

BỘ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Số: 130 /BT-TT-VP

Hà Nội, ngày 13 tháng 01 năm 2022

V/v trả lời kiến nghị của cử tri tỉnh
Quảng Bình gửi tới trước Kỳ họp thứ 2,
Quốc hội khóa XV

Kính gửi: Đoàn đại biểu Quốc hội tỉnh Quảng Bình

Bộ Thông tin và Truyền thông (TT&TT) nhận được kiến nghị của cử tri tỉnh Quảng Bình do Ban Dân nguyện chuyển đến theo Công văn số 418/BDN ngày 02/11/2021, nội dung kiến nghị như sau:

Cử tri phản ánh: Hiện nay, trên các trang mạng xuất hiện rất nhiều thể loại game online, đây là một trò chơi đem lại lợi nhuận cho nhà mạng nhưng lại rất nguy hiểm cho trẻ em, học sinh, sinh viên (thậm chí đối với cả người lớn), vì các loại trò chơi này gây nghiện, dẫn đến việc học sinh, sinh viên bỏ học để lao vào các trò chơi; đặc biệt, có nhiều trò chơi thiếu lành mạnh, kích động bạo lực, dâm ô, làm ảnh hưởng nghiêm trọng đến tư tưởng, tâm sinh lý lứa tuổi, lâu dần làm cho trẻ hư hỏng, băng hoại đạo đức, lối sống và sa vào các tệ nạn xã hội. Cử tri đề nghị Bộ TTTT phối hợp với các bộ, ngành có liên quan để quản lý chặt chẽ các loại game online hiện nay.

Sau khi nghiên cứu, Bộ TT&TT có ý kiến trả lời như sau:

Hiện nay, bên cạnh các trò chơi đã được Bộ TT&TT thẩm định và cấp quyết định phê duyệt nội dung, kịch bản đều có nội dung phù hợp với các quy định của Nghị định số 72/2013/NĐ-CP; Nghị định số 27/2018/NĐ-CP; Thông tư số 24/2014/TT-BTTTT, thì vẫn còn tồn tại khá nhiều trò chơi có nội dung không lành mạnh, bạo lực, gây ảnh hưởng đến tâm sinh lý người chơi, đặc biệt là đối với lứa tuổi thanh thiếu niên. Bộ TT&TT khẳng định, đây đều là các trò chơi chưa hoặc không được cấp phép phát hành tại Việt Nam (game lậu) nhưng lưu hành tại Việt Nam chủ yếu qua các nguồn sau:

+ Do doanh nghiệp, cá nhân nước ngoài, có máy chủ đặt tại nước ngoài phát hành xuyên biên giới vào Việt Nam.

+ Do tổ chức, cá nhân trong nước đặt máy chủ trong nước hoặc thuê máy chủ đặt tại nước ngoài phát hành xuyên biên giới vào Việt Nam.

+ Ngoài ra trên thị trường game lậu còn có một phần không nhỏ game offline (chơi mà không cần phải kết nối mạng), được cài đặt sẵn trên các phòng game, in lậu trên băng đĩa...

Ngoài việc gây tác động xấu đối với xã hội, tình trạng game lậu còn tạo ra sự bất bình đẳng giữa doanh nghiệp trong nước và doanh nghiệp nước ngoài, gây thất thu cho ngân sách nhà nước, khi mà các doanh nghiệp trong nước được cấp phép thì phải tuân thủ rất nhiều quy định về kiểm duyệt nội dung trò chơi, đóng thuế đầy đủ, trong khi trò chơi lậu lại không phải tuân thủ quy định về thuế, về nội dung, về bảo đảm quyền lợi của người chơi...

Vì vậy, với vai trò là cơ quan quản lý nhà nước về lĩnh vực này, Bộ TT&TT đã nỗ lực triển khai các giải pháp nhằm ngăn chặn tình trạng nêu trên, cụ thể:

I. Các giải pháp đã triển khai:

1. Về công tác ban hành chính sách và chỉ đạo, định hướng:

- Bộ TT&TT đã tham mưu cho Chính phủ ban hành Nghị định số 27/2018/NĐ-CP ngày 01/3/2018 của Chính phủ sửa đổi, bổ sung một số điều của Nghị định số 72/2013/NĐ-CP trong đó có điều chỉnh các quy định về điểm truy nhập Internet công cộng và trò chơi điện tử công cộng.

