

THỰC TIỄN VÀ MỘT SỐ VẤN ĐỀ ĐẶT RA TRONG BẢO HỘ BẢN QUYỀN TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ TẠI VIỆT NAM HIỆN NAY

NGUYỄN PHƯƠNG ANH
NINH ĐỨC HÙNG
SV Ngành Luật Kinh tế chất lượng cao,
Trường Đại học Luật Hà Nội

Nhận bài ngày 10/9/2025. Sửa chữa xong 15/10/2025. Duyệt đăng 30/10/2025.

Abstract

This article analyzes and clarifies current legal practices for copyright protection of video games in Vietnam, along with common copyright infringement acts involving this type of work. The study identifies existing limitations and gaps in current intellectual property law. Based on these findings, the authors propose several recommendations to improve the legal framework for video game protection, supporting the stable and sustainable growth of this promising industry.

Keywords: 2005 intellectual property law, authorship, computer programs, video games.

1. Đặt vấn đề

Sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ thông tin đã thúc đẩy ngành công nghiệp trò chơi điện tử trở thành một lĩnh vực kinh tế đầy tiềm năng tại Việt Nam. Tuy nhiên, bên cạnh những thuận lợi, việc khai thác và bảo vệ quyền tác giả đối với loại hình tác phẩm phức hợp này đang phải đối mặt với nhiều thách thức. Hiện nay, pháp luật Việt Nam chủ yếu bảo hộ trò chơi điện tử dưới dạng chương trình máy tính, dẫn đến việc chưa bao quát hết các yếu tố sáng tạo đặc thù như hình ảnh, âm thanh hay kịch bản. Thực tiễn cũng cho thấy tình trạng vi phạm quyền tác giả đối với trò chơi điện tử đang diễn ra rất phổ biến. Do đó việc phân tích và chỉ ra những hạn chế trong khuôn khổ pháp lý hiện hành, đồng thời đề xuất các kiến nghị nhằm hoàn thiện pháp luật Việt Nam, góp phần tạo nền tảng pháp lý ổn định và thúc đẩy sự phát triển bền vững của ngành công nghiệp này là vấn đề cấp thiết đặt ra trong tình hình hiện nay.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Quy định của pháp luật về bảo hộ bản quyền trò chơi điện tử tại Việt Nam

Trong bối cảnh bùng nổ cách mạng khoa học công nghệ, nền công nghiệp trò chơi điện tử trên thế giới ngày càng có điều kiện phát triển nhanh chóng. Thuộc thị trường trò chơi điện tử lớn nhất thế giới là châu Á, Việt Nam đã bước đầu đặt ra những mục tiêu phát triển ngành công nghiệp này ngày một lớn mạnh. Ngày 31/3/2023, Bộ Thông tin và Truyền thông (nay là Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch) đã ra Quyết định số 512/QĐ-BTTTT về việc “Ban hành kế hoạch hành động cập nhật kế hoạch triển khai thực hiện chiến lược phát triển lĩnh vực phát thanh, truyền hình và thông tin điện tử giai đoạn 2021-2025”, trong đó đặt ra yêu cầu hoàn thiện môi trường pháp lý trong lĩnh vực thông tin điện tử, bao gồm trò chơi điện tử. Hiện nay, vấn đề quyền tác giả đối với trò chơi điện tử được xác định và áp dụng theo Luật Sở hữu trí tuệ năm 2005, sửa đổi, bổ sung các năm 2009, 2019, 2022 (sau đây gọi tắt là Luật Sở hữu trí tuệ).

2.1.1. Hình thức bảo hộ quyền tác giả đối với trò chơi điện tử

Trò chơi điện tử, dù không được đề cập một cách trực tiếp trong Luật Sở hữu trí tuệ như một đối tượng điều chỉnh độc lập, nhưng trên thực tế vẫn được đăng ký và bảo hộ quyền tác giả dưới hình thức chương trình máy tính. Việc phân loại trò chơi điện tử vào dạng chương trình máy tính xuất phát từ

Email: 473542@st.hlu.edu.vn.

những lí do sau:

