

ONLINE GAME ADDICTION AND RELATED FACTORS AMONG HIGH SCHOOL STUDENTS IN CAN GIO DISTRICT, HO CHI MINH CITY

Pham Thi Yen Nhi^{1*}, Pham Phuong Thao¹,
Nguyen Vo Phuong Trang¹, Tran Quang Trong²

¹University of Medicine and Pharmacy at Ho Chi Minh City - 217 Hong Bang, Ward 11, District 5, Ho Chi Minh City, Vietnam

²Le Van Thinh Hospital – 130 Le Van Thinh, Binh Trung Tay Ward, Thu Duc City, Vietnam

Received: 26/06/2024

Revised: 13/07/2024; Accepted: 17/07/2024

ABSTRACT

Objectives: To determine the prevalence of online game addiction and its related factors among high school students in Can Gio District, Ho Chi Minh City, in 2024.

Methods: A analytical cross-sectional study was conducted on 685 students from Binh Khanh High School and An Nghia High School in Can Gio District, Ho Chi Minh City. Students who agreed to participate were surveyed using a self-administered questionnaire about their personal, family, and school characteristics. Online game addiction was assessed using the Vietnamese version of the Internet Gaming Disorder scale (VN-IGD-17).

Results: The prevalence of online game addiction among students was 13.7%. Male students were at higher risk than their female counterparts. Besides, students experiencing academic pressure were 16 times more likely to be addicted to online games than those without such pressure. Students playing MMOFPS and MOBA game genres had addiction risks 31 times and 26 times higher, respectively, compared to those playing MMORPG. Spending more than 30 hours per week on online games increased the addiction risk by 27 times compared to those spending less than 30 hours per week.

Conclusion: The prevalence of online game addiction among students was 13.7%. Factors related are gender, conduct grades, academic pressure, game genres, and weekly gaming time.

Keywords: Online game addiction, high school students.

*Corresponding author
Email address: Phamthiyennhi0810@gmail.com
Phone number: (+84) 369794840
<https://doi.org/10.52163/yhc.v65iCD6.1388>

NGHIỆN TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN VÀ CÁC YẾU TỐ LIÊN QUAN Ở HỌC SINH THPT HUYỆN CẦN GIỜ, THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Phạm Thị Yến Nhi^{1*}, Phạm Phương Thảo¹,
Nguyễn Võ Phương Trang¹, Trần Quang Trọng²

¹Đại học Y Dược thành phố Hồ Chí Minh – 217 Hồng Bàng, Phường 11, Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam
²Bệnh viện Lê Văn Thịnh – 130 Lê Văn Thịnh, Phường Bình Trưng Tây, Thành phố Thủ Đức, Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam

Ngày nhận bài: 26/06/2024

Chỉnh sửa ngày: 13/07/2024; Ngày duyệt đăng: 17/07/2024

TÓM TẮT

Mục tiêu: Xác định tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến và các yếu tố liên quan ở học sinh THPT huyện Cần Giờ, thành phố Hồ Chí Minh năm 2024.

Phương pháp: Nghiên cứu cắt ngang được thực hiện trên 685 học sinh tại 2 trường THPT Bình Khánh và THPT An Nghĩa huyện Cần Giờ, TP.HCM. Tiến hành khảo sát bằng bộ câu hỏi tự điền về đặc điểm bản thân, gia đình, trường học. Nghiện trò chơi trực tuyến được đánh giá theo thang đo VN-IGD-17.

Kết quả: Tỷ lệ học sinh nghiện trò chơi trực tuyến là 13,7%. Học sinh nam có nguy cơ nghiện cao hơn học sinh nữ. Học sinh có áp lực học tập có nguy cơ nghiện trò chơi trực tuyến cao gấp 1,6 lần so với học sinh không có áp lực học tập. Học sinh chơi thể loại trò chơi MMOFPS và MOBA có nguy cơ gây nghiện cao lần lượt là 3,1 lần; 2,6 lần so với thể loại MMORPG. Dành hơn 30 giờ/tuần chơi trò chơi trực tuyến có nguy cơ nghiện gấp 2,7 lần so với nhóm dành thời gian dưới 30 giờ/tuần.

