

TÀI SẢN ẢO - TỪ NHẬN THỨC ĐẾN BẢO HỘ

TS. TRẦN LÊ HỒNG *

Vấn đề tài sản ảo trở nên “nóng” ở Việt Nam khoảng hơn một năm qua với trào lưu chơi trò chơi trực tuyến (online games - GOs). GOs có thể tạo ra tài sản ảo với giá trị lớn, đặc biệt là các GOs phổ biến. Những tài sản ảo ngày càng nhiều và giá trị cũng tăng theo, có những món đồ vật ảo được bán với giá hàng triệu đồng (như bộ đồ hoàng kim đầy đủ trong trò chơi Võ lâm truyền kì có thể có giá từ 7-8 triệu đồng).

Trên thế giới, GOs và tài sản ảo cũng là một trong những chủ đề nhận được nhiều sự quan tâm. GO với tên gọi “Dự án Entropia” được tạo ra ở Thụy Điển với nội dung xây dựng thế giới mới tại hành tinh Calipso và những người chơi đóng vai trò là những cư dân. Cuộc sống trên hành tinh này được mô phỏng như cuộc sống thật trên trái đất và mọi giao dịch được thực hiện bằng đồng đôla ảo. Cuộc sống thực liên hệ với cuộc sống ảo thông qua khả năng chuyển đổi tiền từ tiền thật sang tiền ảo và ngược lại với tỉ giá 10 đôla ảo bằng 1 đôla thật. Mối liên hệ này dần xóa bỏ tính “ảo” của tài sản trong trò chơi, cho nó một hơi thở của cuộc sống, khiến nó “thực” như bất cứ tài sản nào mà chúng ta đang có. Những kỉ lục qua đó được thiết lập, điển hình là trường hợp một người chơi là David Storey (người Úc) mua một hòn đảo trên Calipso với giá 265.000 đôla ảo, tức 26.500 đôla thật;⁽¹⁾ hay nhà làm phim độc lập Jon “Neverdie” Jacobs mua

tại phiên đấu giá một khu nghỉ vũ trụ trên quỹ đạo của Calipso với giá một triệu đôla ảo, tức 100.000 đôla thật.⁽²⁾

Tài sản ảo được biết đến nhiều thông qua các GOs nhưng thực tế nó gắn với rất nhiều các ứng dụng trên không gian mạng máy tính, chủ yếu là mạng Internet toàn cầu (không gian ảo hay môi trường ảo). Những không gian ảo này được tạo nên bởi các phần mềm máy tính. Trong các không gian ảo, những URL (vị trí nguồn tài nguyên thống nhất – Uniform Resource Locator) như tên miền, tài khoản thư điện tử v.v. đều là những tài sản ảo tiềm năng. Ví dụ, nếu xác định tài khoản trực tuyến (thư điện tử) là tài sản sẽ quyết định đối với vấn đề thừa kế như những di sản thừa kế khác. Vấn đề này thực tế đã là đối tượng của các cuộc tranh chấp và tranh cãi phức tạp, ví dụ những tranh chấp ngày càng tăng về quyền sở hữu các tài khoản trực tuyến của các binh lính bị chết trong cuộc chiến Iraq. Những trường hợp khác, công ti Russian Standard do ti phú Roustam Tariko kiểm soát đã trả 3 triệu đôla để giành quyền sở hữu tên miền vodka.com hay tên miền diamond.com được bán với giá 7,5 triệu USD cho nhà bán lẻ trang sức Ice.com và tên miền sex.com được bán với giá khoảng 12 triệu USD cho một công ti có trụ sở tại Boston MI⁽³⁾ v.v..

