Tham luận của Liên Minh tại hội thảo “Góp ý đề nghị xây dựng dự án luật thuế tiêu thụ đặc biệt (sửa đổi)”

**Kính thưa các quý vị đại biểu và toàn thể Hội Thảo.**

Đại diện Liên Minh các nhà phát triển Game Việt Nam, tôi xin đóng góp một số ý kiến liên quan đến “Đề xuất bổ sung trò chơi điện tử trực tuyến vào đối tượng chịu thuế Tiêu thụ đặc biệt (TTĐB)” như sau:

1. **Ngành game có nhiều tiềm năng, được rất nhiều quốc gia trên thế giới coi là một trong những trụ cột của kinh tế số, vì những lợi ích mà nó mang lại, ko chỉ là về doanh thu, lợi nhuận, mà còn trực tiếp tác động đến doanh thu của các ngành khác.**

Theo ước tính từ công ty phân tích số liệu Newzoo, tổng doanh thu ngành game năm 2022 trên thế giới đạt 184 tỷ USD và dự kiến năm 2023 sẽ đạt 194 tỷ USD. Top 5 các thị trường có doanh thu ngành game cao nhất thế giới chủ yếu là các nước công nghệ phát triển như Trung Quốc (45 Tỉ USD), Mỹ (45 tỉ USD), Nhật (20 tỉ USD), Hàn Quốc (8 tỉ USD), Đức (6.7 tỉ USD).

Nhiều quốc gia phát triển xem nó như một trụ cột trong quá trình phát triển kinh tế số.Hoạt động của ngành game sẽ ảnh hưởng đến doanh thu của các sản phẩm bổ trợ khác, có thể chia làm các loại:

* Nhân lực ngành công nghệ thông tin.
* Sáng tạo nội dung (Nhân lực ngành sáng tạo, thiết kế, quảng cáo)
* Thiết bị phần cứng (PC, Mobile, Chip xử lý)
* Truy cập internet (Mạng viễn thông)

Ngành game luôn nằm trong nhóm tiên phong về đổi mới sáng tạo trong ngành công nghiệp số. Các công ty trong ngành luôn là tiên phong trong việc áp dụng các công nghệ, các phương thức làm việc tiến bộ để phục vụ người dùng. Một ví dụ điển hình là game, cùng với thương mại điện tử đã tác động mạnh mẽ đến việc thanh toán không sử dụng tiền mặt ở nhiều nước trên thế giới, trong đó có Việt Nam.

1. **Việt Nam dù có nhiều tiềm năng để phát triển ngành game, tuy nhiên phải đối mặt với nhiều định kiến, chưa thực sự được khuyến khích phát triển. Vì vậy doanh nghiệp trong nước gặp nhiều khó khăn và có tốc độ phát triển còn hạn chế.**

Việt Nam cùng với Đông Nam Á được xem là thị trường mới nổi, với lượng người dùng internet lớn và đang tăng nhanh. Mức tăng trưởng doanh thu ngành game ở Đông Nam Á từ 2020-2025 trung bình ước tính là 8.2% mỗi năm, chỉ số này ở Việt Nam là gần 9%.

Doanh thu dự kiến toàn từ ngành game ở thị trường Việt Nam 2022 là 0.8 Tỉ USD, Việt Nam vẫn xếp sau các nước trong khu vực như Indonesia (1.8 tỉ USD), Thailand (1 tỉ USD), Malaysia (0.9 tỉ USD), Philippines (0.85 tỉ USD). Tuy nhiên, với tỉ lệ tăng trưởng trung bình 9% 1 năm, cao hơn trung bình của khu vực, cùng với lượng người dùng lớn. Việt Nam vẫn là một thị trường rất béo bở trong mắt các doanh nghiệp nước ngoài.

Tuy vậy, trong suốt nhiều năm qua ở Việt Nam, xã hội và cộng đồng vẫn dành cho game cái nhìn không thật sự thiện cảm, cho rằng trò chơi trực tuyến chứa các nội dung không lành mạnh, bạo lực, ảnh hưởng lệch lạc, tiêu cực tới giới trẻ, không được khuyến khích phát triển như các ngành giải trí – sáng tạo nội dung số khác.

