

QUYỀN TÁC GIẢ ĐỐI VỚI CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH  
TRONG HỢP ĐỒNG CÓ YẾU TỐ LAO ĐỘNG

ĐẶNG NGUYỄN PHƯƠNG UYÊN\*

**Tóm tắt:** Chương trình máy tính là đối tượng được bảo hộ quyền tác giả theo quy định của Luật Sở hữu trí tuệ Việt Nam và các quốc gia là thành viên của Công ước Berne. Một chương trình máy tính được tạo ra có thể từ chính cơ sở vật chất, phương tiện và tài chính của tác giả hoặc từ đầu tư của một cá nhân, tổ chức khác. Thông thường, các lập trình viên tạo ra chương trình máy tính theo hợp đồng lao động, họ làm việc dưới sự phân công nhiệm vụ của một cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp. Trên thực tế, việc xác định chủ thể quyền tác giả đối với chương trình máy tính trong hợp đồng có yếu tố lao động còn gặp nhiều khó khăn nhất là trong giai đoạn ứng phó với đại dịch Covid-19 khi hầu hết người sử dụng lao động lựa chọn triển khai phương thức làm việc từ xa cho doanh nghiệp.

**Từ khoá:** chương trình máy tính, quyền tác giả, tác giả, chủ sở hữu quyền tác giả, hợp đồng có yếu tố lao động

**Abstract:** Computer programs are subject to copyright protection under the provisions of the Intellectual Property Law of Vietnam and countries that are members of the Berne Convention. A computer program is created from the author's own facilities and finances, or from the investment of another individual or organization. Usually, programmers create computer programs under an employment contract. They work under the assignment of an agency, organization or business. In fact, it is still difficult to determine the copyright holder for computer programs in contracts with labor elements, especially during the Covid-19 pandemic when most employer choose to deploy remote working methods.

**Keywords:** computer program, copyright, author, owner of copyright, contract with labor element

## 1. Bảo hộ chương trình máy tính

### 1.1. Bảo hộ chương trình máy tính theo các điều ước quốc tế

Tổ chức Sở hữu trí tuệ thế giới (WIPO)<sup>1</sup> và Tổ chức Giáo dục, Khoa học và Văn hoá của Liên Hợp Quốc (UNESCO)<sup>2</sup> đã lựa chọn hình thức bảo hộ chương trình máy tính dưới

\* ThS., Trường Đại học Luật Thành phố Hồ Chí Minh; Email: dnpuyen@hcmulaw.edu.vn.

• Ghi chú: Tài bài viết toàn văn tại địa chỉ: <http://tapchi.hul.edu.vn>.

<sup>1</sup> Tổ chức Sở hữu trí tuệ thế giới - World Intellectual Property Organization (WTO) được thành lập vào năm 1967 hiện nay có 188 thành viên và quản lý 23 Hiệp ước quốc tế, trụ sở chính tại Geneva, Thụy Sĩ.

<sup>2</sup> Tổ chức Giáo dục, Khoa học và Văn hoá Liên Hợp Quốc - United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) hiện có 195 thành viên, trụ sở chính tại Paris, Pháp.

dạng tác phẩm văn học vào năm 1985.<sup>3</sup> Các quốc gia có hệ thống pháp luật vững chắc và hệ thống pháp luật hiệu quả như Châu Âu ở giai đoạn này cũng cho ra đời văn bản pháp lý quan trọng để điều chỉnh lĩnh vực này là Chỉ thị ngày 15/5/1991<sup>4</sup> về bảo vệ chương trình máy tính. Chỉ thị này yêu cầu các quốc gia thành viên phải bảo vệ chương trình máy tính như một tác phẩm văn học.

Chương trình máy tính theo pháp luật của các quốc gia trên thế giới được bảo hộ dưới các mô hình bao gồm: bảo hộ theo cơ chế riêng (sui generis rights) theo đề xuất của WIPO; bảo hộ bằng quyền tác giả theo Công ước Berne<sup>5</sup> và Hiệp định TRIPs<sup>6</sup>; bảo hộ theo quy định của sáng chế theo quy định của Hiệp định TRIPs<sup>7</sup> và bảo hộ theo quy định về bí mật kinh doanh theo một số án lệ ở Hoa Kỳ<sup>8</sup>.

### **1.2. Bảo hộ chương trình máy tính theo pháp luật Việt Nam**

Pháp luật về bảo hộ các đối tượng về sở hữu trí tuệ nói chung và chương trình máy tính ở Việt Nam nói riêng đã xuất hiện từ những năm 1980 và trải qua một thời gian phát triển phù hợp với xu hướng pháp luật thế giới. Luật Sở hữu trí tuệ (Luật SHTT) năm 2005 quy định về chương trình máy tính là hình thức tác phẩm được bảo hộ quyền tác giả<sup>9</sup>. Luật SHTT năm 2005, sửa đổi bổ sung năm 2009, 2019 vẫn quy định về việc bảo hộ chương trình máy tính như một tác phẩm văn học nhưng có bổ sung thêm định nghĩa chương trình máy tính theo đó “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”<sup>10</sup>. Luật sửa đổi, bổ sung Luật SHTT năm 2022 (Luật sửa đổi, bổ sung) có hiệu lực từ ngày 01/01/2023 bổ sung thêm định nghĩa 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”<sup>11</sup>. Như vậy, khái niệm về chương trình máy tính đã được làm

<sup>3</sup> WIPO (2004), *WIPO Intellectual Property Handbook: Policy, Law and Use*; Chương 7: Technological and Legal Documents in Intellectual Property.

