**BẢO VỆ QUYỀN TÀI SẢN TRONG THẾ GIỚI ẢO QUA HỢP ĐỒNG CẤP QUYỀN NGƯỜI DÙNG CUỐI – HƯỚNG TIẾP CẬN CẦN THIẾT CHO PHÁP LUẬT VIỆT NAM**

 ***Nguyễn Phan Phương Tần[[1]](#footnote-1)***

**TÓM TẮT**

*Trong quá trình tương tác ở Thế giới Ảo, người tham gia có thể tạo nên các tài sản ảo để sử dụng và sau đó phát sinh nhu cầu trao đổi với nhau. Các giao dịch này dần dần không chỉ trong gói gọn môi trường ảo và còn vượt ra ngoài không gian thế giới thực. Từ đó, tài sản ảo bắt đầu phát sinh những giá trị nhất định, và có nhu cầu được bảo hộ quyền tài sản. Hiện nay, Việt Nam chưa có cơ sở pháp lý rõ ràng để công nhận và bảo hộ các quyền này. Nghiên cứu này cho thấy sự cần thiết phải bảo vệ quyền tài sản trong Thế giới Ảo, và đề xuất hướng tiếp cận cho pháp luật Việt Nam nhằm bảo vệ quyền tài sản thông qua Hợp đồng Cấp quyền Người dùng cuối.*

***Từ khóa:*** *Tài sản ảo, Quyền tài sản, Thế giới Ảo, Hợp đồng Cấp quyền Người dùng cuối (EULA – End - user License Agreement), Hợp đồng theo mẫu, Bảo vệ người tiêu dùng, Internet*

**1. GIỚI THIỆU**

Thế giới đã phẳng từ năm 2005 [[2]](#footnote-2), nhưng ngày nay thế giới của chúng ta không chỉ phẳng mà còn không có giới hạn về mặt không gian. Nhân loại đã bước qua một giai đoạn phát triển mới từ các phát minh liên quan đến internet và hệ thống thông tin mạng toàn cầu của Tim Bernes [1] [[3]](#footnote-3), tiếp nối theo đó là sự bùng nổ của “Cuộc Cách mạng Công nghiệp lần thứ tư” (Công nghiệp 4.0)[[4]](#footnote-4), đánh dấu sự thâm nhập sâu sắc của công nghệ thông tin vào đời sống nhân loại [2][[5]](#footnote-5). Sự nhộn nhịp của thương mại điện tử, cùng các giao thức giao tiếp mạng không dây đã chứng kiến việc hình thành và phát triển nhanh chóng tới mức độ kinh ngạc của một thế giới mới, tồn tại song song với thế giới vật chất mà chúng ta đang sống, thế giới ấy không ngừng nghỉ và cũng không có giới hạn, đó chính là “Thế giới Ảo”.

* 1. **THẾ GIỚI ẢO**

Theo Kevin W. Saunders (2007) [3],“Thế giới Ảo” (Virtual World) nếu hiểu theo nghĩa hẹp, thường được dùng để chỉ một môi trường không gian phi vật chất trên nền tảng mạng kết nối thông tin toàn cầu và internet, nơi những người tham gia có thể chơi đùa, trò chuyện, chiến đấu (trong trò chơi trực tuyến), hoặc thực hiện các tương tác với nhau. Cách hiểu này căn bản ám chỉ đến không gian trong các trò chơi trực tuyến. Tuy nhiên, nếu hiểu theo nghĩa rộng, Thế giới Ảo là bất kỳ một môi trường phi vật chất nào được tạo nên bởi các chương trình máy tính, tồn tại độc lập lâu dài, ngay cả khi những người tham gia không đăng nhập thì không gian này vẫn tồn tại và phát triển [4]. Ngày nay, con người văn minh dường như không thể không hòa nhập vào các Thế giới Ảo thông qua những ứng dụng mà họ sử dụng hàng ngày. Các ứng dụng máy tính đang trở thành một phần tất yếu và có khả năng đáp ứng gần như hầu hết các nhu cầu của con người, từ nhu cầu kết nối thông qua Facebook, Instagram, Twitter; đầu tư tài chính qua Amazon, Clickbank, VFM; giao dịch thương mại xuyên biên giới qua Ebay, Alibaba, Lazada; v.v. và phổ biến nhất chính là nhu cầu giải trí qua vô số các trò chơi trực tuyến. Mặc dù Thế giới Ảo không mang tính vật chất hữu hình, nhưng khi tương tác trong Thế giới Ảo, con người cũng bắt đầu tạo nên “Tài sản ảo” để tương tác, và sau đó phát sinh nhu cầu trao đổi và giao dịch với nhau. Việc trao đổi tài sản ảo đã gán cho tài sản ảo những giá trị về tiền tệ nhất định, là cơ sở của quyền tài sản của cá nhân.

 Ví dụ phổ biến nhất là các trò chơi kiến tạo không gian trực tuyến (game world), nơi người chơi nhập vai một nhân vật nào đó mà mình yêu thích để thực hiện một số nhiệm vụ. Trong quá trình thực hiện các nhiệm vụ mà trò chơi đưa ra, người chơi có thể nhận được sự hỗ trợ bằng các công cụ được mua bằng tiền thật. Và sau khi hoàn thành các nhiệm vụ, người chơi cũng có thể được thưởng vật phẩm ảo. Có những vật phẩm ảo trở thành đối tượng mua bán giữa những người chơi với nhau, đôi khi được mua bán với giá trị nhỏ, nhưng cá biệt cũng có thể được trao đổi với số tiền vô cùng lớn. Đơn cử, năm 2009, một người Úc tên David Storey đã mua một hòn đảo trong trò chơi trực tuyến mang tên Planet Calypso với giá lên đến 26.500 Đô La Mỹ (tiền thật)[[6]](#footnote-6). Như vậy, tài sản được hình thành từ Thế giới Ảo cũng có thể mang lại giá trị thật trong “Thế giới thực”.

