

### Nội dung thi giữa kỳ

1. (1.5đ) Kỹ năng viết
  - Trình bày (bố cục, chữ viết)
  - Diễn đạt (cấu trúc, luận điểm/luận cứ, giải thích, ví dụ, ...)
2. (1.5đ) Bản quyền phần mềm
3. (2đ) Luật CNTT/TMDT

1

### Thảo luận nhóm số 3

1. Tạo tin đồn để câu view trên facebook nhằm mục đích “bán hàng online” có bị phạm luật không? Mức độ như thế nào?
2. **BẢN QUYỀN PHẦN MỀM** (Máy tính anh/chị đang sử dụng những phần mềm nào? Có bản quyền không? Giải pháp cho từng phần mềm/nhóm phần mềm để hạn chế việc vi phạm bản quyền phần mềm?...)

2

### Tránh việc vi phạm BQPM: Giải pháp

- 1) Mua hoặc thuê:
- 2) PM nguồn mở:
- 3) Đối tác hỗ trợ: Cấp quyền cho các [đối tượng] sử dụng
- 4) Phiên bản miễn phí (dùng thử, phiên bản cũ, phiên bản giới hạn tính năng)

3

### Chương 3

## LUẬT CÔNG NGHỆ THÔNG TIN LUẬT SỞ HỮU TRÍ TUỆ LUẬT GIAO DỊCH ĐIỆN TỬ

4

### Nội dung chương 4

1. Luật công nghệ thông tin
2. Luật sở hữu trí tuệ Việt Nam
3. Luật về thương mại điện tử
4. Luật An ninh mạng

5

### 1. Luật CNTT là gì?

- Quốc hội thông qua **29/06/2006**, có hiệu lực **01/07/2007**.
- Căn cứ vào Hiến pháp nước Cộng hoà xã hội chủ nghĩa Việt Nam năm 1992 đã được sửa đổi, bổ sung theo Nghị quyết số 51/2001/QH10 ngày 25 tháng 12 năm 2001 của Quốc hội khoá X, kỳ họp thứ 10.
- Là văn bản pháp luật cao nhất trong lĩnh vực CNTT định hướng và tạo hành lang pháp lý cho lĩnh vực CNTT phát triển và hội nhập quốc tế.

6

## 1. Luật CNTT là gì?

- **Luật CNTT** quy định về hoạt động ứng dụng và phát triển CNTT, các biện pháp bảo đảm ứng dụng và phát triển CNTT, quyền và nghĩa vụ của cơ quan, tổ chức, cá nhân tham gia hoạt động ứng dụng và phát triển CNTT.
- Luật này áp dụng đối với tổ chức, cá nhân Việt Nam, tổ chức, cá nhân nước ngoài tham gia hoạt động ứng dụng và phát triển công nghệ thông tin tại Việt Nam.
- Xem chi tiết luật CNTT  
[http://moj.gov.vn/vbpq/lists/vn%20bn%20php%20lut/view\\_detail.aspx?itemid=15084](http://moj.gov.vn/vbpq/lists/vn%20bn%20php%20lut/view_detail.aspx?itemid=15084)

7

## 1. Luật CNTT là gì?

- **Điều 8.** Quyền của tổ chức, cá nhân tham gia hoạt động ứng dụng và phát triển công nghệ thông tin
- **Điều 9.** Trách nhiệm của tổ chức, cá nhân tham gia hoạt động ứng dụng và phát triển công nghệ thông tin
- **Điều 12.** Các hành vi bị nghiêm cấm
- **Điều 16.** Truyền đưa thông tin số
- **Điều 21.** Thu thập, xử lý và sử dụng thông tin cá nhân trên môi trường mạng
- **Điều 69.** Bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ trong lĩnh vực công nghệ thông tin
- **Điều 71.** Chống vi rút máy tính và phần mềm gây hại
- **Điều 72.** Bảo đảm an toàn, bí mật thông tin

8

## Tình hình vi phạm luật CNTT

- Bẻ khóa, trộm cắp, sử dụng mật khẩu xâm nhập vào Facebook của người khác và giả mạo danh nghĩa để chiếm đoạt tài sản của người khác
- Xúc phạm người khác trên Facebook/trang mạng XH
- Tung tin sai Việt qua đời để câu like (nạn nhân có quyền yêu cầu bồi thường thiệt hại không?)
- Tung tin ảnh nhạy cảm của người khác lên mạng
- Mua bán thông tin cá nhân trái phép

9

## 2. Luật sở hữu trí tuệ Việt Nam

- **Luật sở hữu trí tuệ Việt Nam**
- Được Quốc hội Việt Nam thông qua ngày 29/11/2005 và có hiệu lực vào ngày 1/7/ 2006
- Là luật quy định về **quyền tác giả, quyền liên quan đến quyền tác giả, quyền sở hữu công nghiệp, quyền đối với giống cây trồng và việc bảo hộ các quyền đó.**