<sup>4</sup> Chỉ thị 91/250/EEC ngày 15/5/1991.

<sup>5</sup> Công ước Berne về bảo hộ tác phẩm văn học và nghệ thuật còn được gọi là Công ước Berne được ký tại Berne, Thụy Sĩ năm 1886, lần đầu tiên thiết lập và bảo vệ quyền tác giả giữa các quốc gia. Việt Nam chính thức trở thành quốc gia thành viên ngày 26/4/2004.

<sup>6</sup> Hiệp định TRIPs là hiệp định về các khía cạnh thương mại liên quan đến quyền sở hữu trí tuệ, là một thỏa thuận pháp lý quốc tế giữa tất cả các quốc gia là thành viên của Tổ chức Thương mại Thế giới (WTO) đặt ra các tiêu chuẩn tối thiểu cho quy định của chính phủ quốc gia về nhiều hình thức sở hữu trí tuệ (IP) như áp dụng cho các công dân của các quốc gia thành viên WTO khác. Hiệp định TRIPs là phụ lục 1C của thỏa thuận thiết lập tổ chức WTO được thông qua ngày 15 tháng 4 năm 1994 và có hiệu lực với tất cả các thành viên WTO ngày 01 tháng 01 năm 1995.

<sup>7</sup> Theo quy định của Hiệp định TRIPs, chương trình máy tính không được đề cập là đối tượng được bảo hộ sáng chế nhưng cũng không bị loại trừ.

<sup>8</sup> Vytas M.Rimas, *Trade Secret Protection of Computer Software*, The John Marshall Journal of Information Technology & Privacy Law, Vol 5, Computer/Law Journal 1984, tr. 79.

<sup>9</sup> Điểm m khoản 1 Điều 14 Luật SHTT

<sup>10</sup> Khoản 1 Điều 20 Luật SHTT năm 2005 sửa đổi, bổ sung năm 2009, 2019 và 2022

<sup>11</sup> Khoản 1 Điều 22 Luật sửa đổi, bổ sung Luật SHTT năm 2022

rõ hơn và nhìn chung, chương trình máy tính thoả mãn các điều kiện bảo hộ quyền tác giả sẽ được bảo hộ theo cơ chế quyền tác giả. Chương trình máy tính được bảo hộ theo quyền tác giả theo Luật SHTT Việt Nam thì cũng được bảo hộ quyền tác giả tại các quốc gia là thành viên của Công ước Berne và ngược lại. Chương trình máy tính được bảo hộ tự động, chủ thể quyền sẽ có quyền nhân thân (Điều 19) và quyền tài sản (Điều 20), trong đó, quyền nhân thân không gắn với tài sản (các quyền nhân thân quy định tại khoản 1, 2 và 4 Điều 19 Luật này) được bảo hộ vô thời hạn và các quyền còn lại thì bảo hộ trong một khoảng thời gian nhất định. Bên cạnh đó, Luật sửa đổi, bổ sung thêm quy định về thoả thuận chuyển giao một phần quyền nhân thân và quyền tài sản giữa tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả, khi đó “Tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả đối với chương trình máy tính có quyền thoả thuận bằng văn bản về việc sửa chữa, nâng cấp chương trình máy tính. 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 và không được chuyển giao cho tổ chức, cá nhân khác”. Trong thời gian chương trình máy tính được bảo hộ, chủ thể quyền có quyền khai thác lợi ích kinh tế và được bảo vệ khỏi các hành vi xâm phạm quyền sở hữu trí tuệ.

Pháp luật về sở hữu trí tuệ Việt Nam đã loại trừ chương trình máy tính ra khỏi các đối tượng được xem xét cấp Bằng độc quyền sáng chế.<sup>12</sup> Tuy nhiên, một cơ chế nữa để các lập trình viên xem xét bảo hộ chương trình máy tính theo Luật SHTT Việt Nam là bảo hộ theo quy định về bí mật kinh doanh bởi lẽ chương trình máy tính không phải là những đối tượng không được bảo hộ với danh nghĩa bí mật kinh doanh theo quy định tại Điều 85 của Luật này. Tương tự với quyền tác giả, bí mật kinh doanh được bảo hộ một cách tự động trên cơ sở có được một cách hợp pháp bí mật kinh doanh đó. Một lợi thế của việc bảo hộ bí mật kinh doanh đối với chương trình máy tính đó là pháp luật sở hữu trí tuệ kéo dài việc bảo hộ đối tượng này miễn là các điều kiện bảo hộ vẫn được đáp ứng đầy đủ, do đó, chủ sở hữu bí mật kinh doanh phải tự bảo vệ tài sản trí tuệ của mình bằng những biện pháp cần thiết (bao gồm biện pháp vật lý và biện pháp kỹ thuật) để bí mật kinh doanh đó không bị bộc lộ và không dễ dàng tiếp cận được.

