

# CHIẾM ĐOẠT PHONG CÁCH TRONG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TẠO SINH: TÁC ĐỘNG LÊN NGHỆ SĨ Ý TƯỞNG

Trịnh Ngọc Thiên Dung<sup>1</sup>

**Tóm tắt:** Sự phát triển nhanh chóng của trí tuệ nhân tạo tạo sinh (Generative AI) đã tạo ra những thay đổi sâu sắc trong lĩnh vực nghệ thuật và thiết kế thị giác, đặc biệt đối với nghệ sĩ ý tưởng (concept artist) - nhóm nghệ sĩ mà giá trị nghề nghiệp gắn chặt với phong cách cá nhân và danh tính sáng tạo. Các mô hình AI hiện nay được huấn luyện trên khối lượng lớn dữ liệu nghệ thuật thu thập từ Internet, trong đó có hồ sơ năng lực (portfolio), tác phẩm minh họa và nghiên cứu hình ảnh của concept artist, nhưng quá trình thu thập này thường thiếu minh bạch và không có sự đồng thuận của nghệ sĩ. Điều này dẫn đến hiện tượng chiếm đoạt phong cách (style appropriation), nơi AI có thể tái tạo nét vẽ, bảng màu, bố cục và cấu trúc thẩm mỹ đặc trưng của nghệ sĩ, gây ra nguy cơ xâm phạm quyền nhân thân, quyền phong cách và quyền sáng tạo. Nghiên cứu này nhằm phân tích vai trò trung tâm của dữ liệu nghệ thuật trong cơ chế học của AI, đánh giá các dạng sao chép phong cách và chỉ ra những tác động trực tiếp lên concept artist, bao gồm mất nhận diện phong cách, giảm cơ hội nghề nghiệp, suy yếu thương hiệu cá nhân và thay đổi cấu trúc lao động sáng tạo. Bằng cách tích hợp các khung lý thuyết về sở hữu trí tuệ, đạo đức dữ liệu, chiếm đoạt phong cách và tính nguyên bản, nghiên cứu giải thích mối quan hệ giữa dữ liệu nghệ thuật, mô phỏng phong cách và rủi ro nghề nghiệp. Cuối cùng, bài nghiên cứu đưa ra bộ khuyến nghị nhằm bảo vệ concept artist trong thời đại AI, bao gồm yêu cầu minh bạch dữ liệu, cơ chế kiểm định phong cách, bảo vệ quyền nhân thân và phát triển năng lực sáng tạo mới để thích ứng với môi trường AI. Nghiên cứu đóng góp cho lĩnh vực nghệ thuật thiết kế bằng cách làm rõ các rủi ro thẩm mỹ, đạo đức và pháp lý mà AI tạo sinh đặt ra, đồng thời đề xuất giải pháp nhằm đảm bảo sự bền vững của nghệ thuật ý tưởng (concept art) trong tương lai.

**Từ khóa:** trí tuệ nhân tạo tạo sinh, dữ liệu nghệ thuật, chiếm đoạt phong cách, nghệ thuật ý tưởng

## 1. MỞ ĐẦU

Sự phát triển nhanh chóng của trí tuệ nhân tạo tạo sinh (Generative AI) đã tạo ra những thay đổi sâu sắc trong nghệ thuật và thiết kế, đặc biệt ở lĩnh vực nghệ thuật ý tưởng (concept art) nơi phong cách cá nhân và khả năng biểu đạt ý tưởng là những yếu tố cốt lõi trong hoạt động sáng tạo. Các mô hình như Midjourney, Stable Diffusion hay DALL·E được huấn luyện bằng khối lượng lớn dữ liệu nghệ thuật thu thập từ Internet, bao gồm cả tác phẩm của các nghệ sĩ ý tưởng (concept artist). Quá trình thu thập dữ liệu này thường

<sup>1</sup> Khoa Mỹ thuật Công nghiệp, Trường Đại học Tôn Đức Thắng, 19 Nguyễn Hữu Thọ, Phường Tân Hưng, TP. Hồ Chí Minh, Việt Nam

thiếu minh bạch, dẫn đến các vấn đề như sử dụng tác phẩm không xin phép, tái tạo phong cách cá nhân, và làm mờ ranh giới giữa sáng tạo nguyên bản và sao chép phong cách.

Tuy nhiên, đối với concept artist, phong cách cá nhân không chỉ là giá trị nghệ thuật mà còn là tài sản nghề nghiệp quan trọng, quyết định khả năng cạnh tranh và thương hiệu sáng tạo. Khi AI có khả năng mô phỏng đặc trưng thẩm mỹ từ nét vẽ, màu sắc, bố cục đến cấu trúc tạo hình. Nghệ sĩ đối mặt với nhiều rủi ro mới: mất quyền nhân thân, giảm cơ hội nghề nghiệp, và khó bảo vệ danh tính sáng tạo trước việc AI sinh ra hình ảnh tương tự. Bối cảnh này không chỉ đặt ra nhu cầu cấp thiết phải nghiên cứu sâu về cơ chế chiếm đoạt phong cách, mà còn đòi hỏi việc xem xét cách thức nghệ sĩ tái định nghĩa vai trò và năng lực chuyên môn để thích nghi trong môi trường kỹ thuật số mới, đặc biệt đối với cộng đồng concept artist tại Việt Nam.

Mặc dù các nghiên cứu trước đây đã đề cập đến các vấn đề đạo đức và bản quyền trong AI tạo sinh, phần lớn vẫn tiếp cận ở mức độ tổng quát, chưa xem xét phong cách cá nhân như một tài sản nghề nghiệp có thể bị khai thác trong môi trường dữ liệu lớn. Đặc biệt, còn thiếu một khung phân tích liên kết trực tiếp giữa cơ chế hấp thụ dữ liệu của AI, các cấp độ tái tạo phong cách và tác động nghề nghiệp đối với concept artist. Nghiên cứu này nhằm lấp đầy khoảng trống đó bằng cách xây dựng một cách tiếp cận tích hợp giữa dữ liệu - phong cách - lao động sáng tạo, đồng thời đặt vấn đề trong bối cảnh Việt Nam.

Theo đó, mục tiêu trọng tâm của nghiên cứu là:

- Phân tích vai trò của dữ liệu nghệ thuật trong cơ chế học AI;
- Nhận diện các hình thái sao chép phong cách và mức độ tác động cụ thể đến concept artist;
- Thảo luận về hệ quả đối với lộ trình nghề nghiệp và quyền sáng tạo;
- Từ đó, đề xuất các khuyến nghị thiết thực nhằm bảo vệ phong cách cá nhân trước sự phát triển vũ bão của công nghệ AI.