* Trung tâm nghiên cứu và đào tạo Cục sở hữu trí tuệ

Việc Việt Nam đưa ra quy định phù nhận tài sản ảo trong các GOs theo Thông tư liên tịch số 60/2006/TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA giữa Bộ văn hóa – thông tin, Bộ bưu chính và viễn thông và Bộ công an ngày 01/6/2006 về quản lý trò chơi trực tuyến: *“Doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến không được khởi tạo các tài sản có giá trị trong trò chơi với mục đích kinh doanh thu lợi và không được sửa đổi thông tin về tài sản, giá trị của người chơi”* (khoản 5 Điều 9) chưa phải là dấu chấm hết cho vấn đề tài sản ảo. Thực tế, đây chỉ là thông tư nhằm mục đích quản lý GOs dưới góc độ quản lý nhà nước nên khó có thể “ôm” được vấn đề dân sự cơ bản là tạo nên một loại tài sản mới cho lưu thông dân sự. Điều này được khẳng định qua các cuộc tranh luận sôi nổi trong quá trình xây dựng thông tư này. Thậm chí, ông Nguyễn Thanh Hưng, vụ trưởng Vụ thương mại điện tử của Bộ thương mại bày tỏ quan điểm rất rõ ràng: *“Dù thế nào thì trên thực tế, việc mua bán, trao đổi tài sản trong các trò chơi điện tử vẫn diễn ra. Thậm chí, ở ngoài đời thực, thị trường nhà đất có đóng băng thì những giao dịch địa ốc ảo vẫn rất sôi động. Bộ thương mại ủng hộ việc công nhận tài sản ảo không phải vì đã có vài doanh nghiệp cung cấp games làm thế mà bởi vì thực tế cần như vậy”*.⁽⁴⁾ Trên thực tế, một vài doanh nghiệp cung cấp dịch vụ GOs vẫn tìm cách khai thác khía cạnh tài sản ảo nhằm tăng tính hấp dẫn đối với người chơi. Điển hình là trường hợp thanh tra Sở bưu chính viễn thông thành phố Hồ Chí Minh vừa ra quyết định cưỡng chế buộc ngưng cung cấp trò

chơi Ragnarok với lí do nhà phát hành trò chơi - công ti VinaGame chưa áp dụng giới hạn việc mua bán, trao đổi vật phẩm trong trò chơi. Việc cưỡng chế này chính thức áp dụng vào ngày 06/02/2007.⁽⁵⁾

Tóm lại, việc nghiên cứu bản chất của tài sản ảo và khả năng bảo hộ chính là sự chuẩn bị cần thiết cho phát triển thương mại điện tử nói riêng và thị trường nói chung. Khái niệm tài sản ảo rất rộng, tuy nhiên bài viết này chủ yếu phân tích tài sản ảo trong các GOs – một loại tài sản ảo phổ biến và điển hình.

1. Tài sản ảo - khái niệm và bản chất

Tài sản ảo được hiểu là những tài nguyên mạng máy tính được xác định giá trị bằng tiền và có thể chuyển giao trong các giao dịch dân sự. Khái niệm này được định hình dựa vào những quy định về tài sản của Bộ luật dân sự, trước tiên là khái niệm của quyền tài sản. Trong khoa học pháp lý không có khái niệm thống nhất về tài sản, cũng không có tiêu chí chung để dựa vào đó xác định đối tượng nào đó có phải là tài sản hay không. Những loại tài sản hiện nay được thừa nhận trong Bộ luật dân sự (vật, tiền, giấy tờ có giá và các quyền tài sản – Điều 163 BLDS) là kết quả của quá trình phát triển lưu thông dân sự, được thừa nhận và thể hiện trong các quy định của pháp luật. Nếu như trước đây, vô số được chấp nhận như tiền ở một số vùng để làm công cụ trao đổi thì ngày nay nó không còn vai trò là loại tài sản đó nữa. Bên cạnh đó thì có loại tài sản mới xuất hiện như giấy tờ có giá. Điều này có nghĩa là việc thừa nhận hay loại bỏ một đối tượng nào đó khỏi phạm trù tài sản

không thuần túy là ý chí chủ quan của những người làm luật mà trước tiên phải dựa vào ý nghĩa kinh tế của nó. Ý nghĩa kinh tế của tài sản ảo là hiển nhiên bởi thực tiễn nó đã là đối tượng của các giao dịch kinh tế liên quan. Điều này có nghĩa là tài sản ảo có thể trở thành loại tài sản mới trong lưu thông dân sự.

Nếu vật - loại tài sản phổ biến nhất, không được BLDS xác định khái niệm mà vẫn không gây khó khăn cho quá trình áp dụng thì quyền tài sản lại đòi hỏi phải định nghĩa cụ thể. Điều 181 BLDS năm 2005 quy định: *“Quyền tài sản là quyền trị giá được bằng tiền và có thể chuyển giao trong giao dịch dân sự, kể cả quyền sở hữu trí tuệ”*. Nguyên nhân cơ bản là khả năng tiếp cận với các loại tài sản này khác nhau. Nếu tiếp cận với vật là điều hiển nhiên với con người thông qua các giác quan của mình thì quyền tài sản không tạo cho mọi người khả năng tiếp cận mang tính vật thể, vì vậy cần phải xác định loại tài sản này thông qua giá trị thể hiện bằng tiền mới giúp chúng ta cảm nhận đầy đủ các quyền năng sở hữu, đó là quyền chiếm hữu, sử dụng và định đoạt. Quyền đối với sáng chế chẳng hạn, chúng ta không thể cảm nhận được quyền của chúng ta đối với tập hợp thông tin cần và đủ để tạo thành giải pháp kỹ thuật (sáng chế), nhất là chúng ta không thể chiếm hữu được thông tin và nó có thể thành đối tượng tiếp cận đồng thời của mọi người trong xã hội. Thông qua giá trị bằng tiền của quyền đối với sáng chế này chúng ta có thể tiếp cận với sáng chế và nhất là tạo nên khả năng “chiếm hữu” nó. Bản chất phi vật thể của