Thứ nhất, dựa trên các quy định hiện có về phân loại tác phẩm được bảo hộ quyền tác giả, trò chơi điện tử phù hợp nhất với định nghĩa của một chương trình máy tính. Theo khoản 1 Điều 22 Luật Sở hữu trí tuệ: *“Chương trình máy tính là tập hợp các chỉ dẫn được thể hiện dưới dạng lệnh, mã, lược đồ hoặc dạng khác, khi gắn vào một phương tiện, thiết bị được vận hành bằng ngôn ngữ lập trình máy tính thì có khả năng làm cho máy tính hoặc thiết bị thực hiện được công việc hoặc đạt được kết quả cụ thể. Chương trình máy tính được bảo hộ như tác phẩm văn học, dù được thể hiện dưới dạng mã nguồn hay mã máy”*. Cấu tạo của một trò chơi điện tử thường bao gồm hai yếu tố chính: yếu tố nghe nhìn (các hình ảnh, video, âm thanh) và yếu tố phần mềm [1, tr. 9]. Để một trò chơi điện tử có thể vận hành, các lập trình viên cần phải xây dựng hàng loạt các mã nguồn để chỉ dẫn cho toàn bộ các chức năng của game. Sau đó, trò chơi điện tử cần được vận hành thông qua các phương tiện và thiết bị nhất định, như điện thoại, máy tính, hay console (máy chơi game). Các thiết bị này đều được vận hành bằng các ngôn ngữ lập trình như C (cho console), Swift (cho iPhone), C++ (cho máy tính)... Khi được khởi chạy qua các thiết bị này, các mã nguồn trò chơi điện tử sẽ có khả năng thực hiện các công việc như hiển thị hình ảnh, âm thanh, phản ứng với tương tác của người chơi... , qua đó đạt được kết quả là người dùng được trải nghiệm, sử dụng trò chơi theo ý muốn và nhu cầu của mình. Vì vậy, có thể thấy trò chơi điện tử có sự phù hợp với định nghĩa của một chương trình máy tính theo khoản 1 Điều 22 Luật Sở hữu trí tuệ.

Thứ hai, các mã và lệnh máy tính đóng một vai trò quan trọng trong việc tạo lập và vận hành một trò chơi điện tử. Bộ mã nguồn chính là chỉ dẫn giúp các thành phần của một trò chơi điện tử vận hành như một chỉnh thể. Đó là một bản thiết kế sử dụng các thuật toán để quyết định cách trò chơi hoạt động và tương tác với người chơi, ví dụ như cách di chuyển, tính điểm, điều kiện thắng thua... Cách thức và logic hoạt động của một trò chơi có thể trở thành yếu tố then chốt thu hút người dùng và làm nên sự thành công của trò chơi đó. Mỗi một trò chơi điện tử đều có sự độc đáo trong bộ mã nguồn của mình. Do đó, đây là một yếu tố rất quan trọng cần được bảo mật đối với nhà sản xuất trò chơi điện tử. Nếu có được mã nguồn của một trò chơi điện tử, người dùng sẽ có khả năng thay đổi hoàn toàn trò chơi, tạo ra các biến thể, mã gian lận (cheat code) hay các chế độ chơi mới. Việc tác phẩm bị biến đổi là một mối đe dọa lớn đối với quyền sở hữu trí tuệ của nhà sản xuất trò chơi điện tử, vì vậy mã nguồn của trò chơi điện tử thường được pháp luật ưu tiên bảo vệ.

Thứ ba, việc bảo hộ quyền tác giả đối với mã nguồn của trò chơi điện tử thể hiện nguyên tắc “bảo hộ về hình thức thể hiện mà không bảo hộ về mặt ý tưởng sáng tạo” trong việc xác định căn cứ phát sinh và xác lập quyền sở hữu trí tuệ theo Luật Sở hữu trí tuệ. Khoản 1 Điều 6 Luật Sở hữu trí tuệ quy định: *“Quyền tác giả phát sinh kể từ khi tác phẩm được sáng tạo và 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 ký”*. Về lý thuyết, mục đích quan trọng nhất của bộ mã nguồn trò chơi điện tử là để đảm bảo trò chơi có thể thể hiện các nội dung của nó. Nội dung đó bao gồm các hình ảnh, video, âm thanh... mang tính sáng tạo và thể hiện sự độc đáo của từng trò chơi. Từ đó, có thể suy ra bộ mã nguồn chính là hình thức thể hiện của những ý tưởng sáng tạo làm nên một trò chơi điện tử.

