

**CHƯƠNG TRÌNH THỨC ĐẨY TRẢI NGHIỆM VĂN HÓA SỐ
ĐỂ KHUYẾN KHÍCH NGƯỜI DÂN TIẾP CẬN CÁC SẢN PHẨM VĂN HÓA
TRÊN MÔI TRƯỜNG SỐ**

*(Kèm theo Quyết định số /QĐ-BVHTTDL ngày tháng 12 năm 2025
của Bộ trưởng Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch)*

1. Quan điểm

1.1. Trong Chương trình này, *văn hóa số* được hiểu là các giá trị văn hóa tốt đẹp của Việt Nam được tạo ra dưới dạng số, lưu trữ, thông qua môi trường số để truyền tải đến người dân dưới dạng sản phẩm, dịch vụ hoặc thông điệp khác.

Sản phẩm văn hóa trên môi trường số là các nội dung, hình thức của văn hóa số được người dân Việt Nam, khách du lịch quốc tế... tiếp nhận thông qua nền tảng số, phần mềm, mạng xã hội và các phương tiện truyền thông khác.

1.2. Lấy người dân làm trung tâm trong tiếp cận văn hóa số; người dân vừa là người tiếp nhận, tiêu dùng, vừa là chủ thể sáng tạo và tương tác với văn hóa số; bảo đảm mọi người dân tiếp cận văn hóa số một cách công bằng, dễ dàng, không bị phân biệt bởi độ tuổi, địa lý, trình độ, điều kiện kinh tế.

Việc tổ chức trải nghiệm văn hóa số cần bảo đảm các sản phẩm văn hóa được thiết kế theo hướng dễ tiếp cận, dễ trải nghiệm, có tính tương tác và hấp dẫn, phù hợp với thói quen sử dụng nền tảng số của người dân; qua đó từng bước hình thành nhu cầu, thói quen tiếp cận, sử dụng và gắn bó lâu dài với các sản phẩm văn hóa số, tạo nền tảng cho phát triển công nghiệp văn hóa trên môi trường số.

2. Mục tiêu

2.1. Mục tiêu tổng quát

Mục tiêu tổng quát của Chương trình là tạo điều kiện để mọi người dân được tiếp cận công bằng, thuận lợi và an toàn với các sản phẩm văn hóa trên môi trường số. Chương trình hướng tới việc nâng cao nhận thức, kỹ năng số và năng lực văn hóa số cho cộng đồng; khuyến khích người dân tham gia sáng tạo, chia sẻ và phổ biến sản phẩm văn hóa số mang đậm bản sắc dân tộc. Hình thành hệ sinh thái văn hóa số lành mạnh, sáng tạo và bao trùm.

Tăng cường vai trò của nhà nước trong định hướng, hỗ trợ và điều phối các nguồn lực phát triển văn hóa số. Tận dụng tối đa hạ tầng công nghệ và nền tảng số hợp pháp để mở rộng khả năng truy cập nội dung văn hóa đa dạng, chất lượng, góp phần xây dựng xã hội số phát triển toàn diện, lành mạnh.

2.2. Mục tiêu cụ thể

a) Nâng cao kỹ năng số và nhận thức văn hóa số cho người dân, đặc biệt là giới trẻ và người cao tuổi. Tập trung phổ cập kiến thức an toàn mạng, nhận diện thông tin sai lệch và bảo vệ bản quyền số. Đặc biệt chú trọng đào tạo cho giới trẻ phát huy vai trò sáng tạo và hỗ trợ người cao tuổi tiếp cận dễ dàng với văn hóa số. Qua đó, thúc đẩy toàn dân tham gia hiệu quả vào môi trường văn hóa số hiện đại.

