

Quyền sở hữu trí tuệ liên quan đến phần mềm máy tính

NGUYỄN ANH THI

Giám đốc Trung tâm Sở hữu trí tuệ và Chuyển giao công nghệ
Đại học Quốc gia TP Hồ Chí Minh

Khung pháp lý, đặc biệt là pháp luật về sở hữu trí tuệ (SHTT) được đánh giá là một trong những yếu tố có ý nghĩa rất quan trọng đối với sự phát triển ngành công nghiệp phần mềm của một quốc gia, bên cạnh các yếu tố khác như hạ tầng viễn thông băng thông rộng, nguồn nhân lực có kỹ năng cao, môi trường kinh doanh thuận lợi và liên kết toàn cầu¹. Pháp luật về SHTT của Việt Nam khá hoàn chỉnh, cho phép bảo hộ một tập khá đầy đủ các đối tượng quyền SHTT phát sinh trong quá trình phát triển phần mềm. Bài viết này nhằm mục đích giúp các doanh nghiệp phần mềm nhận thức một cách đầy đủ và vận dụng hiệu quả pháp luật SHTT trong quá trình kinh doanh để bảo đảm lợi thế cạnh tranh của mình.

Phân biệt hai thuật ngữ: phần mềm máy tính và chương trình máy tính

Các văn bản quy phạm pháp luật của Việt Nam thường đề cập đến hai thuật ngữ chuyên ngành “phần mềm máy tính (computer software)” và “chương trình máy tính (computer program)” có nội hàm khác nhau và cần có sự đối chiếu để làm rõ nghĩa của hai thuật ngữ quan trọng này. Cụ thể:

+ Điểm 0, Khoản 1, Điều 747 Bộ luật Dân sự 1995 xác định “phần mềm máy tính” là một trong các đối tượng của quyền tác giả. Khoản 14, Điều 4, Nghị định 76/

CP ngày 29.11.1996 hướng dẫn thi hành một số quy định về quyền tác giả trong Bộ luật Dân sự 1995 định nghĩa: “Phần mềm máy tính gồm chương trình máy tính, tài liệu mô tả chương trình, tài liệu hỗ trợ, cơ sở dữ liệu”.

+ Khoản 1, Điều 2 của Quyết định 128/2000/QĐ-TTg ngày 10.11.2000 về một số chính sách và biện pháp khuyến khích đầu tư và phát triển công nghiệp phần mềm định nghĩa: “Phần mềm máy tính được hiểu là chương trình, tài liệu mô tả chương trình, tài liệu hỗ trợ, nội dung thông tin số hóa”.

a. Chương trình là một tập hợp của các lệnh, câu lệnh được mô tả bằng bất kỳ ngôn ngữ, mã hay

hệ thống ký hiệu nào và được thể hiện hoặc lưu trữ trong các vật mang tin (có hoặc không kèm theo các thông tin liên quan), được dùng trực tiếp hoặc dùng gián tiếp sau khi qua một hoặc cả hai khâu sau:

- Chuyển đổi sang một ngôn ngữ, mã, hệ thống ký hiệu khác;

- Tái tạo sang một vật mang tin khác; làm cho một dụng cụ có khả năng xử lý thông tin thực hiện một chức năng nào đó.

b. Tài liệu mô tả chương trình và tài liệu hỗ trợ là tài liệu được thể hiện dưới bất kỳ dạng nào có nội dung mô tả chương trình, giới thiệu, hướng dẫn cách cài đặt, sử dụng, nâng cấp, sửa lỗi hoặc các

hướng dẫn khác liên quan đến sử dụng và khai thác chương trình.

c. Nội dung thông tin số hoá bao gồm:

- Cơ sở dữ liệu là tập hợp dữ liệu được sắp xếp và lưu trữ dưới dạng điện tử số hoá;

- Suu tập tác phẩm số hoá là suu tập tác phẩm được lưu trữ dưới dạng điện tử số hoá.