 Vấn đề đặt ra khi các xuất hiện những tình huống mà luật pháp của thế giới chúng ta chưa có đủ cơ sở chặt chẽ và rõ ràng cho việc công nhận sự tồn tài của tài sản ảo và các giá trị của chúng. Từ đó, việc bảo vệ quyền tài sản của người dùng hay người chơi trong Thế giới Ảo bị tác động đáng kể. Vấn đề đặc biệt nghiêm trọng khi có sự ảnh hưởng bởi các Hợp đồng Cấp quyền Người dùng cuối (*End-user License Agreement*), một trong những loại hợp đồng điện tử phổ biến nhất hiện nay.

* 1. **HỢP ĐỒNG CẤP QUYỀN NGƯỜI DÙNG CUỐI**

Ở giai đoạn đầu, Hợp đồng Cấp quyền Người dùng cuối (từ sau đây sẽ được gọi tắt là “EULA”) được các nhà nghiên cứu pháp lý đề cập đến dưới tên gọi là các “*Thỏa thuận Cấp phép Phần mềm” theo các nghiên cứ của Robert W. Gomulkiewiez (1996)* [5], sau đó EULA được quan tâm chú ý nhiều hơn trên cơ sở là nền tảng cho các quyền sở hữu trí tuệ và quyền tài sản được xác lập thông qua các chương trình phần mềm.

Từ năm 2004 đã có một số các nghiên cứu quan trọng liên quan đến EULA khi đặt vấn đề về quyền tài sản được phát sinh trong thế giới ảo mà các phần mềm mang lại. Nổi bật nhất trong giai đoạn này là nghiên cứu của Edward Castronova (2004) [6], ông nhấn mạnh vấn đề công nhận các quyền của người dùng trong thế giới ảo, đặc biệt là quyền về tài sản[[7]](#footnote-7). Lý thuyết của Castronova sau đó còn được một số các nhà nghiên cứu khác tiếp nối, có thể kể đến Jack M. Balkin [7] và Jamie J. Kayser [8]. Các nghiên cứu này có sức ảnh hưởng lớn đến xu hướng điều chỉnh quyền tài sản trong Thế giới Ảo mà chúng tôi sẽ trình bày ở phần sau của bài viết này.

UELA lần đầu tiên được phân loại và định nghĩa chi tiết trong báo cáo hội thảo của Wittmann, J. E. [9] về hợp đồng điện tử. Giao kết EULA là bước đầu tiên và duy nhất cho phép người dùng tiếp cận đến các chương trình phần mềm máy tính hay các ứng dụng di động, hay có thể nói, EULA là cánh cổng để người dùng bước vào Thế giới Ảo. Loại hợp đồng này được sử dụng nhiều trong các giao dịch có đối tượng là quyền sử dụng các phần mềm do các nhà viết và phát triển phần mềm máy vi tính, ứng dụng di động, v.v. vốn đang bùng nổ về số lượng và được sử dụng rộng rãi trên quy mô toàn cầu. Tần suất giao kết các EULA ngày càng tăng nhanh vì khi cần sử dụng hoặc tải các chương trình máy tính bất kỳ, người dùng mạng và di động đều phải đồng ý ký kết các hợp đồng này thông qua việc nhấn vào nút “Yes” hoặc “Tôi đồng ý/xác nhận” trên giao diện màn hình [10,11]. Với mức độ phổ biến như vậy nhưng các quy định về giao dịch điện tử hiện hành lại chưa rõ ràng, cũng như chưa có đủ công cụ để điều chỉnh việc lạm dụng của các nhà cung cấp phần mềm đối với người dùng, khi người dùng thường có xu hướng bỏ qua các điều khoản và điều kiện công bằng trong các EULA khi đồng ý xác nhận các giao dịch đó.

Các nghiên cứu mới nhất của Gamarello (2015) [10] cho thấy EULA là các giao dịch mang tính bất công bằng. Tác giả xác nhận bản chất bất hợp lý của EULA xuất phát từ phương thức giao kết mang tính đơn phương, không có sự thỏa thuận bình đẳng giữa các bên trong hợp đồng này. Ngược lại, cũng có quan điểm nghi vấn đối với việc Tòa án công nhận hiệu lực của các EULA thông qua khảo sát những án lệ điển hình của Michael Terasaki [12] [[8]](#footnote-8). Những người đặt ra nghi vấn này theo xu hướng, chỉ xem EULA là các giấy phép mà nhà phát triển chương trình phần mềm cấp cho người dùng để sử dụng các tài sản thuộc quyền sở hữu trí tuệ của họ.

 Nghiên cứu này sẽ xác định các khía cạnh của quyền tài sản cần được bảo vệ trong môi trường “Thế giới Ảo”, giới thiệu và đánh giá một số các xu hướng pháp luật của thế giới trong việc bảo vệ người dùng qua EULA và đưa ra hướng tiếp cận cho các quy định pháp luật Việt Nam có liên quan mà vốn dĩ vẫn chưa được định hình rõ trong bối cảnh hiện nay.

**2. SỰ CẦN THIẾT PHẢI BẢO VỆ QUYỀN TÀI SẢN TRONG THẾ GIỚI ẢO VÀ QUAN ĐIỂM MỘT SỐ QUỐC GIA**

Quyền tài sản trong Thế giới Ảo xuất phát từ khái niệm “Tài sản ảo”. Hiểu theo nghĩa hẹp, tài sản ảo là các đối tượng ảo trong Thế giới Ảo. Hiểu theo nghĩa rộng, tài sản ảo bao gồm tất cả tên miền, địa chỉ e-mail, và các đối tượng ảo trong Thế giới Ảo[[9]](#footnote-9). Tuy nhiên, trong phần này, chúng tôi không đi xác định loại tài sản nào là tài sản ảo mà chủ yếu hướng đến chứng minh quyền tài sản từ tài sản ảo là một trong những nội dung cần được công nhận và đóng vai trò quan trọng trong các quyền của người dùng cần được bảo vệ trong môi trường mạng nói chung, và trong các giao dịch phần mềm gắn với EULA nói riêng (bên cạnh các quyền cá nhân khác như quyền được bảo vệ đời sống riêng tư, bí mật cá nhân, hình ảnh, thông tin cá nhân).

