

BẢO HỘ QUYỀN TÁC GIẢ ĐỐI VỚI TÁC PHẨM DO TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TẠO RA - MỘT SỐ QUAN ĐIỂM ĐIỀU CHỈNH

Lê Thị Minh*

Tóm tắt: Bài viết giới thiệu về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm do trí tuệ nhân tạo tạo ra và phân chia các quan điểm điều chỉnh thành ba nhóm: (i) Không bảo hộ; (ii) Bảo hộ dưới sự vận dụng học thuyết “Work made for hire” và bảo hộ bằng cách chỉ xem trí tuệ nhân tạo là một công cụ; (iii) Bảo hộ bằng cách trao tư cách pháp nhân cho chính hệ thống trí tuệ nhân tạo. Đồng thời, bài viết nhận xét về khả năng áp dụng các quan điểm này vào thực tiễn bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo.

Abstract: This article presents copyright protection for works generated by artificial intelligence and divides regulatory perspectives into three groups: (i) Non-protection; (ii) Protection under the work-made-for-hire doctrine; (iii) Protection by giving legal status to the artificial intelligence system itself. At the same time, the article comments on the possibility of applying each point of view in practice.

1. Giới thiệu

Năm 2017, Google cam kết tài trợ 805.000 USD cho một chương trình trí tuệ nhân tạo (AI) với mục đích tạo ra các bài báo địa phương tại Vương quốc Anh¹. Năm 2020, một Ban nhạc ở Úc là Uncanny Valley đã sử dụng AI để tạo ra bài hát “Beautiful the World” và giành chiến thắng trong “Cuộc thi bài hát AI”². Bức chân dung do AI tạo ra có tên “Edmond de Belamy” đã được bán với giá 432.000 USD tại cuộc đấu

giá của Christie ở New York³. “Hello World” của SKYGGE được biết đến là album nhạc đầu tiên được tạo ra với sự hỗ trợ của AI⁴. Công ty trí tuệ nhân tạo Deep Mind thuộc sở hữu của Google cũng đã tạo ra phần mềm có thể tạo nhạc bằng cách nghe các bản ghi âm. Đó chỉ là một trong nhiều những dự án chứng minh rằng một phần mềm máy tính có thể làm thơ, chỉnh sửa ảnh, sáng tác nhạc⁵. Bên cạnh đó, các ngành công nghiệp sáng tạo cũng sử dụng AI để tiếp thị và quảng bá các tác phẩm của mình. Ví dụ, YouTube, Spotify và Netflix

* TS., Trường Đại học Thủ Dầu Một.

¹ Brian Heater (2017), *Google is funding the creation of software that writes local news stories*, <https://techcrunch.com/2017/07/08/google-is-funding-the-creation-of-software-that-writes-local-news-stories/>, truy cập ngày 15/2/2023.

² Belinda Quinn (2020), *How AI “Eurovision Song Contest” Winners Uncanny Valley Found The Human – machine Sweet Spot*, <https://musitech.com/features/ai-eurovision-winners-uncanny-valley-human-machine-sweet-spot/>, truy cập ngày 15/02/2023.

³ The New York Times, *AI Art at Christie’s Sells for \$432,500*, <https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/design/ai-art-sold-christies.html>, truy cập ngày 15/02/2023.

⁴ Artslaw (2023), *Artificial Intelligence (AI) and Copyright*, <https://www.artslaw.com.au/information-sheet/artificial-intelligence-ai-and-copyright/>, truy cập ngày 15/02/2023.

⁵ WIPO Magazine (2017), *Artificial intelligence and copyright*, https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html, truy cập ngày 7/02/2023.

sử dụng thuật toán AI để tạo đề xuất cho những người đăng ký của họ về bản nhạc hoặc bộ phim mà họ nên chọn tiếp theo. Điều này có nghĩa là AI được đào tạo để học và thực hiện một số nhiệm vụ nhất định.

Cuộc cách mạng công nghệ với sự phát triển nhanh chóng của AI đòi hỏi con người phải xem xét lại về sự tương tác giữa máy tính và quá trình sáng tạo. Ngày nay, AI có thể tạo ra các tác phẩm nghệ thuật, với rất ít hoặc hầu như không có sự can thiệp của con người. Điều này có nghĩa là, mặc dù các lập trình viên có thể thiết lập các tham số ban đầu, nhưng tác phẩm thực sự được tạo ra bởi chính chương trình máy tính, trong một quá trình tương tự như quá trình suy nghĩ của con người. Một lần nữa, pháp luật bản quyền đứng trước câu hỏi lớn đặt ra bởi công nghệ rằng, tác phẩm do AI tạo ra có được bảo hộ quyền tác giả hay không.