Nhìn chung, hình thức bảo hộ này của Luật Sở hữu trí tuệ đã nhấn mạnh tầm quan trọng của mã nguồn và coi đó là yếu tố cốt lõi cấu thành một trò chơi điện tử. Tuy nhiên, với tốc độ phát triển nhanh chóng của ngành công nghiệp trò chơi điện tử, quan điểm này đã dẫn bộc lộ các hạn chế. Trò chơi điện tử hiện đại ngày càng được đầu tư và sản xuất theo quy mô lớn hơn, với hàng loạt các tính năng mới ra đời để thỏa mãn nhu cầu giải trí của người dùng. Các yếu tố sáng tạo khác nhau như đồ họa, âm thanh, kịch bản và diễn xuất đan xen khiến trò chơi điện tử trở thành loại hình sản phẩm vô cùng đa dạng và phức tạp. Các yếu tố này có thể yêu cầu một lượng lớn nhân sự đóng góp sức sáng tạo và là nhân tố quan trọng làm nên sự độc đáo của từng trò chơi. Việc chỉ bảo hộ trò chơi điện tử như một chương trình máy tính sẽ không thể cung cấp sự bảo vệ toàn diện cho các thành phần sáng tạo khác ngoài mã nguồn và giao diện, đặc biệt khi đối mặt với các hình thức xâm phạm quyền tác giả ngày càng đa dạng.

Bên cạnh đó, tính nguyên gốc của mã nguồn trò chơi điện tử hiện đại cũng là một vấn đề dần ít được chú trọng. Hiện nay, các nhà làm game có xu hướng sử dụng chung mã nguồn do các phần mềm trung gian cung cấp để tối ưu hóa thời gian và chi phí sản xuất trò chơi điện tử thay vì tự thiết kế từ con số không

[1, tr.11]. Một số phần mềm trung gian phổ biến là Unity, được sử dụng cho các trò chơi như Pokemon Go, Call of Duty Mobile, hay Unreal Engine, được sử dụng trong các trò chơi như Fortnite, Valorant¹. Những phần mềm này là công cụ kỹ thuật được sử dụng cho cả việc thiết kế trò chơi điện tử và để điều khiển trò chơi trên máy chơi game, điện thoại thông minh hoặc máy tính. Khi đó, các lập trình viên sẽ chỉ cần tùy chỉnh một phần nhỏ mã nguồn để phù hợp với từng trò chơi cụ thể, làm mất đi tính nguyên gốc hoàn toàn của mã nguồn. Vì vậy, việc xác định tính nguyên gốc của trò chơi điện tử sẽ phù hợp hơn nếu dựa trên các yếu tố sáng tạo khác của trò chơi như giao diện, thiết kế nhân vật, kịch bản.

2.1.2. Cơ chế bảo hộ quyền tác giả đối với trò chơi điện tử

Về thời điểm phát sinh quyền tác giả. Theo khoản 1 Điều 6 Luật Sở hữu trí tuệ, trò chơi điện tử sẽ được bảo hộ ngay tại thời điểm nó được sáng tạo và thể hiện dưới dạng vật chất. Theo Điều 2 Công ước Berne, định hình dưới dạng vật chất được hiểu là việc lưu giữ lại tác phẩm dưới một số hình thức thể hiện vật lý bền vững, có thể là viết, in, nhiếp ảnh, ghi âm hoặc ghi hình, điêu khắc, chạm trổ, xây dựng, thể hiện đồ họa, hoặc bất kỳ phương thức thích hợp nào khác cho phép nhận diện và sao chép sự sáng tạo, truyền đạt của tác giả sau này. Có thể hiểu rằng, để được bảo hộ quyền tác giả, bộ mã nguồn cần phải được thể hiện dưới dạng văn bản để có thể được nhận diện và sao chép. Tuy nhiên cần lưu ý, với định nghĩa tại khoản 1 Điều 22 Luật Sở hữu trí tuệ, một chương trình máy tính cần có sự toàn vẹn để có thể được bảo hộ. Cụ thể, một chương trình máy tính chỉ có thể được bảo hộ khi nó được thể hiện một cách hoàn chỉnh và có khả năng làm cho thiết bị phù hợp đọc được, thực hiện được một công việc hoặc đạt được một kết quả cụ thể. Hay nói cách khác, bộ mã nguồn của trò chơi điện tử cần phải có khả năng khiến trò chơi hoạt động để có thể được bảo hộ.

