

**Phụ lục 2**  
**PHƯƠNG PHÁP XÁC ĐỊNH ĐÓNG GÓP CỦA CÁC NGÀNH CÔNG**  
**NGHIỆP VĂN HÓA VÀO GRDP CỦA TỈNH/THÀNH PHỐ**  
(Kèm theo Công văn số /BVHTTDL-BQTG ngày tháng năm 2026  
của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch)

**I. NGUYÊN TẮC CHUNG**

1. Đóng góp của các ngành công nghiệp văn hóa vào GRDP của tỉnh, thành phố được xác định trên cơ sở giá trị tăng thêm của các hoạt động công nghiệp văn hóa, phù hợp với phương pháp biên soạn GRDP hiện hành

2. Việc xác định bảo đảm: (i) Thống nhất phạm vi các ngành công nghiệp văn hóa theo quy định hiện hành; (ii) Thống nhất với phương pháp biên soạn GRDP và Hệ thống tài khoản quốc gia; (iii) Không tính trùng giữa các ngành, lĩnh vực và giữa các hoạt động công nghiệp văn hóa; (iv) Bảo đảm khả năng tổng hợp từ dữ liệu thống kê và dữ liệu hành chính; (v) Bảo đảm thống nhất, so sánh được giữa các địa phương.

**II. XÁC ĐỊNH PHẠM VI CÔNG NGHIỆP VĂN HÓA**

**1. Khoanh vùng đơn vị hoạt động công nghiệp văn hóa**

Việc xác định phạm vi hoạt động công nghiệp văn hóa thực hiện trên cơ sở kết hợp:

a) Hệ thống ngành kinh tế Việt Nam (VSIC);

b) Danh mục các ngành công nghiệp văn hóa theo Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam, gồm: (1) Điện ảnh; (2) Mỹ thuật, nhiếp ảnh và triển lãm; (3) Nghệ thuật biểu diễn; (4) Phần mềm và các trò chơi giải trí; (5) Quảng cáo; (6) Thủ công mỹ nghệ; (7) Du lịch văn hóa; (8) Thiết kế sáng tạo; (9) Truyền hình và phát thanh; (10) Xuất bản.

c) Sản phẩm, dịch vụ tạo ra;

d) Hoạt động sản xuất kinh doanh thực tế của đơn vị.

**2. Phân nhóm hoạt động**

a) Nhóm hoạt động công nghiệp văn hóa cốt lõi

Là các hoạt động được xác định thuộc phạm vi công nghiệp văn hóa và không cần thực hiện bóc tách giá trị tăng thêm.

b) Nhóm hoạt động công nghiệp văn hóa giao thoa

Là các hoạt động đồng thời tạo ra sản phẩm, dịch vụ thuộc công nghiệp văn hóa và các lĩnh vực kinh tế khác; thực hiện bóc tách phần giá trị tăng thêm thuộc công nghiệp văn hóa.

**3. Nguyên tắc xác định phạm vi**

Việc xác định phạm vi hoạt động công nghiệp văn hóa thực hiện theo phương thức ánh xạ từ các ngành công nghiệp văn hóa quy định tại khoản 1 Mục này sang Hệ thống ngành kinh tế Việt Nam (VSIC), kết hợp với sản phẩm, dịch vụ tạo ra và hoạt động sản xuất kinh doanh thực tế của đơn vị.

### **III. NGUỒN THÔNG TIN**

1. Điều tra doanh nghiệp;
2. Điều tra cơ sở sản xuất kinh doanh cá thể;
3. Dữ liệu hành chính;
4. Hồ sơ đăng ký doanh nghiệp;
5. Dữ liệu chuyên ngành văn hóa, du lịch và các nguồn thông tin hợp pháp khác.

Trường hợp sử dụng đồng thời nhiều nguồn thông tin thì ưu tiên sử dụng nguồn dữ liệu thống kê chính thức và thực hiện đối chiếu, chuẩn hóa để bảo đảm tính nhất quán.

