

TỪ SỐ HÓA ĐẾN KHAI THÁC: THIẾT CHẾ VĂN HÓA SỐ VÀ CƠ CHẾ ĐƯA TÀI SẢN VĂN HÓA SỐ CỦA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH VÀO ĐỜI SỐNG, THỊ TRƯỜNG

Tham luận tại Hội thảo “Chuyển đổi số và đổi mới sáng tạo cho ngành Văn hóa và Thể thao Thành phố Hồ Chí Minh”

TS. Chu Tiên Đạt

Bí thư Đảng ủy, Chủ tịch Hội đồng thành viên
Tổng công ty Truyền thông đa phương tiện VTC

Kính thưa các đồng chí lãnh đạo Thành phố, lãnh đạo Sở Văn hóa và Thể thao,

Kính thưa các nhà khoa học và các vị đại biểu,

Tham luận của Tổng công ty Truyền thông đa phương tiện VTC tập trung vào một câu hỏi: sau khi tài nguyên văn hóa đã được số hóa, Thành phố cần những thiết chế và cơ chế nào để các tài nguyên đó được sử dụng, tạo ra giá trị và quay lại nuôi dưỡng công tác bảo tồn.

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Thành phố Hồ Chí Minh sau hợp nhất quản lý 321 di tích được xếp hạng, gồm 4 di tích quốc gia đặc biệt, 99 di tích quốc gia và 218 di tích cấp thành phố (Trung tâm Báo chí Thành phố Hồ Chí Minh, 2025); 25 bảo tàng trên địa bàn lưu giữ khoảng 700.000 hiện vật (Thanh Niên, 2026). Chương trình hành động số 18-CTrHĐ/TU ngày 17/4/2026 của Thành ủy thực hiện Nghị quyết số 80-NQ/TW đặt chỉ tiêu: “Đến hết năm 2026, số hoá 100% các di sản văn hóa cấp quốc gia và cấp quốc gia đặc biệt. Đến hết năm 2027, số hóa 100% các di sản văn hóa cấp thành phố.” (Mục II, điểm 1.2).

Như vậy, trong khoảng mười lăm tháng tới Thành phố sẽ có một khối dữ liệu số bao phủ toàn bộ di sản đã xếp hạng. Điểm nghẽn của giai đoạn tiếp theo vì thế chuyển sang khâu khai thác: ai được sử dụng dữ liệu, theo quyền nào, qua kênh nào, và giá trị tạo ra được phân chia ra sao. Nếu chưa trả lời được các câu hỏi này, kho dữ liệu số chỉ phát sinh chi phí lưu trữ, bảo mật, cập nhật hằng năm.

Tham luận đề xuất dịch chuyển trọng tâm từ lớp hạ tầng (máy chủ, thiết bị số hóa, phần mềm lưu trữ, vốn đã được Nhà nước ưu tiên bố trí) sang lớp khai thác, gồm: thiết chế văn hóa số; cơ chế cấp quyền khai thác tài sản văn hóa số;

kênh phân phối tới công chúng; và đội ngũ đủ năng lực biến dữ liệu thành sản phẩm.

II. CĂN CỨ CHÍNH SÁCH

1. Khai thác và chia sẻ lợi ích từ tài nguyên văn hóa là nhiệm vụ đã được xác định

Nghị quyết số 80-NQ/TW ngày 07/01/2026 của Bộ Chính trị về phát triển văn hóa Việt Nam yêu cầu: *“Nhận diện đầy đủ và khai thác hiệu quả tài nguyên văn hoá; lấy di sản văn hoá là trung tâm và tài nguyên văn hoá số là thế mạnh,... Tạo điều kiện thuận lợi để người dân tham gia sản xuất, tiêu dùng, phản biện và chia sẻ lợi ích từ tài nguyên văn hoá.”* (Mục III, điểm 5, gạch đầu dòng thứ ba) và *“Xây dựng thiết chế ‘văn hoá số’, ‘bảo tàng mở’, ‘nhà hát di động’, ‘thư viện số’ thân thiện với mọi lứa tuổi.”* (Mục III, điểm 4, gạch đầu dòng thứ ba).

