

**BỘ VĂN HÓA - THÔNG TIN -
BỘ BƯU CHÍNH, VIỄN THÔNG - BỘ CÔNG AN**

**BỘ VĂN HÓA - THÔNG TIN CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
BỘ BƯU CHÍNH, VIỄN THÔNG - BỘ CÔNG AN**

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Hà Nội, ngày 01 tháng 6 năm 2006

Số: 60/2006/TTLT-BVHTT-
BBCVT-BCA

**THÔNG TƯ LIÊN TỊCH
Về quản lý trò chơi trực tuyến (Online Games)**

Căn cứ Nghị định số 55/2001/NĐ-CP ngày 23 tháng 8 năm 2001 của Chính phủ về quản lý, cung cấp và sử dụng dịch vụ Internet;

Căn cứ Nghị định số 90/2002/NĐ-CP ngày 11 tháng 11 năm 2002 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Bộ Bưu chính, Viễn thông;

Căn cứ Nghị định số 63/2003/NĐ-CP ngày 11 tháng 6 năm 2003 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Bộ Văn hóa Thông tin;

Căn cứ Nghị định số 136/2003/NĐ-CP ngày 14 tháng 11 năm 2003 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Bộ Công an;

Liên Bộ Văn hóa - Thông tin, Bưu chính, Viễn thông, Công an thống nhất hướng dẫn về quản lý trò chơi trực tuyến như sau:

**CHƯƠNG I
NHỮNG QUY ĐỊNH CHUNG**

Điều 1. Phạm vi điều chỉnh và đối tượng áp dụng

Thông tư này điều chỉnh việc sản xuất, cung cấp và sử dụng dịch vụ trò chơi trực tuyến tại Việt Nam.

Đối tượng áp dụng là doanh nghiệp, cá nhân sản xuất trò chơi trực tuyến, doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến, doanh nghiệp cung cấp dịch vụ truy nhập Internet (ISP), đại lý Internet và người sử dụng dịch vụ trò chơi trực tuyến.

www.ThuVienPhapLuat.com
Tel: +84-8-3845 6684

Điều 2. Giải thích từ ngữ

1. Trò chơi trực tuyến: Là trò chơi trên mạng Internet có sự tương tác giữa những người chơi với hệ thống máy chủ của doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến và giữa người chơi với nhau.

Trò chơi trực tuyến quy định trong Thông tư này là những trò chơi có nhiều người chơi (MMOG - Massively Multiplayer Online Games), bao gồm: Trò chơi trực tuyến nhập vai (MMOPRG - Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) và trò chơi trực tuyến thông thường (Casual Games).

2. Doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến: Là doanh nghiệp triển khai hệ thống thiết bị và trực tiếp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến.

Điều 3. Các hành vi bị cấm

1. Nhập khẩu, sản xuất, cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến có các nội dung dưới đây:

a) Kích động nhân dân chống lại Nhà nước Cộng hòa Xã hội Chủ nghĩa Việt Nam, phá hoại khối đoàn kết toàn dân;

b) Kích động bạo lực, tuyên truyền chiến tranh xâm lược, gây hận thù giữa các dân tộc và nhân dân các nước, kích động dâm ô, đồi trụy, tội ác;

c) Tiết lộ bí mật Nhà nước, bí mật quân sự, an ninh, kinh tế, đối ngoại và những bí mật khác do pháp luật quy định;

d) Thông tin sai sự thật, xuyên tạc, vu khống, xúc phạm uy tín của tổ chức, danh dự, nhân phẩm của công dân.

2. Cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến hoặc làm đại lý cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến tại Việt Nam khi chưa được cơ quan quản lý Nhà nước có thẩm quyền cho phép.

3. Quảng cáo, giới thiệu các trò chơi trực tuyến chưa được phép lưu hành tại Việt Nam.

Điều 4. Sản xuất, gia công trò chơi trực tuyến

Doanh nghiệp, cá nhân sản xuất các trò chơi phải bảo đảm điều kiện và tuân thủ các quy định của pháp luật về sản xuất phần mềm. Nhà nước khuyến khích, hỗ trợ hoạt động nghiên cứu, sản xuất trò chơi trực tuyến của các doanh nghiệp, cá nhân trong nước. Ưu tiên phát hành các sản phẩm trò chơi trực tuyến được sản xuất trong nước, có nội dung phù hợp với lịch sử và truyền thống văn hóa của dân tộc.