quyền tài sản không tạo nên khó khăn khi chúng ta tiếp cận thì với tài sản ảo cũng vậy. Nói một cách ngắn gọn, tài sản ảo có bản chất “rất gần” với quyền tài sản và do đó việc thừa nhận nó như một loại tài sản cũng là hợp lí.

Kết luận nêu trên chỉ mang tính sơ bộ. Để khẳng định chắc chắn về tài sản ảo là một loại tài sản còn cần phân tích trên nhiều khía cạnh khác nhau. Trước khi đi vào các khía cạnh này đòi hỏi phải xác định rõ bản chất của tài sản ảo. Bản chất của tài sản ảo là cơ sở cho việc phân tích, đánh giá và kết luận các yếu tố khẳng định tính “tài sản” của tài sản ảo.

Tài sản ảo (ví dụ cung, kiếm ảo...) mà chúng ta nhìn thấy được trên màn hình máy tính chỉ là sự thể hiện ra bên ngoài của nó. Tài sản ảo không chỉ đơn thuần là hình ảnh thể hiện ra bên ngoài mà nó là sự thống nhất của tính chất nội tại và hình ảnh bên ngoài như bất kì tài sản thông thường nào khác. Ví dụ, tài sản là chiếc bàn thì nó phải thể hiện bản chất bên trong là chất liệu để làm bàn (gỗ hay sắt hay đá...) và hình ảnh thể hiện ra bên ngoài là kiểu dáng của chiếc bàn đó. Bản chất bên trong của tài sản ảo chính là thông tin tồn tại dưới dạng các đoạn mã máy tính. Máy tính đọc các đoạn mã này và thể hiện ra bên ngoài tài sản ảo tương ứng, giúp chúng ta phân biệt tài sản ảo này với tài sản ảo khác. Tuy nhiên, việc xác định bản chất của tài sản ảo thông qua các đoạn mã máy tính gây khó khăn cho việc tiếp cận dưới góc độ pháp lí vì các đoạn mã máy tính không tồn tại một cách độc lập hoàn toàn như chiếc bàn, do đó người có quyền

đôi với một tài sản ảo nào đó, tức có quyền đôi với một đoạn mã máy tính nào đó, không thể chiếm hữu nó như chiếm hữu tài sản thông thường.

Chính vì sự tồn tại không độc lập hoàn toàn và khó có khả năng chiếm hữu tài sản ảo như tài sản thông thường nên dẫn tới những quan điểm khác nhau về tài sản ảo. *Vi dụ*, TS. Nguyễn Thị Thu Vân cho rằng tài sản ảo là quyền sử dụng dịch vụ thông qua việc thực hiện một nghĩa vụ dân sự như chuyển giao quyền yêu cầu hay quan hệ trái vụ (Hội thảo về tài sản ảo trong GOs ngày 25/4/2006, Bộ tư pháp).⁽⁶⁾ Trong GOs, quyền cung cấp dịch vụ là quyền đối với các hành động cụ thể như tham gia chơi trò chơi đối lại với phí tham gia. Tài sản ảo trong trường hợp này là kết quả của hành động chơi trò chơi và được thừa nhận kể cả trong trường hợp người chơi không còn tiếp tục chơi nữa hoặc chuyển giao tài sản ảo này cho người chơi khác. Đặc biệt, trong quan hệ cung cấp dịch vụ GOs, đối tượng của quan hệ này là hoạt động cung cấp và sử dụng dịch vụ chứ không phải là kết quả của hoạt động đó, chính vì vậy, tài sản ảo nếu được thừa nhận là quyền cung cấp dịch vụ sẽ không thể phân biệt với các quyền và nghĩa vụ của các bên trong quan hệ cung cấp dịch vụ. Vấn đề này có thể liên hệ với quan hệ cung cấp dịch vụ đối với tài sản thực. Nếu A sử dụng dịch vụ chăm sóc mèo của B trong khi A đi công tác. Mèo của A sinh mèo con - kết quả của việc sử dụng dịch vụ. Trong trường hợp này khó có thể coi mèo con là quyền sử dụng dịch vụ mà phải khẳng định mèo con

là tài sản phát sinh từ dịch vụ đó.

