

BẢN TỔNG HỢP - BÁO CÁO GIẢI TRÌNH, TIẾP THU Ý KIẾN GÓP Ý
DỰ THẢO NGHỊ ĐỊNH SỬA ĐỔI, BỔ SUNG NGHỊ ĐỊNH SỐ 147/NĐ-CP VỀ QUẢN LÝ, CUNG CẤP, SỬ DỤNG DỊCH VỤ
TRÊN INTERNET VÀ THÔNG TIN TRÊN MẠNG

1. Văn bản lấy ý kiến của Cục: Văn bản số 1146/PTTH&TTĐT ngày 29/04/2026

2. Các nội dung góp ý cụ thể được tổng hợp tại bảng dưới đây:

TT	Đơn vị góp ý	Ý kiến góp ý		Ý kiến của Cơ quan soạn thảo		Giải trình
		Điều, khoản	Nội dung cụ thể	Tiếp thu	Bảo lưu	
GÓP Ý CHUNG						
1	Vụ Pháp chế	Thể thức văn bản	1. Rà soát, không dùng ký tự trong văn bản quy phạm pháp luật. 1.1. Sở Văn hóa, Thể thao/Sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch sửa thành Sở Văn hóa, Thể thao hoặc Sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch 1.2. Giấy phép/Giấy xác nhận sửa thành Giấy phép hoặc Giấy xác nhận 2. Văn bản quy phạm pháp luật phải quy định rõ ràng, cụ thể. Do vậy đề nghị rà soát, quy định rõ, không để dấu ba chấm tại dự thảo Nghị định.	x		
2	Vụ Pháp chế	Điều 1.	Đề nghị bỏ các từ tiếng Anh để bảo đảm quy định tại các khoản 1, 2 Điều 60 Nghị định số 78/2025/NĐ-CP “1. Ngôn ngữ sử dụng trong văn bản là tiếng Việt;... 2. Từ ngữ nước ngoài chỉ được sử dụng khi không có từ ngữ tiếng Việt tương ứng để thay thế và phải được phiên âm sang tiếng Việt hoặc có thể sử dụng trực tiếp nếu là từ ngữ thông dụng, phổ biến.”		x	Phần tiếng Anh được đặt trong ngoặc để nhận diện được toàn diện, đầy đủ hơn
3	Vụ Pháp chế	Toàn dự thảo	Liên quan đến phân cấp, khoản 2 Điều 8 Luật Tổ chức Chính phủ quy định: “ <i>Chính phủ, Thủ tướng Chính phủ phân cấp cho Bộ trưởng, Thủ trưởng cơ quan ngang Bộ với tư cách là người đứng đầu Bộ, cơ quan</i>	x		Sửa lại như sau: Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (cơ quan tham mưu

			<i>ngang Bộ, Thủ trưởng cơ quan thuộc Chính phủ, Hội đồng nhân dân, Ủy ban nhân dân, Chủ tịch Ủy ban nhân dân, trừ trường hợp pháp luật quy định không được phân cấp. Bộ trưởng, Thủ trưởng cơ quan ngang Bộ phân cấp cho Hội đồng nhân dân, Ủy ban nhân dân, Chủ tịch Ủy ban nhân dân, tổ chức, đơn vị trực thuộc Bộ, cơ quan ngang Bộ, trừ trường hợp pháp luật quy định không được phân cấp”.</i> => Chính từ Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (Cục Phát thanh, truyền hình và thông tin điện tử) thành Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch			chuyên môn quản lý nhà nước về thông tin điện tử)
4	A03 – Bộ Công an	Chung	Hiện nay Luật An ninh mạng đã được thay thế, sửa đổi, đề nghị rà soát các nội dung liên quan đến Luật này cho phù hợp với Luật An ninh mạng mới (có hiệu lực T7/2026).	x		Tiếp thu
GÓP Ý ĐỐI VỚI NỘI DUNG VỀ INTERNET						
5	A03 – Bộ Công an	Khoản 2, Điều 3	đề nghị bổ sung nội dung “CCCD của chủ thẻ hoặc người đại diện chủ thẻ”, cụ thể: <i>Trước ngày 15 của tháng đầu tiên hàng quý, tổ chức, doanh nghiệp cung cấp dịch vụ đăng ký, duy trì tên miền xuyên biên giới báo cáo danh sách, thông tin tên miền quốc tế do tổ chức, doanh nghiệp cung cấp cho cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp, cá nhân tại Việt Nam về Bộ Khoa học và Công nghệ (Trung tâm Internet Việt Nam) trực tuyến tại địa chỉ thongbaotenmien.vn. Thông tin báo cáo: tên miền, ngày đăng ký, ngày hết hạn, tên chủ thẻ, địa chỉ, CCCD của chủ thẻ hoặc người đại diện chủ thẻ, điện thoại liên hệ, thư điện tử”.</i>	x		Tiếp thu và nghiên cứu, bổ sung tại Dự thảo
6	A03 – Bộ Công an	Khoản 2, Điều 7	đề nghị bổ sung nội dung “phải đáp ứng các quy định về an ninh mạng”, cụ thể: <i>3. Bộ Khoa học và Công nghệ chủ trì, phối hợp với Bộ Công thương và các bộ, ngành liên quan xây dựng lộ trình bảo đảm tất cả thiết bị, phần mềm viễn thông và công nghệ thông tin kết nối Internet được sản xuất trong nước và nhập khẩu vào Việt Nam phải đáp ứng các quy định về an ninh mạng, ứng dụng công nghệ IPv6 và lộ trình ngừng hoàn toàn việc sản xuất và nhập khẩu thiết bị, phần mềm không hỗ trợ công nghệ IPv6”.</i>		x	Báo cáo giải trình: - Nội dung về an ninh mạng nằm trong tổng thể quy định pháp luật về an ninh mạng. - Quy định tại khoản 2 Điều 7 có mục tiêu hướng dẫn thực hiện quy định chuyên ngành viễn thông về Ứng dụng công nghệ IPv6.
7	Vụ KHTC	Khoản 2 Điều 2 (Sửa	2. Sửa đổi, bổ sung khoản 9 như sau: <i>“9. Công dân Việt Nam từ đủ 18 tuổi đến đủ 23 tuổi được ưu tiên, hỗ</i>	x		Bổ sung đối tượng được hưởng ưu đãi tên miền