Trước khi bước vào Thế giới Ảo, người dùng phải xác lập giao kết một EULA và/hoặc một Điều khoản Dịch Vụ, thiết lập các quyền và nghĩa vụ của người dùng và bên phát triển trò chơi. Việc đồng ý với các điều khoản của các thỏa thuận trực tuyến là nền tảng của một hợp đồng có hiệu lực. Các EULA rõ ràng mang tính bất công bằng về khả năng thương lượng giữa một bên là các công ty triệu đô và một bên là các cá nhân trẻ tuổi, thậm chí chưa đủ tuổi thành niên. Và hầu hết các EULA thường trở thành công cụ cho phép các công ty phát triển game nắm quyền lực thông qua việc cho phép họ có thể tự ý chấm dứt hợp đồng và trục xuất người dùng ra khỏi Thế giới Ảo.

Thực tế đã ghi nhận khá nhiều ví dụ về việc lạm dụng quyền lực trong EULA. Từng có vụ việc liên quan đến trò chơi Thế Giới Sims (Sims World) [[10]](#footnote-10) Các game này được thiết kế ban đầu chỉ xoay quanh các vấn đề công việc thường ngày như làm việc nhà hay chơi nhạc cụ, nhưng dần dần, người dùng bắt đầu nhận được phản ánh về việc xuất hiện những mặt tối trong The Sims Online. Đã có các cáo buộc cho thấy, một số người chơi vị thành niên có liên quan đến các hoạt động “chat sex” [[11]](#footnote-11) với người trưởng thành để đổi lấy Simoleon, điều này được quy kết là một dạng mại dâm trẻ em trên mạng. Peter Ludlow, một giáo sư triết học thuộc Đại học Michigan, đã tham gia trò chơi và đóng vai như một phóng viên trong thể giới ảo, sau đó ông xuất bản cuốn Alphaville Herald, tập hợp các câu chuyện kinh ngạc tại thành phố Alphaville, thành phố lớn nhất trong trò chơi Sims Online. Những bài báo của Ludlow về nạn mại dâm trẻ em trên thế giới ảo nhận được nhiều quan tâm trong thế giới thực. Nhà sản xuất của trò chơi Sims là Electronic Arts (EA) đã phản ứng bằng cách khóa tài khoản của Ludlow trong The Sims Online, không cho phép ông tồn tại hay đăng nhập vào chương trình game. Các dòng sản phẩm của Sims vốn được tin tưởng lâu năm với những sản phẩm gần gũi với gia đình, mang tính tư duy hơn là gắn với bạo lực, và dễ hiểu rằng EA đã hành động để bảo vệ cho những giá trị của họ. Lý do mà EA đưa ra là nhân vật ảo của Ludlow đã liên kết với một trang mạng thương mại của Alphaville Herald, vốn vi phạm EULA ký kết giữa Ludlow và EA, trong EULA cũng cho phép EA được quyền xóa bỏ tài khoản của bất kỳ người dùng nào tùy vào sự suy xét của công ty [4]. Việc tự ý xóa bỏ tài khoản của người dùng có thể dẫn đến việc người dùng mất đi khoản tiền tiêu tốn cho việc tham gia vào trò chơi mà không hề được hoàn lại.

Sự kiểm duyệt gắt gao trong một số trường hợp có thể dẫn đến lạm dụng quyền hoặc hạn chế những quyền tự do căn bản của con người, không giới hạn đó là quyền tự do ngôn luận hay quyền tài sản như ví dụ nêu trên. Mặc dù các vấn đề trên xảy ra trong một Thế giới Ảo, nhưng các vấn đề đó xuất phát từ thế giới thực và tác động đến con người thực, chưa kể đến các giá trị tài sản mà người chơi quy đổi từ thế giới thực thành tài sản ảo cũng có thể bị ảnh hưởng bởi ý chí đơn phương của một phía trong quan hệ này.

 Không có nhiều các vụ kiện tụng liên quan đến tài sản ảo ở Hoa Kỳ được giải quyết hoàn chỉnh, nhưng đã có vụ kiện công nhận tài sản ảo được giải quyết thành công đầu tiên tại Châu Á, nơi Thế giới Ảo đang trở nên vô cùng phổ biến. Thống kê cho thấy cứ bốn trẻ vị thành niên thì có một em tham gia vào trò chơi trực tuyến có mô hình thế giới ảo. Năm 2003, một cậu trai trẻ chơi trò chơi thế giới ảo của Hongyue, Red Moon, và trở thành bất khả chiến bại sau khi tiêu tốn hàng ngàn giờ chơi game, chăm chỉ thu nhặt vật phẩm là các vũ khí sinh học ảo. Trong một lần quên đăng xuất, một tin tặc đã xâm nhập vào tài khoản của cậu này và lấy cắp những vũ khí có giá trị. Sau đó, cậu đã liên hệ với nhà phát triển, yêu cầu nhận dạng tên trộm nhưng họ lại từ chối thực hiện. Sau đó cậu cũng đi báo cảnh sát nhưng cũng không nhận được sự giúp đỡ nào. Không còn cách nào khác, cậu ta đã khởi kiện ra Tòa án Trung Quốc và sau đó thắng kiện, thu hồi lại được tài sản của mình dưới hình thức vật phẩm ảo. Vụ kiện cho thấy người chơi được công nhận về quyền sở hữu đối với các vật ảo trong thế giới thực [4].

