo hộ chúng. Điều này sẽ giúp xác định rõ các tiêu chí để bảo vệ sản phẩm, bao gồm sáng chế, tác phẩm văn học, nghệ thuật, hoặc khoa học, tùy thuộc vào tính chất của sản phẩm. Việc này không chỉ tạo điều kiện thuận lợi cho các doanh nghiệp mà còn giúp các cơ quan chức năng dễ dàng quản lý và thực thi pháp luật.

Thứ hai, xác định rõ vai trò của tác giả và chủ sở hữu đối với các sản phẩm do AI tạo ra. Pháp luật hiện hành, như quy định tại khoản 2 Điều 12a và Điều 122 Luật SHTT, chưa xác định rõ ràng vai trò của các cá nhân, tổ chức tham gia vào quá trình tạo ra sản phẩm AI. Để khắc phục vấn đề này, cần bổ sung các điều khoản làm rõ ai sẽ được coi là tác giả hoặc chủ sở hữu sản phẩm AI. Việc xác định quyền sở hữu đối với sản phẩm AI đòi hỏi phải xem xét kỹ lưỡng mối quan hệ giữa nhà cung cấp nền tảng AI và người sử dụng cuối. Theo đó, cần xây dựng một nguyên tắc rõ ràng dựa trên mức độ đóng góp của con người trong quá trình tạo ra sản phẩm, qua đó công nhận quyền sở hữu hợp lý. Điều này sẽ không chỉ giúp tạo ra động lực mạnh mẽ cho

việc nghiên cứu và phát triển công nghệ AI tại Việt Nam, mà còn khuyến khích sự minh bạch và công bằng trong phân bổ quyền lợi, thúc đẩy sự sáng tạo và đổi mới trong ngành công nghiệp AI.

Thứ ba, phát triển hệ thống bảo hộ sui generis cho các sản phẩm AI. Việc xây dựng một quyền bảo hộ riêng biệt (sui generis) cho sản phẩm AI sẽ giúp phân biệt chúng với các sản phẩm do con người tạo ra, tránh sự chồng chéo với các quy định pháp lý hiện có. Quyền bảo hộ này có thể có thời gian bảo vệ ngắn hơn, tập trung vào bảo vệ quyền lợi kinh tế cho chủ thể quyền, mà không trao quyền nhân thân như đối với các tác phẩm truyền thống. Điều này sẽ thúc đẩy sáng tạo trong lĩnh vực AI mà không gây rào cản cho sự phát triển của công nghệ.

Thứ tư, xây dựng cơ chế xác minh tính sáng tạo và quyền sở hữu đối với các sản phẩm AI. Một trong những thách thức lớn là xác định rõ ai thực sự đóng góp vào quá trình sáng tạo sản phẩm AI. Để đảm bảo công bằng và minh bạch trong việc phân bổ quyền sở hữu, cần có quy định cụ thể về cách thức xác minh vai trò của các bên liên quan. Ví dụ, có thể yêu cầu hồ sơ chứng minh sự tham gia của các lập trình viên hoặc tài liệu cho thấy sự đóng góp của người sử dụng AI trong việc điều chỉnh và tối ưu hóa các yếu tố đầu vào. Điều này sẽ giúp đảm bảo sự công nhận hợp lý và phù hợp với thực tế trong việc phân chia quyền lợi giữa các bên.

4. Kết luận

Cuộc cách mạng công nghệ 4.0 đã và đang tạo ra những bước tiến vượt bậc trong mọi lĩnh vực, từ sản xuất, kinh tế, đến khoa học và đời sống xã hội. Đây là một sự hội tụ mạnh mẽ của công nghệ số, trí tuệ nhân tạo (AI), dữ liệu lớn (big data), IoT (Internet vạn vật), và robot tự động hóa. Sự bùng nổ của công nghệ 4.0 đã mang đến những lợi ích to lớn như tăng cường hiệu suất làm việc, cải thiện độ chính xác trong sản xuất và thúc đẩy khả năng sáng tạo. Tuy nhiên, nó cũng đặt ra nhiều thách thức về quy định pháp lý, bảo mật thông tin và vấn đề bảo hộ quyền SHTT.

Trong bối cảnh này, việc hoàn thiện các quy định về SHTT trở nên cần thiết hơn bao giờ hết để bảo vệ các sản phẩm công nghệ mới và đảm bảo rằng sự sáng tạo của con người và máy móc đều được khuyến khích và công nhận. Thích ứng với làn sóng công nghệ 4.0 đồng nghĩa với việc xây dựng một hệ thống pháp lý linh hoạt, đáp ứng nhu cầu bảo hộ cho cả các tác phẩm do con người và AI tạo ra. Việc định nghĩa và bảo hộ quyền SHTT đối với sản phẩm do AI tạo ra đòi hỏi những thay đổi sâu rộng, bao gồm xác định rõ tác giả trong bối cảnh công nghệ AI. Những người

đầu tư, lập trình viên, hoặc người dùng cuối vận hành hệ thống có thể là đối tượng cần được công nhận và bảo hộ quyền sở hữu, từ đó khuyến khích hoạt động nghiên cứu và phát triển. Hơn nữa, cần xem xét khả năng thiết lập các quyền bảo hộ mới như quyền sui generis để bảo vệ sản phẩm AI một cách hiệu quả hơn, tránh nhầm lẫn và tranh chấp. Pháp luật cũng cần tính đến các yếu tố về tính mới, trình độ sáng tạo và khả năng áp dụng công nghiệp đối với các sản phẩm do AI tạo ra để đảm bảo sự phù hợp với các chuẩn mực quốc tế và thông lệ tốt nhất. Điều này sẽ giúp Việt Nam xây dựng một hệ thống pháp luật SHTT toàn diện, khuyến khích sáng tạo và thu hút đầu tư vào công nghệ cao, từ đó thúc đẩy sự phát triển kinh tế và xã hội bền vững./.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Thị Quế Anh (2022), *Bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ đối với sản phẩm do trí tuệ nhân tạo tạo ra: Thách thức và giải pháp*, Tạp chí Nhà nước và Pháp luật, số 5(409);
2. Nguyễn Như Hà (2022), *Bảo hộ sở hữu trí tuệ đối với cơ sở dữ liệu bằng quyền sui generis*, Đặc san Nghiên cứu Chính sách và Phát triển, số 01/2022;
3. Vương Khánh Huyền, Hồ Thúy Ngọc (2024), *Bảo vệ quyền tác giả đối với tác phẩm do trí tuệ nhân tạo (AI) tạo ra – Quan điểm của một số quốc gia trên thế giới và bài học kinh nghiệm dành cho Việt Nam*, FTU Working Paper Series, Vol. 1 No. 2 (03/2024);
4. Lê Thị Minh, *Pháp luật của Liên minh châu Âu về bảo hộ tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo và một số khuyến nghị cho Việt Nam*, truy cập tại <https://danchuphapluat.vn/phap-luat-cua-lien-minh-chau-au-ve-bao-ho-tac-pham-duoc-tao-ra-boi-tri-tue-nhan-tao-va-mot-so-khuyen-nghi-cho-viet-nam>, truy cập ngày 03/11/2024;
5. Victor M. Palace (2019), *What if Artificial Intelligence Wrote This? Artificial Intelligence and Copyright Law*, Florida Law Review, volume 71, issue 1.