

BẢO HỘ QUYỀN TÁC GIẢ ĐỐI VỚI TÁC PHẨM NGHỆ THUẬT THỊ GIÁC TRONG VĂN HOÁ PHỐI LẠI BỞI AI - KINH NGHIỆM HOA KỲ VÀ BÀI HỌC CHO VIỆT NAM

Hoàng Trúc An¹, Nguyễn Phương Thảo¹, Đinh Thị Thùy Trang¹

Email: truncanhoang1011@gmail.com

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 19/11/2025

Ngày phản biện đánh giá: 03/12/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 15/12/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.1081

Tóm tắt: Bài viết phân tích pháp luật Việt Nam về quyền tác giả đối với tác phẩm nghệ thuật thị giác được phối lại bởi AI, chỉ ra những khoảng trống và thách thức pháp lý liên quan đến tư cách pháp lý của AI và điều kiện bảo hộ tác phẩm này trong bối cảnh AI đang thay đổi sâu sắc cách thức sáng tạo. Tham khảo kinh nghiệm Hoa Kỳ, nghiên cứu đề xuất kiến nghị hoàn thiện pháp luật Việt Nam nhằm cân bằng lợi ích các chủ thể, nâng cao hiệu quả quản lý nhà nước và thúc đẩy sáng tạo bền vững trong kỷ nguyên số.

Từ khóa: nghệ thuật thị giác, quyền tác giả, trí tuệ nhân tạo, văn hoá phối lại

I. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh Việt Nam đang đặt mục tiêu thúc đẩy chuyển đổi số và xây dựng khung pháp lý về trí tuệ nhân tạo (AI), việc hoàn thiện pháp luật điều chỉnh tác phẩm nghệ thuật thị giác (NTTG) phối lại bởi AI là yêu cầu cấp thiết. Việc thiếu vắng quy định pháp luật phát sinh nguy cơ xâm phạm quyền tác giả (QTG); qua đó vừa làm mất động lực sáng tạo cho tác giả, suy yếu chất lượng nội dung văn hóa, vừa dẫn đến rủi ro pháp lý nghiêm trọng, khuyến khích tội phạm mạng và đe dọa toàn bộ hệ sinh thái sáng tạo. Ngược lại, Hoa Kỳ nổi bật với thực tiễn xét xử linh hoạt, án lệ cập nhật cấp tiến với bối cảnh

số hoá và hướng tiếp cận rõ ràng, cởi mở hơn; từ đó, gợi mở cho Việt Nam kinh nghiệm trong việc hoàn thiện pháp luật đáp ứng sự phát triển của chuyển đổi số.

II. Cơ sở lý thuyết

Cơ sở lý thuyết dựa trên ba học thuyết chính về: (i) QTG liên quan tới xác định điều kiện bảo hộ của tác phẩm; (ii) Công nhận tác phẩm phối lại, gồm học thuyết về tác phẩm phái sinh và sử dụng hợp lý, nhằm xác định khi nào việc chất liệu gốc bằng AI được bảo hộ QTG; và (iii) AI và cân bằng lợi ích, tập trung vào cơ chế sáng tạo của AI, mức độ đóng góp của con người, cũng như cân bằng QTG, lợi ích xã hội và sự phát triển công nghệ.

¹ Trường Đại học Luật Hà Nội

Lý thuyết này là cơ sở để làm rõ khái niệm, đánh giá, so sánh khung pháp lý Việt Nam - Hoa Kỳ và kiến nghị về bảo hộ QTG đối với tác phẩm NTTG trong văn hoá phối lại bởi AI.

III. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp phân tích, bình luận, tổng hợp, nghiên cứu và so sánh các quy định pháp luật Sở hữu trí tuệ (SHTT) Việt Nam và Hoa Kỳ liên quan đến bảo hộ QTG với tác phẩm NTTG trong văn hoá phối lại bởi AI. Nhóm tác giả còn so sánh, đối chiếu thực tiễn để đánh giá, nhận xét và đưa ra kiến nghị phù hợp hoàn thiện pháp luật.

