

Phát triển công nghiệp văn hóa gắn với mục tiêu tăng trưởng hai con số

07:22 15/07/2026

Xác định công nghiệp văn hóa là động lực tăng trưởng mới của nền kinh tế, Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (Bộ VHTTDL) đang khẩn trương xây dựng kịch bản phát triển ngành với mục tiêu đạt tốc độ tăng trưởng hai con số trong giai đoạn 2026-2030. Đây là bước đi chiến lược nhằm hiện thực hóa chủ trương của Đảng về phát triển văn hóa thành sức mạnh nội sinh, góp phần quan trọng vào sự nghiệp công nghiệp hóa, hiện đại hóa đất nước.



Ủy viên Ban Chấp hành Trung ương Đảng, Bộ trưởng Bộ VHTTDL Lâm Thị Phương Thanh phát biểu chỉ đạo tại buổi làm việc. (Ảnh: Bộ VHTTDL)

Bộ VHTTDL vừa tổ chức cuộc họp nghe báo cáo về kịch bản phát triển công nghiệp văn hóa gắn với mục tiêu tăng trưởng hai con số do Ủy viên Ban Chấp hành Trung ương Đảng, Bộ trưởng Lâm Thị Phương Thanh chủ trì. Tham dự có các Thứ trưởng Nguyễn Huy Dũng, Tạ Quang Đông, Trịnh Thị Thủy, Hồ An

Phong, Phan Tâm cùng đại diện lãnh đạo các Cục, Vụ, đơn vị trực thuộc Bộ.

Tiềm năng và những "điểm nghẽn" cần sớm tháo gỡ

Báo cáo của Cục trưởng Cục Bản quyền tác giả Trần Hoàng tại cuộc họp cho thấy, công nghiệp văn hóa đang từng bước khẳng định vai trò là một động lực tăng trưởng mới của nền kinh tế. Giai đoạn 2018-2019, giá trị gia tăng của các ngành công nghiệp văn hóa đóng góp trên 6% GDP; sau khi giảm sút do tác động của đại dịch COVID-19, lĩnh vực này đã phục hồi tích cực từ năm 2022 đến nay, ước đóng góp khoảng 4,8-5,2% GDP trong giai đoạn 2024-2026, với tốc độ tăng trưởng bình quân 7-8%/năm.

Hiện nay, 6 lĩnh vực trọng điểm gồm điện ảnh, nghệ thuật biểu diễn, trò chơi điện tử (game), du lịch văn hóa, quảng cáo và thủ công mỹ nghệ - làng nghề đang tạo ra hơn 70% doanh thu của toàn ngành công nghiệp văn hóa.

Trong đó, điện ảnh Việt Nam ghi nhận bước phát triển mạnh mẽ với thị phần phim Việt đạt khoảng 62% trong 6 tháng đầu năm, doanh thu vượt 1.700 tỷ đồng. Nghệ thuật biểu diễn phát triển nhiều chương trình quy mô lớn, tạo sức lan tỏa sang du lịch và tiêu dùng. Ngành game tiếp tục giữ lợi thế về nhân lực và gia công đồ họa, quy mô thị trường khoảng 17.000 tỷ đồng. Du lịch văn hóa phát triển các sản phẩm kinh tế đêm, tour di sản, chương trình biểu diễn thực cảnh; quảng cáo chuyển dịch mạnh sang môi trường số; thủ công mỹ nghệ tiếp tục duy trì giá trị xuất khẩu và tạo việc làm cho hệ thống làng nghề.

Tuy nhiên, báo cáo cũng chỉ ra những hạn chế đang kìm hãm sự phát triển của công nghiệp văn hóa. Khung pháp lý về tài sản trí tuệ số, tài sản số, cơ chế thử nghiệm (sandbox), định giá và thế chấp tài sản trí tuệ chưa được hoàn thiện. Hạ tầng sáng tạo như phim trường, trung tâm biểu diễn, hậu kỳ, kỹ xảo còn thiếu và yếu. Doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực này gặp nhiều khó khăn trong tiếp cận vốn; dòng tiền từ quảng cáo số và game còn phụ thuộc lớn vào các nền tảng nước ngoài. Cơ chế hợp tác công - tư và khai thác tài sản công chưa phát huy hiệu quả; thương hiệu quốc gia cho các sản phẩm công nghiệp văn hóa còn thiếu sức cạnh tranh trên thị trường quốc tế.

Kịch bản đột phá và quyết tâm chính trị từ lãnh đạo Bộ

Nhận định giai đoạn 2026-2030, công nghiệp văn hóa thế giới sẽ tiếp tục tăng trưởng mạnh nhờ quá trình số hóa, phát triển kinh tế dựa trên tài sản trí tuệ, ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI), dữ liệu lớn, AR/VR và khai thác tài sản trí tuệ trên nhiều nền tảng, Bộ VHTTDL đã đề xuất xây dựng kịch bản phát triển với mục tiêu tăng trưởng hai con số.

