

2021

## Bảo hộ tác phẩm từ ai – Xu hướng mới tại Việt Nam trong kỷ nguyên số

NguyễnThùy Dung

UEH University

### Citation:

NguyễnThùy D. (2021), "Bảo hộ tác phẩm từ ai – Xu hướng mới tại Việt Nam trong kỷ nguyên số", Thông tin và Truyền thông

**Available at** <https://digital.lib.ueh.edu.vn/handle/UEH/62518>

---

*This item is protected by copyright and made available here for research and educational purposes. The author(s) retains copyright ownership of this item. Permission to reuse, publish, or reproduce the object beyond the bounds of Vietnam Intellectual Property Law (2005, 2009 and 2022) or other exemptions to the law must be obtained from the author(s).*

# BẢO HỘ TÁC PHẨM TỪ AI – XU HƯỚNG MỚI TẠI VIỆT NAM TRONG KỶ NGUYÊN SỐ

**Nguyễn Thùy Dung**

*Khoa Luật, Đại học Kinh tế Tp.HCM*

## TÓM TẮT

Trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligence - AI) đang ngày càng thúc đẩy những bước phát triển quan trọng trong công nghệ và kinh doanh. Nó được sử dụng trong nhiều ngành công nghiệp khác nhau, và tác động đến hầu hết các khía cạnh của việc sáng tạo. Sự sẵn có của một lượng lớn dữ liệu đào tạo và những tiến bộ trong khả năng tính toán cao với giá cả phải chăng đang thúc đẩy sự phát triển của AI. Do đó, AI được xem là động lực cho sự phát triển kinh tế cả trên phạm vi thế giới và Việt Nam. Tuy nhiên, bên cạnh những lợi thế, thì AI cũng mang lại một số thách thức về pháp lý và xã hội khi hầu hết nguyên tắc pháp lý hiện nay mới chỉ xoay quanh chủ thể là “*con người tự nhiên*” (*natural person*). Bài viết sẽ tập trung phân tích về sự giao thoa giữa AI với pháp luật về sở hữu trí tuệ (IP) hiện nay dựa trên kinh nghiệm quốc tế và hiện trạng tại Việt Nam, đồng thời làm rõ được nhu cầu của việc xây dựng một hệ thống pháp luật nhằm bảo hộ các sản phẩm được tạo ra từ máy móc này.

**Từ khoá:** *Bảo hộ (Protection); Quyền sở hữu trí tuệ (IP rights); Luật sở hữu trí tuệ (Intellectual Property – IP Law); Tác giả (author); Tác phẩm (work); Trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligence – AI).*

## ĐẶT VẤN ĐỀ

Ngày nay, thuật ngữ AI (Artificial Intelligence - Trí tuệ nhân tạo) đang ngày càng phổ biến trong nhiều lĩnh vực, từ kinh doanh, tài chính - ngân hàng, đến giáo dục, y tế, hay thậm chí cả pháp lý,... Theo đó, AI được nhắc đến thường xuyên hơn, và độ phủ sóng của những “*chương trình máy tính biết suy nghĩ*” cũng ngày càng rộng hơn. Lúc này, máy móc không chỉ đơn thuần được coi là những khối sắt nặng nề nữa, mà trong rất nhiều trường hợp, chúng xuất hiện với tư cách là *người sáng tạo - creators* (André Guadamuz, 2017). Tại Việt Nam, chính phủ đã *nhận định trí tuệ nhân tạo (AI) sẽ là công nghệ có tính đột phá trong 10 năm tới; đồng thời đây sẽ là “mũi nhọn” cần*

*được triển khai nghiên cứu nhằm tận dụng những cơ hội mà cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0 mang lại. (Vụ công nghệ cao, 2019)*

Từ những lý do trên, AI được nhiều nhà khoa học, nhà đầu tư chú ý phát triển hơn, theo đó, AI cũng tạo nên nhiều giá trị kinh tế hơn cho người lập trình hoặc chủ sở hữu của chúng. Và lẽ tất yếu, khi bất kỳ đối tượng nào phát sinh nhiều giá trị kinh tế thì các tranh chấp pháp lý xoay quanh đối tượng đó cũng xuất hiện nhiều hơn. Ví dụ như AI thực hiện những hành vi gây hại cho con người, như: đưa ra sự tư vấn về cách chữa trị bệnh, hoặc cách giải quyết, cách viết đơn thư một tranh chấp pháp lý, hoặc hướng dẫn giải quyết bài tập, hay thực hiện giao dịch cho vay mượn tài sản, mà những điều này không đúng với là ý chí của người lập trình hoặc người sở hữu chúng.

Vậy, trí tuệ nhân tạo (AI) là gì, việc bảo hộ các tác phẩm được tạo ra bởi AI có phù hợp với quy định của pháp luật quốc tế và Việt Nam hay không, cũng như tương lai nào cho các tác phẩm được tạo ra từ những “*chiếc máy biết suy nghĩ*” này?

## **1. KHÁI NIỆM VỀ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI), QUYỀN TÁC GIẢ, VÀ GIÁ TRỊ THƯƠNG MẠI CỦA NHỮNG TÁC PHẨM ĐƯỢC TẠO RA TỪ AI**

### ***1.1. Trí tuệ nhân tạo là gì?***

#### ***1.1.1. Khái niệm về AI***

Hiện nay trên thế giới vẫn chưa có khái niệm chung, thống nhất về ***Trí tuệ nhân tạo*** (tiếng Anh là Artificial Intelligence – viết tắt là AI), tuy nhiên, có thể hiểu: AI được sử dụng rất rộng rãi trong lĩnh vực công nghệ thông tin (CNTT), nó được coi là một bộ môn của khoa học máy tính nhằm phát triển các máy móc và hệ thống có thể thực hiện các nhiệm vụ được coi là đòi hỏi trí thông minh của con người. Cụm từ này thường được hiểu rằng đang nói đến *những thực thể máy móc được lập trình, có thể mô phỏng suy nghĩ và hành động như một con người. (Hồ Tú Bảo, 2019)*. Thuật ngữ này được áp dụng đối với *bất cứ máy móc nào có thể mô phỏng được hành vi và suy nghĩ, đưa ra những quyết định như một trí óc con người. Hay có thể hiểu đơn giản là một trí thông minh được con người tạo ra để ứng dụng vào các loại máy móc điện tử.*

Ý tưởng làm cho máy móc có thể suy nghĩ và hành động như con người đã được hình thành từ nhiều thế kỷ trước, tuy nhiên, lĩnh vực này mới thật sự xuất hiện từ khi máy tính điện tử được phát minh. Nhà khoa học đặt

nền móng đầu tiên cho AI, người đi tiên phong trong việc máy móc có thể học hỏi và suy nghĩ như con người là *Alan Turing*. Được giới thiệu trong một bài báo mang tựa đề “*Computing Machinery and Intelligence*” vào năm 1950 tại Đại học Manchester ở Anh, phép thử Turing - *Turing test* (**Hồ Tú Bảo, 2019**) là một sự thử nghiệm nhằm trả lời cho câu hỏi liệu rằng máy móc có thể suy nghĩ được như con người hay không.

Sau đó, Hội nghị mùa hè năm 1956 được tổ chức tại Dartmouth (Hoa Kỳ) được coi là sự kiện ra đời của ngành AI. Tại đây đã có sự tham dự của bốn nhà sáng lập ngành trí tuệ nhân tạo là Marvin Minsky, John McCarthy, Allen Newell và Herbert Simon. Chính tại hội nghị Dartmouth này, McCarthy đã đề nghị tên gọi “*artificial intelligence*”. (**Hồ Tú Bảo, 2019**). Mặc dù còn tranh cãi trong một thời gian, nhưng tên gọi này vẫn được thừa nhận và dùng cho đến nay.

Sau hơn nửa thế kỷ được khai sinh, AI đã được ứng dụng trong rất nhiều lĩnh vực và sản phẩm phục vụ cho cuộc sống hiện đại của loài người, từ những ứng dụng trên chiếc điện thoại (Siri, face ID,...), phần mềm nhận diện, tìm kiếm trên các trang web thương mại điện tử (facebook, tiki, amazon, google,...), đến những con robot phục vụ bằng nhận diện lời nói, hay chương trình lái tự động trên những chiếc xe oto, phi thuyền ngoài không gian.

#### 1.1.2. Một số đặc điểm cơ bản của AI:

*Thứ nhất, AI là một chương trình máy tính.* Khi nói đến AI, nhiều người thường nghĩ đến một robot hay một thứ máy móc tự động nào đó, nhưng trên thực tế, AI chỉ là một chương trình máy tính, được lập trình và hoạt động theo một hoặc nhiều thuật toán khác nhau. Hoặc AI cũng có thể là một phần mềm nằm ở bên trong, với hình dáng của một robot hay một loại máy móc được thiết kế tùy vào từng mục đích sử dụng của con người.

Chẳng hạn, (i) đối với *xe oto tự lái*, AI sẽ là chương trình máy tính được lập trình sẵn trong oto để có thể đưa ra những mô phỏng, tự động đưa ra quyết định với mục tiêu là ngăn ngừa các va chạm có thể xảy ra. (ii) Hay *phần mềm Siri* trong các dòng điện thoại thông minh của iphone. *Siri được xem là một trợ lý ảo cá nhân được điều khiển bằng giọng nói tích hợp sẵn cho người dùng Apple.* Theo đó, người sử dụng điện thoại nói chuyện với Siri như một người phụ tá, nhằm giúp họ hoàn thành công việc của mình, ví dụ như gửi tin nhắn, thiết lập đồng hồ báo thức, gọi điện cho một người khác hay lên lịch một cuộc họp,...

*Thứ hai, AI có khả năng phân tích được số lượng lớn dữ liệu, tự học hỏi từ những dữ liệu đó và đưa ra những hành động cụ thể cho từng hành động với mục tiêu được lập trình sẵn, điều này được mô tả bằng thuật ngữ “máy học” (machine learning). Với sự bùng nổ của khoa học dữ liệu và mạng internet, việc AI có thể tiếp nhận, học hỏi từ số lượng lớn dữ liệu, phân tích và tự đưa ra những hành động là một trong những yếu tố để những thực thể này ngày càng “thông minh” và có thể đưa ra được những quyết định như con người.*

*Thứ ba, AI là chương trình được lập trình bởi con người. Đặc điểm này của AI nhằm nhấn mạnh một lần nữa về việc AI dù có thể thông minh, tự học hỏi và tự đưa ra quyết định đến đâu thì cũng được coi là kết quả của sự lập trình từ ban đầu của bàn tay con người. Các lập trình viên đã sử dụng những ngôn ngữ lập trình và xây dựng nên những thuật toán nhằm hướng các thực thể AI này đến việc có khả năng tự học hỏi từ những dữ liệu đầu vào, và đưa ra những hành động nhằm thực hiện mục tiêu cuối cùng của chúng.*

Từ danh mục các loại hình tác phẩm được bảo hộ quyền tác giả, có thể thấy rằng *ngay bản thân các thực thể AI cũng chính là một tác phẩm được bảo hộ QTG, vì AI chính là một chương trình máy tính được lập trình bởi con người dưới dạng các mã lệnh và ngôn ngữ lập trình cụ thể* (Hồ Tú Bảo, 2019). Chính vì thế nên, có thể coi AI như là một sản phẩm của sự sáng tạo, hay nói cách khác thì AI là một tài sản trí tuệ được sở hữu bởi các lập trình viên hay các chủ sở hữu là doanh nghiệp, khi lập trình viên thực hiện việc phát triển nên các AI này theo thoả thuận với họ.