IV. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Khái quát chung về quyền tác giả đối với tác phẩm nghệ thuật thị giác trong văn hóa phối lại bởi AI

Theo WIPO (n.d.), QTG là khái niệm pháp lý bảo hộ quyền lợi của người sáng tạo đối với tác phẩm văn học, nghệ thuật và khoa học, nhằm ghi nhận, bảo vệ giá trị sáng tạo trí tuệ con người. Trong đó, tác phẩm NTTG là sản phẩm sáng tạo nghệ thuật, được định hình theo hình thức cụ thể và tác động chủ yếu đến thị giác người tiếp nhận thông qua đường nét, màu sắc, bố cục nhằm truyền tải giá trị thẩm mỹ hoặc tư tưởng (theo Cambridge University Press, n.d.) như “tranh, bản vẽ, bản in hoặc tác phẩm điêu khắc tồn tại dưới dạng bản sao duy nhất hoặc phiên bản giới hạn”.²

Bài viết tập trung làm rõ việc bảo hộ QTG trong văn hóa phối lại bởi AI. Trước hết, bắt nguồn từ thuật ngữ “remix”, văn hoá phối lại là hiện tượng xã hội mà các yếu tố văn hóa, ý tưởng hoặc tác phẩm

sẵn có được tái sử dụng, kết hợp và biến đổi để tạo ra sản phẩm mới mang ý nghĩa khác biệt hay góp phần hình thành giá trị sáng tạo mới (Lessig, 2004). Văn hóa phối lại bởi AI là giai đoạn phát triển của phối lại với AI hỗ trợ tái tạo, lai ghép và biến đổi các yếu tố như hình ảnh, phong cách nghệ thuật để tạo ra sản phẩm mới như yêu cầu MidJourney vẽ một bức tranh với phong cách như Van Gogh. Như vậy, tác phẩm NTTG trong văn hoá phối lại bởi AI là sản phẩm sáng tạo trí tuệ trong lĩnh vực NTTG, hình thành thông qua việc tái sử dụng, kết hợp và biến đổi - phối lại các yếu tố nội dung hiện hữu bằng AI, nhằm truyền tải giá trị thẩm mỹ hoặc tư tưởng mới. Tuy nhiên, hình thức sáng tạo này vẫn chưa được công nhận chính thức mà thường được dùng phổ biến trong đời sống.

Tổng kết lại, “*QTG đối với tác phẩm NTTG trong văn hoá phối lại bởi AI*” là “*quyền của chủ thể sáng tạo hoặc sở hữu tác phẩm NTTG được phối lại có sự tham gia của AI*”.

4.2. Pháp luật Việt Nam về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm nghệ thuật thị giác trong văn hóa phối lại bởi AI

Trong bối cảnh chuyển đổi số, Thủ tướng Chính phủ ban hành Quyết định số 127/QĐ-TTg phê duyệt Chiến lược quốc gia về nghiên cứu, phát triển và ứng dụng trí tuệ nhân tạo đến năm 2030 nhấn mạnh việc xây dựng khung pháp lý phù hợp với AI. Tuy nhiên, pháp luật hiện vẫn còn nhiều khoảng trống về QTG với tác phẩm do AI tham gia sáng tạo, do đó nhu cầu về khung pháp lý SHTT với vấn đề này càng cấp thiết.

² Chương I Đạo luật Bản quyền Hoa Kỳ.

