

Ngày 18 tháng 7 năm 2026

Cục Phát thanh, Truyền hình và Thông tin điện tử
Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch
Hà Nội, Cộng hòa Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam

V/v: Góp ý của Hiệp hội Công nghệ Cạnh tranh (ACT) đối với Dự thảo Nghị định sửa đổi, bổ sung một số điều của Nghị định số 147/2024/NĐ-CP về quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin trên mạng

Kính gửi Quý Cơ quan,

Để phản hồi việc lấy ý kiến công khai đối với dự thảo Nghị định sửa đổi, bổ sung một số điều của Nghị định số 147/2024/NĐ-CP về quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin trên mạng (sau đây gọi là "Dự thảo Nghị định"), do Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch ban hành thông qua Cục Phát thanh, Truyền hình và Thông tin điện tử (sau đây gọi là "Cục"),¹ Hiệp hội Công nghệ Cạnh tranh (ACT) trân trọng gửi những ý kiến góp ý này. ACT cùng chia sẻ với Chính phủ Việt Nam mối quan tâm về một môi trường trực tuyến an toàn, sôi động và giàu bản sắc văn hóa, và chúng tôi đánh giá cao khát vọng của Việt Nam trong việc phát triển lĩnh vực nội dung số và trò chơi điện tử trở thành một ngành công nghiệp văn hóa hàng đầu.

ACT gửi những ý kiến góp ý tập trung này nhằm đề nghị loại bỏ cơ chế cấp phép và cấp giấy chứng nhận mà Dự thảo Nghị định dự kiến thiết lập đối với trò chơi điện tử trên mạng và đối với các nền tảng số cho phép người dùng tạo ra và phân phối trò chơi. Như được trình bày dưới đây, các mục tiêu chính đáng của Việt Nam có thể đạt được thông qua các biện pháp cân xứng, dựa trên trách nhiệm giải trình mà không đòi hỏi sự cho phép trước của cơ quan nhà nước để phát hành một trò chơi hoặc vận hành một nền tảng, đồng thời giữ cho thị trường Việt Nam luôn mở cửa với cộng đồng các nhà phát triển nhỏ vốn tạo ra phần lớn nội dung mà người dùng Việt Nam yêu thích.

I. Giới thiệu về ACT

ACT là một hiệp hội thương mại về chính sách toàn cầu đại diện cho cộng đồng các nhà phát triển công nghệ thuộc doanh nghiệp nhỏ. Các thành viên của chúng tôi là những doanh nhân, nhà sáng tạo và nhà phát triển độc lập trong nền kinh tế số toàn cầu, hoạt động trong mọi lĩnh vực của mọi ngành nghề, bao gồm tại Việt Nam và khắp khu vực Đông Nam Á. Chúng tôi làm việc cùng và vì các thành viên của mình để thúc đẩy một môi trường chính sách khuyến khích và truyền cảm hứng cho đổi mới sáng tạo, đồng thời cung cấp các nguồn lực giúp họ huy động vốn, tạo việc làm và tiếp tục xây dựng công nghệ. Nền kinh tế số mà các thành viên của ACT góp phần thúc đẩy có giá trị khoảng

¹ Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, Cục Phát thanh, Truyền hình và Thông tin điện tử, lấy ý kiến công khai đối với Dự thảo Nghị định sửa đổi, bổ sung một số điều của Nghị định số 147/2024/NĐ-CP (2026). Thông tin về Cục và các hoạt động lấy ý kiến có tại <https://abei.gov.vn>.

47 triệu tỷ đồng và là động lực chủ chốt của cuộc cách mạng Internet vạn vật (IoT) trị giá khoảng 210 triệu tỷ đồng.²

Nhiều nhà phát triển nhỏ mà ACT đại diện xây dựng các ứng dụng và dịch vụ (bao gồm cả trò chơi điện tử trên mạng) mà các cá nhân, gia đình và doanh nghiệp trên khắp Việt Nam sử dụng hằng ngày, và họ tiếp cận người tiêu dùng Việt Nam thông qua các kho ứng dụng xuyên biên giới cùng nhiều kênh phân phối và nền tảng sáng tạo khác. ACT tham gia sâu vào cuộc thảo luận toàn cầu về cách thức quản lý thương mại số, nền tảng trực tuyến và dịch vụ nội dung, bao gồm thông qua sự tương tác của chúng tôi với Việt Nam và các cơ quan quản lý khác trên khắp khu vực châu Á - Thái Bình Dương. ACT tin rằng các mục tiêu chính sách công chính đáng của Việt Nam, bao gồm bảo vệ trẻ em, bảo đảm tính toàn vẹn của nội dung trực tuyến và quảng bá văn hóa Việt Nam, xứng đáng được bảo vệ một cách hiệu quả và bền vững. Tuy nhiên, các biện pháp được áp dụng để đạt được những mục tiêu đó cần phải cân xứng, trung lập về công nghệ và khả thi đối với các doanh nghiệp nhỏ cấu thành nền kinh tế số, để việc bảo vệ lợi ích công và đổi mới sáng tạo cùng củng cố lẫn nhau khi nền kinh tế số của Việt Nam phát triển.

