

# **XÂM PHẠM BẢN QUYỀN CÔNG NGHỆ CAO - HỆ THỐNG CHIA SẺ NGANG BẰNG (PEER TO PEER): THỰC TIỄN XÉT XỬ Ở MỘT SỐ NƯỚC TRÊN GIỚI VÀ Ở VIỆT NAM<sup>1</sup>**

**TS Lê Thị Thu Hà**

Internet xuất hiện và làm thay đổi nhiều mặt cuộc sống con người. Đây là phương tiện cung cấp lượng thông tin khổng lồ, nhanh nhất, hiệu quả nhất. Nhờ có Internet, con người có thể trao đổi với nhau tất cả các dạng dữ liệu như âm nhạc, phim ảnh, phần mềm, trò chơi... Tuy nhiên, công nghệ cao cũng khiến cho việc kiểm soát các thông tin trở nên khó khăn hơn, các hình thức xâm phạm bản quyền mới xuất hiện trên mạng Internet ngày càng phổ biến. Bài viết đề cập đến thực trạng xâm phạm bản quyền công nghệ cao qua hệ thống chia sẻ ngang bằng (Peer to Peer), thực tiễn xét xử ở một số nước trên thế giới và ở Việt Nam.

## **1. Hệ thống chia sẻ ngang bằng (Peer to Peer)**

Theo cách thông thường, dữ liệu được lưu trên một máy chủ nhất định, người cần khai thác phải truy cập máy chủ và tải dữ liệu đó về. Tuy nhiên, do băng thông hoặc dung lượng của từng máy chủ, đặc biệt là những máy chủ miễn phí hoặc công cộng thì tốc độ khai thác có hạn.

Đối với hệ thống Peer To Peer (P2P)<sup>2</sup>: Dữ liệu không thực sự nằm trên một máy chủ nào cả, mà chỉ có một máy trạm trung chuyển các thông tin về dữ liệu giữa người sử dụng (user) với nhau, vai trò của mọi người sử dụng đều bình đẳng.

Phần mềm P2P sau khi cài đặt trong máy tính sẽ cho phép người sử dụng máy truy cập ngay lập tức vào các tệp dữ liệu (file) ghi trong tất cả các máy tính nối mạng trên thế giới mà không cần phải thông qua máy chủ, với điều kiện các máy tính đó cũng cài phần mềm P2P. Các phần mềm P2P phổ biến trên thế giới hiện nay: BitTorrent, eDonkey, Napster, Freenet, Gnutella, Akamai, Alpine, ANts P2P, Ares Galaxy, Audiogalaxy...

Để có thể hình dung rõ hơn cơ chế sử dụng P2P, chúng ta sẽ tìm hiểu hoạt động của Napster, một giao thức chia sẻ các tệp âm nhạc sử dụng nguyên lý P2P.

Người dùng tải phần mềm Napster về và cài đặt lên máy tính đồng thời chỉ định 1 thư mục trên máy làm nơi lưu trữ và chia sẻ các tệp nhạc được tải về với các máy khác. Phần mềm Napster sẽ đưa (index) danh sách tên những tệp nhạc được chia sẻ này vào thư mục trung tâm (central directory) trên máy chủ Napster để những người sử dụng khi cần có thể tìm được. Người sử dụng muốn tìm tệp nhạc, máy chủ sẽ chỉ đến địa chỉ của một người dùng khác, cũng sử dụng phần mềm Napster, có chứa tệp nhạc. Khi đã tìm thấy địa chỉ có chứa tệp nhạc, dữ liệu được tải trực tiếp từ thư mục của máy này đến máy của người tìm kiếm. Như vậy, những tệp nhạc này không được lưu trong thư mục trung tâm, nhưng được chuyển trực tiếp từ máy tính này sang máy tính khác, do đó được đặt tên là Peer to Peer, tạm dịch là chia sẻ ngang bằng<sup>3</sup>.

Cơ chế trao đổi dữ liệu này đã phát triển với tốc độ chóng mặt, bởi vì công nghệ này cho phép người truy cập Internet tự do tải các tác phẩm có bản quyền miễn phí và không cần sự cho phép của người có quyền đối với tác phẩm. Do vậy, P2P là một trong những hình thức xâm phạm bản quyền phổ biến nhất trên mạng. Đối với ngành công nghiệp băng đĩa và điện ảnh, thì hoạt động phổ biến dữ liệu này chính là nguyên nhân của mọi khó khăn của ngành. Vậy trên thực tế, việc xâm phạm bản quyền qua hệ thống P2P đã được các quốc gia giải quyết như thế nào ?

