

HÀNH VI XÂM PHẠM QUYỀN TÁC GIẢ ĐỐI VỚI CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH TẠI VIỆT NAM

NGUYỄN ĐÌNH HUY*

TRƯƠNG THỊ TUỜNG VI**

Ngày nhận bài: 03/07/2021

Ngày phản biện: 11/07/2021

Ngày đăng bài: 30/09/2021

Tóm tắt:

Bài viết này làm rõ thực trạng thực thi quyền tác giả (QTG) đối với chương trình máy tính (CTMT) thông qua các hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT với những nội dung: Khái niệm và các tiêu chí nhận diện hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT, các hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT phổ biến hiện nay, từ đó kiến nghị hoàn thiện các quy phạm pháp luật liên quan.

Từ khóa:

Quyền tác giả, chương trình máy tính, phần mềm, thực thi

Abstract:

The article will clarify the reality of copyright enforcement for computer programs, specifically: the conceptions, elements to define the infringements, acts of copyright infringement on computer programs populary in Vietnam, thereby recommending to admend the relevant legal provisions.

Key word:

Copyright, computer programs, software, enforcement.

1. Nhận diện hành vi xâm phạm quyền tác giả đối với chương trình máy tính

1.1. Khái niệm hành vi xâm phạm quyền tác giả đối với chương trình máy tính

Chương trình máy tính là tập hợp các chỉ dẫn được thể hiện dưới dạng các lệnh, các mã, lược đồ hoặc bất kỳ dạng nào khác, khi gắn vào một phương tiện mà máy tính đọc được, có khả năng làm cho máy tính thực hiện được một công việc hoặc đạt được một kết quả cụ thể¹. CTMT có thể tồn tại dưới những dạng như game trò chơi, các ứng dụng được sử dụng trong điện thoại, máy tính, máy tính bảng; hệ thống mạng internet (bản chất của internet là sự kết nối rất nhiều CTMT), CTMT có thể chứa trong các sản phẩm máy móc, thiết bị điện tử... Phần mềm là CTMT được mô tả bằng hệ thống ký hiệu, mã hoặc ngôn ngữ để điều khiển thiết bị số thực hiện chức năng nhất định². Như vậy, một phần mềm có thể là CTMT nhưng một

* TS., Trưởng Ban Thanh tra Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh.

** ThS., Trường Đại học Sài Gòn; Email: tuongvids@gmail.com.

¹ Khoản 1 Điều 22 Luật Sở hữu trí tuệ 2005, sửa đổi năm 2009, 2019.

² Khoản 12 Điều 4 Luật Công nghệ thông tin năm 2006, sửa đổi bổ sung 2017.

CTMT chưa hẳn là phần mềm. Hay nói cách khác, phần mềm là một sản phẩm, CTMT là một bộ phận có thể đảm nhiệm nhiều nhiệm vụ để thực hiện các chức năng quan trọng nhất trong phần mềm³.

Hành vi xâm phạm QTG (infringement) là hành vi sử dụng các tác phẩm có bảo hộ QTG nhưng không có sự cho cho phép, đồng ý của tác giả, chủ sở hữu QTG. Đó là hành vi vi phạm các độc quyền được cấp cho chủ thể QTG để chống lại bên thứ ba như quyền sao chép, phân phối, hiển thị hoặc thực hiện tác phẩm được bảo hộ, hoặc tạo ra các tác phẩm phái sinh... Một thuật ngữ khá gần với hành vi xâm phạm QTG là hành vi vi phạm pháp luật về QTG. Luật Bản quyền Liên bang Mỹ 1988 quy định tại tiêu đề thứ 17 mục (a) 501: "Xâm phạm (infringement) bản quyền⁴ là hành vi của bất kỳ ai vi phạm (violation) *bất kỳ quyền độc quyền nào của chủ sở hữu bản quyền* như nội dung từ mục 106 đến 122 hoặc như nội dung trong mục 106A (a)". Như vậy, theo pháp luật của Mỹ khẳng định hành vi xâm phạm là hành vi vi phạm pháp luật về quyền của các chủ sở hữu QTG. Điều 28 Luật Sở hữu trí tuệ Việt Nam (Luật SHTT) dù không đưa ra khái niệm như Luật của Mỹ nhưng liệt kê các hành vi xâm phạm QTG cụ thể cho thấy nội dung của các hành vi này hướng tới hành vi vi phạm pháp luật về QTG của chủ sở hữu, tác giả của tác phẩm cho thấy sự tương đồng về nội hàm của hành vi xâm phạm quyền tác giả trong pháp luật của Mỹ và Việt Nam. Hành vi phạm QTG về CTMT là một khái niệm chung về các hành vi trái các quy định về QTG đối với CTMT. Còn hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT cũng là hành vi vi phạm QTG đối với CTMT nhưng chỉ là trái các quyền cụ thể của các tổ chức, cá nhân.

Vậy có thể hiểu *hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT là việc cá nhân, tổ chức thực hiện hành vi thuộc QTG đối với CTMT đang trong thời hạn bảo hộ mà không được phép của chủ sở hữu, tác giả CTMT và cũng không thuộc trường hợp sử dụng ngoại lệ.*

Một số hành vi không phải là hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT cần được nhận diện là:

Thứ nhất, hành vi phá vỡ bảo mật trong các sản phẩm, thiết bị có chứa CTMT từ người dùng, không vì mục đích thương mại.

Thực tiễn đã phát sinh ra những hành vi của người tiêu dùng hoặc những cá nhân, tổ chức hỗ trợ người tiêu dùng phá vỡ các bảo mật do nhà sản xuất của sản phẩm cài đặt với những hành vi jailbreak, root hay unlock. Công ty Apple, nhà sản xuất của điện thoại iphone đã có những cáo buộc⁵ cho rằng các hành vi trên của người dùng là vi phạm quyền sửa đổi mã nguồn hệ điều hành iphone OS của chủ sở hữu bản quyền quy định tại (a) mục 117 tiêu đề 17

³ Trương Thị Tường Vi (2020), *Một số vấn đề pháp lý về sáng chế liên quan đến chương trình máy tính*, Tạp chí Pháp luật và phát triển, Số tháng 11&12 năm 2020, tr.75.