Về không gian phát triển, Hà Nội, Thành phố Hồ Chí Minh và Đà Nẵng được xác định là các trung tâm động lực, tập trung phát triển game, điện ảnh, quảng cáo số, thiết kế sáng tạo và các khu công nghiệp văn hóa. Các địa phương có thế mạnh về di sản và du lịch như Huế, Quảng Ninh, Khánh Hòa sẽ hình thành chuỗi liên kết giữa du lịch di sản, nghệ thuật biểu diễn, làng nghề và kinh tế đêm. Các vùng Tây Bắc, Tây Nguyên và Đồng bằng sông Cửu Long tập trung khai thác các giá trị văn hóa bản địa, lễ hội, thủ công mỹ nghệ, ẩm thực và du lịch trải nghiệm, tạo sinh kế bền vững cho cộng đồng.

Để hiện thực hóa mục tiêu tăng trưởng, 6 nhóm giải pháp trọng tâm đã được đề xuất: Thứ nhất, hoàn thiện thể chế, sớm ban hành Nghị định về công nghiệp văn hóa, nghiên cứu xây dựng Luật Công nghiệp văn hóa và Luật Bản quyền tác giả, đồng thời hoàn thiện hệ thống thống kê; Thứ hai, xây dựng cơ sở dữ liệu, bản đồ số và sàn giao dịch tài sản trí tuệ nhằm thúc đẩy thương mại hóa các sản phẩm sáng tạo; Thứ ba, phát triển hạ tầng và không gian sáng tạo thông qua nâng cấp rạp chiếu phim, nhà hát, bảo tàng, trung tâm biểu diễn, phim trường và thí điểm các trung tâm công nghiệp văn hóa tại ba thành phố lớn; Thứ tư, phát triển sản phẩm và thương hiệu quốc gia cho các lĩnh vực như phim Việt, âm nhạc Việt, game Việt, sáng tạo số và du lịch làng nghề; Thứ năm, xây dựng cơ chế tín dụng ưu đãi, thí điểm thế chấp tài sản trí tuệ, mở rộng hợp tác công - tư và huy động các quỹ đầu tư sáng tạo; Thứ sáu, đổi mới công tác đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao trong các lĩnh vực điện ảnh, biểu diễn, game, quảng cáo, thiết kế, quản trị bản quyền và thương mại hóa tài sản trí tuệ.

Tại cuộc họp, các Thứ trưởng đã đóng góp nhiều ý kiến quan trọng. Thứ trưởng Hồ An Phong nhấn mạnh yêu cầu cụ thể hóa kịch bản, gắn với dữ liệu, các chỉ số đo lường và ứng dụng chuyển đổi số trong quản lý, điều hành. Thứ trưởng Phan Tâm đề nghị tiếp cận từ góc độ kinh tế - tài chính, xác định rõ nội hàm, các biến số và yếu tố tác động đến tăng trưởng, tính toán phần giá trị gia tăng giữ lại trong nước để phản ánh đúng mức đóng góp của ngành vào GDP. Thứ trưởng Tạ Quang Đông yêu cầu tập trung xây dựng cơ sở dữ liệu về doanh nghiệp, quy mô ngành và các chỉ số tăng trưởng để đánh giá đúng tiềm năng. Thứ trưởng Nguyễn Huy Dũng nhấn mạnh kịch bản phải lượng hóa rõ các nguồn lực đầu tư, bao gồm ngân sách nhà nước, doanh nghiệp, người dân và nguồn vốn FDI, làm cơ sở bảo đảm tính khả thi trong quá trình triển khai.

Phát biểu kết luận, Bộ trưởng Lâm Thị Phương Thanh ghi nhận và đánh giá cao các ý kiến đóng góp, đồng thời khẳng định công nghiệp văn hóa là lĩnh vực mới, khó, đòi hỏi quá trình nghiên cứu công phu và sự tham gia tích cực của các cơ quan liên quan. Bộ trưởng yêu cầu xây dựng kịch bản phải dựa trên hệ thống dữ

liệu rõ ràng, xác định nguồn cụ thể, đưa ra phương pháp tính, căn cứ đề xuất mục tiêu, chỉ tiêu; phản ánh đầy đủ các lĩnh vực công nghiệp văn hóa theo Chiến lược phát triển công nghiệp văn hóa và bảo đảm thống nhất phương pháp tính toán, đánh giá mức đóng góp của công nghiệp văn hóa đối với GDP.

Đặc biệt, Bộ trưởng khẳng định: "Không coi hiện trạng là một kịch bản". Theo đó, chỉ xây dựng hai kịch bản gồm kịch bản đạt mục tiêu theo Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp văn hóa và mục tiêu phát triển kinh tế - xã hội; kịch bản vượt mục tiêu trên cơ sở có thêm các điều kiện thuận lợi và những giải pháp đột phá. Bộ trưởng nhấn mạnh cần khai thác hiệu quả các nguồn lực quốc tế, phát triển hạ tầng dữ liệu và hoàn thiện cơ chế bảo hộ bản quyền - coi đây là nền tảng quan trọng để thúc đẩy công nghiệp văn hóa phát triển bền vững.

Bộ trưởng giao Viện Văn hóa, Nghệ thuật, Thể thao và Du lịch Việt Nam chủ trì tiếp thu các ý kiến, hoàn thiện kịch bản, phối hợp chặt chẽ với các đơn vị trong quá trình xây dựng Luật Phát triển công nghiệp văn hóa và các cơ chế, chính sách liên quan, bảo đảm tính thống nhất, đồng bộ và khả thi.

Hậu Thạch (t/h)