

TỪ VĂN HÓA INTERNET ĐẾN VĂN HÓA GAME

Một ch

Một chuyên gia cấp cao về game của Ấn Độ đang làm việc tại VN cho rằng, hiện tại nước ta chỉ đạt tầm “văn hóa Internet” chứ chưa đạt đến mức “văn hóa game -VHG”.

Ông giải thích VHG nghĩa là có nhiều trung tâm chỉ chuyên phục vụ về game, chứ không như hiện tại: “Nếu bạn vào một quán Internet trên đường Trần Quang Khải, TP.HCM, bạn sẽ thấy người thì đọc email; người thì duyệt web; người chơi game; người chat webcam... Đó chỉ là văn hóa Internet”.

Hơn nữa, VHG còn phải kể đến sự xuất hiện của các hãng phát hành và sản xuất game, những lễ trao giải tôn vinh các hãng phát hành và sản xuất game. Vì ngành công nghiệp game được đánh giá không kém ngành điện ảnh, thậm chí còn đạt doanh số cao hơn. Nói một cách chắc chắn, VHG sẽ xuất hiện và phát triển ở VN nếu như nước ta hình thành một thị trường game mạnh mẽ, trị giá nhiều tỉ đôla.

Tuy nhiên, cái gọi là thị trường tỉ đôla không dễ dàng mà có một sớm một chiều. Mặc dù trong 2006, Nhà nước cũng đã công nhận game thuộc ngành công nghiệp nội dung số - một hướng phát triển tiềm năng của kinh tế VN, nhưng còn tồn tại nhiều mâu thuẫn trong việc quản lý game, nào là “Game thuộc lĩnh vực văn hóa, viễn thông-Internet hay CNTT...?”, hay “Hỗ trợ các doanh nghiệp game ra sao?”, “Hạn chế 5 giờ chơi/ngày đã hợp lý chưa?”...

Trong buổi họp mặt đầu năm của giới CNTT-TT Việt Nam năm 2007 tổ chức ngày 16-3-2007 tại TP.HCM, thứ trưởng Bộ BC-VT Nguyễn Minh Hồng nói với các doanh nghiệp CNTT rằng ông “sẵn sàng lắng nghe” mọi ý kiến đóng góp về chính sách CNTT nói chung và game nói riêng. Tuy nhiên, trong hoàn cảnh đó, khu vực tư nhân năng động vẫn mạnh dạn đầu tư cho game mà điều đáng kể nhất trong tháng này là việc mở ra chương trình Game Developer của NIIT Việt Nam. Vậy chương trình này có ý nghĩa như thế nào?

Trước hết, nhờ vào những chương trình đào tạo nhân lực về game mà các công ty game sẽ giảm được gánh nặng về nhân sự. Ông Phùng Việt Hưng, Studio Manager của GameLoft (GL) tại Việt Nam cho biết: “Đầu năm 2006, nhân sự của GL tại VN chỉ có 60 người, hiện giờ là trên 100 người và con số này sẽ còn tăng hơn nữa”. Vì GameLoft là một nhà phát triển độc lập, đảm nhận từ khâu phát triển đến phát hành, ông Hưng cho rằng nhu cầu về nhân sự không có dấu hiệu giảm. VN sẽ cần đến các chuyên viên trong lĩnh vực Q&A (test game) và điều phối dự án.

Chia sẻ cùng quan điểm, ông Ngô Trọng Vỹ - tổng giám đốc công ty cổ phần Thế Giới Ảo (CyberWorld), trong lĩnh vực phát triển các trò chơi trực tuyến, trước tiên VN cần mua bản quyền, sau đó bản địa hóa game mà trước tiên là ngôn ngữ (Việt hóa), tiếp theo đến phần đồ họa (trang phục) rồi tới cách chơi. Điển hình, TGA muốn bản địa hóa các items, trang phục trong trò chơi Vua Bóng Đá cho phù hợp với VN, do đó cần nhiều chuyên viên kinh nghiệm cũng như có kỹ năng, đặc biệt là lĩnh vực đồ họa. Đa phần nhân sự đang làm các công việc này tại CyberWorld đều được đào tạo trong công ty là chính.

Một chuyên gia cao cấp về game của Ấn Độ nhấn mạnh, ngành phát triển game chia làm 2 mảng rõ rệt: thị trường nội địa hay địa phương và thị trường quốc tế. Một đội ngũ nhân lực game mạnh mẽ - thực hiện công việc sản xuất hay bản địa hóa game - sẽ đảm bảo cho VN phục vụ tốt thị trường trong nước và từ đó làm bàn đạp để vươn ra thế giới. Đây là kinh nghiệm của ngành game Trung Quốc trong 5 năm qua. Thị trường nội địa chính là một phần đáng kể của miếng bánh tỉ đôla.

Và trước hết, trước khi VN có được game theo cốt truyện và hệ thống nhân vật của VN, được thiết kế luật chơi bởi chuyên gia VN hay thậm chí được xây dựng trên engine của VN, thì chúng ta cần có những người thợ cơ bản - các chuyên viên phát triển game. Đây là mấu chốt để hình thành dần một "hệ sinh thái" bao gồm nhiều chủ thể của một ngành công nghiệp game năng động.