<sup>1</sup> Bài đăng trên Tạp chí Kinh tế đối ngoại số 28/2008

<sup>2</sup> Một số trường hợp P2P còn được viết là PtP.

<sup>3</sup> Detlef Schoder and Kai Fischbach, [Core Concepts in Peer-to-Peer \(P2P\) Networking](http://www.idea-group.com/downloads/excerpts/Subramanian01.pdf). Xem tại trang <http://www.idea-group.com/downloads/excerpts/Subramanian01.pdf>.

Để tìm hiểu thêm về các khía cạnh kỹ thuật của hệ thống P2P, có thể xem trên trang <http://en.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>

## **2. Thực tiễn giải quyết xâm phạm bản quyền công nghệ cao – P2P**

Có thể nói sự ra đời của hệ thống P2P đã làm cho các quốc gia nhận ra rằng các quy định về quyền tác giả đang ngày bộc lộ rõ những điểm bất cập. Thông qua P2P, các tác phẩm có bản quyền đang được sao chép và sử dụng mà không cần sự cho phép của tác giả. Tuy nhiên, việc xác định người có hành vi xâm phạm bản quyền đang đặt ra nhiều thách thức cho pháp luật của các quốc gia, ngay cả những quốc gia phát triển.

Trong hệ thống P2P, có 4 đối tượng tham gia chính, đó là người sử dụng (clients/users), nhà cung cấp dịch vụ (P2P purveyors), nhà cung cấp dịch vụ Internet (ISPs) và những người cung cấp công nghệ hay người viết phần mềm (software developers). Vậy ai là người bị coi là xâm phạm quyền tác giả ?

Mỗi quốc gia khác nhau có cách giải quyết khác nhau và bản thân ở mỗi quốc gia, các kết quả giải quyết ở mỗi thời kỳ cũng không đồng nhất. Điều này có thể thấy rõ qua phân tích một số án lệ của hai quốc gia Mỹ và Pháp, đại diện cho hệ thống Common Law và Civil Law.

### **• Các vụ xâm phạm do lỗi của người sử dụng**

Đối tượng mà người ta thường nghĩ đến đầu tiên khi nói đến hành vi xâm phạm bản quyền đó là người sử dụng Internet. Hầu hết các bản án đầu tiên liên quan đến P2P đều cho rằng người sử dụng Internet là người chịu trách nhiệm về hành vi xâm phạm bản quyền do sử dụng các phần mềm P2P.

Chỉ tính riêng trong năm 2004 và 2005, Hiệp hội các nhà sản xuất băng đĩa Mỹ (Industry Association of America - RIAA) đã kiện hơn 9 ngàn cá nhân về việc phân phối và sao chép các bài hát của họ qua việc sử dụng phần mềm P2P như Grokster và Morpheus. Các điều tra viên trong lĩnh vực phim truyện và âm nhạc của Mỹ cũng đã kiện ra toà hơn 400 sinh viên đại học sử dụng mạng tốc độ cao để sao chép các bài hát và phim truyện<sup>4</sup>.

Tuy nhiên, hầu hết những người sử dụng Internet đều cho rằng họ không biết đến việc phải xin phép bản quyền vì đây chỉ là sự trao đổi dữ liệu giữa các máy tính cho nhau; hoặc đối với người có hiểu biết về công nghệ cũng như luật bản quyền, họ thường viện dẫn đến ngoại lệ sử dụng tự do tác phẩm mà không cần xin phép<sup>5</sup>...

Vậy để có thể kết án được người sử dụng Internet, cần phải đưa ra các bằng chứng về việc sử dụng ngoài mục đích cá nhân như ngoại lệ quy định.

Đối với người sử dụng, hai hành vi được xem là căn cứ xâm phạm bản quyền, đó là *hành vi tải tệp dữ liệu lên Internet* (upload) để chia sẻ tác phẩm với những người truy cập Internet khác có sử dụng phần mềm P2P và *hành vi tải tệp xuống* (download) để sử dụng cho các mục đích cá nhân. Hành vi tải tệp lên là hành vi xâm phạm quyền phổ biến tác phẩm<sup>6</sup>. Còn hành vi tải tệp xuống là hành vi sử dụng tác phẩm khi chưa được sự cho phép của tác giả<sup>7</sup>.

<sup>4</sup> <http://www.riaa.com/faq.php>

<sup>5</sup> Trong Công ước Berne 1971 về bảo hộ các tác phẩm văn học nghệ thuật cũng như pháp luật của hầu hết các quốc gia đều có những điều khoản quy định về việc sử dụng tự do các tác phẩm mà không phải xin phép tác giả trong một số trường hợp như sử dụng nhằm mục đích nghiên cứu khoa học, giảng dạy của cá nhân, lưu trữ bản sao nhằm mục đích nghiên cứu (Điều 9, điều 10 – Công ước Berne và Điều 25 - Luật SHTT Việt Nam 2005)...