Nghị quyết đặt việc khai thác, tiêu dùng và chia sẻ lợi ích bên cạnh bảo tồn, và gọi tên bốn loại thiết chế văn hóa số. Từ đó rút ra: số hóa là điều kiện cần; thước đo hiệu quả là mức độ tài nguyên số được sử dụng và lợi ích người dân, cộng đồng sáng tạo nhận được.

2. Thiết chế văn hóa số đã được phép thí điểm như một mô hình kinh doanh

Nghị quyết số 28/2026/QH16 ngày 24/4/2026 của Quốc hội về phát triển văn hóa Việt Nam quy định: *“Thí điểm các mô hình kinh doanh văn hóa mới gắn với nền tảng số: bảo tàng mở, nhà hát di động, thư viện số và một số loại thiết chế văn hóa số khác theo quy định của Chính phủ. Thời gian thực hiện thí điểm tối đa là 05 năm kể từ ngày Nghị quyết này có hiệu lực thi hành.”* (Điều 10, khoản 4). Nghị quyết có hiệu lực từ ngày 01/7/2026. Hệ quả là Thành phố có cơ sở để trở thành địa phương thí điểm sớm, trong khoảng thời gian đến giữa năm 2031.

3. Tài sản số phải được định danh quyền và tạo nguồn tái đầu tư

Quyết định số 611/QĐ-TTg ngày 04/4/2026 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án “Chuyển đổi số trong lĩnh vực văn hóa đến năm 2030, tầm nhìn đến năm 2045” đặt mục tiêu: *“80% di sản văn hóa số công có mã định danh số để xác lập quyền sở hữu, kiểm soát khai thác, khuyến khích người dân, tổ chức, doanh nghiệp cũng xác định mã định danh, quyền sở hữu để thúc đẩy thị trường.”* (Điều 1, Mục III, điểm 2) và yêu cầu: *“Phát triển các mô hình kinh tế số trong lĩnh vực*

văn hóa dựa trên tài nguyên văn hóa số để tạo nguồn lực tái đầu tư cho bảo tồn và phát huy các giá trị văn hoá.” (Điều 1, Mục II, điểm 2, tiết đ).

Từ hai quy định này rút ra một chu trình khép kín mà Thành phố cần thiết kế ngay trong quá trình số hóa: số hóa, định danh quyền, khai thác qua thiết chế và thị trường, trích một phần giá trị quay lại cho bảo tồn.

4. Vai trò của khu vực kinh tế nhà nước và doanh nghiệp

Quyết định số 611/QĐ-TTg nêu quan điểm: *“Nhà nước, khu vực kinh tế nhà nước giữ vai trò tiên phong, dẫn dắt, kiến tạo, thúc đẩy hợp tác giữa khu vực công và tư, mở rộng hợp tác quốc tế để hình thành một hệ sinh thái văn hóa số bền vững, sáng tạo, phát triển và gắn với chuỗi giá trị toàn cầu.” (Điều 1, Mục I, điểm 8).* Nghị quyết số 80-NQ/TW khẳng định: *“Doanh nghiệp, đặc biệt là doanh nghiệp trong lĩnh vực công nghiệp văn hoá, công nghiệp sáng tạo và giải trí là động lực then chốt thúc đẩy đổi mới sáng tạo văn hoá.” (Mục III, điểm 5, gạch đầu dòng thứ nhất).*

Từ hai văn bản trên, chúng tôi rút ra cách phân vai: doanh nghiệp nhà nước tham gia xây dựng và vận hành các cầu phần dùng chung của lớp khai thác (vé điện tử, định danh và cấp quyền, kênh phân phối), vốn mang tính hàng hóa công và gắn với chủ quyền dữ liệu văn hóa; doanh nghiệp tư nhân, nghệ sĩ, người sáng tạo nội dung trực tiếp tạo ra sản phẩm, dịch vụ trên các cầu phần đó.