⁴ Bản quyền - nguyên gốc là từ copyright, thuật ngữ này được dùng trong các văn bản pháp luật của hệ thống Thông Luật như các nước Mỹ, Anh (chú trọng vào quyền tài sản của chủ sở hữu), Quyền tác giả- thuật ngữ được sử dụng trong các văn bản pháp luật tại Việt Nam có nguồn gốc từ hệ thống Dân luật như Pháp là droit d'auteur.

⁵ David L. Hayes (2009), Văn bản trả lời các câu hỏi của Apple, <https://www.wired.com/imagesblogs/threatlevel/2009/07/applejailbreakresponse.pdf>, truy cập ngày 16/8/2021.

của Luật Bản quyền Liên bang Mỹ và mục 1201 tiêu đề 17 Luật Bản quyền kỹ thuật số thiên niên kỷ Liên bang Mỹ 1998 là hành vi phá vỡ các biện pháp công nghệ được sử dụng để ngăn chặn truy cập trái phép vào các tác phẩm có bản quyền. Mô hình kinh doanh khép kín (chỉ được sử dụng những ứng dụng của Apple trên hệ điều hành OS) mà Apple đã áp dụng là một trong những yếu tố tạo nên thành công của các sản phẩm Apple, đồng thời nó cũng được xem như là một hình thức độc quyền, ngăn cản việc sử dụng các ứng dụng có bản quyền của các nhà sản xuất khác, ngăn cản người dùng sử dụng dịch vụ từ nhà mạng khác hơn là việc sao chép, đánh cắp mã nguồn hệ điều hành từ người sử dụng sản phẩm và Văn phòng Bản quyền Mỹ kết luận rằng hành vi đó không vi phạm bản quyền vì mặc dù chủ sở hữu bản quyền có thể cố gắng hạn chế các chương trình có thể chạy trên một hệ điều hành cụ thể, nhưng luật bản quyền không phải là phương tiện để áp đặt các hạn chế đó⁶. Như vậy kết luận này được xem như là một ngoại lệ cho trường hợp sử dụng QTG đối với CTMT tại Mỹ.

Trong khi đó, tại Việt Nam khoản 12 và khoản 14 Luật SHTT cũng quy định nội dung tương tự như tại mục 1201 tiêu đề 17 Luật Bản quyền kỹ thuật số thiên niên kỷ Liên bang Mỹ 1998 nhưng chúng ta chưa hề đề cập đến trường hợp ngoại lệ này nếu có xảy ra. Thực tế, người tiêu dùng mua điện thoại iphone các bản nội địa của một quốc gia khác sau đó mang về Việt Nam cần phải vô hiệu hóa các bản nội địa để có thể sử dụng mạng viễn thông tại Việt Nam hoặc để tải các ứng dụng điện thoại mà appstore của Apple không cung cấp thì có xem là vi phạm QTG của Apple không? Nếu áp dụng khoản 1 Điều 5 Công ước Berne thì các tác giả, chủ sở hữu QTG được hưởng quyền ở các nước thành viên công ước không phải là quốc gia gốc của tác phẩm, những quyền do luật của nước đó dành cho công dân của mình trong hiện tại và trong tương lai cũng như những quyền mà công ước này đặc biệt quy định. Điều đó có nghĩa là những ngoại lệ được áp dụng cho CTMT trong điện thoại, máy tính bảng, game trò chơi ở Mỹ không mặc nhiên được áp dụng tại Việt Nam vì luật hiện hành chúng ta không có quy định về ngoại lệ này cho hành vi phá vỡ các biện pháp bảo mật của mã nguồn nhúng trong sản phẩm điện thoại, trò chơi, máy tính bảng.

Thứ hai, hành vi phát tán virus, mã độc nhằm mục đích phá hoại lấy dữ liệu, tổng tiền vào thiết bị số hay mạng internet.

Theo Điều 71 Bộ luật Hình sự 2015 sửa đổi 2017, Việt Nam hiện nay chỉ cấm việc sản xuất CTMT là mã độc, virus nhằm mục đích gây cản trở khả năng hoạt động bình thường của máy tính chứ không cấm việc sản xuất CTMT là mã độc, virus nhằm mục đích thí nghiệm, nghiên cứu. Các mã độc và virus cũng được bảo hộ QTG nếu các chương trình này đáp ứng các điều kiện bảo hộ QTG của CTMT. Dù có mối liên hệ với CTMT trong quá trình hoạt động của các sản phẩm thiết bị số và hệ thống mạng internet, tuy nhiên các hành vi phát tán virus, mã độc nhằm mục đích phá hoại lấy dữ liệu, tổng tiền vào thiết bị số hay mạng internet

⁶ James H. Billington (2010), U.S. Copyright Office, <https://www.copyright.gov/1201/2010/Librarian-of-Congress-1201-Statement.html>, truy cập ngày 16/8/2021.

trên không phải là hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT vì: Đối tượng mà hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT hướng tới là xâm phạm về quyền sở hữu về các đoạn mã (mã nguồn và mã máy) của tác giả, nhà sản xuất CTMT. Trong khi đó, đối tượng mà hành vi vô hiệu hóa hệ thống bảo mật của thiết bị số là hướng tới vô hiệu hóa quyền kiểm soát thiết bị số của nhà sản xuất, vô hiệu hóa quyền kiểm soát sử dụng các ứng dụng và chức năng của các CTMT trong thiết bị số để sử dụng thiết bị số linh hoạt theo ý chí của người sử dụng chứ không phải để sử dụng CTMT trái phép. Đối tượng mà hành vi dùng virus hay các biện pháp kỹ thuật, dùng phần mềm tấn công vào hệ thống mạng internet, thiết bị số hướng tới kiểm soát hệ quyền điều khiển hệ thống mạng, thiết bị số lấy dữ liệu thông tin nội dung, hoặc tổng tiền chứ không hướng tới quyền sở hữu về các mã của CTMT.

Do vậy, hiện nay các hành vi này trong các văn bản quy phạm pháp luật không phải là hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT mà được xem là hành vi xâm phạm hoạt động công nghệ thông tin⁷ và được xử lý ở nhóm vi phạm về lĩnh vực công nghệ thông tin: Bị xử phạt vi phạm hành chính tại điểm a, khoản 1 Điều 77 Nghị định số 15/2020/NĐ-CP ngày 03/02/2020: "*Tạo ra hoặc cài đặt hoặc phát tán chương trình vi rút máy tính hoặc phần mềm gây hại vào thiết bị số của người khác*" hoặc nếu tính chất nghiêm trọng thì vi phạm về nhóm tội trong lĩnh vực công nghệ thông tin, mạng viễn thông từ Điều 286 đến Điều 290 Bộ luật Hình sự chứ không phải là hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT.