Sự tồn tại không độc lập của các đoạn mã máy tính hạn chế khả năng chiếm hữu của người có quyền đối với tài sản ảo không phải là lí do để phủ nhận bản chất của tài sản ảo là các đoạn mã máy tính mà ngược lại càng khẳng định rõ hơn bản chất này. Giả sử có sự tồn tại độc lập của các đoạn mã máy tính thể hiện các tài sản ảo thì chắc không có ai phản đối bản chất của tài sản ảo là các đoạn mã này vì chúng ta hầu như có thể thực hiện cả ba quyền năng chiếm hữu, sử dụng và định đoạt với đoạn mã máy tính. Khi các đoạn mã này liên kết với các phần mềm máy tính thì bản chất của chúng không thay đổi mà chỉ gây khó khăn cho việc thực hiện ba quyền năng nói trên mà thôi. Những khó khăn này về bản chất không khác với những khó khăn gây ra cho người sở hữu các đối tượng của quyền sở hữu trí tuệ (có tính vô hình). Việc thừa nhận quyền sở hữu trí tuệ là một loại tài sản đã đem lại khả năng to lớn trong xây dựng hệ thống các quy phạm pháp luật điều chỉnh về các đối tượng này để làm cơ sở cho việc phát triển và khai thác chúng trong thực tế. Tương tự như vậy, việc thừa nhận tài sản ảo là các đoạn mã sẽ là định hướng quan trọng để bắt tay vào xây dựng các quy phạm pháp luật cần thiết nhằm thực hiện việc bảo hộ và khai thác các lợi ích của tài sản ảo, đồng thời cũng nhằm giải quyết những vấn đề liên quan đến các tài nguyên mạng đang gây nhiều tranh chấp hiện nay như tên miền, thư điện tử v.v..

Việc coi tài sản ảo là các đoạn mã máy tính tạo nên một số thế mạnh về khía cạnh

pháp lí cho việc thừa nhận loại tài sản này cũng như khả năng bảo hộ nó trên thực tế. Những ưu thế này được thể hiện dưới các khía cạnh sau:

- Có thể đặc định mỗi tài sản ảo tương ứng với một đoạn mã máy tính riêng biệt. Cung, kiếm ảo trong GOs và các đối tượng ảo khác thực chất là những đoạn mã trong phần mềm máy tính. Những đoạn mã này khi chạy trên các phần cứng cần thiết cho ra hình ảnh bên ngoài về các đối tượng ảo để chúng ta nhận biết và sử dụng. Các đoạn mã này không phải là tài sản ảo mà là một phần không thể tách rời của phần mềm máy tính, góp phần tạo nên tác phẩm “phần mềm” và được bảo hộ quyền tác giả. Trong quá trình khai thác phần mềm máy tính, ví dụ như chơi GOs, những người chơi tương tác với phần mềm máy tính theo các quy tắc định sẵn trong phần mềm máy tính này thì có thể được ghi nhận việc sở hữu các tài sản ảo (ví dụ cái cung hay cái kiếm ảo). Việc ghi nhận này cũng được thực hiện thông qua một đoạn mã máy tính khác (thường dưới dạng một tập tin được cá biệt hóa cho người chơi cụ thể, ví dụ dưới dạng file. log). Đoạn mã này mới được thừa nhận là tài sản ảo và nó ghi nhận quyền của người nắm tài sản ảo (đối với cái cung hay cái kiếm ảo). Việc đặc định mỗi đối tượng ảo trong GOs thông qua các đoạn mã được sinh ra thêm từ phần mềm máy tính (phần mềm GOs) với mỗi người chơi chính là cơ sở cho việc xác định quyền của mỗi người chơi với từng đối tượng ảo. Mỗi đoạn mã được sinh thêm này gắn với một người chơi cố định và có thể thay đổi khi có các biến động liên quan đến

quyền của người này đối với tài sản ảo trong trò chơi. Khi người chơi truy cập vào không gian ảo, họ có quyền đối với những tài sản ảo mà họ có được ghi nhận trong phần mã được sinh ra thêm nói trên. Nói một cách ngắn gọn, tài sản ảo thực chất không phải là các đoạn mã (của cung, kiếm ảo v.v.) mà là đoạn mã ghi nhận quyền của người chơi (đối với các cung, kiếm ảo).