Kết luận: Tỷ lệ học sinh nghiện trò chơi trực tuyến là 13,7% và các yếu tố liên quan là giới tính, hạnh kiểm, áp lực học tập, thể loại trò chơi trực tuyến, thời gian chơi trong 1 tuần.

Từ khóa: Nghiện trò chơi trực tuyến, trung học phổ thông.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Với tốc độ phát triển nhanh chóng, trò chơi trực tuyến là một trong những loại hình giải trí được rất nhiều độ tuổi lựa chọn trên toàn thế giới. Tuy nhiên, dành quá nhiều thời gian cho trò chơi trực tuyến có thể dẫn đến hành vi nghiện và thanh thiếu niên là đối tượng cần được quan tâm trong vấn đề này. Theo WHO, có từ 1-10% thanh thiếu niên nghiện trò chơi trực tuyến ở Châu Âu và Bắc Mỹ [1]. Theo Hiệp hội Y khoa Hoa Kỳ, có tới 90% thanh thiếu niên Mỹ chơi trò chơi trực tuyến và tới 15% (hơn 5 triệu) có nguy cơ nghiện [2]. Bên cạnh đó, việc dành quá nhiều thời gian cho trò chơi trực tuyến sẽ gây ảnh hưởng tiêu cực về mặt tinh thần, thể chất, xã

hội và cảm xúc. Có nhiều nghiên cứu và bằng chứng cho thấy nghiện trò chơi trực tuyến ở thanh thiếu niên có liên quan đến các hậu quả tiêu cực về hoạt động thể chất, chất lượng cuộc sống và kết quả học tập [3].

Nhằm có thêm thông tin cụ thể giúp nhà trường, gia đình và học sinh có thể đưa ra chiến lược quản lý thời gian giải trí với các trò chơi trực tuyến hợp lý, góp phần nâng cao sức khỏe và hiệu quả học tập, nghiên cứu “Nghiện trò chơi trực tuyến và các yếu tố liên quan ở học sinh THPT huyện Cần Giờ, thành phố Hồ Chí Minh” được thực hiện.

Mục tiêu nghiên cứu: Xác định tỷ lệ nghiện trò chơi trực

*Tác giả liên hệ

Email: Phamthiyennhi0810@gmail.com

Điện thoại: (+84) 369794840

<https://doi.org/10.52163/yhc.v65iCD6.1388>

tuyển và các yếu tố liên quan ở học sinh THPT huyện Cần Giò, thành phố Hồ Chí Minh năm 2024.

2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

2.1. Thiết kế nghiên cứu

Nghiên cứu cắt ngang sử dụng phương pháp chọn mẫu cụm với đơn vị là lớp.

2.2. Địa điểm và thời gian nghiên cứu

Thời gian nghiên cứu: Từ tháng 08/2023 đến tháng 05/2024.

Địa điểm: THPT Bình Khánh và THPT An Nghĩa, huyện Cần Giò, thành phố Hồ Chí Minh.

2.3. Đối tượng nghiên cứu

Được thực hiện ở học sinh THPT Bình Khánh và THPT An Nghĩa huyện Cần Giò, thành phố Hồ Chí Minh từ tháng 03/2024 đến tháng 04/2024.

2.4. Cỡ mẫu

Cỡ mẫu được tính dựa theo công thức ước lượng một tỷ lệ với xác suất sai lầm loại 1 là 0,05; sai số cho phép hợp lý là 0,035; tỷ lệ học sinh nghiện trò chơi trực tuyến ước tính là 0,156 [4]. Nghiên cứu chọn hệ số thiết kế 1,5; tỷ lệ mất mẫu 10%. Vậy cỡ mẫu tối thiểu cần lấy là 681 học sinh.

Tiêu chí chọn vào: Học sinh đang theo học tại 2 trường THPT Bình Khánh và THPT An Nghĩa được chọn vào thời điểm nghiên cứu.

Học sinh được phụ huynh/người giám hộ đồng ý cho tham gia vào nghiên cứu. Học sinh đồng ý tham gia nghiên cứu.