		đổi, bổ sung một số điểm, khoản của Điều 9)	trợ trong đăng ký sử dụng tên miền cấp 3 dưới “.id.vn” bao gồm: miễn, giảm lệ phí đăng ký sử dụng tên miền quốc gia Việt Nam “.vn”; miễn, giảm phí duy trì sử dụng tên miền quốc gia Việt Nam “.vn” trong thời hạn cụ thể theo quy định của pháp luật về phí, lệ phí. Hợp tác xã , doanh nghiệp và Hộ kinh doanh có giấy chứng nhận đăng ký hộ kinh doanh theo quy định của pháp luật được ưu tiên, hỗ trợ trong đăng ký sử dụng tên miền cấp 3 dưới “.biz.vn” bao gồm: miễn, giảm về lệ phí đăng ký sử dụng tên miền quốc gia Việt Nam “.vn”; miễn, giảm phí duy trì sử dụng tên miền quốc gia Việt Nam “.vn” trong thời hạn cụ thể theo quy định của pháp luật về phí, lệ phí” Giải thích vì sao bổ sung đối tượng “Hợp tác xã”?			“.biz.vn” là hợp tác xã để thực hiện chính sách của Đảng, Nhà nước về phát triển kinh tế hợp tác xã (Luật Hợp tác xã 2023, Nghị quyết 20-NQ/TW)
8	Vụ KHTC	Khoản 2 Điều 5	Điều 5: Sửa đổi, bổ sung khoản 2, khoản 3 của Điều 14 như sau: 2. Sửa đổi, bổ sung khoản 3 như sau: “3. Báo cáo hoạt động cung cấp dịch vụ đăng ký, duy trì tên miền quốc tế của Nhà đăng ký tên miền quốc tế tại Việt Nam: a) Nhà đăng ký tên miền quốc tế tại Việt Nam khi cung cấp dịch vụ đăng ký, duy trì tên miền quốc tế thực hiện Báo cáo hoạt động cung cấp dịch vụ đăng ký, duy trì tên miền quốc tế tại Việt Nam theo Mẫu số 02a tại Phụ lục ban hành kèm theo Nghị định này. b) Nhà đăng ký tên miền quốc tế tại Việt Nam gửi 01 bộ hồ sơ trực tuyến (chưa nêu rõ 01 bộ hồ sơ trực tuyến bao gồm những thành phần hồ sơ/thông tin gì) trên Cổng Dịch vụ công quốc gia hoặc qua dịch vụ bưu chính hoặc trực tiếp đến Trung tâm Phục vụ hành chính công cấp tỉnh nơi tổ chức, doanh nghiệp đặt trụ sở chính. Trường hợp nộp hồ sơ trực tuyến, phải có chữ ký số theo quy định của pháp luật về giao dịch điện tử;	x		Mẫu báo cáo chi tiết quy định tại Mẫu số 05 – Phụ lục 1 Nghị quyết 20/2026/NĐ-CP và được đồng bộ tại Mẫu số 02a tại Dự thảo (đã nêu cụ thể tại điểm a khoản 3 Dự thảo). Để làm rõ nội dung này, VNNIC sửa đổi, bổ sung điểm b như sau: “Nhà đăng ký tên miền quốc tế tại Việt Nam gửi Báo cáo theo Mẫu số 02a trực tuyến trên Cổng Dịch vụ công quốc gia hoặc qua dịch vụ bưu chính hoặc trực tiếp đến Trung tâm Phục vụ hành chính công cấp tỉnh nơi tổ chức, doanh nghiệp đặt trụ sở chính. Trường hợp nộp hồ sơ trực tuyến, phải có chữ ký số theo quy định của pháp luật

						<i>về giao dịch điện tử”</i>
9	Vụ KHTC	Điều 6	Điều 6: Sửa đổi, bổ sung Điều 15 như sau: 1. Bãi bỏ khoản 1, khoản 2. <i>(khoản 1 không phải là ĐKKD, bãi bỏ khoản 1 là bỏ mất khoản giải thích)</i> 2. Sửa đổi, bổ sung các khoản 3, khoản 4, khoản 5 như sau: <i>“3. Cơ quan (dự thảo mới bổ sung đối tượng là cơ quan, đề nghị xem xét lại để thống nhất chủ thể giữa các khoản trong Điều), tổ chức, doanh nghiệp đã nhận chuyển giao New gTLD từ ICANN có nhu cầu cấp tên miền cấp dưới New gTLD cho các chủ thể khác ngoài các đơn vị, cá nhân trực thuộc thì nộp Báo cáo hoạt động Tổ chức quản lý tên miền dùng chung cấp cao nhất mới tại Việt Nam theo Mẫu số 05a tại Phụ lục ban hành kèm theo Nghị định này.</i> <i>4. Tổ chức, doanh nghiệp nộp 01 bộ hồ sơ trực tuyến (cần nêu rõ 01 hồ sơ trực tuyến bao gồm thành phần hồ sơ gì) trên Cổng Dịch vụ công quốc gia hoặc qua dịch vụ bưu chính hoặc trực tiếp đến Trung tâm Phục vụ hành chính công cấp tỉnh nơi tổ chức, doanh nghiệp đặt trụ sở chính. Trường hợp nộp trực tuyến, phải có chữ ký số theo quy định của pháp luật về giao dịch điện tử.</i>	x		- Tiếp thu, sửa đổi nội dung khoản 1 như sau: <i>“1. Tổ chức quản lý tên miền dùng chung cấp cao nhất mới tại Việt Nam là các tổ chức, doanh nghiệp Việt Nam đã hoàn thành báo cáo hoạt động tổ chức quản lý tên miền dùng chung cấp cao nhất mới (New gTLD) theo quy định.”</i> - Đồng bộ, đảm bảo đầy đủ đối tượng quy định tại Nghị định Mẫu báo cáo chi tiết quy định tại Mẫu số 07 – Phụ lục 1 Nghị quyết 20/2026/NĐ-CP và được đồng bộ tại Mẫu số 05a tại Dự thảo (đã nêu cụ thể tại khoản 3 Điều này). Để làm rõ nội dung này, VNNIC sửa đổi, bổ sung khoản 4 như sau: <i>“4. Tổ chức, doanh nghiệp nộp Báo cáo theo Mẫu số 05a trực tuyến trên Cổng Dịch vụ công quốc gia hoặc qua dịch vụ bưu chính hoặc trực tiếp đến Trung tâm Phục</i>

						<i>vụ hành chính công cấp tỉnh nơi tổ chức, doanh nghiệp đặt trụ sở chính. Trường hợp nộp trực tuyến, phải có chữ ký số theo quy định của pháp luật về giao dịch điện tử.”</i>
10						
GÓP Ý ĐỐI VỚI NỘI DUNG VỀ TRANG TIN, MẠNG XÃ HỘI						
1	Cục Hợp tác quốc tế	Tại điều 8, mục 3 về sửa đổi khoản 5 của điều 22	đề nghị bổ sung bổ sung Bộ Khoa học và Công nghệ vào các cơ quan phối hợp tại khoản 5: “Các bộ, cơ quan ngang bộ, Ban Cơ yếu Chính phủ, cơ quan thuộc Chính phủ trong phạm vi chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn của mình có trách nhiệm thực hiện quản lý nhà nước về ngành, lĩnh vực được phân công trên môi trường mạng. Phối hợp với Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, Bộ Công an, Bộ Khoa học và Công nghệ và các cơ quan có liên quan trong việc thanh tra, kiểm tra, xử lý vi phạm, ngăn chặn, xử lý thông tin vi phạm pháp luật và thực hiện các biện pháp bảo đảm an ninh, an toàn trong hoạt động cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin trên mạng theo quy định của pháp luật	x		Tiếp thu
2	Cục Thương mại điện tử và Kinh tế số	Đối với quy định liên quan đến người dùng dưới 16 tuổi	Đề nghị cơ quan chủ trì soạn thảo nghiên cứu, đánh giá kỹ tác động của quy định theo hướng người dùng dưới 16 tuổi không được tạo tài khoản độc lập và không được thực hiện các hoạt động tương tác như đăng bài, bình luận, chia sẻ trên nền tảng số. Việc áp dụng quy định theo hướng siết chặt nêu trên có thể ảnh hưởng đáng kể đến nhóm khách hàng trẻ của các nền tảng bán lẻ trực tuyến, thương hiệu số và hoạt động tiếp thị, quảng cáo trên môi trường mạng; đồng thời tác động trực tiếp đến hoạt động kinh doanh, chiến lược truyền thông, tiếp cận khách hàng và chăm sóc người dùng của doanh nghiệp thương mại điện tử đối với nhóm đối tượng này. Do đó, đề nghị cơ quan chủ trì soạn thảo tiếp tục nghiên cứu, đánh giá tác động toàn diện, bảo đảm hài hòa giữa yêu cầu bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng và nhu cầu phát triển kinh tế số, thương mại điện tử		x	Bảo lưu Quy định này áp dụng với các tài khoản MXH, không áp dụng cho các tài khoản TMĐT