Vì vậy, không có gì ngạc nhiên khi mà đứng trên phương diện pháp luật, các nước Châu Á mới là các quốc gia đang tiên phong trong vấn đề công nhận tài sản ảo. Điển hình là pháp luật Đài Loan và Hàn Quốc đã thừa nhận chính thức tài sản ảo là tài sản, ăn cắp tài sản ảo cũng bị xử lý hình sự như đối với các tài sản khác[[12]](#footnote-12).

Trong khi đó, Trung Quốc chỉ đang bắt đầu xây dựng luật bảo vệ lợi ích của người sở hữu tài sản ảo nhằm thu hút đầu tư, xây dựng ngành kinh tế ảo có sức cạnh tranh cao[[13]](#footnote-13). Còn Mỹ cũng chưa ban hành các quy định pháp luật thừa nhận tài sản ảo nhưng không cấm mua bán công khai các tài sản này.

Việc có nên công nhận tài sản ảo vẫn còn là một vấn đề tranh cãi tại một số quốc gia, trong đó có Việt Nam. Theo quan điểm của tác giả, chúng tôi tin rằng cần sớm công nhận tài sản ảo là một loại tài sản để làm nền tảng cho việc bảo vệ những giá trị lợi ích mà người dùng có thể bị xâm phạm. Tuy nhiên, trong nghiên cứu này chúng tôi lại muốn nhấn mạnh thêm một khía cạnh khác, đó là bảo vệ quyền tài sản qua EULA. Vì ngay cả khi tài sản ảo có được pháp luật công nhận về tư cách pháp lý đi nữa, thì vẫn có khả năng quyền tài sản liên quan đến tài sản ảo bị giới hạn bởi các EULA do người dùng đã giao kết trước đó.

**3. MỘT SỐ MÔ HÌNH BẢO VỆ QUYỀN TÀI SẢN QUA EULA**

Trong số các lý thuyết hướng đến công nhận và bảo vệ quyền tài sản trong môi trường mạng thì nổi bật là mô hình “Điều lệ Thế giới Ảo” (Charter of Interration) của Edward Castronova năm 2004 [6], được tiếp nối bới Jack M. Balkin [7]. Lý thuyết này đưa ra dẫn chứng, biện giải và mô hình giải pháp để khẳng định và bảo vệ cho các quyền tài sản của người dùng trong môi trường ảo. Mô hình của Castronova sẽ là cơ sở quan trọng cho nghiên cứu này trong quá trình chứng minh tính chất hợp đồng của EULA và xác định các yếu tố cần được bảo vệ đối với người dùng qua EULA.

Trong công trình của mình, Edward Castronova đã đề nghị một hệ thống điều lệ cho các Thế giới Ảo tương tự như hệ thống điều lệ của các công ty. Không gian trong trò chơi sẽ được bảo vệ dưới mô hình “Điều lệ Thế giới Ảo”. Castronova tranh luận rằng các Thế giới Ảo xứng đáng có được vị thế pháp lý tương tự như cách mà các công ty tồn tại theo lý thuyết pháp lý về cá nhân. Các công ty được phép giới hạn trách nhiệm pháp lý bởi các tác động tích cực của trách nhiệm tài sản hữu hạn đối với xã hội, trên cơ sở đó Castronova cho rằng Thế giới Ảo có khả năng mang lại cho xã hội những lợi ích độc đáo mà chưa được công nhận theo cấu trúc pháp lý kinh tế xã hội hiện tại. Lợi ích cuối cùng là khả năng thoát khỏi mô hình hệ thống làm việc được thiết lập trong Cách mạng Công nghiệp. Bởi vì Thế giới Ảo cho thấy một tiềm năng to lớn như vậy để cung cấp một điều tốt đẹp cho xã hội, các thỏa thuận mà các Thế giới Ảo này được quy định xứng đáng với vị thế đặc biệt. Dưới một “Điều lệ Thế giới Ảo”, những người tham gia trò chơi/ người sử dụng phần mềm/chương trình máy tính sẽ được tự do thay đổi các giao diện trong Thế giới Ảo. Những thay đổi này sẽ không bị Tòa án can thiện hay ngăn cấm, vì họ đã được trao cho các quyền sở hữu trong Thế giới Ảo rồi. “Điều lệ Thế giới Ảo” có sự khác biệt một chút so với các hợp đồng tiêu chuẩn như EULA hoặc các Điều khoản Dịch vụ sử dụng phần mềm (Terms of Service). Trong EULA, các nhà phát triển phần mềm sẽ nêu ra các quyền và trách nhiệm của người dùng khi chơi hoặc sử dụng chương trình. Tòa án có thể xem xét các điều khoản quan trọng của thỏa thuận để phân biệt những mục đích giao kết nào là hợp lý. Mặc dù chưa có nền tảng pháp lý cho hệ thống điều lệ của Castronova, nhưng ý nghĩa tiềm ẩn dưới lý thuyết của Castronova có thể sẽ hấp dẫn các nhà làm luật và tòa án vì sự tương đồng với các nền tảng lý thuyết hợp đồng.