Tiêu chí loại ra: Học sinh vắng mặt không vì lý do sức khỏe vào thời điểm nghiên cứu và quay lại lần 2 nhưng không gặp.

2.5. Phương pháp thực hiện

Tại thời điểm khảo sát, bao gồm 19 lớp được chọn tham gia nghiên cứu với tổng 741 học sinh. Tất cả học sinh trước khi tham gia nghiên cứu đều được xin ý kiến đồng thuận của phụ huynh hoặc người giám hộ. Sau khi tổng hợp và kiểm tra số liệu, có 685 phiếu khảo sát hợp lệ được đưa vào phân tích, tỷ lệ phản hồi chiếm 92%.

Thu thập số liệu

Số liệu được thu thập bằng bộ câu hỏi tự điền về những đặc điểm cá nhân, gia đình, trường học, đặc điểm chơi trò chơi trực tuyến và tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến ở học sinh. Nghiện trò chơi trực tuyến được đánh giá thông qua thang đo VN-IGD-17 (Vietnamese version Internet Gaming Disorder 17), đây là thang đo đã chuẩn hóa phù hợp với lứa tuổi thanh thiếu niên tại Việt Nam

và được sử dụng trong nghiên cứu của Nông Bích Hiệp năm 2019 tại Hà Nội với độ tin cậy và tính giá trị cao [4]. Thang đo bao gồm 17 câu hỏi, được đánh giá theo thang điểm Likert từ 1 đến 5 điểm (Tương ứng với từ “Rất không đồng ý” đến “Rất đồng ý”). Học sinh có dấu hiệu nghiện trò chơi trực tuyến khi tổng điểm thang đo $\geq 47,5$ điểm.

2.6. Phân tích thống kê

Số liệu được nhập liệu bằng phần mềm REDCap và phân tích bằng phần mềm Stata 14.0.

Tần số, tỷ lệ (%) cho các biến số: Đặc điểm cá nhân, đặc điểm gia đình, đặc điểm trường học, tỷ lệ thời gian chơi trò chơi trực tuyến, tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến. Sử dụng trung bình, độ lệch chuẩn với các biến số định lượng có phân phối bình thường: Tuổi. Sử dụng trung vị, khoảng tứ phân vị với các biến số định lượng có phân phối không bình thường: Số giờ chơi trong 1 ngày, số ngày chơi trong 1 tuần.

Kiểm định chi bình phương (X²) để xác định mối liên quan giữa nghiện trò chơi trực tuyến với các biến số nền. Nếu trên 20% số các giá trị vọng trị <5 hoặc có giá trị vọng trị <1 thì sử dụng phép kiểm chính xác Fisher thay cho phép kiểm chi bình phương. Tỷ lệ hiện mắc (PR) với khoảng tin cậy 95% dùng để lượng giá mối liên quan.

2.7. Đạo đức nghiên cứu

Nghiên cứu đã được chấp thuận về mặt y đức trong nghiên cứu từ Hội đồng Đạo đức trong nghiên cứu y sinh học Đại học Y dược Thành phố Hồ Chí Minh số 330/HĐĐĐ-ĐHYD kí ngày 22 tháng 02 năm 2024.

Người tham gia nghiên cứu được giải thích rõ ràng về mục đích và ứng dụng của kết quả nghiên cứu. Trong quá trình tham gia nghiên cứu, người tham gia nghiên cứu cần cung cấp các thông tin cá nhân. Nghiên cứu viên sẽ đảm bảo việc thực hiện các biện pháp bảo mật thông tin cá nhân của người tham gia nghiên cứu và chỉ sử dụng thông tin cho mục đích nghiên cứu.

3. KẾT QUẢ

Nghiên cứu được tiến hành trên 741 học sinh THPT tại huyện Cần Giò, TP.HCM. Trong đó, có 356 học sinh trường THPT Bình Khánh và 385 học sinh trường THPT An Nghĩa. Sau khi thu thập dữ liệu bằng bộ câu hỏi tự điền, có 685 phiếu khảo sát hợp lệ được đưa vào nghiên cứu, tỷ lệ phản hồi là 92%.