Về nội dung quyền tác giả. Tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả đối với trò chơi điện tử được bảo hộ các quyền nhân thân và quyền tài sản quy định tại Điều 19 và 20 Luật Sở hữu trí tuệ. Điều 22 cũng cho phép tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả đối với chương trình máy tính có quyền thỏa thuận bằng văn bản với nhau về việc sửa chữa, nâng cấp chương trình máy tính. Quy định này là cần thiết do các trò chơi điện tử thường xuyên có các bản cập nhật, bổ sung tính năng hoặc sửa lỗi phần mềm cho trò chơi. Bên cạnh đó, Điều 22 cũng quy định tổ chức, cá nhân có quyền sử dụng hợp pháp bản sao chương trình máy tính được làm một bản sao dự phòng để thay thế khi bản sao đó bị xóa, bị hỏng hoặc không thể sử dụng nhưng không được chuyển giao cho tổ chức, cá nhân khác. Các quyền nhân thân và quyền tài sản quy định tại Điều 19 và 20 luật này cũng đã được bổ sung và làm rõ tại Điều 12 Nghị định 17/2023/NĐ-CP. Theo đó, khoản 3 Điều 12 Nghị định cho phép tổ chức, cá nhân có quyền sử dụng hợp pháp bản sao chương trình máy tính được sửa lỗi trên bản sao chương trình máy tính đó trong trường hợp cần thiết cho việc sử dụng, tuy nhiên không được phép chuyển giao cho tổ chức, cá nhân khác.

Về thời hạn bảo hộ quyền tác giả. Quyền tác giả đối với trò chơi điện tử được bảo hộ trong thời hạn quy định tại Điều 27 Luật Sở hữu trí tuệ. Cụ thể, quyền đặt tên cho trò chơi, đúng tên hoặc bút danh trên trò chơi, được nêu tên thật hoặc bút danh khi trò chơi được công bố, sử dụng, và quyền bảo vệ sự toàn vẹn của tác phẩm được bảo hộ vô thời hạn. Bên cạnh đó, quyền công bố trò chơi hoặc cho phép người khác công bố trò chơi và các quyền tài sản quy định tại Điều 20 Luật này được bảo hộ suốt cuộc đời tác giả và năm mươi năm tiếp theo năm tác giả chết. Trong trường hợp trò chơi có đồng tác giả thì thời hạn bảo hộ chấm dứt vào năm thứ năm mươi sau năm đồng tác giả cuối cùng chết. Thời hạn bảo hộ này chấm dứt vào thời điểm 24 giờ ngày 31 tháng 12 của năm chấm dứt thời hạn bảo hộ quyền tác giả.

Nhìn chung, những quy định này là phù hợp để bảo vệ cho phần mã máy tính của một trò chơi điện tử, tuy nhiên chưa thể cung cấp đầy đủ sự bảo vệ cho các thành phần sáng tạo khác. Trên thực tế, khi thực hiện đăng ký quyền tác giả cho trò chơi điện tử tại Cục bản quyền tác giả, bản sao tác phẩm mà người đăng ký cần cung cấp thường chỉ bao gồm mã nguồn và giao diện, bỏ qua các thành phần sáng tạo khác như âm thanh, kịch bản cốt truyện, thiết kế nhân vật chi tiết... Điều này có thể gây khó khăn cho các chủ thể sở hữu quyền nếu xảy ra tranh chấp đối với các thành phần này. Bên cạnh đó, với sự phức tạp về mặt kỹ thuật và sáng tạo của trò chơi điện tử, một số vấn đề pháp lý về sở hữu trí tuệ khác đã để lộ khoảng trống như: Tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả của trò chơi điện tử, nội dung và phạm vi quyền của các

1) Xem thêm: List of game engines, tại: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_game_engines, truy cập ngày 30/07/2025.

chủ thể này, các hình thức xâm phạm quyền tác giả đối với trò chơi điện tử... Các vấn đề này mang tính nền tảng đối với việc bảo hộ quyền tác giả, tuy nhiên khi áp dụng đối với một loại hình tác phẩm có tính phức tạp cao như trò chơi điện tử yêu cầu có sự nghiên cứu kỹ lưỡng để đáp ứng được yêu cầu điều chỉnh toàn diện và tạo nền tảng pháp lý ổn định cho việc bảo hộ quyền tác giả đối với trò chơi điện tử.