Jack Balkin (2004) [7] cũng chia sẻ ý tưởng tương với Castronova, nhưng bổ sung thêm hướng phân tích thứ hai để Tòa án có thể đánh giá các EULA liên quan đến chương trình phần mềm liên quan đến kiến tạo Thế giới Ảo như game hay mạng xã hội. Balkin cho rằng Thế giới Ảo cũng thúc đẩy việc truyền đạt ý tưởng tự do trong môi trường liên kết, có thể làm cơ sở cho luật pháp can thiệp vào hành vi của nhà phát triển chương trình trong việc hạn chế quyền tự do thương thảo. Đối với các chương trình phần mềm nơi nhà phát triển kiến tạo một nền tảng thế giới ảo và người tham gia góp phần xây dựng thế giới đó thông qua các giao tiếp lẫn nhau giữa các người dùng hoặc trao đổi tài sản ảo, Tòa án hoặc luật pháp cần có thể xu hướng tham gia vào Thế giới Ảo nhiều hơn và xác nhận quyền lợi tài sản của người tham gia nhiều hơn. Ngược lại, đối với các chương trình mà nhà phát triển phần mềm là tác giả chính và người chơi chỉ đơn thuần sử dụng theo những hướng đã định sẵn bởi tác giả thì Tòa án sẽ chỉ can thiệp ở mức độ xem chương trình như một tác phẩm để bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ của các tác giả trên cơ sở EULA. Quan điểm được Jamie Kayser chia sẻ năm 2006 [8]. Nếu các điều khoản quan trọng của EULA giữa các bên tiết lộ một “kỳ vọng hợp lý” rằng các bên sẽ hợp tác trong việc phát triển thế giới ảo, Tòa án sẽ có thể can thiệp vào việc cân bằng lợi ích tài sản ảo của các bên. Mặt khác, nếu các điều khoản quan trọng của thỏa thuận tiết lộ ý định của nhà phát triển rằng đó là người tạo ra trải nghiệm trong Thế giới Ảo và người tham gia chỉ là một hành khách trên các câu chuyện được kể bởi nhà phát triển, Tòa án sẽ không can thiệp để cân bằng lợi ích tài sản ảo của các bên; thay vào đó, Tòa án có thể can thiệp để tạm ngừng hiệu lực của EULA[[14]](#footnote-14).

Các hệ thống và lý thuyết của Castronova và Balkin có ý nghĩa đối với việc xác định quan điểm chủ đạo của pháp luật trong việc bảo vệ quyền của người dùng trong Thế giới Ảo hay thế giới mạng. Các lý thuyết này nếu được luật hóa thành các quy định sẽ làm cơ sở bảo vệ tối ưu quyền của người dùng trên nhiều khía cạnh, đặc biệt là đối với các quyền tài sản và quyền tài sản gắn với nhân thân của người dùng.

**4. PHÁP LUẬT VIỆT NAM VỀ BẢO VỆ QUYỀN TÀI SẢN TRONG THẾ GIỚI ẢO VÀ KHUYẾN NGHỊ HƯỚNG TIẾP CẬN**

Hiện nay, pháp luật Việt Nam vẫn chưa chính thức công nhận và bảo hộ tài sản ảo. Thậm chí Công văn 575/PTTH&TTĐT Cục phát thanh, truyền hình và Thông tin điện tử ban hành ngày 24/4/2018 còn yêu cầu các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi điện tử trên mạng tuyệt đối không được đổi thưởng, đổi tài sản ảo ra tiền mặt và các hiện vật có giá trị theo quy định tại Thông tư 24/2014/TT-BTTTT. Với thực tế phát triển của Tài sản ảo và Thế giới Ảo như hiện nay, việc hạn chế như thế này theo tác giả là không khả thi và quá khắc khe.

Để có thể bảo vệ được quyền tài sản trong Thế giới Ảo, nhất thiết phải có cơ chế công nhận tư cách pháp lý của tài sản ảo. Gần đây nhất, vào ngày 20/02/2019, Bộ Thông tin và Truyền thông đã tổ chức Hội thảo về sự phát triển của dịch vụ trò chơi trực tuyến, các ý kiến đưa ra tại hội thảo vẫn còn thể hiện nhiều quan điểm e dè trong việc công nhận và bảo hộ tài sản ảo. Tuy nhiên, phần lớn các ý kiến không tán thành đều dựa trên cơ sở, tài sản ảo là tài sản vô hình, khó xác định phạm vi sở hữu, các đoạn mã và tên miền bị cho là thuộc sở hữu của nhà phát triển phần mềm thông qua các điều kiện và điều khoản của EULA. Ngoài ra, một số quan điểm đưa ra sự quan ngại đối với việc khó kiểm soát các tài sản ảo có giá trị cao trong trường hợp chương trình phần mềm thuộc quyền sở hữu của nhà phát triển đóng cửa[[15]](#footnote-15). Với những quan ngại trên, chúng tôi cho rằng không cần thiết.

Thứ nhất, đối với quan điểm cho rằng tài sản ảo là tài sản vô hình và các đoạn mã vốn thuộc sở hữu của nhà phát triển game, chúng tôi cho rằng nhận này chưa có cơ sở pháp lý. Tài sản bao gồm vật, tiền, giấy tờ có giá và quyền tài sản[[16]](#footnote-16). Theo đó, Điều 115 Bộ luật Dân sự 2015 đã quy định; “*Quyền tài sản là quyền được trị giá bằng tiền, bao gồm quyền tài sản đối với đối tượng quyền sở hữu trí tuệ, quyền sử dụng đất và quyền tài sản khác.*” Nếu dựa trên giá trị bằng tiền của quyền tài sản và khả năng lưu thông trong dân sự của các tài sản ảo, thì ở đây chúng ta có thể thấy tài sản ảo có đầy đủ yếu tố để được xem là một quyền tài sản, tương tự như quyền sở hữu trí tuệ, bao gồm cả khả năng chiếm hữu được, sử dụng được và có thể định đoạt được. Thực tế, có khá nhiều các giao dịch tài sản ảo được thanh toán bằng tiền thật tại Việt Nam. Ví dụ nổi tiếng nhất là việc Công ty An ninh mạng Bkav đã mua lại tên miền Bkav.com với giá lên đến 2,3 tỷ Đồng[[17]](#footnote-17), hay ông Phạm Trường Sơn, thuộc công ty Market4gamer đã mua lại hai tài khoản của người chơi với giá lên đến 1,8 tỷ Đồng[[18]](#footnote-18). Điều đó cho thấy, tài sản ảo chính là một quyền tài sản và rất cần thiết được thừa nhận, làm nền tảng bảo hộ các quyền tài sản liên quan nếu có phát sinh tranh chấp.