b) Phát huy nguồn lực hạ tầng số, internet tốc độ cao, phạm vi phủ sóng di động và thiết bị công nghệ mang lại sự tiện lợi, chất lượng hưởng thụ giá trị văn hóa cho cộng đồng, quan tâm đến vùng sâu, vùng xa để mọi người dân đều có điều kiện truy cập văn hóa số. Nghiên cứu để hỗ trợ xây dựng thư viện số, điểm truy cập công cộng miễn phí tại nông thôn, miền núi. Qua đó, tạo điều kiện để mọi người dân được tiếp cận và thụ hưởng sản phẩm văn hóa số.

c) Phát triển nội dung văn hóa số đa dạng, lành mạnh, phù hợp với bản sắc văn hóa Việt Nam. Ưu tiên sản xuất các sản phẩm mang đậm bản sắc dân tộc, truyền thống lịch sử và giá trị nhân văn Việt Nam. Tăng cường kiểm duyệt, định hướng nội dung lành mạnh, chống lại thông tin xấu độc. Khuyến khích sáng tạo nội dung mới kết hợp yếu tố hiện đại và văn hóa truyền thống.

d) Khuyến khích cộng đồng tham gia sáng tạo, chia sẻ sản phẩm văn hóa số trên các nền tảng trực tuyến. Tạo điều kiện để cá nhân, nhóm và tổ chức sản xuất nội dung văn hóa phong phú trên mạng xã hội, nền tảng số. Hỗ trợ kỹ thuật, truyền thông và pháp lý cho các dự án sáng tạo văn hóa cộng đồng. Tôn vinh các sản phẩm mang giá trị giáo dục, truyền thống gắn với đổi mới sáng tạo. Thúc đẩy tinh thần chia sẻ, lan tỏa những giá trị văn hóa tích cực trên không gian số.

đ) Tăng cường phối hợp giữa nhà nước, doanh nghiệp và tổ chức xã hội trong phát triển hệ sinh thái văn hóa số. Nhà nước đóng vai trò định hướng, xây dựng cơ chế, chính sách và hỗ trợ hạ tầng. Doanh nghiệp cung cấp nền tảng công nghệ, đầu tư sản xuất và phân phối nội dung số. Các tổ chức xã hội thúc đẩy truyền thông, giáo dục, lan tỏa giá trị văn hóa đến cộng đồng. Sự phối hợp chặt chẽ giúp phát triển văn hóa số toàn diện, hiệu quả và bao trùm.

3. Nhiệm vụ và giải pháp chủ yếu

3.1. Nhóm nhiệm vụ nâng cao kỹ năng số và nhận thức văn hóa số cho người dân, đặc biệt là giới trẻ và người cao tuổi.

a) Tổ chức các chương trình đào tạo kỹ năng số cộng đồng. Trong đó cần xây dựng các khóa học cơ bản về sử dụng thiết bị số, internet, mạng xã hội cho người cao tuổi và người dân nông thôn. Lồng ghép nội dung văn hóa số, bảo vệ thông tin cá nhân và nhận biết thông tin sai lệch.

b) Xây dựng và phát triển nền tảng học tập trực tuyến thân thiện với người dân, trang thông tin điện tử cung cấp thông tin học tập miễn phí, dễ sử dụng, có ngôn ngữ giản dị, hình ảnh minh họa rõ ràng. Ưu tiên nội dung dành riêng cho nhóm người cao tuổi, người khiếm khuyết và học sinh vùng sâu, vùng xa.

c) Đưa nội dung giáo dục văn hóa số vào trường học và hoạt động đoàn thể. Lòng ghép kỹ năng số, đạo đức số, nhận thức văn hóa số vào chương trình giáo dục phổ thông, đại học, đoàn thanh niên, hội phụ nữ. Khuyến khích học sinh, sinh viên sáng tạo nội dung văn hóa tích cực trên các nền tảng số. Tổ chức cuộc thi, chiến dịch truyền thông số gắn với chủ đề văn hóa Việt Nam.