Pháp luật SHTT Việt Nam chỉ bảo hộ các tác phẩm do con người sáng tạo và chỉ công nhận con người là chủ thể QTG theo khoản 2 Điều 4, khoản 1 Điều 12a và khoản 3 Điều 14 Luật SHTT năm 2005 (sửa đổi, bổ sung năm 2009, 2019 và 2022) (Luật SHTT). Quy định này phù hợp với pháp luật quốc tế, coi QTG là quyền của cá nhân hoặc tổ chức trực tiếp tạo ra hoặc sở hữu tác phẩm còn các thực thể phi nhân như AI không có tư cách chủ thể quyền. Tuy tác phẩm NTTG được bảo hộ như thông thường, những tác phẩm phối lại không có cơ chế bảo hộ riêng mà được xem xét qua cơ chế tác phẩm phái sinh hoặc ngoại lệ sử dụng hợp lý. Tóm lại, tác phẩm NTTG phối lại bởi AI không được công nhận QTG do không đáp ứng điều kiện bảo hộ và AI không thuộc phạm vi chủ thể QTG. Quan điểm này phù hợp với nền tảng SHTT nhưng còn nhiều hạn chế:

Thứ nhất, pháp luật SHTT hiện hành chưa có quy định với tác phẩm NTTG được phối lại bởi AI. Thuật ngữ và phạm vi điều chỉnh vẫn dừng ở các khái niệm truyền thống, chưa đủ bao hàm đặc thù của hoạt động sáng tạo tự động trong môi trường số. Ngoài ra, khái niệm, tiêu chí của hình thức sáng tạo mới cũng chưa được làm rõ. Hệ quả là cơ quan quản lý và chủ thể quyền gặp khó khăn trong áp dụng pháp luật khi chưa có căn cứ rõ ràng để phân biệt, xác định loại hình tác phẩm và mức độ bảo hộ thiếu nhất quán.

Thứ hai, pháp luật chưa xác định rõ tư cách pháp lý của AI, dẫn đến việc không thể xác định chủ thể có quyền sở hữu hay hưởng lợi từ sản phẩm do AI tạo ra, gây ra tranh chấp về QTG, đặc biệt trong bối cảnh dữ liệu huấn luyện của AI thường được thu thập từ nhiều nguồn khác nhau mà không có cơ chế kiểm soát rõ ràng.

Nếu công nhận tư cách chủ thể cho AI, hệ thống quyền nhân thân và quyền tài sản vốn được thiết kế cho con người sẽ phải điều chỉnh, đặt ra câu hỏi về việc “công nhận quyền cho ai”, “theo cơ chế nào” trong mối quan hệ giữa con người và AI.

Thứ ba, Việt Nam thiếu tiêu chí thống nhất xác định điều kiện bảo hộ QTG của tác phẩm NTTG phối lại bởi AI. Việc xác định tính sáng tạo trong tác phẩm này gặp khó khăn do kết quả thay đổi ngẫu nhiên mỗi lần mô hình vận hành. Thông thường, mức độ sáng tạo phụ thuộc lớn vào cách người dùng đặt câu lệnh, mức độ chỉnh sửa tác phẩm đầu ra của AI và ý tưởng, dữ liệu đầu vào mà con người đặt ra trước khi AI thực hiện. Điều này dẫn đến yếu tố sáng tạo của con người phức tạp, khó phân tách rõ ràng chủ thể QTG trong từng trường hợp cụ thể.

Nhìn chung, pháp luật Việt Nam duy trì cách tiếp cận bảo hộ QTG dựa trên sáng tạo của con người, khiến các tác phẩm NTTG phối lại bởi AI chưa được điều chỉnh đầy đủ. Việc học hỏi kinh nghiệm quốc tế như Hoa Kỳ gợi mở hướng hoàn thiện quy định SHTT bền vững và công bằng.

4.3. Pháp luật Hoa Kỳ về bảo hộ quyền tác giả đối với tác phẩm nghệ thuật thị giác trong văn hóa phối lại bởi AI

4.3.1. Thực trạng pháp luật Hoa Kỳ

Tại Hoa Kỳ, vấn đề này được quy định chủ yếu trong Luật Bản quyền Hoa Kỳ 1976. Năm 1990, do đặc thù của tác phẩm NTTG, Luật về Quyền của Nghệ sĩ Thị giác (VARA 1990) ra đời nhằm sửa đổi Luật Bản quyền. Ngoài ra còn có hướng dẫn trong Báo cáo chính thức của USCO (U.S Copyright Office - Văn phòng Bản quyền Hoa Kỳ). Trong phần này, nhóm tác giả phân tích quy định pháp luật Hoa Kỳ theo ba khía cạnh:

Thứ nhất, quy định pháp luật Hoa Kỳ về tác phẩm NTTG.