### ***1.3. Bảo hộ chương trình máy tính trong hợp đồng có yếu tố lao động theo pháp luật Việt Nam***

Ở nền kinh tế thị trường và tác động của công nghệ 4.0, người sử dụng lao động có thể sử dụng lao động thông qua các hình thức khác nhau như phương thức làm việc trực tiếp, trực tuyến hoặc làm việc từ xa; có quan hệ lao động hoặc không có quan hệ lao động. Mỗi quan hệ lao động là một mối quan hệ phổ biến trong xã hội hiện tại; tuy nhiên, các quan hệ lao động hiện nay ngày càng phức tạp bởi lẽ một số quan hệ xã hội có yếu tố lao động theo các dự án hoặc công việc cụ thể, làm việc trực tuyến hoặc làm việc theo hình

---

<sup>12</sup> Khoản 2 Điều 59 Luật SHTT.

thức liên kết với các doanh nghiệp công nghệ số có xu hướng gia tăng, kéo theo đó là những vấn đề pháp lý phức tạp phát sinh, có sự đan xen giữa pháp luật lao động, pháp luật dân sự và cả pháp luật thương mại.<sup>13</sup> Bộ luật Lao động năm 2019 quy định tại khoản 1 Điều 13 cụ thể “Hợp đồng lao động là sự thỏa thuận giữa người lao động và người sử dụng lao động về việc làm có trả công, tiền lương, điều kiện lao động, quyền và nghĩa vụ của mỗi bên trong quan hệ lao động”. Thông qua hợp đồng lao động, hai bên cam kết thực hiện một hoạt động thì phải thực hiện hoạt động đó, còn bên còn lại có nghĩa vụ trả thù lao theo thỏa thuận. Hợp đồng lao động là “sự thỏa thuận giao ước giữa hai hay nhiều bên quy định các quyền lợi, nghĩa vụ của các bên tham gia, thường được viết thành văn bản<sup>14</sup>. Thực tiễn, có rất nhiều trường hợp các bên không thể hiện rõ bản chất của hợp đồng lao động hay hợp đồng dân sự thông thường khác. Thực trạng này chủ yếu xuất phát từ phía ý muốn chủ quan của người sử dụng lao động hướng đến việc áp dụng các quy định pháp luật dân sự vào điều chỉnh các quan hệ có yếu tố lao động này để có lợi hơn cho họ. Các loại hình lao động ngày càng đa dạng và nằm ngoài khuôn khổ pháp luật lao động của quốc gia. Việc nhận diện người làm việc không có quan hệ lao động trong doanh nghiệp cần được quan tâm, bảo hộ bởi các chính sách cụ thể để đảm bảo quyền lợi tối thiểu cho người làm việc nhằm hướng tới mục tiêu phát triển bền vững của nhân loại. Cũng tại khoản 1 Điều 13 Bộ luật Lao động năm 2019, trường hợp hai bên thỏa thuận bằng tên gọi khác nhưng có nội dung thể hiện về việc làm có trả công, tiền lương và sự quản lý, điều hành, giám sát của một bên thì được coi là hợp đồng lao động, dù không ký kết hợp đồng lao động nhưng thỏa thuận bằng các hình thức khác; nếu có tranh chấp xảy ra, tòa án hoàn toàn có thể xem xét, quyết định thỏa thuận đó là hợp đồng lao động.

Chương trình máy tính được bảo hộ theo cơ chế tự động mà không cần đánh giá và công nhận cũng như không cần phải thực hiện bất kỳ thủ tục cấp văn bằng bảo hộ nào. Tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả đối với chương trình máy tính có quyền thỏa thuận bằng văn bản về việc sửa chữa, nâng cấp chương trình máy tính.<sup>15</sup> Theo quy định của Luật SHTT, tác giả hay đồng tác giả của chương trình máy tính là người sáng tạo ra một phần hoặc toàn bộ chương trình máy tính đó.<sup>16</sup> Tổ chức giao nhiệm vụ cho tác giả là người thuộc tổ chức của mình sáng tạo ra tác phẩm là chủ sở hữu các quyền quy định tại Điều 20 và khoản 3 Điều 19 của Luật này trừ trường hợp pháp luật có quy định khác.<sup>17</sup> Tác giả và tổ chức, cá nhân đầu tư kinh phí, tài chính, cơ sở vật chất – kỹ thuật để sáng tạo ra chương trình máy tính có thể thỏa thuận về việc sửa chữa, nâng cấp chương trình máy tính. Có thể

<sup>13</sup> Nhận diện vấn đề pháp lý có yếu tố lao động trong các quan hệ dân sự, thương mại, <https://www.hcmcpv.org.vn/tin-tuc/nhan-dien-van-de-phap-ly-co-yeu-to-lao-dong-trong-cac-quan-he-dan-su-thuong-mai-1491889490>, truy cập ngày 11/8/2022.