### **Phương pháp nghiên cứu và cơ sở lý luận**

#### **Phương pháp nghiên cứu**

Nghiên cứu được thiết kế theo hướng định tính, kết hợp chặt chẽ giữa phân tích lý thuyết và phân tích hình ảnh thực chứng. Quy trình triển khai cụ thể bao gồm các phương pháp sau:

Phân tích và tổng hợp tư liệu

Nghiên cứu sử dụng phương pháp phân tích, tổng hợp tài liệu để xây dựng hệ thống cơ sở lý thuyết về dữ liệu nghệ thuật, cơ chế của AI tạo sinh và hiện tượng sao chép phong cách. Nguồn dữ liệu sơ cấp và thứ cấp bao gồm các bài báo khoa học quốc tế, tài liệu học thuật về sở hữu trí tuệ và nghệ thuật số. Đặc biệt, nghiên cứu đi sâu vào các trường hợp

điển hình (case studies) về những nghệ sĩ bị AI mô phỏng phong cách tiêu biểu như Greg Rutkowski và Kim Jung Gi.

Tiêu chí lựa chọn tài liệu bao gồm:

- Liên quan trực tiếp đến cơ chế học máy của AI tạo sinh;
- Đề cập trực diện đến vấn đề phong cách, bản quyền hoặc nhận diện nghệ sĩ;
- Được công bố trên các nền tảng học thuật uy tín hoặc có sức ảnh hưởng lớn trong cộng đồng nghệ thuật.

Phân tích mỹ thuật học và đối chiếu hình ảnh

Phương pháp phân tích mỹ thuật học được áp dụng chủ đạo để đánh giá mức độ mô phỏng phong cách trong các sản phẩm của AI. Quá trình này tập trung vào các yếu tố thị giác đặc trưng như đường nét, màu sắc, bố cục và cấu trúc ánh sáng. Kết hợp với đó là phương pháp đối chiếu giữa tác phẩm gốc và hình ảnh do AI tạo ra nhằm chỉ rõ sự tương đồng và khác biệt về mặt thẩm mỹ.

Suy luận, diễn giải và tổng hợp

Cuối cùng, nghiên cứu vận dụng phương pháp suy luận – diễn giải để làm rõ các tác động mang tính hệ thống của AI lên phong cách cá nhân và quyền sáng tạo của concept artist. Mọi nguồn dữ liệu và kết quả phân tích hình ảnh sau đó được tổng hợp, đối soát lẫn nhau nhằm đảm bảo tính khách quan, chặt chẽ và độ tin cậy cao cho các kết luận khoa học.

### Cơ sở lý luận

Lý thuyết nền tảng

Nghiên cứu này được xây dựng trên nền tảng *Lý thuyết/Luật Sở hữu Trí tuệ (Intellectual Property Law)* cung cấp khung phân biệt giữa sao chép hình thức và sao chép phong cách, Đồng thời, cần chỉ ra các rủi ro pháp lý khi AI tái tạo đặc trưng thẩm mỹ từ dữ liệu nghệ sĩ mà không có sự cho phép; theo Sobel (2024), trong nghiên cứu "*Elements of style: copyright, similarity, and generative ai*", các vấn đề này tập trung vào khía cạnh bản quyền (copyright) và mức độ tương đồng giữa các tác phẩm. Bên cạnh đó, Murray (2023) mở rộng khung pháp lý này bằng cách phân tích học thuyết "Sử dụng hợp lý" (*Fair Use*), chỉ ra rằng việc thiếu các quy định cụ thể về bảo hộ phong cách đang tạo ra một "vùng xám" cho phép các hệ thống AI khai thác giá trị kinh tế từ bản sắc thẩm mỹ của nghệ sĩ mà không vi phạm trực tiếp luật sao chép truyền thống.

Đồng thời, *Khung đạo đức dữ liệu FATE (Fairness, Accountability, Transparency, Ethics)* - Minh bạch, công bằng, trách nhiệm, thường được áp dụng trong nghiên cứu AI, nhấn mạnh sự minh bạch nguồn dữ liệu, tính công bằng và trách nhiệm trong thu thập tác phẩm nghệ thuật để huấn luyện mô hình. Về vấn đề này đã được Longpre và cộng sự (2023) trong nghiên cứu "The data provenance problem in AI: Transparency, fairness,

and accountability” chỉ ra tầm quan trọng của các nguyên tắc này. Sự dịch chuyển từ quản trị tự nguyện sang các tiêu chuẩn minh bạch bắt buộc cũng được củng cố bởi các khung pháp lý mới như Đạo luật AI của EU (2024), tạo cơ sở để nghệ sĩ thực thi quyền từ chối (opt-out) bảo vệ dữ liệu cá nhân.

Ngoài ra, *Lý thuyết chiếm đoạt phong cách (Style Appropriation Theory)* được áp dụng để giải thích cơ chế AI chiếm dụng ngôn ngữ tạo hình đặc trưng của nghệ sĩ, bao gồm nét vẽ, bảng màu và cấu trúc thẩm mỹ. Vấn đề này đã được Leitch (2025) làm rõ trong nghiên cứu “Documenting human style in AI art generation”.

Trong phạm vi nghiên cứu này, “chiếm đoạt phong cách” (*style appropriation*) được định nghĩa là hiện tượng các hệ thống AI tái tạo hoặc mô phỏng các đặc trưng thẩm mỹ mang tính nhận diện cá nhân của nghệ sĩ mà không có sự kiểm soát hay đồng thuận từ phía họ. Khái niệm này cần được phân biệt rõ rệt với hai cấp độ khác:

- *Ảnh hưởng thẩm mỹ (Stylistic influence)*: Mang tính gián tiếp, phổ quát và là một phần của sự kế thừa nghệ thuật truyền thống.
- *Mô phỏng phong cách (Style mimicry)*: Chỉ dừng lại ở mức độ bắt chước bề mặt thị giác, trong khi chiếm đoạt phong cách đi sâu vào việc tái tạo các đặc trưng định danh cốt lõi của tác giả.