CHƯƠNG II

CUNG CẤP DỊCH VỤ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN

Điều 5. Điều kiện cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến

Doanh nghiệp được cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến khi đáp ứng các điều kiện sau:

1. Doanh nghiệp Việt Nam thuộc mọi thành phần kinh tế đã đăng ký kinh doanh cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến hoặc trò chơi điện tử (không kinh doanh tại trụ sở) theo quy định của pháp luật. Đối với các doanh nghiệp nước ngoài và doanh nghiệp có vốn đầu tư nước ngoài, việc xét duyệt các điều kiện để được cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến tại Việt Nam căn cứ theo quy định của Luật Đầu tư và các Điều ước quốc tế liên quan đến dịch vụ văn hóa và Internet mà Việt Nam ký kết hoặc tham gia.

2. Có văn bản của Bộ Văn hóa - Thông tin đồng ý về nội dung, kịch bản của từng trò chơi.

3. Có văn bản xác nhận của Bộ Bưu chính, Viễn thông trên cơ sở thống nhất với Bộ Công an về việc đáp ứng các điều kiện kỹ thuật, nghiệp vụ của doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến nhằm bảo đảm an toàn, an ninh thông tin, chất lượng dịch vụ và các quyền lợi chính đáng của người sử dụng dịch vụ.

Điều 6. Hồ sơ và quy trình xét duyệt nội dung, kịch bản của trò chơi trực tuyến

1. Hồ sơ đề nghị xét duyệt nội dung và kịch bản

Hồ sơ đề nghị xét duyệt gửi về Bộ Văn hóa - Thông tin, gồm có:

a) Đơn đề nghị của doanh nghiệp.

b) Bản sao hợp pháp Giấy chứng nhận đăng ký kinh doanh của doanh nghiệp trong đó có loại hình dịch vụ trò chơi trực tuyến hoặc trò chơi điện tử (không kinh doanh tại trụ sở).

c) Các thông tin về trò chơi gồm có:

- Tên trò chơi trực tuyến;

- Nguồn gốc trò chơi (ghi rõ nhập khẩu hay sản xuất trong nước);

- Giấy chứng nhận bản quyền phần mềm trò chơi của doanh nghiệp đang sở hữu và văn bản đồng ý cho doanh nghiệp được phát hành trò chơi tại Việt Nam;

- Loại hình trò chơi (trò chơi trực tuyến nhập vai hay trò chơi trực tuyến thông thường);

- Tóm tắt các nội dung và kịch bản chính của trò chơi;

- Các ngôn ngữ sử dụng trong trò chơi;

- Các thông tin cần thiết khác.

2. Quy trình thẩm định nội dung, kịch bản trò chơi trực tuyến

Bộ Văn hóa - Thông tin là cơ quan tiếp nhận hồ sơ thẩm định và phê duyệt nội dung, kịch bản của các trò chơi trực tuyến.

Trong thời hạn 15 ngày làm việc, kể từ ngày nhận được hồ sơ hợp lệ, Bộ Văn hóa - Thông tin có văn bản trả lời và nêu rõ lý do đồng ý hoặc không đồng ý với nội dung, kịch bản của trò chơi.

Điều 7. Điều kiện và quy trình xét duyệt kỹ thuật, nghiệp vụ

1. Điều kiện về kỹ thuật, nghiệp vụ

a) Có hệ thống máy chủ cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến đặt tại Việt Nam, có thể đặt máy chủ tại trụ sở của mình hoặc thuê máy chủ (hoặc vị trí đặt máy chủ) trên mạng của một doanh nghiệp cung cấp dịch vụ Internet. Trường hợp doanh nghiệp đặt máy chủ tại trụ sở của mình, doanh nghiệp không được tự thiết lập đường truyền dẫn để kết nối hệ thống máy chủ đến các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ truy nhập Internet (ISP), doanh nghiệp cung cấp dịch vụ kết nối (IXP) và người sử dụng dịch vụ mà phải thuê đường truyền dẫn viễn thông của các doanh nghiệp viễn thông đã được cấp phép.

b) Có các phương án bảo đảm chất lượng dịch vụ và dự phòng để bảo đảm an toàn khi có sự cố xảy ra.

c) Có mặt bằng, các trang thiết bị và phương án kỹ thuật, nghiệp vụ bảo đảm an toàn mạng lưới và an ninh thông tin theo quy định của Bộ Công an.

d) Có biện pháp kỹ thuật nghiệp vụ quản lý giờ chơi cài tại các máy chủ. Theo đó cho phép mỗi tài khoản chơi trong 180 phút đầu tiên được tính 100% điểm thưởng; từ phút thứ 181 đến phút thứ 300 chỉ được tính 50% số điểm thưởng; từ phút thứ 301 sẽ không được tính điểm thưởng dưới mọi hình thức.