Ngoài ra, Quyết định 128/2000/QĐ-TTg cũng đưa ra khái niệm “sản phẩm phần mềm”, được định nghĩa tại Khoản 2, Điều 2: “Sản phẩm phần mềm là phần mềm được sản xuất và được thể hiện hay lưu trữ ở bất kỳ một dạng vật thể nào, có thể được mua bán hoặc chuyển giao cho đối tượng khác sử dụng”.

+ Khoản 12, Điều 4 Luật Công nghệ thông tin 2006 định nghĩa “Phần mềm là chương trình máy tính được mô tả bằng hệ thống ký hiệu, mã hoặc ngôn ngữ để điều khiển thiết bị số thực hiện chức năng nhất định”. Thuật ngữ sản phẩm phần mềm được định nghĩa lại tại Khoản 1, Điều 3 của Luật: “Sản phẩm phần mềm là phần mềm và tài liệu kèm theo được sản xuất và được thể hiện hay lưu trữ ở bất kỳ một dạng vật thể nào, có thể được mua bán hoặc chuyển giao cho đối tượng khác khai thác, sử dụng”. Như vậy, khái niệm sản phẩm phần mềm nêu trong Luật Công nghệ thông tin 2006 “rộng hơn” về mặt “hình thức”, nhưng lại “hẹp hơn” về mặt “nội dung” (thiếu nội hàm “nội dung thông tin số hóa”) so với khái niệm sản phẩm phần mềm nêu trong Quyết định 128/2000/QĐ-TTg.

+ Điểm đ, Khoản 3, Điều 738 và Khoản 1, Điều 755 Bộ luật Dân sự 2005 đề cập đến chương

trình máy tính, nhưng không định nghĩa thuật ngữ này.

+ Khoản 1, Điều 22 của Luật SHTT 2005 định nghĩa: “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 thể”.

Chương trình máy tính được bảo hộ như tác phẩm văn học, dù được thể hiện dưới dạng mã nguồn hay mã máy”.

Đối chiếu các định nghĩa nêu trên, chúng ta có thể rút ra các nhận xét quan trọng như sau:

1. Khái niệm “phần mềm máy tính” có nội hàm rộng hơn khái niệm “chương trình máy tính”.

2. Khái niệm chương trình hay chương trình máy tính đề cập trong các văn bản pháp luật khác nhau, trước và sau 2005 đều cùng chỉ đến cùng một đối tượng là thể hiện (hay hiện thực) dưới dạng mã nguồn hay mã máy của phần mềm máy tính, và đây cũng chính là khái niệm chương trình máy tính theo hiệp định TRIPS (1994).

3. Khái niệm cơ sở dữ liệu hay nội dung thông tin số hóa đề cập trong các văn bản luật khác nhau về thực chất cùng chỉ đến sưu tập dữ liệu dưới dạng điện tử theo Hiệp định TRIPS (1994).

4. Khác với pháp luật SHTT 1995, Pháp luật SHTT 2005 tách riêng chương trình máy tính, sưu tập dữ liệu (dưới dạng điện tử) thành 2 loại hình tác phẩm đặc biệt liên quan đến phần mềm được bảo hộ quyền tác giả. Các

tài liệu kèm theo khác (ví dụ như tài liệu thiết kế, tài liệu hướng dẫn sử dụng, tài liệu hướng dẫn lập trình...) nêu tại Khoản 1, Điều 3 Luật Công nghệ thông tin được bảo hộ quyền tác giả như đối với một tác phẩm viết bình thường.

