

XUNG ĐỘT LỢI ÍCH

Với ki

Với kiểu kinh doanh nặng về cổ suý cho game online hiện nay, những chục triệu USD doanh thu của các doanh nghiệp kinh doanh game online quá nhỏ bé so với những thiệt hại quá lớn mà các gia đình Việt Nam đang phải gánh chịu.

Theo nguồn từ báo chí, doanh thu từ game online ở Việt Nam năm tới sẽ đạt mức 15 triệu USD. Chưa chắc con số này là đúng, bởi một lập luận khác "dọa" rằng, nếu cản trở chơi trong nước, người ta đổ xô đi chơi ngoài nước thì mất 120 triệu USD/năm.

Có bao nhiêu người hàng ngày, hàng tối và cả hàng đêm say sưa trong thế giới game online? Về chuyện này các con số còn rất khác nhau, nhưng theo con số nào thì cũng đã có hàng triệu tài khoản đăng ký và số người chơi thực sự thường xuyên chiếm tỷ lệ không nhỏ trong số lượng tài khoản đó.

Chưa có doanh nghiệp nào, kể cả doanh nghiệp kêu ca là gặp khó khăn, rằng chưa có lãi, lại bỏ mặt hàng này. Ngược lại, cuộc đua tranh ngày càng nóng, đã có hơn chục trò chơi được tung ra và nhiều trò chơi khác đang được trù tính sẽ tung ra.

Vô vàn các bài viết trên mạng và trên các tờ báo, kể cả trên sóng một số kênh truyền hình (thường là mạng điện tử, báo và kênh của những đơn vị có kinh doanh game) tận tình giới thiệu, quảng bá cho từng trò chơi. Lại có bài nói về một học sinh nào đó nhờ chơi game mà siêu giỏi ngoại ngữ! Lại có bài giới thiệu ông tây nào đó do bỏ học chơi game mà nay thành đạt ghê gớm! Những "tấm gương" này, có thể là thật, "rằng hay thì thật là hay", nhưng mà vào thời điểm cụ thể này nghe ra nó vẫn có mùi quảng cáo và biện hộ.

Trong khi các giao dịch thương mại điện tử ở ta còn bao trục trặc thì từ sớm, quyền lợi của game thủ được chăm nom tận tình, cả vấn đề bảo hộ pháp lý cho "tài sản ảo", tức là số tiền thắng do chơi game, đã được đặt ra và thúc đẩy bởi các nhà kinh doanh. Nói tóm lại, chúng ta đang thấy một hiện tượng bình thường của kinh tế thị trường: Một bộ phận - trường hợp này là các doanh nghiệp game online - có lợi ích lớn và họ đang nỗ lực gia tăng lợi ích của mình. Để có được điều đó, đương nhiên họ ra sức phục vụ khách hàng thật chu đáo.

Khách hàng là ai? Hàng triệu gia đình đã hoặc sắp lâm họa từ cơn nghiện ngập game online của các "quý tử" - khách hàng chủ yếu của nhóm doanh nghiệp kinh doanh game online. Bao đứa trẻ

- mà thường lại là những đứa trẻ thông minh nhất - trở thành ngây ngây dại dại sau những giờ rông rã, những ngày đêm liên miên đắm mình vào thế giới game online. Những cậu bé - thường trước đây rất mực chăm chỉ ngoan ngoãn - nay lẩn khỏi lớp, khỏi nhà ra các điểm chơi game.

Không biết bao nhiêu ông bố, bà mẹ phát cuồng lên đi tìm con giữa đêm hôm khuya khoắt. Có người phải nhờ chuyên gia tin học truy tìm xem nick name của quý tử hiện ở tọa độ nào để đến lôi về. Có người phải giam con mình ở nhà, bản thân cũng nghỉ làm để canh gác, với hy vọng "cai nghiện" được cho con. Tôi chưa nói đến chuyện trộm tiền bố mẹ, chưa nói đến kết quả học tập. Thậm chí, không nhắc lại chuyện có những cậu học sinh "mất tích" mấy ngày mới tìm ra được. Chưa nói đến các cậu khác ngất xỉu trên bàn máy tính. Hay ở nước ngoài (may thay, chưa phải ở Việt Nam), có người "lấm liệt hy sinh" sau nhiều chục giờ đồng hồ quên ăn, quên ngủ chơi game online!