đ) Có biện pháp kỹ thuật, nghiệp vụ quản lý thông tin về người sử dụng dịch vụ.

2. Quy trình thẩm định các điều kiện kỹ thuật, nghiệp vụ

Sau khi hoàn thành việc triển khai hệ thống thiết bị và phương án kỹ thuật, nghiệp vụ doanh nghiệp phải có văn bản báo cáo Bộ Tư pháp, Viễn thông. Trong

thời hạn 15 ngày làm việc kể từ khi nhận được báo cáo, Bộ Bưu chính, Viễn thông chủ trì, phối hợp với Bộ Công an sẽ tiến hành kiểm tra thực tế việc triển khai của doanh nghiệp. Trường hợp doanh nghiệp đáp ứng đủ các điều kiện cung cấp dịch vụ quy định tại Khoản 1, Điều này, Bộ Bưu chính, Viễn thông sẽ có văn bản xác nhận việc đáp ứng các điều kiện kỹ thuật, nghiệp vụ. Trường hợp từ chối, Bộ Bưu chính, Viễn thông sẽ có văn bản trả lời nêu rõ lý do để doanh nghiệp bổ sung, khắc phục các tồn tại.

Điều 8. Điều kiện cung cấp thêm trò chơi mới

1. Có văn bản đồng ý của Bộ Văn hóa - Thông tin về nội dung, kịch bản của trò chơi mới.

2. Ít nhất 15 ngày làm việc trước ngày dự kiến cung cấp thêm trò chơi mới doanh nghiệp phải báo cáo Bộ Bưu chính, Viễn thông về hiện trạng triển khai cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến (các trò chơi đang cung cấp, hệ thống thiết bị mạng lưới, các vấn đề về chất lượng, chăm sóc khách hàng, an toàn an ninh thông tin) và phương án kỹ thuật, nghiệp vụ khi cung cấp trò chơi trực tuyến mới.

Trong trường hợp khi cung cấp thêm trò chơi mới, doanh nghiệp có sự thay đổi các phương án kỹ thuật, nghiệp vụ so với hiện trạng đã được báo cáo với các cơ quan quản lý Nhà nước có thẩm quyền thì Bộ Bưu chính, Viễn thông sẽ xem xét và có văn bản trả lời trong thời hạn 15 ngày làm việc kể từ khi nhận được báo cáo của doanh nghiệp. Quá thời hạn đó mà Bộ Bưu chính, Viễn thông không có văn bản trả lời thì doanh nghiệp được quyền cung cấp trò chơi đã báo cáo.

CHƯƠNG III

TRÁCH NHIỆM CỦA TỔ CHỨC, CÁ NHÂN CUNG CẤP VÀ SỬ DỤNG DỊCH VỤ TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN

Điều 9. Trách nhiệm của các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến

1. Tuân thủ các quy định của các cơ quan quản lý Nhà nước có thẩm quyền;
2. Xây dựng các quy định quản lý hoạt động trò chơi trực tuyến nhằm mục đích:
 - a) Yêu cầu người sử dụng dịch vụ phải cung cấp cho doanh nghiệp các thông tin cá nhân như tên, địa chỉ, số chứng minh thư cũng như những yếu tố khác có ý nghĩa trong việc xác định nhân thân người sử dụng dịch vụ;
 - b) Khuyến cáo người sử dụng dịch vụ về những tác động ngoài mong muốn có

thể xảy ra như: ảnh hưởng về thể chất và tinh thần khi chơi quá nhiều, quyền định đoạt tài sản phát sinh trong trò chơi.

Quy định này đồng thời phải được gửi đến các Bộ: Văn hóa - Thông tin, Bưu chính, Viễn thông, Công an.

3. Doanh nghiệp có trách nhiệm lưu giữ thông tin về người sử dụng dịch vụ và cung cấp cho cơ quan quản lý Nhà nước có thẩm quyền khi được yêu cầu.

4. Doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến đăng ký thiết lập trang tin điện tử và quản lý thông tin trên trang tin điện tử và thông tin do người sử dụng dịch vụ trao đổi trong diễn đàn của trò chơi theo đúng các quy định của pháp luật hiện hành.