Tập quyền SHTT của phần mềm

Như phân tích ở phần trên, chương trình máy tính chỉ là một bộ phận cấu thành của phần mềm và được bảo hộ dưới dạng quyền tác giả (Copyright). Như vậy, chỉ bảo hộ quyền tác giả đối với chương trình máy tính không thể bao quát hết các quyền hợp pháp của chủ đầu tư để phát triển phần mềm (hiểu theo Khoản 1, Điều 2 của Quyết định 128/2000/QĐ-TTg). Để có thể bao quát hết các quyền của chủ thể quyền đối với một phần mềm cụ thể, cần phải thực hiện đồng thời việc xác lập quyền đối với các đối tượng quyền SHTT khác nhau được tạo ra trong quá trình phát triển của phần mềm đó. Tập hợp các quyền SHTT liên quan đến một sản phẩm phần mềm cụ thể được được gọi là tập quyền SHTT phần mềm (software IP portfolio). Cùng với sự phát triển của công nghệ và cấu trúc của ngành công nghiệp máy tính, tập quyền SHTT phần mềm cũng có những sự thay đổi tương ứng về nội hàm. Mặc dù công nghiệp phần mềm có tính toàn cầu rất cao, phạm vi bảo hộ quyền SHTT đối với phần mềm, thể hiện qua các đối tượng quyền trong tập quyền SHTT của phần mềm có sự khác biệt đáng kể giữa các quốc gia, tùy thuộc vào đặc trưng và năng lực hiện tại của ngành công nghiệp phần mềm nội địa của mỗi quốc gia.

Bảng 1: các giai đoạn phát triển của ngành công nghiệp máy tính và sự phát triển tương ứng của tập quyền SHTT của phần mềm

Giai đoạn	Đặc điểm công nghiệp phần mềm	Tập quyền SHTT
1945-1965	- Đây là giai đoạn đầu sơ khai của ngành công nghiệp máy tính, đặc trưng bởi sự ra đời của các máy tính lớn (mainframe) - Phần mềm ứng dụng chạy trên các máy tính lớn được phát triển chủ yếu bởi nhà sản xuất và người dùng cuối - Trong giai đoạn này cũng xuất hiện các khái niệm kiến trúc máy tính chuẩn (standard computer architecture), hệ điều hành chuẩn (standard operating system) và các chương trình ứng dụng (application program)	- Bí mật kinh doanh (trade-secret)
1965-1978	- Các nhà sản xuất máy tính lớn tách việc định giá và phân phối phần mềm và phần cứng - Xuất hiện các nhà cung cấp hệ điều hành và phần mềm ứng dụng độc lập cho máy tính lớn. Mặc dù vậy, hệ điều hành và các chương trình ứng dụng trên máy tính lớn chủ yếu vẫn là do các nhà sản xuất máy tính lớn và người dùng trực tiếp phát triển	- Bí mật kinh doanh (trade-secret)
1978-1993	- Giai đoạn này đặc trưng bởi sự ra đời của máy tính để bàn (desktop computer), đi kèm sự ra đời của phần mềm đóng gói (packaged software) và các nhà cung cấp phần mềm máy tính cá nhân (desktop software vendor). Công nghiệp sản xuất hàng loạt (mass production) phần mềm đóng gói ra đời trong giai đoạn này - Cơ cấu chi phí (cost structure) của ngành công nghiệp phần mềm đóng gói trở nên khá tương đồng với cơ cấu chi phí của ngành công nghiệp giải trí và xuất bản: doanh thu của một tác phẩm thành công lớn hơn rất nhiều so với chi phí sản xuất của sản phẩm đó	- Bí mật kinh doanh (trade-secret) - Quyền tác giả (Copyright) đối với chương trình máy tính (computer program)² và sưu tập dữ liệu số (compilation of data) - Sáng chế (Patent) đối với các giải pháp kỹ thuật (technical solution)³ được hiện thực bên trong phần mềm
1994-đến nay	- Giai đoạn này được đặc trưng bởi sự phát triển của mạng máy tính và Internet, đi kèm với sự phát triển của phần mềm ứng dụng trên môi trường mạng (network application) - Sự ra đời của mạng Internet mang đến những thay đổi lớn đối với công nghiệp phần mềm, bao gồm: (1) mở ra một kênh phân phối và marketing chi phí thấp cho phép giảm chi phí và gia tăng tốc độ thâm nhập thị trường; (2) sự xuất hiện của cơ chế bảo hộ sáng chế đối với mô hình kinh doanh (business method), là các công cụ hay thủ tục phân phối các sản phẩm, dịch vụ trực tuyến; (3) sự ra đời của phần mềm mã nguồn mở (open-source software)	- Bí mật kinh doanh (trade-secret) - Quyền tác giả (Copyright) đối với chương trình máy tính (computer program) và sưu tập dữ liệu số (compilation of data) - Sáng chế (Patent) đối với các giải pháp kỹ thuật (technical solution) và các mô hình kinh doanh (business method)⁴ được hiện thực bên trong phần mềm