2. Trí tuệ nhân tạo và quyền tác giả

Ý tưởng rằng máy tính có thể học hỏi và tự cải thiện một cách độc lập, không phụ thuộc vào sự can thiệp của con người xuất phát từ nghiên cứu của Samuel, đã trở thành nội dung trọng tâm trong nghiên cứu và phát triển AI⁶. Mặc dù vậy, hiện chưa có một định nghĩa được chấp nhận toàn cầu về AI. Tuy nhiên, theo Tatiana Synodinou, AI chính là hệ thống có khả năng tự động “tạo ra ý tưởng và các hình thức biểu đạt mới thông qua việc sử dụng phần mềm bắt chước cấu trúc mạng lưới thần kinh của con người”⁷. Có thể hiểu AI là một “công nghệ

thực hiện một số nhiệm vụ đòi hỏi trí thông minh của con người”⁸, một thuật ngữ chung bao gồm nhiều hệ thống kỹ thuật dựa trên máy tính được phát triển để “bắt chước hành vi của con người”⁹. Mức độ tự chủ của AI ngày càng cao trong mối liên hệ với sự can thiệp của con người. Điều này giải thích tại sao việc tìm ra các quy tắc pháp lý phù hợp với cách thức hoạt động của AI rất phức tạp.

Thuật toán là một trong ba yếu tố quan trọng cấu thành nên sự vận hành của một hệ thống AI. Thuật toán là một tập hợp các hướng dẫn biến đổi một giá trị đầu vào đã cho thành một kết quả đầu ra. Điều này được thực hiện thông qua các dòng mã mà khi áp dụng cho một máy tính cụ thể sẽ thực hiện các hành động cụ thể. Những dòng mã như vậy về cơ bản tạo thành một chương trình máy tính, còn được gọi là phần mềm. Loại phần mềm này có thể được lập trình theo nhiều cách để thực hiện các chức năng khác nhau. Một trong những phương pháp chính mà các ứng dụng AI được tạo ra là phần mềm học máy (Machine Learning). Học máy là một nỗ lực để dạy cho một chương trình một thủ thuật chi tiết đến mức mà “ngay cả động vật nguyên thủy cũng có

Artificial Intelligence, University of Amsterdam, p. 15, https://pure.uva.nl/ws/files/34082305/Before_the_Singularity_Copyright_and_the_Challenges_of_Artificial_Intelligence.pdf, truy cập ngày 7/02/2023.

⁸ Benedict Dello and Fabian Wallace-Stephens (2017), *What is the Difference Between AI & Robotics?*, <https://medium.com/@thersa/what-is-the-difference-between-ai-robotics-d93715b4ba7f>, truy cập ngày 6/02/2023.

⁹ Josef Drexler và cộng sự (2019), *Technical Aspects Of Artificial Intelligence: An Understanding From An Intellectual Property Law Perspective*, 1st edn Max Planck Institute for Innovation and Competition Research Paper, p. 19-13.

⁶ Stuart Russell, Peter Norvig (2016), *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Nxb. Pearson, tái bản lần thứ 3, p. 32.

⁷ González Otero, B.; Quintais, J.P. (2018), *Before The Singularity: Copyright And The Challenges Of*

thể làm được”¹⁰. Tuy nhiên, học máy chưa phải là điểm dừng của thuật toán AI. Ngày nay, một trong những loại AI mới nhất và được sử dụng nhiều nhất là thuật toán học sâu (Deep Learning). Thuật toán này lấy cảm hứng từ hoạt động của bộ não con người và dựa trên “mạng lưới thần kinh nhân tạo”¹¹, bao gồm các kết nối khác nhau và các lớp dữ liệu. Thông qua các thuật toán học sâu, AI có thể nhận ra các kịch bản mà bộ não con người khó phát hiện ra. Quá trình này cho phép AI hoạt động hiệu quả hơn cả học máy.

Thuật toán AI, mặc dù có tiềm năng to lớn, nhưng không thể tự hoạt động nếu như không có máy móc. Phần cứng chính là nơi mà các ứng dụng AI có thể triển khai trên thực tế. Các ứng dụng AI phụ thuộc phần lớn vào sự phát triển của các máy tính được sử dụng để chạy các loại chương trình. Phần cứng cần đủ mạnh về năng lực và tốc độ để xử lý các tính toán phức tạp trên lượng dữ liệu khổng lồ, cho ra kết quả từ một giá trị đầu vào phức tạp¹². Giá trị đầu vào khổng lồ này gọi là dữ liệu lớn (Big Data). Dữ liệu lớn được định nghĩa là “đại diện của thông tin được đặc trưng bởi khối lượng lớn, tốc độ và sự đa dạng mà chúng yêu cầu công

nghệ cụ thể và phương pháp phân tích để chuyển đổi chúng thành giá trị”¹³.