Trang chủ của trò chơi phải cung cấp đầy đủ các thông tin sau:

- Luật lệ của trò chơi;
- Các quy định quản lý hoạt động trò chơi trực tuyến và quy định bảo đảm tính công bằng của trò chơi;

5. Áp dụng các giải pháp phù hợp nhằm bảo đảm quyền lợi chính đáng của người sử dụng dịch vụ và giải quyết tranh chấp giữa những người sử dụng dịch vụ, chịu trách nhiệm trước người sử dụng dịch vụ về chất lượng dịch vụ, an toàn an ninh thông tin, cước phí.

Doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến không được khởi tạo các tài sản có giá trị trong trò chơi với mục đích kinh doanh thu lợi và không được sửa đổi thông tin về tài sản, giá trị của người chơi.

6. Báo cáo các Bộ: Văn hóa - Thông tin, Bưu chính, Viễn thông, Công an định kỳ 6 tháng một lần và trong trường hợp đột xuất khi có yêu cầu.

7. Chịu sự thanh tra, kiểm tra của các cơ quan quản lý Nhà nước có thẩm quyền theo quy định của pháp luật hiện hành.

8. Trong trường hợp muốn ngừng cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến, doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến phải báo cáo bằng văn bản với Bộ Văn hóa - Thông tin, Bộ Bưu chính, Viễn thông, Bộ Công an; thông báo trên trang chủ của trò chơi trước thời điểm dự kiến ngừng cung cấp dịch vụ ít nhất ba tháng và phải có trách nhiệm đảm bảo quyền lợi của người sử dụng dịch vụ.

Điều 10. Trách nhiệm của doanh nghiệp cung cấp dịch vụ truy nhập Internet (ISP)

Có phương án bảo đảm chất lượng dịch vụ truy nhập Internet theo đúng các tiêu

chuẩn hiện hành khi tiến hành cho các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến thuê kênh, kết nối với Internet và khi có hiện tượng nghẽn mạng.

Điều 11. Trách nhiệm của đại lý Internet

1. Nghiêm chỉnh tuân thủ các quy định về người sử dụng được quy định tại Thông tư liên tịch số 02/2005/TTLT-BCVT-VHTT-CA-KHĐT ngày 14/7/2005 của các Bộ: Bưu chính, Viễn thông, Văn hóa - Thông tin, Công an, Kế hoạch & Đầu tư về quản lý đại lý Internet.

2. Chỉ được cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến tại các địa điểm kinh doanh đại lý Internet từ 6 giờ đến 23 giờ hàng ngày.

3. Chỉ được cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến ở các địa điểm cách cổng ra vào của các trường học (từ mẫu giáo đến phổ thông trung học) tối thiểu 200m, không phân biệt trường đó thuộc địa phương nào.

Điều 12. Trách nhiệm của người sử dụng dịch vụ

1. Nghiêm chỉnh tuân thủ các quy định có liên quan trong Thông tư này.

2. Không được đưa lên các diễn đàn của trò chơi những thông tin có nội dung vi phạm Khoản 1, Điều 3 của Thông tư này.

3. Cung cấp đầy đủ, chính xác các thông tin cá nhân như tên, địa chỉ, số chứng minh thư nhân dân cũng như những yếu tố khác có ý nghĩa trong việc xác định nhân thân người sử dụng dịch vụ theo yêu cầu của doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến.

CHƯƠNG IV

THANH TRA, KIỂM TRA, XỬ LÝ VI PHẠM

Điều 13. Thanh tra, kiểm tra

Các cơ quan thanh tra chuyên ngành Văn hóa - Thông tin, Bưu chính, Viễn thông trong phạm vi quản lý Nhà nước của bộ, ngành mình có trách nhiệm thanh tra, kiểm tra các hoạt động sản xuất, cung cấp và sử dụng dịch vụ trò chơi trực tuyến đối với các đối tượng quy định tại Điều 1 của Thông tư này.

Điều 14. Xử lý vi phạm

Doanh nghiệp, cá nhân sản xuất, cung cấp trò chơi trực tuyến, đại lý Internet, người sử dụng dịch vụ trò chơi trực tuyến vi phạm các quy định về quản lý trò chơi trực tuyến tùy theo tính chất, mức độ vi phạm sẽ bị xử phạt vi phạm hành chính hoặc bị truy cứu trách nhiệm hình sự theo quy định của pháp luật.

