



# VÀ GIẢI PHÁP QUẢN LÝ

TRUNG NGHĨA

**G**ame online - từ ý tưởng ban đầu như là một thú tiêu khiển để giải trí, giết thời gian và giảm stress, đã trở thành một hiện tượng văn hóa toàn cầu, một hình thức văn hóa đang tương tác với những loại hình nghệ thuật khác và các loại phương tiện truyền thông khác. Không thể phủ nhận những mặt tích cực từ game online như: luyện cho người chơi khả năng quan sát nhạy bén, khả năng phản ứng nhanh nhạy, khả năng tập trung cao độ... Nhưng bên cạnh đó là những tác hại khó lường, ảnh hưởng không nhỏ tới tư duy, suy nghĩ của giới trẻ. Thời gian dành cho công việc học tập đã bị "chiếm đoạt" bởi những trò game. Thêm vào đó, "những cuộc chiến bạo lực" trong game đã ảnh hưởng khá lớn đến hành động của tuổi trẻ. Các "fan game" ham chơi không kể ngày đêm, bán sức lực và tiền của đổ vào những trò chơi "vô bổ". Khá nhiều

tay Game máu "bá chủ" đã không ngần ngại bỏ tiền thật để mua vũ khí ảo, áo giáp ảo... thậm chí bỏ số tiền không nhỏ để thuê một game thủ "cày" giúp mình. Số tiền này ở đâu mà ra nếu không nói dối cha mẹ hoặc ăn trộm, ăn cắp, thậm chí người cướp của. Đặc biệt, khi cuộc chiến trên thế giới ảo trở thành cuộc chiến thật ngoài cuộc sống thì thú chơi này thật sự trở thành một nguy cơ đối với xã hội. Mới xuất hiện ở nước ta và tỉnh ta trong một vài năm trở lại đây nhưng với tốc độ phát triển như vũ bão, Game online nhanh chóng vươn lên thành loại hình giải trí được giới trẻ yêu thích nhất trong thời điểm hiện nay. Tác hại của game, đó là điều cả xã hội đang quan tâm và nó trở nên nóng hơn khi nền công nghiệp Game Online đang lớn mạnh ở nước ta nói chung và tỉnh ta nói riêng. Đã đến lúc, việc quản lý nội dung game cũng như các cửa hàng game cần phải được nhanh

chóng chán chĩnh, làm chặt chẽ, triệt để hơn nữa, tránh cho trẻ em không quá sa đà vào những game ảo. Với lớp trẻ, các em như những trang giấy trắng những trò giải trí tưởng chừng không ảnh hưởng trong thế giới ảo sẽ có những tác động rất tiêu cực trong quá trình hình thành nhân cách và văn hóa các em. Không thể xây dựng được một lớp trẻ, khỏe mạnh cường tráng về thể xác lẫn tinh thần khi mà trong đời sống còn tràn đầy những nọc độc như thế!

Trò chơi trực tuyến đã bị xã hội lên án là một trong những nguyên nhân không nhỏ dẫn tới tình trạng bạo lực ở trẻ vị thành niên. Vì vậy, việc tìm ra giải pháp quản lý game online hiệu quả là rất cần thiết:

Luật Khoa học công nghệ năm 2000, Luật Công nghệ thông tin năm 2004, Luật về giao dịch điện tử năm 2005, Luật Công nghệ cao năm 2008 đều quy định công nghệ thông tin (CNTT) là ngành mũi nhọn cần ưu tiên đầu tư phát triển. Đến nay, mức độ hội nhập CNTT của nước ta khá toàn diện, đạt được nhiều thành tựu đáng ghi nhận. Khung pháp lý của lĩnh vực CNTT đủ để xây dựng nền CNTT phục vụ cho phát triển kinh tế - xã hội, nâng cao đời sống vật chất và tinh thần của nhân dân. Ngoài ra, theo Chiến lược phát triển CNTT và truyền thông Việt Nam đến năm 2010 và định hướng đến năm 2020, Chính phủ cũng đề ra nhiệm vụ phát triển CNTT - truyền thông ở mức rất cao. Thực tế những năm qua cho thấy đây là hướng đi đúng với những kết quả cụ thể, rõ nhất ở các con số về tỷ lệ sử dụng internet (bảng thông rộng) cho hoạt động sản xuất kinh doanh, học tập, nghiên cứu và mật độ người dân sử dụng điện thoại tăng nhanh.

Tuy nhiên, cũng phải thừa nhận rằng trong giai đoạn hội nhập hiện nay quản lý Nhà nước không theo kịp thực tiễn đang phát triển rất năng động. Đó là thực tế không chỉ diễn ra ở ngành CNTT. Vì thế, phải tập trung nâng cao năng lực quản lý Nhà nước để đáp ứng nhu cầu phát triển đất nước. Game online là sản phẩm của việc ứng dụng CNTT, một hình thức giải trí mà thông qua đó còn có tác dụng giáo dục về nhận thức cũng như tình cảm. Những sự cố game online thường xảy ra đối với các em thiếu sự giáo dục, giám sát của gia đình, nhà trường. Do vậy, cơ quan quản lý cần bình tĩnh, nghiêm túc triển khai việc thống kê, đánh giá chính xác thực trạng cũng như nguyên nhân của tình hình hiện nay để có biện

pháp đúng và đồng bộ, đáp ứng được mục tiêu lâu dài. Bên cạnh những yếu tố tích cực, gần đây dư luận xã hội cũng như các cơ quan quản lý Nhà nước của Trung ương và địa phương tỏ ra quan ngại khi xuất hiện những vấn đề tiêu cực từ các “công dân điện tử”. Việc kiểm tra, rà soát, chính sách, pháp luật là việc cần làm thường xuyên để đánh giá tính khả thi, tính phù hợp và hiệu lực thi hành trong thực tiễn cuộc sống.

