

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

Số: 60/2006/TTLT-
BVHTT-BBCVT-BCA

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Hà Nội, ngày 1 tháng 6 năm 2006

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

Chương 1:

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.

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 qui 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 hoà 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 hoá của dân tộc.

Chương 2:

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 qui định của Luật Đầu tư và các Điều ước quốc tế liên quan đến dịch vụ văn hoá và Internet mà Việt Nam ký kết hoặc tham gia.
2. Có văn bản của Bộ Văn hoá - 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 hoá - 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 hoá - 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 hoá - 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 qui 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 Bưu chính, 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 qui 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 hoá - 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 3:

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