2. Các tiêu chí xác định hành vi xâm phạm quyền tác giả đối với chương trình máy tính

Theo Điều 5 Nghị định số 105/2006/NĐ-CP ngày 22/9/2006 hướng dẫn thi hành Luật SHTT về bảo vệ quyền SHTT và quản lý nhà nước về SHTT, sửa đổi bởi Nghị định số 119/2010/NĐ-CP ngày 30/12/2010 (Nghị định số 105/2006/NĐ-CP), có thể xác định hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT dựa vào bốn yếu tố sau:

2.1. Đối tượng bị xem xét phải thuộc phạm vi các đối tượng đang được bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ

Chương trình máy tính nói chung là đối tượng thuộc phạm vi được bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ⁸ nhưng khi xét một CTMT cụ thể thì QTG chỉ phát sinh khi thỏa mãn các điều kiện sau: (i) Tác phẩm được sáng tạo (nguyên gốc)⁹; (ii) Được thể hiện dưới một hình thức vật chất nhất định¹⁰; (iii) Không vi phạm các quy định chính sách của Nhà nước về bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ¹¹.

(i) Tính nguyên gốc của CTMT nghĩa là không sao chép từ CTMT của tác giả khác, phải do chính tác giả sáng tạo ra. Tuy nhiên, cần phải hiểu đúng tính nguyên gốc của CTMT

⁷ Điều 71 và Điều 72, Luật Công nghệ thông tin 2006 sửa đổi năm 2017.

⁸ Điểm m khoản 1 Điều 14 Luật SHTT.

⁹ Khoản 7 Điều 4 Luật SHTT.

¹⁰ Khoản 1 Điều 6 Luật SHTT.

¹¹ Điều 8 Luật SHTT.

không có nghĩa là tất cả mọi ký tự, câu lệnh trong bộ mã đó là hoàn toàn sự sáng tạo của lập trình viên. Thực tế hiện nay không có mã nguồn nào là nguyên gốc 100%, có thể có mã nguyên gốc cách đây gần trăm năm¹² lúc mà chưa có nhiều tài liệu và các khóa học, các diễn đàn trao đổi kinh nghiệm nên thời đó các lập trình viên không có nhiều lựa chọn. Hiện nay với sự chia sẻ thông tin qua môi trường internet mọi người được học hỏi lẫn nhau, kế thừa và phát triển nên cần hiểu tính nguyên gốc trong trường hợp áp dụng cho CTMT là tương đối.

(ii) CTMT phải được thể hiện dưới một hình thức vật chất nhất định, không phân biệt nội dung, chất lượng, hình thức, phương tiện, ngôn ngữ, đã công bố hay chưa công bố, đã đăng ký hay chưa đăng ký¹³. Theo khoản 1 Điều 6 Nghị định số 105/2006/NĐ-CP thì việc xác định CTMT được bảo hộ được thực hiện bằng cách xem xét các tài liệu, chứng cứ chứng minh căn cứ phát sinh, xác lập quyền theo quy định tại Điều 6 Luật SHTT. Vì vậy, CTMT có thể được thể hiện dưới những hình thức nào? Trước thời đại internet, nhà sản xuất thường in mã nguồn trong các trang báo (nếu họ muốn công khai) và người đọc cần phải gõ lại ký tự mã nếu muốn dùng lại để sử dụng riêng. Sau đó, đĩa mềm được tạo ra và giá thành ngày càng rẻ dùng cho việc chia sẻ mã nguồn điện tử, sự xuất hiện của internet và máy tính cá nhân đã xóa bỏ những trở ngại trong việc thể hiện mã nguồn này. Như vậy, về mặt lý thuyết mã nguồn có thể được thể hiện dưới bản giấy, trong file điện tử, tuy nhiên thực tế hiện nay thể hiện tại bản điện tử vì đây là hình thức tối ưu nhất hiện nay. Việc chứng minh CTMT được xác lập QTG: Đối với trường hợp có giấy chứng nhận QTG đối với CTMT thì được xác định theo giấy chứng nhận đăng ký, văn bằng bảo hộ và các tài liệu kèm theo giấy chứng nhận đăng ký, văn bằng bảo hộ đó. Trường hợp không có giấy chứng nhận QTG đối với CTMT thì được xác định trên cơ sở bản gốc bộ mã ở dạng giấy, file điện tử, đĩa mềm và các tài liệu liên quan (nếu có).

(iii) Không phạm các quy định chính sách của Nhà nước về bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ.

Dù CTMT thỏa mãn điều kiện nguyên gốc và được định hình, nhưng nếu vi phạm các quy định chính sách của Nhà nước về bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ thì cũng không được bảo hộ QTG. Với quy định công nhận và bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ của tổ chức, cá nhân trên cơ sở bảo đảm hài hòa lợi ích của chủ thể quyền sở hữu trí tuệ với lợi ích công cộng; không bảo hộ các đối tượng sở hữu trí tuệ trái với đạo đức xã hội, trật tự công cộng, có hại cho quốc phòng, an ninh. Năm 2018, trong vụ án hình sự tổ chức cờ bạc trái phép game bài Rikvip/TipClub (bản chất là CTMT) của Phan Sào Nam (Chủ tịch Hội đồng quản trị Công ty TVC Online)¹⁴ đã vi phạm Điều 8 Luật SHTT nên sẽ không được bảo hộ QTG đối với CTMT vì không bảo hộ các đối tượng sở hữu trí tuệ trái với đạo đức xã hội, trật tự công cộng, có hại cho quốc phòng, an ninh.

¹² Scott Wallask (2019), Source code, <https://searchapparchitecture.techtarget.com/definition/source-code#:~:text=History%20of%20source%20code&text=One%20of%20the%20earliest%20examples,software%20solve%20a%20mathematical%20equation>), truy cập ngày 20/4/2021.

¹³ Khoản 1, Điều 6 Luật SHTT.

¹⁴ Bảo Hà - Phạm Dự, (2018), Phan Sào Nam tự hào 'thành quả công nghệ Việt' ở game bài Rikvip, <https://vnexpress.net/phan-sao-nam-tu-hao-thanh-qua-cong-nghe-viet-o-game-bai-rikvip-3841072.html>, truy cập ngày 20/4/2021.