### **IV. PHƯƠNG PHÁP XÁC ĐỊNH GIÁ TRỊ TĂNG THÊM**

#### **1. Nguyên tắc xác định**

Giá trị tăng thêm của các ngành công nghiệp văn hóa được xác định phù hợp với phương pháp biên soạn GRDP hiện hành.

Do công nghiệp văn hóa là lĩnh vực liên ngành, việc xác định giá trị tăng thêm thực hiện trên cơ sở tổng hợp giá trị tăng thêm của các ngành kinh tế có liên quan và bóc tách phần hoạt động công nghiệp văn hóa.

#### **2. Đối với hoạt động công nghiệp văn hóa cốt lõi**

Giá trị tăng thêm được xác định trên cơ sở kết quả biên soạn giá trị tăng thêm của ngành kinh tế tương ứng; trường hợp cần thiết sử dụng các nguồn số liệu thống kê chính thức để xác định phạm vi và tỷ trọng hoạt động công nghiệp văn hóa.

#### **3. Đối với hoạt động công nghiệp văn hóa giao thoa**

Giá trị tăng thêm thuộc công nghiệp văn hóa được xác định theo công thức:

$$VA(CNVH) = VA(\text{ngành}) \times \text{Tỷ trọng hoạt động công nghiệp văn hóa}$$

Trong đó:

- VA(CNVH): Giá trị tăng thêm thuộc công nghiệp văn hóa;
- VA(ngành): Giá trị tăng thêm của ngành kinh tế tương ứng đã được xác định theo phương pháp biên soạn GRDP;
- Tỷ trọng hoạt động công nghiệp văn hóa: tỷ lệ phản ánh mức độ tham gia của hoạt động công nghiệp văn hóa trong tổng hoạt động của ngành.

#### **4. Xác định tỷ trọng hoạt động công nghiệp văn hóa**

Tỷ trọng hoạt động công nghiệp văn hóa được xác định theo thứ tự ưu tiên:

- a) Kết quả điều tra thống kê trực tiếp;
- b) Cơ cấu doanh thu, sản lượng hoặc chỉ tiêu phản ánh kết quả hoạt động;
- c) Dữ liệu hành chính;
- d) Lao động theo hoạt động;
- đ) Hệ số kỹ thuật.

Không sử dụng đồng thời nhiều tiêu chí cho cùng một đơn vị tính toán nếu dẫn đến trùng lặp giá trị. Trường hợp sử dụng hệ số hoặc tỷ trọng để bóc tách, địa phương bảo đảm áp dụng thống nhất trong cùng kỳ tính toán và thuyết minh căn cứ xác định.

## V. TÍNH TOÁN CHỈ TIÊU

Đóng góp của các ngành công nghiệp văn hóa vào GRDP (%) được xác định theo công thức:

Tỷ trọng đóng góp (%) = (Giá trị tăng thêm của công nghiệp văn hóa/GRDP theo giá hiện hành) × 100

Kết quả tính toán phục vụ đánh giá đóng góp của công nghiệp văn hóa, không làm thay đổi kết quả GRDP chính thức đã được công bố.

Việc bóc tách hoạt động công nghiệp văn hóa không làm thay đổi giá trị tăng thêm của ngành kinh tế tương ứng đã sử dụng trong biên soạn GRDP.

## VI. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch/ Sở Văn hóa và Thể thao chủ trì tổ chức xác định đóng góp của các ngành công nghiệp văn hóa vào GRDP của địa phương theo hướng dẫn tại Phụ lục này.

2. Trong quá trình thực hiện, Sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch/Sở Văn hóa và Thể thao phối hợp với cơ quan thống kê cấp tỉnh và các cơ quan liên quan để khai thác, sử dụng nguồn thông tin thống kê, dữ liệu hành chính và các nguồn thông tin hợp pháp khác phục vụ tính toán.

3. Việc xác định đóng góp của các ngành công nghiệp văn hóa vào GRDP phải bảo đảm thống nhất với kết quả GRDP của địa phương đã được cơ quan thống kê công bố.

4. Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch chủ trì theo dõi, hướng dẫn và tổng hợp kết quả xác định đóng góp của các ngành công nghiệp văn hóa vào GRDP của các địa phương; trong quá trình tổ chức thực hiện, chỉ đạo Cục Bản quyền tác giả phối hợp với các đơn vị chức năng của Bộ Tài chính để bảo đảm thống nhất về phương pháp, nguồn thông tin và nguyên tắc tổng hợp số liệu.

5. Trường hợp phát sinh khó khăn, vướng mắc trong quá trình xác định phạm vi hoạt động công nghiệp văn hóa, bóc tách hoạt động giao thoa hoặc tính toán chỉ tiêu, địa phương phản ánh về Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch để tổng hợp, nghiên cứu, hoàn thiện hướng dẫn.

**DANH MỤC MÃ NGÀNH KINH TẾ (VSIC) ÁNH XẠ  
CÁC NGÀNH CÔNG NGHIỆP VĂN HÓA PHỤC VỤ XÁC ĐỊNH  
ĐÓNG GÓP VÀO GRDP**

**I. Nguyên tắc sử dụng**

1. Danh mục này được sử dụng để khoanh vùng ban đầu các hoạt động công nghiệp văn hóa phục vụ tính toán giá trị tăng thêm.

2. Mã ngành chỉ là căn cứ nhận diện ban đầu; việc xác định chính thức thực hiện kết hợp với sản phẩm, hoạt động thực tế và cơ cấu doanh thu của đơn vị.

3. Đối với ngành được xác định “Bóc tách”, địa phương thực hiện xác định tỷ trọng hoạt động công nghiệp văn hóa theo hướng dẫn tại Phụ lục phương pháp.

4. Ưu tiên sử dụng cấp ngành chi tiết nhất theo VSIC.

**II. Mã ngành kinh tế phục vụ khoanh vùng hoạt động công nghiệp văn hóa**

Danh mục mã ngành kinh tế này được sử dụng thống nhất để khoanh vùng hoạt động công nghiệp văn hóa phục vụ xác định đóng góp của công nghiệp văn hóa vào GRDP; không sử dụng để biên soạn GRDP chính thức.

| STT | Ngành công nghiệp văn hóa theo Chiến lược | Mã VSIC 2025 | Tên ngành kinh tế   | Mức độ áp dụng  |
|-----|---|--------------|---|---|
| 1   | Quảng cáo                                 | 7310         | Quảng cáo   | Toàn phần   |
| 2   | Kiến trúc                                 | 7110         | Hoạt động kiến trúc và tư vấn kỹ thuật có liên quan ( <i>chỉ phần kiến trúc</i> ) | Bóc tách (Chỉ tính phần hoạt động kiến trúc thuộc phạm vi công nghiệp văn hóa.) |
| 3   | Phần mềm và các trò chơi giải trí         | 5820         | Xuất bản phần mềm   | Bóc tách  |

| <b>STT</b> | <b>Ngành công nghiệp văn hóa theo Chiến lược</b> | <b>Mã VSIC 2025</b> | <b>Tên ngành kinh tế</b>   | <b>Mức độ áp dụng</b> |
|------------|--|---------------------|--|-----------------------|
| 4          | Phần mềm và các trò chơi giải trí                | 6201                | Lập trình máy vi tính  | Bóc tách              |
| 5          | Thủ công mỹ nghệ                                 | 1399                | Sản xuất các loại hàng dệt khác chưa được phân vào đâu                                   | Bóc tách              |
| 6          | Thủ công mỹ nghệ                                 | 1629                | Sản xuất sản phẩm khác từ gỗ; sản xuất sản phẩm từ tre, nứa, rom, rạ và vật liệu tết bện | Bóc tách              |
| 7          | Thủ công mỹ nghệ                                 | 2393                | Sản xuất sản phẩm gốm sứ khác  | Bóc tách              |
| 8          | Thiết kế sáng tạo                                | 7410                | Hoạt động thiết kế chuyên dụng   | Toàn phần             |
| 9          | Điện ảnh   | 5911                | Hoạt động sản xuất phim điện ảnh, phim video và chương trình truyền hình                 | Toàn phần             |
| 10         | Điện ảnh   | 5912                | Hoạt động hậu kỳ   | Toàn phần             |
| 11         | Điện ảnh   | 5913                | Hoạt động phát hành phim điện ảnh, phim video và chương trình truyền hình                | Toàn phần             |
| 12         | Điện ảnh   | 5914                | Hoạt động chiếu phim   | Toàn phần             |
| 13         | Truyền hình và phát thanh                        | 6010                | Hoạt động phát thanh   | Toàn phần             |