Mức độ đóng góp của con người trong việc tạo ra tác phẩm của AI sẽ rất quan trọng trong việc xác định liệu các tác phẩm này có được bảo vệ bản quyền hay không và ai là người sở hữu chúng. Các thuật toán học máy và học sâu có thể phân tích và xử lý dữ liệu đầu vào nhiều lần trước khi đưa ra kết quả chính xác, vì vậy, theo cách chúng được lập trình, sẽ tạo ra kết quả nằm ngoài dự kiến của con người¹⁴. Nghĩa là, AI có thể tạo ra một tác phẩm mà con người không biết trước được chính xác về tác phẩm này cho đến khi nó được thực sự tạo ra. Điều này hàm ý thuật toán học máy và học sâu có thể mang lại tính sáng tạo cho tác phẩm. Từ đây đặt ra câu hỏi về sự cần thiết của việc bảo vệ bản quyền đối với các tác phẩm được tạo ra hoàn toàn hoặc chủ yếu bởi AI.

3. Các quan điểm bảo hộ tác phẩm tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo

3.1. Không bảo hộ tác phẩm được làm ra bởi trí tuệ nhân tạo

Quan điểm tác phẩm tạo ra bởi AI không nên được bảo hộ xuất phát từ những lý do khác nhau sau đây:

Thứ nhất, không thể xác định được chính xác tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả đối với tác phẩm do AI tạo ra. Mặc dù thừa nhận rằng AI có thể tạo ra một tác phẩm độc lập với con người, nhưng bản

¹⁰ The Economist (2015), *How machine learning works*, <https://www.economist.com/the-economist-explains/2015/05/13/how-machine-learning-works>, truy cập ngày 15/02/2023.

¹¹ Michael Copeland (2016), *The Difference Between AI, Machine Learning, And Deep Learning*, <https://blogs.nvidia.com/blog/2016/07/29/whats-difference-artificial-intelligence-machine-learning-deep-learning-ai/>, truy cập ngày 15/02/2023.

¹² Marcos Wachowicz và Lukas Ruthes Gonçalves (2019), *Artificial Intelligence and Creativity: New Concepts in Intellectual Property*, International Cataloguing in Publication Data (CIP), p. 57.

¹³ DE MAURO, Andrea, GRECO, Marco và GRIMALDI, Michele (2016), *A Formal definition of Big Data based on its essential Features*, Library Review, 65, p. 122–135. doi:10.1108/LR-06-2015-0061, 2016.

¹⁴ Marcos Wachowicz và Lukas Ruthes Gonçalves (2019), *tlđđ*, p. 68.

thân hệ thống AI là những máy móc vô hình, không phải là thể nhân hoặc pháp nhân, do đó không đủ điều kiện trở thành chủ sở hữu của tác phẩm. Trong khi đó, cả lập trình viên, chủ sở hữu hệ thống AI lẫn người dùng đều không thể được coi là chủ sở hữu đầu ra của hệ thống (các tác phẩm), vì họ không đóng góp toàn bộ vào quá trình sáng tạo. Một lập trình viên có thể là tác giả của các thuật toán dùng trong AI, nhưng lập trình viên đã có quyền tác giả đối với chính thuật toán đó rồi, nên không thể là tác giả của tác phẩm được tạo ra từ hoạt động của thuật toán đó. Nếu “một cái gì đó được tạo ra bởi một lực lượng tự nhiên không phải con người can thiệp thì sản phẩm đó không thể là một tác phẩm vì một tác phẩm yêu cầu sự hiện diện của một tác giả”¹⁵. Và do không thể gán cho bất kỳ ai làm chủ sở hữu, tác phẩm của AI tạo ra sẽ trở thành tài sản thuộc sở hữu công cộng.

Thứ hai, tác phẩm được tạo ra bởi AI không phản ánh tính sáng tạo của con người. Quan điểm rằng tác phẩm phải được tạo ra bởi một tác giả là “con người” được truyền cảm hứng từ một án lệ nổi tiếng liên quan đến tranh chấp có tên gọi ngắn gọn là “Monkey Selfie”. Tình huống phát sinh từ việc một con khỉ tên là Naruto đã cầm máy ảnh của một nhiếp ảnh gia và tự bấm chụp hình cho chính nó¹⁶. Sau đó, David Slater và nhà xuất bản Wildlife Personalities xuất bản

một cuốn sách có chứa các bức ảnh này, đồng thời tuyên bố quyền sở hữu bản quyền đối với các bức ảnh. Tổ chức bảo vệ động vật PETA (People for the Ethical Treatment of Animals), với tư cách là những người thay mặt cho con khỉ Naruto, đã khởi kiện David Slater và nhà xuất bản Wildlife Personalities. Bên khởi kiện cho rằng con khỉ Naruto là tác giả của các bức ảnh, và David Slater và Wildlife Personalities Slater đã vi phạm quyền của Naruto. Mặc dù vậy, phán quyết cuối cùng của Tòa phúc thẩm Hoa Kỳ kết luận rằng con khỉ Naruto không có quyền tác giả đối với các bức ảnh chụp của chính nó. Quy tắc này được liên hệ với hệ thống AI, cho thấy những tác phẩm nếu không được tạo ra bởi tác giả là con người thì không có quyền tác giả. Điều này xuất phát từ quan điểm truyền thống rằng, nếu một tác phẩm không được tạo ra bởi con người, thì “trí tuệ của chính tác giả ở đâu?, sự sáng tạo của chính tác giả ở đâu?”¹⁷ và do đó, tác phẩm được tạo ra bởi AI không đủ điều kiện để được bảo hộ.