2.2. Có yếu tố xâm phạm trong đối tượng bị xem xét

Hiện nay, QTG chỉ bảo hộ 2 yếu tố trong CTMT là mã nguồn và mã máy¹⁵, để xác định có yếu tố xâm phạm trong CTMT bị xem xét, cần phải so sánh CTMT gốc và CTMT nghi ngờ có chứa mã nguồn hay mã máy xâm phạm. Nếu 2 mã giống nhau hoàn toàn ở các điểm về cấu trúc mã (các file mã nguồn, cách mà các mã liên kết với nhau) và cách 2 mã đó hoạt động và cách thức vận hành,... thì có thể dễ dàng kết luận là xâm phạm về quyền sao chép tác phẩm.

Nếu đủ chứng cứ cho rằng CTMT bị nghi ngờ có chứa mã nguồn, mã máy xâm phạm nhưng có sáng tạo thêm, một số file được làm cho khác đi thì sự không giống nhau đó không thật sự rõ ràng, khó để kết luận hệ thống 2 là sao chép của hệ thống 1 mặc dù tác giả 2 đã tham khảo, nhưng có thêm sáng tạo, nhưng vẫn có thể kết luận là vi phạm vào quyền bảo vệ sự toàn vẹn tác phẩm tại khoản 5 Điều 28 Luật SHTT vì có sự chỉnh sửa mã nguồn.

Nếu có mã nguồn của bên bị nghi có chứa yếu tố xâm phạm thì so sánh và phân tích hai bộ mã nguồn nhưng thường là không có sẵn mã nguồn công khai. Ngay cả khi khởi kiện ra tòa thì bên nguyên đơn vẫn phải có nghĩa vụ chứng minh có yếu tố xâm phạm. Do vậy, thường trước khi đưa ra các lời cáo buộc, bên nguyên đơn sẽ tiến hành dịch ngược mã nguồn và so sánh mã dịch ngược để tìm mã nguồn của CTMT bị nghi ngờ.

2.3. Chủ thể của hành vi

Chủ thể thực hiện hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT bao gồm người dùng cuối (cá nhân và cơ quan tổ chức sử dụng), các lập trình viên trong quá trình tạo các CTMT cạnh tranh, các doanh nghiệp phát triển phần mềm khác. Ngoài ra, chủ thể thực hiện hành vi xâm phạm còn có thể chính là tác giả hoặc chủ sở hữu QTG đối với CTMT trong trường hợp họ sử dụng vượt quá quyền của mình. Khi tác giả không đồng thời là chủ sở hữu QTG thì tác giả có các quyền nhân thân tại Điều 19 Luật SHTT trừ quyền công bố tại khoản 3 Điều 19, còn chủ sở hữu có các quyền tài sản tại Điều 20 và quyền nhân thân tại khoản 3 Điều 19 Luật SHTT. Hai chủ thể quyền này có thể xâm phạm quyền lẫn nhau, trường hợp điển hình nhất là các lập trình viên sau khi sáng tạo ra CTMT, nghỉ việc và thành lập doanh nghiệp phần mềm mới, sau đó dùng mã nguồn mà chính mình đã tạo ra cho doanh nghiệp cũ để tạo thành CTMT mới đã vi phạm quyền làm tác phẩm phái sinh của chủ sở hữu CTMT.

Trường hợp chủ sở hữu QTG đối với CTMT không phải là người được pháp luật hoặc cơ quan có thẩm quyền cho phép theo quy định tại các Điều 25, 26 Luật SHTT về giới hạn quyền¹⁶. Tuy nhiên, khi áp dụng quy định này vào CTMT cho thấy các trường hợp được xem là giới hạn QTG đối với CTMT tương đối hẹp so với các tác phẩm khác, chỉ giới hạn QTG của tác giả và chủ sở hữu CTMT trong trường hợp: Trích dẫn hợp lý CTMT mà không làm sai ý tác giả để bình luận hoặc minh họa trong tác phẩm của mình như việc sử dụng một phần của

¹⁵ Khoản 1 Điều 22 Luật SHTT.

¹⁶ Khoản 3 Điều 5 Nghị định số 105/2006/NĐ-CP.

mã nguồn của chủ thể khác vào trong bài giảng lập trình, để minh họa trong giáo trình về lập trình, trong các đề tài nghiên cứu khoa học hay các bài báo khoa học về mã nguồn¹⁷. Những trường hợp ngoại lệ không xin phép nhưng vẫn phải trả tiền dù không bị phủ định trong Điều 26 Luật SHTT nhưng thực tế không áp dụng được cho CTMT mà chỉ cho các tác phẩm nghe nhìn như điện ảnh, nhiếp ảnh, âm nhạc...

2.4. Hành vi bị xem xét xảy ra tại Việt Nam

Hành vi xâm phạm phải xảy ra trên lãnh thổ Việt Nam, nhưng cũng bị xem là xảy ra tại Việt Nam nếu hành vi đó xảy ra trên mạng internet nhưng nhằm vào người tiêu dùng hoặc người dùng tin tại Việt Nam¹⁸. Với sự phát triển của hệ thống mạng lưới internet hiện nay cho phép một chủ thể đang ở quốc gia khác vẫn có thể thực hiện hành vi tấn công vào hệ thống mạng, lấy mã nguồn của chủ thể tại Việt Nam. Để bảo đảm các hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT ngoài biên giới Việt Nam được thực thi, nhà nước ta đã tham gia ký kết nhiều Hiệp định tương trợ tư pháp với các quốc gia¹⁹ và Công ước Berne, Hiệp định Trips. Theo tác giả, khi một hành vi thực hiện trên internet, vấn đề khó thực thi nhất là xác định danh tính chủ thể thực hiện hành vi đó, vì thường người thực hiện hành vi này sẽ tìm cách giấu danh tính.

3. Các hành vi xâm phạm quyền tác giả đối với chương trình máy tính phổ biến hiện nay

3.1. Hành vi sử dụng chương trình máy tính không có sự đồng ý của chủ sở hữu quyền tác giả

- Hành vi của người dùng cuối không xin phép và không trả tiền cho chủ sở hữu QTG đối với CTMT.