- Khả năng chiếm hữu, sử dụng và định đoạt các đoạn mã máy tính khiến việc bảo hộ quyền sở hữu đối với tài sản ảo có tính thực tế. Các đoạn mã máy tính là nền tảng cho việc bảo hộ quyền tác giả đối với phần mềm máy tính, vì vậy, việc xác định được tài sản ảo dựa vào các đoạn mã sẽ tạo điều kiện cho việc thực hiện các quyền năng chiếm hữu, sử dụng và định đoạt các đoạn mã này, tức đối với tài sản ảo. Tuy tài sản ảo chỉ tồn tại trong thế giới ảo hay môi trường ảo do các phần mềm máy tính tạo nên, chủ yếu trong môi trường mạng song việc đặc định được các đoạn mã xác định quyền đối với tài sản ảo về cơ bản giải quyết được vấn đề sở hữu tài sản ảo. Chiếm hữu tài sản ảo là việc người chơi chiếm hữu đoạn mã ghi nhận quyền đối với tài sản ảo và chỉ người này có khả năng truy cập đến tài sản này. Tuy người chơi không thể nắm giữ về mặt vật lí tài sản ảo nhưng khả năng về mặt nguyên tắc là người tiếp cận duy nhất đối với tài sản ảo cụ thể. Khả năng này có thể đồng nhất với bản chất chiếm hữu. Như vậy, về cơ bản có được yếu tố chiếm hữu của người chơi đối với tài sản ảo - một trong những quyền năng quan trọng của quyền sở hữu.

Bên cạnh đó, việc khai thác tài sản ảo được thực hiện theo những quy tắc thông thường của thế giới vật chất là khai thác các lợi ích từ tài sản ảo cho hoạt động chơi. Yếu tố sử dụng này khá hiển nhiên để có ý kiến thống nhất về quyền năng sử dụng đối với tài sản ảo. Việc sử dụng tài sản ảo này cũng có thể có những hao mòn, hư hỏng, mất mát... như trong thế giới vật chất và dựa vào các quy tắc của phần mềm trò chơi tương ứng, ví dụ như bị cướp mất, bị trộm cắp, được chuyển giao cho người khác v.v. Những thay đổi về tình trạng tài sản ảo cũng được ghi nhận trong đoạn mã sinh ra thêm của phần mềm máy tính cho mỗi người chơi, qua đó phản ánh thực trạng chiếm hữu tài sản ảo của mỗi người chơi. Việc các đoạn mã ghi nhận tài sản ảo tồn tại độc lập tương đối với phần mềm máy tính và gắn với người chơi cụ thể tạo nên khả năng khai thác bình thường tài sản này. Tính tương đối ở đây thể hiện ở chỗ đoạn mã này chỉ có ý nghĩa khi liên kết với phần mềm trò chơi tương ứng, ngoài phần mềm trò chơi này, đoạn mã được sinh ra thêm sẽ không có ý nghĩa gì.

Sự tồn tại độc lập tương đối của các đoạn mã máy tính của tài sản ảo còn là điều kiện để việc chuyển giao các tài sản ảo từ người chơi này sang người chơi khác. Trên cơ sở đó, các giao dịch đối với tài sản ảo được thực hiện mặc dù phải tuân theo những quy tắc nhất định đối với các giao dịch trong phần mềm trò chơi. Như vậy, người chơi đã định đoạt tài sản ảo của mình và những thay đổi về tài sản ảo của người chơi do giao dịch cũng sẽ được ghi nhận

tương ứng trong đoạn mã được sinh thêm của người chơi. Điều này giúp khẳng định khả năng thực hiện quyền năng định đoạt tài sản ảo của người chơi.

