

PHẢI THỰC HIỆN NGHIÊM TÚC QUY ĐỊNH GIỚI HẠN GIỜ CHƠI GAME

Sau qu

Sau quyết định xử phạt 6 doanh nghiệp cung cấp 13 trò chơi trực tuyến (TCTT) của Sở BCVT TP.HCM vào giữa tháng 11/2006, ngày 28/11/2006, đại diện 6 doanh nghiệp trên đã có buổi gặp gỡ lãnh đạo Bộ BCVT.

Điểm mấu chốt mà các doanh nghiệp và lãnh đạo Bộ BCVT tập trung thảo luận là việc thực hiện giới hạn giờ chơi, trong đó cụ thể là giới hạn điểm thưởng trong các trò chơi. Tại buổi gặp gỡ này, đại diện các doanh nghiệp nhất trí thực hiện quy định giới hạn giờ chơi và áp dụng các biện pháp giới hạn điểm thưởng. Tuy nhiên, với việc giới hạn điểm thưởng, các doanh nghiệp đề nghị coi điểm thưởng là điểm kinh nghiệm khi luyện công với các trò chơi nhập vai trực tuyến như trò chơi Võ lâm truyền kỳ của VinaGame. Thời gian áp dụng giới hạn điểm thưởng là 3 tháng sau khi trò chơi phát hành thương mại.

Trong khi đó, theo đại diện của Bộ BCVT, mục tiêu của quy định quản lý giờ chơi trong Thông tư 60 về quản lý TCTT là nhằm hạn chế người chơi chơi quá lâu. Thông tư này quy định trong 3 tiếng đầu tiên người chơi được tính 100% điểm thưởng, từ tiếng thứ 3 đến tiếng thứ 5 thì được tính 50% điểm thưởng và không được tính điểm thưởng từ tiếng thứ 6 trở đi. Thế nhưng, khái niệm “điểm thưởng” của thông tư này là chỉ tất cả những hình thức gây hứng thú cho người chơi. Do đó, các doanh nghiệp phải xác định những gây hứng thú trong trò chơi và có giải pháp ngăn chặn sau thời gian được tính điểm theo Thông tư 60.

Về phía Bộ BCVT, Thứ trưởng Lê Nam Thắng khẳng định các doanh nghiệp kinh doanh TCTT phải thực hiện nghiêm túc các quy định của Thông tư 60, đặc biệt là quy định giới hạn giờ chơi. Tuy nhiên, tùy từng loại trò chơi, các doanh nghiệp có thể làm việc cụ thể với các Sở BCVT để xác định các yếu tố gây hứng thú người chơi cần giới hạn và có cam kết về thời gian thực hiện việc này.

L.Quang