d) Tăng cường truyền thông, nâng cao nhận thức cộng đồng. Triển khai các chiến dịch truyền thông qua truyền hình, mạng xã hội, báo chí... để phổ biến kiến thức về kỹ năng số và văn hóa số. Truyền thông tấm gương điển hình của cộng đồng sử dụng văn hóa số hiệu quả. Hướng dẫn người dân cách phân biệt nội dung tốt – xấu, cảnh báo tin giả và vi phạm pháp luật trên môi trường mạng. Nghiên cứu để huy động các KOLs/KOCs (những người có tầm ảnh hưởng) tham gia kể chuyện văn hóa, sản xuất sản phẩm văn hóa số để phát huy sự lan tỏa và sức mạnh truyền thông đến cộng đồng.

đ) Xây dựng mạng lưới tình nguyện viên, cộng đồng hỗ trợ kỹ năng số. Huy động lực lượng thanh niên, sinh viên công nghệ tham gia hỗ trợ người dân sử dụng thiết bị số và truy cập văn hóa số. Nghiên cứu để nhân rộng các mô hình có hiệu quả trong cộng đồng dân cư, đặc biệt là vùng nông thôn, miền núi.

3.2. Nhóm nhiệm vụ hỗ trợ, tạo điều kiện để mọi người dân truy cập văn hóa số, quan tâm đến vùng sâu, vùng xa.

a) Tận dụng tối đa các nền tảng số, mạng xã hội và hạ tầng viễn thông, internet băng rộng tại địa phương khó khăn; ưu tiên lồng ghép với các chương trình mục tiêu quốc gia về văn hóa, nông thôn mới, giảm nghèo bền vững...

b) Nghiên cứu để xây dựng các điểm truy cập công cộng và trung tâm học tập số cộng đồng nhà văn hóa số tại phường, xã, trường học; Cung cấp miễn phí hoặc chi phí thấp để người dân dễ dàng tiếp cận sản phẩm văn hóa số.

c) Phát triển các nền tảng văn hóa số thân thiện với người dùng địa phương với ngôn ngữ bản địa, giao diện đơn giản, dễ sử dụng. Hỗ trợ cán bộ xã, phường, giáo viên, đoàn thể địa phương làm cầu nối hướng dẫn người dân sử dụng hiệu quả nền tảng số để tiếp cận văn hóa số.

3.3. Nhóm nhiệm vụ phát triển nội dung văn hóa số đa dạng, lành mạnh, phù hợp với bản sắc văn hóa Việt Nam.

a) Hỗ trợ sáng tạo và sản xuất nội dung văn hóa số mang đậm bản sắc dân tộc. Ưu tiên các dự án số hóa truyện dân gian, di sản văn hóa, nghệ thuật truyền

thống (tuồng, chèo, cải lương...); khuyến khích sáng tạo phim hoạt hình, trò chơi, video ngắn có yếu tố lịch sử, văn hóa Việt Nam; ứng dụng AI và Big Data để gợi ý nội dung văn hóa số trên các nền tảng theo sở thích người dùng ví dụ người trẻ cần sự sôi động, người già cần sự tinh tế, chậm rãi...

b) Xây dựng kho nội dung văn hóa số quốc gia để người dân có thể truy cập miễn phí; chú trọng xây dựng và phát triển nội dung văn hóa các cộng đồng dân tộc thiểu số bằng ngôn ngữ bản địa; tạo điều kiện để cộng đồng dân cư, cá nhân, tổ chức sưu tầm, số hóa và lưu trữ có hệ thống các tài liệu, hiện vật, hình ảnh, âm thanh liên quan đến văn hóa Việt Nam.

Thiết lập nền tảng dữ liệu mở để người dân, nhà sáng tạo, giáo viên có thể khai thác phục vụ học tập và sản xuất nội dung. Từng bước kết nối kho nội dung văn hóa số với thiết chế văn hóa, đài phát thanh - truyền hình...

c) Tăng cường kiểm duyệt, định hướng nội dung lành mạnh trên môi trường số. Ứng dụng công nghệ để rà soát, xử lý kịp thời các nội dung vi phạm thuần phong mỹ tục, xuyên tạc lịch sử, kích động bạo lực, vi phạm bản quyền tác giả...