<sup>14</sup> Hoàng Phê (2021), *Từ điển tiếng Việt*, NXB. Hồng Đức, tr.450.

<sup>15</sup> Khoản 1 Điều 22 Luật SHTT năm 2005 sửa đổi, bổ sung năm 2009, 2019.

<sup>16</sup> Khoản 1 Điều 6 Nghị định 22/2018.

<sup>17</sup> Điều 39 Luật SHTT.

hiểu rằng, một lập trình viên làm việc trong một công ty, giữa hai bên có tồn tại hợp đồng lao động, được giao nhiệm vụ tạo nên một chương trình máy tính sẽ trở thành tác giả còn công ty sẽ trở thành chủ sở hữu quyền tác giả đối với chương trình máy tính này, trong trường hợp hai bên không tồn tại thoả thuận khác. Một trường hợp khác, một lập trình viên tự do (“freelance”) nhận công việc tạo lập một chương trình máy tính thông qua một công việc hoặc một dự án được đăng lên những trang thông tin điện tử, trang mạng xã hội hay đơn thuần là một bài báo, một bài viết tạp chí... và được trả tiền công từ công việc đó; đối chiếu theo quy định của Luật SHTT hiện hành và Bộ luật Lao động năm 2019, nếu giữa hai bên không có thoả thuận gì khác, lập trình viên sáng tạo nên chương trình máy tính sẽ trở thành tác giả và chủ thể giao công việc, đầu tư kinh phí tài chính sẽ trở thành chủ sở hữu của chương trình máy tính đó. Khi chương trình máy tính đó được chuyển nhượng theo quy định về chuyển nhượng quyền tác giả tại Điều 45 Luật SHTT, bên nhận chuyển giao quyền sẽ trở thành chủ sở hữu quyền tác giả còn các lập trình viên vẫn là tác giả đối với chương trình máy tính do họ trực tiếp sáng tạo ra.

## **2. Quy định của pháp luật về quyền tác giả đối với chương trình máy tính trong hợp đồng có yếu tố lao động**

Hợp đồng có yếu tố lao động cũng có thể được xem là một loại hợp đồng theo quy định của Bộ luật Dân sự năm 2015<sup>18</sup>; về mặt bản chất, hợp đồng là sự thoả thuận, giao ước giữa các bên và nội dung bao gồm quyền lợi và nghĩa vụ của các bên tham gia và được hình thành trên cơ sở thoả thuận giữa các bên. Một trong những điều kiện để hợp đồng dân sự có hiệu lực là mục đích và nội dung của hợp đồng không vi phạm điều cấm, không trái đạo đức xã hội.<sup>19</sup> Đồng thời, hợp đồng có thể được thể hiện bằng lời nói, văn bản hoặc bằng hành vi cụ thể.<sup>20</sup> Hợp đồng lao động là sự thoả thuận giữa người lao động và người sử dụng lao động về việc làm có trả công, tiền lương, điều kiện lao động, quyền và nghĩa vụ của các bên trong quan hệ lao động.<sup>21</sup> “Người lao động” là người làm việc cho người sử dụng lao động theo thoả thuận, được trả lương và chịu sự quản lý, điều hành, giám sát của người sử dụng lao động và “người sử dụng lao động” là doanh nghiệp, cơ quan, tổ chức, hợp tác xã, hộ gia đình, cá nhân có thuê mướn, sử dụng người lao động làm việc cho mình theo thoả thuận; trường hợp người sử dụng lao động là cá nhân thì phải có năng lực hành vi dân sự đầy đủ.<sup>22</sup> Như đã phân tích ở trên, trong trường hợp không được nêu trong nội dung của hợp đồng lao động hay thoả thuận bằng văn bản giữa người lao động và người sử dụng lao động, căn cứ theo Luật SHTT hiện hành, người sử dụng lao động đương nhiên là chủ sở hữu của chương trình máy tính do người lao động tạo ra trong quá trình làm việc.

<sup>18</sup> Điều 385 Bộ luật Dân sự năm 2015 quy định: “Hợp đồng là sự thoả thuận giữa các bên về việc xác lập, thay đổi hoặc chấm dứt quyền, nghĩa vụ dân sự”.

<sup>19</sup> Điểm c khoản 1 Điều 117 Bộ luật Dân sự năm 2015.

<sup>20</sup> Khoản 1 Điều 119 Bộ luật Dân sự năm 2015.

<sup>21</sup> Khoản 1 Điều 13 Bộ luật Lao động năm 2019.

<sup>22</sup> Khoản 1, 2 Điều 3 Bộ luật Lao động năm 2019.