			trong giai đoạn hiện nay.			
3	A03 – Bộ Công an	Điều 8. Sửa đổi, bổ sung một số khoản của Điều 22	Điểm e Đề nghị nghiên cứu chỉnh sửa như sau: <i>“e) Công bố kết quả xác minh, cảnh báo tin giả, tin sai sự thật trên Trang thông tin điện tử timgia.gov.vn theo lĩnh vực quản lý của Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch”.</i> Lý do: Hiện nay Bộ Công an đang xây dựng “Nghị định của Chính phủ quy định phòng, chống, tin giả, tin sai sự thật” (dự kiến trình Chính phủ trong tháng 6/2026), trong đó nội dung tại Tờ trình Chính phủ và dự thảo Nghị định của Bộ Công an đề xuất sử dụng thống nhất khái niệm “tin giả, tin sai sự thật”. Do đó, đề nghị cơ quan chủ trì soạn thảo chỉnh lý để đảm bảo thống nhất với các dự thảo văn bản quy phạm pháp luật dự kiến chuẩn bị trình Chính phủ ban hành.	x		
4	Cục Bản quyền tác giả	Điều 9. Sửa đổi, bổ sung một số điểm, khoản của Điều 23	Sửa đổi, bổ sung điểm đ và điểm e khoản 3 như sau: Đề nghị sửa <i>“không được thực hiện các chức năng tương tác như đăng bài, bình luận, chia sẻ, bày tỏ cảm xúc trên mạng xã hội”</i> thành <i>“chỉ được thực hiện các chức năng tương tác phù hợp với độ tuổi trên mạng xã hội nhằm mục đích giáo dục, học tập, sáng tạo dành riêng cho trẻ em, dưới sự đồng ý và giám sát của cha, mẹ hoặc người giám hộ hợp pháp theo quy định pháp luật.”</i>.	x		Tiếp thu 1 phần, đã điều chỉnh thành: “Mạng xã hội phải có giải pháp kỹ thuật để xác định người sử dụng là trẻ em (dưới 16 tuổi) và phân phối nội dung phù hợp với độ tuổi; bảo đảm người sử dụng là trẻ em (dưới 16 tuổi) không được đăng tải, bình luận, chia sẻ hoặc bày tỏ cảm xúc trên mạng xã hội do mình cung cấp; thiết lập mức bảo vệ quyền bí mật đời sống riêng tư cao nhất đối với tài khoản người dùng là trẻ em; chủ động phát hiện, cảnh báo và ngăn chặn việc trẻ em tiếp cận nội dung bạo lực, khiêu dâm, cờ bạc, ma túy, tạt nước, thử thách
5	Cục Bản quyền tác giả	Điều 9. Sửa đổi, bổ sung một số điểm, khoản của Điều 23	- Đề nghị nghiên cứu quy định một số quốc gia đang quy định về việc hạn chế hoặc không cho phép trẻ em sử dụng mạng xã hội (Ví dụ: Úc). Lý do: Quy định theo hướng hạn chế tuyệt đối các chức năng tương tác đối với người dưới 16 tuổi có thể chưa phù hợp với yêu cầu phát triển xã hội số, giáo dục số và kỹ năng số cho trẻ em. Thực tiễn hiện nay có nhu cầu sử dụng các nền tảng số phục vụ học tập, trao đổi học thuật, hoạt động trường học, sáng tạo nội dung và tương tác trong môi trường số an toàn dành cho trẻ em dưới sự quản lý, giám sát của gia đình và nhà trường.	x		

						nguy hiểm và các nội dung độc hại khác.”
6	Cục Bản quyền tác giả	Điều 11. Sửa đổi, bổ sung một số điểm, khoản của Điều 25	Đề nghị bổ sung thêm điều kiện cấp Giấy phép thiết lập trang thông tin điện tử tổng hợp: <i>e) Cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp không được thiết lập từ hai trang thông tin điện tử tổng hợp trở lên có cùng mục đích hoạt động, cùng mô hình tổ chức nội dung và chủ yếu đăng tải nội dung tổng hợp trùng lặp.</i> Lý do: tránh việc 1 cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp thiết lập 2 trang thông tin điện tử giống nhau. Gây lãng phí tài nguyên Internet, gây khó khăn trong công tác quản lý nhà nước.	X		nghiên cứu, tiếp thu Cơ quan, tổ chức, doanh nghiệp không được thiết lập từ hai trang thông tin điện tử tổng hợp trở lên có cùng mục đích hoạt động và nội dung tổng hợp trùng lặp
GÓP Ý ĐỐI VỚI NỘI DUNG VỀ TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ TRÊN MẠNG						
1	A03 – Bộ Công an	Chung	1. Hiện nay, xuất hiện hiện tượng doanh nghiệp nhận làm đại lý cho doanh nghiệp nước ngoài, xin phép phê duyệt nội dung, nhưng tiền IAP lại chuyển về nước ngoài, không quản lý được thông tin cá nhân người chơi, thất thu thuế, đề nghị Cục xem xét có quy định quản lý để hạn chế tình trạng trên, tạo công bằng cho các doanh nghiệp hoạt động thực chất.	x		Tiếp thu
2	A03 – Bộ Công an	Chung	2. Bổ sung giải thích cụ thể về G1, G2, G3, G4 để các Sở có căn cứ xác định đúng phân loại trò chơi, phục vụ phê duyệt nội dung.		x	Đã quy định cụ thể tại Điều 22 dự thảo ND
3	A03 – Bộ Công an	Chung	3. Đề nghị cơ quan chủ trì soạn thảo tiếp tục rà soát các nội dung, bổ sung các thành phần hồ sơ theo quy định, tiếp tục rà soát các hoạt động mà doanh nghiệp có thể lợi dụng để lách luật, trục lợi. Việc đơn giản thủ tục hành chính là phù hợp, tuy nhiên quy định phải chặt chẽ để phục vụ hậu kiểm, nếu không sẽ tạo ra nhiều kẽ hở phát sinh các hành vi vi phạm pháp luật.	x		
4	Cục Hợp tác quốc tế	điều 1 sửa đổi, bổ sung điều 3 về giải thích từ ngữ	1. Khoản 47 về khái niệm Trò chơi điện tử có nội dung giáo dục về văn hóa, lịch sử Việt Nam, để mở rộng ý nghĩa của các trò chơi này không chỉ ở phạm vi trong nước mà còn cả ở quốc tế, đề xuất bổ sung: Trò chơi điện tử có nội dung giáo dục về văn hóa, lịch sử Việt Nam là trò chơi điện tử được xây dựng trên cơ sở khai thác hoặc tái hiện các yếu tố liên quan đến văn hóa, lịch sử, con người, truyền thuyết gắn liền với lịch sử Việt Nam, phong tục tập quán, di sản văn hóa Việt Nam, đóng vai trò là cốt lõi của nội dung, hình ảnh và cơ chế trò chơi góp phần giáo dục, quảng bá và tôn vinh bản sắc văn hóa dân tộc Việt Nam ở	X		Tiếp thu, đã chỉnh sửa trong dự thảo