Các nghiên cứu liên quan

Dựa trên nội dung tóm tắt, các nghiên cứu liên quan về tác động của Generative AI đối với nghệ thuật và phong cách cá nhân được phân loại thành ba chủ đề chính:

Thứ nhất, nhóm *cơ chế học tập dữ liệu và rủi ro thẩm mỹ tập trung* vào cách AI xử lý dữ liệu đầu vào và các rủi ro đối với tính độc nhất của phong cách nghệ sĩ, cụ thể là Epstein và cộng sự (2023) phân tích cách sự thiếu kiểm soát dataset dẫn đến nguy cơ tái tạo dấu ấn cá nhân, và van Hees et al. (2025) chỉ ra rằng người xem có thể nhầm lẫn giữa tác phẩm AI và tác phẩm thật, làm gia tăng rủi ro chiếm dụng phong cách. Đặc biệt, nghiên cứu tổng quan hệ thống của Heigl (2025) nhấn mạnh hiện tượng “đồng nhất hóa thẩm mỹ” (*aesthetic homogenization*), cảnh báo nguy cơ các phong cách cá nhân độc bản bị hòa tan vào các giá trị trung bình của thuật toán.

Thứ hai, nhóm *sự dịch chuyển vai trò và cấu trúc lao động* đánh giá sự thay đổi trong công việc, kỹ năng và vị trí của nghệ sĩ, với Messer (2024) nhấn mạnh sự dịch chuyển vai trò từ người sáng tạo sang người giám sát phong cách, trong khi Porquet (2025) nghiên cứu tác động lên họa sĩ minh họa và *concept artist*, cho thấy sự lo lắng liên quan đến mất phong cách cá nhân và cạnh tranh bất bình đẳng trên thị trường lao động. Bổ sung cho góc độ này, Oppenlaender (2023) lập luận rằng AI đang tái cấu trúc khái niệm 'lao động sáng tạo', buộc nghệ sĩ phải chuyển đổi từ thực thi thủ công sang kỹ năng điều phối dữ liệu.

Cuối cùng, nhóm *khía cạnh đạo đức, pháp lý và quyền cá nhân* tập trung vào các vấn đề nền tảng, quyền tác giả và quyền nhân thân, cụ thể Ivanova (2025) phân tích khía cạnh đạo đức trong nghệ thuật AI, nhấn mạnh các vấn đề liên quan đến dữ liệu, quyền nhân thân và sự mờ ranh giới sáng tạo.

Các tranh biện này đặt ra yêu cầu cấp thiết về việc xây dựng các cơ chế bảo hộ quyền nhân thân nghệ sĩ trước sự thương mại hóa phong cách trên quy mô công nghiệp của các tập đoàn công nghệ.

## 2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

### 2.1. Vai trò của dữ liệu nghệ thuật trong ai tạo sinh

Để hiểu rõ hơn cách Generative AI tác động đến phong cách cá nhân của concept artist, cần xem xét trực tiếp vấn đề cốt lõi nằm ở cơ chế thu thập và xử lý dữ liệu nghệ thuật trong các mô hình sinh ảnh hiện nay. Đây là yếu tố then chốt vì nó quyết định cách AI trích xuất, trừu tượng hóa và tái tổ hợp các đặc trưng phong cách từ dữ liệu nghệ thuật. Các hệ thống như Stable Diffusion hay Midjourney phụ thuộc vào các tập dữ liệu hình ảnh quy mô lớn, được thu thập tự động từ Internet mà không qua bước sàng lọc phong cách hay kiểm định thẩm mỹ. Theo Oppenlaender (2023), khi các mô hình AI tiếp nhận một lượng lớn dữ liệu có đặc trưng thị giác tương đồng, chúng sẽ tự tổng hợp và hình thành nên những “mẫu thẩm mỹ trung bình” (*aesthetic averages*). Hệ quả của quá trình này là hiện tượng “làm nhòe phong cách” (*style dilution*), khiến tính độc bản của mỗi nghệ sĩ bị suy yếu đáng kể.

Thực tế này cho thấy cơ chế học của AI không đơn thuần là ghi nhớ máy móc, mà là quá trình tạo ra *các biểu diễn trung gian* (*latent representations*). Tại không gian này, những nét vẽ hay tư duy thẩm mỹ riêng biệt của từng cá nhân bị “làm phẳng” thành các mô hình thống kê chung, dẫn đến nguy cơ mất đi hoàn toàn những tín hiệu nhận diện đặc trưng của người nghệ sĩ.

Hơn nữa, Leitch (2025) bổ sung rằng các mô hình sinh ảnh không chỉ học đặc trưng bề mặt như màu sắc hay chất liệu cọ, mà còn hấp thụ cấu trúc sâu như nhịp điệu nét vẽ, khối hình học và cách tổ chức ánh sáng, những yếu tố vốn được xem là “vân tay thẩm mỹ” của nghệ sĩ. Khi các đặc điểm cấu trúc này bị tái tổ hợp trong nhiều hình ảnh AI khác nhau, phong cách cá nhân bị lan truyền ngoài ý muốn và không còn được gắn với ngữ cảnh sáng tạo ban đầu.

Trường hợp của Greg Rutkowski minh họa tại Hình 1 là minh chứng cho cơ chế này. Khi phong cách của một nghệ sĩ xuất hiện với tần suất cao trong dữ liệu huấn luyện và tiếp tục được người dùng kích hoạt thông qua prompt, mô hình có xu hướng mã hóa phong cách đó như một biểu diễn xác suất tối ưu. Kết quả là các đặc trưng tạo hình đặc trưng - như ánh sáng kịch tính, bố cục chi tiết và không gian huyền ảo - được tái sinh liên tục trong nhiều đầu ra khác nhau. Trong trường hợp này, AI không chỉ tái hiện các yếu tố bề



mặt riêng lẻ, mà còn học được các quy luật tổ chức hình ảnh và tái áp dụng chúng một cách nhất quán trong các ngữ cảnh mới. Điều này cho thấy mô hình đã tiếp cận được các cấu trúc tạo hình sâu hơn của phong cách, thay vì chỉ dừng ở mức tương đồng thị giác đơn thuần.

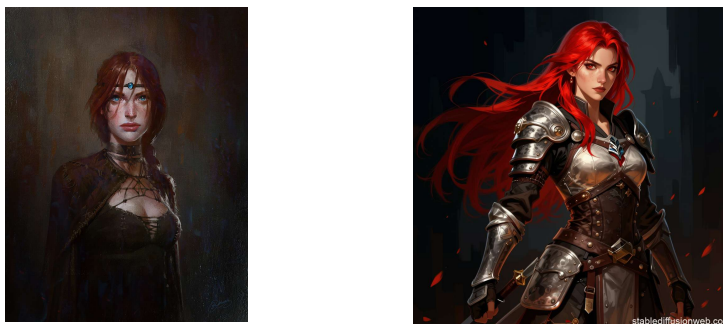
**Hình 1.** So sánh sự tương đồng về cấu trúc tạo hình giữa tác phẩm gốc của nghệ sĩ Greg Rutkowski (trái) và kết quả mô phỏng từ mô hình Stable Diffusion (phải). Nguồn: Ảnh trái: *technologyreview.com* (tác phẩm gốc của Greg Rutkowski); Ảnh phải: *technologyreview.com* (hình ảnh do AI tạo ra). Sử dụng cho mục đích nghiên cứu và phê bình.