Bảng 1 tóm tắt các giai đoạn phát triển của ngành công nghiệp phần mềm và sự phát triển tương ứng của tập quyền SHTT. Như vậy, tập quyền SHTT phần mềm máy tính ngày nay bao gồm các đối tượng quyền chủ yếu sau: bí

mật kinh doanh (trade secret), quyền tác giả (copyright), sáng chế (patent). Ngoài ra, để xúc tiến thương mại, mỗi phần mềm thường được đặt một tên riêng, được bảo hộ dưới dạng nhãn hiệu (trademark).

Nhận diện đối tượng quyền SHTT trong quá trình phát triển phần mềm

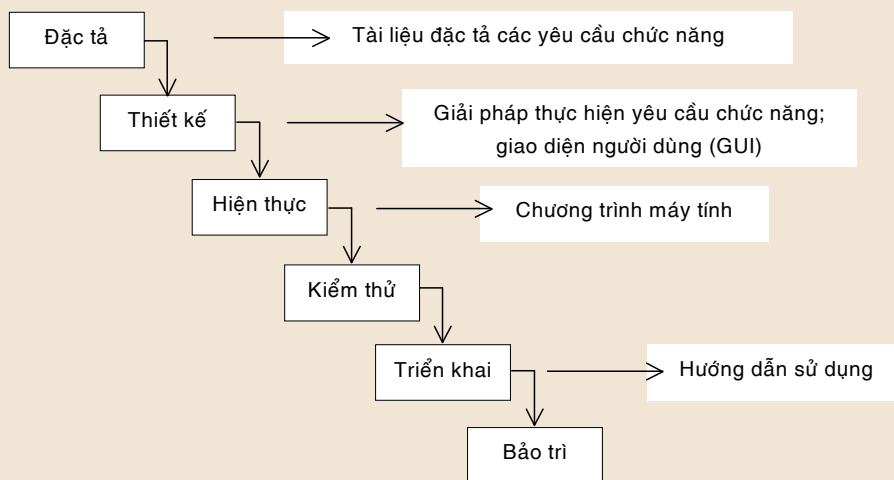
Ở góc độ của doanh nghiệp phần mềm, điều quan trọng là các doanh nghiệp phải kịp thời

nhận diện và thực hiện các thủ tục xác lập quyền đối với các đối tượng quyền SHTT phát sinh trong quá trình phát triển phần mềm (software development process). Trong thực tiễn có rất nhiều mô hình phát triển phần mềm (software development model) và quá trình phát triển phần mềm tương ứng của các mô hình này cũng rất khác nhau. Để minh họa cho việc nhận diện các đối tượng quyền SHTT trong quá trình phát triển phần mềm, chúng ta nên đề cập đến mô hình phát triển phần mềm kiểu thác nước (waterfall model).

mềm. Ở bước đặc tả phần mềm sẽ hình thành tài liệu đặc tả yêu cầu chức năng của phần mềm, thường được xác lập quyền dưới dạng bí mật kinh doanh (trade secret). Ở bước thiết kế, có thể sẽ hình thành các giải pháp kỹ thuật dùng để giải quyết các yêu cầu kỹ thuật của phần mềm được bảo hộ dưới dạng sáng chế (patent). Tại một số nước như Mỹ và Úc, các giải pháp phi kỹ thuật như phương pháp kinh doanh dựa trên Internet (internet-based business method) của phần mềm cũng được bảo hộ dưới dạng sáng chế⁵. Theo thống kê của USPTO,

hay mã máy, sản phẩm của bước hiện thực được bảo hộ dưới dạng quyền tác giả (copyright) như đối với tác phẩm văn học. Ngoài ra, các tài liệu hỗ trợ như hướng dẫn sử dụng, hướng dẫn lập trình... là đối tượng của quyền tác giả.