Hành vi vi phạm pháp luật QTG đối với CTMT dưới hình thức không có sự đồng ý của chủ sở hữu tương đối phổ biến đối với các CTMT được sản xuất đại trà, chủ thể vi phạm thường là người dùng cuối, có thể là cá nhân hoặc các cơ quan, doanh nghiệp sử dụng CTMT phục vụ cho công việc, hoặc sinh hoạt cá nhân. Hành vi xâm phạm là sử dụng CTMT mà không xin phép và không trả tiền cho chủ sở hữu QTG đối với CTMT dưới hình thức dùng các CTMT đã bị vô hiệu hóa các biện pháp kỹ thuật của chủ sở hữu tạo ra để bảo vệ QTG, vi phạm khoản 6 Điều 28 Luật SHTT.

- Hành vi của những chủ thể là chuyên gia lập trình sử dụng, bán mã nguồn không có sự đồng ý của chủ sở hữu QTG đối với CTMT.

Chủ thể thực hiện hành vi này có thể là nhân viên của các doanh nghiệp phát triển phần mềm hoặc là hacker. Đây là những người am hiểu về kỹ thuật lập trình và họ dùng sự hiểu biết của mình để lấy mã nguồn sử dụng hoặc bán mà không có sự đồng ý của chủ sở hữu QTG

¹⁷ Khoản 1 và khoản 3 Điều 25 Luật SHTT.

¹⁸ Khoản 4 Điều 5 Nghị định số 105/2006/NĐ-CP.

¹⁹ Xem các Hiệp định tương trợ tư pháp giữa Việt Nam và các quốc gia tại Công văn số 33/TANDTC-HTQT của Tòa án nhân dân tối cao ngày 17/3/2021 về công tác tương trợ tư pháp, tổng đạt văn bản tố tụng ra nước ngoài.

đối với CTMT. Ví dụ, hành vi rao bán mã nguồn của công ty BKAV Việt Nam với mức giá 250.000 USD (5 tỷ 700 triệu đồng) bởi một hacker giấu mặt²⁰ được xem là hành vi vi phạm quyền của chủ sở hữu CTMT là BKAV, hành vi này vi phạm QTG tại khoản 3 và khoản 6 Điều 28 Luật SHTT về sao chép, phân phối, công bố tác phẩm, có thể bị xử lý theo Điều 225 Bộ luật Hình sự 2015, sửa đổi năm 2017 và đồng thời cũng vi phạm nhóm tội phạm công nghệ thông tin tại Điều 289 Bộ luật Hình sự 2015, sửa đổi 2017 về tội xâm nhập trái phép vào mạng máy tính, mạng viễn thông hoặc phương tiện điện tử của người khác. Tuy nhiên, để truy cứu trách nhiệm pháp lý thì phải truy vết tìm ra danh tính hacker, nhưng thực tế các trường hợp xâm phạm và bán mã nguồn bởi hacker tại Việt Nam chưa tìm ra được người thực hiện hành vi xâm phạm. Trên thế giới, nổi tiếng nhất là hành vi truy vết và truy cứu hành vi xâm phạm của hacker Kevin Mitnick đã truy cập trái phép vào hàng chục mạng máy tính và lấy mã nguồn của nhiều doanh nghiệp lớn như Motorola, Yahoo, The New York Times Web site và UNICEF²¹.

3.2. Hành vi cập nhật, sửa lỗi, tạo chương trình máy tính phái sinh không có sự đồng ý của chủ sở hữu quyền tác giả

3.2.1. Đối với mã nguồn đóng

Đối với hành vi vi phạm dưới hình thức sử dụng mã CTMT để tạo thành một CTMT mới trên thế giới đã có rất nhiều trường hợp tranh chấp diễn ra. Chủ thể thực hiện các hành vi vi phạm này chủ yếu là các công ty phát triển phần mềm, quy mô thương mại. Năm 2005, Công ty TNHH Tin học Định Gia (Diginet) khởi kiện Công ty TNHH P.C.I với nội dung CTMT *Kế toán Lever4* của P.C.I đã sao chép CTMT *Kế toán Lemon3* của Diginet²² do P.C.I đã sử dụng phần lớn mã nguồn của Lemon3 cùng tài liệu hướng dẫn chương trình phần mềm này của Diginet. P.C.I đã thừa nhận hành vi xâm phạm của mình và hai bên đã thỏa thuận hòa giải thành tại Quyết định số 152/2006/QĐ-CNTT ngày 21/4/2006 của Tòa án nhân dân Thành phố Hồ Chí Minh. Hành vi này được xem là xâm phạm vào quyền sửa đổi tác phẩm của tác giả tại khoản 4 Điều 19 Luật SHTT và quyền làm tác phẩm phái sinh, quyền sao chép tác phẩm của chủ sở hữu tại điểm a, điểm c khoản 1 Điều 20 Luật SHTT.

Tại Mỹ, Công ty Galoob đã sản xuất một sản phẩm hỗ trợ cho trò chơi điện tử Nintendo của công ty Nintendo có tên là Game Genie, cho phép người dùng sửa đổi trò chơi điện tử Nintendo bằng cách nhập một số mã nhất định, ví dụ: một đoạn mã có thể khiến nhân vật của người chơi trở nên bất khả chiến bại bằng cách phủ nhận chương trình cập nhật lượng máu

²⁰ Lưu Quý (2021), *Mã nguồn của Bkav bị rao giá 250 nghìn USD*, Báo Tin nhanh Việt Nam.

<https://vnexpress.net/ma-nguon-cua-bkav-bi-rao-gia-250-nghin-usd-4338304.html>, truy cập ngày 12/5/2021.

²¹ Mike Bruner, (2000), *Mitnick Goes Free, But Must Remain Totally Unplugged*, NBCNEWS, <https://www.nbcnews.com/id/wbna3078786>, truy cập ngày 12/5/2021.