II. Yêu cầu cấp phép và cấp giấy chứng nhận trước khi phát hành trò chơi trên mạng là không cân xứng và cần được loại bỏ

ACT ghi nhận những lợi ích công quan trọng làm nền tảng cho Dự thảo Nghị định, bao gồm bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng, bảo đảm tính toàn vẹn của nội dung trực tuyến, và mục tiêu đáng khích lệ của Chính phủ trong việc phát triển ngành nội dung số và trò chơi điện tử của Việt Nam. Mặc dù ACT ủng hộ từng mục tiêu nêu trên, mối quan ngại của chúng tôi nằm ở đề xuất của Dự thảo Nghị định về việc yêu cầu sự cho phép trước của cơ quan nhà nước ở hai cấp độ khác nhau trước khi một trò chơi có thể đến với người dùng Việt Nam:

- Ở cấp độ từng trò chơi, Điều 37 sửa đổi chỉ cho phép doanh nghiệp phát hành trò chơi điện tử trên mạng loại G1 khi có Quyết định phát hành trò chơi đó, và chỉ được phát hành các trò chơi loại G2, G3 và G4 khi có Giấy chứng nhận thông báo phát hành. Các văn bản này được cấp sau khi nội dung được hội đồng thẩm định thẩm định và theo các thủ tục quy định tại các Điều 44, 45 và 52 của Nghị định số 147/2024/NĐ-CP.
- Ở cấp độ nền tảng, Điều 37c mới sẽ tạo ra một Giấy phép cung cấp và quản lý nền tảng số có tính năng cho phép người dùng tạo ra và phân phối trò chơi điện tử. Giấy phép này đi kèm một loạt điều kiện chi tiết, yêu cầu về đề án, thời hạn thẩm định, cùng các thủ tục đình chỉ và thu hồi. Điều 37d mới còn quy định rằng nền tảng như vậy chỉ có thể được cung cấp tại Việt Nam thông qua một doanh nghiệp được thành lập theo pháp luật Việt Nam và được phép hợp pháp để quản lý, vận hành nền tảng tại Việt Nam, và Điều 37c gắn thời hạn hiệu lực của giấy phép với thời hạn của thỏa thuận đó.

Yêu cầu phải có giấy phép hoặc giấy chứng nhận của cơ quan nhà nước, cùng với việc phê duyệt nội dung, trước khi một trò chơi được phát hành là một rào cản giá nhập đáng kể, tác động nặng nề nhất đến cộng đồng các nhà phát triển nhỏ. Việc phải xin phép trước tạo ra chi phí, sự chậm trễ và bất định trước khi nhà phát triển thu được dù chỉ một đồng doanh thu, và buộc nhà phát triển phải trải qua một quy trình phê duyệt và thẩm định đối với từng sản phẩm. Trong khi các doanh nghiệp lớn và nhiều nguồn lực có thể gánh chịu những gánh nặng này như một chi phí kinh doanh, các nhà

² Hiệp hội Công nghệ Cạnh tranh (ACT), State of the App Economy (Hiện trạng nền kinh tế ứng dụng), có tại <https://actonline.org/wp-content/uploads/APP-Economy-Report-FINAL-1.pdf>.

phát triển nhỏ thì không thể và sẽ buộc phải từ bỏ hoàn toàn việc gia nhập thị trường Việt Nam. Hệ quả là người tiêu dùng Việt Nam có ít lựa chọn hơn, cạnh tranh và đổi mới sáng tạo giảm sút, và hệ sinh thái trong nước suy yếu, điều hoàn toàn trái ngược với kết quả mà Dự thảo Nghị định hướng tới. Một cơ chế cấp phép giữ cho các trò chơi hợp pháp, và các nền tảng phân phối chúng, ở bên ngoài thị trường Việt Nam cũng có xu hướng đẩy người tiêu dùng đến với các lựa chọn thay thế không có phép và bất hợp pháp, gây tổn hại cho chính thị trường hợp pháp mà các nhà phát triển nhỏ và các chủ thể quyền khác phụ thuộc vào, đồng thời đi ngược lại chính các mục tiêu của Việt Nam về bảo vệ người tiêu dùng và một ngành công nghiệp trong nước lành mạnh.