10

## 2. Luật sở hữu trí tuệ Việt Nam

- Luật này áp dụng đối với tổ chức, cá nhân Việt Nam; tổ chức, cá nhân nước ngoài đáp ứng các điều kiện quy định tại Luật này và điều ước quốc tế mà Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam là thành viên.
- [http://moj.gov.vn/vbpq/lists/vn%20bn%20php%20lut/view\\_detail.aspx?itemid=16766](http://moj.gov.vn/vbpq/lists/vn%20bn%20php%20lut/view_detail.aspx?itemid=16766)

11

## 2. Luật sở hữu trí tuệ Việt Nam

1. **Quyền sở hữu trí tuệ:** quyền của tổ chức, cá nhân đối với tài sản trí tuệ, bao gồm quyền tác giả và quyền liên quan đến quyền tác giả, quyền sở hữu công nghiệp và quyền đối với giống cây trồng
2. **Quyền tác giả:** quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm do mình sáng tạo ra hoặc sở hữu
3. **Quyền liên quan đến quyền tác giả:** quyền của tổ chức, cá nhân đối với cuộc biểu diễn, bản ghi âm, ghi hình, chương trình phát sóng, tín hiệu vệ tinh mang chương trình được mã hóa

12

## 2. Luật sở hữu trí tuệ Việt Nam

4. **Quyền sở hữu công nghiệp:** quyền của tổ chức, cá nhân đối với sáng chế, kiểu dáng công nghiệp, thiết kế bố trí mạch tích hợp bán dẫn, nhãn hiệu, tên thương mại, chỉ dẫn địa lý, bí mật kinh doanh do mình sáng tạo ra hoặc sở hữu và quyền chống cạnh tranh không lành mạnh
5. **Quyền đối với giống cây trồng:** quyền của tổ chức, cá nhân đối với giống cây trồng mới do mình chọn tạo hoặc phát hiện và phát triển hoặc được hưởng quyền sở hữu
6. **Tên thương mại:** tên gọi của tổ chức, cá nhân dùng trong hoạt động kinh doanh để phân biệt chủ thể kinh doanh mang tên gọi đó với chủ thể kinh doanh khác trong cùng lĩnh vực và khu vực

13

## SHTT Phần Mềm Máy Tính (PMMT)

- **Quyền tác giả của PMMT luôn là đối tượng bị xâm phạm nhiều nhất.**
- Vì **PMMT** là một loại tài **sản thuần túy chất xám, rất dễ bị sao chép với số lượng lớn, khó phát hiện và bảo vệ**. Mặt khác, **chất lượng của PMMT sao chép lậu và của bản gốc là hoàn toàn như nhau**; điều này không giống như photocopy một quyển sách hay làm giả một bức tranh.
- Chính vì xuất phát từ những đặc tính trên của PMMT mà pháp luật (nước ta, thế giới) có quy định việc sao chép PMMT dù đã được công bố, phổ biến vẫn phải xin phép và trả thù lao cho tác giả không phụ thuộc vào mục đích sao chép.

14

## SHTT Phần Mềm Máy Tính (PMMT)

**Điều 69.** Bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ trong lĩnh vực CNTT. Việc bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ trong lĩnh vực công nghệ thông tin phải thực hiện theo quy định của pháp luật về sở hữu trí tuệ và các quy định sau đây:

1. Tổ chức, cá nhân truyền đưa thông tin trên môi trường mạng có quyền tạo ra bản sao tạm thời một tác phẩm được bảo hộ do yêu cầu kỹ thuật của hoạt động truyền đưa thông tin và bản sao tạm thời được lưu trữ trong khoảng thời gian đủ để thực hiện việc truyền đưa thông tin;
2. Người sử dụng hợp pháp phần mềm được bảo hộ có quyền sao chép phần mềm đó để lưu trữ dự phòng và thay thế phần mềm bị phá hỏng mà không phải xin phép, không phải trả tiền bản quyền.

15

## SHTT Phần Mềm Máy Tính (PMMT)

- Một **phần mềm (PM)** **hoàn chỉnh** bao gồm tài liệu thiết kế, chương trình máy tính, tài liệu hỗ trợ và sưu tập dữ liệu số đi kèm.
- Các đối tượng SHTT liên quan chủ yếu đến một PM là: **sáng chế, bí mật kinh doanh và tác phẩm có bản quyền**.
- Hành vi xác lập quyền đúng theo luật định, chúng sẽ trở thành tập quyền SHTT (Intellectual property right portfolio) của PM.
- Mỗi PM đều được đặt **một tên riêng** có thể được **bảo hộ như một nhãn hiệu**.

16

## Tình hình vi phạm SHTT ở VN

- Hiện nay, tình trạng vi phạm SHTT ở nước ta vẫn đang ở mức báo động.
- Với sự phát triển của khoa học công nghệ, đặc biệt là CNTT, việc sao chép, quảng bá nội dung thông tin dưới các dạng thức như văn bản, hình ảnh, âm thanh... ngày càng trở nên dễ dàng, tồn tại sự vi phạm lớn đối với lĩnh vực phần mềm hay bản quyền trong văn học nghệ thuật.