<sup>6</sup> Công ước Berne 1971 cho phép các tác giả độc quyền phổ biến các tác phẩm của mình tới công chúng (Điều 11Bis, Công ước Berne). Luật của các quốc gia khác cũng có những điều khoản tương tự như vậy (Luật Sở hữu trí tuệ 2005, điều 20, mục 1 khoản đ)

<sup>7</sup> Công ước Berne 1971, điều 9, khoản 1

### - Hành vi tải tệp dữ liệu lên

Đối với hành vi tải tệp dữ liệu lên, có lẽ việc kết án tương đối đồng nhất và dễ dàng hơn nhờ vào việc thu thập các chứng cứ đối với hành vi phổ biến tác phẩm mà không có sự cho phép của tác giả.

Tuy Mỹ là nước khởi xướng việc kiện những cá nhân xâm phạm bản quyền, nhưng bản án đầu tiên xử lý người phổ biến tệp dữ liệu được biết đến là ở Pháp, phán quyết số J185444 của Tòa sơ thẩm Montpellier (Pháp) ngày 24 tháng 9 năm 1999 trong đó kết án Ông L. D, công dân Pháp đã phổ biến các bản ghi âm, ghi hình mà không có sự cho phép của tác giả. Tòa án đã cho rằng “đó là hành vi xâm phạm quyền tác giả theo Điều L.335-3 Bộ luật sở hữu trí tuệ Pháp, trong đó quy định rằng việc sao chép hoặc phổ biến tác phẩm trí tuệ mà không tôn trọng quyền tác giả thì được coi là hành vi xâm phạm quyền tác giả”<sup>8</sup>.

Phán quyết gần đây nhất liên quan đến việc tải nhạc lên là của Tòa phúc thẩm PARIS ngày 15/05/07 kết án một giáo viên sử dụng Internet đã tải lên mạng hơn 3000 tệp dữ liệu MP3 mà không được phép của các nhà sản xuất hợp pháp.

Trước đó, Tòa sơ thẩm đã tuyên người này vô tội, trên cơ sở áp dụng ngoại lệ là sao chép để sử dụng riêng. Tuy nhiên, Tòa phúc thẩm cho rằng ngoại lệ "*sao chép để sử dụng riêng*" không thể áp dụng rộng rãi hơn nữa, bởi vì trái với quy định tại các Điều L 122-5 và L 211-3 của Bộ luật Sở hữu trí tuệ Pháp, việc sao chép mà người sử dụng Internet tiến hành bằng cách tải xuống máy tính của mình hàng nghìn tệp dữ liệu bất hợp pháp để sau đó, cho những người khác sử dụng thông qua một phần mềm chia sẻ dữ liệu, không thể được coi là sao chép để sử dụng riêng mà phải coi là sao chép nhằm mục đích "*cho nhiều người sử dụng*"<sup>9</sup>. Tòa phúc thẩm tuyên buộc đương sự phải bồi thường (1600 €) cho các công ty sản xuất đã bị thiệt hại vì bị xâm phạm quyền tác giả, đồng thời đương sự còn bị phạt tiền 1000 € nhưng cho nộp sau<sup>10</sup>.

### - Hành vi tải tệp dữ liệu xuống

Đối với hành vi tải dữ liệu xuống, việc xử lý là khó khăn hơn, bởi vì người sử dụng thường viện dẫn quyền được sao chép để sử dụng riêng. Như vậy, căn cứ vào quy định ngoại lệ này, người sử dụng Internet thường tự bào chữa trước tòa rằng họ tải tác phẩm xuống là để sử dụng vào mục đích cá nhân. Vì vậy, để có cơ sở xác định hành vi xâm phạm quyền tác giả, Tòa án phải đưa ra được các chứng cứ về việc sử dụng tác phẩm ngoài mục đích cá nhân. Điều này hoàn toàn không phải lúc nào cũng thực hiện được.