Những gánh nặng này càng trở nên nặng nề hơn theo các giới hạn về thời hạn được đề xuất, bởi việc gắn giấy phép phát hành với một thời hạn cố định và yêu cầu sửa đổi mỗi khi nội dung trò chơi thay đổi là không phù hợp với phần mềm hiện đại vốn được cập nhật liên tục. Một nhà phát triển cải tiến hoặc mở rộng một trò chơi đang vận hành không nên phải quay lại cơ quan cấp phép chỉ để giữ cho trò chơi đó tiếp tục được cung cấp một cách hợp pháp. ACT trân trọng kiến nghị loại bỏ các yêu cầu cấp phép và cấp giấy chứng nhận trước khi phát hành trò chơi trên mạng, quy định tại Điều 37 sửa đổi và các thủ tục liên quan tại các Điều 44, 45 và 52, để thay bằng cách tiếp cận cân xứng, dựa trên trách nhiệm giải trình được trình bày dưới đây.

III. Giấy phép nền tảng mới tại Điều 37c cần được loại bỏ

Giấy phép nền tảng được đưa ra tại Điều 37c sẽ áp đặt yêu cầu cho phép trước của cơ quan nhà nước lên cả một nhóm nền tảng đa dụng, cụ thể là những nền tảng cho phép người dùng tạo ra và phân phối trò chơi điện tử. Để có được giấy phép, đơn vị vận hành phải đáp ứng một danh sách dài các điều kiện, nộp đề án mô tả mô hình hoạt động và cơ chế quản lý nội dung, và luôn chịu sự điều chỉnh của các thủ tục đình chỉ và thu hồi. Cách tiếp cận này đối xử với các nền tảng mở, do người dùng tạo nội dung như thể chúng là các đơn vị phát sóng được cấp phép, một mô hình không phù hợp với cách thức vận hành của các dịch vụ này hay với sự đa dạng của các nhà phát triển nhỏ và nhà sáng tạo phụ thuộc vào chúng.

Hệ quả thực tế của Điều 37c là thu hẹp các kênh mà qua đó các nhà phát triển nhỏ tiếp cận người tiêu dùng Việt Nam. Các nhà phát triển nhỏ phụ thuộc vào nhiều nền tảng sáng tạo và phân phối để công bố sản phẩm và tìm kiếm khán giả. Nếu các nền tảng đó buộc phải xin và duy trì một giấy phép tại Việt Nam, và nếu các nền tảng nhỏ hơn hoặc nước ngoài từ chối làm điều đó hoặc không thể đáp ứng mọi điều kiện, thì các nhà phát triển phát hành thông qua chúng sẽ mất quyền tiếp cận thị trường Việt Nam cùng với nền tảng đó. Mỗi quan ngại này còn mở rộng đến các kho ứng dụng và dịch vụ phân phối xuyên biên giới đưa sản phẩm của các nhà phát triển nhỏ vào Việt Nam, bởi những nghĩa vụ đối xử với các dịch vụ đó như những người gác cổng được cấp phép sẽ thu hẹp các con đường mà qua đó các nhà phát triển độc lập tiếp cận người tiêu dùng và làm tăng chi phí phục vụ thị trường cho cả các nền tảng lẫn các nhà phát triển nhỏ.

Cơ chế này cũng sẽ trùng lặp với những biện pháp bảo vệ mà Việt Nam đã có, bởi Việt Nam có thể xử lý nội dung và hành vi bất hợp pháp trên các dịch vụ này thông qua các công cụ pháp lý hiện hành, bao gồm Luật An ninh mạng, pháp luật bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng của Việt Nam, và các khung xử phạt vi phạm hành chính có liên quan. Việc chồng thêm một yêu cầu xin phép trước lên các công cụ đó chỉ làm tăng chi phí và tạo thêm rào cản gác cổng mà không mang lại lợi ích công tương xứng. ACT trân trọng kiến nghị loại bỏ Điều 37c, cùng với các dẫn chiếu tương ứng đến giấy phép nền tảng trong Điều 37 sửa đổi.