III. THỰC TIỄN TRIỂN KHAI TẠI TỔNG CÔNG TY VTC

1. Vé điện tử và giá trị của dữ liệu khán giả

Tổng công ty VTC xây dựng và vận hành hệ thống bán vé trực tuyến xiecvietnam.vn cho Rạp Xiếc Trung ương thuộc Liên đoàn Xiếc Việt Nam, cho phép chọn ghế theo sơ đồ, thanh toán qua nhiều kênh và nhận vé bằng mã QR; khoảng 80% giao dịch thực hiện trên thiết bị di động (Báo Văn hóa, 2026). Ngày 29/01/2026, Bộ trưởng Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch giao Tổng công ty xây dựng hệ thống bán vé dùng chung, gồm công bán vé thống nhất, hệ thống quản trị cho các đơn vị và hệ thống kiểm soát vé điện tử (Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, 2026). Tổng công ty đang cùng Nhà hát Kịch Việt Nam khảo sát phương án vé điện tử và số hóa kho tư liệu nghệ thuật của Nhà hát.

Giá trị lớn nhất của vé điện tử nằm ở dữ liệu khán giả: ai mua, cho chương trình nào, vào khung giờ nào, ở mức giá nào. Quyết định số 611/QĐ-TTg yêu cầu

“*hình thành cơ sở dữ liệu về thị trường, khán giả và doanh thu biểu diễn phục vụ công tác quản lý và hoạch định chính sách.*” (Điều 1, Mục V, điểm 2, tiết b, gạch đầu dòng thứ hai). Tại Hàn Quốc, theo Điều 4 và Điều 43 Luật Biểu diễn, Hệ thống mạng tích hợp nghệ thuật biểu diễn (KOPIS) thu nhận dữ liệu từ 201 hệ thống phát hành vé trên toàn quốc; năm 2025 hệ thống ghi nhận khoảng 24,78 triệu vé với doanh thu khoảng 1.732,6 tỷ won (Korea Arts Management Service, 2026). Khi dữ liệu vé được chuẩn hóa và tập trung, cơ quan quản lý có căn cứ định lượng để đặt hàng, hỗ trợ và đánh giá chính sách.

2. Cuộc thi sáng tạo tạo lập kho nội dung và kích hoạt công chúng

Cuộc thi “Bản sắc” năm 2025 do Tổng công ty phối hợp với Văn phòng Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch triển khai trong 4 tuần đã tạo ra 704 tác phẩm video, trong đó 128 tác phẩm do cán bộ ngành văn hóa thực hiện, cùng ngân hàng 1.700 câu hỏi có nguồn thông tin kiểm chứng; phần thi trắc nghiệm thu hút 58.807 lượt chơi với hơn 1 triệu lượt trả lời; 78% người tham gia dưới 35 tuổi (Tổng công ty VTC, 2025). Cuộc thi năm 2026 được phát động từ ngày 15/9/2026; cùng năm, Tổng công ty phối hợp với Cục Điện ảnh, Quỹ Hỗ trợ phát triển du lịch và Bảo tàng Lịch sử quốc gia tổ chức Cuộc thi video “Chạm Việt Nam 2026”.

Mỗi cuộc thi tạo ra một kho nội dung văn hóa đã được kiểm chứng và giải quyết quyền sử dụng, đồng thời phát hiện người sáng tạo. Hạn chế là người tham gia ở phía Nam chỉ chiếm 16,1%, trong khi phía Bắc chiếm 65,5% (Tổng công ty VTC, 2025). Đây là dư địa cần cùng Thành phố khai thác.