Yêu cầu về việc tác phẩm phải được tạo ra bởi con người được thể hiện ở pháp luật của nhiều quốc gia. Ví dụ, tại Hoa Kỳ, Văn phòng Bản quyền đã tuyên bố sẽ “đăng ký quyền tác giả cho tác phẩm gốc, với điều kiện là tác phẩm đó được tạo ra bởi con người”¹⁸. Cục Bản quyền tác giả chỉ đăng ký “bản gốc tác phẩm của tác giả, với điều kiện là tác phẩm đó được tạo ra bởi một con

¹⁵ Robert Clark, Shane Smyth và Niamh Hall (2016), *Intellectual Property Law in Ireland*, Nxb. Bloomsbury, tái bản lần thứ 4, p. 252.

¹⁶ United States Court of Appeals, Ninth Circuit (2018), *Naruto v. Slater*, 888 F.3d 418, 420 (9th Cir. 2018), <https://www.casemine.com/judgement/us/5bda07b6342cca3700f806660>, truy cập ngày 15/02/2023.

¹⁷ González Otero, B.; Quintais, J.P. (2018), tldd, truy cập ngày 7/02/2023.

¹⁸ United States Copyright Office (2021), *Copyrightable Authorship: What Can Be Registered*, <https://copyright.gov/comp3/chap300/ch300-copyrightable-authorship.pdf>, truy cập ngày 7/02/2023.

người”¹⁹. Lập trường này xuất phát từ án lệ của Tòa án tối cao phán quyết rằng luật bản quyền chỉ bảo vệ “thành quả lao động trí óc” “được hình thành từ năng lực sáng tạo của trí óc”²⁰. Tương tự như vậy, trong một vụ kiện năm 2012 tại Úc (Acohs Pty Ltd kiện Ucorp Pty Ltd), Tòa án đã tuyên bố rằng tác phẩm được tạo ra với sự can thiệp của máy tính không thể được bảo vệ bản quyền vì tác phẩm đó không phải do con người tạo ra²¹.

Tòa án Công lý của Liên minh châu Âu (CJEU) cũng đã tuyên bố rằng bản quyền chỉ áp dụng cho tác phẩm gốc, và sự độc đáo đó phải thể hiện “sáng tạo trí tuệ của chính tác giả”²². Điều này thường được hiểu là tác phẩm gốc phải phản ánh cá tính của tác giả, và một tác giả cụ thể là cần thiết để tồn tại một tác phẩm có bản quyền. Ngay cả Công ước Bern cũng quy định tại Điều 2.6 rằng việc bảo hộ “sẽ có hiệu lực vì lợi ích của tác giả”²³. Điều này hàm ý tác giả phải là một con người²⁴.

¹⁹ United States Copyright Office (2021), tlđđ, truy cập ngày 7/02/2023.

²⁰ United States Supreme Court (1991), Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co., 499 U.S. 340 (1991), <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/499/340/>, truy cập ngày 7/02/2023.

²¹ Federal Court of Australia - Full Court (2012), Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd [2012] FCAFC 16 (2 March 2012), <http://www6.austlii.edu.au/cgi-bin/viewdoc/au/cases/cth/FCAFC/2012/16.html>, truy cập ngày 7/02/2023.

²² WIPO Magazine (2017), tlđđ, truy cập ngày 7/02/2023.

²³ Công ước Bern năm 1971 về bảo hộ tác phẩm văn học và nghệ thuật (Sửa đổi ngày 28/9/1979), bản tiếng Việt tại <https://thuvienphapluat.vn/van-ban/So-huu-tri-tue/Cong-uoc-Berne-bao-ho-tac-pham-van-hoc-nghe-thuat-60106.aspx>, truy cập ngày 15/02/2023.

²⁴ As González Otero, B.; Quintais, J.P. (2018), tlđđ, truy cập ngày 7/02/2023.