Xây dựng bộ tiêu chí đánh giá nội dung văn hóa số phù hợp với các nhóm tuổi và giá trị văn hóa dân tộc. Kết hợp truyền thông giáo dục để nâng cao nhận thức người dùng, đặc biệt là giới trẻ về lựa chọn nội dung an toàn.

d) Khuyến khích các doanh nghiệp phát triển sản phẩm văn hóa số dân tộc Việt Nam; nghiên cứu lồng ghép vào chính sách phát triển văn hóa để có thể ưu đãi thuế, tín dụng, quảng bá cho các startup và doanh nghiệp số đầu tư vào lĩnh vực văn hóa – sáng tạo; tăng cường hợp tác giữa nhà sáng tạo nội dung và doanh nghiệp công nghệ để phân phối sản phẩm trên các nền tảng số phổ biến ở Việt Nam. Xây dựng hệ sinh thái dịch vụ số hỗ trợ sản xuất, quảng bá, phân phối và thương mại hóa sản phẩm văn hóa số nhằm tạo động lực để doanh nghiệp công nghệ tham gia phát triển văn hóa số.

3.4. Nhóm nhiệm vụ khuyến khích cộng đồng tham gia sáng tạo, chia sẻ sản phẩm văn hóa số trên các nền tảng trực tuyến.

a) Tạo môi trường sáng tạo thuận lợi và hỗ trợ kỹ thuật cho cộng đồng. Xây dựng các không gian sáng tạo số tại trường học, nhà văn hóa... Hỗ trợ thiết bị, phần mềm, kết nối mạng và hướng dẫn kỹ thuật, tổ chức các lớp tập huấn cho người dân khi sản xuất nội dung số như quay video, dựng phim, thiết kế đồ họa, viết nội dung... gắn với chủ đề văn hóa Việt Nam.

b) Phát động các cuộc thi về phát triển văn hóa số với chủ đề về di sản văn hóa, truyền thống, phong tục tập quán và các giá trị tốt đẹp của con người, văn hóa Việt Nam. Tăng cường truyền thông để lan tỏa và tôn vinh các sản phẩm tiêu biểu đồng thời hỗ trợ để quảng bá các sản phẩm văn hóa sáng tạo ra cộng đồng.

c) Xây dựng cộng đồng và mạng lưới kết nối người sáng tạo nội dung văn hóa số. Thành lập các câu lạc bộ sáng tạo nội dung số tại cơ sở, tổ chức xã hội, đặc biệt ở nông thôn, miền núi để giao lưu, chia sẻ kinh nghiệm, hợp tác giữa các nhà sáng tạo nội dung chuyên nghiệp và cộng đồng.

3.5. Nhóm nhiệm vụ tăng cường phối hợp giữa nhà nước, doanh nghiệp và tổ chức xã hội trong phát triển hệ sinh thái văn hóa số.

a) Thiết lập, lồng ghép vào các chương trình liên quan đến hợp tác công – tư – xã hội trong phát triển văn hóa số. Theo đó, Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch chủ trì với sự tham gia của doanh nghiệp công nghệ, doanh nghiệp nội dung số và các tổ chức, cá nhân có liên quan. Nhà nước bảo đảm cơ chế chính sách, hỗ trợ hạ tầng; doanh nghiệp chịu trách nhiệm đầu tư, phát triển công nghệ; tổ chức xã hội triển khai truyền thông, giáo dục và kết nối cộng đồng.

b) Xây dựng mạng lưới đối tác văn hóa số liên ngành. Mạng lưới gồm các đơn vị thuộc Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, các doanh nghiệp công nghệ – truyền thông, cùng đại diện các tổ chức xã hội, đoàn thể.