3. Hợp tác với bảo tàng, đơn vị nghệ thuật

Tổng công ty đang cùng Bảo tàng Lịch sử quốc gia triển khai dự án sản phẩm lưu niệm phát triển từ hoa văn, hiện vật của Bảo tàng; đã ra mắt loạt phim hoạt hình lịch sử kết hợp trí tuệ nhân tạo với kỹ thuật hoạt hình (tháng 3/2026); cùng Liên đoàn Xiếc Việt Nam thống nhất số hóa dữ liệu nghệ thuật xiếc để kết nối vào hệ sinh thái dữ liệu văn hóa chung (Tổng công ty VTC, 2026). Hướng đi này phù hợp yêu cầu “*phát triển các bộ sưu tập số tương tác và các mô hình kinh tế sáng tạo trong lĩnh vực bảo tàng và di sản*” của Quyết định số 611/QĐ-TTg (Điều 1, Mục V, điểm 2, tiết a, gạch đầu dòng thứ tư). Bài học rút ra: bảo tàng nắm giữ chất liệu và chuyên môn, doanh nghiệp đảm nhận sản xuất và phân phối; quan hệ giữa hai bên cần được xác lập bằng hợp đồng cấp quyền có điều khoản chia sẻ doanh thu, thay cho hình thức phối hợp theo từng sự kiện.

IV. ĐỀ XUẤT ÁP DỤNG TẠI THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Thứ nhất, thí điểm công vé văn hóa, thể thao dùng chung của Thành phố. Phụ lục kèm theo Quyết định số 611/QĐ-TTg giao nhiệm vụ xây dựng “*nền tảng vé điện tử dùng chung phục vụ hoạt động văn hóa, nghệ thuật và tham quan*”, bắt đầu năm 2026, đưa vào vận hành năm 2028 (nhiệm vụ số 2.2.6). Thành phố có thể đi trước bằng một công vé thí điểm cho nhà hát, bảo tàng và cơ sở thể thao công lập, theo chuẩn dữ liệu thống nhất để kết nối với nền tảng quốc gia khi hoàn thành; các đơn vị giữ kênh bán riêng, dữ liệu khán giả đồng bộ về cơ sở dữ liệu của Sở. Bảo tàng Chứng tích chiến tranh đã bán vé trực tuyến từ tháng 02/2026 (Thể thao và Văn hóa, 2026), có thể là đơn vị kết nối đầu tiên. Thời điểm phù hợp để khởi động là Ngày Văn hóa Việt Nam 24/11/2026, khi Nghị quyết số 28/2026/QH16 cho phép “*Miễn hoặc giảm phí, lệ phí dịch vụ tham quan tại các cơ sở văn hóa, thể thao công lập vào Ngày Văn hóa Việt Nam theo quyết định của cơ quan nhà nước có thẩm quyền.*” (Điều 2, khoản 2). Vé miễn phí phát hành qua cổng vừa điều tiết lượng khách, vừa cho Thành phố bộ số liệu đầu tiên về nhu cầu thụ hưởng văn hóa, thể thao.

Thứ hai, ban hành bộ quy tắc cấp quyền khai thác tài sản văn hóa số của Thành phố song song với tiến độ số hóa, phân tầng: (a) dữ liệu độ phân giải phổ thông mở miễn phí cho giáo dục, nghiên cứu, truyền thông phi thương mại; (b) dữ liệu độ phân giải cao, mô hình ba chiều được cấp phép có thu phí cho trò chơi điện tử, phim hoạt hình, thiết kế, quà lưu niệm; (c) sản phẩm đồng phát triển giữa bảo tàng và doanh nghiệp áp dụng chia sẻ doanh thu, trích một tỷ lệ xác định cho đơn vị quản lý di sản. Tầng mở có tiền lệ quốc tế: năm 2024, Bảo tàng Rijksmuseum (Hà Lan) ra mắt nền tảng tra cứu trực tuyến khoảng 800.000 hiện vật, tác phẩm có hình ảnh độ phân giải cao (Rijksmuseum, 2024). Tầng thu phí và chia sẻ doanh thu là cách thực hiện yêu cầu “tạo nguồn lực tái đầu tư cho bảo tồn” nêu trên.