3.2. Bảo hộ tác phẩm được tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo bằng cách xác định chủ sở hữu tác phẩm

3.2.1. Bảo hộ tác phẩm tạo ra bởi trí tuệ nhân tạo bằng cách xác định chủ sở hữu tác phẩm theo học thuyết “Work made for hire”

Thông thường, người sáng tạo ra tác phẩm sẽ là tác giả và là chủ sở hữu của tác phẩm. Tuy nhiên, nếu một tác phẩm được tạo ra trong quan hệ lao động hoặc thuê mướn, theo học thuyết “Work made for hire”²⁵, quyền sở hữu đối với tác phẩm sẽ thuộc về người sử dụng lao động, người đi thuê. Học thuyết này được ghi nhận trong quy định của Luật Bản quyền Hoa Kỳ (Phần 101, 17 U.S.C)²⁶. Những tác phẩm nằm trong phạm vi này bao gồm hai đối tượng: “Một tác phẩm được chuẩn bị bởi một nhân viên trong phạm vi công việc của mình”²⁷ hoặc “một tác phẩm được đặt hàng để sử dụng...”²⁸.

Áp dụng học thuyết “Work made for hire” cho hệ thống AI, có thể xem AI chính là “nhân viên”, tạo ra tác phẩm cho người sử dụng lao động là những chủ thể đầu tư vào hệ thống AI hoặc các lập trình viên AI²⁹. Lập trình viên hoặc chủ sở hữu của

²⁵ Tạm dịch là “tác phẩm làm ra từ việc thuê”.

²⁶ United States Copyright Act, Section 101, bản tiếng Anh tại: <https://law.justia.com/codes/us/1996/title17/chap1/sec101/#:~:text=A%20work%20is%200%E2%80%9Cfixed%E2%80%9D%20in,of%20more%20than%20transitory%20duration>, truy cập ngày 7/02/2023.

²⁷ United States Copyright Act, tlđđ, truy cập ngày 7/02/2023.

²⁸ United States Copyright Act, tlđđ, truy cập ngày 7/02/2023.

²⁹ González Otero, B.; Quintais, J.P. (2018), tlđđ, truy cập ngày 7/02/2023.

một máy AI sẽ là người sử dụng lao động, bằng cách chính họ sử dụng dịch vụ của thiết bị AI để tạo ra các tác phẩm. Mấu chốt của việc vận dụng này là xem AI như một người lao động, một người nhân viên, hoạt động theo yêu cầu của người thuê nó, là người sử dụng lao động. Kết quả đầu ra do AI tạo ra có thể được coi là một tác phẩm nằm trong khái niệm “Work made for hire” và thuộc về người sử dụng lao động, nghĩa là thuộc về chủ đầu tư của hệ thống AI hoặc các lập trình viên.

Quan điểm này không phải là không khả thi. Trên thực tế, pháp luật một số quốc gia đã áp dụng việc bảo hộ đối với tác phẩm do máy tính tạo ra ngay từ khi AI chưa phát triển. Một ví dụ được thể hiện khá rõ tại phần 9(3), Đạo luật Bản quyền, khiếu nại và bằng sáng chế (CDPA) của Vương Quốc Anh, trong đó nêu rõ: “Trong trường hợp tác phẩm văn học, kịch, âm nhạc hoặc nghệ thuật được tạo ra bằng máy tính, tác giả sẽ được coi là người thực hiện các sắp xếp cần thiết cho việc tạo ra tác phẩm”. Mục 178 CDPA định nghĩa tác phẩm do máy tính tạo ra là tác phẩm “được tạo ra bởi máy tính trong những trường hợp không có tác giả là con người của tác phẩm”.

3.2.2. *Bảo hộ tác phẩm do trí tuệ nhân tạo tạo ra bằng cách xem trí tuệ nhân tạo như một công cụ của con người*

Ý tưởng xem AI như một công cụ có ý nghĩa thiết lập mối quan hệ giữa con người và sản phẩm do AI tạo ra. Trên thực tế, nếu AI được sử dụng như một công cụ, sẽ không có bất kỳ vấn đề nào với bảo vệ bản quyền của tác phẩm. Quan điểm này nhận được sự ủng hộ của nhiều học giả, với tuyên bố rằng AI chỉ là một trong những công cụ của các

chuyên gia công nghệ thông tin³⁰. Trong trường hợp này, bản quyền có thể được quy cho nhà đầu tư, hoặc lập trình viên ban đầu, hoặc người dùng cuối của AI tùy thuộc từng tình huống cụ thể. Người ta cho rằng AI thực chất cũng chỉ là một công cụ bổ sung, không phải là một công cụ thay thế người dùng. Và do đó, các thuật toán sáng tạo của AI được xác định là công cụ của tác giả con người, bản thân AI không phải là người sáng tạo độc lập³¹.

Để minh họa cho ý kiến này, người ta lấy trường hợp một nghệ sĩ tạo ra bức tranh. Người nghệ sĩ sẽ bắt đầu bằng cách chọn màu sắc, các công cụ được sử dụng, và sau đó đưa các yêu cầu này vào một thuật toán AI được sử dụng để tạo ra tác phẩm³². Người nghệ sĩ mặc dù không thể dự đoán một cách chính xác về kết quả cuối cùng, nhưng họ chắc chắn sẽ “đóng góp vào việc tạo ra nó và có một số kỳ vọng xem nó trông như thế nào”³³. Điều này về bản chất cũng tương tự như đối với việc người nhiếp ảnh sử dụng máy ảnh để chụp ra các bức ảnh³⁴.