			trong nước và quốc tế.			
5	Cục Hợp tác quốc tế	điều 1 sửa đổi, bổ sung điều 3 về giải thích từ ngữ	2. Khoản 48 về khái niệm Thể thao điện tử, để nâng cao tính chặt chẽ, tương thích với các quy định hiện hành trong nước và quốc tế khi tổ chức các hoạt động thi đấu thể thao điện tử, đề nghị bổ sung: Thể thao điện tử (esport) là hoạt động thi đấu thể thao được tổ chức giữa các cá nhân hoặc đội tuyển thông qua trò chơi điện tử trên nền tảng công nghệ số, theo luật chơi, thể thức thi đấu và quy chế do tổ chức, đơn vị quản lý, hoặc đơn vị tổ chức thi đấu hoặc các tổ chức, liên đoàn thể thao điện tử quốc tế ban hành.	X		Tiếp thu, đã chỉnh sửa trong dự thảo
6	Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam	điều 1 sửa đổi, bổ sung điều 3 về giải thích từ ngữ	Kiến nghị sửa: 48. Thể thao điện tử (esports) là môn thể thao trong đó hoạt động tập luyện và thi đấu được tổ chức trên nền tảng công nghệ số hoặc môi trường điện tử, bao gồm trò chơi điện tử, mô phỏng số, thực tế ảo, thực tế ảo tăng cường hoặc các hệ thống tương tác số khác, theo luật và các qui định pháp luật có liên quan về hoạt động thể dục thể thao; kết quả thi đấu phụ thuộc chủ yếu vào kỹ năng, phản xạ, chiến thuật, tư duy hoặc khả năng phối hợp của người tham gia. Việc quản lý nội dung trò chơi điện tử thực hiện theo quy định pháp luật về trò chơi điện tử và thông tin truyền thông; Hoạt động tập luyện, thi đấu, tổ chức thi đấu thể thao điện tử thực hiện theo pháp luật về thể dục thể thao. Trong phạm vi Nghị định này, đối tượng điều chỉnh được xem xét là các bộ môn thể thao điện tử có sử dụng nội dung, kịch bản trò chơi điện tử để tổ chức thi đấu theo luật thể dục thể thao và các qui định pháp luật có liên quan.	X		Tiếp thu một phần/ các nội dung về quản lý, hoạt động, nguyên tắc sẽ tiếp thu tại các điều khoản quy định cụ thể
7	Vụ Kế hoạch Tài chính	điều 1 sửa đổi, bổ sung điều 3 về giải thích từ ngữ	Khoản 48 Đề nghị sửa theo đúng Nghị quyết 28 của Quốc hội Trò chơi điện tử có nội dung giáo dục, tuyên truyền, quảng bá giá trị văn hoá, lịch sử VN	X		Tiếp thu, đã chỉnh sửa trong dự thảo
8	Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam	điều 1 sửa đổi, bổ sung điều 3 về giải thích từ ngữ	Kiến nghị sửa: 49. Trò chơi điện tử sử dụng trong thi đấu thể thao điện tử (game esports) là trò chơi điện tử được thiết kế hoặc được công nhận đủ điều kiện sử dụng để thi đấu thể thao điện tử, có luật thi đấu được ban hành bởi cơ quan có thẩm quyền.	x		Tiếp thu, đã loại bỏ trong dự thảo

			Trường hợp chưa phù hợp để đưa định nghĩa Thể thao điện tử vào Nghị định này, kiến nghị bỏ nội dung khoản 48, giữ nội dung khoản 49 theo điều chỉnh bổ sung nêu trên.			
9	Vụ Kế hoạch Tài chính	điều 1 sửa đổi, bổ sung điều 3 về giải thích từ ngữ	Khoản 49: Trò chơi điện tử sử dụng trong thi đấu thể thao điện tử (game esport) là trò chơi điện tử được thiết kế hoặc được công nhận đủ điều kiện sử dụng làm nền tảng thi đấu thể thao điện tử, có hệ thống luật chơi được chuẩn hóa và áp dụng thống nhất => Làm rõ hệ thống được chuẩn hóa là theo tiêu chuẩn của Việt Nam hay của nước ngoài	X		Tiếp thu, đã bổ sung cụm từ “ theo hệ thống tổ chức giải đấu ” sau cụm từ chuẩn hóa
10	Cục Hợp tác quốc tế	điều 1 sửa đổi, bổ sung điều 3 về giải thích từ ngữ	3. Khoản 50 về nền tảng trò chơi điện tử trên mạng, để đảm bảo các nội dung tạo ra phù hợp với quy định pháp luật Việt Nam, đề nghị bổ sung: Nền tảng trò chơi điện tử trên mạng cho phép người sử dụng tạo nội dung là hệ thống dịch vụ trò chơi điện tử trên mạng cung cấp công cụ, tính năng, điều kiện kỹ thuật cho phép để người sử dụng tạo, chia sẻ, khai thác hoặc vận hành các trò chơi, màn chơi, nội dung tương tác số trong môi trường nền tảng trên nền tảng đó phù hợp với quy định của pháp luật Việt Nam (sau đây gọi là nền tảng trò chơi do người dùng tạo nội dung). Đối với nội dung: “Nền tảng dịch vụ trò chơi điện tử trực tuyến (Game Platform Services): Là hệ thống hạ tầng kỹ thuật cho phép tổ chức, cá nhân khởi tạo, thiết kế, phát hành và cung cấp các trò chơi điện tử hoặc trải nghiệm tương tác cho người dùng”, cần nhắc tích hợp với khổ phía trên vì nội dung hai khổ có xu hướng bị trùng lặp	X		Tiếp thu, đã chỉnh sửa trong dự thảo
11	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 10. Khoản 1, khoản 2	Đảo thứ tự. Đưa nội dung về nền tảng số tại điểm d khoản 2 thành khoản 1 do do điểm đ trước xong đến điểm g	x		Tiếp thu, đã chỉnh sửa trong dự thảo
12	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 16. Bổ sung khoản 8 vào sau khoản 7 của Điều 34	Điều chỉnh lại như sau: 8. Tham gia khóa tập huấn, đào tạo bồi dưỡng nghiệp vụ? về quản lý, cung cấp	X		Tiếp thu, đã chỉnh sửa trong dự thảo
13	Vụ Kế hoạch Tài	Điều 17. Bổ sung khoản	Điều chỉnh lại như sau: 17. Tham gia khóa tập huấn, đào tạo bồi dưỡng về quản lý, cung cấp	X		Tiếp thu, đã chỉnh sửa trong dự thảo

	chính	17 vào sau khoản 16 Điều 35				
14	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 18 2. Bổ sung khoản 5 vào sau khoản 4 của Điều 37:	6. Đối với nền tảng trò chơi do người dùng tạo nội dung thì không thực hiện cấp phép riêng đối với từng trò chơi, màn chơi, nội dung do người sử dụng tạo ra trên nền tảng nhưng Doanh nghiệp sở hữu, cung cấp nền tảng phải có trách nhiệm quản lý nội dung do người sử dụng tạo ra; kiểm soát việc cung cấp, phổ biến nội dung trên nền tảng bảo đảm không vi phạm các quy định pháp luật; chịu trách nhiệm trước pháp luật Việt Nam đối với toàn bộ nội dung được cung cấp tại Việt Nam ... Vậy đối với nội dung được cung cấp tài nước ngoài thì sao: xuyên tạc lịch sử,...		x	Việc quản lý này tương tự như quản lý mạng xã hội do đây là trò chơi có tính năng tương tác mạng xã hội
15	Cục Thương mại điện tử và Kinh tế số	Điều 19. Bổ sung Điều 37a vào sau Điều 37	Đối với tiêu chí chi phí sản xuất thực hiện tại Việt Nam: Đối với quy định yêu cầu tổng chi phí thiết kế, lập trình và sản xuất thực hiện tại Việt Nam phải chiếm tối thiểu từ 70% đến 80% tổng chi phí giá thành sản phẩm, đề nghị cơ quan chủ trì soạn thảo nghiên cứu, cân nhắc tính khả thi trong thực tiễn triển khai. Trong bối cảnh kinh tế số có tính toàn cầu hóa cao, việc doanh nghiệp thuê ngoài một số công đoạn như thiết kế đồ họa, âm thanh, kỹ thuật, mua bản quyền phần mềm lõi, game engine, dịch vụ điện toán đám mây hoặc thuê máy chủ từ nước ngoài là tương đối phổ biến và phù hợp với thông lệ quốc tế. Do đó, đề nghị nghiên cứu quy định theo hướng linh hoạt hơn hoặc chuyển trọng tâm sang các tiêu chí liên quan đến quyền sở hữu, quyền kiểm soát và hoạt động phát triển giá trị sở hữu trí tuệ cốt lõi của sản phẩm tại Việt Nam nhằm bảo đảm vừa khuyến khích phát triển doanh nghiệp số trong nước vừa phù hợp với thực tiễn hoạt động của ngành công nghiệp nội dung số hiện nay.	x		Tiếp thu Đã loại bỏ quy định này
16	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 19. Bổ sung Điều 37a vào sau Điều 37	1. Trò chơi điện tử trên mạng do Việt Nam sản xuất => Đề nghị làm rõ do tại NQ 28 không ghi chỉ có VN sản xuất, dễ dẫn tới khả năng phân biệt đối xử. Đề nghị kiểm tra lại nếu trong các quy định về phát triển phần mềm có nội dung hỗ trợ phát triển VN sản xuất thì mới bổ sung quy định được. Cam kết hiện nay chỉ cho phép VN hỗ trợ các khoản trợ cấp cho sản phẩm nghe nhìn mà TCĐT lại thuộc giải trí văn hoá và thể thao	x		Tiếp thu , đã điều chỉnh lại tên điều khoản “Thúc đẩy sản xuất và phát hành trò chơi điện tử trên mạng do Việt Nam sản xuất” Về nội dung hỗ trợ, Tổ