2.2. Một số hành vi xâm phạm quyền tác giả đối với trò chơi điện tử tại Việt Nam

2.2.1. Sử dụng, sao chép, phân phối bản sao tác phẩm không được phép của chủ sở hữu quyền tác giả, không trả tiền thù lao, quyền lợi vật chất khác theo quy định của pháp luật

Theo quy định tại khoản 2 Điều 20 Luật Sở hữu trí tuệ: *"Tổ chức, cá nhân khi khai thác, sử dụng một, một số hoặc toàn bộ các quyền quy định tại khoản 1 Điều này và khoản 3 Điều 19 của Luật này phải được sự cho phép của chủ sở hữu quyền tác giả và trả tiền bản quyền, các quyền lợi vật chất khác (nếu có) cho chủ sở hữu quyền tác giả."* Trong đó bao gồm quyền sao chép trực tiếp hoặc gián tiếp toàn bộ hoặc một phần tác phẩm và phân phối tác phẩm đến công chúng.

Ví dụ điển hình về hành vi xâm phạm quyền tác giả này có thể kể đến vụ việc giữa công ty FPT Online với tựa game "MU Online" và nhà phát hành Vinagame với tựa game "Võ Lâm Truyền Kỳ". Trong vụ việc này, FPT Online đã có hành vi sử dụng các hình ảnh nhân vật, lời chào, thông báo của trò chơi "Võ Lâm Truyền Kỳ" trên trang chủ của trò chơi "MU Online" mà không được sự đồng ý từ phía Vinagame [2]. Sau khi nhận được thông tin về vụ việc, đại diện phía Vinagame khẳng định các hình ảnh, âm thanh... trong game online "Võ Lâm Truyền Kỳ" thuộc sở hữu của KingSoft và được Vinagame đại diện hợp pháp đăng ký bản quyền sở hữu trí tuệ, đồng thời yêu cầu FPT Online gỡ bỏ các hình ảnh này khỏi nền tảng của mình [4]. Vụ việc sau đó đã kết thúc bằng việc FPT Online xin lỗi công khai và chấm dứt hành vi xâm phạm [3].

Một vụ việc khác cũng liên quan tới tựa game "MU Online" là vụ việc cung cấp server lậu game "MU Online" ở Hà Nội. Trong vụ việc này, Công ty Tin học Ngô đã có hành vi tự ý sử dụng mã nguồn của game "MU Online" (đã được FPT Online mua bản quyền tại Việt Nam) để xây dựng thành server game MU Hà Nội và phân phối tới người dùng bằng cách bán các "thẻ reset". Công ty này đã không phải mất bất kỳ một khoản chi phí nào cho việc chi trả tiền bản quyền, trong khi đó, giá bản quyền của game "MU Online" lên đến 3 triệu USD [5]. Việc thu lợi bất chính từ hành vi xâm phạm bản quyền tác giả này đã ảnh hưởng đến doanh thu và uy tín của các đơn vị kinh doanh hợp pháp.

Nguyên nhân chính cho hành vi vi phạm này thường do ý thức về pháp luật sở hữu trí tuệ, của cả chủ thể vi phạm và người sử dụng những sản phẩm vi phạm quyền tác giả, còn chưa cao. Bên cạnh đó, các chủ thể phát hành hợp pháp trò chơi điện tử cũng chưa ý thức được tầm quan trọng của việc bảo vệ tác phẩm của mình, khiến các hành vi ăn cắp mã nguồn, sử dụng trái phép các hình ảnh giao diện game có thể dễ dàng được thực hiện và phát tán rộng rãi qua Internet.

2.2.2. 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

Cùng với sự phát triển của công nghệ thông tin và các biện pháp kỹ thuật bảo mật tác phẩm số, các phương thức vô hiệu hóa các biện pháp này cũng ngày càng trở nên tinh vi. Theo khoản 4 Điều 28 Luật Sở hữu trí tuệ, việc cố ý hủy bỏ hoặc làm vô hiệu biện pháp công nghệ hữu hiệu do tác giả, chủ sở hữu quyền tác giả thực hiện để bảo vệ quyền tác giả đối với tác phẩm của mình nhằm thực hiện hành vi quy định tại điều này và Điều 35 của luật này được coi là hành vi xâm phạm quyền tác giả.

Hình thức vi phạm này thường được thực hiện dưới dạng bẻ khóa TCĐT (hay crack game). Về cơ bản, crack game là hành động của lập trình viên bẻ khóa để truy cập vào TCĐT có đăng ký bản quyền, phải trả phí để có thể sử dụng trở thành miễn phí khi được kích hoạt, sau đó phân phối các bản TCĐT này qua Internet. Việc phân phối các game crack này thường được thực hiện dưới hai hình thức: Chia sẻ file crack của game cho các cửa hàng sau đó bán lại cho các người chơi với mức giá thấp hơn rất nhiều lần so với bản phát hành chính thống hoặc chia sẻ file crack qua các website và thu lợi từ quảng cáo.