³⁰ Ishaq Azhar Mohammed (2020), *Artificial Intelligent for Cybersecurity: Asestematic Mapping of Literature*, International Journal of Innovation in Engineering Research and technology (IJERT), p. 7, 9.

³¹ Margot E Kaminski (2017), *Authorship, Disrupted: AI Authors in Copyright and First Amendment Law*, UC Davis Law Review, 51, 595.

³² Kalin Hristov (2016), *Artificial Intelligence and the Copyright Dilemma*, The IP Law Review, vol. 57, no.3, p. 435.

³³ Kalin Hristov (2016), tldd, p. 435.

³⁴ Lien Verbauwhede, *Photographie Ou Utilisation De Photographies D'œuvres Protégées Par Le Droit D'auteur, De Marques Et De Personnes : Les Pièges Juridiques À Éviter* (Wipo.int, 2006) accessed 21 April 2020.

3.3. Bảo hộ tác phẩm do trí tuệ nhân tạo tạo ra bằng cách công nhận “tư cách pháp nhân” cho trí tuệ nhân tạo

John Locke đã mô tả con người tượng trưng cho “một sinh vật thông minh biết suy nghĩ, có lý trí và suy tư... trong những thời điểm và địa điểm khác nhau”³⁵. Đó là con người tự nhiên. Khoa học pháp lý phát sinh thêm một chủ thể mà tạm gọi là “sự hư cấu pháp lý”³⁶, thông qua khái niệm pháp nhân. Về bản chất, khái niệm pháp nhân tập trung vào các quyền và nghĩa vụ của một thực thể, hơn là tập trung vào việc xem đây là một con người thực sự.

Tư cách pháp nhân thường được trao cho các doanh nghiệp. Điều này là cần thiết để các tổ chức này được đối xử tương tự như cách một thể nhân được hưởng³⁷. Để được coi là có tư cách pháp nhân, “một thực thể được xác định là chủ thể hợp pháp có năng lực pháp lý”³⁸. Các chủ thể hợp pháp này cũng sẽ có nghĩa vụ và quyền pháp lý như con người thật. Khái niệm này vốn đã và đang được chấp nhận và phổ biến rộng rãi trên toàn thế giới³⁹.

Tư cách pháp nhân được thiết lập cho một tổ chức, nhưng chưa được xem xét cho

động vật hoặc các vật thể vô tri. Từ đây, một số học giả đặt ra vấn đề xem xét tư cách pháp nhân cho những thực thể còn lại này, vì pháp luật về cơ bản có trách nhiệm phải là “một kiến tạo... nhằm phục vụ xã hội”⁴⁰. Do đó, nội hàm của tư cách pháp nhân nên được phát triển liên tục để phù hợp với sự phát triển của xã hội⁴¹. Các hệ thống AI tự động đã phát triển theo cách mà nó có thể tạo ra những đóng góp chủ động và sáng tạo, dẫn đến yêu cầu công nhận các AI là “các thực thể pháp lý độc lập có quyền hợp pháp, quyền và nghĩa vụ thương mại”⁴². Nếu AI có được một số loại tính cách pháp lý, AI sẽ có khả năng là tác giả của các tác phẩm mà nó đã tự tạo ra. AI sẽ được bảo vệ dưới một “chiếc ô pháp nhân”⁴³, có quyền, nghĩa vụ và trách nhiệm pháp lý khác nhau⁴⁴.

Hiện nay, hệ thống AI đang đóng góp cho nhiều lĩnh vực khác nhau như nghiên cứu DNA, nghệ thuật, giảng dạy và chẩn đoán y khoa⁴⁵. Năng lực của AI trong các hoạt động này có thể được so sánh với năng lực của con người. Những đặc điểm này đòi hỏi chúng phải được coi là các chủ thể độc lập có quyền và nghĩa vụ pháp lý. Ý kiến bổ sung cho quan điểm này nằm ở chỗ AI cũng

³⁵ John Locke (1960), *Essays Concerning Human Understanding*, 280, <https://pinkmonkey.com/dl/library1/book1284.pdf>, truy cập ngày 15/2/2023.

³⁶ Visa A.J. Kurki và Tomasz Pietrzykowski (2017), *Legal Personhood: Animals, Artificial Intelligence And The Unborn*, Nxb. Springer, p. 15.

³⁷ Visa A.J. Kurki và Tomasz Pietrzykowski (2017), *tlđđ*, p. 16.

³⁸ Woodrow Barfield (2018), *Research Handbook On The Law Of Artificial Intelligence*, Nxb. Edward Elgar, p. 215.