Thứ ba, lựa chọn đơn vị thí điểm thiết chế văn hóa số theo Điều 10, khoản 4 Nghị quyết số 28/2026/QH16: một đến hai bảo tàng, một nhà hát và Thư viện Khoa học Tổng hợp, nơi hiện có khoảng 6 triệu trang tài liệu số (Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, 2025); các đơn vị này vận hành theo mô hình “*đầu tư công - quản lý tư*” mà Nghị quyết số 80-NQ/TW đã nêu (Mục III, điểm 2, gạch đầu dòng thứ tư). Doanh nghiệp tham gia theo cơ chế Quyết định số 611/QĐ-TTg đã xác định: “*Tập trung xây dựng cơ chế đặt hàng dịch vụ số hóa và dịch vụ dữ liệu*

từ doanh nghiệp; hoàn thiện quy định về liên kết công - tư trong quản trị, vận hành các nền tảng văn hóa số” (Điều 1, Mục V, điểm 1, tiết a, gạch đầu dòng thứ hai). Dịch vụ chuyên sâu có thu phí vận hành song song với dịch vụ miễn phí trên Nền tảng văn hóa số toàn dân mà Chương trình hành động số 18-CTrHĐ/TU đã đặt ra (Mục III, điểm 3).

Thứ tư, tổ chức chặng Cuộc thi “Bản sắc” tại phía Nam, dùng dữ liệu di sản vừa số hóa của Thành phố làm chất liệu cho ngân hàng câu hỏi và đề bài video, nhằm nâng tỷ lệ tham gia của công chúng phía Nam và tạo lập kho nội dung về di sản Thành phố do chính cộng đồng sản xuất.

Thứ năm, đặt hàng sản phẩm sáng tạo từ dữ liệu di sản ba chiều, gắn với du lịch và thể thao điện tử. Phụ lục Quyết định số 611/QĐ-TTg giao nhiệm vụ *“Xây dựng các bộ tài nguyên số, dữ liệu số (3D, VR/AR) về văn hóa, lịch sử để cung cấp chất liệu đầu vào, hỗ trợ các tổ chức, doanh nghiệp sản xuất phim hoạt hình, trò chơi điện tử mang bản sắc Việt Nam.”* (nhiệm vụ số 5.3). Dữ liệu số của Địa đạo Củ Chi, di tích Nhà tù Côn Đảo, không gian Chợ Lớn là chất liệu cho trò chơi và tuyên tham quan thực tế tăng cường. Tổng công ty VTC đã đưa chất liệu văn hóa vào các trò chơi do Tổng công ty phát hành và vận hành nội dung Audition tại SEA Games 33, nơi đội tuyển Việt Nam giành 6 huy chương, trong đó có 2 huy chương vàng (Tổng công ty VTC, 2026); chúng tôi sẵn sàng phối hợp trong quá trình hình thành Trung tâm Thể thao điện tử mà Chương trình hành động số 18-CTrHĐ/TU đã xác định (Mục III, điểm 7).

Các đề xuất trên chỉ vận hành được khi đội ngũ các đơn vị có năng lực số tương ứng. Quyết định số 611/QĐ-TTg đặt mục tiêu đến năm 2030 *“100% cán bộ lãnh đạo quản lý, công chức, viên chức, văn nghệ sĩ... được tiếp cận, đào tạo, bồi dưỡng kiến thức kỹ năng số.”* (Điều 1, Mục III, điểm 2). Tổng công ty VTC sẵn sàng tổ chức cho cán bộ ngành Văn hóa và Thể thao Thành phố các khóa bồi dưỡng theo mô hình khóa “Kể chuyện văn hóa trong thời đại số” đã triển khai tháng 6/2026, tập trung vào kể chuyện số, khai thác dữ liệu di sản, bản quyền trên môi trường số và phân tích dữ liệu khán giả.

V. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

Khi tiến độ số hóa di sản đã được xác định bằng chỉ tiêu cụ thể, trọng tâm chính sách của Thành phố cần chuyển sang khâu khai thác. Khung pháp lý cho

việc này đã có; phần việc còn lại là thiết kế cơ chế vận hành ở cấp Thành phố. Tổng công ty VTC kiến nghị:

1. Ủy ban nhân dân Thành phố, Sở Văn hóa và Thể thao đưa “quy tắc cấp quyền khai thác tài sản văn hóa số” và “cổng vé văn hóa, thể thao dùng chung” vào kế hoạch triển khai Chương trình hành động số 18-CTrHĐ/TU; lựa chọn đơn vị thí điểm thiết chế văn hóa số theo Điều 10, khoản 4 Nghị quyết số 28/2026/QH16.