17

## Khảo sát do Liên minh phần mềm BSA

Tỷ lệ vi phạm bản quyền PM máy tính

- Việt Nam năm 2015 là 78%, trong khi tỷ lệ này của toàn thế giới chỉ là 39%.
- Thứ hai là Trung và Đông Âu, ở mức 58% (giảm 3 điểm so với năm 2013); tiếp đến là Trung Đông - châu Phi, ở mức 57% (giảm 2 điểm kể từ năm 2013). Tây Âu có tỷ lệ vi phạm 28%. Bắc Mỹ là khu vực có tỷ lệ vi phạm thấp nhất thế giới, ở mức 17%.
- Châu Á-Thái Bình Dương, Nhật Bản và New Zealand có tỷ lệ 18%, sau đó đến Úc 20%, Hàn Quốc 35%...

RATES AND COMMERCIAL VALUES OF UNLICENSED

	RATES UNLICENSED SOFTWARE INSTALLATION			
	2015	2013	2011	2009
<b>ASIA PACIFIC</b>				
Australia	20%	21%	23%	25%
Bangladesh	86%	87%	90%	91%
Brazil	66%	66%	67%	67%
China	70%	74%	77%	79%
Hong Kong	41%	43%	43%	47%
India	58%	60%	63%	65%
Indonesia	84%	84%	86%	86%
Japan	18%	19%	21%	21%
Malaysia	53%	54%	55%	58%
New Zealand	18%	20%	22%	22%
Pakistan	84%	85%	86%	84%
Philippines	67%	69%	70%	69%
Singapore	30%	32%	33%	35%
South Korea	35%	35%	40%	41%
Sri Lanka	79%	83%	84%	89%
Taiwan	34%	38%	37%	38%
Thailand	69%	71%	72%	75%
Vietnam	78%	81%	81%	85%
Other AP	67%	71%	71%	70%
<b>TOTAL AP</b>	<b>61%</b>	<b>62%</b>	<b>60%</b>	<b>59%</b>

18

### Khuyến cáo từ BSA

- “**Chơi với lửa**” khi sử dụng phần mềm không bản quyền.
- Bởi, giữa các cuộc tấn công mạng và việc sử dụng phần mềm không bản quyền có mối liên hệ chặt chẽ với nhau.
- Phần mềm crack và luôn đi kèm rủi ro ẩn chứa các mã độc, có nguy cơ phá hỏng hệ thống máy tính, đe dọa dữ liệu lưu trên các ổ cứng. Thêm nữa, hacker sẽ xem tài khoản máy tính người dùng như một món hàng có thể rao bán trên mạng để đổi lấy thu nhập của chúng.
- Chẳng hạn chỉ tính riêng năm 2015, các cuộc tấn công mạng đã làm tiêu tốn của doanh nghiệp tới hơn 400 tỷ USD.

19

### Khuyến cáo từ BSA

- Doanh nghiệp có thể giảm thiểu nguy cơ an ninh mạng từ phần mềm không bản quyền bằng cách bảo đảm mua phần mềm từ các nguồn hợp pháp và có chương trình quản lý tài sản phần mềm nội bộ.
- Theo BSA, những tổ chức triển khai hiệu quả chương trình quản lý tài sản phần mềm nội bộ sẽ biết trên mạng của mình có những phần mềm nào, phần mềm đó có hợp thức, có giấy phép hay không; và sẽ tối ưu hóa việc sử dụng phần mềm bằng cách triển khai những phần mềm phù hợp nhất cho doanh nghiệp; có chính sách, quy trình quản lý việc mua, triển khai, ngừng sử dụng phần mềm; cũng như sẽ tích hợp đầy đủ quy trình quản lý tài sản phần mềm nội bộ vào hoạt động của doanh nghiệp.

20

### Tình hình thực thi quyền sở hữu trí tuệ

- Ngày 28-6, Liên minh phần mềm (BSA) cho biết, đoàn thanh tra liên ngành gồm Thanh tra Bộ Văn hóa Thể thao & Du lịch (Bộ VHTTDL) phối hợp với Cục Cảnh sát Phòng chống Tội phạm sử dụng Công nghệ cao - C50 (Bộ Công an) đã triển khai các đợt thanh tra trên toàn quốc đối với các doanh nghiệp nghi sử dụng phần mềm không bản quyền.