Tương tự, trường hợp hai bên thỏa thuận bằng tên gọi khác nhưng có nội dung thể hiện về việc làm có trả công, tiền lương và sự quản lý, điều hành, giám sát của một bên thì được coi là hợp đồng lao động, dù không ký kết hợp đồng lao động nhưng thỏa thuận bằng các hình thức khác, chủ thể giao việc, trả tiền công và quản lý, điều hành, giám sát sẽ là chủ sở hữu của chương trình máy tính và người thực hiện công việc, sáng tạo ra chương trình máy tính sẽ trở thành tác giả chương trình máy tính đó, trừ trường hợp hai bên có thỏa thuận khác. Như vậy, khi các bên tham gia tự nguyện có một thỏa thuận khác, pháp luật vẫn ưu tiên thỏa thuận này nếu nó phù hợp với quy định của pháp luật và không trái đạo đức xã hội. Tuy nhiên, cũng cần lưu ý rằng, tác giả/đồng tác giả của chương trình máy tính phải là cá nhân, là người trực tiếp sáng tạo ra một phần hoặc toàn bộ chương trình máy tính<sup>23</sup> và chủ sở hữu quyền tác giả có thể là tổ chức, cá nhân theo quy định tại khoản 2 Điều 13 Luật SHTT hiện hành.

Có thể thấy điểm tương đồng trong việc xác định chủ thể quyền tác giả đối với tài sản trí tuệ được tạo ra trong quá trình lao động của pháp luật sở hữu trí tuệ của các quốc gia khác. Theo Đạo luật Bản quyền của Ấn Độ năm 1957<sup>24</sup>, bất kỳ sản phẩm nào, bao gồm cả mã nguồn nếu được phát triển bởi nhân viên thì sẽ thuộc sở hữu của người sử dụng lao động, trừ trường hợp có thỏa thuận khác.<sup>25</sup> Cũng như quy định tại Điều 74.3 Luật về quyền tác giả và quyền liên quan của Hoa Kỳ<sup>26</sup> và các quy định về quyền và nghĩa vụ của các bên trong hợp đồng lao động của Luật Lao động năm 1974<sup>27</sup> của quốc gia này hay pháp luật về sở hữu trí tuệ của Canada, người sử dụng lao động sẽ trở thành chủ sở hữu của tài sản trí tuệ nói chung hay chương trình máy tính nói riêng, nếu đáp ứng đủ ba điều kiện sau đây<sup>28</sup>:

- Quan hệ lao động phải tồn tại dưới hình thức hợp đồng
- Tác giả phải tạo ra tác phẩm trong quá trình họ làm việc
- Không có thỏa thuận về điều kiện người lao động sở hữu bản quyền đối với tác phẩm được tạo ra trong quá trình làm việc của họ.

Để người sử dụng lao động trở thành chủ sở hữu của tài sản trí tuệ cần đáp ứng hai điều sau: tác giả phải là nhân viên thuộc tổ chức đó và thành quả trí tuệ được tạo ra như là một phần nhiệm vụ mà nhân viên đó được giao hay phải thực hiện. Yếu tố cốt lõi trong việc nhận diện chủ sở hữu của một thành quả lao động trí tuệ chính là thành phẩm đó có được tạo ra trong quá trình làm việc hay không. “Trong quá trình làm việc” có thể được hiểu là

---

<sup>23</sup> Khoản 1, 2 Điều 6 Nghị định 22/2018 quy định chi tiết một số điều và biện pháp thi hành Luật Sở hữu trí tuệ năm 2005 và Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Sở hữu trí tuệ năm 2009 về quyền tác giả, quyền liên quan.

<sup>24</sup> Đạo luật bản quyền 1957 (được sửa đổi bởi Đạo luật sửa đổi bản quyền 2012) điều chỉnh đối tượng của luật bản quyền ở Ấn Độ. Đạo luật có hiệu lực từ ngày 21 tháng 1 năm 1958.

<sup>25</sup> *Who owns the intellectual property developed in India*, <https://www.anaassociates.com/wp-content/uploads/2017/11/Who-owns-the-intellectual-property-developed-in-India.pdf>, truy cập ngày 01/01/2021.

<sup>26</sup> The Act Of 4 February 1994 On Copyright And Related Rights (USA).

<sup>27</sup> The Act of 26 June 1974 the Labour Code (USA).

<sup>28</sup> *Do you actually own the IP generated by your Canadian employees?*, <https://www.smartbiggar.ca/insights/publication/do-you-actually-own-the-ip-generated-by-your-canadian-employees->, truy cập ngày 01/01/2021.