Tháng 2 năm 2003, Liên đoàn Quốc gia các nhà sản xuất Phim Pháp đã quyết định khởi kiện Aurelien, một sinh viên nội trú Pháp về hành vi sử dụng trái phép các tác phẩm có bản quyền sau khi lục soát và tìm thấy trong phòng của sinh viên này 488 đĩa CD Rom, ghi lại các tác phẩm điện ảnh, âm nhạc được tải từ mạng Internet. Sinh viên này viện dẫn quyền được sao chép để sử dụng vào mục đích cá nhân. Tòa án sơ thẩm Rodez đã xử trắng án cho Aurelien với lập luận "*Bị cáo khai nhận đã tiến hành sao chép chỉ để sử dụng vào mục đích cá nhân. Không có bằng chứng nào cho thấy bị cáo đã phổ biến bảo sao chép đến nhiều người. Bị cáo chỉ thừa nhận đã xem một trong số các bản sao chép cùng với một vài người bạn và đã cho một vài người bạn khác mượn đĩa CD Rom. Những tình tiết đó chưa đủ căn cứ để khẳng định rằng các bản sao đã được sử dụng ngoài mục đích cá nhân theo quy định của Bộ luật về sở hữu trí tuệ*"<sup>11</sup>.

<sup>8</sup> TGI Montpellier, 24 septembre 1999, <http://www.lexeeek.com/jus-luminum/decision-tgi-montpellier-24-09-1999,18544.htm>,

<sup>9</sup> CA Paris 15 mai 2007, xem <http://www.ca-paris.justice.fr/>

<sup>10</sup> [http://www.lw.com/upload/pubContent/\\_pdf/pub1976\\_1.PDF](http://www.lw.com/upload/pubContent/_pdf/pub1976_1.PDF)

<sup>11</sup> TGI de Rodez, xem <http://www.scaraye.com/article.php?rub=6&sr=42&a=150>

Toà phúc thẩm Montpellier cũng đồng ý với tuyên bố của Toà sơ thẩm với lý do sinh viên này đã sao chép tác phẩm để sử dụng vào mục đích cá nhân<sup>12</sup>.

Không đồng tình với phán quyết này, Liên đoàn Quốc gia các nhà sản xuất Phim Pháp đã quyết định đưa vụ việc lên Toà tối cao Pháp. Toà tối cao Pháp cho rằng Toà phúc thẩm Montpellier đã không xem xét đến “tính hợp pháp của tác phẩm nguồn”.<sup>13</sup> Toà tối cao cho rằng cách giải quyết như vậy là không đúng và đã chuyển vụ việc cho Toà Phúc thẩm Aix -en-Provence xét xử lại.

Toà Phúc thẩm Aix -en-Provence đã kết tội bị cáo vì hành vi sao chép 488 bộ phim. Tuy nhiên, kết luận của Toà Phúc thẩm Aix-en-Provence lại không dựa trên tính hợp pháp của tác phẩm nguồn mà căn cứ vào tình tiết bị cáo đã cho bạn bè mượn 17 đĩa. Như vậy, hành vi bị xử lý là hành vi chia sẻ bản sao cho người khác, vượt ra khỏi khuôn khổ sử dụng vào mục đích cá nhân.

Từ năm 2003, tuy Hoa Kỳ là quốc gia có nhiều vụ kiện liên quan đến xâm phạm bản quyền của những người sử dụng Internet, nhưng mãi đến năm 2007, các hãng băng đĩa Mỹ mới giành được thắng lợi đầu tiên khi hãng này khởi kiện một phụ nữ tải nhạc xuống và cho nhiều người truy cập Internet khác sử dụng các bài hát một cách bất hợp pháp. Toà án Duluth đã tuyên phạt người phụ nữ này 220000 USD về việc cho sử dụng 24 bài hát mặc dù bị cáo đã lưu 1700 bài trên máy tính.

Các vụ kiện xâm phạm bản quyền sau này liên quan đến vấn đề sử dụng vào mục đích cá nhân đã cho thấy rằng ngoại lệ này chỉ có thể được sử dụng làm căn cứ để bào chữa khi bị truy tố về tội xâm phạm quyền tác giả chứ không thể cấu thành một quyền chủ quan để viện dẫn làm căn cứ cho một yêu cầu chính<sup>14</sup>.

Mặc dù đã có một số cá nhân bị kết án xâm phạm bản quyền qua hệ thống chia sẻ P2P, tuy nhiên việc đưa ra bằng chứng chứng minh việc sử dụng ngoài mục đích cá nhân là rất khó khăn, do đó P2P vẫn là một trong những hình thức xâm phạm quyền tác giả phổ biến nhất qua Internet. Một số bản án xử lý người sử dụng Internet dường như vẫn chưa giúp chấm dứt được hiện tượng này. Trước khó khăn trong việc xử lý người sử dụng P2P, các công ty sản xuất băng đĩa đã chuyển hướng sang kiện việc những nhà cung cấp dịch vụ này.