Từ góc độ học thuật, điều này dẫn đến một chuyển dịch quan trọng: phong cách cá nhân, vốn là kết quả của quá trình sáng tạo tích lũy, bị chuyển hóa thành một dạng biểu diễn trừu tượng có thể tái sử dụng ngoài ngữ cảnh sáng tạo ban đầu. Điều này làm suy yếu mối liên kết giữa phong cách và danh tính tác giả, đồng thời đặt ra câu hỏi về việc liệu phong cách có thể được xem là một thực thể có thể bị “khai thác dữ liệu” tương tự như nội dung hình ảnh hay không.

## 2.2. Các dạng sao chép phong cách trong AI

Hiện tượng *chiếm đoạt phong cách (style appropriation)* trong AI tạo sinh không phải là một trạng thái đơn nhất, mà là một phổ liên tục các cấp độ xâm lấn vào danh tính nghệ thuật. Việc phân định các cấp độ này không chỉ giúp nhận diện các hình thái sao chép mà còn làm rõ mức độ tác động của chúng đối với giá trị nghề nghiệp của concept artist.

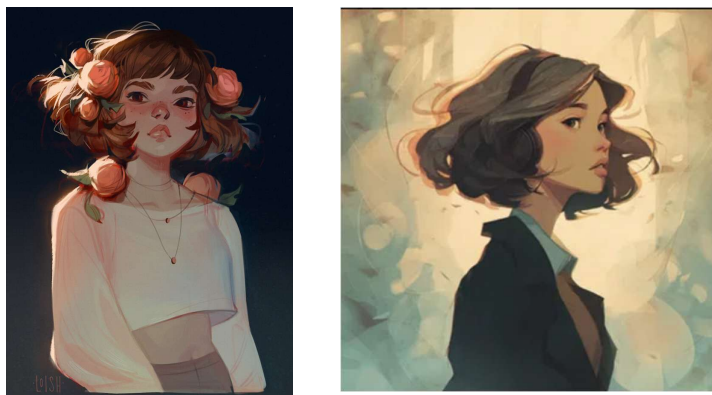
Ở cấp độ cơ bản *ảnh hưởng thẩm mỹ chung (general stylistic influence)* minh họa ở Hình 2, AI tái hiện các đặc trưng thị giác phổ biến trong dataset mà không định danh cụ thể một cá nhân nào. Cơ chế này diễn ra do sự hội tụ của các thuật toán về những “điểm thẩm mỹ tối ưu” (*chi tiết cao, ánh sáng kịch tính*), tạo ra một xu hướng thị giác chung. Ý nghĩa học thuật của hiện tượng này nằm ở sự bình quân hóa thẩm mỹ, nơi AI tạo ra một “*chuẩn kỹ thuật*” chung, vô tình làm mờ đi ranh giới giữa các cá tính sáng tạo đơn lẻ và dẫn đến sự đồng nhất hóa trong nghệ thuật số.



**Hình 2.** Minh chứng về ảnh hưởng thẩm mỹ trong hình ảnh do AI tạo ra. Hình ảnh được tạo bởi Stable Diffusion dựa trên prompt chứa tên nghệ sĩ Greg Rutkowski, cho thấy

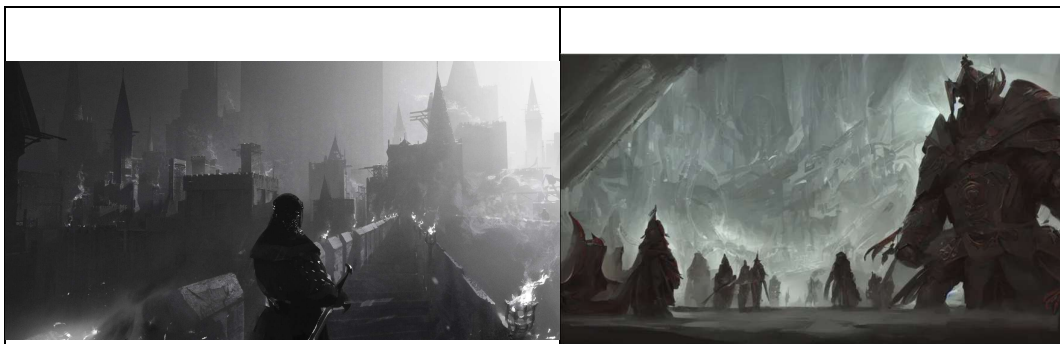
AI không sao chép trực tiếp mà tái tạo các đặc trưng như bảng màu kịch tính và kỹ thuật digital oil painting đặc trưng. Nguồn. Ảnh trái: ArtStation (tác phẩm gốc của Greg Rutkowski); Ảnh phải: Stable Diffusion (hình ảnh tạo bởi AI). Sử dụng cho mục đích nghiên cứu và phê bình.

*Mô phỏng bề mặt (Stylistic Mimicry)* là dạng thức đi sâu vào việc tái tạo các đặc điểm vi mô như chất liệu nét vẽ, bảng màu đặc trưng của các trường phái hoặc nhóm nghệ sĩ. AI không chỉ bắt chước “cảm giác” chung mà còn phân tích và tái tổ hợp các quy tắc kỹ thuật cụ thể phong cách vẽ nhân vật nữ của nghệ sĩ Loish với những đường cong mềm mại, bảng màu pastel và cách đi bóng cực kỳ đặc trưng như minh chứng ở Hình 3. Đây là quá trình trích xuất kỹ năng quy luật, nơi các thao tác thủ công phức tạp bị chuyển hóa thành các tham số có thể tái tạo hàng loạt, làm giảm giá trị của các kỹ năng kỹ thuật thuần túy. Epstein và cộng sự (2023) chỉ ra rằng đây là mức mô phỏng phổ biến khi dataset chứa nhiều hình ảnh có thẩm mỹ tương tự.