2. Sở Văn hóa và Thể thao và Tổng công ty VTC xây dựng chương trình hợp tác giai đoạn 2026 - 2030 với ba nội dung ưu tiên: thí điểm vé điện tử dùng chung từ Ngày Văn hóa Việt Nam 24/11/2026; chặng Cuộc thi “Bản sắc” tại phía Nam; bồi dưỡng kỹ năng văn hóa số cho cán bộ ngành.

3. Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch sớm ban hành chuẩn dữ liệu vé và dữ liệu khán giả để hệ thống vé của các địa phương kết nối được với nền tảng quốc gia; tham mưu Chính phủ quy định danh mục, tiêu chí các loại thiết chế văn hóa số được thí điểm theo Điều 10, khoản 4 Nghị quyết số 28/2026/QH16.

Xin trân trọng cảm ơn các đồng chí và các vị đại biểu.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Báo Văn hóa (2026), “Mua vé xem xiếc trực tuyến, chọn ghế và nhận mã QR ngay trên điện thoại”, Báo Văn hóa điện tử, ngày 14/7/2026.
- Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (2025), “Thành phố Hồ Chí Minh ứng dụng công nghệ số hướng tới hình thành mạng lưới thư viện hiện đại”, Cổng thông tin điện tử Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, ngày 21/8/2025.
- Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (2026), “Tái định vị VTC: Lấy văn hóa làm cốt lõi, công nghệ làm nền tảng”, Cổng thông tin điện tử Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, ngày 30/01/2026.
- Korea Arts Management Service (2026), 2025년 공연시장 티켓판매 현황 분석 보고서 (Báo cáo phân tích tình hình bán vé thị trường nghệ thuật biểu diễn năm 2025), Hệ thống mạng tích hợp nghệ thuật biểu diễn KOPIS, Seoul.
- Rijksmuseum (2024), Thông cáo báo chí về việc ra mắt nền tảng “Collection Online”, ngày 26/11/2024, Amsterdam.
- Thanh Niên (2026), “Làm gì để kho báu hơn 700.000 hiện vật sau sáp nhập thực sự sống”, Báo Thanh Niên, ngày 30/5/2026.
- Thể thao và Văn hóa (2026), “Phó Giám đốc điều hành Bảo tàng Chứng tích chiến tranh: Chuyển đổi số giúp nâng cao trải nghiệm của công chúng”, Báo Thể thao và Văn hóa, ngày 04/5/2026.
- Tổng công ty Truyền thông đa phương tiện VTC (2025), Báo cáo sơ kết Cuộc thi “Bản sắc”, tìm hiểu và lan tỏa bản sắc văn hóa Việt Nam, tháng 9/2025, Hà Nội.

Tổng công ty Truyền thông đa phương tiện VTC (2026), Tin hoạt động về hợp tác với Liên đoàn Xiếc Việt Nam (18/3/2026), phim hoạt hình lịch sử ứng dụng trí tuệ nhân tạo (27/3/2026), Cuộc thi “Chạm Việt Nam 2026” (27/5/2026), khóa bồi dưỡng “Kể chuyện văn hóa trong thời đại số” (16/6/2026), làm việc với Nhà hát Kịch Việt Nam (27/8/2026), dự án sản phẩm lưu niệm cùng Bảo tàng Lịch sử quốc gia (23/9/2026), Cổng thông tin điện tử vtc.org.vn.

Trung tâm Báo chí Thành phố Hồ Chí Minh (2025), “Ngành Văn hóa, Thể thao Thành phố Hồ Chí Minh: dấu ấn 2025, định hướng bứt phá 2026”, ngày 29/12/2025.