- **Các vụ xâm phạm do lỗi của nhà cung cấp dịch vụ**

Tại Hoa Kỳ, các công ty kinh doanh âm nhạc và phim ảnh không thành công lắm trong việc kiện những cá nhân sử dụng dịch vụ, đã hướng tới việc quy trách nhiệm cho các nhà cung cấp dịch vụ P2P. Tuy nhiên, nhà cung cấp dịch vụ luôn đưa ra lý do là họ không lưu trữ các dữ liệu trên máy mà chỉ lưu danh sách các tệp dữ liệu tại thư mục trung tâm, do đó, họ không liên quan đến việc sử dụng các tệp thông tin trái phép của những người sử dụng P2P. Tuy nhiên, phán quyết của Toà phúc thẩm liên bang San Francisco về việc xâm phạm bản quyền của công ty cung cấp phần mềm P2P Napster đã khiến cho các công ty cung cấp dịch vụ này phải thay đổi cách thức hoạt động.

Vụ Napster là vụ án quan trọng đầu tiên liên quan đến việc xử lý nhà cung cấp dịch vụ P2P về trách nhiệm liên quan đến việc phổ biến tác phẩm âm nhạc trên mạng. Tháng 1 năm 1999, hai sinh viên của Mỹ đã sáng tạo ra một chương trình chia sẻ tệp (file-sharing program), cho phép trao đổi các tệp âm nhạc ghi dưới dạng MP3. Ngay lập tức công nghệ sao chép này đã nhanh chóng truyền đi

<sup>12</sup> CA de Montpellier, 10 mai 2005, xem

<http://www.juristudiant.com/site2/modules/xfsection/article.php?articleid=29>

<sup>13</sup> Tính hợp pháp của tác phẩm nguồn: l'origine licite de la source utilisée. Như đã nói ở trên, cho đến trước thời điểm bản án của Toà án tối cao được tuyên, các hành vi bị kết án chủ yếu là hành vi phổ biến tác phẩm ra công chúng (upload), còn hành vi tải xuống thường không bị kết án với lý do sao chép để sử dụng vào mục đích cá nhân. Đối với hành vi tải lên, "tính hợp pháp của tác phẩm nguồn", được xem xét.

<sup>14</sup> Bản án Mulholland-Drive, xem <http://www.avocats-publishing.com/323-Mulholland-Drive-la-copie>

khắp nơi và mọi loại nhạc đều có thể tải về từ internet mà hầu như không cần xin phép bản quyền. Vào thời đỉnh cao, Napster có khoảng 70 triệu người sử dụng, với tổng số khoảng 2790 tỷ bài hát được download xâm phạm bản quyền, chiếm 87% tổng số tệp nhạc được chia sẻ qua Napster<sup>15</sup>.

Tháng 12 năm 1999, ngành công nghiệp âm nhạc Mỹ RIAA đã quyết định khởi kiện NAPSTER về hành vi xâm phạm quyền tác giả sau nhiều lần cảnh báo Napster về tình trạng sao chép các tệp nhạc của những người sử dụng Napster.

Không bằng lòng với phán quyết của Tòa Sơ thẩm về việc xử trắng án cho Napster, ngành công nghiệp âm nhạc Mỹ quyết định gửi đơn lên tòa phúc thẩm San Francisco. Ngày 12/02/2001, Tòa án Phúc thẩm San Francisco bác bỏ kết quả xét xử của phiên sơ thẩm đồng thời bác bỏ bào chữa của Napster rằng việc sử dụng hệ thống P2P là hợp lý (fair use) và nhận định rằng NAPSTER đã đồng phạm tội<sup>16</sup> với người sử dụng Internet và buộc Công ty này phải chấm dứt hành vi trao đổi tệp âm nhạc MP3. Lý do mà Tòa án phúc thẩm đưa ra là Napster phải chịu trách nhiệm về các hành vi xâm phạm của người sử dụng Internet, bởi vì công ty này hoàn toàn có khả năng và có quyền kiểm tra hành vi xâm phạm của người sử dụng Internet, và có lợi ích kinh tế trực tiếp để làm như vậy. Ngoài ra, công nghệ P2P mà Napster sử dụng đã gây thiệt hại đáng kể đến thị trường âm nhạc (bằng chứng là lượng CD bán cho sinh viên trung học giảm hẳn trong những năm đó). Chiến thắng đã thuộc về ngành công nghiệp ghi âm Hoa Kỳ và NAPSTER phải trả 26 triệu USD cho các nhạc sĩ và các hãng sản xuất âm nhạc.