Đặc điểm cá nhân của học sinh

Trong 685 học sinh tham gia nghiên cứu, học sinh nữ chiếm tỷ lệ 52,9% cao hơn so với học sinh nam. Độ tuổi trung bình tham gia nghiên cứu là $17 \pm 0,8$, trong đó nhỏ nhất là 16 tuổi và lớn nhất là 18 tuổi. Học sinh ở Khối

10 chiếm tỷ lệ cao nhất với 35,3%; học sinh khối 11 và 12 lần lượt chiếm tỷ lệ là 32,0% và 32,7%. Đa phần học sinh đều đạt kết quả học tập “Khá” chiếm tỷ lệ cao nhất theo phân loại học lực Khối 10 và Khối 11 là 51,2% và phân loại học lực của Khối 12 là 51,8%. Hạnh kiểm của học sinh trong nghiên cứu chiếm nhiều nhất là loại “Tốt” với tỷ lệ 88,6% và chỉ có 3 học sinh hạnh kiểm ở mức “Chưa đạt”. Tỷ lệ học sinh có học thêm và không học thêm tương đối bằng nhau.

Đặc điểm trường học của học sinh

Hơn một nửa học sinh tham gia nghiên cứu đều có áp lực với học tập (52,1%) và áp lực thi cử (87,7%). Đa số học sinh đều chọn chia sẻ, tâm sự với bạn bè (95,3%) và đều được nhận được sự hỗ trợ, giúp đỡ từ Thầy Cô (96,9%). Trong đó, học sinh nhận được sự hỗ trợ từ Thầy Cô ở mức thường xuyên là 38,5% và mức độ thường xuyên chia sẻ với bạn bè là 35,0%. Phần lớn học sinh đều tự đi đến trường bằng các phương tiện như xe bus, xe máy hoặc đi bộ (92,3%).

Đặc điểm gia đình của học sinh

Hầu hết tình trạng hôn nhân gia đình của tất cả học sinh tham gia nghiên cứu là sống chung (84,4%) và học sinh đều đang sống cùng với ba mẹ (80,6%). Hơn một nửa học sinh cảm nhận kinh tế gia đình ở mức đủ ăn/bình thường (66,3%) và có 3,5% học sinh cảm nhận gia đình thuộc kinh tế khá giả/giàu. Nội trợ là nghề nghiệp chiếm tỷ lệ cao nhất đối với mẹ (31,5%) và lao động tự do là nghề nghiệp chiếm tỷ lệ cao nhất đối với ba (33,1%).

Đặc điểm chơi và nghiện trò chơi trực tuyến ở học sinh

Bảng 1. Tỷ lệ có chơi và nghiện trò chơi trực tuyến của học sinh (n=685)

Đặc điểm	Tần số	Tỷ lệ (%)
Chơi trò chơi trực tuyến (n = 685)		
Có	417	60,9
Không	268	39,1
Nghiện trò chơi trực tuyến trong nhóm có chơi (n = 417)		
Có nghiện	94	22,5
Không nghiện	323	77,5
Nghiện trò chơi trực tuyến trên tổng mẫu (n = 685)		
Có nghiện	94	13,7
Không nghiện	591	86,3

Trong 685 học sinh tham gia nghiên cứu, có 417 học sinh có chơi trò chơi trực tuyến trong vòng 12 tháng trở

lại đây (60,9%). Tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến trong toàn mẫu 685 học sinh là 13,7% và tỷ lệ nghiện trong nhóm học sinh có chơi trò chơi trực tuyến là 22,5%.

Bảng 2. Thời gian dành cho việc chơi trò chơi trực tuyến của học sinh (n=417)

Đặc điểm	Tần số	Tỷ lệ (%)
Số giờ chơi 1 ngày		
Trung vị (tứ phân vị)	2 (2 – 3)	
GTNN – GTLN	2-10	
Số ngày chơi 1 tuần		
Trung vị (tứ phân vị)	5 (3 – 7)	
GTNN – GTLN	2 – 7	
Số giờ chơi 1 tuần		
< 8 giờ	112	26,9
8 giờ – < 15 giờ	165	39,6
15 giờ – <21 giờ	33	7,9
21 giờ – 30 giờ	79	18,9
31 giờ – 40 giờ	10	2,4
> 40 giờ	18	4,3

Trong 417 học sinh có chơi trò chơi trực tuyến, có 50% học sinh dành 2 giờ/ngày để chơi trò chơi trực tuyến và 5 ngày trong tuần cho việc chơi trò chơi trực tuyến. Học sinh dành ít nhất là 2 ngày và nhiều nhất là 7 ngày trong tuần để chơi trò chơi trực tuyến.

