

NGÀNH CÔNG NGHIỆP NỘI DUNG VN CHẬP CHỮNG TÌM HƯỚNG ĐI

Dù chưa được định nghĩa đầy đủ, nhiều nội dung của ngành công nghiệp này đã và đang khẳng định vị trí trong thực tế. Tuy nhiên, lựa chọn game online, chăm sóc sức khỏe trực tuyến hay giáo dục qua mạng... làm định hướng phát triển vẫn còn là vấn đề gây tranh cãi.

Dù chưa được định nghĩa đầy đủ, nhiều nội dung của ngành công nghiệp này đã và đang khẳng định vị trí trong thực tế. Tuy nhiên, lựa chọn game online, chăm sóc sức khỏe trực tuyến hay giáo dục qua mạng... làm định hướng phát triển vẫn còn là vấn đề gây nhiều tranh cãi. Công nghiệp nội dung số là một khái niệm rất mới và trên thế giới, người ta cũng chưa tìm ra được một định nghĩa thống nhất. Mỗi quốc gia có cách hiểu về lĩnh vực này khác nhau. Tại hội thảo do Bộ Bưu chính Viễn thông (BCVT) tổ chức mới đây tại Hà Nội về lĩnh vực này, chuyên gia Hàn Quốc Leo Hwa Chiang đưa ra một khái niệm đơn giản là nội dung cộng với công nghệ số. Còn ở VN, dự thảo luật công nghệ thông tin từng đưa ra khái niệm công nghiệp nội dung số nhưng không nói rõ nó gồm những lĩnh vực gì. Tuy nhiên, quan điểm của Bộ Bưu chính Viễn thông thì cho rằng đây là ngành thiết kế, sản xuất, xuất bản, lưu trữ, phân phối, phát hành các sản phẩm nội dung số và dịch vụ liên quan. Nó bao gồm nhiều lĩnh vực như: tra cứu thông tin, dữ liệu số, giải trí số, nội dung giáo dục trực tuyến, học tập điện tử, thư viện và bảo tàng số, phát triển nội dung cho mạng băng rộng, mạng di động 3G....

Ảnh: assethouse.com

"Công nghiệp nội dung số không bao hàm việc cung cấp dịch vụ công, trang thông tin miễn phí. Phần lớn các quốc gia đều giới hạn khái niệm công nghiệp nội dung số trong những lĩnh vực mà nước đó có thế mạnh hoặc tiềm năng lớn để phát triển", ông Nguyễn Trọng Đường, Bộ Bưu chính Viễn thông, khẳng định. Hàn Quốc đã và đang nổi lên là một "Hollywood của thế giới game". Vì thế không có gì ngạc nhiên khi mà mỗi người dân của xứ sở kim chi nếu được hỏi về nội dung thông tin số đều nghĩ đến trò chơi trực tuyến và các hình thức giải trí qua điện thoại di động. Chính phủ nước này cũng coi đây là một trong những nội dung hàng đầu trong phát triển ngành công nghiệp điện tử hiện đại. Theo ông Leo Hwa Chiang, có thể hiểu giải trí chính là nội dung số hoặc cả hai bổ sung cho nhau. "Trò chơi trực tuyến đem lại cho Hàn Quốc 2 tỷ USD doanh thu mỗi năm. VN có điều kiện thuận lợi về cơ sở hạ tầng, nguồn nhân lực và sự hậu thuẫn của Chính phủ để phát triển ngành này", ông Leo Hwa Chiang nói. Chuyên gia đến từ Hàn Quốc còn gợi ý về việc đào tạo và phát triển kỹ năng của người làm game online với việc mở Học viện trò chơi cùng các khóa học 2 năm hoặc ngắn hạn hơn. Nhưng đối với Tổng thư ký Hội tin học TP HCM (HCA) Trần Lạc Hồng thì đây không phải là một sáng kiến hay. Ông này cho rằng muốn phát triển công nghiệp nội dung thì trước hết phải đặt trong bối cảnh chung là phát triển ngành công nghiệp

