

GAME ONLINE: VÌ ĐÂU NÊN NỔI?

Giữa t

Giữa tháng 11/2006, Sở Bưu Chính Viễn Thông (BCVT) TP.HCM ra quyết định đình chỉ 13 trò chơi trực tuyến (game online - GO) và phạt tiền đối với 6 doanh nghiệp (DN) cung cấp những game này. Vì sao có chuyện như vậy và số phận các game đó sẽ ra sao?

Doanh nghiệp kêu khó

Thế giới hoàn mỹ - Một game mới ra mắt

Lý do chủ yếu khiến các DN bị xử phạt là “không có biện pháp kỹ thuật nghiệp vụ quản lý giờ chơi”, “không có xác nhận đáp ứng các điều kiện kỹ thuật, nghiệp vụ của bộ BCVT”, vi phạm thông tư (TT) liên tịch số 60/2006/TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA (TT 60). Mục d, khoản 1, điều 7 TT này quy định: “mỗi tài khoản chơi trong 180 phút đầu tiên được tính 100% điểm thưởng, từ phút thứ 181 đến phút thứ 300 chỉ được tính 50% số điểm thưởng; từ phút thứ 301 sẽ không được tính điểm thưởng dưới mọi hình thức”.

Tại cuộc gặp với lãnh đạo bộ BCVT ngày 28/11/2006, 6 DN kinh doanh game online (GO) đưa ra một bản kiến nghị, trong đó cho rằng có sự khác nhau trong cách hiểu về khái niệm “điểm thưởng”. Các cơ quan quản lý (CQQL) hiểu “điểm thưởng” là tất cả những hình thức nhằm khuyến khích người chơi tiếp tục chơi, có thể là điểm, hiện vật, tiền hay các hình thức khác. Điều này được thể hiện trong công văn số 2547/BBCVT-VT ngày 16/11/2006 của bộ BCVT (Hướng dẫn thực hiện một số qui định về trò chơi trực tuyến) và văn bản hướng dẫn chi tiết việc triển khai giới hạn hệ thống điểm thưởng của sở BCVT TP HCM.

Trong văn bản nói trên, sở BCVT TP yêu cầu các DN GO, kể từ phút 301 trở đi, chỉ được cung cấp 3 yếu tố gây hứng thú, gồm trò chuyện, tán gẫu; nghe nhạc, thưởng thức hình ảnh đẹp; khám phá những bí mật, vùng đất lạ; và phải triệt tiêu 12 yếu tố gây hứng thú sau:

1. Luyện công, nâng cao đẳng cấp
2. Tìm kiếm, nâng cấp các món đồ trong trò chơi
3. Mua bán, trao đổi đồ trong trò chơi/trang web
4. Khoe các món đồ hay kỹ năng, tuyệt chiêu
5. Thành lập hội, phe nhóm để tranh đua
6. Thu thập thành viên cho hội, phe nhóm
7. Tranh đấu giữa các phe nhóm
8. Tham gia các hoạt động băng nhóm trong trò chơi
9. Sở hữu vùng đất, thành trong trò chơi
10. Thực thi nhiệm vụ để nâng cấp nhân vật (làm quest)
11. Lập gia đình
12. Chứng tỏ sức mạnh trong trò chơi

Theo sở BCVT TP.HCM, đến ngày 25/12/2006, tình hình thực hiện quy định tại TT 60/2006 về quản lý GO của các DN như sau:

3 GO đã được công nhận đủ điều kiện kỹ thuật: “Con đường tơ lụa” của VDCNet2E, “MU Việt Nam - Xứng danh anh hùng” và “PTV Giành lại miền đất hứa” của FPT-Telecom.

1 GO đã được kiểm tra: Game “Tam Quốc Chí” đã được sở BCVT TP.HCM kết hợp A22 kiểm tra thực tế về điều kiện đáp ứng kỹ thuật và đang hoàn tất hồ sơ gửi Bộ BCVT xem xét.

Các GO đã có văn bản của bộ đề nghị kiểm tra: Hiện nay bộ đã có văn bản chính thức yêu cầu sở BCVT Hà Nội kiểm tra trò “Cửu Long Tranh Bá” của Vinagame. Hai trò chơi khác của DN này là “Võ Lâm Truyền Kỳ” và “Ragnarok” sẽ được sở BCVT TP.HCM chủ trì kiểm tra. Bộ BCVT cũng đã đề nghị sở BCVT TP.HCM chủ trì kiểm tra 3 trò khác của AsiaSoft là “Gunbound”, “TS” và “Hiệp Khách Giang Hồ”.

Ngoài ra, hiện nay còn 3 GO là “Audition - Nhịp điệu cuộc sống”, “Cao Bồi Không Gian” của VTC và “Thành Cát Tư Hãn - Khan” của công ty cổ phần công nghệ Thế Giới Ảo chưa có văn bản đề nghị kiểm tra.