Thứ hai, nếu đứng dưới góc độ lợi ích của chủ sở hữu phần mềm trong yêu cầu được bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ, chúng ta có thể phân chia làm hai dạng chương trình phần mềm tạo nên Thế giới Ảo để có cách thức ứng xử khác nhau, bảo đảm tài sản trí tuệ của họ không bị lạm dụng. Dựa trên quan điểm của Balkin đã được giới thiệu ở phần trên, đối với các trò chơi hoặc chương trình phần mềm vốn được thiết kế sẵn, người chơi hoặc người tham gia chỉ đơn thuần sử dụng những lựa chọn có sẵn để thực hiện hoạt động trong Thế giới Ảo thì các hoạt động trong chương trình ấy sẽ được xem là thuộc sở hữu toàn bộ của tác giả/nhà phát triển phần mềm. Những chương trình này cũng sẽ không chịu ảnh hưởng của Tòa án, dĩ nhiên, phải là trong trường hợp EULA của giao dịch phần mềm liên quan tuân thủ các quy định của luật về bảo đảm quyền lợi của người tiêu dùng đối với quyền bí mật thông tin và các quyền khác theo pháp luật bảo vệ người tiêu.

Ngược lại, ở những trò chơi hoặc chương trình đòi hỏi người chơi có sự đầu tư về mặt công sức và tài sản nhằm kiến tạo các nội dung trong Thế giới Ảo, thì những sự sáng tạo này cần được công nhận và bảo hộ như một dạng tài sản của người chơi, vì tác giả hoặc nhà phát triển chỉ là người sáng tạo nên nền tảng chính của Thế giới Ảo. Đối với trường hợp này, các EULA nên được hiểu là một dạng “Điều lệ” khi người chơi tham gia. Trong trường hợp người chơi vi phạm “Điều lệ” thì căn cứ trên Điều lệ đó để thực hiện thanh toán hoặc xử lý các quyền tài sản liên quan. Trường hợp các chương trình thuộc nhóm thứ hai, Tòa án nên được trao cho thẩm quyền xem xét lại các điều khoản đã giao kết trong EULA để đảm bảo tính công bằng. Như vậy có thể giải quyết được mối lo ngại thứ hai dó là đối với việc giải quyết các giao dịch tài sản ảo có giá trị lớn khi nhà phát triển chương trình đóng cửa. Cách thức xử lý này đã được Hàn Quốc áp dụng[[19]](#footnote-19).

Cuối cùng, xét riêng quan hệ hợp đồng EULA, hiện nay cũng chưa có bất kỳ quy định nào của luật Việt Nam ràng buộc trách nhiệm của các bên liên quan đến giao kết này, và thực chất là bản chất hợp đồng của EULA cũng vẫn còn là một vấn đề còn tranh cãi trong giới nghiên cứu luật thế giới. Các chủ sở hữu phần mềm đơn thuần xem EULA như một dạng cấp phép, trao quyền sử dụng phần mềm, do đó EULA thường rất hạn chế quyền của người dùng, chủ yếu chỉ quy định các giới hạn về quyền sử dụng nhằm bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ do mình đang nắm giữ. Tuy nhiên, nếu xét về cách thức xác lập và phạm vị hiệu lực, cũng như khả năng ràng buộc trách nhiệm của người dùng trong EULA, thì EULA cần được xem xét như một hợp đồng. Nếu nhìn dưới góc độ là một hợp đồng, EULA sẽ thỏa mãn các điều kiện của loại Hợp đồng Gia nhập (Adhision Contract) hay Hợp đồng Theo mẫu (Rolling Contract hay Standard-Form Contract theo các nghiên cứu của Robert A. Hilman [13] và William Lawrence [14]. Khái niệm hợp đồng theo mẫu được pháp luật Việt Nam quy định khá rõ tại Điều 405 Bộ Luật Dân sự 2015 và Điều 5 Khoản 3 Luật Bảo vệ Quyền lợi Người tiêu dùng số 59/2010/QH12 (“Luật BVQLNTD”). Tuy nhiên, đối với cách thực hiện giao kết các hợp đồng theo mẫu thì các quy định của Luật BVQLNTD chỉ giới hạn một số các điều khoản bị cấm, bao gồm các điều khoản loại bỏ toàn bộ trách nhiệm của bên soạn thảo hợp đồng và quyền khởi kiện của người dùng[[20]](#footnote-20); trách nhiệm cung cấp thông tin chính xác, đầy đủ và cho người dùng thời gian hợp lý để quyết định ký kết[[21]](#footnote-21); và trách nhiệm công bố hợp đồng mẫu đối với các hợp đồng thuộc Danh mục hàng hóa, dịch vụ thiết yếu[[22]](#footnote-22). Các yêu cầu này sẽ không phù hợp với đặc tính giao kết của EULA. Tâm lý của người dùng khi tiếp cận EULA thường sẽ có xu hướng bỏ qua hoặc không quan tâm đến nội dung mà chỉ muốn nhanh chóng tiếp cận được phần mềm mà mình dự định sử dụng. Hơn nữa, trong Danh mục hàng hóa, dịch vụ thiết yếu không bao gồm loại hợp đồng EULA này[[23]](#footnote-23). Vì thế, các quy định hiện hành hầu như khó có thể nào ràng buộc được trách nhiệm của bên phát triển phần mềm trong trường hợp bên phát triển phần mềm quy định các điều khoản liên quan đến tự ý chặn tài khoản hoặc hủy chương trình mà không cần lý do rõ ràng. Đây cũng là mô hình mà Luật phát triển và bảo vệ viễn thông của Hàn Quốc đang thể nghiệm.