phần mềm và cũng cần tính đến các yếu tố khác như kinh nghiệm, môi trường. "VN không nên nóng vội để đưa ra những biện pháp quá cấp bách mà không nhìn cái nền chung của ngành công nghiệp phần mềm trong nước đang rất yếu", Tổng thư ký HCA phân tích. "Chúng ta đừng bị mê hoặc bởi kết quả của quốc gia nào đó về một cái lĩnh vực nhất định. Theo tôi, VN phải tìm đến một ngành công nghiệp 'sạch' để lợi nhuận thu về sẽ bù đắp được giá trị mất đi, trả giá cho những sai sót trong quá trình phát triển, đầu tư". Trong khi đó, các đại diện của tập đoàn viễn thông Motorola (Mỹ) thì khẳng định phát triển công nghiệp nội dung cần ưu tiên các vấn đề chăm sóc sức khỏe trực tuyến và giáo dục, học tập qua mạng. Họ dẫn chứng Ấn Độ và Trung Quốc đã rất thành công trong các lĩnh vực này. "Chúng tôi nghĩ rằng khi có 1 hệ thống giáo dục tốt thì có thể làm được rất nhiều điều. Các khoá học trên mạng có khả năng mở rộng diện người tiếp cận. Mỗi ngày đi làm về họ lại có thể lên mạng tự đào tạo mình", chuyên gia của Motorola bày tỏ quan điểm. "Vấn đề là người VN chưa có cơ hội tự học, tự đào tạo mình trong quỹ thời gian của mình. Trong việc chăm sóc sức khỏe thì Internet có thể giúp chúng ta kết nối đến mọi vùng miền khác nhau". Những quan điểm của Motorola nhận được sự đồng tình của bà Lê Ngọc Mơ, Vụ phó vụ Viễn thông, Bộ BCVT. "Tôi đánh giá cao khuyến nghị của Motorola dù có thể còn vấn đề chưa thiết thực lắm, nhưng chúng ta không thể so sánh với Hàn Quốc, Singapore. Chúng ta phải xác định mình đang ở đâu. Cũng như trẻ em ở mỗi độ tuổi lại có những loại sữa hay thức ăn khác nhau. Nếu còn bé mà cho ăn bổ béo quá sẽ không lớn được", đại diện Bộ BCVT nói. Dưới góc độ marketing, công nghiệp nội dung là sự giao thoa giữa 3 nhóm: IT (công nghệ thông tin), Telecommunication (viễn thông) và các ngành sản xuất nguyên liệu đầu vào như văn hoá, thiết kế, giáo dục... Ông Nguyễn Thành Lưu, đại diện một công ty tư vấn ở HN, bày tỏ: "Về IT, Telecommunication, broadband (băng rộng)... thì VN dễ dàng giải quyết được. Nhưng ngành giáo dục hiện đang yếu thì không thể nào phát triển hệ thống e-learning tốt cũng như xuất khẩu nó. Tôi cho rằng nên quan tâm mạnh tới lĩnh vực sản xuất đầu vào cho ngành công nghiệp nội dung". Ông Phạm Hồng Quân, Phó chánh văn phòng Ban chỉ đạo quốc gia về CNTT, cũng đồng tình: "Bộ Khoa học Môi trường nên là bà đỡ cho ngành này. Còn Bộ BCVT cần thành lập trung tâm đào tạo và có những cưa ngắn hạn về BCVT, nhiều thứ khác nhau như CIO..." Một đại diện của Quỹ đầu tư mạo hiểm IDG cho biết thị trường nội dung số tại VN sẽ rất phát triển. Hãng này có thể dành mức đầu tư 100 triệu USD và dự kiến giá trị sẽ tăng lên khoảng 50 lần. "Chúng tôi quan tâm tới e-learning và e-health nhưng Chính phủ cũng nên có biện pháp tăng broadband lên cũng như cải thiện về cơ cấu chính sách chắc chắn để giúp doanh nghiệp kinh doanh trong lĩnh vực này phát triển", người này nói. Nhìn nhận từ góc độ của một doanh nghiệp ISP đồng thời cung cấp dịch vụ game online, Phó giám đốc VDC Nghiêm Xuân Tịnh cho rằng nhà nước nên có định hướng nhưng không phải tạo một cái khung rồi để đẩy chỉ để lấy thành tích. Ông Tịnh bày tỏ hy vọng vạch ra định hướng thì phải có tác dụng thật cụ thể. Chẳng hạn như đầu tư, cởi trói thì như thế nào, thuế giảm bao nhiêu?... Các chuyên gia nước ngoài cũng cùng nhận định đối ngành công nghiệp nội dung số ở VN điều cần chuẩn bị là đầu tư vào đào tạo để có đội ngũ công nhân có tay nghề đồng thời tìm được động lực cho những người tham gia vào ngành, từ đó tập trung nguồn lực vào từng lĩnh vực cụ thể. Trên thế giới, ngành công nghiệp nội dung số đã bùng nổ và phát triển mạnh trong vòng 5 năm trở lại đây. Theo Công ty nghiên cứu và tư vấn quốc tế PwC, năm 2002 tổng doanh thu của ngành này trên toàn cầu là 172 tỷ USD và sẽ đạt 430 tỷ USD vào năm 2006 với tốc độ tăng trưởng bình quân 30%/năm. Nguyễn Hằng

