

GAME ONLINE: TUYÊN TRUYỀN, GIÁO DỤC VẪN LÀ BIỆN PHÁP QUẢN LÝ HỮU HIỆU

Game o-nline là một loại hình dịch vụ văn hoá trên Internet đang có xu hướng phát triển mạnh, có mặt tích cực nhưng cũng không ít tác động tiêu cực, nhất là đối với lớp trẻ, gây bức xúc trong xã hội. Mặc dù các cơ quan quản

Game o-nline là một loại hình dịch vụ văn hoá trên Internet đang có xu hướng phát triển mạnh, có mặt tích cực nhưng cũng không ít tác động tiêu cực, nhất là đối với lớp trẻ, gây bức xúc trong xã hội. Mặc dù các cơ quan quản lý nhà nước có liên quan đã chủ động quan tâm, nhưng công tác quản lý nhà nước đối với hoạt động này còn bất cập và chưa theo kịp diễn biến của tình hình thực tế. Sau nhiều cuộc họp bàn, các cơ quan chức năng vẫn chưa có được những giải pháp căn bản và đồng bộ. Cấm hay không cấm? Không thể phủ nhận những mặt tích cực mà game o-nline mang lại, đó là tính giải trí cho người chơi và hướng kinh doanh mới cho các nhà cung cấp dịch vụ. Nhưng xung quanh game o-nline cũng còn lắm điều phải bàn. Tại một cuộc tọa đàm gần đây cũng về game o-nline, ông Vũ Xuân Thành, Phó chánh thanh tra Bộ VH - TT thì cho rằng "Cái hại lớn nhất là đứa trẻ nghiện chơi game bỏ cả học hành, bỏ ngoài tai lời khuyên của cha mẹ, tìm mọi cách vượt qua sự kiểm soát của phụ huynh để đốt tiền trong các cuộc chơi thâu đêm suốt sáng, từ ngày này qua ngày khác". Các ý kiến đều có nhiều điểm chung: đó là nếu "tiêu" quá nhiều thời gian, tiền bạc cho game o-nline thì sẽ rất ảnh hưởng đến sức khỏe. Nhưng đó cũng là nhu cầu giải trí chính đáng, cho nên không nên đề cập đến vấn đề cấm hay không cấm game o-nline, mà quan trọng là đưa game o-nline phát triển đến mức độ nào... Hạn chế số lượng có phải là giải pháp tốt? Ngày 20/12, lại tiếp tục có thêm một cuộc họp bàn nữa xoay quanh vấn đề game o-nline tại Tp.HCM. Đại diện Bộ, Sở Bưu chính Viễn thông Tp.HCM và các ISP, các nhà cung cấp dịch vụ game o-nline đã tới tham dự. Trước sự phát triển nhanh và mạnh của game o-nline, Giám đốc Sở Bưu chính Viễn thông Tp.HCM Lê Mạnh Hà tỏ ra băn khoăn về chất lượng đường truyền. Ông cho rằng game o-nline đang chiếm quá nhiều dung lượng đường truyền, ảnh hưởng đến chất lượng Internet. Nếu người sử dụng dịch vụ khiếu nại thì trách nhiệm lại đổ lên Sở, lên Bộ Bưu chính Viễn thông. Chính vì vậy, ông đang tính đến việc phải hạn chế phát triển game o-nline, có thể chỉ dừng ở mức 5 hay 10 game được hoạt động. Bà Lê Thị Ngọc Mơ, Phó Vụ trưởng Vụ Viễn thông, Bộ Bưu chính Viễn thông cũng đồng tình với ý kiến này. Tuy nhiên, dự định này của các cấp quản lý đã không được các doanh nghiệp ủng hộ. Giám đốc Trung tâm Điện toán và Truyền số liệu khu vực 2 (VDC2) Trương Hoài Trương cho biết: "Chất lượng Internet hoàn toàn không phải do game online gây ra". Saigon Postel cũng lên tiếng "Không có lý do gì để áp đặt cho game o-nline cả bởi chính bản thân các game đã có quota. Lợi nhuận từ game o-nline sẽ tạo cơ hội cho các doanh nghiệp đầu tư nhiều hơn cho chất lượng dịch vụ, đó là một thời cơ chứ không phải nguy cơ... Game o-nline phát triển chính là động lực để các doanh nghiệp nâng cao chất lượng"... Trước các ý kiến quyết liệt và xác đáng của các doanh nghiệp, cả Bộ và Sở đều thống nhất gác lại việc hạn chế số lượng game o-nline. Quản lý xã hội thật đã khó, quản lý xã hội ảo lại càng khó hơn. Ngăn cấm hay hạn chế số lượng game o-nline có lẽ đều không phải là giải pháp quản lý tốt. Điều quan trọng là phải tuyên truyền, giáo dục ý thức của người sử dụng. Đó mới là giải pháp lâu dài và hữu hiệu, góp phần đưa game o-nline phát triển theo đúng hướng tích cực của nó.