Hiện nay chỉ cần thực hiện nghiêm chỉnh các quy định pháp luật hiện hành về quản lý dịch vụ internet (trong đó có game online) thì đã có thể hạn chế được rất nhiều những ảnh hưởng tiêu cực của loại hình dịch vụ này. Vì vậy, cần phải có một quy trình và bộ máy quản lý có hiệu lực với kỷ cương, nghiêm minh và trách nhiệm xã hội cao; nâng cao hạ tầng giáo dục để trẻ em, thanh thiếu niên có nhiều sân chơi bổ ích hơn (trẻ em sẽ thú vị hơn khi đến với các trò chơi online). Phụ huynh cần thực hiện tốt nghĩa vụ nuôi dạy con cái, dành nhiều thời gian hơn cho con cái họ. Đồng thời phải áp dụng các biện pháp cần thiết để nâng cao ý thức chấp hành pháp luật của người kinh doanh game online. Hiện nay, đã có đủ cơ sở pháp lý và cơ sở đạo đức để bảo vệ quyền và lợi ích chính đáng của trẻ em, không nên chỉ nhấn mạnh những biện pháp hành chính thuần túy là ngăn cấm.

Giải pháp công nghệ mà các chuyên gia CNTT đề xuất, đó là một đại lý nếu kinh doanh internet tại gia đình sẽ được lắp 2 đường truyền, một đường truyền chuyên dùng để phục vụ số đông khách hàng chơi game online và một đường truyền chuyên dành cho nhu cầu của các thành viên gia đình. Về nguyên lý, tất cả các đường truyền internet đều được nối về các nhà mạng cung cấp dịch vụ. Như vậy, sau 23h nếu nhà cung cấp dịch vụ thấy có đường truyền internet ở đại lý internet công cộng nào còn hoạt động thì máy tính sẽ lưu lại và cơ quan quản lý sẽ tiến hành xử phạt thật nặng đại lý kinh doanh đó. Với 2 đường truyền như vậy, sau 23h sẽ nảy sinh có những cửa hàng đầu nối đường truyền kinh doanh internet cho khách hàng vào đường truyền internet dành cho gia đình. Tuy nhiên điều này là không thể bởi để phục vụ cho hàng chục khách hàng cần dung lượng đường truyền internet lớn trong khi dung lượng đường truyền cho nhu cầu của một vài thành

## NGHIÊN CỨU - TRAO ĐỔI

---

viên trong gia đình thì nhỏ hơn nhiều.

Theo các chuyên gia máy tính, còn có biện pháp khác về mặt công nghệ để kiểm soát việc kinh doanh game online. Đó là công nghệ lọc thông tin xấu trên mạng internet bằng một hệ thống kiểm soát khổng lồ. Với công nghệ lọc này, hiểu một cách giản đơn đó là các nội dung game sẽ liên tục được chạy trên đường truyền để tới người sử dụng. Trong quá trình chạy đó, nếu hệ thống lọc phát hiện một nội dung game hay nội dung bất kỳ nào đó có nội dung xấu, không phù hợp với quy định thì ngay lập tức hệ thống lọc sẽ tách bỏ nội dung xấu đó khỏi đường truyền.

Để sản phẩm game online có nội dung lành mạnh, phát triển bền vững, ngoài sự kiểm tra, giám sát thường xuyên của các cơ quan chức năng, đòi hỏi các chủ đại lý phải tuân thủ chấp hành các quy định

của Nhà nước, sản xuất ra những game online có ích lợi, có văn hóa và đạo đức trong kinh doanh, phải quy định về độ tuổi được chơi. Bên cạnh đó, các bậc phụ huynh có quyền tố giác, khởi kiện những chủ đại lý internet vi phạm về độ tuổi, thời gian mở cửa, nội dung game không lành mạnh... Các ngành chức năng phải có biện pháp xử lý nghiêm đối với các chủ đại lý vi phạm. Nếu làm tốt việc này thì không cần thiết biến dịch vụ internet trở thành ngành kinh doanh có điều kiện (thêm nhiều giấy phép con) tương tự như một số ngành kinh doanh đặc thù. Việc xây và chống cần được thực hiện thường xuyên, cần đánh giá thực trạng ở nước ta nói chung, Quảng Bình nói riêng và nghiên cứu kinh nghiệm một số nước về các biện pháp quản lý kinh doanh game online theo hướng tiếp tục "mở" hay điều chỉnh có lựa chọn./.

T.N

---