						soạn thảo sẽ nghiên cứu các văn bản quy phạm pháp luật hướng dẫn thực hiện NQ 80 của Quốc hội để điều chỉnh lại cho phù hợp
17	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 19. Bổ sung Điều 37a vào sau Điều 37	2. Tối thiểu 70% nhân sự tham gia trực tiếp vào quá trình sản xuất (lập trình, thiết kế, đồ họa, kiểm thử) => Đây là các chức danh chính trong sáng tạo, vận hành TCĐT? Để tránh tranh luận về số tương đối 70% nên quy định bằng thành phần chính phải là VN, có hợp đồng dài hạn để kiểm soát => Cần có sự rà soát, đánh giá với các cam kết quốc tế của Việt Nam trong phân ngành dịch vụ trò chơi điện tử CPC 964** để bảo đảm thống nhất	x		Tiếp thu 1 phần, - Điều kiện về trò chơi điện tử trên mạng thuộc đối tượng khuyến khích phát triển đã ghi rõ “Do doanh nghiệp được thành lập theo quy định của pháp luật Việt Nam sản xuất và có quyền sở hữu trí tuệ hợp pháp với phần mềm trò chơi điện tử” - Cam kết quốc tế của Việt Nam tại WTO phân ngành dịch vụ trò chơi điện tử CPC 964** chỉ quy định về vốn điều lệ của DN nước ngoài tham gia thành lập DN tại Việt Nam. - TST đã điều chỉnh thành “Tối thiểu 30% nhân sự tham gia trực tiếp vào quá trình sản xuất (lập trình, thiết kế, đồ họa, kiểm thử) phải là người lao động Việt Nam có hợp đồng lao động.”
18	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 19. Bổ sung Điều 37a vào sau	3. điểm đ, khoản 2: Tổ chức, cá nhân phát triển trò chơi điện tử trên mạng có nội dung giáo dục, tuyên truyền, quảng bá các giá trị văn hóa lịch sử Việt Nam được hưởng các chính sách ưu đãi về thuế, bao gồm:	x		Tiếp thu, Tổ soạn thảo sẽ nghiên cứu các văn bản quy phạm pháp luật

		Điều 37	Miễn thuế thu nhập doanh nghiệp trong thời hạn 02 năm và giảm 50% số thuế phải nộp trong 04 năm tiếp theo đối với thu nhập từ hoạt động văn hoá của doanh nghiệp. Việc xác định thời gian miễn, giảm thuế thực hiện theo quy định của pháp luật về thuế thu nhập doanh nghiệp; Miễn thuế thu nhập cá nhân, thuế thu nhập doanh nghiệp đối với khoản thu nhập từ chuyển nhượng cổ phần, phần vốn góp, quyền góp vốn, quyền mua cổ phần, quyền mua phần vốn góp vào doanh nghiệp đối với hoạt động văn hóa; Miễn thuế thu nhập cá nhân trong thời hạn 02 năm và giảm 50% số thuế phải nộp trong 04 năm tiếp theo đối với thu nhập từ tiền lương, tiền công của chuyên gia, nhà khoa học nhận được từ hoạt động văn hoá của doanh nghiệp. => Cá nhân không thể được ưu đãi thuế thu nhập doanh nghiệp; cần cơ cấu lại điểm này (tiếp thu) => Theo NQ 28 phạm vi đối tượng là “Tổ chức, cá nhân đầu tư vào hạ tầng số, phát triển các giải pháp công nghệ cao” mới được hưởng các ưu đãi thuế, do đó cần rà soát lại => “thu nhập từ hoạt động văn hóa” là khái niệm mơ hồ, khó xác định doanh thu nào là thu từ hoạt động văn hóa => cụm từ “đối với hoạt động văn hóa” cũng mơ hồ, khó xác định => “Miễn thuế thu nhập cá nhân trong thời hạn 02 năm và giảm 50% số thuế phải nộp trong 04 năm tiếp theo” phải xác định đối tượng chuyên gia, nhà khoa học phải có liên quan đến việc nghiên cứu, phát minh code game có nội dung văn hóa,... chứ không phải chuyên gia, nhà khoa học nào cũng được hưởng ưu đãi			hướng dẫn thực hiện NQ 80 của Quốc hội để điều chỉnh lại cho phù hợp
19	A03 – Bộ Công an	Điều 19. Bổ sung Điều 37a vào sau Điều 37	Điểm đ, Khoản 2, Điều 37a Cần có quy định về số lượng phần mềm giáo dục, tuyên truyền, quảng bá các giá trị văn hoá lịch sử của tổ chức, cá nhân. Ví dụ: Nếu doanh nghiệp, cá nhân đáp ứng cung cấp, vận hành tối thiểu 90% phần mềm giáo dục, tuyên truyền, quảng bá các giá trị văn hoá lịch sử thì được hưởng ưu đãi. Lý do: để tránh việc doanh nghiệp “lách luật” khi chỉ phát triển 01 trò chơi điện tử trên mạng có nội dung giáo dục, tuyên truyền, quảng bá các giá trị văn hóa lịch sử Việt Nam đã được miễn thuế.		x	Việc xác định ưu đãi thuế là dựa vào từng game, do đó quy định như trên là phù hợp
20	A03 – Bộ Công an	Điều 19. Bổ sung Điều 37a vào sau	Khoản 4 Điều 37a Đề nghị bổ sung nội dung “và số lượng người chơi sử dụng địa chỉ IP tại Việt Nam không quá 100 người”, cụ thể: <i>4. Trường hợp trò chơi chỉ</i>		X	Bảo lưu Quy định đưa ra cho trò chơi phát hành tại nước