Tiếp theo vụ kiện Napster còn có vụ kiện Aimster và gần đây nhất là vụ kiện Grokster<sup>17</sup>.

- **Các vụ xâm phạm do lỗi của người cung cấp phần mềm và thiết bị công nghệ cao**

Sau thắng lợi của các hãng truyền thông về việc kết tội các công ty cung cấp dịch vụ P2P, công luận lại cho rằng nếu những nhà cung cấp dịch vụ bị kết án thì những người **“tạo ra các công nghệ”** có chịu trách nhiệm liên đới hay không trong khi bản thân họ không trực tiếp xâm phạm bản quyền ?

Tại Mỹ, ban đầu, toà án cho rằng các nhà sản xuất phần mềm không phải chịu trách nhiệm gì đối với các hành động của người sử dụng, bởi các phần mềm được viết ra không phải nhằm mục đích cho việc xâm phạm bản quyền. Chính vì vậy, một số công ty truyền thông như Hiệp hội ghi âm Hoa Kỳ đã chọn phương án mềm dẻo bằng cách gửi thông điệp cho những tác giả phần mềm **“Chúng tôi biết rõ bạn là ai và chúng tôi khuyến khích các bạn nên dừng việc đang làm”**<sup>18</sup>. Tuy nhiên, các phán quyết của Toà án tối cao mới đây đã tạo một bước ngoặt quan trọng trong thực tiễn xét xử các vụ xâm phạm bản quyền.

Trách nhiệm của nhà cung cấp phần mềm hoặc thiết bị công nghệ cao được xem xét khi những nhà cung cấp phần mềm có khả năng bị lạm dụng cho việc xâm phạm bản quyền. Điều đó có nghĩa là nếu phần mềm đó được viết ra chủ yếu để dùng cho các việc không xâm phạm bản quyền (substantial non-infringing uses - SNIUs)<sup>19</sup>, thì khi đó các nhà cung cấp phần mềm sẽ không bị truy cứu trách nhiệm. Trong trường hợp ngược lại, nhà cung cấp phần mềm phải chịu trách nhiệm liên đới về hành vi xâm phạm bản quyền của người sử dụng.

<sup>15</sup> Micheal Blakely, Digital Issues, Queen Mary, University of London

<sup>16</sup> Điều 980(a) Bộ luật dân sự California (California Civil Code),

<sup>17</sup> [http://w2.eff.org/IP/P2P/MGM\\_v\\_Grokster/](http://w2.eff.org/IP/P2P/MGM_v_Grokster/)

<sup>18</sup> Tải phim và nhạc bất hợp pháp qua Internet2, xem [http://www.ptic.com.vn/tintuc\\_chitiet.asp?news\\_id=1141](http://www.ptic.com.vn/tintuc_chitiet.asp?news_id=1141)

<sup>19</sup> <http://www.sas.upenn.edu/%7Earib/SNIU/>

Công ty Grokster và Streamcast Networks, thiết lập giao diện trao đổi P2P cho phần mềm MORPHEUS, giúp cho hàng triệu người sử dụng Internet trên khắp thế giới có thể chia sẻ với nhau các bản nhạc hoặc các bộ phim, mà không phải tốn tiền mua.

Hai mươi tám đại công ty hoạt động trong lĩnh vực truyền thông như là MGM và Disney đã khởi kiện Grokster trước Tòa án quận trung tâm bang California (Hoa Kỳ) vì họ lo sợ rằng các cuốn phim và các đĩa hát mà họ sản xuất được sao chép một cách miễn phí, trong lúc kỹ nghệ giải trí và các nghệ sĩ không được hưởng một đồng xu nào.

Grokster đã viện dẫn đến điều khoản SNIUs - việc sử dụng phần mềm này cho các hoạt động nghiên cứu khác ngoài việc sao chép băng đĩa hát và họ đã đưa ra các nghiên cứu khoa học được thực hiện dựa trên ứng dụng phần mềm của họ. Grokster cũng đã viện dẫn đến vụ Betamax năm 1984 giữa Universal Studio kiện Sony. Đầu những năm 80, Sony sản xuất ra một loại thiết bị có tên Betamax, có thể dùng để chép lại các phim truyền qua TV. Universal Studio kiện Sony bán sản phẩm dùng để xâm phạm bản quyền phim. Tòa án tối cao Mỹ phán quyết rằng Betamax có SNIU và các công ty giải trí của Mỹ đã thua kiện.