Như vậy, các chủ doanh nghiệp, nhà phát triển phần mềm, người lập trình phải được trang bị các kiến thức căn bản về SHTT để có thể kịp thời nhận diện và thực hiện thủ tục xác lập quyền đối với các đối tượng quyền SHTT phát sinh trong quá trình phát triển phần mềm, giúp giảm thiểu các rủi ro thất thoát, tranh chấp và xâm phạm quyền SHTT ■



Hình 1: mô hình thiết kế phần mềm theo mô hình thác nước và nhận diện các đối tượng quyền SHTT phát sinh

Hình 1 mô tả quá trình phát triển một phần mềm theo mô hình kiểu thác nước, bao gồm 6 bước cơ bản: đặc tả, thiết kế, hiện thực, kiểm thử, triển khai và bảo trì. Ứng với các bước phát triển phần mềm này sẽ hình thành nên các đối tượng quyền SHTT được pháp luật bảo hộ. Trên thực tế, các đối tượng quyền SHTT phát sinh chủ yếu ở 3 bước đầu tiên của quá trình phát triển phần

số lượng bằng độc quyền sáng chế liên quan đến phương pháp kinh doanh được cấp tại Mỹ tăng 15% mỗi năm. Đồng thời, tại Mỹ, giao diện đồ họa của phần mềm (GUIs) cũng được bảo hộ dưới dạng sáng chế thiết kế (design patent), tương đương với kiểu dáng công nghiệp (industrial design) theo Luật SHTT của Việt Nam. Chương trình máy tính (computer program) dưới dạng mã nguồn

¹ Theo báo cáo về kinh tế thông tin năm 2012, phần công nghiệp phần mềm ở các quốc gia phát triển của Liên hợp quốc.

² Năm 1980, Quốc hội Mỹ bổ sung định nghĩa "chương trình máy tính" tại Điều 101, Chương 1, Tiêu mục 17 của Bộ luật Mỹ về Quyền tác giả. Quốc hội và Tòa án thông qua các vụ kiện như của *Apple vs. Franklin* (1983) đã khẳng định chương trình máy tính được bảo hộ dưới dạng quyền tác giả như đối với một tác phẩm văn học, dù được thể hiện dưới dạng mã nguồn hay mã máy.

³ Bảo hộ các giải pháp kỹ thuật (technical solution) hiện thực bên trong phần mềm dưới dạng sáng chế là không có gì phải bàn cãi khi đối chiếu với điều kiện bảo hộ của sáng chế. Đồng thời, Khoản 1, Điều 27, Hiệp định TRIPS quy định: "Patent phải được cấp cho bất kỳ sáng chế nào, dù là sản phẩm hay quy trình, thuộc mọi lĩnh vực công nghệ, với điều kiện sáng chế đó phải mới, có trình độ sáng tạo và có khả năng áp dụng công nghiệp". Việt Nam là nước thành viên của Hiệp định TRIPS nên việc bảo hộ sáng chế đối với các giải pháp kỹ thuật hiện thực bên trong phần mềm là bắt buộc.

⁴ Mô hình kinh doanh được bảo hộ dưới dạng sáng chế tại Mỹ, Úc nhưng tại châu Âu và Nhật Bản thì không.

⁵ Sáng chế "One-Click Checkout" của Amazon là ví dụ nổi tiếng về việc phương pháp kinh doanh có thể được bảo hộ dưới dạng sáng chế.