Với những nghiên cứu nêu trên, cộng với việc khảo sát pháp luật Việt Nam hiện hành, tác giả cho rằng, song song với công nhận tài sản ảo là một quyền tài sản, pháp luật Việt Nam cần đưa vào các quy định phân loại các chương trình phần mềm theo hai kiểu như nêu trên, sẽ hỗ trợ tốt hơn cho các nhà làm luật xác định các cách thức phù hợp để bảo vệ quyền tài sản của người dùng trong từng trường hợp và xây dựng các quy phạm pháp luật riêng cho EULA nhằm đảm bảo quyền tài sản trong Thế giới Ảo cho từng loại tương ứng.

**5. KẾT LUẬN**

Trong khi những cuộc tranh luận về tư cách pháp lý của tài sản ảo và bảo vệ quyền tài sản của tài sản ảo tại Việt Nam vẫn còn đang rất sôi nổi thì thực tiễn vẫn tiếp tục chứng kiến các giao dịch tài sản ảo được thực hiện với giá trị ngày càng đáng kinh ngạc. Tác giả tin rằng, luật pháp không thể mãi đưa ra những giải pháp mang tính cấm đoán và hạn chế đối với tài sản ảo, mà tương lai cần thiết phải có sự công nhận và bảo vệ tài sản ảo. Dựa trên các cơ sở lý thuyết về Điều lệ Thế giới Ảo của Castronova và các nghiên cứu của Balkin sẽ mang lại hiệu quả cho pháp luật Việt Nam, với điều kiện các quy định về EULA cần được quan tâm nhiều hơn và trao quyền giải thích pháp luật nhiều hơn cho Tòa án khi giải quyết các tranh chấp liên quan dến EULA.