Hàng triệu ông bố, bà mẹ này, cùng các thầy cô giáo dạy con cái họ là một nhóm lợi ích khác. Họ muốn con cái họ, học trò của họ không mắc nghiện, không bị tàn phá về sức khỏe, tinh thần và thể chất. Lợi ích của họ chỉ giản dị vậy. Và họ có quyền có lợi ích đương nhiên đó.

Không phải các nhà doanh nghiệp đang kinh doanh game online không nhìn thấy điều này. Nhưng có sự thật là họ nhìn thấy lợi ích của họ gần hơn, dù rằng hàng triệu ông bố, bà mẹ kia cũng chẳng ở xa họ chút nào!

Tất nhiên là tôi biết có nhiều game có ích, thậm chí rất có ích để tạo lập kỹ năng tư duy, kỹ năng sống cho thế hệ trẻ. Việc giải trí đơn thuần cũng không có gì là không tốt. Chính vì vậy mà không ai đặt vấn đề cấm tiệt game online. Nhưng việc kinh doanh này phải kèm theo những điều kiện và quy trình chặt chẽ để hạn chế được mặt trái của nó. Còn với kiểu cách hiện nay thì những chục triệu USD doanh thu kia quá nhỏ bé so với những thiệt hại quá lớn mà các gia đình Việt Nam đang phải gánh chịu.

Tôi cũng đã nghe lập luận: Việc cung cấp trò chơi là việc của tôi, còn gia đình phải hướng dẫn giáo dục con cái chơi cho điều độ! Hay còn "hùng hồn hơn": Phải biết tin vào lớp trẻ, chúng sẽ biết chọn lọc, biết kiểm chế, chúng sẽ có bản lĩnh hơn, người lớn nghĩ. Tôi có thể đồng ý với những lập luận đó. Nhưng đồng ý xong rồi, tôi vẫn phải làm cái việc hiện đang làm: khóa máy tính ở nhà, nơm nớp theo dõi thời gian đi về của con cái và lùng sục các điểm chơi game khi quý tử mất dạng.

Chúng tôi cũng đã đọc thấy những lời "cảnh báo" rất đỗi uyên bác rằng: Nếu hạn chế giờ chơi game online do các công ty nội địa cung cấp thì người chơi sẽ chuyển sang chơi các trò chơi nước ngoài. Nguy cơ này có thể có nhưng nó không thể là lý do để không có biện pháp giới hạn giờ chơi của các trò chơi trong nước. Tôi cũng biết ở Trung Quốc, nơi doanh số của game online năm 2005 là 480 triệu USD, người ta vẫn kiên quyết không vì mối lợi đó mà lỏng tay với việc đưa ra các quy định ngặt nghèo nhằm hạn chế giờ chơi.

Xin thưa: Với kiểu cách hiện nay của kinh doanh game online, lợi ích của tôi và những người như tôi xung đột với lợi ích của các vị - các nhà kinh doanh game online! Với kiểu cách khác thì có thể

hòa hợp. Và dĩ nhiên, người đứng ra để xử lý xung đột lợi ích này là Nhà nước.

Nhà nước đã có những quy định cần thiết. Thông tư 60 (liên Bộ) đòi hỏi các nhà kinh doanh phải đáp ứng các điều kiện cần thiết mới được tiếp tục kinh doanh game online, trong đó có quy định phải có phương thức kỹ thuật hạn chế giờ chơi. Điều lạ (hay là không lạ?) là người ta viện nhiều lý do để không vội vàng gì trong việc đáp ứng đòi hỏi của thông tư đó.

Các nhà kinh doanh thừa hiểu rằng: Một khi lợi ích kinh doanh xung đột với lợi ích số đông người trong xã hội thì đó không phải là cách kinh doanh mang lại thành công. Nhưng lợi ích vẫn là lợi ích, vì vậy từ hiểu đến làm vẫn còn là khoảng cách. Tôi nghĩ, doanh nghiệp sớm đưa ra giải pháp hạn chế giờ chơi là đã đi theo đúng con đường để phát triển kinh doanh bền vững, theo đó quyền lợi của nhà kinh doanh phù hợp với quyền lợi của đông đảo mọi người trong xã hội.

Cuộc đấu giữa cơ quan quản lý và các nhà kinh doanh game online chưa đến hồi kết. Nhưng hồi kết ấy phải có!