21

### Tình hình thực thi quyền sở hữu trí tuệ

- Kết quả thanh tra tại 6 doanh nghiệp có vốn đầu tư trực tiếp nước ngoài (FDI) hoạt động trong lĩnh vực sản xuất tại TP.Hồ Chí Minh, Bình Dương và Bến Tre trong ngày 27-6 cho thấy, kiểm tra **247 máy tính** mà các doanh nghiệp này đang sử dụng cho mục đích vận hành kinh doanh, đoàn thanh tra liên ngành đã phát hiện **hơn 500 phần mềm bất hợp pháp**. Trong đó chủ yếu là các phần mềm văn phòng phổ biến của **Lạc Việt, Microsoft và các phần mềm chuyên dụng cho thiết kế của Adobe, Autodesk**, có giá trị ước tính khoảng **6,5 tỷ đồng**.

22

### Tình hình thực thi quyền sở hữu trí tuệ

- Theo báo cáo, từ 2006 – 2015, qua kiểm tra đột xuất **541 doanh nghiệp và tổng số 27.602 máy tính**, Bộ VH-TT-DL đã phát hiện hành vi sao chép tác phẩm phần mềm máy tính mà không được phép của chủ sở hữu và lập biên bản vi phạm hành chính và ban hành 499 quyết định xử phạt vi phạm hành chính với số tiền **8,613 tỷ đồng**. Như vậy, trong 10 năm, chỉ có 41 doanh nghiệp chấp hành đúng quy định pháp luật về SHTT trong lĩnh vực phần mềm máy tính.

23

### 3. Pháp luật của VN về TMĐT

- Thương mại điện tử (TMĐT) là gì
- Các Văn bản Pháp luật của VN về TMĐT
- Tình hình vi phạm quy định của pháp luật trong hoạt động TMĐT

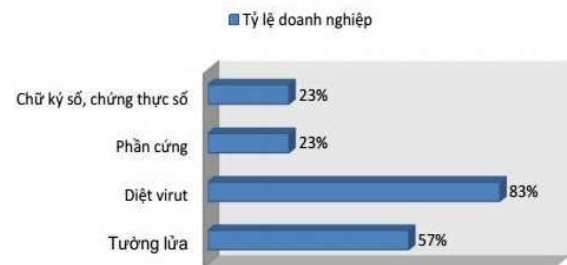
24

### 3.1 Thương mại điện tử là gì



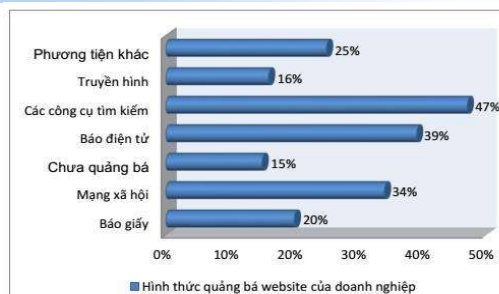
25

### Tỷ lệ DN sử dụng biện pháp bảo mật CNTT và TMĐT



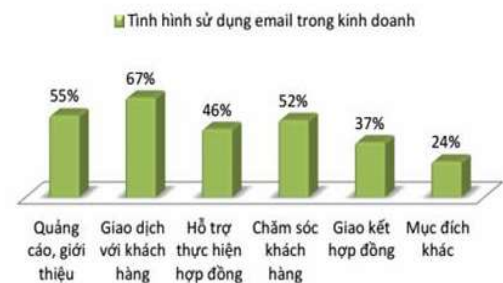
26

### Hình thức quảng bá website của doanh nghiệp



27

### Tình hình sử dụng email trong kinh doanh



28

### Doanh nghiệp sử dụng phương tiện điện tử để nhận đơn đặt hàng



29

### 3.2 Các Văn bản Pháp luật của VN về TMĐT



30



### 3.2.1 Luật mẫu của UNCITRAL

- Năm 1996, khi Việt Nam còn rất ít người biết internet và quá xa lạ với khái niệm "Thương mại điện tử"
- Ủy ban Luật Thương mại quốc tế của Liên hợp quốc (UNCITRAL) đã soạn thảo một Luật mẫu về TMDT.
- Luật này là cơ sở để sau đó các nước hoàn thiện các quy định pháp luật về TMDT của mình theo các nguyên tắc:
  - Tài liệu điện tử có giá trị pháp lý như tài liệu ở dạng văn bản, nếu thoả mãn các yêu cầu kỹ thuật nhất định
  - Tự do thoả thuận hợp đồng
  - Tôn trọng việc sử dụng tự nguyện cách thức truyền thông điện tử
  - Giá trị pháp lý của hợp đồng và những quy định pháp lý về hình thức hợp đồng; điều kiện của hợp đồng để có giá trị pháp lý và phải được tôn trọng thi hành
  - Pháp luật về bảo vệ người tiêu dùng phải đi trước.