³⁹ Erika Hubert (2020), *Artificial Intelligence and Copyright Law in a European context*, Master Thesis, Lund University, p. 51.

⁴⁰ Woodrow Barfield (2018), *tlđđ*, p. 219.

⁴¹ Woodrow Barfield (2018), *tlđđ*, p. 218.

⁴² Yanisky-Ravid, Shlomit (2017), *Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, and Accountability in the 3A Era — The Human-Like Authors Are Already Here - A New Model*, Michigan State Law Review, Award Winning: The 2017 Visionary Article in Intellectual Property Law, Forthcoming, 26, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2957722, truy cập ngày 7/2/2023.

⁴³ Woodrow Barfield (2018), *tlđđ*, p. 216.

⁴⁴ Yanisky-Ravid, Shlomit (2017), *tlđđ*, truy cập ngày 7/2/2023.

⁴⁵ Woodrow Barfield (2018), *tlđđ*, p. 229.

tương tự như các công ty, đều là những hệ thống không phải con người tự nhiên⁴⁶. Cách tiếp cận xem AI tương đương như một công ty cho thấy nếu một công ty được công nhận tư cách pháp nhân thì không có lý do gì để không công nhận tư cách pháp nhân cho AI.

Quan điểm trên dẫn đến việc các máy tính AI sẽ có được quyền sở hữu đối với các tác phẩm mà nó tạo ra. “Các hệ thống AI... khi hoạt động độc lập, nó là người sáng tạo thực sự hoặc là nhà sản xuất các sản phẩm. Trong trường hợp này, chủ sở hữu có thể là chính hệ thống AI”⁴⁷.

Và như vậy, nếu ủng hộ quan điểm này, thuật ngữ “quyền tác giả” nên được định nghĩa lại để bao gồm cả tác giả là con người và tác giả không phải con người⁴⁸. Việc trao quyền tác giả cho những đối tượng không phải con người là một cách sáng tạo mới để khuyến khích sự phát triển của AI⁴⁹. Về lý thuyết, điều này có thể giúp các tác phẩm do AI tạo ra không thuộc phạm vi sử dụng công cộng.

4. Nhận xét và kết luận

Trong số rất nhiều khó khăn nảy sinh khi con người cùng AI tham gia vào việc tạo ra một tác phẩm, hai câu hỏi quan trọng được đặt ra: (i) Tác phẩm do AI tạo ra có

được bảo hộ quyền tác giả không, và nếu có thì (ii) Ai là tác giả của tác phẩm đó và ai là người sở hữu quyền tác giả của tác phẩm đó.

Đối với quan điểm chỉ xem AI đơn thuần là công cụ hỗ trợ cho con người, điều quan trọng là phải hiểu cách AI tạo ra tác phẩm. Với các loại thuật toán AI mới nhất, chương trình máy tính không chỉ còn là một công cụ đơn thuần nữa, nó thực sự đưa ra nhiều quyết định liên quan đến quá trình sáng tạo mà không cần, hoặc cần rất ít sự can thiệp của con người. Việc xem AI chỉ đơn thuần là một công cụ dường như không phù hợp với bản chất hoạt động của AI, và không phản ánh được thực tiễn rằng công nghệ đang và sẽ ngày càng phát triển vượt trội.

Việc quy kết tư cách pháp nhân cho AI cũng sẽ tạo ra rất nhiều khó khăn không thể giải quyết được. Ủy ban Kinh tế và Xã hội châu Âu dường như cũng đã bác bỏ ý tưởng gán tư cách pháp nhân cho AI vì điều này ảnh hưởng lớn đến trách nhiệm pháp lý liên quan đến tác phẩm⁵⁰. Ngay cả khi hệ thống AI có thể tự sáng tạo ra tác phẩm, tác phẩm này vẫn thiếu “những phẩm chất quan trọng của con người, chẳng hạn như ý thức, cảm xúc, chủ ý, ham muốn, sở thích, sáng tạo”⁵¹.

⁴⁶ Yanisky-Ravid, Shlomit (2017), tldd, truy cập ngày 7/02/2023.

⁴⁷ Yanisky-Ravid, Shlomit (2017), tldd, truy cập ngày 7/2/2023.

⁴⁸ Ryan Abbott (2016), *I Think, Therefore I Invent: Creative Computers and the Future of Patent Law*, Boston College Law Review, 57, p. 1079.

Colin R. Davis (2011), *An Evolutionary Step in Intellectual Property Rights - Artificial Intelligence and Intellectual Property*, Computer Law & Security Review, 27, p. 601.

⁴⁹ Ryan Abbott (2016), tldd, 57, p. 1098 - 99.

⁵⁰ European Economic and Social Committee (2016), *Artificial Intelligence – The consequences of artificial intelligence on the (digital) single market, production, consumption, employment and society, own-initiative opinion*, 2017/C 288/01, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52016IE5369>, truy cập ngày 15/02/2023.