Việc bẻ khóa và phát tán các TCĐT có tính phí này một cách miễn phí đã xâm phạm trực tiếp quyền nhân

2) Xem thêm: Crack (phần mềm), tại: [https://vi.wikipedia.org/wiki/Crack_\(ph%E1%BA%A7n_m%E1%BB%81m\)](https://vi.wikipedia.org/wiki/Crack_(ph%E1%BA%A7n_m%E1%BB%81m)), truy cập 10/08/2025

thân và quyền tài sản của tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả đối với TCĐT, gây thiệt hại về doanh thu và uy tín của các nhà phát hành game. Hơn nữa, việc sử dụng các TCĐT đã bị bê khóa cũng đem lại những rủi ro tiềm ẩn cho người chơi, ví dụ như virus xâm nhập qua các khe hở bảo mật, trải nghiệm trò chơi không tốt do mã nguồn bị thay đổi dẫn đến lỗi phần mềm hoặc các tính năng của trò chơi có thể không còn nguyên vẹn và đầy đủ [7].

Hành vi này xảy ra phổ biến do có khả năng đem lại lợi nhuận cao cho chủ thể vi phạm. Bên cạnh đó, tâm lý ham rẻ của người tiêu dùng cũng bị lợi dụng do thu nhập của phần lớn người tiêu dùng Việt Nam không đủ để chi trả cho các trò chơi điện tử có bản quyền. Đối với các trò chơi bom tấn với nguồn cầu cao, giá tiền để sở hữu một bản điện tử thường dao động từ 1-2 triệu đồng. Do đó, để đáp ứng nhu cầu giải trí, nhiều người đã vô tình hoặc cố ý sử dụng game vi phạm bản quyền, qua đó tiếp tay cho các hành vi xâm phạm quyền của tác giả và chủ sở hữu.

2.2.3. Làm tác phẩm phái sinh mà không được phép của tác giả, chủ sở hữu quyền tác giả đối với tác phẩm được dùng để làm tác phẩm phái sinh

Theo Khoản 2 Điều 28 Luật Sở hữu trí tuệ, việc cá nhân hoặc tổ chức không nắm giữ quyền tài sản sử dụng tác phẩm gốc để tạo ra tác phẩm phái sinh theo quy định tại Khoản 1 Điều 20 mà không được sự cho phép của tác giả hoặc chủ sở hữu quyền tác giả được coi là hành vi xâm phạm quyền tác giả.

Trên thực tế, đã xuất hiện không ít trường hợp các cá nhân hoặc nhóm người tự ý "Việt hóa" những trò chơi điện tử nổi tiếng như Plants vs. Zombies, God of war, Lies of P... của các nhà sản xuất game nước ngoài. Các chủ thể này tự ý thực hiện việc cải biên, chuyển đổi ngôn ngữ trong trò chơi sang tiếng Việt, thậm chí còn thay đổi một số yếu tố nội dung, giao diện bằng cách thay đổi và bổ sung một phần mã nguồn của trò chơi để phù hợp với thị hiếu người dùng trong nước. Sau khi chỉnh sửa, họ tiến hành phân phối lại các phiên bản này rộng rãi, kèm theo việc thu phí tải về và sử dụng trò chơi. Toàn bộ quá trình này đều được thực hiện mà không hề có sự đồng ý hay giấy phép từ tác giả hoặc chủ sở hữu quyền tác giả.

Các hành vi này tuy đã xâm phạm quyền tác giả về mặt lý thuyết, nhưng trên thực tế, để có thể sử dụng bản Việt hóa của một trò chơi, người chơi thường phải tải phiên bản gốc (có đầy đủ bản quyền) của trò chơi, sau đó cài đặt thêm bản Việt hóa. Do đó, hành vi này ít tạo ra ảnh hưởng tiêu cực đến doanh thu của sản phẩm gốc và trong một số trường hợp còn giúp chúng được phổ biến tới các thị trường mới. Vì vậy, các nhà phát triển game thường không ngăn cản hành vi này mà chỉ can thiệp khi bị ảnh hưởng trực tiếp đến mức độ cạnh tranh giữa các phiên bản của trò chơi hoặc doanh thu của trò chơi gốc.