IV. Yêu cầu thành lập hiện diện trong nước tại Điều 37d cần được loại bỏ

Điều 37d chỉ cho phép cung cấp một nền tảng thuộc phạm vi điều chỉnh tại Việt Nam thông qua một doanh nghiệp được thành lập theo pháp luật Việt Nam và được phép hợp pháp để quản lý, vận hành nền tảng tại Việt Nam, và Điều 37c gắn giấy phép nền tảng với thời hạn của thỏa thuận trong nước đó, tạo thành một yêu cầu bắt buộc thành lập hiện diện trong nước, làm tăng chi phí phục vụ người dùng Việt Nam, hạn chế tập hợp các nền tảng thực sự sẵn có đối với các nhà phát triển và người tiêu dùng Việt Nam, và gây bất lợi cho các nhà phát triển nhỏ ở nước ngoài cũng như các dịch vụ xuyên biên giới mà họ phụ thuộc vào. Một yêu cầu như vậy mâu thuẫn với các cam kết về thương mại số của Việt Nam, bao gồm nguyên tắc về Hiện diện tại nước sở tại trong Hiệp định Đối tác Toàn diện và Tiến bộ xuyên Thái Bình Dương (CPTPP), theo đó Việt Nam không được yêu cầu nhà cung cấp phải thành lập hoặc duy trì một doanh nghiệp hay hiện diện trong nước như một điều kiện để cung cấp dịch vụ xuyên biên giới, cùng với các cam kết mở cửa thương mại số xuyên biên giới trong Chương Thương mại điện tử của CPTPP và Hiệp định Thương mại Tự do Liên minh châu Âu - Việt Nam.³ Yêu cầu này cũng khó dung hòa với chính khát vọng mà Dự thảo Nghị định đề ra là thu hút đầu tư vào trò chơi Việt Nam và đưa các sản phẩm Việt Nam ra thị trường quốc tế. Bởi sự cởi mở vận hành theo cả hai chiều, một thị trường trở nên khó tiếp cận đối với các nền tảng nước ngoài và dịch vụ xuyên biên giới cũng chính là một thị trường mà từ đó các nhà phát triển Việt Nam khó vươn tới khán giả ở nước ngoài hơn, và đó chính là kết quả mà Dự thảo Nghị định tuyên bố mong muốn tránh. Do đó, ACT trân trọng kiến nghị loại bỏ các yêu cầu về thành lập hiện diện trong nước và về đơn vị vận hành trong nước tại Điều 37d.

V. Cơ chế cấp phép sẽ làm nản lòng các nhà phát triển vượt xa phạm vi Việt Nam và tạo ra một tiền lệ có hại

Khi một thị trường quan trọng áp dụng quy tắc rằng nhà phát triển hoặc nền tảng phải có giấy phép của cơ quan nhà nước và phải thành lập hiện diện trong nước trước khi trò chơi có thể được cung cấp, thông điệp mà cộng đồng nhà phát triển toàn cầu nhận được là việc tiếp cận người dùng tại thị trường đó nay đi kèm một chi phí gác cổng mà nhiều nhà phát triển nhỏ không thể gánh chịu. Thông điệp đó làm nản lòng hoạt động đầu tư và gia nhập thị trường, đặc biệt đối với các nhà phát triển nhỏ mà ACT đại diện, những người lựa chọn nơi xây dựng và nơi ra mắt sản phẩm dựa trên mức độ cởi mở và tính có thể dự đoán của một thị trường.

Cơ chế này cũng sẽ tạo ra một tiền lệ mà các chính phủ khác có thể nhìn vào và làm theo. Các mô hình quản lý lan tỏa giữa các thị trường, và một cách tiếp cận cấp phép kết hợp nội địa hóa tại một thị trường quan trọng như Việt Nam có nguy cơ trở thành khuôn mẫu làm phân mảnh thị trường toàn cầu thành một mớ chắp vá các cơ chế cấp phép riêng của từng quốc gia, mỗi cơ chế đòi hỏi pháp nhân trong nước riêng và sự chấp thuận trước riêng. Một cơ chế đơn lẻ như vậy đã là một gánh nặng nghiêm trọng đối với các nhà phát triển nhỏ cả trong và ngoài Việt Nam, và việc chúng nhân rộng ra nhiều thị trường sẽ khiến việc phân phối toàn cầu nằm ngoài tầm với của tất cả, ngoại trừ