²² Lý Thụy An (2005), *TPHCM: Vụ kiện tranh chấp bản quyền phần mềm đầu tiên*, Báo Tiền Phong, <https://www.tienphong.vn/cong-nghe-khoa-hoc/tphcm-vu-kien-tranh-chap-ban-quyen-phan-mem-dau-tien-16084.tpo>, truy cập ngày 12/5/2021.

của nhân vật trong trò chơi. Nintendo cho rằng Galoob vi phạm bản quyền các trò chơi điện tử của Nintendo, cáo buộc rằng việc sửa đổi một trò chơi (bản chất là sửa đổi CTMT) bằng phần mềm Game Genie đã tạo ra một tác phẩm phái sinh mà không xin phép chủ sở hữu. Tòa án Liên bang Mỹ phán quyết phần mềm Game Genie của Galoob không vi phạm bất kỳ bản quyền nào của Nintendo vì: hoạt động của Game Genie khi gắn vào trò chơi Nintendo không phải là một tác phẩm phái sinh vì nó chẳng tạo ra một trò chơi mới, nó chỉ là phần mềm tăng cường chức năng cho game Nintendo mà thôi. Game Genie không thể hoạt động độc lập mà phải gắn liền với hoạt động của game chính là Nintendo nên việc Galoob bán các Game Genie không làm ảnh hưởng giảm sút đến thị trường của Nintendo²³.

Do vậy, các nhà phát triển CTMT luôn phải có chiến lược trong việc sử dụng lại đoạn mã của các chủ sở hữu khác. Hoặc là các doanh nghiệp phải thương lượng để trả một mức phí phù hợp hoặc là họ phải thận trọng lựa chọn những yếu tố nằm trong giới hạn bản quyền để được khai thác mà không cần phải xin phép hay trả tiền cho chủ sở hữu để tránh bị cáo buộc là hành vi xâm phạm quyền làm tác phẩm phái sinh, hoặc xâm phạm về quyền sao chép tác phẩm, hoặc xâm phạm quyền bảo vệ sự toàn vẹn tác phẩm.

3.2.2. Đối với mã nguồn mở

Việc sử dụng sáng tạo QTG và chế độ cấp phép sử dụng đã đưa ra một hình thức thay thế mới là mã nguồn mở. Nhà sản xuất cho phép những người khác có thể tiếp cận được mã nguồn của CTMT, sau đó, họ có thể tái sử dụng lại mã nguồn, có thể cải tiến, sửa đổi mã nguồn trong các CTMT mới của tác giả sau. Tái sử dụng, bổ sung là một đặc tính tất yếu của nhiều CTMT, càng nhiều người dùng sẽ càng dễ phát hiện ra và sửa đổi mã nguồn, nâng cấp CTMT mà không cần phải có sự đồng ý của tác giả.

Tháng 6/2003, nhóm lập trình viên Việt Nam tên iCMS mang CTMT iCMS dự thi cuộc thi Trí Tuệ Việt Nam 11/2003. Ngay sau đó, lập trình viên Fraser đã cáo buộc nhóm iCMS vi phạm QTG đối với mã nguồn mở CMS.NET, cụ thể nhóm iCMS đã lấy mã nguồn mở CMS.NET và bổ sung thêm thành mã của mình nhưng không thừa nhận lại tác giả của mã nguồn mở đã được sử dụng trong mã iCMS nên đã vi phạm vào điều kiện để được sử dụng lại mã nguồn mở đã ghi trong giấy phép. Bản chất của việc tuân thủ mã nguồn mở là hành vi không vi phạm các quy định của giấy phép bản quyền ghi sẵn trong mã nguồn mở đó. Việc không tuân thủ giấy phép mã nguồn mở khiến cho hành vi đó trở thành hành vi xâm phạm mã nguồn đóng. Nên nhóm iCMS đã vi phạm quy định tại khoản 4 Điều 19 và khoản 5 Điều 28 Luật SHTT về quyền bảo vệ sự toàn vẹn tác phẩm và quyền sửa chữa tác phẩm. Năm 2008, Robert Jacobsen kiện một nhóm các lập trình viên Matthew Katzer, KAM Industries, Kevin Russell vì bị đơn đã sử dụng mã nguồn mở của Jacobsen tạo ra phần mềm mã nguồn đóng không chứa thông tin ghi nhận tác giả của mã nguồn gốc theo yêu cầu của giấy phép sử dụng mã nguồn mở. Tòa án đã phán quyết việc bị cáo buộc vi phạm giấy phép nguồn mở dẫn đến

²³ Bản án giữa Lewis Galoob Toys và Nintendo of America 964 F.2d 965 năm 1992.

vi phạm bản quyền về quyền chỉnh sửa tác phẩm tại tiêu đề 17 mục 301 Luật Bản quyền Liên bang Mỹ²⁴.

Quyền bảo vệ sự toàn vẹn của CTMT có thể ảnh hưởng đến sự tương tác của lập trình viên với các nhóm chủ thể khác trong quá trình sử dụng mã nguồn mở đó, chẳng hạn như các nhà sản xuất hay nhà phân phối CTMT. Khi phát triển các phần mềm dẫn xuất dựa trên nền phần mềm tự do mã nguồn mở gốc ban đầu, người phát triển phần mềm phải tuân thủ đúng theo các điều khoản giấy phép của phần mềm gốc ban đầu.

3.3. Hành vi cố ý vô hiệu hóa các biện pháp kỹ thuật do chủ sở hữu quyền tác giả thực hiện để bảo vệ quyền tác giả đối với chương trình máy tính