### *1.1.3. Tác phẩm được tạo ra từ AI*

Tác phẩm được định nghĩa là *sản phẩm sáng tạo từ trí tuệ của tác giả*. Hiện nay, pháp luật về SHTT của nhiều quốc gia (trong đó có Việt Nam) mới chỉ ghi nhận tác giả là cá nhân (con người tự nhiên) (**Điều 13.1 LSHTT 2019**), chứ chưa ghi nhận máy móc hay con vật có trí tuệ, để được coi là tác giả.

Trong xã hội hiện đại, AI đang tạo ra nhiều sản phẩm mang tính sáng tạo và có ứng dụng thực tiễn ngày càng cao. Đồng thời, độ phủ sóng của nó càng ngày càng rộng trong các lĩnh vực, từ truyền thông đến viễn thông, y tế, giáo dục, du lịch, thương mại,... Phương thức tạo ra các sản phẩm của AI là “đọc” và “hiểu” từ những dữ liệu là các tác phẩm có sẵn. Sau đó AI tiến hành tổng hợp, phân tích và đưa ra những quyết định về lựa chọn ngôn ngữ, giai điệu, màu sắc, ký tự để sáng tác (đọc/vẽ/viết/hát/...) những tác

phẩm mới. Điển hình là *cỗ máy đọc sách của Tiến sĩ Donnachie và Tiến sĩ Simionato – được trưng bày ở Triển lãm Sách nghệ thuật Melbourne tại Úc – sử dụng thị giác máy tính và nhận dạng ký tự quang học để “đọc” sách và tự tạo nên các tác phẩm của chính nó* (Micheal Quin – Hoàng Minh Ngọc, 2020). Hay *AI thế hệ thứ 4 của Microsoft mang tên Xiaoice đã học tập 10.000 lần hàng nghìn bài thơ của 519 nhà thơ hiện đại và đương đại sau năm 1920 và tự sáng tạo nên hàng trăm tác phẩm thơ* (CRI, 2018).

Với cách thức làm việc như trên, dường như cách suy nghĩ và làm việc của AI là một sự mô phỏng quá trình học tập và sáng tạo của con người. Mặc dù vậy, về bản chất, AI có thể “suy nghĩ” và “ra quyết định” là nhờ vào việc con người đã lập trình trước các khả năng của nó. Con người đã lập trình cho AI về khả năng nhận biết dữ liệu (có thể hiểu AI có khả năng đọc hiểu giống con người). Sau đó là khả năng phân tích dữ liệu, và rồi sáng tác ra những tác phẩm dựa vào việc tổng hợp dữ liệu được con người đưa ra, theo những gì nó đã được lập trình từ trước. Bên cạnh đó, việc học tập từ những dữ liệu có sẵn này của AI cũng phụ thuộc vào nội dung ban đầu mà con người đưa vào. Hay nói một cách khác thì nội dung của các tác phẩm được tạo ra từ AI này cũng phụ thuộc vào những dữ liệu ban đầu mà người sử dụng đã cung cấp cho AI để thực hiện quá trình phân tích và tổng hợp. **(Hồ Tú Bảo, 2019).**

## **1.2. Quyền tác giả**

### **1.2.1. Khái niệm về quyền tác giả**

Quyền tác giả là một chế định pháp luật đã có từ thời Hy Lạp cổ đại (UNESCO, 2010), khi con người nhận thức được tầm quan trọng của những sản phẩm trí tuệ, khi những giá trị thương mại của các tác phẩm này phát sinh ngày càng cao, thì theo đó, quyền tác giả xuất hiện như một sự bảo hộ của Nhà nước đối với tác giả khi cho phép tác giả/chủ sở hữu một số quyền độc quyền nhất định trong việc sử dụng, khai thác tác phẩm, hoặc sự bù đắp chi phí cho việc bỏ công sức, thời gian ra nghiên cứu, sáng tạo nên tác phẩm.

“Statue of Anne”, ra đời năm 1710 tại Anh, được xem là đạo luật đầu tiên trên thế giới ghi nhận về quyền tác giả. Sau đó là Luật bản quyền Hoa Kỳ (Copyright Act 1790) và hai đạo luật về quyền tác giả ở Pháp đã đặt nền móng cho hệ thống pháp lý thế giới về vấn đề này. (Giáo trình LSHTT – Đại học Luật TpHCM, 2020).

Khoản 2 điều 4 Luật SHTT 2019 quy định rằng: *“QTG là quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm do mình sáng tạo ra hoặc sở hữu”*.

Theo khái niệm trên, quyền tác giả được xem là một khái niệm pháp lý, trong đó nêu rõ quyền của 2 nhóm chủ thể:

- (i) Tác giả đối với tác phẩm do họ trực tiếp sáng tạo ra
- (ii) Chủ sở hữu với tác phẩm thuộc quyền sở hữu của họ

Bên cạnh đó, theo các nguyên tắc pháp lý cơ bản của hệ thống pháp luật hiện đại, hệ thống VBQPPL hiện chỉ xoay quanh chủ thể là *con người tự nhiên*, nên tác giả - người có khả năng nắm giữ trí tuệ, và sáng tạo ra những sản phẩm mang tính trí tuệ - chỉ có thể là con người. Vì vậy, tác giả luôn luôn là con người, và tác phẩm trí tuệ này cũng luôn là sản phẩm được tạo ra từ trí tuệ con người. Hiện tại, hệ thống pháp luật hiện đại hoàn toàn chưa xem xét tác giả là con vật hay đồ vật. Từ đó, phát sinh nhiều trường hợp thực tiễn như: những bức tranh được vẽ bởi con voi, con khỉ; bài hát do một chú vẹt trong sở thú biểu diễn thì những con vật này lại không được xem là tác giả, không được ghi nhận quyền tác giả với các “tác phẩm nghệ thuật” do mình trực tiếp làm ra.

#### 1.2.2. Đặc điểm của quyền tác giả

Thứ nhất, *quyền tác giả bảo hộ hình thức sáng tạo, không bảo hộ nội dung, ý tưởng sáng tạo*. Điều này có nghĩa là quyền tác giả chỉ bảo hộ hình thức thể hiện ra bên ngoài của ý tưởng, chứ không bảo hộ bản thân ý tưởng. Những ý tưởng có thể tương tự nhau nhưng cách sắp xếp từ ngữ, nốt nhạc, màu sắc, chất liệu khác nhau thì sẽ tạo nên các tác phẩm được bảo hộ quyền tác giả độc lập với nhau. Ví dụ: cùng là nói về Mẹ, nhưng có tác giả chọn hình thức thơ lục bát để viết (Bài thơ Mẹ Suốt – Tố Hữu), có người dùng thơ tự do (bài thơ Người đàn bà thứ hai – Phan Thị Vĩnh Hà), có người dùng màu sắc để vẽ, có người lại dùng những nốt nhạc và lời ca để thể hiện tình yêu bao dung, vĩ đại của mẹ (bài hát “Nhật ký của mẹ” - NS Nguyễn Đức Chung)

Thứ hai, *quyền tác giả bảo hộ tác phẩm không phân biệt nội dung, chất lượng*. Một tác phẩm chỉ cần được định hình dưới một hình thức vật chất nhất định, là đã được bảo hộ tự động bằng quyền tác giả, mà không quan tâm đến việc tác phẩm này hay hay dở, có nhiều giá trị kinh tế hay ít, việc thực hiện nó là đơn giản hay phức tạp. Cụ thể như bức tranh vẽ một căn nhà của học sinh mẫu giáo, hay của 1 kiến trúc sư, hay của 1 họa sỹ nổi tiếng đều được bảo hộ bình đẳng như nhau.

Tuy nhiên, cũng cần lưu ý rằng: dù quyền tác giả bảo hộ tác phẩm không phân biệt nội dung, chất lượng thì có một số nội dung sẽ không được

bảo hộ bởi quyền tác giả, như *trái pháp luật, trái đạo đức xã hội hay đi ngược với những lợi ích của Nhà nước, ...* (Điều 8.1 Luật SHTT 2019).

Thứ ba, *tác phẩm cần phải được định hình dưới một hình thức vật chất nhất định*. Ý tưởng sẽ chỉ là ý tưởng, nếu không được thể hiện ra bên ngoài bằng một hình thức vật chất nhất định. Điều này vừa giúp bản thân tác giả định hình tác phẩm của mình, vừa giúp các chủ thể khác trong xã hội biết và hạn chế hành vi xâm hại đến tác phẩm này của tác giả. Luật không quy định hình thức vật chất này phải cụ thể là gì, thay vào đó con người hoàn toàn có thể sáng tạo ra nhiều hình thức khác nhau để thể hiện ý tưởng của mình (tranh, giấy, chữ, nốt nhạc, da, cát,...)

Thứ tư, *tác phẩm được bảo hộ quyền tác giả phải có tính nguyên gốc*. Điều này có nghĩa là tác phẩm phải do chính tác giả trực tiếp sáng tạo bằng trí tuệ của mình mà không sao chép từ tác phẩm của người khác.

Thứ năm, *quyền tác giả phát sinh một cách tự động từ khi tác phẩm được sáng tạo mà không cần phải đăng ký với cơ quan có thẩm quyền*. Điều này khác với nhiều đối tượng của quyền SHCN (nhãn hiệu, sáng chế,...) là phải đăng ký mới được bảo hộ. Tuy nhiên, việc đăng ký bảo hộ tác phẩm tại cơ quan nhà nước có thẩm quyền là hành vi được khuyến khích thực hiện, nhằm ghi nhận, thống kê và bảo vệ các tác giả khi có tranh chấp xảy ra.

### 1.2.3. Nội dung quyền tác giả

Là một công cụ nhằm bảo vệ lợi ích về khía cạnh quyền lợi về tinh thần và quyền lợi về kinh tế, QTG bao gồm quyền nhân thân và quyền tài sản:

*Quyền nhân thân* (Điều 19 LSHTT 2019) là những quyền gắn liền với bản thân của tác giả mà không thể chuyển nhượng, ngay cả khi đã quyền sử dụng tác phẩm cho chủ thể khác. Bên cạnh đó, trong nội dung của quyền nhân thân còn có quyền công bố tác phẩm, hay quyền cho phép người khác công bố tác phẩm. Thông thường thì quyền này có thể được tác giả chuyển giao đi kèm với việc chuyển giao quyền tài sản của tác phẩm. **Có những trường hợp tác giả không đồng thời là chủ sở hữu QTG thì chỉ có các quyền nhân thân không gắn với tài sản.**

*Quyền tài sản* (Điều 20 LSHTT 2019) là những quyền gắn với tài sản trí tuệ, định giá được bằng tiền và dùng được trong giao dịch dân sự. Những quyền thuộc quyền tài sản này được pháp luật bảo hộ khi cho phép tác giả hay chủ sở hữu tác phẩm được phép độc quyền sử dụng hoặc cho phép



người khác thực hiện. Chính vì thế nên mọi hành vi xâm phạm đến quyền tài sản sẽ được coi là hành động xâm phạm QTG.