**Hình 3.** Mô phỏng bề mặt đối với phong cách nhân vật của nghệ sĩ Loish. Hình do Midjourneyb tạo ra tái lập hoàn hảo các đặc điểm nhận dạng phong cách nhân vật của Loish ách vẽ môi, mắt và luồng tóc chảy trôi. Nguồn. Ảnh trái: Loish.net (Tác phẩm gốc của Loish); Ảnh phải: Midlibrary.io (hình ảnh tạo bởi AI). Sử dụng cho mục đích nghiên cứu và phê bình.

**Tái tạo cấu trúc phong cách (structural style replication)** Cấp độ này đánh dấu sự xâm lấn sâu hơn vào "ngôn ngữ tạo hình" – vốn là hạt nhân trong tư duy sáng tạo của nghệ sĩ. Thay vì chỉ dừng lại ở việc sao chép các yếu tố bề mặt, AI bắt đầu hấp thụ và tái hiện các cấu trúc trừu tượng như quy luật tổ chức không gian, nhịp điệu nội tại của nét vẽ và hệ thống cấu trúc ánh sáng.



**Hình 4.** Tái tạo cấu trúc ánh sáng và khối tích. Hình ảnh bên phải cho thấy AI đã hấp thụ được "logic chiếu sáng" và cách phân lớp tiền cảnh - hậu cảnh theo phong cách dàn dựng không gian của nghệ sĩ. Nguồn. Ảnh trái: ArtStation (Tác phẩm gốc của Jama Jurabaev); Ảnh phải: Lexica.art (hình ảnh tạo bởi AI). Sử dụng cho mục đích nghiên cứu và phê bình.

Về mặt cơ chế, Leitch (2025) chỉ ra rằng các mô hình học sâu có xu hướng tự động trích xuất được những cấu trúc trừu tượng này nếu tập dữ liệu huấn luyện chứa mật độ cao các tác phẩm từ cùng một nghệ sĩ. Điều này cho phép AI không chỉ mô phỏng vẻ ngoài mà còn nắm bắt được các nguyên tắc tổ chức hình ảnh phức tạp, chẳng hạn như trong Hình 4 cách phân bố mảng tối và điểm nhấn sáng để tạo chiều sâu cho khối kiến trúc trong tranh của Jama Jurabaev. Về mặt học thuật, đây chính là quá trình vật chất hóa tư duy trừu tượng. Tại đây, các nguyên tắc sáng tạo phi vật thể và tri thức tích lũy của nghệ sĩ bị AI mã hóa thành các biểu diễn xác suất toán học. Ý nghĩa của hiện tượng này nằm ở khả năng "tách rời phong cách khỏi chủ thể": AI cho phép tái áp dụng các quy luật tư duy đặc thù của một cá nhân vào những ngữ cảnh hoàn toàn mới mà không cần đến sự hiện diện hay kiểm soát của chủ thể sáng tạo ban đầu.

Cấp độ nghiêm trọng nhất xảy ra khi AI tái tạo phong cách đạt đến mức độ *nhận diện cá nhân (Signature-level Style Appropriation)*, khiến sản phẩm đầu ra có thể bị nhầm lẫn với tác phẩm thật hoặc danh tính nghệ sĩ bị chiếm dụng. Trường hợp của Kim Jung Gi như Hình 5 là minh chứng cho việc AI nắm bắt được "giọng điệu cá nhân" thông qua các phối cảnh bóp méo hay kỹ thuật tổ chức không gian độc bản. Đây là cấp độ gần nhất với khái niệm "chiếm đoạt phong cách", vì nó không chỉ liên quan đến hình ảnh đầu ra mà còn can thiệp vào hệ thống gán danh tính sáng tạo. Khi người xem không còn phân biệt được giữa tác phẩm của nghệ sĩ và sản phẩm do AI tạo ra, quyền nhân thân và quyền kiểm soát hình ảnh sáng tạo bị suy yếu đáng kể. Điều này cho thấy vấn đề không chỉ nằm ở việc "AI tạo ra cái gì", mà ở việc "AI được nhận diện như i".



**Hình 5.** Chiếm đoạt định danh thông qua tái tạo cấu trúc không gian phức tạp của nghệ sĩ kim jung gi. Hình ảnh bên phải cho thấy ai có khả năng "giải mã" và tái lập quy luật phối cảnh đặc trưng của tác giả ở mức độ nhận diện tức thì. Nguồn. Ảnh trái: visualatelier8.com (tác phẩm gốc của kim jung gi); ảnh phải: civitai (hình ảnh tạo từ ai). Sử dụng cho mục đích nghiên cứu.

Tổng thể, các dạng tái tạo phong cách trong ai cần được hiểu như một phổ phân cấp, trong đó mỗi mức độ tương ứng với một cơ chế học khác nhau và một mức độ tác động khác nhau đến danh tính sáng tạo. Cách tiếp cận này cho phép phân tích hiện tượng chiếm đoạt phong cách không chỉ ở cấp độ mô tả, mà như một vấn đề có cấu trúc, liên quan đến dữ liệu, thuật toán và nhận thức xã hội về tác giả trong môi trường số.

### **2.3. Tác động của AI tạo sinh đối với nghệ Concept Art trong bối cảnh Việt Nam**

Sự can thiệp của AI tạo sinh không chỉ dừng lại ở mức độ công cụ mà còn đang tái cấu trúc sâu sắc hệ sinh thái nghề nghiệp của các concept artist tại Việt Nam – nơi vốn được coi là “công xưởng” gia công sáng tạo (*outsourcing*) lớn của khu vực.

#### **2.3.1. Phạm vi và đặc điểm nghề nghiệp đặc thù**

Trong nghiên cứu này, concept artist được xác định là những người giải quyết vấn đề bằng thị giác hoạt động chủ yếu trong các lĩnh vực:

- Ngành Game và Phim: Thiết kế nhân vật, môi trường và đạo cụ cho các dự án giải trí. Tại Việt Nam, nhóm này tập trung đông đảo ở các studio lớn như Sparx\*, Glass Egg hay các dự án game Việt.
- Minh họa thương mại: Tạo hình ảnh quảng bá cho các nhãn hàng.
- Outsourcing: Đây là đặc điểm nổi bật của bối cảnh Việt Nam, nơi nghệ sĩ thường xuyên làm việc theo quy trình nghiêm ngặt của các tập đoàn quốc tế, đòi hỏi tính nhất quán cao về phong cách.