Tại quyết định ngày 25/04/2003, Tòa án bang Californie đã bác đơn kiện của các nhà sản xuất băng đĩa và cho rằng GROKSTER cũng giống như các doanh nghiệp bán máy ghi âm, ghi hình hoặc máy photocopy và cả hai loại máy này đều có thể được sử dụng để thực hiện hành vi xâm phạm bản quyền. Do vậy, các công ty cung cấp dịch vụ P2P này không phải chịu trách nhiệm về hành vi xâm phạm quyền tác giả do người sử dụng thực hiện.

Không đồng tình với quyết định của Tòa án bang Californie, các nhà sản xuất băng đĩa đã kháng cáo phúc thẩm quyết định này lên Tòa án tối cao Hoa Kỳ. Phán quyết của Tòa án tối cao Hoa Kỳ ngày 27/06/05 đã kết luận Grokster xâm phạm bản quyền do Morpheus và Grokster được giới thiệu là các biện pháp thay thế cho tường lửa Napster khi người sử dụng Napster bị từ chối. Các công ty khai thác các phần mềm này đã không có cố gắng nào để hạn chế hành vi xâm phạm và đã thu được nhiều lợi nhuận từ việc bán quảng cáo trên trang web của mình khi sử dụng các dịch vụ của công ty.

Trong phán quyết này, Tòa án tối cao đã đưa ra nguyên tắc về hành vi khuyến khích (*inducement rule*) theo đó người nào phổ biến một vật trên cơ sở khuyến khích sử dụng vật đó trong khi vật này xâm phạm quyền tác giả, một cách rõ ràng hoặc bằng các biện pháp góp phần đáng kể vào hành vi xâm phạm đó, thì phải chịu trách nhiệm về hành vi xâm phạm quyền tác giả do người thứ ba thực hiện.<sup>20</sup>

Có thể thấy thực tiễn xét xử các vụ xâm phạm bản quyền công nghệ cao đang diễn ra hết sức phức tạp. Mỗi quốc gia có quan điểm riêng, tùy vào bối cảnh cũng như mức độ phát triển công nghệ của quốc gia đó. Bản thân ở mỗi quốc gia, các phán quyết của Tòa án cũng chưa đồng nhất, bởi vậy, tuy các vụ kiện xâm phạm bản quyền được đưa ra giải quyết tại Tòa án nhiều nhưng số lượng các vụ án được giải quyết một cách triệt để vẫn còn khá hạn chế. Trước sức ép của các công ty sản xuất băng đĩa và giải trí, các quốc gia trên thế giới như Mỹ và Châu Âu đang tìm cách đưa ra các quy định mới trong pháp luật thực định về chế tài xử lý xâm phạm bản quyền và tăng cường phòng ngừa hành vi tái diễn trái pháp luật.

### **3. Xâm phạm bản quyền ở Việt Nam**

Ở Việt Nam, việc xâm phạm bản quyền diễn ra khá phổ biến. Theo báo cáo đặc biệt 301<sup>21</sup> thường niên của Mỹ do Liên minh sở hữu trí tuệ (International Intellectual Property Alliance - IIPA)

<sup>20</sup> [http://w2.eff.org/IP/P2P/MGM\\_v\\_Grokster/](http://w2.eff.org/IP/P2P/MGM_v_Grokster/)

<sup>21</sup> Điều khoản 301 trong Luật thương mại liên ngành và cạnh tranh (Omnibus Trade and Competitiveness Act) do Quốc hội Mỹ thông qua năm 1998, thường được gọi tắt là Đạo luật 301. Theo điều khoản này, Chính phủ Mỹ được phép áp dụng các biện pháp trả đũa các nước bị coi là không có hệ thống bảo hộ quyền SHTT, gây tổn thất

công bố, Việt Nam là một nước đáng quan tâm về tình trạng xâm phạm bản quyền vì các bản đĩa quang và thiết bị sản xuất băng từ đĩa quang dùng cho các hoạt động sản xuất bất hợp pháp vẫn được đưa vào Việt Nam. IIPA báo cáo rằng có 4 nhà máy sản xuất đĩa quang ở Việt Nam, gồm 12 dây chuyền sản xuất có khả năng tạo ra đến 42 triệu đĩa mỗi năm. Các sản phẩm lậu có nguồn gốc lậu ở Việt Nam có mặt cả ở các thị trường Châu Á, Canada, Ba lan, CH Séc.

Tình trạng xâm phạm bản quyền phần mềm cũng đang phổ biến tại Việt Nam, 92% vào năm 2003, 90% năm 2005, tỷ lệ này ở Thái Lan là 80%, Ấn Độ 72%, Malaysia 80%, Singapore 40%, Trung Quốc 86%, Nhật Bản 28%, Hàn Quốc 46%,... Theo đánh giá của Liên minh Phần mềm thế giới - sau những nỗ lực của các cơ quan thực thi, năm 2006, số vụ xâm phạm bản quyền phần mềm tại Việt Nam đã giảm được 4%, đưa Việt Nam thoát khỏi danh sách 12 nước có tỉ lệ xâm phạm bản quyền cao nhất thế giới<sup>22</sup>.