hành động dưới bất kỳ hình thức nào được thực hiện trong quá trình thực hiện công việc của người lao động và thường trong khoảng thời gian quy định trong hợp đồng lao động. Hay nói cách khác, việc hình thành và định hình ý tưởng đó có phát sinh từ quan hệ lao động giữa người lao động và người sử dụng lao động hay không. Nếu người lao động được thuê để tạo ra chương trình máy tính như một phần công việc của họ hoặc trong hợp đồng lao động giữa hai bên có mô tả nhiệm vụ tạo lập bằng văn bản thì người sử dụng lao động là chủ sở hữu chương trình máy tính đó. Trên thực tế, việc xác định chủ sở hữu đối với chương trình máy tính không đơn giản. Một sản phẩm chương trình máy tính có ý tưởng được hình thành và phát triển tại nhà của người lao động hoặc được tạo lập bằng thiết bị cá nhân của người đó thì cá nhân đó vừa là tác giả vừa là chủ sở hữu của chương trình máy tính. Ngược lại, một chương trình máy tính được tạo ra từ việc sử dụng thiết bị của người sử dụng lao động thì không đủ để chứng tỏ rằng người sử dụng lao động sẽ trở thành chủ sở hữu của chương trình máy tính đó. Tương tự, người sử dụng lao động sẽ không thể trở thành chủ sở hữu của một tài sản trí tuệ trong trường hợp một nhân viên tạo ra một trò chơi (phần mềm máy tính) tại nhà mà mô tả công việc của nhân viên này không đề cập đến việc tạo ra trò chơi ngay cả khi người này ghi chú về trò chơi hay thử nghiệm trò chơi trên máy tính thuộc sở hữu của công ty này.<sup>29</sup> Bên cạnh đó, cũng lưu ý đối với các trường hợp người sử dụng lao động sử dụng các nhà thầu hoặc các nhà tư vấn bên ngoài để làm việc với nhân viên của mình trong quá trình phát triển sản phẩm hoặc dịch vụ thì quyền sở hữu đối với tài sản trí tuệ được tạo lập thuộc về nhà thầu hoặc nhà tư vấn độc lập đó chứ không phải người sử dụng lao động, trừ trường hợp các bên có thoả thuận khác.<sup>30</sup>

### **3. Thực trạng và kiến nghị về quyền tác giả đối với chương trình máy tính trong hợp đồng có yếu tố lao động**

Thực tiễn hiện nay trong các quan hệ có yếu tố lao động thường xảy ra một số trường hợp, các bên không thể hiện rõ bản chất của hợp đồng là hợp đồng lao động hay các loại hợp đồng dân sự thông thường khác. Thực trạng này xảy ra xuất phát từ việc một trong các bên hoặc các bên có mục đích hướng tới việc áp dụng các quy định pháp luật dân sự vào điều chỉnh các quan hệ có yếu tố lao động này để có lợi hơn cho họ. Ứng phó với đại dịch COVID-19 diễn biến phức tạp, thay vì làm việc trực tiếp tại các cơ quan, trụ sở, văn phòng... nhiều đơn vị, doanh nghiệp lựa chọn xu hướng làm việc trực tuyến, làm việc từ xa (work from home) nhằm phòng chống dịch bệnh, hạn chế tiếp xúc gần nhưng vẫn đảm bảo hoàn thành công việc.<sup>31</sup> Môi trường làm việc từ xa làm gia tăng thêm sự phức tạp trong

---

<sup>29</sup> Tina A. Syring and Felicia J. Boyd, Barnes & Thornburg, *Employer and employee ownership of intellectual property: Not as easy as you think*, <https://store.legal.thomsonreuters.com/law-products/news-views/corporate-counsel/employer-and-employee-ownership-of-intellectual-property-not-as-easy-as-you-think>, truy cập ngày 01/01/2022.

<sup>30</sup> *Who Owns the Intellectual Property: The Employee or the Employer?*, [http://lmlaw.ca/wp-content/uploads/2013/12/who\\_owns.pdf](http://lmlaw.ca/wp-content/uploads/2013/12/who_owns.pdf), truy cập ngày 01/01/2021.

<sup>31</sup> "Work from home" giữa thời Covid, <http://www.baodongnai.com.vn/dong-nai-cuoi-tuan/202106/work-from-home-giua-thoi-covid-19-3062514/>, truy cập ngày 01/01/2021.

các hoạt động liên quan đến sáng tạo, thiết kế, sáng chế hoặc phát triển các tài sản trí tuệ bằng chính tài nguyên cá nhân của nhân viên đó như mạng wifi, máy móc, vật liệu và các cơ sở vật chất khác mà không phải từ người sử dụng lao động. Ranh giới giữa nơi làm việc và nhà đã mờ đi dẫn đến nhiều tranh chấp xung quanh liệu việc một nhân viên tạo ra chương trình máy tính có được xét là trong quá trình làm việc hay không.<sup>32</sup> Như vậy, các điều khoản về sở hữu trí tuệ trong hợp đồng có yếu tố lao động nói chung và hợp đồng lao động nói riêng ngày càng trở nên quan trọng khi xuất hiện những thay đổi cơ bản trong phương thức làm việc. Nhìn chung, chương trình máy tính được người lao động tạo ra trong quá trình làm việc sẽ thuộc sở hữu của người sử dụng lao động nếu giữa hai bên không có thoả thuận gì khác nhưng cần phải cẩn thận đối với những nội dung liên quan đến soạn thảo hợp đồng lao động, các điều khoản cần được mở rộng hơn, liên quan đến tài sản trí tuệ tạo ra có hay không sử dụng tài nguyên của người sử dụng lao động cũng như những vấn đề liên quan đến từ bỏ quyền nhân thân hay các điều khoản đảm bảo khác.