- Các đoạn mã xác định tài sản ảo không làm ảnh hưởng đến quyền sở hữu trí tuệ của các chủ thể có liên quan, nhất là quyền tác giả đối với phần mềm máy tính tạo nên môi trường ảo. Xác định tài sản ảo là các đoạn mã được sinh ra thêm từ phần mềm máy tính (tức thế giới ảo) thể hiện khá rõ việc tài sản ảo không làm ảnh hưởng đến quyền tác giả đối với phần mềm máy tính, không làm ảnh hưởng đến sự toàn vẹn tác phẩm phần mềm này và do đó, quyền đối với tài sản ảo và quyền tác giả đối với phần mềm máy tính có thể song hành cùng nhau. Điều này có nghĩa là việc thừa nhận tài sản ảo không loại trừ quyền sở hữu trí tuệ. Người sở hữu tài sản ảo không nắm giữ quyền sao chép nó (đoạn mã thể hiện tài sản ảo) mà chỉ có thể nắm giữ quyền sao chép đoạn mã sinh ra thêm xác nhận quyền của mình đối với tài sản ảo theo quy tắc xác định trước trong phần mềm máy tính và theo khả năng kỹ thuật thực tế. Chúng ta hiểu một cách tự nhiên và logic rằng sở hữu một vật luôn tách rời khỏi sở hữu tài sản trí tuệ được thể hiện trong vật đó. Chính vì vậy, sở hữu tài sản ảo không đe dọa lợi ích của tài sản trí tuệ của người tạo ra tài sản trí tuệ này. Vấn đề đặt ra đối với bảo hộ tài sản ảo chỉ là việc bảo vệ lợi ích của người sở hữu tài sản ảo và người tham gia giao dịch quyền đối với tài sản ảo. Người sở hữu tài sản ảo nắm các quyền khá giống với người sở hữu một cuốn sách nhưng không có quyền tác giả.

Bên cạnh một số ưu thế của quan điểm dùng các đoạn mã máy tính sinh ra thêm để xác định tài sản ảo, thực tế vẫn tồn tại những hạn chế nhất định. Đó là những vấn đề như: Xác định các đoạn mã máy tính sinh thêm và tạo nên khả năng tồn tại độc lập của chúng phục vụ cho việc chiếm hữu, sử dụng và định đoạt có thể diễn ra bình thường; khả năng bảo vệ các đoạn mã máy tính và quyền lợi của người sở hữu, khai thác các đoạn mã này độc lập với phần mềm trò chơi, rủi ro của tài sản ảo khi phần mềm trò chơi không còn được khai thác... Các giải pháp kỹ thuật có ý nghĩa đặc biệt quan trọng để kết hợp với các giải pháp pháp lý nhằm giải quyết những vấn đề nêu ra. Những giải pháp kỹ thuật cũng như pháp lý sẽ phát triển nhanh nếu việc bảo hộ tài sản ảo chính thức được đặt ra.

Đi tiên phong trong việc thể chế hóa quan điểm về tài sản ảo thông qua các đoạn mã máy tính được sinh ra thêm từ phần mềm máy tính là Đài Loan. Công văn chính thức của Bộ tư pháp Đài Loan số 039030 hướng dẫn thi hành Luật về bảo vệ các bản ghi điện tử ngày 23/11/2001 quy định theo hướng: Các tài khoản và giá trị được sáng tạo ra trong các GOs được lưu trữ như những bản ghi điện tử trên các máy chủ trò chơi. Người sở hữu tài khoản có quyền kiểm soát tài khoản và giá trị của các bản ghi điện tử, được tự do bán hoặc chuyển giao chúng.⁽⁷⁾

2. Tiếp cận vấn đề bảo hộ tài sản ảo

Đến nay, hầu như chưa có một nước nào chính thức thừa nhận và có sự bảo hộ rõ ràng về tài sản ảo như một loại tài sản trong

giao dịch dân sự. Cụ thể nhất có lẽ là quy định của Đài Loan như nêu ở phần trên. Ở các nước khác như Trung Quốc, Hàn Quốc... GOs đặc biệt phát triển và thường xuyên phải đối mặt với vấn đề tài sản ảo. Một bài báo của đài BBC chỉ ra rằng cảnh sát Hàn Quốc nhận được 22.000 đơn kiện về tội phạm ảo liên quan đến tài sản ảo trong năm 2004 - chiếm trên một nửa số tội phạm trong thế giới ảo được báo cáo tại Hàn Quốc.⁽⁸⁾ Báo chí Hàn Quốc nhấn mạnh rằng 10.187 thiếu niên Hàn Quốc bị bắt giữ vì trộm cắp tài sản ảo chỉ trong vòng một năm, trung bình khoảng 28 người/ngày. Số liệu về kết án đối với các tội phạm liên quan đến tài sản ảo đã thể hiện hoạt động thương mại tài sản ảo đang tăng nhanh ở Hàn Quốc. Tuy nhiên, những vụ việc liên quan đến tài sản ảo của Trung Quốc, Hàn Quốc và các nước khác được giải quyết theo hướng vận dụng các quy định hình sự hoặc hành chính trong khi tạm thời bỏ qua khía cạnh dân sự của vấn đề. Điển hình là vụ án của Li Hongchen với công ti Beijing Arctic Ice Technology Development, trong đó, tài sản ảo của Li Hongchen bị bên thứ ba chiếm đoạt khi tài khoản của anh ta bị xâm nhập trái phép. Quyết định số 2 của Tòa án quận Chaoyang, Bắc Kinh bảo vệ quyền của công dân thế giới ảo (người chơi) buộc công ti Beijing Arctic Ice Technology Development có nghĩa vụ khôi phục những đối tượng bị chiếm đoạt trái phép cho người sở hữu hợp pháp.⁽⁹⁾

Từ thực tiễn pháp lý của các nước có thể nhận thấy một số đặc điểm sau:

+ Giao dịch liên quan đến tài sản ảo được thực hiện khá phổ biến, đặc biệt trong các GOs.