### 2.3.2. Sự dịch chuyển cơ hội nghề nghiệp và "điểm gãy" nhân sự

Tại Việt Nam, AI đang tạo ra một sự thay đổi mạnh mẽ trong nhu cầu thị trường, dẫn đến các tác động trực tiếp:

Sự thu hẹp dư địa cho nghệ sĩ sơ cấp (Junior): Việc AI thực hiện tốt các khâu khởi tạo nhanh như ideation và thumbnailing làm giảm đáng kể nhu cầu tuyển dụng vị trí Junior hoặc Intern. Điều này gây nguy cơ đứt gãy thế hệ kế cận khi những người mới vào nghề mất đi "đất diễn" để rèn luyện kỹ năng thực tế.

Cạnh tranh không công bằng về chi phí: Khảo sát của Porquet (2025) và thực tiễn tại Việt Nam cho thấy khách hàng có xu hướng ưu tiên AI vì chi phí thấp và tốc độ vượt trội. Nhiều họa sĩ tự do (Freelancer) đang phải đối mặt với tình trạng bị ép giá hoặc mất hợp đồng vào tay các giải pháp AI giá rẻ (Lê Nam, 2023).

### 2.3.3. Dẫn chứng thực tiễn về xung đột danh tính và quyền sáng tạo

Thực tế tại Việt Nam đã ghi nhận những trường hợp điển hình minh chứng cho sự rủi ro của nghệ sĩ trong thời đại AI:

Nguy cơ bị "đánh tráo" danh tính sáng tạo: Một biên cố gây xôn xao cộng đồng là việc họa sĩ Nguyễn Đăng Ninh bị các nền tảng nghệ thuật quốc tế chặn tài khoản vì nhầm lẫn tranh vẽ tay của anh là sản phẩm của AI (Khương Nha, 2023). Điều này minh chứng cho hệ lụy của hiện tượng "làm nhòe phong cách": khi AI hấp thụ dữ liệu quá mức, nghệ sĩ thật sự lại mất đi khả năng chứng minh tính nguyên bản cho "vân tay thẩm mỹ" của chính mình.

Sự phản kháng để bảo vệ giá trị nhân bản: Nhiều nghệ sĩ có tầm ảnh hưởng, tiêu biểu là họa sĩ Duy Khánh (từng tham gia thiết kế cho dự án game Liên Minh Huyền Thoại), đã bày tỏ thái độ kiên quyết từ chối sử dụng AI trong quy trình sáng tạo cốt lõi để bảo vệ tính chính trực của nghề (Khương Nha, 2024). Sự phản kháng này phản ánh nỗ lực duy trì giá trị độc bản trước xu hướng "Tự động hóa ý tưởng" (Epstein et al., 2023).

### 2.3.4. Thay đổi cấu trúc lao động: Từ sáng tạo sang điều phối

Quy trình lao động tại các studio Việt Nam đang dịch chuyển từ việc trực tiếp vẽ tay sang vai trò quản lý đầu ra của máy tính. Nghệ sĩ dần trở thành những "người điều phối thẩm mỹ" (Heigl, 2025), chịu trách nhiệm hiệu đính và tinh chỉnh các biến thể do AI tạo ra. Tuy nhiên, việc lạm dụng AI để rút ngắn thời gian sản xuất trong các dự án dẫn đến lo ngại về sự mai một các kỹ năng chuyên môn sâu, khiến nghệ sĩ dần mất đi "giọng điệu thị giác" riêng biệt và trở nên phụ thuộc vào thuật toán (Hertzmann, 2018).

#### 2.4. Vấn đề pháp lý và đạo đức

Những rủi ro về pháp lý và đạo đức trở nên đặc biệt nghiêm trọng khi dữ liệu nghệ thuật bị thu thập và sử dụng cho mục đích huấn luyện mô hình AI mà không có sự cho phép của nghệ sĩ. Theo nghiên cứu của Murray (2023) AI có thể vô tình vi phạm quyền nhân thân và quyền tác giả khi tái hiện lại các yếu tố mang tính dấu ấn cá nhân của tác phẩm gốc, vì quyền nhân thân bao gồm quyền được ghi nhận tác giả và quyền bảo vệ sự toàn vẹn tác phẩm là bất khả xâm phạm trong nhiều hệ thống luật. Đây là vấn đề đặc biệt quan trọng đối với concept artist, những người phụ thuộc mạnh vào phong cách cá nhân như một tài sản nghề nghiệp.

Bên cạnh rủi ro pháp lý, vấn đề minh bạch dữ liệu cũng đặt ra thách thức lớn về đạo đức. Longpre et al. (2023) nhấn mạnh rằng đa số các mô hình AI hiện nay không công bố nguồn dữ liệu cụ thể hoặc không cung cấp cơ chế để nghệ sĩ rút tác phẩm ra khỏi dataset. Điều này khiến concept artist không thể biết tác phẩm của họ có đang bị sử dụng để huấn luyện AI hay không, càng không thể kiểm soát cách phong cách cá nhân được mô hình hấp thụ và tái tổ hợp. Việc thiếu minh bạch này tạo ra một “vùng xám đạo đức” khi AI phát triển dựa trên tài sản trí tuệ của nghệ sĩ nhưng bản thân nghệ sĩ lại không được đền bù, không được thông báo và không được ghi nhận.

Thêm vào đó, vấn đề chiếm dụng phong cách (*style appropriation*) gây ra những câu hỏi đạo đức nghiêm trọng về quyền kiểm soát hình ảnh sáng tạo chỉ ra rằng AI có thể mô phỏng phong cách đến mức người xem nhầm lẫn tác phẩm AI với tác phẩm thật. Điều này dẫn đến hiện tượng sai lệch nhận thức tác giả (*author misattribution*) trong cộng đồng sáng tạo. Ở cấp độ xã hội, trường hợp phong cách của Kim Jung Gi bị AI tái tạo tràn lan sau khi ông qua đời đã gây làn sóng phản đối mạnh mẽ từ cộng đồng nghệ sĩ châu Á, vì việc mô phỏng phong cách mà không tôn trọng ngữ cảnh sáng tạo được xem là hành vi xúc phạm di sản nghệ thuật của tác giả. Porquet (2025) kết luận rằng việc AI tự động tái hiện phong cách của nghệ sĩ quá cố mà không có sự kiểm soát cộng đồng là một biểu hiện rõ ràng của việc vi phạm quyền nhân thân và giá trị đạo đức trong nghệ thuật.