Trong bối cảnh công nghiệp 4.0, cùng với sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ, các loại hình lao động trở nên đa dạng và tạo ra những thách thức mới đối với khuôn khổ pháp luật lao động hiện hữu tại các quốc gia trên thế giới. Người lao động thường sử dụng máy tính xách tay và các thiết bị điện tử hiện đại để làm việc từ xa, sự cần thiết về việc bắt kịp thực tế liên quan đến quyền sở hữu trí tuệ đối với tài sản được tạo lập bởi người lao động. Đi đầu với chính sách nguồn mở tại GitHub – dịch vụ cung cấp kho lưu trữ mã nguồn Git dựa trên nền tảng web cho các dự án phần mềm,<sup>33</sup> người lao động có thể sở hữu bất kỳ sản phẩm mà họ tạo ra trong thời gian rảnh – hay thời gian ngừng hoạt động trong giờ làm việc. Khác với hợp đồng lao động, thoả thuận cân bằng về sở hữu trí tuệ trong lao động (Balanced Employee IP Agreement – BEIPA)<sup>34</sup> được hi vọng trở thành một tiêu chuẩn mới nhằm thúc đẩy sự sáng tạo của người lao động. Theo đó, trừ những trường hợp tài sản trí tuệ tạo ra trong phạm vi công việc của người lao động, họ sẽ có quyền sở hữu đối với những tài sản trí tuệ được tạo ra bên ngoài công việc và không liên quan đến hoạt động của công ty. Đối với những tài sản trí tuệ liên quan đến hoạt động kinh doanh của công ty, người lao động được duy trì quyền sở hữu và công ty nhận được giấy phép không độc quyền và không giới hạn. Đây được xem là cam kết về quyền tự chủ của người lao động và “cân bằng giữa cuộc sống và công việc” cho trí óc đồng thời thúc đẩy tính sáng tạo của người lao động, mang lại lợi ích tích cực cho cộng đồng.

---

<sup>32</sup> Getting your IP in order: stay in control of ownership, <https://www.pinsentmasons.com/out-law/guides/getting-your-ip-in-order-stay-in-control-of-ownership>, truy cập ngày 01/01/2021.

<sup>33</sup> *GitHub là gì?*, <https://vietmix.vn/github-la-gi/>, truy cập lần ngày 01/01/2021.

<sup>34</sup> Balanced Employee IP Agreement (BEIPA), <https://github.com/github/balanced-employee-ip-agreement>, truy cập ngày 01/01/2021.



Từ những phân tích trên, trong bối cảnh kinh tế - thị trường cùng với sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ, để bảo đảm quyền và lợi ích hợp pháp của tác giả và chủ sở hữu quyền tác giả đối với chương trình máy tính, tác giả đề xuất một số giải pháp sau:

*Một là*, hoàn thiện khuôn khổ pháp luật quốc gia, phù hợp với các điều ước quốc tế mà Việt Nam đang là thành viên cũng như thực tiễn xã hội Việt Nam cùng với sự phát triển số hoá, công nghệ cao nhằm đảm bảo quyền và lợi ích của cá nhân tạo ra chương trình máy tính và các cá nhân, tổ chức đầu tư kinh phí, công cụ theo hợp đồng lao động nói chung và hợp đồng có yếu tố lao động nói riêng.

*Hai là*, tiếp tục đổi mới phương thức quản trị quốc gia để phù hợp với bối cảnh mới, khi đại dịch Covid-19 và những khó khăn do quy định hạn chế đi lại và giãn cách xã hội đã làm thay đổi hầu hết các hoạt động, hành vi trên thực tế. Xu hướng phổ biến của các hoạt động tạo lập sản phẩm trí tuệ nói chung và chương trình máy tính nói riêng không còn bị gò bó trong một khoảng không gian cố định mà có thể từ mối quan hệ từ bất kì nơi nào trong quốc gia và trên thế giới. Do đó, cần tạo cơ chế thuận lợi hơn để thu hút sự tham gia của mọi thành phần trong xã hội.

*Ba là*, tăng cường truyền thông, nâng cao nhận thức của các cá nhân, tổ chức tham gia các quan hệ pháp luật liên quan đến tài sản trí tuệ thuộc lĩnh vực dân sự thông qua các hoạt động nâng cao các kiến thức pháp luật liên quan cần có trong pháp luật về dân sự, lao động và sở hữu trí tuệ.