2.3. Một số kiến nghị tăng cường hiệu quả bảo hộ quyền tác giả đối với trò chơi điện tử tại Việt Nam

Xuất phát từ những hạn chế trong pháp luật về bảo hộ quyền tác giả đối với trò chơi điện tử tại Việt Nam hiện nay, nhóm tác giả đề xuất một số giải pháp sau:

2.3.1. Cơ chế bảo hộ chương trình máy tính cần được bổ sung và hoàn thiện để có thể cung cấp sự bảo hộ tốt nhất cho loại hình tác phẩm trò chơi điện tử. Hiện nay, các quy định về bảo hộ quyền tác giả đối với chương trình máy tính còn mang tính khái quát cao, chưa đáp ứng được tính phức tạp của những sản phẩm phức hợp nhiều thành phần sáng tạo như trò chơi điện tử. Để khắc phục điểm yếu này, pháp luật sở hữu trí tuệ cần quy định rõ các thành phần nào của chương trình máy tính sẽ được bảo hộ quyền tác giả, ví dụ như mã nguồn, giao diện, kịch bản, âm thanh,... Bên cạnh đó, cần có văn bản hướng dẫn chi tiết các thành phần cần thiết trong hồ sơ đăng ký quyền tác giả đối với trò chơi điện tử. Hiện nay, hồ sơ đăng ký quyền tác giả trò chơi điện tử thường chỉ bao gồm bản sao của mã nguồn và các hình ảnh giao diện của trò chơi điện tử. Một số thành phần khác như âm thanh, cốt truyện, thiết kế nhân vật chi tiết... thường không được bao gồm. Do lượng thông tin chứa đựng trong một trò chơi điện tử là rất lớn, việc quy định chi tiết về vấn đề này sẽ giúp các tác giả không bỏ sót các thành phần quan trọng cần được bảo hộ trong tác phẩm của mình.

2.3.2. Thời hạn bảo hộ quyền tác giả đối với trò chơi điện tử cần được điều chỉnh cho phù hợp với đặc thù riêng của loại hình này. Những trò chơi điện tử nếu không duy trì được sức hút thương mại thường không được nâng cấp để sử dụng trên các thiết bị đời mới hơn, khiến tuổi đời kỹ thuật của chúng bị rút ngắn đáng kể. Tuy nhiên, chi phí bản quyền vẫn duy trì ở mức cao do gắn liền với quyền lợi độc quyền của tác giả và

nhà sản xuất, khiến người dùng, đặc biệt tại các thị trường thu nhập thấp, khó có thể tiếp cận. Sự chênh lệch giữa giá trị thực tế của trò chơi và mức giá khai thác độc quyền này tạo ra mất cân bằng giữa quyền lợi của tác giả và nhu cầu sử dụng tác phẩm, từ đó góp phần làm gia tăng tình trạng vi phạm bản quyền. Việc quy định thời hạn bảo hộ quyền tác giả cho trò chơi điện tử dài như các loại hình tác phẩm khác như văn học hay nghệ thuật chưa thật sự sát với thực tiễn của ngành trò chơi điện tử vốn có vòng đời sản phẩm ngắn và chịu tác động mạnh từ thị hiếu người chơi. Vì vậy, việc rút ngắn thời hạn bảo hộ quyền tác giả đối với trò chơi điện tử là cần thiết để bảo đảm sự cân bằng lợi ích của tác giả, nhà sản xuất và nhu cầu sử dụng chính đáng của xã hội và tạo ra môi trường pháp lý phù hợp hơn với thực tiễn phát triển của ngành công nghiệp này.