31

### Cơ sở pháp lý cho việc phát triển TMDT VN

- Công nhận tính pháp lý của các giao dịch điện tử, các chứng từ điện tử.**
  - Đưa ra khái niệm về văn bản điện tử và những quy định riêng đối với loại văn bản này. Có giá trị nếu chúng đảm bảo:
    - Khả năng chứa thông tin, các thông tin có thể được lưu giữ và tham chiếu khi cần thiết
    - Đảm bảo tính xác thực của thông tin
    - Đảm bảo tính toàn vẹn của thông tin

32

### Cơ sở pháp lý cho việc phát triển TMDT

- Giá trị pháp lý của chữ ký điện tử**
  - Chữ ký nhằm xác định tác giả văn bản; chữ ký thể hiện sự chấp nhận của tác giả với nội dung thông tin chứa đựng trong văn bản
  - Chữ ký điện tử trở thành nhân tố quan trọng trong văn bản điện tử.
  - Đưa ra các yêu cầu về nhận dạng chữ ký điện tử cho phép các bên không liên quan hoặc có ít thông tin về nhau có thể xác định được chính xác chữ ký điện tử của các bên đối tác

33

### Cơ sở pháp lý cho việc phát triển TMDT

- Văn bản gốc**
  - Vấn đề "bản gốc" có liên quan chặt chẽ đến vấn đề "chữ ký" và "văn bản" trong môi trường kinh doanh điện tử.
  - Bản gốc thể hiện sự toàn vẹn của thông tin chứa đựng trong văn bản.
  - Chữ ký điện tử không những chỉ xác định người ký mà còn nhằm xác minh cho tính toàn vẹn của nội dung thông tin chứa trong văn bản.
  - Việc sử dụng chữ ký điện tử đồng nghĩa với việc mã hóa tài liệu được ký kết.

34

### Cơ sở pháp lý cho việc phát triển TMDT

- Bảo vệ sự riêng tư trong TMDT**
  - Sự riêng tư là những bí mật các nhân, không vi phạm đến pháp luật, được pháp luật bảo vệ
  - Quyền riêng tư có tính tương đối, nó phải cân bằng với XH và quyền lợi của XH bao giờ cũng cao hơn của từng cá nhân
  - Các chủ thể tham gia TMDT phải được bí mật về hàng hóa mua bán, về thanh toán
  - Nguy cơ lộ bí mật riêng tư trong TMDT rất lớn, DN có thể có lợi dụng nắm các bí mật riêng tư của khách hàng để: lập kế hoạch kinh doanh, bán cho doanh nghiệp khác, sử dụng vào mục đích khác
  - Bí mật có thể lộ qua cookies – dữ liệu nhỏ lưu sự trao đổi qua lại giữa website và trình duyệt khi người dùng sử dụng dạo trên internet
  - Đây là một rào cản lớn nhất đối với sự phát triển TMDT ở VN

35

### Cơ sở pháp lý cho việc phát triển TMDT

- Đảm bảo được quyền sở hữu trí tuệ, Cẩm sao chép lậu, hàng giả hàng nhái**
  - Copyright** – quyền sở hữu được nhà nước công nhận cho phép sử dụng, nhân bản, phân phối, trình diễn. Bản quyền được nhà nước bảo hộ, cá nhân hay tổ chức nào sử dụng phải được phép của tác giả
  - Trademarks** – là thương hiệu của DN để gắn vào hàng hóa và dịch vụ của mình. Nhà nước tổ chức đăng ký bản quyền và bảo vệ bằng luật pháp. Cho phép DN độc quyền sử dụng thương hiệu đã đăng ký, ngăn ngừa sự sử dụng trái phép thương hiệu từ các nhân hay DN khác
  - Patent** – bằng sáng chế cho phép người sở hữu có quyền sử dụng và khai thác một số năm

36

### 3.3.2 Luật Giao dịch Điện tử

- Thông qua ngày 29/11/2005, có hiệu lực 01/03/2006
- Luật này quy định về giao dịch điện tử trong hoạt động của các cơ quan nhà nước; trong lĩnh vực dân sự, kinh doanh, thương mại và các lĩnh vực khác do pháp luật quy định.
- Luật này áp dụng đối với cơ quan, tổ chức, cá nhân lựa chọn giao dịch bằng phương tiện điện tử.

37

### 3.3.2 Luật Giao dịch Điện tử

- Luật này bao gồm nhiều các quy định về:
  - Thông điệp dữ liệu, chữ ký điện tử và chứng thực chữ ký điện tử
  - Giao kết và thực hiện hợp đồng điện tử
  - An ninh, an toàn, bảo vệ, bảo mật trong giao dịch điện tử
  - Giải quyết tranh chấp và xử lý vi phạm trong giao dịch điện tử
- [http://www.moj.gov.vn/vbpq/lists/vn%20bn%20php%20lut/view\\_detail.aspx?itemid=17085](http://www.moj.gov.vn/vbpq/lists/vn%20bn%20php%20lut/view_detail.aspx?itemid=17085)