#### *1.2.4. Bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm được tạo ra từ AI*

Khái niệm về bảo hộ tác phẩm được tạo ra từ AI đang còn rất mới mẻ tại Việt Nam, tuy nhiên vấn đề này đang nhận được sự quan tâm của nhiều chuyên gia và cũng gây ra nhiều tranh cãi. Trên thế giới, nhìn chung có hai luồng quan điểm khác nhau, một bên quan điểm ủng hộ việc bảo hộ quyền đối với các tác phẩm này và bên còn lại thì cho rằng các tác phẩm được tạo ra từ AI này không đủ điều kiện để được bảo hộ về QTG vì nó không phải là sản phẩm của trí tuệ con người. Với luồng quan điểm không ủng hộ, họ dựa vào lập luận cho rằng hệ thống pháp luật về QTG với mục đích là bảo vệ giá trị sáng tạo bởi trí tuệ con người, quy định đối với các tác phẩm được bảo hộ phải do trực tiếp tác giả sáng tác, và các tác giả ở đây phải là “người”. Điều này có nghĩa là một công dân có năng lực hành vi dân sự, được pháp luật của quốc gia công nhận quyền công dân. Chính vì thế nên câu hỏi đặt ra là những “tác phẩm” này đã thật sự đủ điều kiện được coi là một tác phẩm mà luật SHTT bảo hộ hay không?

Để được bảo hộ QTG đối với tác phẩm, chỉ cần đảm bảo điều kiện về tính nguyên gốc và sự định hình dưới một hình thức vật chất nhất định, thì tác phẩm đã được bảo hộ QTG một cách tự động. Dựa vào các đặc điểm trên, có thể tạm thời đưa đến kết luận là các sản phẩm được tạo ra từ AI này đủ điều kiện để được coi là một tác phẩm thuộc sự bảo hộ của QTG theo quy định của pháp luật hiện đại. Do đó, vấn đề cần thảo luận là *sẽ bảo hộ những tác phẩm này cho đối tượng nào và như thế nào.*

## **2. KINH NGHIỆM QUỐC TẾ VỀ BẢO HỘ TÁC PHẨM ĐƯỢC TẠO RA TỪ AI**

AI là xu hướng phát triển của tương lai, nên những vấn đề pháp lý xoay quanh AI vẫn luôn là những chủ đề mới, gây nhiều tranh cãi, nhất là câu chuyện bản quyền. Hiện tại, trên thế giới vẫn chưa thống nhất những quan điểm chung về việc bảo hộ các sản phẩm từ AI này. Tuy nhiên, nhìn chung thì có 2 cách để hệ thống pháp luật sở hữu trí tuệ hiện đại tham gia xử lý những vấn đề liên quan đến các tác phẩm được tạo ra không phải bởi con người.

- (i) Một là, *không thừa nhận QTG của AI khi tạo ra các tác phẩm này*

(ii) Hai là, *thừa nhận QTG thuộc về người đã tạo ra AI (chương trình máy tính)*

### **2.1. Quan điểm của Tổ chức sở hữu trí tuệ thế giới (WIPO)**

Đến thời điểm hiện tại, WIPO vẫn chưa đưa ra quan điểm cụ thể nào về vấn đề bảo hộ đối với các tác phẩm được tạo ra từ AI. Tuy nhiên, với nỗ lực nhằm thúc đẩy sự phát triển của hệ thống SHTT trong thời đại mới, khi mà các công nghệ AI đang ngày một xuất hiện rộng rãi và ứng dụng sâu rộng vào đời sống, tạo ra những thách thức mới cho hệ thống pháp luật về SHTT, thì WIPO đã tiến hành nhiều cuộc đối thoại và phiên thảo luận giữa các nước thành viên của tổ chức, nhằm đưa ra những giải pháp hiệu quả nhất cho những vấn đề này. Một số vấn đề được WIPO nêu ra như sau:

- *Nội dung các tác phẩm nghệ thuật do AI tạo ra có đủ tiêu chuẩn để được bảo hộ không?*

- *Việc AI thay thế con người trong lĩnh vực nghệ thuật có thể sẽ gây ảnh hưởng gì với các tiêu chí xác định chuẩn mực nghệ thuật trước đó không?*

- *Nên chấp nhận hay loại trừ việc thừa nhận tư cách tác giả của AI đối với các tác phẩm do chính chương trình máy tính này tự sáng tạo ra không?*

- *Ai nên là tác giả và chủ sở hữu của một tác phẩm do AI tạo ra?*

- *Trương tự, có nên loại trừ việc thừa nhận AI là tác giả với những sáng chế do tự AI sáng tạo ra không?*

- *Có nên đưa ra các điều khoản riêng về việc thừa nhận quyền tác giả cho các sáng chế được hỗ trợ bởi AI không? Hay các sáng chế đó nên được đối xử theo cách giống như các sáng chế được máy tính hỗ trợ khác? (WIPO, 2020)*

- Đến nay, WIPO đã tổ chức được 3 phiên tham vấn (T11/2019; T7/2020 và T11/2020) (WIPO, 2020), và nhận được sự quan tâm rất lớn từ các học giả ở nhiều quốc gia trên thế giới. Theo thông tin từ WIPO thì trong quá trình diễn ra 3 phiên thảo luận đầu tiên, họ đã nhận về hơn 138 bài tham luận từ rất nhiều quốc gia trên thế giới (WIPO, 2020). Có thể thấy rằng đây là một hành động rất kịp thời của Tổ chức Sở hữu Trí tuệ thế giới, khi AI và hệ thống SHTT đang nổi lên như một vấn đề lớn cần phải đưa ra để thảo luận và tìm ra các giải pháp chung.

## ***2.2. Trường phái từ chối thừa nhận quyền tác giả đối với AI***

Thực tế cho thấy việc thừa nhận quyền tác giả của AI đối với tác phẩm sáng tạo của mình chưa bao giờ bị cấm một cách cụ thể. Tuy nhiên, như đã trình bày ở trên, hệ thống pháp lý của nhiều quốc gia lại không thừa nhận tác quyền đối với tác phẩm không phải do con người tạo ra, và phần đa lý do được đưa ra đều liên quan đến tư cách pháp lý của AI.

Cục bản quyền Hoa Kỳ đã tuyên bố rằng một tác phẩm được đăng ký bản quyền với điều kiện *tác phẩm đó được tạo ra bởi một **con người*** (§313.2 The Compendium of U.S. Copyright Office Practices). Câu này có nghĩa là điều kiện để một tác phẩm được công nhận QTG là phải do chính con người tạo ra. Cục bản quyền Hoa Kỳ sẽ không cho phép đăng ký bất kỳ sản phẩm nào được tạo ra một cách tự động bởi máy móc mà không có bất cứ sự can thiệp nào của con người. Với quan điểm cho rằng luật bản quyền được sử dụng với mục đích bảo vệ thành quả lao động trí óc của nhân loại, bảo vệ những giá trị sáng tạo do chính con người tạo ra, Cục bản quyền Hoa Kỳ đã tuyên bố rằng họ sẽ chỉ cho phép đăng ký quyền tác giả đối với các tác phẩm có được là do hoạt động của con người sáng tạo nên. Với tuyên bố như vậy, Cục bản quyền Hoa Kỳ đã từ chối tất cả đơn đăng ký QTG khi xác định được rằng các tác phẩm này không phải do con người sáng tạo ra.

Án lệ *Feist Publications v Rural Telephone Service Company, Inc.* 499 U.S. 340 (1991) quy định rằng: “*luật bản quyền chỉ bảo vệ thành quả lao động trí tuệ được hình thành bởi sức mạnh của trí tuệ*”. Theo đó, trong quyết định từ chối bảo hộ Thiết bị và phương pháp thu hút sự chú ý gửi cho FlashPoint IP Ltd., của USPTO (United States Patent and Trademark Office – Cơ quan Sáng chế và Nhãn hiệu Hoa Kỳ ) vào năm 2020 đã nêu rõ *tác giả chỉ có thể hiểu là con người tự nhiên (USPTO, 2019)*.

Có thể thấy rằng với cách tiếp cận như thế này, bất cứ tác phẩm nào được tạo ra từ AI cũng sẽ không được pháp luật về QTG tại Hoa Kỳ công nhận, đồng nghĩa với đó là việc các tác phẩm sẽ được sử dụng một cách “*công cộng*”, tức là những tác giả và CSH những đối tượng này - những người xứng đáng được hưởng quyền độc quyền khai thác lợi ích - lại không được bảo vệ một cách chính đáng, không còn nhận được sự khuyến khích đầu tư và phát triển cho hoạt động sáng tạo của họ như những gì mà Luật SHTT hướng đến.

Tương tự, tại Australia, đã có ít nhất 3 trường hợp mà Toà án liên bang đã thể hiện quan điểm về việc các sản phẩm được tạo ra từ chương trình máy tính không được xem là đủ điều kiện để bảo hộ quyền tác giả. Cụ thể:

- (i) Án lệ *Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd* [2010] FCA 577 hay án lệ *Telstra Corporation Limited v Phone Directories Company Pty Ltd* [2010] FCAFC 149, tòa án liên bang đã tuyên bố rằng *một tác phẩm được tạo ra với sự can thiệp của máy tính không thể được bảo vệ bởi luật về quyền tác giả vì nó không phải là một con người.* (*Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd*, 2010)
- (ii) Hay tại án lệ *IceTV Pty Limited v Nine Network Australia Pty Limited* [2009] HCA 14, Tòa án Thượng thẩm (Tối cao) đã tuyên bố *không thừa nhận quyền tác giả đối với các chương trình truyền hình hàng tuần liên quan đến thể hệ máy tính.*

Tại Châu Âu, Tòa án Tư pháp của Liên minh châu Âu (CJEU) cũng đã tuyên bố *bản quyền chỉ áp dụng đối với tác phẩm gốc và sáng tạo và phải phản ánh “sự sáng tạo trí tuệ riêng của tác giả”* (André Guadamuz, 2017). Có nghĩa là tác phẩm gốc phải phản ánh tính nguyên gốc riêng có của tác giả, và do đó, *tác giả phải là con người tự nhiên.* Điển hình, trong quyết định được ban hành vào ngày 27/01/2020 của Văn phòng sáng chế Liên minh châu Âu đã từ chối thừa nhận một chương trình trí tuệ nhân tạo tên là DABUS như là một tác giả. (European Patent Office, 2020).

### **2.3. Trường phái thừa nhận việc trao quyền tác giả cho lập trình viên:**

Tại một số quốc gia như Ấn Độ, Hồng Kông, Anh, New Zealand hay Ireland, hệ thống LSHTT lại trao quyền tác giả cho *lập trình viên.* (André Guadamuz, 2017)

Đối với Vương quốc Anh, khái niệm về bảo hộ các tác phẩm tạo ra từ AI đã được nhắc đến rất sớm, điều này đã được ghi nhận trong *Đạo luật Bản quyền, Kiểu dáng và Bằng sáng chế năm 1988 (CDPA)*. Theo đó, tại điều 9 (3) CDPA 1988 nêu rõ: *“Trong trường hợp tác phẩm văn học, kịch, âm nhạc hay nghệ thuật được tạo ra từ máy tính, tác giả sẽ là người sắp xếp cần thiết cho việc tạo ra tác phẩm được thực hiện”*, cách tiếp cận này hướng đến nội dung ghi nhận quyền tác giả cho người đã tạo nên các chương trình máy tính này (cụ thể là *lập trình viên*).