Luật Bản quyền Hoa Kỳ có khái niệm cụ thể về tác phẩm NTTG. Theo đó, tác phẩm NTTG được ghi nhận là đối tượng bảo hộ về bản quyền theo nguyên tắc bảo hộ các tác phẩm gốc, có tính sáng tạo, được định hình dưới dạng vật chất hữu hình, có thể cảm nhận, sao chép hoặc phổ biến, dù là trực tiếp hay thông qua thiết bị hỗ trợ³. Có thể thấy, dù quy định có điểm tương đồng nhưng Hoa Kỳ đã có định nghĩa chi tiết hơn Việt Nam.

Thứ hai, quy định về tác phẩm NTTG trong văn hóa phối lại.

Về nguyên tắc sử dụng hợp lý.

Theo Điều 107 Luật Bản quyền, sử dụng hợp lý là một trong các trường hợp hạn chế các quyền độc quyền của QTG.⁴ Đồng thời, việc tác phẩm chưa được công bố không mặc nhiên loại trừ khả năng được coi là sử dụng hợp lý nếu sau khi xem xét toàn diện các yếu tố liên quan, việc sử dụng đó vẫn hợp pháp. Nhìn chung, quy định của Hoa Kỳ tương đồng về các trường hợp được phép sử dụng các tác phẩm đã xuất bản mà không cần phải xin phép, không phải trả tiền bản quyền, không phải xin phép nhưng phải trả tiền bản quyền theo quy định tại Điều 25, 25a, 26 Luật SHTT. Nhưng so với Hoa Kỳ, pháp luật SHTT Việt Nam chưa có các tiêu chí rõ ràng mà mới chỉ liệt kê các trường hợp.

Về quyền ghi nhận tác giả của một số tác giả và tính toàn vẹn trong VARA 1990.

Điều 106A VARA 1990 ghi nhận quyền nhân thân của tác giả tác phẩm NTTG gồm quyền được nêu tên và quyền bảo vệ sự toàn vẹn của tác phẩm. Cách tiếp cận này giúp pháp luật Hoa Kỳ cân bằng giữa bảo vệ giá trị tinh thần của nghệ sĩ và tự do sáng tạo, giúp tránh xâm phạm tác phẩm gốc. VARA quy định rõ quyền chống bóp méo, cắt xén hoặc xuyên tạc tác phẩm, nhưng cũng đặt ra ngoại lệ: những biến dạng do tự nhiên, do bảo tồn hoặc do việc trưng bày sẽ không bị coi là vi phạm. Hoa Kỳ xây dựng cơ chế bảo vệ quyền nhân thân cụ thể và linh hoạt hơn so với quy định tại Điều 19 Luật SHTT Việt Nam - tác phẩm bị biến dạng do thời gian, ánh sáng hoặc quá trình bảo tồn vẫn có thể bị coi là xâm phạm nếu tác giả chứng minh ảnh hưởng đến “sự toàn vẹn của tác phẩm”.

Về các tác phẩm NTTG phái sinh và tác phẩm NTTG phối lại.

USCO quy định tương đối cởi mở về tác phẩm NTTG phái sinh⁵ và phối lại⁶ so với các quốc gia và chỉ bảo hộ nếu có phần sáng tạo gốc đủ mới và độc lập. Nếu chỉ là bản sao y hệt thì không có bản quyền vì đây chỉ là sao chép kỹ thuật chứ không phải sáng tạo nghệ thuật.⁷ Điều này nghĩa là tác phẩm phái: (i) Mang tính nguyên gốc, thể hiện hữu hình ý tưởng sáng tạo của tác giả; (ii) Trong các tác phẩm hai chiều, QTG thể hiện qua nhiều hình thức nhất định như đường nét hoặc các yếu tố đồ họa khác; và (iii) Thể hiện đủ mức độ sáng tạo, việc chỉ kết hợp những hình dạng

³ Điều 102(a) Luật Bản quyền Hoa Kỳ.