38

### 3.3.2 Luật Giao dịch Điện tử

#### Điều 5. Nguyên tắc chung tiến hành giao dịch điện tử

- Tự nguyện lựa chọn sử dụng phương tiện điện tử để thực hiện giao dịch.
- Tự thỏa thuận về việc lựa chọn loại công nghệ để thực hiện giao dịch điện tử.
- Không một loại công nghệ nào được xem là duy nhất trong giao dịch điện tử.
- Bảo đảm sự bình đẳng và an toàn trong giao dịch điện tử.
- Bảo vệ quyền và lợi ích hợp pháp của cơ quan, tổ chức, cá nhân, lợi ích của Nhà nước, lợi ích công cộng.
- Giao dịch điện tử của cơ quan nhà nước phải tuân thủ các nguyên tắc quy định tại Điều 40 của Luật này

39

### 3.3.2 Luật Giao dịch Điện tử

#### Điều 9. Các hành vi bị nghiêm cấm trong giao dịch điện tử

1. Cản trở việc lựa chọn sử dụng giao dịch điện tử.
2. Cản trở hoặc ngăn chặn trái phép quá trình truyền, gửi, nhận thông điệp dữ liệu.
3. Thay đổi, xóa, huỷ, giả mạo, sao chép, tiết lộ, hiển thị, di chuyển trái phép một phần hoặc toàn bộ thông điệp dữ liệu.
4. Tạo ra hoặc phát tán chương trình phần mềm làm rối loạn, thay đổi, phá hoại hệ thống điều hành hoặc có hành vi khác nhằm phá hoại hạ tầng công nghệ về giao dịch điện tử.
5. Tạo ra thông điệp dữ liệu nhằm thực hiện hành vi trái pháp luật.
6. Gian lận, mạo nhận, chiếm đoạt hoặc sử dụng trái phép chữ ký điện tử của người khác.

40

### 3.3.3 Nghị định về Thương mại điện tử

- Số: 52/2013/NĐ-CP, Thông qua ngày 16/5/2013
- Nghị định này quy định về việc phát triển, ứng dụng và quản lý hoạt động thương mại điện tử.
- Nghị định này áp dụng đối với các thương nhân, tổ chức, cá nhân tham gia hoạt động thương mại điện tử trên lãnh thổ Việt Nam, bao gồm: a) Thương nhân, tổ chức, cá nhân Việt Nam; b) Cá nhân nước ngoài cư trú tại Việt Nam; c) Thương nhân, tổ chức nước ngoài có sự hiện diện tại Việt Nam thông qua hoạt động đầu tư, lập chi nhánh, văn phòng đại diện, hoặc thiết lập website dưới tên miền Việt Nam.

41

### 3.3.3 Nghị định về Thương mại điện tử

- Bộ Công Thương chủ trì, phối hợp với Bộ Thông tin và Truyền thông căn cứ điều kiện kinh tế, xã hội và yêu cầu quản lý của từng thời kỳ để hướng dẫn các biện pháp quản lý đối với thương nhân, tổ chức, cá nhân nước ngoài tiến hành hoạt động thương mại điện tử với chủ thể Việt Nam.
- [http://www.chinhphu.vn/portal/page/portal/chinhphu/hethongvanban?class\\_id=1&\\_page=17&mode=detail&document\\_id=20537](http://www.chinhphu.vn/portal/page/portal/chinhphu/hethongvanban?class_id=1&_page=17&mode=detail&document_id=20537)

42

### 3.3.3 Nghị định về Thương mại điện tử

- Điều 26. Các nguyên tắc hoạt động thương mại điện tử
- Điều 27. Trách nhiệm của thương nhân, tổ chức, cá nhân sở hữu website thương mại điện tử bán hàng
- Điều 28. Cung cấp thông tin trên website thương mại điện tử bán hàng
- Điều 29. Thông tin về người sở hữu website
- Điều 30. Thông tin về hàng hóa, dịch vụ
- Điều 31. Thông tin về giá cả
- Điều 33. Thông tin về vận chuyển và giao nhận
- Điều 34. Thông tin về các phương thức thanh toán

43

### Phân biệt Luật và Nghị định

- **Bộ luật và luật** đều là văn bản quy phạm pháp luật do Quốc hội ban hành để cụ thể hóa Hiến pháp nhằm điều chỉnh các loại quan hệ xã hội trong các lĩnh vực hoạt động của xã hội. Các bộ luật và luật này đều có giá trị pháp lý cao (chỉ sau Hiến pháp) và có phạm vi tác động rộng lớn đến đông đảo các tầng lớp nhân dân.
- **Nghị định** là chính phủ ban hành dùng để hướng dẫn luật hoặc quy định những việc phát sinh mà chưa có luật hoặc pháp lệnh nào điều chỉnh. Mặt khác, nghị định do Chính phủ ban hành để quy định những quyền lợi và nghĩa vụ của người dân theo Hiến pháp và Luật do Quốc hội ban hành.

