

NHỮNG “CANH BẠC” TRONG GAME ONLINE

Một tầng lớp mới các “doanh nhân” đang thu thập những đồ vật ảo trong game và bán lấy tiền thật. Liệu có công bằng trong một trò chơi? Ngày 18/10, K. ngồi liên tục 12- 15 giờ đồng hồ trước màn hình máy tính, chơi game online để... kiếm sống. K.

Một tầng lớp mới các “doanh nhân” đang thu thập những đồ vật ảo trong game và bán lấy tiền thật. Liệu có công bằng trong một trò chơi? Ngày 18/10, K. ngồi liên tục 12- 15 giờ đồng hồ trước màn hình máy tính, chơi game online để... kiếm sống. K. là một tay lượm đồ cự phách trong một thế giới ảo thu hút tới hơn 200.000 con người thật tham gia. Game mà K. nghiện là Lineage- một trò chơi lấy nền là thời trung cổ. K. chơi cùng lúc 7 nhân vật (tài khoản) trong game trên 4 máy tính với mục tiêu tìm kiếm những món đồ ảo, có thể là một thanh kiếm có phép thuật để có thể trợ giúp nhân vật trong game sớm tăng được cấp bậc (level). Tốt nghiệp một trường đại học không mấy danh tiếng tại Hàn Quốc, ở độ tuổi 27 K. vẫn chưa kiếm được một việc làm. K. chuyển sang ngành nghề “xám” với thu nhập khoảng 4.000 USD/tháng nhờ vào việc bán những món đồ ảo cho những gamer khác. Ngay kể cả các gamer trong cộng đồng game toàn cầu vẫn còn chưa thống nhất về việc buôn bán các món đồ ảo. Người chơi trả tiền để giành lợi thế (một vũ khí có phép thuật hay một món đồ phòng thủ); rất nhiều người cho rằng đó là gian lận hoặc là điều xuẩn ngốc. Theo lý luận của họ, người bình thường chỉ bỏ tiền thật ra cho những thứ thực sự đáng tiền. “Mua và bán đồ ảo trong các trò chơi thực sự là một ý tưởng điên rồ”, Kim Min Ho, một sinh viên, tuyên bố, “Tôi không hiểu tại sao mọi người làm vậy trong khi có nhiều cách bạn có thể tiêu tiền”. Trong quan niệm của những người khác, đây cũng chỉ là hình thức “sinh lời tư bản” trong công việc. Kim Ki Woon (một nhân viên văn phòng 27 tuổi) cho rằng “thật là tuyệt vời khi bạn kiếm được tiền thật trong khi dành thời gian với sở thích của mình”. Tại Hàn Quốc, buôn bán đồ ảo không bị coi là phi pháp. Tuy nhiên hoạt động này đi ngược lại những quy định của hầu hết các nhà cung cấp dịch vụ game- bao gồm cả Lineage. Một số nhà sản xuất game khuyến khích hoạt động trao đổi đồ ảo giữa bạn bè, và một số còn bán đồ ảo lấy tiền thật. Tuy nhiên, sẽ không có công ty nào công khai ủng hộ hình thức gamer như K. kiếm sống nhờ thế giới ảo. Việc toà án hoặc chính phủ Hàn Quốc ra phán quyết như thế nào đối với những tranh chấp xuất phát từ thế giới ảo còn chưa rõ. Đây cũng là nguyên nhân K. ngại không dám tiết lộ thân phận của mình. Hàn Quốc được đánh giá là quốc gia “nối mạng” hàng đầu, đặt nền tảng cho việc quốc gia này là trung tâm của game online trên thế giới. Năm 2001, chính phủ Hàn Quốc đã hợp tác với Ncsoft- nhà sản xuất Lineage, nhằm tìm ra giải pháp đối với những tranh chấp có liên quan tới đồ ảo. Được biết, Ncsoft cũng đã cấm đoán hơn 200.000 gamer dính dáng tới hoạt động này tuy nhiên “chợ” buôn bán đồ ảo vẫn hoạt động ngầm nhưng vô cùng sôi động. Theo số liệu thống kê chưa đầy đủ, đã có khoảng 200 công ty hoạt động trung gian trong lĩnh vực buôn bán đồ ảo với tổng doanh thu từ 83- 415 triệu USD/tháng. Công ty lớn nhất, ItemBay, có 1,5 triệu khách hàng và doanh thu tháng khoảng 17 triệu USD. Bác bỏ quan điểm cho rằng việc buôn bán đồ ảo, giám đốc ItemBay Chung Sang-Won tuyên bố: “hành động này không phi pháp và ItemBay không làm điều gì sai trái. Công ty này chỉ cung cấp dịch vụ mà khách hàng cần”. Các quốc gia trên thế giới vẫn đang nỗ lực tìm đường ra trong “mê cung” về quyền liên quan tới tài sản trực tuyến. Tuy nhiên, xu thế chung đang ngả về hướng để các nhà sản xuất game tự quản lý thế giới ảo do họ tạo ra. Theo ông Whang Sang-min, một chuyên gia game thuộc đại học Yonsei (Seoul, Hàn Quốc): “Thế giới game trực tuyến đang dần mô phỏng thế giới thực và mỗi nền kinh tế đang chấp nhận thế giới ảo theo cách của riêng mình”. Tại Trung Quốc, các toà án đã ra phán quyết bởi người chơi đầu tư thời gian và

họ đáng được hưởng những “chiến lợi phẩm” kiếm được trong game. Cũng theo cách này, các công ty game trực tuyến Hàn Quốc bắt đầu giới thiệu tiền ảo vào năm 1998, mở đầu cho hoạt động trao đổi tiền thật lấy tiền ảo. Ngay lập tức, mọi thứ trong game được định giá và người chơi phải tiếp cận với khái niệm bản quyền tài sản trực tuyến. Mới đây, Liên minh người tiêu dùng trực tuyến (OCU) đã kiện Ncsoft, yêu cầu công ty này phải có chế độ bồi thường thiệt hại (ví dụ cho một cú mất điện bất ngờ khiến tài sản ảo không cánh mà bay...) Thêm một mô phỏng nữa của thế giới thật. Hàn Quốc đang điều tra tin đồn rằng đã tồn tại những tổ chức tội phạm vận hành các mạng đầu cơ “hàng” trực tuyến. Giáo sư Ian MacInnes thuộc Đại học Syracuse dự báo, tiền ảo lan tràn, các nhà sản xuất game sẽ phải thuê các chuyên gia kinh tế để kiểm chế lạm phát, đầu cơ và tỷ lệ hối đoái giữa các thị trường ảo- thậm chí là giữa thị trường ảo và thị trường thật. Cũng theo ông MacInnes, quyết định “tiền ảo” hay “tiền thật” tốt hay xấu còn tùy thuộc vào quan niệm từng người.