Bên cạnh đó, *tác phẩm do máy tính tạo ra (computer-generated)* được định nghĩa là *một tác phẩm “được tạo ra bằng máy tính trong những trường*

*hợp không có tác giả là con người”* (điều 178 của CDPA 1988). Việc làm rõ khái niệm trên tạo ra tiền đề cho việc giải quyết các yêu cầu bảo hộ quyền tác giả đối với các tác phẩm được tạo ra bởi AI. Chính vì thế CDPA 1988 đã công nhận và bảo vệ thích đáng cho loại tác phẩm này, trong thời đại công nghệ phát triển khi con người đã sáng tạo ra một chương trình máy tính có “trí tuệ cao” và có khả năng tạo ra các tác phẩm một cách độc lập.

Có thể thấy rằng cách tiếp cận QTG này của Vương quốc Anh là một cách tiếp cận khá rộng mở khi đã tạo ra một ngoại lệ để công nhận QTG đối với các tác phẩm được tạo ra bởi một loại “tác giả” không phải là con người. Tuy nhiên, chính việc công nhận QTG đối với các tác phẩm này đã khiến cho các chuyên gia trong lĩnh vực phải đặt ra nhiều câu hỏi hoài nghi. Với quan điểm cho rằng QTG là công cụ để bảo vệ giá trị sáng tạo của con người, giá trị sáng tạo lao động trí óc của nhân loại, việc công nhận QTG cho những sản phẩm được tạo ra bởi máy móc này có phải là một sự công bằng cho những tác giả khác hay không, khi họ đang sử dụng chính trí tuệ của mình để sáng tạo ra những tác phẩm thật sự.

### **3. THỰC TRẠNG VÀ THÁCH THỨC PHÁP LÝ ĐỐI VỚI VIỆC BẢO HỘ TÁC PHẨM TỪ AI TẠI VIỆT NAM HIỆN NAY**

#### ***3.1. AI đang tác động ngày càng sâu, rộng đến các lĩnh vực trong cuộc sống con người***

Kể từ những năm 1970, các chương trình máy tính đã có thể tạo ra các tác phẩm nghệ thuật thô, và những nỗ lực này vẫn tiếp tục cho đến ngày hôm nay (André Guadamuz, 2017). Đa phần các tác phẩm do máy tính tạo ra phụ thuộc rất nhiều vào nguồn dữ liệu đầu vào mà chúng tiếp nhận, cũng như khả năng lập trình của các lập trình viên; máy móc tại những thời điểm đầu chỉ đóng vai trò là *công cụ hỗ trợ* cho quá trình sáng tạo này.

Nhưng hiện nay, con người đang phải phải suy nghĩ lại về sự tương tác giữa máy tính và quá trình sáng tạo khi cả thế giới đang ở trong thời kỳ cuộc cách mạng công nghiệp 4.0. Cuộc cách mạng công nghệ vũ bão này được củng cố bởi sự phát triển nhanh chóng của các phần mềm máy tính - một tập hợp con của trí tuệ nhân tạo - có khả năng học tập mà không cần sự hỗ trợ của một người lập trình cụ thể nào. Xu hướng này không chỉ dừng lại ở riêng quốc gia phát triển, mà đang có xu hướng phủ rộng ra toàn thế giới, trở thành định hướng chính trong các chiến lược phát triển quốc gia. Một số dự án nổi trội (và đã thành công) trong thời gian qua là minh chứng rõ nét và trái ngược cho xu hướng này:

- (i) Google đã tài trợ tạp chí Association **€706,000 (£621,000)** cho việc sử dụng *chương trình trí tuệ nhân tạo nhằm tạo ra 30.000 bài báo địa phương mỗi tháng với sự hợp tác của Urbs Media*. (Julia Gregory, 2017).
- (ii) Năm 2016, một nhóm các bảo tàng và nhà nghiên cứu ở Hà Lan đã công bố bức chân dung mang tên “*The Next Rembrandt*” (Mark Brown, 2016). *Đây là một tác phẩm nghệ thuật được tạo ra bởi một AI khi nó đã phân tích hàng nghìn tác phẩm của nghệ sĩ người Hà Lan thế kỷ 17 Rembrandt Harmenszoon van Rijn*.
- (iii) Cùng trong năm 2016, *một cuốn tiểu thuyết ngắn với tên gọi “The Day A Computer Writes A Novel”* đã lọt vào vòng hai của giải thưởng văn học quốc gia. Điều đáng quan tâm là tác phẩm này được viết bằng AI – *một chương trình được phát triển bởi Hitoshi Matsubara và cộng sự tại trường Đại học tương lai Hakodate của Nhật Bản*. (Chloe Olewwitz, 2016)
- (iv) Công ty trí tuệ nhân tạo Deep Mind thuộc sở hữu của Google đã tạo ra *phần mềm với tên gọi là WaveNet, có thể tạo ra âm nhạc bằng cách nghe các bản ghi âm với tốc độ 16,000 bản/giây*. (Devin Coldewey, 2016)
- (v) Ngoài ra, rất nhiều dự án khác về *máy tính viết thơ, chỉnh sửa ảnh,...* (André Guadamuz, 2017).

Dưới góc độ nghiên cứu, các khu vực chính của AI là *hệ thống chuyên gia, người máy, hệ thống thị giác máy, hệ thống xử lý ngôn ngữ tự nhiên, hệ thống học và mạng nơ-ron* (Nguyễn Thanh Thủy, Hà Quang Thủy, Phan Xuân Hiếu, Nguyễn Trí Thành, 2018). AI được triển khai dưới dạng *gói phần mềm* (nền tảng ảo, bot trò chuyện, chương trình....) hoặc *lập trình* (robot, drone...) như một công cụ cho các mục tiêu cụ thể được đặt ra trong khuôn khổ của các quan hệ pháp lý được hình thành bởi các thực thể pháp lý (Atabekov, O. Yastrebov, 2018).

Như vậy có thể thấy rằng, AI được triển khai dưới dạng *hệ thống dữ liệu* (hệ thống AI), sau đó được ứng dụng dưới hình thức là những *thực thể vô hình dạng phần mềm* hay *thực thể hữu hình dạng vật liệu*. AI đã được ứng dụng vào một loạt lĩnh vực như: chăm sóc sức khỏe, giáo dục, kinh doanh, pháp lý, tài chính - ngân hàng, giao thông vận tải, sản xuất, dịch vụ. (Luu Minh Sang, Trần Đức Thành, 2020)

Điều này mang lại những kỳ tích trong khoa học kỹ thuật, hỗ trợ cuộc sống con người. Tuy nhiên, việc AI can thiệp vào nhiều lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống cũng vô hình chung tạo nên những thách thức cho con người trong việc giải quyết mâu thuẫn, tranh chấp phát sinh quanh đối tượng này.

Tại **Việt Nam** hiện nay, AI được xem như một động lực quan trọng cho định hướng phát triển kinh tế - xã hội (Vụ công nghệ cao, 2019). Cụ thể, các đề tài khoa học và các sản phẩm mang tính ứng dụng cao và gắn liền với AI xuất hiện ngày càng nhiều. Chính phủ đã nhận định *AI sẽ là công nghệ có tính đột phá trong 10 năm tới*; đồng thời xác định đây sẽ là “*mũi nhọn*” cần được triển khai nghiên cứu nhằm tận dụng những cơ hội mà cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0 mang lại (Vụ công nghệ cao, 2019). Chính phủ cũng đã xây dựng chiến lược quốc gia về Cách mạng công nghiệp 4.0 với việc *ưu tiên phát triển AI thông qua nhiều nhóm chính sách*. Trong đó, nguồn nhân lực được ưu tiên, như (i) đào tạo AI bậc đại học, (ii) hỗ trợ khu vực doanh nghiệp ứng dụng AI, (iii) ưu tiên đầu tư cho AI thông qua các quỹ hoặc trung tâm đổi mới sáng tạo (LP, 2020).

Thực tế cho thấy, so với các nước trong khu vực, Việt Nam được đánh giá là quốc gia có sự đầu tư nhiều về nghiên cứu trong lĩnh vực AI. Cụ thể:

- (i) Trong giai đoạn 1996 – 2016, Việt Nam là một trong năm quốc gia Đông Nam Á dẫn đầu về *công bố khoa học Scopus*, và xếp thứ nhất về tỷ lệ công bố liên quan đến *Trí tuệ nhân tạo* (1.104/35.445 công bố) và xếp thứ hai về tỷ lệ công bố liên quan đến *CNTT* (6.587/35.445). (Nguyễn Thanh Thủy, Hà Quang Thụy, Phan Xuân Hiếu, Nguyễn Trí Thành, 2018)

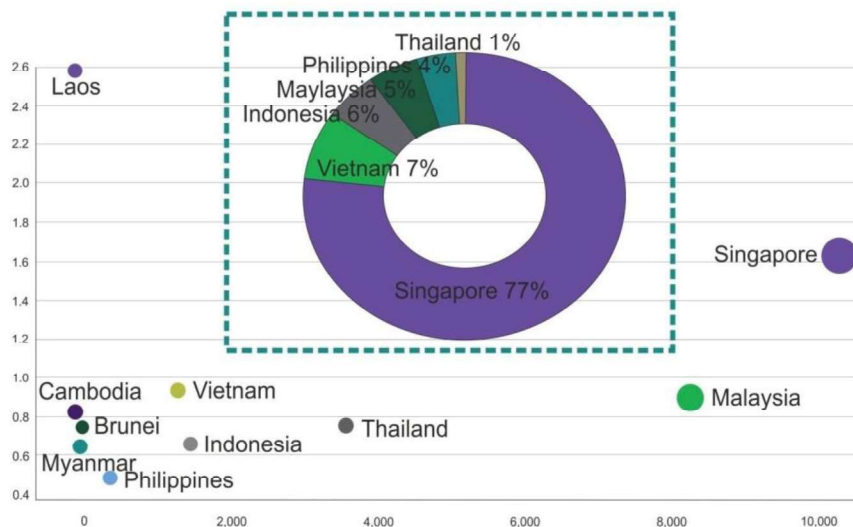
Nước	SIN	MAL	THA	IND	VIE	PHI	BRU	CAM	LAO	MYA
Scopus	241361	214833	139682	54146	35445	23843	3041	2990	2087	1864
CNTT	52369	36414	16707	8556	6587	1771	324	40	46	302
TTNT	6585	5000	1994	949	1104	255	40	3	4	26
Dân số	6.0	31.8	69.0	262.9	97.0	115.5	0.5	16.4	7.2	58.0
GDPUN	307.9	326.9	407.0	932.3	186.2	290.9	17.1	16.8	11.7	66.5

**Bảng 1:** Số liệu công bố khoa học Scopus của 10 quốc gia Đông Nam Á giai đoạn 1996-2016

- (ii) Về *công bố khoa học WoS*, Việt Nam có số lượng bài nghiên cứu liên quan đến Trí tuệ nhân tạo xếp thứ năm trong mười nước Đông Nam Á (sau Singapore, Malaysia và Thái Lan). (Nguyễn Thanh

Thủy, Hà Quang Thủy, Phan Xuân Hiếu, Nguyễn Trí Thành, 2018)

(iii)



**Bảng 2:** số liệu công bố khoa học WoS của 10 quốc gia Đông Nam Á và mẫu sáng chế

(iii) Mặt khác, về công số sáng chế, Việt Nam (7%) chỉ xếp sau Singapore (77%) – một quốc gia có vị thế tầm cao khác biệt với các nước trong khu vực (Nguyễn Thanh Thủy, Hà Quang Thủy, Phan Xuân Hiếu, Nguyễn Trí Thành, 2018)

Qua đó, có thể tạm đi đến kết luận rằng AI rất được quan tâm tại Việt Nam, từ nhà nghiên cứu, nhà khoa học, học giả, đến các chủ thể kinh doanh khác. Bên cạnh đó, thực tiễn cho thấy các doanh nghiệp cũng đã có những bước chuyển mình cần thiết, khi có những định hướng đầu tư trong lĩnh vực công nghệ cao này. Những tập đoàn lớn như Apple, Samsung, Microsoft, ... không ngừng cải thiện và ứng dụng ngày càng nhiều AI vào các sản phẩm của họ. Ví dụ như *Siri*, *Smart Home của Apple*, hay công nghệ *vi nhân sinh của Samsung* (VC, 2021),...