44

### 3.3.4 Nghị định về Chữ ký số và chứng thực điện tử

- Thông qua 15/02/2007
- Nghị định này quy định chi tiết về chữ ký số và chứng thư số; việc quản lý, cung cấp và sử dụng dịch vụ chứng thực chữ ký số.
- Nghị định này áp dụng đối với cơ quan, tổ chức cung cấp dịch vụ chứng thực chữ ký số và cơ quan, tổ chức, cá nhân lựa chọn sử dụng chữ ký số và dịch vụ chứng thực chữ ký số trong giao dịch điện tử.
- [http://www.chinhphu.vn/portal/page/portal/chinhphu/hethongvanban?class\\_id=1&page=17&mode=detail&document\\_id=20537](http://www.chinhphu.vn/portal/page/portal/chinhphu/hethongvanban?class_id=1&page=17&mode=detail&document_id=20537)

45

### 3.3.5 Nghị định về giao dịch điện tử trong NH

- Thông qua 08/03/2007
- Nghị định này áp dụng đối với các cơ quan, tổ chức, cá nhân lựa chọn sử dụng hoặc cung cấp dịch vụ giao dịch điện tử trong hoạt động ngân hàng.
- [http://www.chinhphu.vn/portal/page/portal/chinhphu/hethongvanban?class\\_id=1&mode=detail&document\\_id=21000](http://www.chinhphu.vn/portal/page/portal/chinhphu/hethongvanban?class_id=1&mode=detail&document_id=21000)

46

### Tình hình vi phạm trong hoạt động TMĐT

- Hiện nay, tình hình tội phạm sử dụng công nghệ cao xâm phạm an ninh, an toàn mạng Internet đang có nhiều diễn biến phức tạp với nhiều thủ đoạn tinh vi hơn.
- Làm giả website, giả mạo thông tin khuyến mại dưới nhiều hình thức của nhà mạng viễn thông để dụ dỗ, lôi kéo người sử dụng nạp thẻ nhằm chiếm đoạt tài sản.
- Tạo ra các diễn đàn thu hút người tham gia rồi phát tán các nội dung lừa đảo, nhảm tin thông báo trúng thưởng sau đó yêu cầu lệ phí nhận thưởng hoặc chiếm quyền sử dụng cá tài khoản trên mạng xã hội Facebook. Tạo lập tài khoản có giao diện giống tài khoản người thân của người bị hại để lừa đảo chiếm đoạt.

47

### Tình hình vi phạm trong hoạt động TMĐT

- Sử dụng mạng Internet để đăng tin cho thuê nhà đất ảo, yêu cầu đặt cọc tiền hay giả mạo người nước ngoài để kết bạn, gửi quà sau đó giả làm nhân viên hải quan yêu cầu nộp phí; lập tài khoản email giống hết email đối tác kinh doanh để nghị chuyển tiền theo hợp đồng kinh doanh nhưng thay đổi tài khoản thụ hưởng và chiếm đoạt.

48



### Lừa đảo qua email

- Theo trình bày của bà N.T.N.T (62 tuổi, ngụ quận 6) - Giám đốc Công ty chuyên nhập khẩu thiết bị y tế, là nhà phân phối độc quyền của Clindia (người đại diện là Romain, sinh sống tại Bỉ): Ngày 6-4-2016, bà T nhận được email romain.cieters@telenet.be của Romain cho biết: Romain có mua bán với phía Thái Lan và nhờ bà T. thanh toán giúp 106.560.000 đồng vào tài khoản số 76010000660741 đứng tên Nguyen Pham Bích Tram. Tin tưởng, cùng ngày bà T. chuyển đủ số tiền trên vào tài khoản theo chỉ định.
- Tiếp đó, bà T. lại nhận tiếp email maketing@clindia.be cũng của Romain đề nghị chuyển thêm 100 triệu đồng vào tài khoản trên và bà T cũng thực hiện theo.
- Đến ngày 8-4, bà T lại nhận tiếp email của Romain yêu cầu chuyển tiếp 100 triệu đồng nữa vào tài khoản số 0171003451936 đứng tên Nguyen Thi Hong Van. Lúc này, bà T. liên lạc với Romain để xác nhận lại thông tin thì mới hồi ới, Romain khẳng định là không hề gửi email nào để mượn tiền bà T.