Cuối cùng, các nền tảng trực tuyến và nhà phát triển AI cũng phải đối mặt với trách nhiệm đạo đức lớn hơn khi triển khai công nghệ. Ivanova (2025) cho rằng AI không chỉ đặt ra câu hỏi về tính nguyên bản của tác phẩm, mà còn đặt lại nền tảng đạo đức của hành vi sáng tạo trong kỷ nguyên công nghệ nơi mà ranh giới giữa lấy cảm hứng và sao chép bị xóa nhòa. Điều này đòi hỏi một khung pháp lý - đạo đức mới nhằm đảm bảo cân bằng giữa phát triển công nghệ và bảo vệ quyền sáng tạo của concept artist.

## 2.5. Đề xuất giải pháp và khuyến nghị bảo vệ phong cách cá nhân

Trước những thách thức mang tính hệ thống từ AI tạo sinh, việc bảo vệ giá trị nghệ nghiệp cho concept artist đòi hỏi một chiến lược tích hợp đa tầng giữa công nghệ, pháp lý và đào tạo, đặc biệt trong bối cảnh đặc thù của thị trường sáng tạo Việt Nam.

### 2.5.1. Cơ chế bảo vệ kỹ thuật và minh bạch dữ liệu

Nhằm giảm thiểu rủi ro bị khai thác dữ liệu trái phép, nghệ sĩ cần chủ động thiết lập các “hàng rào” kỹ thuật ngay từ giai đoạn công bố tác phẩm.

- Khuyến nghị các nghệ sĩ tại Việt Nam áp dụng các công cụ *độc dữ liệu (data poisoning)* như Glaze hoặc Nightshade trước khi đăng tải tác phẩm lên các nền tảng trực tuyến như ArtStation, Behance.

- Các công cụ này hoạt động bằng cách chèn vào hình ảnh một lớp “nhiều” siêu vi ở cấp độ *điểm ảnh (pixel)*. Lớp nhiễu này không thể nhận thấy bằng mắt thường nhưng lại làm sai lệch cách thuật toán học máy phân tích dữ liệu. Ví dụ, AI có thể quét một bức tranh phong cách sơn dầu nhưng lại hiểu nhầm đó là phong cách trừu tượng, từ đó ngăn chặn việc trích xuất chính xác “vân tay thẩm mỹ” của nghệ sĩ (Epstein et al., 2023; Oppenlaender, 2023).

- Đây là giải pháp tự vệ chủ động có tính khả thi cao nhất cho nghệ sĩ tự do, giúp họ kiểm soát được “đầu vào” của AI mà không cần chờ đợi sự thay đổi từ các tập đoàn công nghệ.

### 2.5.2. Hoàn thiện khung pháp lý về “Quyền phong cách”

Cần có sự can thiệp từ các cơ quan quản lý để chuyển dịch từ sự tự vệ tự phát sang sự bảo hộ chính thức của luật pháp.

- Đề xuất bổ sung khái niệm “Tài sản phong cách thị giác” vào Luật Sở hữu trí tuệ Việt Nam, coi đây là một phần của quyền nhân thân và quyền tài sản. Song song đó, ban hành quy định bắt buộc các đơn vị phát triển AI nội địa phải công khai *nguồn gốc dữ liệu huấn luyện (Data Provenance)* (Longpre et al., 2023).

- **Ý nghĩa minh bạch:** Việc công khai nguồn gốc dữ liệu giúp nghệ sĩ kiểm tra liệu tác phẩm có bị sử dụng trái phép hay không, tạo ranh giới rõ ràng giữa “ảnh hưởng thẩm mỹ” tự nhiên và “chiếm đoạt phong cách” có chủ đích.

- **Cơ chế Từ chối tham gia (Opt-out):** Xây dựng quy định mặc định quyền khai thác dữ liệu chỉ được kích hoạt khi có sự đồng thuận bằng văn bản của tác giả, thay vì buộc nghệ sĩ phải tự tìm cách gỡ bỏ tác phẩm sau khi chúng đã bị AI “hấp thụ” (Longpre et al., 2023; Sobel, 2024).

### 2.5.3. Cải cách đào tạo nghệ thuật và nâng cao năng lực thích ứng

Giáo dục là mắt xích cốt lõi để xây dựng nội lực và tư duy phản biện cho thế hệ nghệ sĩ trong thời đại AI.

- **Đổi mới giáo trình:** Các cơ sở đào tạo mỹ thuật cần tích hợp học phần “Đạo đức AI và Bản quyền số”. Thay vì cảm đoán, giáo dục nên tập trung vào “quản trị công nghệ”, dạy sinh viên cách sử dụng AI như một công cụ hỗ trợ tư duy sơ bộ (ideation) nhưng kiên định rèn luyện kỹ năng tay nghề độc lập. Kỹ năng thủ công đóng vai trò là “mỏ neo” giúp nghệ sĩ không bị hòa tan vào các mẫu thẩm mỹ trung bình của máy tính (Longpre et al., 2023; Murray, 2023).

- **Trọng tâm “Tư duy thiết kế”:** Đào tạo nghệ sĩ trở thành những người kể chuyện (storytellers) và chuyên gia giải quyết vấn đề bằng hình ảnh. Khi kỹ thuật thực thi dần bị tự động hóa, giá trị nghệ sĩ nằm ở sự thấu cảm văn hóa và khả năng điều phối thẩm mỹ – những yếu tố dựa trên cảm xúc con người mà AI hoạt động trên xác suất thống kê chưa thể thay thế hoàn toàn (Murray, 2023; Sobel, 2024).

### 3. KẾT LUẬN

Nghiên cứu khẳng định rằng dữ liệu nghệ thuật chính là yếu tố quyết định cách Generative AI mô phỏng và tái tổ hợp phong cách cá nhân, đồng thời là nguồn gốc của các rủi ro thẩm mỹ, nghề nghiệp và đạo đức. Thông qua việc phân tích cơ chế hấp thụ dữ liệu, nghiên cứu chỉ ra rằng khi các mô hình được huấn luyện trên khối lượng lớn tác phẩm không kiểm soát, chúng sẽ hình thành nên những mẫu thẩm mỹ trung bình. Quá trình này không chỉ dẫn đến hiện tượng làm nhòe phong cách mà còn tước đoạt khả năng nhận diện đặc trưng của tác giả. Các trường hợp điển hình như Greg Rutkowski, Kim Jung Gi, hay biến cố họa sĩ Nguyễn Đăng Ninh bị chặn tài khoản do nhầm lẫn với AI là minh chứng rằng việc AI tái tạo phong cách ở mức định danh gây ảnh hưởng trực tiếp tới quyền nhân thân và sự toàn vẹn của di sản nghệ thuật.