		Điều 37	<i>phát hành tại nước ngoài và số lượng người chơi sử dụng địa chỉ IP tại Việt Nam không quá 100 người, Doanh nghiệp không phải thực hiện thủ tục cấp phép phát hành theo quy định tại khoản 2 Điều 37 Nghị định này nhưng phải đảm bảo không thực hiện quảng cáo, kết nối hỗ trợ thanh toán hoặc thực hiện bất kỳ hoạt động nào nhằm tiếp cận với người dùng tại Việt Nam.</i>			ngoài và cũng nêu rõ không được phát hành tại Việt Nam nên không cần bổ sung thêm hạn chế đối với người chơi tại Việt Nam
21	Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam	Điều 20	kiến nghị sửa nội dung khoản 2,3 như sau: 2. Đối với trò chơi điện tử nêu tại điểm a khoản 1 Điều này, tổ chức, đơn vị tổ chức trận thi đấu, giải đấu thể thao điện tử thực hiện theo qui định pháp luật về thể dục thể thao”; 3. Đối với trò chơi điện tử nêu tại điểm b khoản 1 Điều này: a) Tổ chức, doanh nghiệp tổ chức trận thi đấu, giải đấu thể thao điện tử chỉ được phép sử dụng để tổ chức thi đấu thể thao điện tử khi có Quyết định phát hành trò chơi điện tử phục vụ thi đấu thể thao điện tử do Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (Cục Phát thanh, truyền hình và thông tin điện tử) cấp; Quyết định phát hành trò chơi điện tử phục vụ thi đấu thể thao điện tử chỉ áp dụng đối với trận thi đấu, giải đấu thể thao điện tử cấp quốc gia; trận thi đấu, giải đấu thể thao điện tử thành tích cao (Điều 37 Luật Thể dục thể thao); trận thi đấu, giải đấu thể thao điện tử quốc tế tổ chức tại Việt Nam; hoặc hoạt động thi đấu thử nghiệm, biểu diễn theo chương trình được cơ quan có thẩm quyền phê duyệt. b) Thành phần hồ sơ đề nghị cấp Quyết định phát hành trò chơi điện tử phục vụ thi đấu thể thao điện tử thực hiện theo quy định tại khoản 5 Điều 44 Nghị định này; c) Nội dung, kịch bản trò chơi điện tử phục vụ thi đấu thể thao điện tử bảo đảm tuân thủ quy định tại điểm b khoản 1 Điều 43 Nghị định này và không vi phạm quy định về an ninh, trật tự, văn hóa và đạo đức xã hội. d) Tổ chức, doanh nghiệp tổ chức trận thi đấu, giải đấu thể thao điện tử chỉ được thực hiện quảng bá cho trận thi đấu, giải đấu, không được quảng bá trực tiếp cho trò chơi điện tử chưa được cấp phép; 4. Quy định về hạn chế thời gian sử dụng trò chơi điện tử theo quy định tại Điều XXX không áp dụng đối với vận động viên dưới 16 tuổi trong thời gian tập luyện và thi đấu chính thức trong khuôn khổ giải đấu thể thao điện tử được cơ quan có thẩm quyền cho phép hoặc công	X		Tiếp thu tại điểm a khoản 2 theo hướng thêm: giải đấu thể thao điện tử thành tích cao

			nhận. Ngoài thời gian tập luyện và thi đấu theo kế hoạch giải đấu, vận động viên dưới 16 tuổi vẫn phải tuân thủ các quy định pháp luật về quản lý thời gian sử dụng trò chơi điện tử theo độ tuổi. Tổ chức, doanh nghiệp quản lý đội tuyển thi đấu thể thao điện tử, tổ chức giải đấu có trách nhiệm xây dựng lịch tập luyện và thi đấu phù hợp với thể trạng về sức khỏe thể chất và tinh thần của vận động viên và đăng ký tài khoản của vận động viên với đơn vị tổ chức giải và / hoặc doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi điện tử tại Việt Nam; không tổ chức hoạt động thi đấu kéo dài liên tục gây ảnh hưởng đến sức khỏe của vận động viên.			
22	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 20. Bổ sung Điều 37b sau Điều 37a	1. Trò chơi điện tử trên mạng sử dụng trong thi đấu thể thao điện tử được phân loại như sau: b) Trò chơi chưa được cấp phép tại Việt Nam hoặc trò chơi có phiên bản, nội dung, tính năng khác so với phiên bản đã được cấp phép => Quy định này hiện quá rộng vì thực tế games liên tục cập nhật phiên bản giống như cập nhật phần mềm; nếu ghi như vậy thì mỗi lần cập nhật phiên bản sẽ được hiểu chưa được cấp phép; như vậy sẽ tạo gánh nặng quản lý rất lớn và thiếu khả thi. Cần nhắc đưa vào những yếu tố then chốt, nếu thay đổi so với nội dung đã được cấp phép thì được hiểu là chưa cấp phép như: xác nhận độ tuổi, cốt truyện, yếu tố bạo lực,...)		X	Bảo lưu Lý do: Đây là phiên bản dành cho thi đấu esports. Trường hợp phát hành tại VN, DN thay đổi nội dung kịch bản đã có quy định về TTHC sửa đổi, bổ sung QĐ phát hành
23	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 20. Bổ sung Điều 37b sau Điều 37a	3. Đối với trò chơi nêu tại điểm b khoản 1 Điều này: a) Tổ chức, doanh nghiệp tổ chức giải đấu thể thao điện tử chỉ được phép sử dụng để tổ chức thi đấu thể thao điện tử khi có Quyết định phát hành do Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (Cục Phát thanh, truyền hình và thông tin điện tử) cấp... => cần nhắc không nên dùng cụm từ “Quyết định phát hành” vì phát hành game là hoạt động pháp lý khác trong khi bản chất của nội dung này là việc chấp thuận sử dụng trò chơi điện tử chưa được cấp phép để tổ chức giải đấu thể thao điện tử trò chơi điện tử phục vụ thi đấu thể thao điện tử		X	Bảo lưu. Nếu không dùng “Quyết định phát hành” sẽ phát sinh thêm TTHC, không phù hợp với tinh thần chỉ đạo của Chính phủ về đơn giản hóa TTHC. Tuy nhiên, TST sẽ cân nhắc đưa biểu mẫu riêng về QĐ phát hành dành cho thi đấu esports
24	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 20. Bổ sung Điều 37b sau	4. ... Tổ chức, doanh nghiệp quản lý đội tuyển thi đấu thể thao điện tử, tổ chức giải đấu có trách nhiệm xây dựng lịch tập luyện và thi đấu phù	x		Tiếp thu, đã loại bỏ quy định về <i>thi đấu kéo dài liên tục</i>

		Điều 37a	hợp với thể trạng về sức khỏe thể chất và tinh thần của vận động viên và đăng ký tài khoản của vận động viên với doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi điện tử tại Việt Nam; không tổ chức hoạt động <i>thi đấu kéo dài liên tục</i> gây ảnh hưởng đến sức khỏe của vận động viên. => Thời gian như nào được coi là kéo dài liên tục, cần được quy định rõ			
25	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 20. Bổ sung Điều 37b sau Điều 37a	5. d) Chịu trách nhiệm về tính chính xác của thông tin cung cấp liên quan đến trò chơi điện tử do mình phát hành hoặc cung cấp dịch vụ => Cần nhắc sửa “do mình phát hành hoặc cung cấp dịch vụ” thành “được sử dụng để tổ chức giải đấu” để bao quát được cả đối tượng là Ban tổ chức giải đấu, không đồng thời là nhà phát hành trò chơi điện tử	x		Tiếp thu, đã điều chỉnh thành “ <i>Chịu trách nhiệm về tính chính xác của thông tin cung cấp liên quan đến trò chơi điện tử G1 trên mạng được sử dụng để tổ chức giải đấu</i> ”
26	A03 – Bộ Công an	Điều 21. Bổ sung Điều 37c sau Điều 37b	Điểm b, Khoản 2, Điều 37c Đề nghị bổ sung nội dung “ <i>đến cơ quan Quản lý Nhà nước</i> ”, cụ thể: <i>b) Thiết lập hệ thống kỹ thuật và nhân sự để chủ động rà soát, ngăn chặn, gỡ bỏ các trò chơi điện tử vi phạm pháp luật Việt Nam trên nền tảng số chậm nhất là 24h theo yêu cầu của cơ quan chức năng có thẩm quyền hoặc kể từ khi tự phát hiện, nhận được báo vi phạm từ người sử dụng; thiết lập kênh báo vi phạm cho người sử dụng tại Việt Nam đến cơ quan Quản lý Nhà nước</i> ”.		x	Bảo lưu Đây là quy định về trách nhiệm của nền tảng phải thiết lập kênh báo vi phạm để người sử dụng tại VN có kênh để báo vi phạm
27	A03 – Bộ Công an	Điều 21. Bổ sung Điều 37c sau Điều 37b	Điều 37c. Quản lý nền tảng số trung gian khởi tạo trò chơi điện tử cung cấp dịch vụ tại Việt Nam - Đề nghị xem xét bổ sung các điều khoản của Điều 37C quy định về quản lý nền tảng số trung gian khởi tạo trò chơi điện tử cung cấp dịch vụ tại Việt Nam phải căn cứ thực tế (nền tảng Roblox VN, ngoài ra còn nền tảng nào khác không? Hiện tại cơ chế hoạt động của đơn vị được uỷ quyền như thế nào? Có kiểm soát doanh thu và nội dung trên nền tảng này hay không? Nếu đã uỷ quyền phát hành và thu tiền cho doanh nghiệp Việt Nam thì trách nhiệm đóng thuế sẽ do doanh nghiệp Việt Nam thực hiện theo quy định pháp luật, trường hợp dữ liệu người chơi lưu trữ tại nước ngoài phải tuân thủ các quy định của Luật bảo vệ dữ liệu cá nhân đối với hoạt động.		x	Bảo lưu Hiện dự thảo đã quy định về quyền, trách nhiệm của nền tảng trung gian tại Khoản 2 Điều 37c
28	A03 – Bộ	Điều 22.	1. Điểm a, Khoản 1, Điều 22:	X		Tiếp thu