³ Xem Hiệp định Đối tác Toàn diện và Tiến bộ xuyên Thái Bình Dương (CPTPP), Chương 10 (Thương mại dịch vụ xuyên biên giới), Điều 10.6 (Hiện diện tại nước sở tại), và Chương 14 (Thương mại điện tử), Điều 14.11 (Chuyển thông tin xuyên biên giới bằng phương thức điện tử) và Điều 14.13 (Địa điểm đặt phương tiện tính toán). CPTPP có hiệu lực đối với Việt Nam từ ngày 14 tháng 01 năm 2019. Xem thêm Hiệp định Thương mại Tự do Liên minh châu Âu - Việt Nam, có hiệu lực từ ngày 01 tháng 8 năm 2020. Các cam kết này ủng hộ thương mại số xuyên biên giới và điều chỉnh các yêu cầu về hiện diện trong nước và nội địa hóa, với những ngoại lệ vì mục tiêu chính sách công được xây dựng một cách hạn chế và phù hợp.

những doanh nghiệp lớn nhất. Kết quả đó sẽ làm suy yếu hoạt động phân phối mở, có khả năng tương tác và xuyên biên giới mà các nhà phát triển nhỏ phụ thuộc vào, và sẽ làm phương hại chính mục tiêu của Việt Nam trong việc đưa các trò chơi Việt Nam ra thị trường quốc tế, vốn phụ thuộc vào việc chính các kênh mở đó tiếp tục sẵn có theo chiều ngược lại.

VI. Các mục tiêu của Việt Nam có thể đạt được thông qua các biện pháp cân xứng, dựa trên trách nhiệm giải trình

Việc gác lại cơ chế cấp phép vẫn để Việt Nam có được sự giám sát có ý nghĩa, bởi các mục tiêu chính đáng của mình có thể đạt được thông qua các biện pháp cân xứng, trung lập về công nghệ và ít gánh nặng hơn đáng kể so với việc xin phép trước. Các biện pháp như vậy bao gồm nghĩa vụ rõ ràng phải xử lý nội dung bất hợp pháp khi được thông báo, sự minh bạch về nội dung và thực tiễn kiểm duyệt, trách nhiệm giải trình của các nhà phát triển và nền tảng tương ứng với vai trò của mỗi bên, các biện pháp an toàn trực tuyến vừa cân xứng vừa bảo vệ quyền riêng tư, và các bộ quy tắc ứng xử của ngành được xây dựng cùng các bên liên quan. Pháp luật hiện hành của Việt Nam, bao gồm Luật An ninh mạng và pháp luật bảo vệ quyền lợi người tiêu dùng, đã trao thẩm quyền thực thi đối với những tổn hại thực sự và đã được chứng minh. Mô hình dựa trên trách nhiệm giải trình này vừa bảo vệ trẻ em và tính toàn vẹn của nội dung trực tuyến, vừa giữ cho thị trường mở cửa với các nhà phát triển nhỏ vốn thúc đẩy đổi mới sáng tạo và sự đa dạng lựa chọn. ACT sẵn lòng đóng vai trò là một nguồn lực hỗ trợ Cục trong quá trình cân nhắc các giải pháp thay thế cân xứng cho cơ chế cấp phép.

VII. Kết luận

ACT trân trọng cảm ơn cơ hội được góp ý và cùng chia sẻ cam kết của Chính phủ Việt Nam về một nền kinh tế số an toàn, đổi mới sáng tạo và giàu bản sắc văn hóa. Kiến nghị của chúng tôi là duy nhất và tập trung, đó là loại bỏ cơ chế cấp phép trong Dự thảo Nghị định, cụ thể là các yêu cầu cấp phép và cấp giấy chứng nhận trước khi phát hành trò chơi trên mạng tại Điều 37 sửa đổi và các thủ tục liên quan tại các Điều 44, 45 và 52, giấy phép nền tảng mới tại Điều 37c, và các yêu cầu về thành lập hiện diện trong nước và về đơn vị vận hành trong nước tại Điều 37d. Các mục tiêu của Việt Nam có thể đạt được thông qua các biện pháp cân xứng, dựa trên trách nhiệm giải trình được trình bày ở trên, những biện pháp vừa bảo vệ người dùng Việt Nam một cách hiệu quả, vừa gìn giữ khả năng của cộng đồng các nhà phát triển công nghệ thuộc doanh nghiệp nhỏ trong việc xây dựng và cung cấp các trò chơi và dịch vụ mà một nền kinh tế số thịnh vượng phụ thuộc vào. Chúng tôi luôn sẵn sàng đóng vai trò là một nguồn lực hỗ trợ Cục trong quá trình hoàn thiện Dự thảo Nghị định.

Trân trọng,



Brian Scarpelli
Cố vấn Chính sách Toàn cầu Cấp cao

Chapin Gregor
Cố vấn Chính sách

Association for Competitive Technology (ACT)
1401 K St NW (Ste 501)
Washington, DC 20005