+ Chưa có cơ sở pháp lí vững chắc để xác định các giao dịch liên quan đến tài sản ảo là những giao dịch dân sự đối với tài sản do tài sản ảo vẫn chưa được xác định là tài sản để có thể xác lập quyền sở hữu. Giải quyết các vụ việc xảy ra vẫn chủ yếu dựa trên quan điểm bảo vệ lợi ích của người chơi đối với những gì họ thu được trong GOs như những “quy tắc” của chính những GOs này.

+ Các vụ án hình sự đối với hành vi trộm cắp tài sản ảo ngày càng gia tăng.

Tất cả các kết luận nêu trên đòi hỏi phải có một nền tảng dân sự cho các giao dịch mà đối tượng là tài sản ảo, cũng như xác định đối tượng của hành vi tội phạm (tài sản ảo). Nền tảng dân sự này không có gì khác là khẳng định bản chất pháp lí của tài sản ảo dưới góc độ là một loại tài sản trong lưu thông dân sự, qua đó điều chỉnh các quan hệ sở hữu tài sản ảo một cách đầy đủ, phù hợp với thực tiễn phát triển mạng máy tính đang diễn ra hiện nay, phục vụ lợi ích của cộng đồng.

Về mặt nguyên tắc, để khẳng định đối tượng nào đó là tài sản, thông thường cần chỉ ra rằng:

- Đối tượng đó có bản chất là các lợi ích vật chất;

- Đối tượng đó có khả năng bảo hộ được;

- Đối tượng đó có ý nghĩa đối với xã hội và nhà nước đánh giá ý nghĩa này để quyết định bảo hộ.

Bản chất lợi ích vật chất của tài sản ảo cho đến thời điểm này hầu như không còn nhiều bất đồng và được minh chứng bằng thực tiễn hàng nghìn các giao dịch với giá trị khá lớn, nhất là sự gia tăng nhanh chóng

các giá trị của tài sản ảo trên thị trường. Vấn đề phức tạp hơn khi đề cập đến khả năng bảo hộ của tài sản ảo do chưa thống nhất được hoàn toàn về khái niệm và bản chất của tài sản ảo. Với quan điểm và những phân tích về tài sản ảo nêu ở phần trên, việc sử dụng các đoạn mã máy tính để xác định tài sản ảo trên mạng sẽ đáp ứng được các yêu cầu về khả năng bảo hộ được của tài sản ảo. Đó là các yêu cầu đối với khả năng tồn tại bền vững tương đối, khả năng trở thành đối tượng trong các quan hệ tương tác với các chủ thể qua đó làm cơ sở cho các giao dịch dân sự, khả năng sinh ra một cách hữu hạn và có giá trị đáng kể và khả năng trở thành đối tượng của các hoạt động chiếm hữu, sử dụng và định đoạt. Đây là đánh giá về mặt nguyên tắc. Để đưa các đoạn mã máy tính vào bảo hộ như tài sản ảo trong thực tế còn cần khả năng thực hiện về mặt kĩ thuật. Đây không phải là một cản trở do trong thời gian qua việc các nhà cung cấp dịch vụ chấp nhận và cho phép thực hiện các giao dịch liên quan đến tài sản ảo là minh chứng khá tốt về khả năng về mặt kĩ thuật để bảo hộ cho tài sản ảo.

Như vậy, vấn đề cốt lõi trong quyết định bảo hộ của Nhà nước là việc đánh giá ý nghĩa của tài sản ảo đối với xã hội. Thời gian phát triển GOs còn tương đối ngắn còn khá nhiều quan điểm khác nhau về ý nghĩa của trò chơi này với xã hội, nhất là những hậu quả tiêu cực của nó đối với lớp trẻ hôm nay. Chính vì vậy, trước khi quyết định bảo hộ cần nghiên cứu một cách toàn diện để đánh giá tác động của GOs đối với xã hội. Nếu xét một cách tổng thể, tài sản

ảo không chỉ bao gồm tài sản ảo trong các GOs mà kể cả các đối tượng khác như địa chỉ thư điện tử, tên miền v.v. thì vấn đề bảo hộ nên được đặt ra một cách nghiêm túc ngay từ bây giờ để bắt tay vào nghiên cứu cụ thể hơn về cơ chế bảo hộ, mức độ bảo hộ cũng như nghiên cứu giải quyết những vấn đề phát sinh trong quá trình bảo hộ này.