	Công an	Sửa đổi, bổ sung một số điểm, khoản của Điều 38	đề nghị bổ sung nội dung “phân biệt chủng tộc, tôn giáo, không có hình ảnh dẫn tới ảnh hưởng chủ quyền quốc gia, phân biệt đối xử về giới...”, cụ thể: <i>a) Trò chơi điện tử trên mạng dành cho người chơi mọi lứa tuổi (ký hiệu 00+) Không có hành vi nguy hiểm hoặc nội dung có khả năng bị trẻ em bắt chước gây ảnh hưởng tiêu cực; Không có nội dung, hình ảnh phân biệt chủng tộc, tôn giáo, phân biệt đối xử về giới; không có nội dung, hình ảnh dẫn tới ảnh hưởng chủ quyền quốc gia...</i>. b)..... c).....			Đã bổ sung tại 4 mức phân loại độ tuổi
29	A03 – Bộ Công an	Điều 22. Sửa đổi, bổ sung một số điểm, khoản của Điều 38	2. Đề nghị nêu cơ sở để xây dựng lại tiêu chí phân loại độ tuổi, căn cứ để xác định “yếu tố sợ hãi ở mức nhẹ, không kéo dài”, “bạo lực ở mức nhẹ”?” thương tích ở mức hạn chế”, “không gây ám ảnh mạnh”, “Không có âm thanh, hình ảnh bạo lực cực độ”, “yếu tố kinh dị mạnh gây ám ảnh tâm lý nghiêm trọng”? Có thể xuất hiện hình ảnh máu hoặc thương tích ở mức hạn chế?. ...(việc đưa ra tiêu chí để sửa đổi xác định độ tuổi cho người chơi cần rõ ràng, có căn cứ)	x		Tiếp thu, TST đã thực hiện tham khảo mức phân loại độ tuổi do IARC và 1 số quốc gia thiết lập để điều chỉnh; Mức phân loại độ tuổi phim được quy định tại Phụ lục Thông tư số: 05/2023/TT-BVHTTDL ngày tháng năm 2023 Đề điều chỉnh, bổ sung
30	A03 – Bộ Công an	Điều 23. Sửa đổi, bổ sung khoản 1 Điều 39 như sau:	1. Điểm đ, Khoản 1, Điều 23 đề nghị bổ sung nội dung “hoặc bằng ứng dụng VNeID”, cụ thể: <i>đ) Có hệ thống thiết bị kỹ thuật bảo đảm lưu trữ, cập nhật đầy đủ thông tin của người chơi tại Việt Nam bao gồm: Họ và tên; ngày, tháng, năm sinh; số điện thoại di động tại Việt Nam hoặc bằng ứng dụng VNeID. Thực hiện việc xác thực tài khoản người chơi bằng số điện thoại di động tại Việt Nam, bảo đảm chỉ những tài khoản đã xác thực mới được tham gia chơi trò chơi; trường hợp người chơi dưới 16 tuổi thì cha, mẹ hoặc người giám hộ....</i>		x	Bảo lưu Hiện nay, theo quy định tại TT 08/2026 của Bộ KHCN tất cả số điện thoại di động đều phải xác thực bằng CCCD gắn chip/liên kết với tài khoản VneID. Do đó, việc xác thực bằng số điện thoại đã đảm bảo xác thực được danh tính
31	A03 – Bộ Công an	Điều 23. Sửa đổi, bổ	2. Cần nêu cụ thể phương thức “xác thực tài khoản người chơi bằng số điện thoại di động tại Việt Nam” qua SMS, tin nhắn thoại, hay qua các		x	Bảo lưu Việc xác thực qua

		sung khoản 1 Điều 39 như sau	ứng dụng OTT?			phương thức nào là do DN tự lựa chọn miễn là phương thức đó xác thực được chính danh người sử dụng
32	Cục Bản quyền tác giả	Điều 23. Sửa đổi, bổ sung khoản 1 Điều 39 như sau	<i>e) Có hệ thống thiết bị kỹ thuật bảo đảm quản lý thời gian chơi trong ngày (từ 00h00 đến 24h00) của người chơi dưới 16 tuổi không quá 60 phút đối với từng trò chơi nhưng không quá 180 phút một ngày đối với tất cả trò chơi dành cho người chơi dưới 16 tuổi do doanh nghiệp cung cấp;</i> Đề nghị sửa theo hướng bảo đảm quản lý thời gian chơi trong ngày không trùng lặp thời gian học tập tại trường, không tính ngày nghỉ, ngày nghỉ lễ, thời gian nghỉ hè của người chơi dưới 16 tuổi.		X	Bảo lưu. Do đã có quy định người chơi dưới 16 tuổi thì cha, mẹ hoặc người giám hộ theo pháp luật dân sự và có trách nhiệm giám sát và quản lý thời gian chơi, nội dung trò chơi của người chơi dưới 16 tuổi truy cập. Như vậy, việc quản lý thời gian chơi trong ngày do cha, mẹ hoặc người giám hộ chịu trách nhiệm
33	Vụ Kế hoạch Tài chính	Điều 26. Sửa đổi, bổ sung Điều 42:	2. Sửa đổi khoản 5 như sau: “5. Gia hạn Giấy phép: => Đề nghị ghi rõ Sở Văn hóa, Thể thao/Sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch địa phương nơi doanh nghiệp đặt trụ sở chính	X		Tiếp thu
34	Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam	Điều 28. Sửa đổi, bổ sung một số khoản của Điều 44	Kiến nghị bổ sung ban hành “ <i>mẫu văn bản đề nghị cấp Quyết định phát hành trò chơi điện tử để tổ chức thi đấu thể thao điện tử tại Việt Nam</i> ” kèm theo như quy định tại mục a) Văn bản nghị cấp Quyết định phát hành trò chơi để tổ chức thi đấu thể thao điện tử tại Việt Nam;		x	Bảo lưu Mẫu cấp Quyết định phát hành trò chơi điện tử để tổ chức thi đấu thể thao điện tử tại Việt Nam sẽ áp dụng tương tự đối với cấp QĐ phát hành game
35	A03 – Bộ Công an	Điều 28. Sửa đổi, bổ sung một số khoản của Điều 44	1. Điểm đ, Khoản 5 đ) Phương án bảo đảm an ninh mạng, kiểm soát nội dung phát sinh trong quá trình phát sóng trực tuyến, bình luận và tương tác.” Lý do: Luật An ninh mạng đã bãi bỏ nội dung “an toàn thông tin mạng” tại các văn bản quy phạm pháp luật hiện hành.	X		Tiếp thu