CHƯƠNG V TỔ CHỨC THỰC HIỆN

Điều 15. Trách nhiệm của các Bộ, ngành

1. Bộ Văn hóa - Thông tin:

a) Chỉ đạo, hướng dẫn các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến bảo đảm thực hiện tốt các quy định của Nhà nước về quản lý, cung cấp thông tin trong trò chơi trực tuyến.

b) Phối hợp với các cơ quan nhà nước có liên quan chỉ đạo và định hướng các cơ quan thông tin đại chúng trong việc thông tin về hoạt động trò chơi trực tuyến và về công tác quản lý của Nhà nước đối với loại hình dịch vụ này.

c) Thanh tra, kiểm tra và xử lý vi phạm về những lĩnh vực thuộc thẩm quyền quản lý nhà nước của Bộ Văn hóa - Thông tin đối với hoạt động quản lý trò chơi trực tuyến.

2. Bộ Bưu chính, Viễn thông:

a) Chỉ đạo các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ Internet có kế hoạch và phương án để bảo đảm chất lượng đường truyền, dịch vụ truy nhập Internet theo các tiêu chuẩn quy định.

b) Chỉ đạo các Sở Bưu chính, Viễn thông chủ trì, phối hợp với các đơn vị có liên quan có kế hoạch tăng cường kiểm tra hoạt động của các đại lý Internet.

c) Thanh tra, kiểm tra và xử lý vi phạm về những lĩnh vực thuộc thẩm quyền quản lý nhà nước của Bộ Bưu chính, Viễn thông đối với hoạt động quản lý trò chơi trực tuyến.

3. Bộ Công an:

a) Chỉ đạo và triển khai công tác phòng, chống các loại tội phạm phát sinh từ hoạt động trò chơi trực tuyến.

b) Chỉ đạo các đơn vị nghiệp vụ, công an các tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương phối hợp với thanh tra chuyên ngành bưu chính, viễn thông, thanh tra chuyên ngành văn hóa - thông tin thực hiện công tác thanh tra, kiểm tra, xử lý các hành vi vi phạm trong hoạt động cung cấp và kinh doanh dịch vụ trò chơi trực tuyến trên địa bàn quản lý theo quy định của pháp luật hiện hành.

4. Ủy ban nhân dân các tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương:

a) Chỉ đạo chính quyền các cấp tiến hành việc quản lý, thanh tra, kiểm tra hoạt

động của các doanh nghiệp, cá nhân sản xuất, cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến, các đại lý Internet cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến.

Có kế hoạch và phương án cụ thể để phối hợp trao đổi thông tin, kinh nghiệm và các vấn đề liên quan đến công tác quản lý, xử lý vi phạm trong hoạt động trò chơi trực tuyến; tuyên truyền, giáo dục, hướng dẫn các tầng lớp nhân dân chấp hành nghiêm chỉnh các quy định của pháp luật, kết hợp giữa gia đình, nhà trường trong việc quản lý, giáo dục, hướng dẫn thanh, thiếu niên, học sinh khi tham gia trò chơi trực tuyến.

b) Chỉ đạo các Sở Bưu chính, Viễn thông, Văn hóa - Thông tin, Công an tổ chức thanh tra định kỳ và đột xuất các doanh nghiệp, cá nhân sản xuất, cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến, đại lý Internet cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến trên địa bàn và xử lý vi phạm theo nhiệm vụ, quyền hạn đã được pháp luật quy định.

c) Phối hợp với các bộ, cơ quan ngang bộ thực hiện việc quản lý hoạt động của các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến, các đại lý Internet cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến tại địa phương mình quản lý.

CHƯƠNG VI ĐIỀU KHOẢN THI HÀNH

Điều 16. Thông tư này có hiệu lực thi hành sau 15 ngày, kể từ ngày đăng trên Công báo.

Bộ Văn hóa - Thông tin, Bộ Bưu chính, Viễn thông, Bộ Công an trong phạm vi nhiệm vụ, quyền hạn của mình hướng dẫn các cơ quan, tổ chức, cá nhân thực hiện các quy định tại Thông tư này.

Trong quá trình thực hiện nếu có vướng mắc, các cơ quan, tổ chức, cá nhân phản ánh về Bộ Văn hóa - Thông tin, Bộ Bưu chính, Viễn thông, Bộ Công an để được hướng dẫn giải quyết./.

**KT. BỘ TRƯỞNG
BỘ BƯU CHÍNH,
VIỄN THÔNG
THỨ TRƯỞNG**

Lê Nam Thắng

**KT. BỘ TRƯỞNG
BỘ CÔNG AN
THỨ TRƯỞNG**

Nguyễn Văn Hưởng

**KT. BỘ TRƯỞNG
BỘ VĂN HÓA - THÔNG TIN
THỨ TRƯỞNG**

Đỗ Quý Doãn