⁴ Điều 107 Luật Bản quyền Hoa Kỳ.

⁵ Điều 907 Tuyển tập Hướng dẫn Thực tiễn của USCO - Chương 900.

⁶ Điều 917 Tuyển tập Hướng dẫn Thực tiễn của USCO - Chương 900

⁷ Có bản quyền “Đề được chấp nhận là tác phẩm hội họa, đồ họa hoặc điêu khắc, tác phẩm phải thể hiện một số tác giả sáng tạo trong cách mô tả hoặc hình thức của nó.” 37 CFR § 202.10(a).

đơn giản hoặc thay đổi nhỏ không đáp ứng yêu cầu này.⁸

Thứ ba, quy định về chủ thể phối lại là AI.

Hiện nay, Luật Bản quyền không quy định AI là chủ thể QTG. USCO tuyên bố chỉ đăng ký tác phẩm có tính nguyên gốc do con người sáng tạo. Tuy nhiên, trước sự gia tăng của các sản phẩm AI, USCO (2025) đã ban hành Báo cáo về Bản quyền và AI. Phần “Copyright Ability” trong Báo cáo khẳng định luật chỉ công nhận tác phẩm do con người sáng tạo, nhưng nhấn mạnh pháp luật Mỹ đủ linh hoạt với trường hợp có sự tham gia của AI: tác phẩm có thể được bảo hộ nếu con người đóng góp “đủ” yếu tố sáng tạo, như chỉnh sửa, cải thiện hoặc tạo thêm giá trị mới từ kết quả của AI. Tức là việc dùng AI để hỗ trợ sáng tạo không loại trừ khả năng bảo hộ, thể hiện xu hướng vừa thúc đẩy phát triển AI, vừa bảo vệ quyền lợi của các tác giả con người (Lê, 2025).

4.3.2. Thực tiễn áp dụng pháp luật Hoa Kỳ

Như đã trình bày, pháp luật Hoa Kỳ hiện có xu hướng công nhận QTG cho tác phẩm có sự tham gia của AI, bao gồm cả tác phẩm NTTG. Tuy nhiên, trước đây, thực tiễn xét xử của Hoa Kỳ không ghi nhận tư cách chủ thể QTG của AI và các tác phẩm có sự tham gia của AI. Một vụ án điển hình là tranh chấp Thaler v. Perlmutter. Trong đó, Tòa Phúc thẩm Hoa Kỳ quận Columbia (2025) khẳng định Luật Bản quyền 1976 không bảo hộ tác phẩm được tạo ra hoàn toàn bởi AI. Thaler đã nộp đơn đăng ký bản quyền cho hình ảnh “A Recent Entrance to Paradise” do

hệ thống AI “Creativity Machine” tạo ra, nhưng USCO bác bỏ vì ông ghi AI là “tác giả” của tác phẩm (Jayashree, 2025).

Mới đây, vụ kiện tập thể đầu tiên liên quan đến AI - Andersen et al. v. Stability AI đã gây chú ý khi năm 2023, ba nghệ sĩ Sarah Andersen, Kelly McKernan và Karla Ortiz kiện Stability AI, Midjourney và DeviantArt tại Tòa án Quận Bắc California, cho rằng các nền tảng này đã dùng trái phép tác phẩm của họ để huấn luyện mô hình AI như Stable Diffusion, Midjourney, DreamStudio và DreamUp (Schor, 2025). Trong vụ này, dù trọng tâm là bảo vệ quyền lợi nghệ sĩ, Thẩm phán William Orrick không bác bỏ hoàn toàn cáo buộc vi phạm bản quyền, cho phép điều tra sâu hơn về mức độ “biến đổi” của dữ liệu đầu vào AI so với tác phẩm gốc, đã mở ra tín hiệu đáng chú ý. Như vậy, Hoa Kỳ đang dần cởi mở hơn, sẵn sàng xem xét bảo hộ cho tác phẩm có sự tham gia của AI nếu con người đóng vai trò sáng tạo chủ đạo, như định hướng hoặc chỉnh sửa đầu ra để đạt tính nguyên gốc theo tiêu chuẩn của USCO (2023, 2025).