- Tham mưu Chính phủ ban hành Nghị định số 15/2020/NĐ-CP sửa đổi, bổ sung một số điều của Nghị định số 174/2013/NĐ-CP quy định xử phạt vi phạm hành chính trong lĩnh vực bưu chính, viễn thông, công nghệ thông tin và tần số vô tuyến điện theo hướng bổ sung, cập nhật các quy định về xử lý những hành vi vi phạm mới được phát hiện trong thực tiễn quản lý, tăng mức chế tài xử phạt nhằm đảm bảo tính răn đe.

- Bộ TT&TT đã chỉ đạo các đơn vị chức năng thuộc Bộ phối hợp với Sở TT&TT các tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương tăng cường công tác thanh tra, kiểm tra và xử lý vi phạm đối với tổ chức, cá nhân về hành vi vi phạm trong hoạt động kinh doanh điểm truy nhập Internet công cộng và trò chơi điện tử công cộng theo quy định tại Nghị định số 15/2020/NĐ-CP.

- Bộ TT&TT đã chỉ đạo các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi điện tử trên mạng phải thực hiện nghiêm các quy định của pháp luật về trò chơi điện tử trên mạng, rà soát, bảo đảm phát hành các trò chơi theo đúng nội dung, kịch bản đã được phê duyệt; thực hiện nghiêm các quy định về quản lý nội dung trò

chơi điện tử trên mạng và về thanh toán (trong đó đề nghị không sử dụng hình thức thanh toán bằng thẻ thanh toán dịch vụ viễn thông (thẻ cào điện thoại) để thanh toán cho trò chơi điện tử); thực hiện nghiêm chế độ báo cáo định kỳ theo quy định.

- Ngoài ra, Bộ TT&TT đã tổ chức họp giao ban định kỳ 1 năm/lần nhằm tìm hiểu, nắm bắt xu hướng phát triển của thị trường Internet cũng như cùng trao đổi, đề xuất các giải pháp nhằm tháo gỡ khó khăn, hỗ trợ cho các tổ chức, doanh nghiệp của Việt Nam trước sự cạnh tranh với các doanh nghiệp nước ngoài cung cấp xuyên biên giới vào Việt Nam như Apple Store, Google Play.

2. Từ năm 2010 đến nay, Bộ TT&TT duy trì chủ trương tạm dừng cấp phép đối với các game lá bài do tính nhạy cảm và những tác hại tiêu cực của dòng game này đối với thanh thiếu niên.

3. Về công tác thanh tra, kiểm tra và xử lý vi phạm

Từ đầu năm 2020 đến hết năm 2021: Bộ TT&TT đã xử phạt vi phạm hành chính 07 trường hợp liên quan đến cung cấp trò chơi điện tử trên mạng với số tiền là 405.000.000 VNĐ. Các hành vi vi phạm bao gồm: Cập nhật, nâng cấp phiên bản mới có thay đổi, bổ sung nội dung kịch bản; không đúng với nội dung kịch bản trò chơi điện tử đã được phê duyệt.

Năm 2021, Bộ TT&TT đã chỉ đạo các đơn vị chức năng thuộc Bộ chặn, gỡ 253 website cung cấp trò chơi điện tử không phép, trò chơi điện tử đánh bài đổi thưởng.

Ngoài ra, Bộ TT&TT đã gửi yêu cầu và Apple đã chặn, gỡ 27 trò chơi điện tử không phép, cờ bạc và vi phạm bản quyền, Google chặn, gỡ 96 trò chơi điện tử không phép, cờ bạc trên các kho ứng dụng.

4. Về công tác phối hợp giữa các bộ, ngành có liên quan:

- Hiện nay, Bộ TT&TT đang thiết lập cơ chế phối hợp với Bộ Công an tăng cường kiểm soát, nhắc nhở, xử lý theo thẩm quyền đối với một số doanh nghiệp cung cấp trò chơi điện tử trên mạng có dấu hiệu cờ bạc, đổi thưởng; quảng cáo cho phép người chơi dùng tiền ảo trong trò chơi điện tử để đổi thành các phần thưởng có giá trị như thẻ cào điện thoại, xe máy.

- Bộ TT&TT đã phối hợp với Ngân hàng Nhà nước Việt Nam, Bộ Công Thương tăng cường công tác quản lý chuyên ngành đối với lĩnh vực trò chơi điện

tử như chương trình khuyến mại (thuộc thẩm quyền quản lý của Bộ Công Thương), hoạt động liên quan đến thanh toán cho trò chơi điện tử (game), đặc biệt là các hình thức thanh toán trực tuyến trên các kho ứng dụng Apple Store và Google Play Store (thuộc thẩm quyền quản lý của Ngân hàng Nhà nước Việt Nam);... Hiện nay, công tác phối hợp đang được các bên duy trì, đảm bảo quản lý tốt và toàn diện hoạt động cung cấp trò chơi điện tử trên mạng.