### **3.2. Thách thức pháp lý mà AI đặt ra với hệ thống pháp luật SHTT Việt Nam**

Bên cạnh những tác động tích cực và chính sách ưu tiên phát triển AI, thì những tác động tiêu cực của AI cũng xuất hiện theo. Bởi lẽ, AI không phải là con người tự nhiên, dù AI cũng có những “suy nghĩ” theo các thông



số đã được lập trình sẵn, và cập nhật dữ liệu liên tục, nhanh chóng. Theo đó, cũng xuất hiện một số thách thức về mặt pháp lý sau đối với việc bảo hộ tác phẩm được tạo ra từ AI. Và đặt ra bài toán mà những nhà nghiên cứu, nhà lập pháp phải nghiêm túc xem xét, vì những thách thức và rủi ro về xã hội và pháp lý là luôn tiềm tàng, khi bùng phát sẽ rất khó kiểm soát.

### 3.2.1. Xác định tư cách pháp lý của AI và thực thể mang AI

Để có thể đề ra được những giải pháp mang tính pháp lý tối ưu dành cho AI, trước hết, cần xác định được tư cách pháp lý của AI. Tuy nhiên, *thuật ngữ AI được định nghĩa như một lĩnh vực*, do đó việc xác định tư cách pháp lý phải được đặt trên những:

- (i) **Công nghệ về AI** tồn tại ở dạng *vô hình*: là những hệ thống dữ liệu. Cụ thể như: chương trình máy tính, chat bot, phần mềm,...

Hoặc

- (ii) **Thực thể mang AI** thể hiện ở dạng *hữu hình* (hay còn gọi là các *tác tử thông minh (agent)*, như robot hay xe tự lái,...

Hiện tại, trên thế giới có hai cách tiếp cận về tư cách pháp lý của AI như sau:

- (i) **AI là một chủ thể của hệ thống pháp luật hiện đại**, một số thực thể hữu hình có gắn AI như robot có thể được xem xét ***có quyền như con người***, tuy nhiên số lượng quốc gia theo cách tiếp cận này rất ít, không phổ biến trên thế giới. Lý do được đưa ra là vì về bản chất, các thực thể mang AI này không phải là con người tự nhiên, nên quá trình suy nghĩ và phát triển cũng như xử lý thông tin sẽ rất khác với con người.

Tính đến nay, có 2 quốc gia có công nghệ trình độ kỹ thuật công nghệ cao là những nước tiên phong trong việc thừa nhận AI có quyền như con người. Cụ thể,

- năm 2017, Saudi Arabia là quốc gia đầu tiên trên thế giới thừa nhận và cấp quốc tịch cho *robot Sofia* (cô gái) dựa trên Luật quốc tịch của họ (Trường Sơn, KN, 2017);

- hay như trường hợp ở Nhật Bản, cũng vào năm 2017, phường Shibuya (Tokyo, Nhật Bản) đã cấp căn cước công dân đặc biệt cho *chat bot Shibuya Mirai* (được xem là bé trai khoảng 7 tuổi). (Trúc Phạm, 2017)

(ii) ***AI là một đối tượng riêng biệt trong pháp luật và được kiểm soát bởi những quy định đặc biệt***, điều này có nghĩa là các thực thể mang AI ***không được công nhận có quyền như một con người***. Về bản chất, AI cũng chỉ là một loại tài sản, công cụ, hay sản phẩm, tuy nhiên, vì đặc thù về tính tự chủ, khả năng xử lý thông tin và khả năng phát sinh giá trị kinh tế cao của AI, nên các quốc gia chỉ xem AI như là một đối tượng đặc biệt và đề ra một số quy định riêng để điều chỉnh các vấn đề phát sinh liên quan đến AI.

Diễn hình như ở Hoa Kỳ, dựa vào khả năng hoạt động, AI được xem xét trên 3 cấp độ sau, và ở mỗi cấp độ sẽ có sự nhìn nhận, đánh giá và được cấp quyền khác nhau:

- AI tự hoạt động, hoàn thành nhiệm vụ mà không cần sự can thiệp của con người (hệ thống tự trị)
- AI có thể xử lý sự việc tương tự với bộ não con người và vượt được qua bài kiểm tra Turing.
- AI có khả năng hoạt động thông qua sự sắp xếp của người điều khiển (Atabekov, O. Yastrebov, 2018)

Tại Việt Nam, dù hiện nay ngành CNTT, IoT đang trên đà phát triển như vũ bão, nhưng hệ thống pháp lý cũng vẫn chưa có một cách tiếp cận nào rõ ràng cho AI hay những thực thể mang AI. Việc này thực sự là một thách thức trong quá trình ban hành và áp dụng pháp luật nhằm điều chỉnh nhóm đối tượng trên. Pháp luật dân sự ở Việt Nam quy định chủ thể phải là *cá nhân* hoặc *tổ chức* (BLDS 2015), chưa ghi nhận dạng chủ thể là máy móc hay chương trình máy tính, do vậy *sẽ là không thể nếu xác định tư cách pháp lý của AI cũng như những thực thể mang AI là những chủ thể trong pháp luật, có quyền như một con người* (Luu Minh Sang, Trần Đức Thành, 2020). Do đó, theo xu hướng chung của nhiều quốc gia trên thế giới, phương án phù hợp với Việt Nam khi xây dựng hệ thống pháp lý liên quan đến AI nên là cách tiếp cận thứ (ii): *không cố gắng xác định tư cách pháp lý của AI, mà tập trung vào định nghĩa AI, xác định rõ bản chất của những thực thể mang AI là gì, từ đó mới xác định chính xác các vấn đề pháp lý phù hợp với từng nhóm đối tượng*.

### 3.2.2. AI và việc bảo hộ quyền tác giả

Tác phẩm được tạo ra bằng cách sử dụng AI chắc chắn sẽ gây ra tác động rất lớn đối với luật SHTT, vì triết lý bảo hộ của LSHTT là đề cao, ghi

nhận sự sáng tạo và tính trí tuệ của từng cá nhân cụ thể. Do đó, ở cấp độ quốc tế, từ năm 2019, Tổ chức Sở hữu trí tuệ thế giới (WIPO) đã bắt đầu thảo luận các ảnh hưởng của AI tới hệ thống sở hữu trí tuệ hiện đại. Theo đó, mỗi quốc gia thành viên tự đề ra chiến lược phù hợp cho tình hình thực tiễn của mình.

Thông thường, quyền sở hữu các tác phẩm được tạo ra từ các chương trình máy tính sẽ không gây tranh cãi gì, vì chương trình máy tính chỉ được hiểu đơn thuần là một công cụ để hỗ trợ cho quá trình sáng tạo, giống như *cây bút, tờ giấy hay dụng cụ vẽ*. Bên cạnh đó, điều kiện để có thể bảo hộ quyền tác giả là tính nguyên gốc và sự sáng tạo, với hầu hết các định nghĩa đều yêu cầu *tác giả là con người*. Một số nước như Tây Ban Nha và Đức lại khẳng định rằng *chỉ các tác phẩm được tạo ra bởi con người mới được bảo vệ bởi bản quyền*. (André Guadamuz, 2017).

Ví dụ: phần mềm Microsoft Word trên những chiếc máy vi tính chỉ là công cụ hỗ trợ cho các nhà văn, nhà thơ sáng tạo nên các tác phẩm văn học, chứ *bản thân phần mềm Word này không thể là tác giả của những tác phẩm* đó được, vì nhà văn nhà thơ chỉ sử dụng Word như là một phương tiện thuận tiện cho việc sắp xếp câu chữ, định hình tác phẩm, chứ bản thân Word không biết suy nghĩ hay lựa chọn thứ tự sắp xếp các câu chữ. Điều này là hợp lý với các chương trình máy tính không gắn thêm mác “*biết suy nghĩ*”.

Thế nhưng, đối với những bước tiến lớn trong công nghệ AI hiện nay, các chương trình máy tính không còn chỉ đơn thuần là công cụ, phương tiện mang tính hỗ trợ sự sáng tạo của con người nữa, thay vào đó, AI đã thực sự trực tiếp tham gia vào quá trình sáng tạo mà không cần sự can thiệp của con người. Chính điều này đã tạo áp lực lên hệ thống pháp lý các quốc gia (bao gồm cả Việt Nam) trong việc xem xét và thừa nhận tư cách pháp lý của AI.

Hiện nay, trên thế giới đã xuất hiện rất nhiều tác phẩm được tạo ra từ AI, và mang giá trị thẩm mỹ, nghệ thuật, thương mại khá cao. Điển hình như: (i) một tác phẩm nghệ thuật được tạo ra từ máy tính vào năm 2016 tại Hà Lan, mang tên “*The Next Rembrandt*”; (ii) bài hát “*The AI love song*” do Nguyễn Hoàng Bảo Đại – 1 kỹ sư CNTT của Việt Nam - phát triển, ca khúc này đã được AI tự viết phần nhạc với tốc độ 10 giai điệu/1 giây (Khuong Nha, 2021). Đây là những minh chứng rất rõ nét cho nhận định “*máy móc hoàn toàn có khả năng tự suy nghĩ và đưa ra quyết định*”.

Bên cạnh đó, khi việc sử dụng AI để sáng tạo ra các tác phẩm đã trở nên phổ thông hơn, thì vấn đề về bản quyền sẽ được đưa ra để xem xét và

thảo luận. Với một tác phẩm được thực hiện bởi AI, ai sẽ là chủ thể được *thừa nhận quyền tác giả*? *Lập trình viên* (người tạo ra AI), *người sử dụng chương trình* (người “dạy” AI cách học), hay *chính bản thân AI* (chủ thể trực tiếp tạo nên tác phẩm)?