Việc bảo hộ tài sản ảo trở nên cấp thiết hơn khi đã có quốc gia thừa nhận ý nghĩa của các GOs và thiết lập đại diện của mình trong đó. Tòa đại sứ của Thụy Điển trong trò chơi Second Life không cấp visa mà đóng vai trò là “công thông tin”, hướng dẫn cách tìm kiếm các loại tài liệu về vương quốc này. Thụy Điển là nước chính thức tuyên bố khẳng định sự hiện diện ngoại giao của mình trong thế giới ảo này.⁽¹⁰⁾ Song song với sự hiện diện chính thức của quốc gia là sự đẩy mạnh hoạt động kinh doanh trong các GOs. Cũng trong trò chơi Second Life, tập đoàn thiết bị viễn thông Cisco lập một tổng văn phòng ảo có cả một hội trường 3D để chiếu những đoạn phim hoạt hình kỹ thuật số mô tả cách vận hành những sản phẩm của họ. Còn các hãng giày thể thao Adidas và Reebok có cửa hàng ảo cho các cư dân Second Life thử giày thoải mái. Tương tự như vậy, tập đoàn khách sạn Starwood Hotels & Resorts Worldwide cũng như tập đoàn trang phục American Apparel thì tái hiện các sản phẩm có thực của họ dưới dạng hình động 3D trên Second Life cũng như “xây dựng” các cửa hiệu thời trang và các khu du lịch nghỉ dưỡng cho cộng đồng ảo. Đặc biệt, công ti truyền thông Lichtenstein Creative Media ở

Cambridge (Mỹ) thực hiện chương trình truyền thông định kì đầu tiên của Mỹ và của thế giới thực phát sóng trực tuyến cho cộng đồng ảo mỗi tuần 1 giờ từ tháng 8/2006 với trên 250 lần phát sóng.⁽¹¹⁾ Với tốc độ phát triển của công nghệ thông tin, vấn đề tài sản ảo sẽ sớm được thừa nhận và Việt Nam cũng không phải là ngoại lệ của quá trình này./.

(1).Xem: Virtual island sells for \$26,500 in cyber assets, <http://www.newscientist.com/article.ns?id=dn6807>, hay bài Gamer buys virtual island for \$26,500, <http://www.out-law.com/page-5173>.

(2).Xem: Project Entropia, http://terranova.blogs.com/terra_nova/2006/05/project_entropi.html, hay bài Gamer buys virtual space station, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4374610.stm>.

(3).Xem: Vodka.com được bán với giá 3 triệu đôla, http://money.cnn.com/2006/12/14/news/funny/vodka_domain.reut/index.htm?postversion=2006121510.

(4).Xem: “Bộ thương mại muốn công nhận tài sản ảo”, Báo “Vnexpress” Thứ hai, 27/2/2006, 21:16 GMT+7.

(5).Xem: “Cưỡng chế hoạt động trò chơi Ragnarok do Vinagame cung cấp”, Báo thanh niên điện tử, tại địa chỉ: <http://www2.thanhnien.com.vn/CNTT/2007/2/7/181058.tno>.

(6).Xem: Tài liệu của hội thảo này.

(7).Xem: “Virtual Property, Joshua A.T. Fairfiel”, <http://www.bu.edu/law/lawreview/v85n4/Fairfield.pdf>, tr.40.

(8).Xem: BBC NEWS, Sept. 29, 2003, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3138456.stm> hay Virtual Property, Joshua A.T. Fairfiel, <http://www.bu.edu/law/lawreview/v85n4/Fairfield.pdf>, tr.35.

(9).Xem: Online gamer in China wins virtual theft suit, <http://www.cnn.com/2003/TECH/fun.games/12/19/china.gamer.reut/index.html>.

(10).Xem: “Quốc gia đầu tiên xây đại sứ quán trong game”, <http://vnexpress.net/Vietnam/Vitinh/2007/01/3B9F2CD8/?q=1>.

(11).Xem: “Quảng cáo thực tại ảo”, <http://www.vneconomy.vn/PrintView.phtml?id=8874083c7238d3>