Mặt khác, trong suốt nhiều năm, doanh nghiệp phát triển game nội địa phải chịu sự cạnh tranh cực kỳ gay gắt từ các tập đoàn game và công nghệ toàn cầu, và dần mất đi sức cạnh tranh ngay trên chính sân nhà. Thực tế là theo thống kê của Cục Phát Thanh Truyền Hình và Thông Tin Điện Tử, bộ TTTT thì có không đến 20 doanh nghiệp Game Việt Nam đang còn hoạt động thường xuyên trên tổng số hơn 200 doanh nghiệp đã đăng ký. Bên cạnh việc nhiều doanh nghiệp Việt rời bỏ thị trường thì cũng có nhiều doanh nghiệp phải đang dần bán mình cho các công ty nước ngoài.

Cũng theo thống kê của Newzoo, Tại thị trường Việt Nam năm 2022, dù thị trường tiềm năng, nhưng tổng doanh thu của các doanh nghiệp có nguồn gốc nội địa chỉ chiếm khoảng 22%, phần còn lại thuộc về các doanh nghiệp có nguồn gốc nước ngoài.

1. **Một số nguyên nhân lớn dẫn đến việc nguồn lực ngành game của Việt Nam chậm phát triển.**

* Nguyên nhân khách quan:

Ngành game có một khác biệt rất lớn nếu so với các ngành nghề kinh doanh khác, đó là vì môi trường kinh doanh chủ yếu trên internet. Với môi trường kinh doanh là internet, khoảng cách địa lý không còn quan trọng, các doanh nghiệp lớn mạnh có thể nhanh chóng phát hành sản phẩm và tiếp cận thị trường toàn cầu, bao gồm Việt Nam, với mức tăng trưởng không giới hạn. Các doanh nghiệp nhỏ ở các nước đang phát triển phải chịu sự cạnh tranh trực tiếp ngay trên chính sân nhà của mình, vì việc quản lý của chính phủ trên môi trường internet là cực kỳ khó khăn và bị động.

* Nguyên nhân chủ quan:
* Năng lực tài chính và nhân sự ngành công nghệ của đa số các công ty nội địa chưa đủ mạnh để tạo ra các sản phẩm chất lượng để chinh phục thị trường. Cần thêm thời gian và sự hỗ trợ để có thể khắc phục vấn đề này.
* Cần thẳng thắng thừa nhận rằng hiện nay môi trường kinh doanh của ngành game trong nước chưa nhận được sự hỗ trợ cần thiết, nếu so sánh với chính sách phát triển ươm mầm, hỗ trợ doanh nghiệp, thu hút đầu tư nước ngoài của các nước phát triển, hay thậm chí là của các quốc gia trong khu vực như Thái Lan, Indonesia, Philippines. Điều này dẫn đến thực trạng, không ít doanh nghiệp có chủ yếu là nhân sự là người Việt, thành công ở Việt Nam và cả thị trường nước ngoài, nhưng lại được khai sinh ở một quốc gia khác, như Singapore.

Theo nghiên cứu của chúng tôi thì cũng chưa có bất cứ quốc gia/vùng lãnh thổ nào trên thế giới áp dụng thuế TTĐB cho ngành game. Một số nước áp dụng cơ chế kiểm soát về nội dung hoặc cơ chế kiểm soát thời gian chơi game tương tự như Việt Nam (điển hình là Trung Quốc, Hàn Quốc) chứ công cụ thuế thì chưa có tiền lệ.

Với những phân tích trên đây, Liên Minh Game đại diện cho các doanh nghiệp làm game Việt Nam, chúng tôi muốn gửi đến thông điệp rằng thị trường game ở Việt Nam tuy đang phát triển, nhưng doanh nghiệp trong nước còn gặp nhiều khó khăn khi phải cạnh tranh với doanh nghiệp nước ngoài, và cạnh tranh với cả chính sách hỗ trợ của các quốc gia trong khu vực. Do đó, chúng tôi kính mong và đề xuất trò chơi trực tuyến sẽ không bị đưa vào danh mục đối tượng chịu thuế TTĐB như trong dự thảo.

**Xin cám ơn Quý vị!**