36	A03 – Bộ Công an	Điều 28. Sửa đổi, bổ sung một số khoản của Điều 44	2. “...quản lý thời gian chơi trong ngày của người chơi dưới 16 tuổi không quá 60 phút đối với từng trò chơi nhưng không quá 180 phút một ngày đối với tất cả trò chơi dành cho người chơi dưới 16 tuổi do doanh nghiệp cung cấp;” => Nêu căn cứ tăng thời gian chơi của người chơi từ 16 tuổi? không hạn chế thời gian chơi của người từ 16 đến 18 tuổi?		X	Bảo lưu - Theo Điều 1, Luật trẻ em 2016: Trẻ em là người dưới 16 tuổi. - Theo Điều 12 Bộ luật Hình sự 2015: Người từ đủ 16 tuổi trở lên phải chịu trách nhiệm hình sự về mọi tội phạm, trừ những tội phạm mà Bộ luật này có quy định khác. - Theo Điều 5 Luật Xử lý vi phạm hành chính: người từ đủ 16 tuổi trở lên bị xử phạt vi phạm hành chính về mọi vi phạm hành chính. => Để phù hợp với quy định tại các Luật thì giảm độ tuổi hạn chế thời gian là hợp lý
37	A03 – Bộ Công an	Điều 28. Sửa đổi, bổ sung một số khoản của Điều 44	5. Trường hợp trò chơi điện tử được sử dụng để thi đấu thể thao điện tử tại Việt Nam quy định tại khoản 3 Điều 37b Nghị định này thì thực hiện quy trình, thủ tục cấp Quyết định theo quy định tại Điều 45 Nghị định này. Thành phần hồ sơ đề nghị cấp Quyết định bao gồm: c) Tài liệu, thiết bị lưu trữ/tài liệu điện tử về trò chơi điện tử bao gồm..... => đề nghị bổ sung video xác thực số điện thoại		X	Bảo lưu. Quy định này áp dụng cho trò chơi để thi đấu esports tại Việt Nam. Thành phần thi đấu bao gồm cả trong nước và ngoài nước và là các VĐV đã có sẵn tài khoản và BTC lưu giữ thông tin của VĐV nên không cần và không thể thực hiện xác thực qua số điện thoại
38	A03 – Bộ	Điều 30.	Điểm đ:		x	Bảo lưu

	Công an	Sửa đổi, bổ sung điểm đ, điểm e khoản 1 Điều 48	Đề nghị bổ sung nội dung “hoặc bằng tài khoản VNeID”, cụ thể: đ) <i>Có hệ thống thiết bị kỹ thuật bảo đảm lưu trữ, cập nhật đầy đủ thông tin của người chơi tại Việt Nam bao gồm: Họ và tên; ngày, tháng, năm sinh; số điện thoại di động tại Việt Nam hoặc bằng tài khoản VNeID. Thực hiện việc xác thực tài khoản người chơi bằng số điện thoại di động tại Việt Nam, bảo đảm chỉ những tài khoản đã xác thực mới được tham gia chơi trò chơi; trường hợp người chơi dưới 16 tuổi thì cha, mẹ hoặc người giám hộ</i>			Hiện nay, theo quy định tại TT 08/2026 của Bộ KHCN tất cả số điện thoại di động đều phải xác thực bằng CCCD gắn chip/liên kết với tài khoản VneID. Do đó, việc xác thực bằng số điện thoại đã đảm bảo xác thực được danh tính
39	Cục Bản quyền tác giả	Điều 30. Sửa đổi, bổ sung điểm đ, điểm e khoản 1 Điều 48	Đề nghị sửa theo hướng bảo đảm quản lý thời gian chơi trong ngày không trùng lặp thời gian học tập tại trường, không tính ngày nghỉ, ngày nghỉ lễ, thời gian nghỉ hè của người chơi dưới 16 tuổi.		x	Bảo lưu. Do đã có quy định người chơi dưới 16 tuổi thì cha, mẹ hoặc người giám hộ theo pháp luật dân sự và có trách nhiệm giám sát và quản lý thời gian chơi, nội dung trò chơi của người chơi dưới 16 tuổi truy cập. Như vậy, việc quản lý thời gian chơi trong ngày do cha, mẹ hoặc người giám hộ chịu trách nhiệm
40	Cục Thương mại điện tử và Kinh tế số	Điều 35. Sửa đổi, bổ sung một số khoản của Điều 57	Đối với hoạt động giao dịch tài sản số, vật phẩm ảo: Đề nghị cơ quan chủ trì soạn thảo nghiên cứu quy định theo hướng không cấm tuyệt đối hoạt động giao dịch tài sản số, vật phẩm ảo; đồng thời xem xét thiết kế cơ chế thử nghiệm có kiểm soát đối với lĩnh vực này. Theo đó, có thể cho phép một số sản giao dịch tài sản số, vật phẩm ảo được triển khai hoạt động trong phạm vi, thời hạn và điều kiện nhất định; gắn với các yêu cầu về xác thực danh tính người dùng, kiểm soát giao dịch, thực hiện nghĩa vụ thuế và chịu sự giám sát của cơ quan quản lý nhà nước. Việc cấm hoàn toàn hoạt động giao dịch tài sản số, vật phẩm ảo có thể làm phát sinh nguy cơ dịch chuyển giao dịch sang		x	Bảo lưu Các quy định về tài sản số, vật phẩm ảo sẽ được quy định ở pháp luật chuyên ngành nói chung, quy định tại Điều 57 chỉ điều chỉnh vật phẩm ảo tồn tại game.

			thị trường ngầm hoặc các nền tảng nước ngoài, gây khó khăn cho công tác quản lý nhà nước, kiểm soát dòng tiền và có nguy cơ thất thu ngân sách nhà nước.			
41	Vụ Pháp chế	Điều 38	Đề nghị nghiên cứu, thực hiện mẫu 23 Phụ lục III Nghị định số 187/2025/NĐ-CP, theo đó các nội dung sửa đổi, bổ sung, bãi bỏ được trình bày theo từng Điều của Nghị định 147 - không gộp thành một Điều về bãi bỏ như dự thảo Nghị định.		x	Bảo lưu, vì NĐ 147 quy định chức năng, nhiệm vụ của Bộ TTTT, nếu không gộp thành 1 Điều sẽ phải sửa lại hết tất cả các Điều tại NĐ 147. Ngoài ra, qua tham khảo 1 số NĐ sửa đổi, bổ sung như NĐ 239/2025/NĐ-CP, 48/2026/NĐ-CP đều có điều khoản về thay thế cụm từ, bãi bỏ điều khoản.
42	Vụ Pháp chế	Khoản 2 Điều 39	Sửa lại: “Bãi bỏ Điều 22, mục 17 và danh mục 4 tại Phụ lục ban hành kèm theo Nghị định số 138/2025/NĐ/CP ngày 12 tháng 6 năm 2025 của Chính phủ quy định về phân quyền, phân cấp trong lĩnh vực văn hóa, thể thao và du lịch”	x		Tiếp thu, đã điều chỉnh
43	Vụ Pháp chế	Khoản 3, 4 Điều 39	Gộp khoản 3, khoản 4 thành một khoản vì cùng liên quan Nghị định số 116/2026/NĐ-CP	x		Tiếp thu, đã điều chỉnh