Các chủ sở hữu QTG đối với CTMT thường rất coi trọng biện pháp tự bảo vệ, đặc biệt là việc áp dụng các biện pháp công nghệ thì hiệu quả hơn là trông đợi các biện pháp pháp lý khác từ các cơ quan có thẩm quyền. Để vô hiệu hóa các biện pháp kỹ thuật trên, người dùng sẽ thực hiện hành vi đánh lừa (crack) chương trình kiểm tra mà chủ sở hữu cài đặt vào CTMT, đó là hành vi xâm phạm khoản 12 Điều 28 Luật SHTT. Nhưng, đối với người đã tạo ra biện pháp để vô hiệu hóa các biện pháp công nghệ này (thường là các lập trình viên chứ không phải là người dùng cuối crack) có vi phạm QTG không? Khoản 14 Điều 28 Luật SHTT quy định về hành vi sản xuất thiết bị vô hiệu hóa các biện pháp kỹ thuật do chủ sở hữu tạo ra nhằm bảo vệ bản quyền của mình. Thế nhưng, đối với CTMT thì không áp dụng các thiết bị mà là các biện pháp kỹ thuật lập trình để vô hiệu hóa, trong khi đó Luật SHTT cũng như các văn bản pháp lý liên quan về SHTT cũng không giải thích khái niệm "thiết bị" trong trường hợp này được hiểu là như thế nào? Theo *Từ điển Tiếng Việt*, thiết bị là "*tổng thể những máy móc, thiết bị dụng cụ, phụ tùng cần thiết cho một hoạt động nào đó*"²⁵. Thuật ngữ pháp lý gần nghĩa với "thiết bị" là "thiết bị số" được giải thích tại khoản 11 Điều 4 Luật Công nghệ thông tin "*Thiết bị số là thiết bị điện tử, máy tính, viễn thông, truyền dẫn, thu phát sóng vô tuyến điện và thiết bị tích hợp khác được sử dụng để sản xuất, truyền đưa, thu thập, xử lý, lưu trữ và trao đổi thông tin số*" cũng hướng đến là một khái niệm về sản phẩm mang tính vật lý hữu hình. Vậy có nghĩa là những chủ thể tạo ra các biện pháp vô hiệu hóa bản quyền CTMT không thuộc phạm vi điều chỉnh tại khoản 14 hay bất kỳ khoản nào tại Điều 28 Luật SHTT. Trong khi đó tại điểm (A)(2) mục 1201 tiêu đề 17 Luật Bản quyền thiên niên kỷ Liên bang Mỹ mô tả khá rõ ràng những hành vi này bao gồm cả công nghệ (biện pháp) tạo ra: "*Không ai được sản xuất, nhập khẩu, chào bán cho công chúng, cung cấp hoặc lưu lượng truy cập về bất kỳ công nghệ, sản phẩm, dịch vụ, thiết bị, thành phần hoặc bộ phận nào mà chủ yếu được thiết kế hoặc sản xuất với mục đích phá vỡ biện pháp công nghệ nhằm kiểm soát hiệu quả quyền truy cập vào tác phẩm*". Có thể thấy quy định tại khoản 14 Điều 28 Luật SHTT cần được bổ sung để phù hợp hơn với việc áp dụng cho CTMT.

²⁴ Jane K. Winn, Benjamin Wright (2018), *The Law of Electronic Commerce*, Aspen Publishers Online, tr.66-67.

²⁵ Nguyễn Kim Thân (2015), *Từ điển Tiếng Việt*, Nxb Văn hóa Sài Gòn, tr.1526.

4. Một số khuyến nghị dành cho các chủ thể trong quá trình thực thi quyền tác giả đối với chương trình máy tính

Trong bối cảnh hiện nay, sự ảnh hưởng của mạng internet lên nền kinh tế và đời sống là không hề nhỏ. Để đạt được sự đảm bảo chất lượng của các sản phẩm thiết bị số có chứa CTMT, các nhà cung cấp phần mềm phải bảo đảm hai yếu tố chính: *Một là*, tính bảo mật, dự đoán các hành vi đe dọa bảo mật và giải quyết vấn đề này trong quá trình thiết kế, phát triển và thử nghiệm của CTMT. *Hai là*, tính toàn vẹn, các nhà cung cấp CTMT phải bảo đảm mã nguồn của họ không dễ bị xâm phạm, biến đổi để CTMT vẫn có các chức năng như nhà cung cấp dự định. Trước yêu cầu trên, để hạn chế các hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT, khuyến nghị các chủ thể cần:

Thứ nhất, về tuyên truyền pháp luật: Để hạn chế tối đa hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT, trước hết rất cần nâng cao nhận thức của các chủ thể sử dụng CTMT. (1) Cần đưa nội dung về quyền SHTT, QTG vào nội dung môn học dành cho các sinh viên, đối với sinh viên chuyên ngành Công nghệ thông tin cần thiết kế môn học về SHTT liên quan để sau này hành nghề, chính đội ngũ này sẽ có ý thức cao trong nghề nghiệp của mình.

Thứ hai, về nâng cao nhận thức cho đội ngũ thực thi: Đội ngũ thực thi QTG đối với CTMT bao gồm các thẩm phán, thanh tra viên, kiểm sát viên, công an điều tra rất cần cập nhật những kiến thức liên quan, do vậy cần phối hợp với Cục Bản Quyền Tác Giả tổ chức các hội thảo, tập huấn liên quan đến QTG đối với CTMT để cung cấp thêm những kiến thức liên quan nhận diện hành vi xâm phạm.

Thứ ba, về hoàn thiện quy phạm luật: (1) Cần tăng cường hơn nữa tự bảo vệ của chủ sở hữu QTG đối với CTMT bằng việc áp dụng các biện pháp kỹ thuật vào CTMT. Thực tiễn cho thấy vô hiệu hóa các biện pháp kỹ thuật bảo hộ QTG đối với CTMT là khâu đầu tiên của chủ thể có hành vi xâm phạm QTG, trước khi thực hiện các hành vi xâm phạm khác về QTG đối với CTMT. Do vậy, càng thắt chặt việc bảo vệ giai đoạn này thì càng hạn chế các hành vi xâm phạm về QTG đối với CTMT khác có thể diễn ra. (2) Thực tế, Apple chưa tiến hành khởi kiện người tiêu dùng bẻ khóa các sản phẩm nhúng CTMT như điện thoại, máy tính bảng hay game trò chơi vì mục đích tiêu dùng cá nhân trên thị trường Mỹ hay ở Việt Nam, nhưng để bảo đảm sự đồng bộ pháp luật trong quá trình thực thi theo chúng tôi cần bổ sung trường hợp giới hạn QTG đối với hành vi cố ý hủy bỏ hoặc làm vô hiệu các biện pháp kỹ thuật do chủ sở hữu quyền tác giả thực hiện để bảo vệ quyền tác giả đối với tác phẩm của mình tại khoản 12 Điều 28 Luật SHTT là không áp dụng hành vi xâm phạm này cho người tiêu dùng các sản phẩm điện thoại, máy tính bảng, game trò chơi vì mục đích cá nhân theo hướng cho phép người tiêu dùng thực hiện thì sẽ có lợi cho Việt Nam hơn. Người tiêu dùng sẽ có nhiều sự lựa chọn về các ứng dụng cài đặt, lựa chọn nhà mạng, các doanh nghiệp phát triển phần mềm ứng dụng nhỏ tại Việt Nam cũng có cơ hội công việc và cạnh tranh. (3) Cần bổ sung hành vi tạo các biện pháp kỹ thuật vô hiệu hóa các biện pháp mà chủ sở hữu áp dụng để bảo vệ tác phẩm vào khoản 4 Điều 28 Luật SHTT, tránh bỏ sót hành vi xâm phạm. Thực tiễn các hành vi xâm phạm

QTG đối với CTMT hiện nay chủ yếu là việc cài CTMT trái phép với số lượng lớn từ những chủ thể dùng với mục đích cá nhân là ít bị xử lý nhất. Lý do là chi phí xử lý trường hợp này khá tốn kém so với giá trị bị xâm phạm cho mỗi trường hợp, nhưng lại là một thiệt hại lớn cho tổng các hành vi xâm phạm. Nhưng bản thân người dùng cá nhân thông thường không tạo ra được các biện pháp để vô hiệu hóa bản quyền mà do những người có chuyên môn thực hiện. Do vậy, nếu bỏ qua hành vi này thì không xử lý được nếu phát hiện cá nhân, tổ chức thực hiện hành vi tạo ra các biện pháp này.