 **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

1. Tim Berners-Lee, Information Management: A Proposal, CERN, (March 1989);
2. Effoduh, Jake Okechukwu, The Fourth Industrial Revolution by Klaus Schwab, The Transnational Human Rights Review 3, (2016).
3. Kevin W. Saunders, Virtual Worlds – Real Courts, 52 VILL.L.REV. 187, 191 (2007);
4. Jason T. Kunze, Regulating Virtual Worlds Optimally: The Model End User License Agreement, 7 Nw. J. Tech. & Intell. Prop. 102 (2008);
5. Robert W. Gomulkiewicz; Mary L. Williamson, A Brief Defense of Mass Market Sofware License Agreements, 22 Rutgers Computer & Tech. L.J. 335 (1996);
6. Edward Castronova, The Right to Play, New York Law School Review, Vol.49, (2004);
7. Jack M. Balkin, Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds, 90 VA. L.REV. 2043, 2043 n.l., (2004);
8. Jamie J. Kayser, The New New-World: Virtual Property and the End User License Agreement, Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review, Vol. 27, (2006);
9. Wittmann, Jeffery E., Electronic contract, in Negotiation and Drafting Major Business Agreements Conference. (2007), Vancouver, BC;
10. Gamarello, Thomas, The Evolving Doctrine of Unconscionability in Modern Electronic Contracting, Law School Student Scholarshio, Vol. 647, (2015).
11. Winn, Jane K. and Brian H. Bix, Diverging Perspectives on Electronic Contracting in the U.S. and EU. Cleveland State Law Review (Law Journals), Vol. 54, No. (1), pp. 175-190, 2006.
12. Michael Terasaki, “Do End User License Agreement Bind Normal People?”, Western State University Law Review, Volume 41, Issue 2, (2013), Tr.467-489.
13. Robert A. Hillman, Rolling Contracts, 71 Fordham L. Rev. 743 (2002); và
14. William Lawrence, Rolling Contracts Rolling Over Contract Law, 41 SAN DIEGO L. REV. 1099, 1116–17 (2004).
1. Trường Đại học Kinh tế - Luật, Email: tannpp@uel.edu.vn [↑](#footnote-ref-1)
2. Dựa theo tựa đề tác phẩm nổi tiếng “Thế giới phẳng: Tóm lược Lịch sử Thê giới Thế kỷ XXI” (The World is flat: A Brief History of the Twenty-first Century) của Thomas Freidman xuất bản tháng 05/2005. Tác phẩm được giải thưởng “Cuốn Sách Hay Nhất” của năm do Finacial Times và Goldman Sachs Business bình chọn. Từ đó, “Thế giới phẳng” trờ thành một thuật ngữ nổi tiếng chỉ sự lan tỏa và sức ảnh hưởng mạnh mẽ của toàn cầu hóa lên các nền kinh tế, chính trị và khoa học kỹ thuật của các quốc gia trên toàn cầu. [↑](#footnote-ref-2)
3. Mạng internet đầu tiên được phát minh vào năm 1969 theo một dự án nghiên cứu phát triển của ARPA (Advanced Research Projects Agency Network – Mạng lưới Cơ quan Nghiên cứu các Dự án Tân tiến) thuộc Bộ Quốc phòng Mỹ bảo trợ. Sau đó được mở rộng ra phạm vi toàn cầu nhờ phát minh ra Mạng Toàn Cầu (World Wide Wed) của Tim Berners (Thuộc CERN của Châu Âu) vào năm 1989. Xem thêm tại: Tim Berners-Lee, Information Management: A Proposal, CERN, March 1989. [↑](#footnote-ref-3)
4. Thuật ngữ "Công nghiệp 4.0" (tiếng Đức: Industrie 4.0) được Giáo sư người Đức Klaus Schwab lần đầu tiên đưa ra thảo luận và là chủ đề chính của Diễn đàn Kinh tế Thế giới Davos năm 2016, khởi nguồn từ một dự án trong chiến lược công nghệ cao của chính phủ Đức, nó thúc đẩy xây dựng các “nhà máy thông minh” thông qua vận dụng công nghệ điện toán như internet, điện toán đám mâyvào hoạt động nhà máy, tự động hóa sản xuất cũng như vào chuỗi cung ứng hàng hóa và bán hàng. Thuật ngữ này ra đời trước nhưng thường gắn liền với thuật ngữ “Cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ 4” được đánh dấu bởi công nghệ mới đột phá trong một số trường, bao gồm cả robotics, trí thông minh nhân tạo, công nghệ nano, công nghệ sinh học, internet vạn vật, in 3D, và xe tự lái. Xem thêm tại website của Diễn đàn Kinh tế Thế giới (World Economic Forum):https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/ [↑](#footnote-ref-4)
5. Giới thiệu bởi Effoduh, Jake Okechukwu. "The Fourth Industrial Revolution by Klaus Schwab." The Transnational Human Rights Review 3. (2016): http://digitalcommons.osgoode.yorku.ca/thr/vol3/iss1/4 [↑](#footnote-ref-5)
6. Theo Chris Jager trên GamePro Australia (2009), website: https://www.pcworld.idg.com.au/article/325324/life\_treasure\_island\_an\_interview\_virtual\_real-estate\_mogul\_david\_storey\_/ Truy cập ngày 24/2/2019. [↑](#footnote-ref-6)
7. Edward Castronova, 2004, Sdđ., tr.185. [↑](#footnote-ref-7)
8. Michael Terasaki, 2013, Sdđ., tr.467-489. [↑](#footnote-ref-8)
9. Phạm Thanh Bình, Cần Luật Hóa vấn đề “Tài Sản Ảo”, Báo Điện Tử Pháp Luật Việt Nam, website: http://baophapluat.vn/tu-phap/can-luat-hoa-van-de-tai-san-ao-207671.html truy cập ngày 24/2/2019. [↑](#footnote-ref-9)
10. Không giống như các trò chơi “game world” thông thường khác, người chơi vượt qua hàng loạt các thử thách để đạt được một kết quả xác định trước. Thay vào đó, Sims World giống như một thế giới ảo nơi các người chơi có thể “hẹn hò” với nhau. Không có các vật thể được nhà phát triển game thiết kế trong game, thay vào đó người chơi sẽ thu thập Simoleon, một dạng đơn vị tiền tệ sử dụng trong game thông qua các hoạt động trong game để tang cường kỹ năng và sức khỏe. Simoleon có thể được tự do chuyển đổi thành tiền trong thế giới thực. [↑](#footnote-ref-10)
11. Các cuộc trò chuyện trực tuyến với nội dung trao đổi lời lẽ hoặc hình ảnh liên quan đến tình dục hoặc gợi dục. [↑](#footnote-ref-11)
12. Tại Đài Loan, văn bản ngày 23-11-2003 của Bộ Tư pháp Đài Loan đã công nhận sản phẩm ảo trong trò chơi trực tuyến là tài sản, có thể chuyển giao. Ăn cắp sản phẩm ảo là ăn cắp tài sản và bị xét xử theo luật hình sự. Sản phẩm thuộc về người chơi, không thuộc người sở hữu máy chủ hay người viết ra phần mềm trò chơi. Đối với Hàn Quốc, Luật phát triển và bảo vệ viễn thông quy định về hành vi ăn cắp tài sản ảo. Hệ thống luật cạnh tranh và bảo vệ quyền người tiêu dùng cho phép bán tài sản ảo là hợp pháp nhưng chưa rõ chủ sở hữu tài sản ảo. Xem thêm tại: Bá Huy, Không công nhận và bảo hộ tài sản ảo, Báo Pháp Luật Online, ngày 21/2/2009, website: https://plo.vn/van-hoa/khong-cong-nhan-va-bao-ho-tai-san-ao-250319.html truy cập ngày 24/2/2019. [↑](#footnote-ref-12)
13. Bá Huy, Sdđ. [↑](#footnote-ref-13)
14. Jamie J. Kayser, 2006, Sđd., tr.71 [↑](#footnote-ref-14)
15. Bá Huy, Sđd [↑](#footnote-ref-15)
16. Bộ luật Dân sự số 91/2015/QH13 của nước CHXHCN Việt Nam được Quốc Hội thông qua ngày 24/11/2015 (“***Bộ luật Dân sự 2015***”) Điều 105. [↑](#footnote-ref-16)
17. Thông tin chính thức từ Bkav. Website: https://www.bkav.com.vn/tin\_tuc\_bkav\_mobile\_security/-/chi\_tiet/26496/bkav-lay-lai-thanh-cong-ten-mien-quoc-te-bkav-com truy cập ngày 24/2/2019. [↑](#footnote-ref-17)
18. Theo zingnews ngày 11/09/2008. Website: https://news.zing.vn/vltk-2-tai-khoan-duoc-mua-voi-gia-1-8-ty-dong-post30493.html truy cập ngày 24/2/2019 [↑](#footnote-ref-18)
19. Ông Jeong II-Young - Giám đốc Công ty Nexon của Hàn Quốc cho biết: “Nexon chia vật phẩm thành hai loại. Loại thứ nhất do người chơi thu lượm được trong quá trình đi luyện game. Nó thuộc quyền sở hữu của nhà phát hành nên không được bảo hộ. Loại thứ hai do người chơi bỏ tiền mua thẻ nạp vào để mua các vật phẩm trong game. Cái này thuộc quyền sở hữu của người sử dụng và khi gặp sự cố sẽ được bồi thường”. Xem them tại: Bá Huy, Sđd. [↑](#footnote-ref-19)
20. Luật BVQLNTD, Điều 16. [↑](#footnote-ref-20)
21. Luật BVQLNTD, Điều 17. [↑](#footnote-ref-21)
22. Luật BVQLNTD, Điều 18. [↑](#footnote-ref-22)
23. Danh mục hàng hóa, dịch vụ thiết yếu được ban hành theo Quyết định số 02/2012/QĐ-TTg ngày 13 tháng 01 năm 2012 và Quyết định số 35/2015/QĐ-TTg ngày 20 tháng 8 năm 2015 của Thủ tướng Chính phủ về việc sửa đổi, bổ sung Quyết định số 02/2012/QĐ-TTg. [↑](#footnote-ref-23)