Tóm lại, với tác phẩm NTTG có sự phối lại bởi AI, pháp luật Hoa Kỳ duy trì cách tiếp cận linh hoạt, coi AI như một công cụ hỗ trợ nếu tác phẩm NTTG đáp ứng điều kiện về tính nguyên gốc và sáng tạo con người. Từ đó, thúc đẩy sự cân bằng quyền lợi giữa các nghệ sĩ thị giác và người dùng AI nhằm hạn chế vi phạm bản quyền và khuyến khích đổi mới sáng tạo.

V. Kết luận

Gần đây, Nghị quyết 57-NQ/TW về phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số tiếp tục khẳng

⁸ Điều 905 theo USCO theo các nguyên tắc chung được quy định tại Chương 300 Tuyên tập Hướng dẫn Thực tiễn của Văn phòng Bản quyền Hoa Kỳ.

định hướng đồng bộ hóa khuôn khổ pháp lý, thúc đẩy ứng dụng công nghệ mới và bảo đảm cân bằng giữa khuyến khích sáng tạo với bảo vệ quyền lợi của chủ thể quyền. Điều này đặt ra yêu cầu hoàn thiện cơ chế bảo hộ và xây dựng tiêu chuẩn pháp lý phù hợp cho các mô hình sáng tạo hình thành từ AI. Từ kinh nghiệm Hoa Kỳ, Việt Nam có thể thực hiện một số thay đổi sau:

Thứ nhất, Việt Nam cần xây dựng thuật ngữ pháp lý trong Luật SHTT theo hướng cập nhật, bao hàm và thích ứng với bối cảnh công nghệ.

(i) Cần xây dựng định nghĩa pháp lý cho các loại hình tác phẩm mới. Chẳng hạn, “tác phẩm được hỗ trợ bởi AI” có thể hiểu là tác phẩm được hình thành với sự tham gia sáng tạo chủ đạo của con người, AI đóng vai trò công cụ kỹ thuật trong quá trình xử lý và biểu đạt ý tưởng và vẫn có thể được bảo hộ QTG. Ngược lại, “tác phẩm do AI tạo ra” là sản phẩm hình thành hoàn toàn hoặc chủ yếu nhờ hoạt động tự động của hệ thống AI mà không có sự kiểm soát sáng tạo trực tiếp của con người. (Mucci, n.d.)

(ii) Cần bổ sung khái niệm “dữ liệu huấn luyện” để làm rõ phạm vi sử dụng hợp pháp của nguồn dữ liệu đầu vào, đồng thời xác định trách nhiệm của các chủ thể trong việc đảm bảo tính minh bạch và tôn trọng quyền SHTT đối với các dữ liệu được dùng để huấn luyện mô hình AI giúp phân biệt giữa hành vi sáng tạo hợp pháp và hành vi vi phạm QTG.

Việc xác định và chuẩn hóa các định nghĩa này vừa lấp đầy khoảng trống thuật ngữ, vừa tạo cơ sở lý luận và pháp lý vững chắc cho việc xây dựng cơ chế điều chỉnh về quyền và trách nhiệm các chủ thể liên quan.

Thứ hai, cần xây dựng tiêu chí đánh giá tính sáng tạo, nguyên gốc trong tác

phẩm NTTG được phối lại bởi AI làm nguồn hỗ trợ cho Cục Bản quyền đánh giá hồ sơ đăng ký bản quyền.

(i) *Về mức độ quyết định ý tưởng sáng tạo con người.* Tiêu chí này được hiểu là con người cần xác định chủ đề, yêu cầu rõ ràng hoặc định hình phong cách nghệ thuật trước khi AI tạo ra sản phẩm. Ví dụ, khi một người đặt lệnh cho AI phối lại tác phẩm NTTG, các yêu cầu về màu sắc, chất liệu,... chi tiết có tác động lớn tới kết quả.