49

### Lừa đảo qua email

- Ông T.T.S (62 tuổi, ngụ quận 10) - Giám đốc Công ty TNHH Tín Hưng Sơn cho biết: Trong quá trình kinh doanh, Công ty Tín Hưng Sơn có nhận lời ký hợp đồng mua tôm giống của Công ty CP Thái Lan (trụ sở Bangkok, Thái Lan) giúp công ty Saitthong Service.,LTD (trụ sở ở Thái Lan) do Công ty CP Thái Lan không bán hàng cho các công ty nội địa.
- Theo đó, Công ty Tín Hưng Sơn sử dụng email giao dịch hợp đồng với Công ty CP Thái Lan qua địa chỉ email Prapakorn.T@cpf.co.th để mua 1.040 con tôm giống với trị giá 59.280 USD. Công ty Tín Hưng Sơn thanh toán số tiền mua hàng này vào tài khoản số 020147993388 mang tên Starink Trading Partnership tại một ngân hàng ở Thái Lan.
- Tháng 2-2016, Công ty Tín Hưng Sơn nhận email Prapakorn.T@cpf.co.th thông báo là chưa nhận được tiền và đề nghị Công ty Tín Hưng Sơn chuyển tiền vào các tài khoản ngân hàng mang tên Đỗ Diệu Thúy và Nguyễn Phạm Bích Trâm. "Tổng cộng, Công ty Tín Hưng Sơn chuyển hơn 5,3 tỷ đồng vào các tài khoản theo chỉ định.
- Tuy nhiên, qua xác minh, Công ty CP Thái Lan không nhận được tiền, không cung cấp các tài khoản ngân hàng trên để Công ty Tín Hưng Sơn chuyển tiền và cũng không sử dụng email Prapakorn.T@cpf.co.th để giao dịch"

50

### Lừa đảo qua email

- 06/2017, một DN Việt Nam, trụ sở tại TP Hồ Chí Minh có ký hợp đồng mua bán nguyên liệu hạt nhựa với một DN của Xin-ga-po. Hai bên là đối tác thường xuyên và đã nhiều lần thực hiện thanh toán qua Ngân hàng Xin-ga-po. Tuy nhiên, trong giao dịch lần này, doanh nghiệp Việt Nam bất ngờ nhận được thư điện tử từ đối tác, thông báo do bị kiểm toán nên yêu cầu DN Việt Nam thanh toán qua tài khoản ngân hàng khác tại CH Séc, kèm theo là đầy đủ chứng từ ủy quyền. Vì thấy tên tài khoản tại ngân hàng CH Séc hoàn toàn trùng khớp với tên tài khoản tại Ngân hàng Xin-ga-po, DN Việt Nam đã không hề nghi ngờ và thực hiện ngay việc chuyển tiền. Tuy nhiên, đến khi liên lạc với DN Xin-ga-po, doanh nghiệp Việt Nam mới phát hiện họ đã dính bẫy của những kẻ lừa đảo mạo danh. Từ các thông tin mà DN này cung cấp, có thể thấy các thông tin giao dịch qua thư điện tử giữa hai DN đã bị đánh cắp. Kẻ xấu đã sử dụng các thông tin này để tiến hành lừa đảo bằng cách tạo một tài khoản DN có tên giống tài khoản hai bên thường giao dịch và sử dụng thư điện tử giả mạo giao dịch của DN Xin-ga-po để yêu cầu DN Việt Nam chuyển tiền. Đây chính là bài học "xương máu" cho các DN Việt Nam về vấn đề bảo mật thông tin khi thực hiện các phương thức giao dịch TMDT.

51

### Vụ lừa đảo Muaban24

- Vụ điều tra và tạm giam các lãnh đạo Công ty cổ phần Đào tạo mua bán trực tuyến (MB24 - muaban24.vn) về hành vi sử dụng mạng máy tính, mạng viễn thông, mạng internet hoặc thiết bị số để chiếm đoạt tài sản theo Điều 226b Bộ Luật Hình sự số 15/1999/QH10 ngày 21 tháng 12 năm 1999 và Luật số 37/2009/QH12 ngày 19 tháng 6 năm 2009 sửa đổi, bổ sung một số điều của Bộ Luật Hình sự, lực lượng chức năng đã sơ bộ tính được toàn hệ thống MB24 đã thu được hơn 600 tỷ đồng do hơn 50 nghìn người "đầu tư" vào mua hơn 118 nghìn gian hàng.
- Nguồn: Báo điện tử Công an nhân dân
- <http://www.cand.com.vn/vi-VN/phapluat/2012/8/178179.cand>

52

### Vụ lừa đảo Vico24

- Từ khi thành lập, Công ty cổ phần Tư vấn và Đầu tư công nghệ Thăng Long (ở phố Thái Thịnh 2, quận Đống Đa - <http://vico24.com>) đã bán được 4 nghìn gian hàng ảo, thu về số tiền hơn 6 tỷ đồng và bán 300 thẻ thành viên chương trình du lịch thu số tiền 2 tỷ đồng. Ngày 4/1/2013, cơ quan CSĐT Công an quận Đống Đa, Hà Nội cho biết, đã khởi tố 3 bị can về hành vi sử dụng mạng máy tính, mạng viễn thông, mạng internet hoặc thiết bị số để chiếm đoạt tài sản theo Điều 226b Bộ Luật Hình sự số 15/1999/QH10 ngày 21 tháng 12 năm 1999 và Luật số 37/2009/QH12 ngày 19 tháng 6 năm 2009 sửa đổi, bổ sung một số điều của Bộ Luật Hình sự.
- Nguồn: Báo điện tử Công an nhân dân
- <http://www.cand.com.vn/vi-VN/kinhte/2012/10/189100.cand>

53