Nếu như đối với phần mềm Microsoft Word, tác giả chỉ sử dụng Word như là một công cụ để sắp xếp câu chữ nhằm sáng tác ra tác phẩm của mình, thì với phần mềm “*AI sáng tác nhạc*”, AI hoàn toàn có khả năng tự tạo ra các tác phẩm một cách độc lập, *sự đóng góp của người dùng cho quá trình sáng tạo có thể chỉ đơn giản là nhấn một nút để máy thực hiện*. Đương nhiên là người sử dụng sẽ có trách nhiệm cung cấp dữ liệu đầu vào, và chọn lọc, xử lý đầu ra của sản phẩm, tuy nhiên phần sáng tạo vẫn chủ yếu là do bản thân AI tiến hành. Tương tự như “*AI sáng tác nhạc*”, *Recurrent Neural Networks (RNNs - chương trình AI có khả năng đọc văn bản và soạn các câu theo cùng một văn phong)* do Andrej Karpathy (NCS trường Stanford) phát triển đã gây bất ngờ lớn khi là chương trình trí tuệ nhân tạo có khả năng viết văn bản, nó đã từng viết một số bài trên Wikipedia với giọng văn của đại thi hào Shakespeare. (André Guadamuz, 2017). Vì vậy, với việc các nghệ sĩ, nhà sáng tạo sử dụng AI ngày càng phổ biến hơn, thì vô hình chung, sự khác biệt giữa các tác phẩm do con người sinh học và do máy tính tạo ra là vô cùng mờ nhạt. Điều này tạo nên thách thức đối với các nguyên tắc cơ bản của quyền tác giả truyền thống, thường chỉ bảo vệ các tác phẩm do chính con người tạo ra.

Vì thế, đã có 3 luồng ý kiến sau khi tranh cãi về việc công nhận quyền tác giả cho chủ thể nào đối với các tác phẩm do AI tạo ra:

- (i) *lập trình viên* sẽ có quyền tác giả với chương trình máy tính,
- (ii) *người sử dụng AI* có quyền tác giả với những tác phẩm do AI sáng tạo ra (vì tác giả phải là con người), hay
- (iii) *bản thân AI là tác giả* của những tác phẩm này (vì mang tính trí tuệ của AI, là kết quả của quá trình học máy của AI)

Hơn nữa, cách thức hoạt động của AI là học máy (machine learning) từ những tri thức khác của nhân loại, nên câu chuyện xâm phạm quyền tác giả là việc hoàn toàn có thể xảy ra. Dù lập trình viên đã lập trình thuật toán ngẫu nhiên trong AI để cho phép tạo ra các sản phẩm không trùng nhau (chính AI kiểm soát việc bản quyền) (Khương Nha, 2021), tuy nhiên vai trò của luật pháp là lường trước các tình huống có thể xảy ra trong tương lai, hoặc những hành vi cố ý sử dụng AI sai mục đích ban đầu của lập trình

viên. Chính điều này đã tạo nên thách thức cho các cơ quan thực thi pháp luật trong việc kiểm soát, xử lý các hành vi vi phạm. Làm sao xác định được mức độ vi phạm? Có thể áp dụng chế tài gì cho các tác giả này? Có thể dựa trên hệ thống LSHTT hiện tại để xử lý không, hay cần có những quy định riêng nào cho nhóm đối tượng này?

### 3.2.3. AI và việc bảo hộ sáng chế

Bên cạnh quyền tác giả, AI cũng gây nên một số tranh luận liên quan đến các đối tượng khác của QSHCN, đặc biệt là **Sáng chế**. Cuối năm 2019, Cơ quan Sáng chế châu Âu (EPO) đã nhận được đơn đăng ký sáng chế (số EP3564144) dành cho *hộp đựng thực phẩm* do thực thể AI tên là **DABUS** sáng tạo ra. Người nộp đơn đăng ký sáng chế là TS Stephen Thaler - người tạo ra DABUS (Cục SHTT Việt Nam, 2020). Mặc dù giải pháp kỹ thuật này đáp ứng đủ các điều kiện bảo hộ sáng chế (tính mới, tính sáng tạo, khả năng áp dụng công nghiệp), tuy nhiên, căn cứ theo *Điều 58 Công ước Sáng chế châu Âu quy định tác giả sáng chế phải là con người*. Do đó, Cơ quan Sáng chế châu Âu đã từ chối bảo hộ đăng ký sáng chế này.

Tương tự quyền tác giả, vấn đề AI có thể xâm phạm quyền sở hữu công nghiệp cũng được WIPO khuyến nghị như là một vấn đề pháp lý cần giải quyết (Luu Minh Sang, Trần Đức Thành, 2020). Pháp luật của đa số các quốc gia đều quy trách nhiệm pháp lý của hành vi xâm phạm do AI gây ra cho cá nhân, tổ chức xác định. Pháp luật châu Âu quy định “*hành vi sử dụng sản phẩm chịu trách nhiệm về những thiệt hại xảy ra*”, như vậy *chủ thể sử dụng AI sẽ phải chịu trách nhiệm cho những xâm phạm do AI gây ra* (Trung tâm Nghiên cứu, Đào tạo và Hỗ trợ, Tư vấn – Cục SHTT, 2020). Điều này có thể dẫn đến những rủi ro cao cho người sử dụng AI, đặc biệt trong trường hợp AI gặp sự cố. Thực tế thời gian qua, khi có các hành vi xâm phạm quyền SHTT liên quan đến AI, nguyên đơn thường tiến hành khởi kiện *công ty phát triển phần mềm*, chứ không kiện người sử dụng (Trung tâm Nghiên cứu, Đào tạo và Hỗ trợ, Tư vấn – Cục SHTT, 2020). Tuy nhiên, với những AI tự vận hành (xe tự lái, Sofia,...) thì bản thân các nhà phát triển cũng khó lường trước sự việc, nên việc quy trách nhiệm cho họ thực sự rất mơ hồ. Vì vậy, việc áp dụng các nguyên tắc pháp lý truyền thống để giải quyết các xâm phạm quyền đối với sáng chế thực sự là thách thức lớn đối với các nhà lập pháp.

Ở Việt Nam, pháp luật về sở hữu trí tuệ dường như chưa điều chỉnh các vấn đề trên, và đây thực sự là một mảng trống lớn, ảnh hưởng đến sự phát triển trong hoạt động nghiên cứu và ứng dụng AI tại Việt Nam trong thời gian tới.

Pháp luật về SHTT chắc chắn sẽ có những tác động lớn đến các chính sách R&D của cá nhân, tổ chức phát triển AI. Vì nếu các sản phẩm do AI tạo ra (âm nhạc, báo chí, games, tranh vẽ, tác phẩm văn học, sáng chế,...) không phải được tạo ra bởi con người, thì về mặt lý thuyết có thể được coi là *miễn phí về bản quyền* vì không được bảo hộ bởi hệ thống pháp luật SHTT. Như vậy, công chúng có thể được tự do sử dụng các sản phẩm trí tuệ này. Đây sẽ là tin không mấy hấp dẫn đối với những cá nhân, tổ chức có ý định kinh doanh các tác phẩm từ AI. Hãy tưởng tượng một chủ thể nào đó đã đầu tư hàng triệu đô vào một hệ thống tạo ra âm nhạc cho các trò chơi, chỉ nhận ra rằng đoạn nhạc đó không được bảo vệ bởi pháp luật và có thể được sử dụng miễn phí bởi bất cứ ai trên thế giới. Từ đó dẫn đến hệ quả là các nhà phát triển không còn động lực để đầu tư vào một hệ thống AI nữa. Cũng cần lưu ý rằng ngành công nghệ cao là một ngành có vốn đầu tư khá tốn kém. Dù có lập luận rằng: AI có thể dễ giải quyết vấn đề thời gian, công sức do có thể tiết kiệm các khoản chi phí nhân sự, như “AI sáng tác nhạc” sẽ giúp nhạc sĩ thêm nhiều gợi ý để hoàn thành bài hát, hay AI là máy móc, nên có thể thực hiện những nhiệm vụ mà con người không tiếp cận được (hố sâu, biển sâu,...) tuy nhiên vì AI vẫn trong thời gian xây dựng dữ liệu, nên nhận định này được xem là vẫn còn quá sớm để kết luận.

#### **4. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ MỘT SỐ GIẢI PHÁP ĐỐI VỚI VIỆC BẢO HỘ CÁC TÁC PHẨM ĐƯỢC TẠO RA TỪ AI**

Mặc dù AI mới chỉ bắt đầu được quan tâm tại Việt Nam trong vài năm trở lại đây, nhưng với những tiềm lực sẵn có, AI sẽ tiếp tục phát triển rất nhanh trên toàn thế giới. Cộng thêm việc AI đã tham gia vào ngày càng nhiều lĩnh vực của đời sống, đây sẽ trở thành thách thức pháp lý lớn cho hệ thống pháp luật quốc gia và quốc tế.

Xét dưới góc độ quyền tác giả, sự việc sẽ trở nên phức tạp khi các nghệ sĩ sử dụng AI ngày càng nhiều. Khi máy móc trở nên tốt hơn trong việc tập hợp thông tin, tốc độ xử lý thông tin và khả năng tính toán có sẵn cũng có thể làm nảy sinh ra những bước tiến lớn. Khi lập trình viên cung cấp cho máy tính khả năng học tập phong cách nghệ thuật, máy tính sẽ bắt

chức con người tốt hơn. Và khi được cung cấp đủ dữ liệu, chẳng mấy chốc con người có thể sẽ không phân biệt được sản phẩm sáng tạo bất kỳ là do con người tạo ra hay máy tính tạo ra. Tuy nhiên, với sự sẵn có, dễ dàng từ sự hỗ trợ của máy móc lại có thể sẽ khiến sự sáng tạo của con người bị chững lại, thậm chí thui chột.

Để tận dụng được những lợi thế do AI mang lại cho sự phát triển của nền kinh tế thì việc dự báo những thách thức pháp lý cũng như đề ra những giải pháp nhằm giải quyết thách thức là điều tất yếu phải làm. Tác giả có một vài khuyến nghị như sau:

*Một là, pháp luật về SHTT hiện hành mới chỉ quy định về việc bảo hộ những tác phẩm mang tính chất truyền thống, theo tiêu chuẩn cũ, tức là chỉ thừa nhận tác giả là một con người thực tế. Tuy nhiên, không thể phủ nhận rằng các sản phẩm được tạo ra từ AI hoàn toàn có thể đáp ứng được điều kiện để được coi là một tác phẩm sáng tạo theo quy định của LSHTT và không thuộc danh mục những tác phẩm không được bảo hộ về QTG. Chính vì vậy, khuyến khích các nhà lập pháp nên xây dựng những ngoại lệ riêng nhằm công nhận sự bảo hộ đối với các tác phẩm được tạo ra từ AI này, giống như quan điểm của Vương Quốc Anh trong Đạo luật Bản quyền, Kiểu dáng và Bằng sáng chế năm 1988 (CDPA).*

*Hai là, xác định tư cách pháp lý của AI. Trước tiên, cần làm rõ là tư cách pháp lý của AI và của con người là độc lập và khác nhau, nên việc cố ý sắp xếp cho AI ngang bằng với con người là điều không thể. Dưới khía cạnh xã hội, AI khó có thể học tập và hành xử theo bộ phẩm chất đạo đức như con người được. Hơn nữa, việc áp dụng các nguyên tắc hay trách nhiệm pháp lý với đối tượng AI là điều không thể. Ví dụ như trong các trường hợp mà AI vi phạm pháp luật hiện hành về bản quyền, hành chính, hình sự,... thì các nhà nước và chủ thể khác trong xã hội sẽ phản ứng như thế nào? Do đó, tác giả kiến nghị thiết lập bộ tiêu chuẩn đánh giá và phân loại AI, từ đó mới đưa ra các quy định cụ thể áp dụng cho từng nhóm đối tượng.*

*Ba là, xác định tác giả và chủ sở hữu QTG đối với những tác phẩm được tạo ra từ AI. Hiện tại, AI chỉ được coi là công cụ hỗ trợ con người (người sử dụng) trong việc sáng tác ra các tác phẩm, dù phần lớn AI đã tự chủ trong hoạt động này mà không cần quá nhiều sự can thiệp của con người. Ngoài ra, còn có vai trò của lập trình viên (người đã thiết lập thuật*

toán tạo ra AI), và *chủ đầu tư* (cá nhân, doanh nghiệp đầu tư tiền bạc cho các dự án về AI).