(ii) *Về mức độ can thiệp của con người trong xử lý hậu kỳ.* Tiêu chí này đòi hỏi người dùng AI cần trực tiếp lựa chọn, điều chỉnh, loại bỏ hoặc kết hợp các phiên bản AI tạo ra trong các câu lệnh và sau khi AI phối lại nhằm cho thấy dấu ấn sáng tạo và lao động trí tuệ của con người.

(iii) *Về tính minh bạch và nguyên bản của dữ liệu đầu vào.* Người dùng AI cần đảm bảo dữ liệu huấn luyện có yếu tố phân biệt và không vi phạm quyền của người khác qua việc xác định nguồn gốc của dữ liệu mà AI sử dụng.

Như vậy, việc xây dựng ranh giới pháp lý rõ ràng không những khuyến khích người dùng AI chủ động tăng tính minh bạch, sáng tạo trong quá trình tạo ra tác phẩm mà còn đáp ứng xu hướng quốc tế về mở rộng bảo hộ tác phẩm NTTG được phối lại bởi AI.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Cambridge University Press. (n.d.). *The visual arts*. <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/visual-arts#:~:text=the%20arts%20%20of%20,literature%20%20and%20%2015>
- [2]. Jayashree, M. (2025). *No copyright protection for AI-assisted creations: Thaler v. Perlmutter*. <https://>

- www.carltonfields.com/insights/publications/2025/no-copyright-protection-for-ai-assisted-creations-thaler-v-perlmutter
- [3]. Kosma, M. (2023). *Exploring copyright boundaries: The impact of Van Gogh-inspired AI art*. taftlaw.com
- [4]. Lessig, L. (2004). *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*, Penguin.
- [5]. Lê, T. H. (2025). *Thấy gì từ báo cáo của Cục Bản quyền Mỹ về AI?* <https://thesaigontimes.vn/thay-gi-tu-bao-caocua-cuc-ban-quyen-my-ve-ai/>
- [6]. Mucci, T. (n.d). *What is AI-Generated Content?* IBM. <https://www.ibm.com/think/insights/ai-generated-content>
- [7]. Quốc hội Việt Nam. (2005, sửa đổi 2022). *Luật Sở hữu trí tuệ*.
- [8]. Quốc hội Hoa Kỳ. (1976). *Luật Bản quyền Hoa Kỳ*.
- [9]. Quốc hội Hoa Kỳ. (1990). *Luật về Quyền của Nghệ sĩ Thị giác*.
- [10]. Schor, Z. (2025). *Andersen v. Stability AI: The landmark case unpacking the copyright risks of AI image generators*. <https://jipel.law.nyu.edu/andersen-v-stability-ai-the-landmark-case-unpacking-the-copyright-risks-of-ai-image-generators/>
- [11]. USCO (2025). *Copyright and Artificial Intelligence - Part 2: Copyrightability. A Report of the Register of Copyrights*. <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-2-Copyrightability-Report.pdf>
- [12]. WIPO. (n.d.). *Copyright*. wipo.int

COPYRIGHT PROTECTION FOR VISUAL ART WORKS IN THE REMIX CULTURE BY AI: U.S. EXPERIENCE AND LESSONS FOR VIETNAM

Hoang Truc An¹, Nguyen Phuong Thao⁹, Dinh Thi Thuy Trang⁹

Abstract: *This article examines the Vietnamese legal framework governing copyright protection for AI-remixed visual art, identifying existing gaps and legal challenges related to the legal status of AI and the conditions for protecting such works in a context where artificial intelligence is profoundly transforming creative practices. Drawing on U.S. experience, the study proposes recommendations to improve Vietnamese law, balancing the interests of relevant stakeholders, enhancing regulatory effectiveness, and fostering sustainable creativity in the digital age.*

Keywords: *author's right, artificial intelligence, remix culture, visual arts*

¹ Hanoi Law University