Đóng góp chính của nghiên cứu:

- **Thiết lập khung phân tích liên kết giữa Dữ liệu – Chiếm đoạt phong cách – Rủi ro nghề nghiệp,** giải thích cơ chế “vật chất hóa tư duy” thông qua AI (Epstein et al., 2023; Sobel, 2024).

- **Nhận diện “điểm gãy” nhân sự** trong ngành outsourcing tại Việt Nam và chỉ ra rủi ro mất nhận diện tác giả thông qua các dẫn chứng thực tế (Khương Nha, 2024; Murray, 2023).

Hàm ý của nghiên cứu:

- **Đối với giáo dục:** Nhấn mạnh việc chuyển dịch trọng tâm đào tạo từ kỹ thuật thực thi sang tư duy chiến lược và đạo đức nghệ thuật. Nghệ sĩ tương lai cần sở hữu năng lực “điều phối thẩm mỹ” thay vì chỉ là người vẽ máy thuần túy (Murray, 2023).

- Đối với chính sách: Khẳng định tính cấp thiết của việc bảo hộ “danh tính phong cách” để bảo vệ sức cạnh tranh của ngành công nghiệp sáng tạo Việt Nam.
- Tóm lại, sự trỗi dậy của AI không triệt tiêu nghề concept art mà buộc nghề này phải tái định nghĩa lại giá trị. Sự kết hợp giữa khả năng kiểm soát công nghệ và việc duy trì bản sắc nhân văn sẽ là chìa khóa để nghệ sĩ Việt Nam tồn tại và phát triển bền vững trong kỷ nguyên trí tuệ nhân tạo.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Epstein, Ziv, Aaron Hertzmann, Laura Herman, Robert Mahari, Morgan R. Frank, Matthew Groh, Hope Schroeder, et al. 2023, *Art and the Science of Generative AI*, Science 380 (6650): 1110-11, <https://doi.org/10.1126/science.adh4451>.
2. European Parliament & Council of the European Union (2024), *Artificial Intelligence Act*, <https://artificialintelligenceact.eu/>
3. Heigl, R. (2025), *Generative artificial intelligence in creative contexts: A systematic review and future research agenda*, Management Review Quarterly, 76(5). <https://doi.org/10.1007/s11301-025-00494-9>
4. Ivanova, I. (2025). AI and art and morality. AI & Ethics. <https://doi.org/10.1007/s43681-025-00735-3>
5. Khuong Nha (2023, January 6), *Họa sĩ Việt bị chặn tài khoản vì vẽ tranh giống AI*. VnExpress, <https://vnexpress.net/hoa-si-viet-bi-chan-tai-khoan-vi-ve-tranh-giong-ai-4558292.html>
6. Khuong Nha (2024, May 15), *Họa sĩ Việt thiết kế game LMHT: "Đổi nghề nếu phải dùng AI"*. VnExpress, <https://vnexpress.net/hoa-si-viet-thiet-ke-game-lmht-doi-nghe-neu-phai-dung-ai-4926922.html>
7. Lê Nam (2023, May 18), *Họa sĩ Việt tranh cãi về xu hướng dùng AI để vẽ tranh*, Báo Thanh Niên, <https://thanhnien.vn/hoa-si-viet-tranh-cai-ve-xu-huong-dung-ai-de-ve-tranh-1851533251.htm>
8. Leitch, A. (2025), *Documenting human style in AI art generation*, arXiv. <https://arxiv.org/pdf/2507.19497.pdf>
9. Longpre, S., Hou, L., Kim, J. W., Wei, J., & Chen, X. (2023), *The data provenance problem in AI: Transparency, fairness, and accountability*, arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.14169>
10. Messer, U. (2024), *Co-creating art with generative artificial intelligence*, Journal of Web Media. <https://doi.org/10.1016/j.jwema.2024.000161>
11. Murray, M. D. (2023), *Generative AI art: Copyright infringement and fair use*, SMU Science and Technology Law Review, 26(2). <https://scholar.smu.edu/scitech/vol26/iss2/3>

12. Oppenlaender, J. (2023), *The creativity of text-to-image models: An examination of generative AI art*, arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2210.11482>
13. Porquet, F. (2025), *Illustrators' perceptions of AI style transfer and its impact on professional identity*, ACM Digital Library. <https://doi.org/10.1145/3706598.3713854>
14. Sobel, Z. (2024), *Elements of style: Copyright, similarity, and generative AI*, Harvard Journal of Law & Technology, 38(2). <https://jolt.law.harvard.edu/assets/articlePDFs/v38/2-Sobel.pdf>
15. Van Hees, J., Müller, F., Zhang, L., & Reijnders, D. (2025), *Human perception of art in the age of AI*, Frontiers in Psychology. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1497469>

## STYLE APPROPRIATION IN GENERATIVE AI: THE IMPACT ON CONCEPT ARTISTS

*Trinh Ngoc Thien Dung*

**Abstract:** *The rapid development of Generative Artificial Intelligence (Generative AI) has created profound changes in the field of art and visual design, particularly for concept artists—a group whose professional value is deeply intertwined with individual style and creative identity. Current AI models are trained on massive volumes of artistic data collected from the Internet, including portfolios, illustrations, and visual research by concept artists. However, this data collection process often lacks transparency and the artists' consent. This has led to the phenomenon of style appropriation (sao chép phong cách), where AI can reproduce an artist's signature strokes, color palette, composition, and aesthetic structure, posing risks of violating moral rights, style rights, and creative integrity. This study aims to analyze the central role of artistic data in the learning mechanisms of AI, evaluate various forms of style appropriation, and identify the direct impacts on concept artists. These impacts include the loss of stylistic recognition, reduced career opportunities, the weakening of personal branding, and changes to the creative labor structure. By integrating theoretical frameworks on intellectual property, data ethics, style appropriation, and originality, the study explains the relationship between artistic data, style mimicry, and professional risk. Ultimately, the research proposes a set of recommendations to protect concept artists in the age of AI, including demands for data transparency, style auditing mechanisms, protection of moral rights, and the development of new creative competencies for adapting to the AI environment. The study seeks to contribute to the art and design sector by clarifying the aesthetic, ethical, and legal*

*risks posed by Generative AI, while simultaneously proposing solutions to ensure the future sustainability of the concept art profession.*

**Keywords:** *generative artificial intelligence, artistic data, style appropriation, concept art, concept artist*

*(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 27-02-2026; ngày phản biện đánh giá: 10-3-2026; ngày chấp nhận đăng: 26-3-2026)*