#### **4. Kết luận**

Hợp đồng có yếu tố lao động có vai trò quan trọng trong việc bảo vệ người sử dụng lao động hay doanh nghiệp khỏi bị thiệt hại về tài sản hoặc các vấn đề liên quan đến tranh chấp nói chung. Bên cạnh đó, hợp đồng có yếu tố lao động cũng làm rõ cho người lao động về quyền và nghĩa vụ liên quan đến cả tài sản trí tuệ của người sử dụng lao động và những tài sản mà người lao động tạo ra trong quá trình thực hiện công việc thoả thuận. Để bảo vệ quyền và lợi ích hợp pháp của cả người sử dụng lao động và người lao động đối với một tài sản trí tuệ được tạo lập cần phải có những thoả thuận lao động phù hợp. Như đã phân tích ở trên, người sử dụng lao động sở hữu tài sản trí tuệ bởi người lao động tạo ra trong quá trình thực hiện công việc thoả thuận là hoàn toàn phù hợp bởi lẽ họ đã trả thù lao theo hợp đồng này. Vì vậy, ở mức tối thiểu, các hợp đồng có yếu tố lao động phải nêu rõ các công việc được mô tả bao gồm cả việc tạo ra hoặc phát triển một tài sản trí tuệ, dù ở cơ sở của người sử dụng lao động hoặc tại nơi ở của người lao động đều thuộc sở hữu của người sử dụng lao động. Đồng thời, bất kỳ hình thức lưu trữ các thông tin liên quan như tài liệu bản cứng, đĩa nén, băng gốc, máy in hay mã nguồn đều thuộc về người sử dụng lao động. Ngược lại, để bảo vệ quyền và lợi ích hợp pháp của mình, người lao động cũng cần nêu rõ trong hợp đồng rằng các sản phẩm trí tuệ từ sự sáng tạo của họ không phải từ công việc mô tả được loại trừ và thuộc sở hữu của chính người tạo nên chương trình máy tính đó.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Công ước Berne năm 1886
2. Hiệp định TRIPs
3. Hiệp định WIPO về Quyền tác giả (WCT) năm 1996
4. Đạo luật Bản quyền Ấn Độ năm 1957
5. Luật về quyền tác giả và quyền liên quan Hoa Kỳ năm 1994 - The Act Of 4 February 1994 On Copyright And Related Rights (USA).
6. Luật Lao động Hoa Kỳ năm 1974 - 1 The Act of 26 June 1974 the Labour Code (USA).
7. Chỉ thị 91/250/EEC ngày 15/5/1991
8. Bộ luật Dân sự năm 2015
9. Bộ luật Lao động năm 2019
10. Luật Sở hữu trí tuệ năm 2005, sửa đổi, bổ sung năm 2009, 2019
11. Luật sửa đổi, bổ sung Luật Sở hữu trí tuệ năm 2022
12. Nghị định 22/2018/NĐ-CP của Chính phủ ngày 23/2/2018 quy định chi tiết một số điều và biện pháp thi hành Luật Sở hữu trí tuệ năm 2005 và Luật sửa đổi, bổ sung một số điều của Luật Sở hữu trí tuệ năm 2009 về quyền tác giả, quyền liên quan
13. *Balanced Employee IP Agreement (BEIPA)*, <https://github.com/github/balanced-employee-ip-agreement>, truy cập ngày 01/01/2021.
14. *Do you actually own the IP generated by your Canadian employees?*, <https://www.smartbiggar.ca/insights/publication/do-you-actually-own-the-ip-generated-by-your-canadian-employees->, truy cập ngày 01/01/2021.
15. *Getting your IP in order: stay in control of ownership*, <https://www.pinsentmasons.com/out-law/guides/getting-your-ip-in-order-stay-in-control-of-ownership>, truy cập ngày 01/01/2021.
16. *GitHub là gì?*, <https://vietnix.vn/github-la-gi/>, truy cập ngày 01/01/2021.
17. Hoàng Phê (2021), *Từ điển tiếng Việt*, NXB. Hồng Đức.
18. *Nhận diện vấn đề pháp lý có yếu tố lao động trong các quan hệ dân sự, thương mại*, <https://www.hcmcpv.org.vn/tin-tuc/nhan-dien-van-de-phap-ly-co-yeu-to-lao-dong-trong-cac-quan-he-dan-su-thuong-mai-1491889490>, truy cập ngày 11/8/2022.
19. Tina A. Syring and Felicia J. Boyd, Barnes & Thornburg, *Employer and employee ownership of intellectual property: Not as easy as you think*, <https://store.legal.thomsonreuters.com/law-products/news-views/corporate-counsel/employer-and-employee-ownership-of-intellectual-property-not-as-easy-as-you-think>, truy cập ngày 01/01/2022.

20. Vytas M.Rimas, *Trade Secret Protection of Computer Software*, The John Marshall Journal of Information Technology & Privacy Law, Vol 5, Computer/Law Journal 1984.

21. *Who owns the intellectual property developed in India*, <https://www.anaassociates.com/wp-content/uploads/2017/11/Who-owns-the-intellectual-property-developed-in-India.pdf>, truy cập ngày 01/01/2021.

22. *Who Owns the Intellectual Property: The Employee or the Employer?*, [http://lmlaw.ca/wp-content/uploads/2013/12/who\\_owns.pdf](http://lmlaw.ca/wp-content/uploads/2013/12/who_owns.pdf), truy cập ngày 01/01/2021.

23. *"Work from home" giữa thời Covid*, <http://www.baodongnai.com.vn/dong-nai-cuoi-tuan/202106/work-from-home-giua-thoi-covid-19-3062514/>, truy cập ngày 01/01/2021.