5. Thiết lập cơ chế phối hợp, đề nghị các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ xuyên biên giới vào Việt Nam (như Google, Apple, Facebook) chặn, gỡ các trò chơi điện tử (game) vi phạm quy định của pháp luật Việt Nam:

Từ năm 2017 đến nay, Bộ TT&TT đã thiết lập cơ chế làm việc và đề nghị Google, Apple, Facebook gỡ bỏ các game không phép, game có nội dung vi phạm quy định của pháp luật Việt Nam trên kho ứng dụng của Apple, Google, Facebook. Kết quả, đến thời điểm hiện nay có 86/111 game không phép, game cờ bạc, bạo lực,... đã được gỡ khỏi kho ứng dụng của Apple, Google; có 215 link trên Facebook quảng cáo game bài cũng đã được Facebook gỡ bỏ 100% sau 48 giờ Bộ TT&TT gửi yêu cầu.

Hiện nay, Bộ TT&TT đang tiếp tục rà soát và đề nghị các doanh nghiệp nêu trên chặn, gỡ các game vi phạm quy định của pháp luật Việt Nam khỏi các nền tảng ứng dụng của Google, Apple, Facebook.

II. Các giải pháp triển khai trong thời gian tới:

- Tiếp tục nghiên cứu, sửa đổi, bổ sung hệ thống văn bản pháp luật như ban hành Nghị định sửa đổi Nghị định số 72/2013/NĐ-CP và Nghị định số 27/2018/NĐ-CP để phù hợp với yêu cầu thực tiễn trong công tác quản lý.

- Tiếp tục tăng cường công tác thanh tra, kiểm tra và xử lý vi phạm đối với tổ chức, cá nhân về hành vi vi phạm trong hoạt động kinh doanh điểm truy nhập Internet công cộng và trò chơi điện tử công cộng theo quy định tại Nghị định số 15/2020/NĐ-CP.

- Tăng cường phối hợp và đề nghị Bộ Công an đẩy mạnh rà soát, điều tra, xử lý các đối tượng cung cấp game cờ bạc và các đối tượng có dấu hiệu vi phạm hình sự theo quy định. Đồng thời, Bộ TT&TT sẽ chủ động tổ chức thanh tra, kiểm tra hoạt động kinh doanh trò chơi điện tử có dấu hiệu tổ chức đánh bạc, trò chơi trực tuyến có thưởng để xử lý theo quy định, trường hợp cần thiết sẽ phối hợp hoặc chuyển các cơ quan chức năng có liên quan như Bộ Công an (theo dõi, xử lý

game có dấu hiệu vi phạm hình sự), Ngân hàng Nhà nước Việt Nam (quản lý kênh thanh toán), Bộ Công thương (quản lý các chương trình khuyến mại cho game), Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (quản lý, cấp phép tổ chức các giải đấu game tại địa phương),... để xem xét, phối hợp xử lý theo thẩm quyền.

- Tiếp tục yêu cầu các doanh nghiệp Google, Apple hợp tác ngăn chặn, gỡ bỏ các trò chơi điện tử không phép, các trò chơi điện tử có yếu tố cờ bạc, bạo lực, dung tục cung cấp trên kho ứng dụng của Apple và Google; không quảng cáo trên mạng xã hội Facebook; đề nghị các doanh nghiệp Google, Apple nghiên cứu, có chính sách hỗ trợ các doanh nghiệp trong nước cung cấp game trên các nền tảng ứng dụng của các hãng này.

- Tuyên truyền trên các phương tiện truyền thông nhằm nâng cao ý thức sử dụng dịch vụ trò chơi điện tử trên mạng của người dân, đặc biệt là thế hệ trẻ, để người sử dụng khai thác được những mặt tích cực, giảm thiểu tối đa những tác động tiêu cực của trò chơi điện tử trên mạng.

Trên đây là nội dung trả lời của Bộ TT&TT đối với kiến nghị của cử tri tỉnh Quảng Bình, trân trọng gửi tới Đoàn đại biểu Quốc hội tỉnh Quảng Bình để trả lời cử tri./.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Ban Dân nguyện - Ủy ban TVQH;
- Ủy ban TWMTTQVN;
- Vụ QHDP (VPCP);
- Vụ Dân nguyện (VPQH);
- Tổng Thư ký Quốc hội;
- Bộ trưởng Nguyễn Mạnh Hùng;
- Thứ trưởng Phạm Anh Tuấn;
- Trung tâm Thông tin (để đăng lên Cổng TTĐT của Bộ);
- Lưu: VT, VP, TKTH.



BỘ TRƯỞNG

Nguyễn Mạnh Hùng