Thứ tư, tăng cường sử dụng mã nguồn mở là xu hướng để giảm thiểu hành vi vi phạm bản quyền phần mềm và giảm thiểu chi phí, tăng độ an toàn bảo mật cho hệ thống thiết bị số hiện nay. Tuy nhiên, người sử dụng mã nguồn mở cần phải nhận thức mã nguồn mở không phải là dùng mã nguồn của CTMT đó tùy thích mà bản chất đó là CTMT có mã nguồn được công bố và được sử dụng miễn phí nhưng phải tuân theo các yêu cầu trong giấy phép được ban hành kèm theo. Do vậy, vẫn phải tôn trọng QTG các quyền nhân thân của tác giả và cần nhận thức rõ yêu cầu của từng giấy phép nguồn mở khác nhau, được phép tái sử dụng mã nguồn dùng mục đích thương mại hay bất kỳ, nếu không thì đó là hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT.

5. Kết luận

Là đối tượng dễ bị xâm phạm quyền SHTT nhất hiện nay, nếu không xác định đúng hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT sẽ dẫn đến bỏ sót vi phạm pháp luật không bị truy cứu trách nhiệm pháp lý. Chính vì vậy, nhận diện hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT cần rõ ràng cụ thể nhất để mỗi chủ thể có những lựa chọn hành động phù hợp. Bài viết đã đưa ra được những dấu hiệu nhận diện hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT, tránh những nhầm lẫn, bỏ sót trong quá trình thực thi, đồng thời phân tích một số hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT phổ biến hiện nay, qua đó đưa ra kiến nghị nhằm nâng cao hiệu quả trong việc nhận diện hành vi xâm phạm QTG đối với CTMT.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. BSA, Các báo cáo thường niên, <https://www.bsa.org/reports>.
2. Charnelle, Ilan (2002), The Justification and Scope of the Copyright Misuse Doctrine and Its Independence of the Antitrust Laws, Ilan, UCLA Entertainment Law Review, số 2 năm 2002.
3. Copyright Act of United States 1988 (Luật Bản quyền Liên bang Mỹ năm 1988).
4. David L. Hayes (2009), Văn bản trả lời các câu hỏi của Apple, https://www.wired.com/images_blogs/threatlevel/2009/07/applejailbreakresponse.pdf.
5. Directive 2004/48/EC of the European Parliament and of the Council of 29 April 2004 on the enforcement of intellectual property rights (OJ L 157, 30.4.2004) (Chi thị số

2004/48/EC của Hội đồng và Nghị viện châu Âu ngày 29/4/2004 về thực thi quyền sở hữu trí tuệ).

6. Electronic Frontier Foundation (2012), Jailbreaking Is Not A Crime: Tell the Copyright Office to Free Your Devices!, [https://www.eff.org/pages/jailbreaking-not-crime-tell-copyright-office-free-your-devices#:~:text=Some%20device%20manufacturers%20claim%20that,\)%2C%20which%20carries%20stiff%20penalties.&text=In%202010%2C%20the%20Copyright%20Office,doesn't%20violate%20the%20DMCA](https://www.eff.org/pages/jailbreaking-not-crime-tell-copyright-office-free-your-devices#:~:text=Some%20device%20manufacturers%20claim%20that,)%2C%20which%20carries%20stiff%20penalties.&text=In%202010%2C%20the%20Copyright%20Office,doesn't%20violate%20the%20DMCA) truy cập ngày 20/4/2021.

7. Frederick P. Brook, JR (1995), *The Mythical Man - Month: essays on software engineering*, Anniversary Edition.

8. James H. Billington (2010), U.S. Copyright Office, <https://www.copyright.gov/1201/2010/Librarian-of-Congress-1201-Statement.html>

9. Jane K. Winn, Benjamin Wright (2018), *The Law of Electronic Commerce*, Aspen Publishers Online.

10. Nguyễn Kim Thân (2015), *Từ điển Tiếng Việt*, Nxb Văn hóa Sài Gòn.

11. Nicola Angius và Giuseppe Primiero, *Infringing Software Property Rights: Ontological, Methodological, and Ethical Questions*, *Philosophy & Technology* số 33, năm 2020.

12. Quyết định số 152/2006/QĐ-CNTT ngày 21/4/2006 của Tòa án nhân dân Thành phố Hồ Chí Minh.

13. The Digital Millennium Copyright Act năm 1998 (Luật Bản quyền kỹ thuật số thiên niên kỷ Liên bang Mỹ năm 1998).

14. Thomas M. Pitegoff (2001), *Open Source, Open World: New Possibilities for Computer Software in Business*, *Business Law Today*, số 11.

15. Trần Kiên (2018), *Bảo hộ chương trình máy tính theo pháp luật Việt Nam: Thực tiễn và thách thức*, *Tạp chí Khoa học Đại học Quốc gia Hà Nội: Luật học*, tập 34, số 4.

16. Trương Thị Tường Vi (2018), *Sự cần thiết hoàn thiện các quy định pháp lý về Quyền tác giả đối với Chương trình máy tính ở Việt Nam*, *Tạp chí Dân chủ và Pháp luật*, số tháng 5.

17. Trương Thị Tường Vi (2020), *Một số vấn đề pháp lý về sáng chế liên quan đến chương trình máy tính*, *Tạp chí Pháp luật và Phát triển*, số tháng 11&12.

18. Trương Thị Tường Vi (2020), *Thực trạng quyền bảo vệ sự toàn vẹn chương trình máy tính- một số kiến nghị nhằm hoàn thiện luật*, *Tạp chí Trường Đại học Sài Gòn*, số tháng 4.