2.3.3. Cần xây dựng bổ sung quy định về các trường hợp ngoại lệ không xâm phạm quyền tác giả đối với trò chơi điện tử. Với đặc tính là loại hình tác phẩm phục vụ mục đích giải trí, người sử dụng trò chơi điện tử thường phát sinh nhu cầu chỉnh sửa trò chơi theo ý muốn của mình để tăng cường trải nghiệm cá nhân. Nhu cầu này thường được thể hiện bằng cách tạo các bản chỉnh sửa trò chơi điện tử (“game modifying” hay “game mod”). Đây được hiểu là quá trình sửa đổi trực tiếp mã nguồn của trò chơi nhằm thay đổi một phần trò chơi hoặc bổ sung các nội dung do người dùng sáng tạo [6]. Việc chuyển đổi ngôn ngữ của trò chơi điện tử cũng là một dạng của hành vi này. Các bản sửa đổi (hay “bản mod”) này thường được chia sẻ miễn phí hoặc tính phí trên Internet và các nền tảng cung cấp trò chơi điện tử chính thống như Steam, Xbox. Với bản chất là một sản phẩm phái sinh đối với trò chơi điện tử gốc và chỉ có thể được sử dụng bổ sung sau khi người dùng đã mua trò chơi, hành vi này thường không gây ảnh hưởng tiêu cực đến doanh thu của nhà phát hành trò chơi điện tử và tăng chất lượng trải nghiệm cho người dùng. Đây là một hành vi từ lâu đã trở nên vô cùng phổ biến trong cộng đồng người chơi điện tử trên khắp thế giới và thường được nhận được sự ủng hộ từ các nhà phát hành trò chơi điện tử. Do đó, nhóm tác giả kiến nghị bổ sung hành vi “*chỉnh sửa một phần chương trình máy tính mà không mâu thuẫn với việc khai thác bình thường tác phẩm và không gây thiệt hại một cách bất hợp lý đến lợi ích hợp pháp của tác giả, chủ sở hữu quyền tác giả*” vào các trường hợp ngoại lệ không xâm phạm quyền tác giả quy định tại Điều 25 Luật Sở hữu trí tuệ.

3. Kết luận

Xây dựng nền tảng pháp lý vững chắc là việc vô cùng quan trọng đối với sự phát triển của những ngành công nghiệp mới nổi như trò chơi điện tử, giúp tạo động lực sáng tạo, thúc đẩy ngành công nghiệp này phát triển bền vững. Bài viết đã cho thấy thực trạng của pháp luật sở hữu trí tuệ Việt Nam đối với trò chơi điện tử, cũng như một số hành vi xâm phạm quyền tác giả phổ biến đối với loại hình tác phẩm này. Bên cạnh đó, bài viết cũng đã chỉ ra các nguyên nhân và đề xuất một số phương pháp khắc phục những điểm yếu trong pháp luật bảo hộ quyền tác giả cho trò chơi điện tử, góp phần hoàn thiện hơn môi trường pháp lý để phát triển loại hình tác phẩm này tại Việt Nam trong tương lai.

Tài liệu tham khảo

- [1] Andy Ramos, Laura Lopez, Anxo Rodríguez, Tim Meng, Stan Abrams. (2013). *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, World Intellectual Property Organization (WIPO). Nguồn: <https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130>. Truy cập ngày 25/07/2025.
- [2] ASL Law. (2021). *Tham khảo ý tưởng và vi phạm bản quyền trong game*. Nguồn: <https://baohothuonghieunet/tham-khao-y-tuong-va-vi-pham-ban-quyen-trong-game/>. Truy cập ngày 01/08/2025.
- [3] Đăng Giới (2006). *FPT Telecom xin lỗi Vina Games*. Nguồn: <https://tienphong.vn/fpt-telecom-xin-loi-vina-games-post34422.tpo>. Truy cập ngày 01/08/2025.
- [4] Hoàng Ly (2006). *Bị VinaGame “nhắc nhở” vi phạm bản quyền, FPT Telecom tuyên bố: “Kiện chúng tôi đâu có dễ”*. Nguồn: <https://dantri.com.vn/cong-nghe/kien-chung-toi-dau-co-de-1136287603.htm>. Truy cập ngày 01/08/2025.
- [5] Kỳ Anh (2021). *Thực tiễn bảo hộ quyền tác giả đối với trò chơi điện tử hiện nay*. Nguồn: <https://phapluatbanquyen.phaply.vn/thuc-tien-bao-ho-quyen-tac-gia-doi-voi-tro-choi-dien-tu-hien-nay-a199.html/>. Truy cập ngày 10/08/2025.
- [6] Poor, Nathaniel. (2014). *Computer game modders’ motivations and sense of community: A mixed-methods approach*. New Media & Society. 16 (8): 1249-1267. Doi:10.1177/1461444813504266, ISSN 1461-4448. Nguồn: https://www.researchgate.net/publication/273598818_Computer_game_modders%27_motivations_and_sense_of_community_A_mixed-methods_approach. Truy cập ngày 12/8/2025.
- [7] Vũ Dương Thành Luân (2024). *Codex game là gì? Quy trình và tại sao lại không nên thực hiện*. Nguồn: <https://www.thegioididong.com/game-app/codex-game-la-gi-quy-trinh-va-tai-sao-lai-khong-nen-thuc-hien-1360676>. Truy cập ngày 10/08/2025.