Các DN cho rằng cách hiểu như trên là chưa chính xác. Theo cách hiểu này, nhà sản xuất game phải sửa lại nhiều tính năng mặc định, như khả năng tấn công, nhặt đồ, lên cấp, tham gia hoặc khởi tạo nhóm..., phải can thiệp sâu vào hệ thống và cấu trúc game. Chỉ số đồ vật cố định cũng phải tính toán, lập trình lại và điều này không khả thi về mặt kỹ thuật.

Các DN GO cho rằng bản chất của việc giới hạn điểm thưởng là làm “giảm sự hấp dẫn” chứ không cấm hoàn toàn nội dung của trò chơi, và điểm thưởng ở đây được hiểu là “điểm kinh nghiệm khi luyện cấp” trong các trò chơi nhập vai trực tuyến có hình thức luyện công để nâng cấp. Trong các game đơn giản (casual game) như Audition, Gunbound, thì hệ thống điểm kinh nghiệm không phải là động lực chính của người chơi, nên dù cấm cũng không ảnh hưởng nhiều.

Cũng theo các DN GO, đối với bộ phận nhỏ người chơi quá độ thì việc giới hạn sẽ ít hiệu quả, vì họ có thể tạo nhiều tài khoản và khi bị giới hạn sẽ đổi tài khoản để chơi tiếp; người chơi có thể chơi nhiều trò khác nhau; tham gia chơi trên các máy chủ đặt tại nước ngoài (không giới hạn điểm thưởng). Sự giới hạn khiến các đối tác sản xuất game lo ngại về việc phá bỏ thiết kế game, có thể không muốn nhượng bản quyền cho các công ty VN, tự phát hành (đặt máy chủ tại nước họ) và lôi kéo game thủ VN tham gia.

Tuy nhiên, trước mắt, các DN đồng thuận áp dụng biện pháp giới hạn điểm thưởng vì điều này được quy định trong TT 60. Về lâu dài, các DN kiến nghị định nghĩa rõ ràng điểm thưởng là điểm kinh nghiệm luyện công và chỉ áp dụng cho game online có hình thức luyện công để lên cấp, không cần áp dụng với các casual game. Các giai đoạn Closed Beta, Opened Beta không cần thiết áp dụng việc giới hạn điểm thưởng vì là thử nghiệm. Chỉ nên áp dụng khi trò chơi được chính thức phát hành.

CQQL: DN chưa tuân thủ nghiêm

Theo văn bản báo cáo của vụ Viễn Thông (bộ BCVT), hầu hết các DN đã không quan tâm đến việc thực hiện TT 60. TT này đã ban hành từ 1/6/2006. Công văn 1515 hướng dẫn thực hiện TT 60 đã ban hành từ 1/8/2006, trước khi ban hành có lấy ý kiến DN (trong đó quy định các DN phải hoàn thành việc triển khai các điều kiện kỹ thuật trước 1/10/2006). Thế nhưng đến 15/10, khi sở BCVT TP.HCM bắt đầu thông báo đi kiểm tra thì bộ BCVT mới chỉ nhận được báo cáo của 1 công ty (AsiaSoft). Đại diện các DN cũng công nhận thực tế này.

Về thời gian cần thiết để hoàn thiện việc quản lý giờ chơi, vụ Viễn Thông cho rằng không cần nhiều như các DN đã phát biểu. Khi sở BCVT TP.HCM kiên quyết xử lý, hầu hết các DN báo cáo sẽ hoàn thiện theo đúng thời gian quy định, và trong vòng 2-3 tuần đã có 3 DN báo cáo hoàn thành. Một số DN khác cũng báo cáo hoàn thành trong tháng 12. Sở cho biết sẽ cưỡng chế sau 1/12/2006 và sau 1/1/2007 đúng như công văn số 2547 của bộ.

Theo chúng tôi được biết, quan điểm của bộ BCVT là các DN GO phải thực hiện nghiêm TT 60, đặc biệt là việc giới hạn giờ chơi. Tuy nhiên, tùy nội dung, tính chất, độ phức tạp của từng game mà các DN GO làm việc với các sở BCVT để xác định cụ thể những yếu tố gây hứng thú cần giới

hạn và cam kết về thời gian thực hiện.

Đại diện hiệp hội Doanh Nghiệp PM Việt Nam (VINASA) ủng hộ quan điểm của sở BCVT TP.HCM về việc thực hiện TT 60, đồng thời cho rằng nên có sự linh hoạt để các DN GO còn rất non trẻ không bị gây khó khăn. VINASA kiến nghị sở BCVT hướng dẫn chi tiết để các DN thực hiện. Về phía các DN, cần hình thành thói quen trả lời văn bản và phối hợp chặt chẽ hơn với các CQQL.