| <b>STT</b> | <b>Ngành công nghiệp văn hóa theo Chiến lược</b> | <b>Mã VSIC 2025</b> | <b>Tên ngành kinh tế</b>                                | <b>Mức độ áp dụng</b> |
|------------|--|---------------------|---|-----------------------|
| 14         | Truyền hình và phát thanh                        | 6020                | Hoạt động truyền hình và cung cấp chương trình thuê bao | Toàn phần             |
| 15         | Xuất bản   | 5811                | Xuất bản sách   | Toàn phần             |
| 16         | Xuất bản   | 5813                | Xuất bản báo, tạp chí và các ấn phẩm định kỳ            | Toàn phần             |
| 17         | Xuất bản   | 5819                | Hoạt động xuất bản khác                                 | Toàn phần             |
| 18         | Thời trang                                       | 1410                | May trang phục (trừ trang phục từ da lông thú)          | Bóc tách              |
| 19         | Thời trang                                       | 1430                | Sản xuất trang phục dệt kim, đan móc                    | Bóc tách              |
| 20         | Nghệ thuật biểu diễn                             | 9000                | Hoạt động sáng tác, nghệ thuật và giải trí              | Toàn phần             |
| 21         | Nhiếp ảnh  | 7420                | Hoạt động nhiếp ảnh                                     | Toàn phần             |
| 22         | Bảo tồn di sản                                   | 9102                | Hoạt động bảo tàng và bảo tồn di tích lịch sử           | Toàn phần             |
| 23         | Du lịch văn hóa                                  | 5510                | Dịch vụ lưu trú ngắn ngày                               | Bóc tách              |
| 24         | Du lịch văn hóa                                  | 7911                | Đại lý du lịch  | Bóc tách              |
| 25         | Du lịch văn hóa                                  | 7912                | Điều hành tua du lịch                                   | Bóc tách              |
| 26         | Du lịch văn hóa                                  | 7990                | Dịch vụ đặt chỗ và các dịch vụ hỗ trợ liên              | Bóc tách              |

| STT | Ngành công nghiệp văn hóa theo Chiến lược | Mã VSIC 2025 | Tên ngành kinh tế                        | Mức độ áp dụng |
|-----|---|--------------|--|----------------|
|     |   |              | quan đến quảng bá và tổ chức tua du lịch |                |

**Ghi chú:**

1. Mã VSIC dùng để khoanh vùng ban đầu, không mặc nhiên xác định toàn bộ hoạt động là công nghiệp văn hóa.

2. Đối với mã ghi “Bóc tách”, địa phương xác định tỷ trọng công nghiệp văn hóa theo phương pháp tại Phụ lục tính toán.

3. Ưu tiên sử dụng mã ngành cấp chi tiết nhất kết hợp sản phẩm, kết quả hoạt động sản xuất kinh doanh và thông tin chuyên ngành để tránh tính trùng.

4. Trường hợp đơn vị đăng ký nhiều ngành thì căn cứ hoạt động thực tế của đơn vị.

5. Trường hợp một hoạt động công nghiệp văn hóa chưa được phản ánh đầy đủ theo mã ngành kinh tế, địa phương được sử dụng thông tin bổ sung về sản phẩm, kết quả hoạt động sản xuất kinh doanh và hoạt động thực tế của đơn vị để xác định phạm vi, bảo đảm không tính trùng.

Danh mục mã ngành kinh tế tại Phụ lục này là công cụ hỗ trợ khoanh vùng hoạt động công nghiệp văn hóa; việc xác định giá trị tăng thêm thực hiện theo nguyên tắc biên soạn GRDP hiện hành.