⁵¹ Roman Dremliga, Alexey Yu. Mamychev và Pavel Kuznetsov (2019), *Criteria for Recognition of AI as a Legal Person*, Journal of Politics and Law, 12, 3, 106. DOI: 10.5539/jpl.v12n3.

Và “sự mô phỏng của một sự vật không phải là bản thân sự vật”⁵², nghĩa là AI, dù mô phỏng hành vi và suy nghĩ của con người, nhưng bản thân nó không phải và không thể thay thế cho tâm trí con người. Ngoài ra, việc cấp tư cách pháp nhân cho các hệ thống AI có thể tạo ra các rủi ro về việc con người sẽ lợi dụng hệ thống AI để trốn tránh trách nhiệm pháp lý⁵³ và lạm dụng quyền con người⁵⁴. Việc trao tư cách pháp nhân cho AI có thể được xem là một “đề xuất không thể giải quyết được”⁵⁵. Vì chỉ có tác giả của các tác phẩm mới có thể thụ hưởng trên thực tế những lợi ích của pháp luật bản quyền. Bên cạnh đó, một máy móc AI không thể chịu trách nhiệm pháp lý trước Tòa án liên quan đến trách nhiệm pháp lý đối với tác phẩm do nó tạo ra.

Việc áp dụng học thuyết “Work made for hire” tương đối phù hợp với góc nhìn nhà đầu tư, lập trình viên sẽ có quyền sở hữu cũng như trách nhiệm liên quan đến tác phẩm. Giải pháp này cũng sẽ duy trì sự ổn định vì nó giúp lấp đầy lỗ hổng pháp lý đang tồn tại ngày nay liên quan đến việc bảo hộ các tác phẩm tạo ra bởi AI⁵⁶. Một số quốc gia châu Âu, đặc biệt là Vương quốc

Anh, đã hướng tới việc quy quyền tác giả của các tác phẩm do máy tính tạo ra cho nhà phát minh là con người. Vương quốc Anh đã tạo ra khái niệm “tác phẩm do máy tính tạo ra” (CGW) trong CDPA. Phần 178 CDPA định nghĩa như sau: “Do máy tính tạo ra liên quan đến một tác phẩm, có nghĩa là tác phẩm được tạo ra bởi máy tính trong những trường hợp không có tác giả là con người của tác phẩm”⁵⁷. Quy định này có thể liên kết với ý tưởng về các tác phẩm do AI tạo ra. Có thể thấy, pháp luật bản quyền ở Vương quốc Anh đã được mở rộng để phù hợp với xã hội ngày càng số hóa thông qua khái niệm CGW⁵⁸. “Trong trường hợp của một tác phẩm văn học, kịch, âm nhạc hoặc nghệ thuật do máy tính tạo ra, tác giả sẽ được coi là người chịu sự sắp xếp cần thiết cho việc thực hiện tạo ra tác phẩm”⁵⁹. Điều này có nghĩa là quyền tác giả cũng như bảo vệ bản quyền có thể được trao cho người đã tạo ra một máy tính có khả năng tạo ra các tác phẩm nghệ thuật.

Trong những quan điểm điều chỉnh tác phẩm tạo ra bởi AI, quan điểm cấp bản quyền cho người đã tạo ra hoạt động của AI dường như là cách tiếp cận hợp lý nhất, với đại diện bởi mô hình của Vương quốc Anh được xem là hiệu quả nhất. Cách tiếp cận như vậy sẽ đảm bảo các nhà đầu tư tiếp tục đầu tư vào công nghệ, vì họ sẽ được pháp luật bảo vệ tương xứng với thành quả họ tạo ra.

⁵² Roman Dremluga, Alexey Yu. Mamychev và Pavel Kuznetsov (2019), tldđ.

⁵³ Ugo Pagallo (2018), *Vital, Sophia, and Co.-The Quest for the Legal Personhood of Robots*, MPDI. DOI: 10.3390/info9090230.

⁵⁴ Migle Laukyte (2019), *AI as a Legal Person*, University Carlos III, Madrid, p. 241.

⁵⁵ Shlomit Yanisky-Ravid (2017), *Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, And Accountability In The 3A Era — The Human-Like Authors Are Already Here - A New Model*, Michigan State Law Review, p. 31, 716, 717.

⁵⁶ Shlomit Yanisky-Ravid (2017), tldđ, p. 31, 716, 717.

⁵⁷ UK Copyright, Designs and Patents Act 1988, Section 178, bản tiếng Anh tại <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents>, truy cập ngày 7/02/2023.

⁵⁸ González Otero, B.; Quintais, J.P. (2018), tldđ, truy cập ngày 7/02/2023.

⁵⁹ UK Copyright, tldđ, truy cập ngày 7/02/2023.