Xét về mục tiêu của pháp luật về SHTT trong việc bảo vệ quyền lợi xứng đáng cho tác giả và CSH, và nhằm khuyến khích sự sáng tạo, thúc đẩy sự phát triển của khoa học - công nghệ thì *chủ đầu tư xứng đáng để được thừa nhận là chủ sở hữu đối với các chương trình AI*, được độc quyền khai thác và sử dụng theo quy định của pháp luật về QTG. Bởi lẽ nếu xét về khía cạnh quyền tài sản thì AI được coi là một loại tài sản (có thể là tài sản vô hình hoặc hữu hình), việc CSH khai thác giá trị thương mại của tài sản thuộc sở hữu của họ được coi là những lợi ích phát sinh từ tài sản, do đó, CSH tài sản là người có quyền được sử dụng và hưởng lợi từ đó (Điều 189 BLDS 2015). Việc tiếp cận như vậy sẽ vừa đảm bảo rằng các công ty sẽ tiếp tục đầu tư vào công nghệ và yên tâm rằng họ sẽ nhận được lãi từ việc đầu tư đó.

Về việc xác định tác giả: vì sự phát triển của AI vẫn chưa tới hạn, sự can thiệp của con người đến AI còn rất nhiều, nên dựa vào “khả năng biết suy nghĩ”, AI được phân chia thành nhiều cấp độ khác nhau. Từ đó dẫn đến nhu cầu thiết lập các quy định áp dụng với AI cũng theo nhiều cấp độ như thế. Cụ thể:

- (i) Nếu *AI hoạt động hoàn toàn độc lập*, không cần có sự can thiệp, hỗ trợ của con người: có thể xem xét *AI là tác giả của các tác phẩm do chính AI sáng tạo ra*. Thực tiễn thì không phải sản phẩm nào của AI cũng đều hoàn thiện và đạt được giá trị thương mại cao, quá trình sáng tạo của AI cũng có lúc hay, lúc dở như quá trình sáng tạo của con người, nên chỉ cần đáp ứng được tính nguyên gốc và tính sáng tạo là đã đủ tiêu chuẩn bảo hộ quyền tác giả theo hệ thống LSHTT hiện hành.
- (ii) Nếu *AI hoạt động dựa trên sự hỗ trợ, vận hành của con người*: việc thừa nhận *người vận hành, sáng tạo* hoặc *người sử dụng* là tác giả của các sản phẩm được tạo ra từ AI có thể là cách tiếp cận hợp lý nhất. Quy định này sẽ vừa đảm bảo được việc người vận hành, sáng tạo hoặc người sử dụng AI có trách nhiệm với những sản phẩm do mình “thai nghén” hoặc thậm chí góp phần là đồng tác giả với các tác phẩm đó.

Bón là, thiết lập các cơ chế để giải quyết những tranh chấp về QTG đối với các tác phẩm thuộc loại này. Bên cạnh việc thiết lập hệ thống pháp luật đặc thù dành riêng cho nhóm đối tượng là AI, thì việc xây dựng các quy định nhằm xử lý các tranh chấp liên quan đến việc xâm phạm quyền SHTT cũng là một mục tiêu quan trọng. Việc xác định một tác phẩm văn



chương có xâm phạm QTG đối với các tác phẩm đang được bảo hộ hay không là một việc rất khó. Không thể quy định bằng một con số cụ thể trong luật hay bất cứ văn bản nào, vấn đề *đạo văn, đạo nhạc* có thể được xem là “*trích dẫn hợp lý*”. Điều này sẽ là một khó khăn lớn khi áp dụng đối với các tác phẩm được tạo ra từ AI, sẽ rất khó khăn trong việc xác định các tác phẩm này có xâm phạm QTG hay không khi chủ yếu quá trình sáng tạo của AI phải dựa rất lớn vào dữ liệu đầu vào mà nhà vận hành/người sử dụng cung cấp. Dữ liệu càng nhiều thì khả năng học máy của AI càng hiệu quả.

*Năm là, thiết lập hệ thống pháp lý về việc bồi thường thiệt hại do AI gây nên.* Dù AI không phải là con người thực tế, dù lập trình viên luôn lý luận rằng họ viết ra các thuật toán ngẫu nhiên, nhằm hạn chế sự sao chép của AI, dù người sử dụng đưa ra lý lẽ rằng việc họ cho chạy các chương trình máy tính là chỉ để phục vụ cho nhu cầu cá nhân, nhưng các hành vi xâm hại các quan hệ pháp luật về SHTT hay dân sự vẫn hoàn toàn có thể xảy ra. Điển hình như các hành vi xâm phạm bản quyền của các tác giả khác (vì cơ chế hoạt động của AI là học máy, học từ những dữ liệu đầu vào, nên người cung cấp dữ liệu gửi dữ liệu gì vào, AI sẽ học theo như thế; dữ liệu càng ít, thì khả năng đạo văn sẽ là càng cao). Hoặc vì AI là chương trình máy tính (có thể thể hiện qua các thực thể hữu hình khác), nên những sản phẩm của AI hoàn toàn có thể xâm hại đến những chuẩn mực đạo đức xã hội do con người lập ra (như có những câu văn, lời nói xúc phạm nhân phẩm người khác,...).

Do đó, ngoài việc áp dụng những quy định hiện hành về bồi thường thiệt hại (trong và ngoài hợp đồng), thì các nhà lập pháp cần thiết lập những quy định về việc xác định chủ thể chịu trách nhiệm bồi thường thiệt hại. Cụ thể:

- (i) Khi có thiệt hại xảy ra, chủ sở hữu AI, người sử dụng, lập trình viên, người chiếm hữu hợp pháp hoặc trái phép hệ thống AI và thực thể mang AI sẽ là chủ thể chịu trách nhiệm bồi thường những thiệt hại do AI gây ra?
- (ii) Ngoài ra, xác định rõ trong trường hợp nào thì trách nhiệm này là liên đới, trường hợp nào không?
- (iii) Xác định mức bồi thường thiệt hại do hành vi trên gây ra
- (iv) Xác định các biện pháp thi hành án, đặc biệt với chủ thể là AI (không phải con người)

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd [2010] FCA 577
2. Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd [2010] FCA 577, paragraph 146: “*I shall, therefore, dismiss Acohs’ copyright case with respect to those MSDSs*”
3. Alan Turing, tên đầy đủ là Alan Mathison Turing, (sinh ngày 23 tháng 6 năm 1912, Luân Đôn, Anh - mất ngày 7 tháng 6 năm 1954, Wilmslow, Cheshire), nhà toán học và logic học người Anh, người đã có những đóng góp lớn cho toán học, phân tích mật mã, logic, triết học và sinh học toán học và cả những lĩnh vực mới sau này được đặt tên là khoa học máy tính, khoa học nhận thức, trí tuệ nhân tạo và cuộc sống nhân tạo
4. André Guadamuz (2017), *Artificial intelligence and copyright*, Wipo magazine  
[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2017/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html)
5. Andrej Karpathy (2015), *The Unreasonable Effectiveness of Recurrent Neural Networks*
6. Atabekov, O. Yastrebov (2018), *Legal Status of Artificial Intelligence Across Countries: Legislation on the Move*, European Research Studies Journal, XXI(4), p.775
7. Atabekov, O. Yastrebov (2018), *Legal Status of Artificial Intelligence Across Countries: Legislation on the Move*, European Research Studies Journal, XXI(4), p.778  
[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2017/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2017/05/article_0003.html)
8. Chloe Olewitz (2016), *A Japanese A.I. program just wrote a short novel, and it almost won a literary prize*  
<https://www.digitaltrends.com/cool-tech/japanese-ai-writes-novel-passes-first-round-national-literary-prize/>
9. CRI (2018), *Robot làm “thơ”: Khủng hoảng hay cơ hội cho loài người?* <http://vietnamese.cri.cn/561/2018/02/08/1s241962.htm>
10. Cục SHTT Việt Nam (2020), *Một số tác động của công nghệ trí tuệ nhân tạo tới hệ thống bảo hộ sáng chế* [http://www.noip.gov.vn/hoat-ong-shcn-quoc-te/-/asset\\_publisher/7xsjBfqhCDAV/content/mot-so-tac-ong-cua-cong-nghe-tri-tue-nhan-tao-toi-he-thong-bao-ho-sang-che](http://www.noip.gov.vn/hoat-ong-shcn-quoc-te/-/asset_publisher/7xsjBfqhCDAV/content/mot-so-tac-ong-cua-cong-nghe-tri-tue-nhan-tao-toi-he-thong-bao-ho-sang-che)
11. Devin Coldewey (2016), *Googles WaveNet uses neural nets to generate eerily convincing speech and music*

[https://techcrunch.com/2016/09/09/googles-wavenet-uses-neural-nets-to-generate-eerily-convincing-speech-and-music/?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cud2lwby5pbWVud2lwby19tYWdhemluZS9lbi8yMDE3LzA1L2FydGljbGVfMDAwMy5odGls&guce\\_referrer\\_sig=AQAAIn1f4C1LZ0jgQa-7Cy6RSgMXwJmC8skF9AFaBMwja250BDASjsqZeb95RERQj0SC0hyByx1aJBMWKIc3NtKaJXRB82zX1FhdH7yWWO61zBR38BO8UkXe2k-BI\\_LPnxu\\_mEFuMvdQWVncrn9xVQ9y07omRcFCTYUWorwR4GVTYNT](https://techcrunch.com/2016/09/09/googles-wavenet-uses-neural-nets-to-generate-eerily-convincing-speech-and-music/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cud2lwby5pbWVud2lwby19tYWdhemluZS9lbi8yMDE3LzA1L2FydGljbGVfMDAwMy5odGls&guce_referrer_sig=AQAAIn1f4C1LZ0jgQa-7Cy6RSgMXwJmC8skF9AFaBMwja250BDASjsqZeb95RERQj0SC0hyByx1aJBMWKIc3NtKaJXRB82zX1FhdH7yWWO61zBR38BO8UkXe2k-BI_LPnxu_mEFuMvdQWVncrn9xVQ9y07omRcFCTYUWorwR4GVTYNT)