Thực tiễn xử lý xâm phạm bản quyền của Việt Nam chủ yếu là các vụ liên quan đến việc xâm phạm bản quyền băng đĩa, sách báo lậu<sup>23</sup> và sử dụng phần mềm máy tính không có bản quyền. Việt Nam chưa có vụ xử lý xâm phạm nào liên quan đến công nghệ cao P2P. Các trang web chia sẻ tệp phim và âm nhạc vẫn xuất hiện tràn lan và công khai. Việc quản lý tên miền, các trang web gần như bỏ ngõ.

Bản thân việc xét xử các vụ xâm phạm bản quyền thông thường ở Việt Nam đến nay hầu như chưa đạt được sự thống nhất cao giữa các cơ quan thực thi. Vụ kiện xâm phạm bản quyền kéo dài như vụ giữa hai nhà khoa học, các vụ kiện liên quan đến xâm phạm bản quyền đối với các tác phẩm văn học, điện ảnh... đến nay vẫn chưa được giải quyết. Phán quyết của tòa án đã khiến cho nhiều người bất bình về cách giải thích và vận dụng pháp luật về quyền tác giả của các thẩm phán Việt Nam. Chúng ta hầu như chưa đề cập đến các hành vi xâm phạm bản quyền công nghệ cao.

Tuy nhiên, trong thời gian tới, việc thực hiện các cam kết quốc tế về bảo hộ quyền sở hữu trí tuệ, trong đó có Hiệp ước về Internet của WIPO hay còn gọi là Hiệp ước về bản quyền (WIPO Copyright Treaty) và Hiệp ước về Biểu diễn và Bản ghi âm (WIPO Performance and Producers Treaty), Việt Nam cũng cần phải đưa ra những quy định phù hợp với thực tiễn phát triển của ngành công nghệ cao nhằm quản lý tốt hoạt động này.

### **Tài liệu tham khảo:**

1. Cục SHTT, Báo cáo tổng kết tại Hội nghị toàn quốc về thực thi quyền SHTT năm 2006
2. <http://www.riaa.com>
3. <http://cyberpiracy.files.wordpress.com>
4. <http://www.ca-paris.justice.fr/>
5. <http://www.sas.upenn.edu>
6. <http://www.legalis.net>

---

cho các chủ bản quyền các đối tượng tài sản trí tuệ của Mỹ. Quy định pháp luật này đã gây áp lực đối với các nước khác như Nhật bản, Trung quốc trong lĩnh vực pháp luật về quyền sở hữu trí tuệ. Cụ thể, năm 1922, Trung quốc đã đồng ý tăng cường bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ và gia nhập Công ước Berne. Đạo luật 301 thể hiện rõ quan điểm đơn phương của Hoa Kỳ trong lĩnh vực bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ. Năm 2005 và 2006, Việt Nam tuy không nằm trong danh sách các nước cần theo dõi nhưng vẫn được đề cập đến một cách đặc biệt.

<sup>22</sup> Cục SHTT, báo cáo tổng kết tại Hội nghị toàn quốc về thực thi quyền SHTT năm 2006

<sup>23</sup> Lực lượng thanh tra chuyên ngành văn hoá - thông tin trong cả nước đã tiến hành kiểm tra 2.671 cơ sở kinh doanh, dịch vụ văn hoá, đã phát hiện và xử lý 960 cơ sở, đình chỉ 35 cơ sở, cảnh cáo 41 cơ sở; tịch thu tang vật gồm: 180.021 băng, đĩa các loại, 6.798 bản sách in lậu, 2.100 tờ bia sách, 2.728 kg sách, văn hoá phẩm vi phạm quyền tác giả; trên 1,5 tấn ấn phẩm, 2.777 sách bói toán, 11 màn hình máy tính, 4 Tivi, 21 CPU, trong đó có 1 CPU chứa 15 phim có nội dung vi phạm các qui định của pháp luật; tổ chức giám định 972 đĩa CD thuộc loại sao chép, nhân bản lậu; tháo dỡ 2.024 băng, biển, băng rôn, quảng cáo vi phạm; xử phạt vi phạm hành chính 3.139.089.000 đồng. Nguồn : Báo cáo tổng kết Cục Bản quyền tác giả - Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch 2006