Mạng lưới này có thể đề xuất chính sách, chia sẻ nguồn lực, phối hợp tổ chức sự kiện văn hóa số, đáp ứng nhu cầu kết nối giúp các bên tăng hiệu quả phối hợp, thúc đẩy đổi mới sáng tạo và lan tỏa giá trị văn hóa Việt Nam trong môi trường số.

c) Tăng cường vai trò của doanh nghiệp công nghệ văn hóa và doanh nghiệp công nghệ trong việc thiết kế trải nghiệm, phân phối và từng bước thương mại hóa các sản phẩm văn hóa số; khuyến khích hợp tác giữa khu vực nhà nước và doanh nghiệp nhằm đưa sản phẩm văn hóa số đến với người dân theo cơ chế thị trường phù hợp, bảo đảm định hướng giá trị văn hóa và tuân thủ pháp luật; nghiên cứu quy định về việc bảo hộ quyền tác giả thông qua công nghệ (như Blockchain/NFT) để các nghệ nhân, nhà sáng tạo có thể tham gia hoạt động nghệ thuật, kinh tế văn hóa số trên nền tảng công nghệ mới.

4. Tổ chức thực hiện

4.1. Các cơ quan, đơn vị thuộc Bộ

a) Căn cứ Chương trình này xây dựng và ban hành kế hoạch triển khai thực hiện; phối hợp với các Sở ở địa phương trong việc hướng dẫn chuyên môn thuộc phạm vi quản lý để áp dụng thống nhất trên cả nước.

b) Chủ trì, phối hợp với cơ quan, đơn vị, doanh nghiệp có liên quan xây dựng nội dung nhằm phát triển kho nội dung số về văn hóa, từng bước kết nối với nền tảng số dùng chung của Bộ, tạo điều kiện để khuyến khích người dân tiếp cận các sản phẩm văn hóa, trải nghiệm văn hóa trên môi trường số.

c) Lập kế hoạch để huy động nguồn lực trong và ngoài ngân sách nhà nước để thực hiện nhiệm vụ bảo đảm khả thi, đúng quy định.

4.2. Vụ Khoa học công nghệ, Đào tạo và Môi trường

Ngoài thực hiện nhiệm vụ 4.1. thực hiện thêm nhiệm vụ:

Chủ trì, phối hợp với các cơ quan, đơn vị có liên quan tổ chức phổ biến và hướng dẫn triển khai thực hiện Chương trình; kiểm tra, giám sát, tổng hợp tình hình thực hiện để kịp thời báo cáo Lãnh đạo Bộ.

Chủ trì, phối hợp với cơ quan đơn vị có liên quan tổng hợp nhu cầu kinh phí để thực hiện nhiệm vụ của Chương trình bảo đảm kịp thời, đúng quy định.

4.3. Sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch, Sở Văn hóa và Thể thao, Sở Du lịch các tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương

a) Căn cứ nhiệm vụ và giải pháp của Chương trình này để vận dụng tại địa phương; Chủ động lồng ghép vào kế hoạch hoạt động, hướng dẫn đơn vị ở địa phương bảo đảm khả thi, có hiệu quả.

b) Chủ động, phối hợp với Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch để xây dựng nội dung hướng dẫn về chuyên ngành thuộc phạm vi quản lý nhà nước của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch bảo đảm việc triển khai thực hiện Chương trình này được đồng bộ, thông suốt.

Kịp thời báo cáo tình hình triển khai thực hiện về Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (qua Vụ Khoa học công nghệ, Đào tạo và Môi trường) để tổng hợp.

Trong quá trình triển khai thực hiện nếu phát sinh những vấn đề mới cần sửa đổi, bổ sung, các đơn vị, các Sở ở địa phương chủ động phối hợp với Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (qua Vụ Khoa học công nghệ, Đào tạo và Môi trường) để báo cáo Bộ trưởng xem xét, quyết định./.