12. Điều 58 của European Patent Convention: Entitlement to file a European patent application: “*A European patent application may be filed by any natural or legal person, or any body equivalent to a legal person by virtue of the law governing it*”
13. European Patent Office (2020), *Decision of refusing the inventor’s right of DABUS*  
<https://register.epo.org/application?documentId=E4B63SD62191498&number=EP18275163&lng=en&npl=false>
14. Federal Court of Australia (2010), *Judgments of Acohs Pty Ltd v Ucorp Pty Ltd [2010] FCA 577*,  
<https://www.judgments.fedcourt.gov.au/judgments/Judgments/fca/single/2010/2010fca0577>
15. Federal Court of Australia (2010), *Judgments of Telstra Corporation Limited v Phone Directories Company Pty Ltd [2010] FCAFC 149*,  
<https://www.judgments.fedcourt.gov.au/judgments/Judgments/fca/full/2010/2010fcafc0149>
16. High Court of Australia (2009), *Judgments of IceTV Pty Limited v Nine Network Australia Pty Limited [2009] HCA 14*  
<https://eresources.hcourt.gov.au/downloadPdf/2009/HCA/14>
17. Hồ Tú Bảo (2019), *Trí tuệ nhân tạo và chặng đường 50 năm*, Hà Nội
18. Julia Gregory (2017), *Press Association wins Google grant to run news service written by computers*, The Guardian magazine  
<https://www.theguardian.com/technology/2017/jul/06/press-association-wins-google-grant-to-run-news-service-written-by-computers>

19. Khương Nha (2021), *Kỹ sư Việt dùng AI viết 10 bài hát trong một giây*, Báo VnExpress <https://vnexpress.net/ky-su-viet-dung-ai-viet-10-bai-hat-trong-mot-giay-4225812.html>
20. LP (2020), *Chiến lược quốc gia về Cách mạng công nghiệp lần thứ tư đến năm 2030*, Báo Chính Phủ <http://baochinhphu.vn/Khoa-hoc-Cong-nghe/Chien-luoc-quoc-gia-ve-Cach-mang-cong-nghiep-lan-thu-tu-den-nam-2030/394217.vgp>
21. Lưu Minh Sang, Trần Đức Thành (2020), *Trí tuệ nhân tạo và những thách thức pháp lý*, Tạp chí khoa học và công nghệ Việt Nam
22. Mark Brown (2016), *'New Rembrandt' to be unveiled in Amsterdam*, The Guardian magazine <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/apr/05/new-rembrandt-to-be-unveiled-in-amsterdam>
23. Micheal Quin – Hoàng Minh Ngọc (2020), *Robot trí thông minh nhân tạo đọc tiểu thuyết và làm thơ, HCMC* <https://www.rmit.edu.vn/vi/tin-tuc/tat-ca-tin-tuc/2020/mar/robot-tri-thong-minh-nhan-cao-doc-tieu-thuyet-va-lam-tho>
24. Một tác tử – agent – được hiểu là bất cứ thứ gì cảm nhận môi trường quanh nó thông qua các cảm biến và tác động trở lại môi trường thông qua bộ kích hoạt (Bài giảng về Tác tử thông minh của Lê Thanh Hương (Viện CNTT&TT – ĐHBKHN))
25. Nguyễn Thanh Thủy, Hà Quang Thủy, Phan Xuân Hiếu, Nguyễn Trí Thành (2018), *Trí tuệ nhân tạo trong thời đại số: Bối cảnh thế giới và liên hệ với Việt Nam*, Tạp chí công thương <http://tapchicongthuong.vn/bai-viet/tri-tue-nhan-cao-trong-thoi-dai-so-boi-can-the-gioi-va-lien-he-voi-viet-nam-55038.htm>
26. Phạm Thị Thu Hà (2019), *Phát triển trí tuệ nhân tạo (AI) tại Việt Nam: Thực trạng, kinh nghiệm quốc tế và xu hướng phát triển*, Học viện cảnh sát nhân dân

*Phép thử Turing là một cách để trả lời câu hỏi 'máy tính có biết nghĩ không?':* được phát biểu dưới dạng một trò chơi. Hình dung có ba người tham gia trò chơi, một người đàn ông (A), một người đàn bà (B) và một người chơi (C). Người chơi ngồi ở một phòng tách biệt với A và B, không biết gì về A và B (như hai đối tượng ẩn X và Y) và chỉ đặt các câu hỏi cũng như nhận trả lời từ A và B qua một màn hình máy tính. Người chơi cần kết luận trong X và Y ai là đàn ông ai là đàn bà. Trong phép thử này, A luôn tìm cách làm cho C bị nhầm lẫn và B luôn tìm cách giúp C tìm được câu trả lời đúng. Phép thử Turing thay A bằng

một máy tính, và bài toán trở thành liệu C có thể phân biệt được trong X và Y đâu là máy tính đâu là người đàn bà. Phép thử Turing cho rằng máy tính là thông minh (qua được phép thử) nếu như biết cách làm sao cho C không thể chắc chắn kết luận của mình là đúng. Tuy phép thử Turing đến nay vẫn được xem có tầm quan trọng lịch sử và triết học hơn là giá trị thực tế (vì con người vẫn chưa làm được máy hiểu ngôn ngữ và biết lập luận như vậy), ý nghĩa rất lớn của nó nằm ở chỗ đã nhấn mạnh rằng khả năng giao tiếp thành công của máy với con người trong một cuộc đối thoại tự do và không hạn chế là một biểu hiện chính yếu của trí thông minh nhân tạo.

27. Quốc Hội (2013), *Hiến pháp 2013*, Hà Nội
28. Quốc Hội (2015), *Bộ Luật dân sự 2015*, Hà Nội
29. Quốc Hội (2019), *Luật sở hữu trí tuệ 2005, sửa đổi bổ sung 2009 và 2019*, Hà Nội
30. RNNs là chương trình AI có khả năng đọc văn bản và soạn các câu theo cùng một văn phong
31. The Compendium of U.S. Copyright Office Practices, §313.2: “*To qualify as a work of “authorship” a work must be created by human being... the Office will not register works produced by a machine or mere mechanical process that operates randomly or automatically without any creative input or intervention from a human author*”
32. The Copyright, Designs and Patents Act (CDPA), section 9 (3): “*is generated by computer in circumstances such that there is no human author of the work*”
33. The Next Rembrandt là một bức tranh in 3-D do máy tính tạo ra được phát triển bằng thuật toán nhận dạng khuôn mặt đã quét dữ liệu từ 346 bức tranh đã biết của họa sĩ người Hà Lan thế kỷ 17 Rembrandt Harmenszoon van Rijn trong một quá trình kéo dài 18 tháng. Bức chân dung bao gồm 148 triệu pixel và dựa trên 168.263 mảnh vỡ từ các tác phẩm của Rembrandt được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu được xây dựng có mục đích. Dự án được tài trợ bởi tập đoàn ngân hàng Hà Lan ING, phối hợp với Microsoft, tư vấn tiếp thị J.Walter Thompson, và các cố vấn từ TU Delft, The Mauritshuis và Bảo tàng Nhà Rembrandt
34. Thủ tướng Chính Phủ (2015), *Quyết định số 749/QĐ-TTg phê duyệt “Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030”*, Hà Nội

35. Trúc Phạm (2017), Nhật Bản cấp quyền công dân cho trí tuệ nhân tạo đầu tiên, Báo Công an nhân dân <http://cand.com.vn/Cong-nghe/Nhat-Ban-cap-quyen-cong-dan-cho-tri-tue-nhan-tao-dau-tien-465349/>
36. Trung tâm Nghiên cứu, Đào tạo và Hỗ trợ, Tư vấn (2020), *Một số tác động của công nghệ trí tuệ nhân tạo tới hệ thống bảo hộ sáng chế* [http://www.noip.gov.vn/hoat-ong-shcn-quoc-te/-/asset\\_publisher/7xsjBfqhCDAV/content/mot-so-tac-ong-cua-cong-nghe-tri-tue-nhan-tao-toi-he-thong-bao-ho-sang-che](http://www.noip.gov.vn/hoat-ong-shcn-quoc-te/-/asset_publisher/7xsjBfqhCDAV/content/mot-so-tac-ong-cua-cong-nghe-tri-tue-nhan-tao-toi-he-thong-bao-ho-sang-che)
37. Trung tâm Nghiên cứu, Đào tạo và Hỗ trợ, Tư vấn (2020), *Một số tác động của công nghệ trí tuệ nhân tạo tới hệ thống bảo hộ sáng chế* [http://www.noip.gov.vn/hoat-ong-shcn-quoc-te/-/asset\\_publisher/7xsjBfqhCDAV/content/mot-so-tac-ong-cua-cong-nghe-tri-tue-nhan-tao-toi-he-thong-bao-ho-sang-che](http://www.noip.gov.vn/hoat-ong-shcn-quoc-te/-/asset_publisher/7xsjBfqhCDAV/content/mot-so-tac-ong-cua-cong-nghe-tri-tue-nhan-tao-toi-he-thong-bao-ho-sang-che)
38. Trường đại học Luật TpHCM (2020), *Giáo trình Luật sở hữu trí tuệ*, NXB Hồng Đức, tr60-61
39. Trường Sơn, KN (2017), *Robot được trao quyền công dân có đáng sợ*, Báo tuổi trẻ <https://tuoitre.vn/robot-duoc-trao-quyen-cong-dan-co-dang-so-20171111150013419.htm>
40. UNESCO (2010), *L'ABC du droit d'auteur*, Paris: “Ở Hy Lạp cổ đại và ở Rome, việc sao chép lời văn của người khác từ tác phẩm của họ mà không được sự cho phép của tác giả bị coi là hành vi thấp hèn và đáng bị lên án”
41. USPTO (2020), *Decision on Petition filed January 20, 2020 under 37 CFR 1.181* [https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/16524350\\_22apr2020.pdf](https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/16524350_22apr2020.pdf)
42. VC (2021), *AI nâng tầm cuộc sống cho người dùng*, Báo Tuổi trẻ <https://congnghe.tuoiere.vn/ai-nang-tam-cuoc-song-cho-nguoi-dung-20210527180226783.htm>
43. Vụ công nghệ cao (2019), *Ngày hội Trí tuệ nhân tạo Việt Nam: Hướng đến xây dựng cộng đồng AI Việt Nam lớn mạnh* <https://www.most.gov.vn/vn/tin-tuc/16532/ngay-hoi-tri-tue-nhan-tao-viet-nam--huong-den-xay-dung-cong-dong-ai-viet-nam-lon-manh.aspx>
44. Vụ công nghệ cao (2019), *Trí tuệ Nhân tạo sẽ là mũi nhọn cho Cách mạng công nghiệp 4.0 của Việt Nam* <https://www.most.gov.vn/vn/tin-tuc/16538/tri-tue-nhan-tao-se-la-mui-nhon-cho-cach-mang-cong-nghiep-4-0-cua-viet-nam.aspx>

45. Vụ công nghệ cao (Bộ KH&CN) (2019), *Trí tuệ nhân tạo sẽ là mũi nhọn cho Cách mạng công nghiệp 4.0 của Việt Nam*, Hà Nội <https://www.most.gov.vn/vn/tin-tuc/16538/tri-tue-nhan-tao-se-la-mui-nhon-cho-cach-mang-cong-nghiep-4-0-cua-viet-nam.aspx>,
46. WIPO (2001), *Cẩm nang sở hữu trí tuệ: chính sách, pháp luật và áp dụng*, Thụy Sĩ
47. WIPO (2020), *WIPO Conversation on Intellectual Property (IP) and Artificial Intelligence (AI): Second session* [https://www.wipo.int/meetings/en/details.jsp?meeting\\_id=55309](https://www.wipo.int/meetings/en/details.jsp?meeting_id=55309)
48. WIPO (2020), *WIPO Conversation on Intellectual Property (IP) and Artificial Intelligence (AI): Third session* [https://www.wipo.int/meetings/en/details.jsp?meeting\\_id=59168](https://www.wipo.int/meetings/en/details.jsp?meeting_id=59168)