Dựa theo nghiên cứu của James L. Sanders, phân nhóm các mốc thời gian trung bình chơi trong 1 tuần của học sinh [5] và ghi nhận được kết quả là: <8 giờ (26,7%); 8 - <15 giờ (39,6%); 15 - <21 giờ (7,9%); 21 – 30 giờ (18,9%); 31 – 40 giờ (2,4%); hơn 40 giờ (4,3%) (Bảng 2). Biên này sau đó được phân thành 2 nhóm chơi nhiều hơn 30 giờ/tuần hoặc ít hơn 30 giờ/tuần nhằm phản ánh đầy đủ định nghĩa của APA về nghiện trò chơi trực tuyến [6].

Các yếu tố liên quan đến nghiện trò chơi trực tuyến ở học sinh

Bảng 3. Các yếu tố liên quan đến nghiện trò chơi trực tuyến (n=417)

Đặc điểm	Tổng n=417 n(%)	Nghiện trò chơi trực tuyến		P	PR (KTC 95%)
		Có (%) (n=94)	Không (%) (n=323)		
Giới					
Nam	252 (60,4)	67 (25,6)	185 (73,4)	0,015	1
Nữ	165 (39,6)	27 (16,4)	138 (83,6)		0,62 (0,41 – 0,92)
Hạnh kiểm					
Tốt	366 (87,8)	81 (22,1)	285 (77,9)		1
Khá	40 (9,6)	8 (20,0)	32 (80,0)	0,760	0,90 (0,47 – 1,73)
Đạt	8 (1,9)	3 (37,5)	5 (62,5)	0,259	1,69 (0,68 – 4,23)
Chưa đạt	3 (0,7)	2 (66,7)	1 (33,3)	0,009	3,01 (1,32 – 6,87)
Áp lực học tập					
Có	207 (49,6)	58 (28,0)	149 (72,0)	0,008	1,63 (1,13 – 2,36)
Không	210 (50,4)	36 (17,1)	174 (82,9)		1
Thể loại trò chơi					
MMORPG	79 (18,9)	8 (10,1)	71 (89,9)		1
MMOFPS	92 (22,1)	29 (31,5)	63 (68,5)	0,002	3,11 (1,51 – 6,42)
MOBA	187 (44,8)	50 (26,7)	137 (73,3)	0,007	2,64 (1,31 – 5,31)
Khác	59 (14,2)	7 (11,9)	52 (88,1)	0,746	1,17 (0,45 – 3,05)
Thời gian chơi trong 1 tuần (giờ)					
< 30 giờ		78 (20,1)	310 (79,9)	<0,001	1
>= 30 giờ		16 (55,2)	13 (44,8)		2,74 (1,87 – 4,02)

Kết quả nghiên cứu cho thấy có 5 yếu tố liên quan đến nghiện trò chơi trực tuyến bao gồm: Giới tính, hạnh kiểm, áp lực học tập, thể loại trò chơi, thời gian chơi trong 1 tuần. Kết quả phân tích mối liên quan theo mô hình đơn biến Poisson và kiểm định Chi bình phương.

Học sinh nữ có tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến cao 0,6 lần so với những học sinh nam, sự khác biệt này có ý nghĩa thống kê với $p=0,015$ và KTC 95% là 0,41 – 0,92. Những học sinh có hạnh kiểm ở mức Chưa đạt có nguy cơ nghiện trò chơi trực tuyến cao gấp 3 lần so với những học sinh có hạnh kiểm Tốt, sự khác biệt này có ý nghĩa thống kê với $p=0,009$ và KTC 95% là 1,32 – 6,87. Tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến ở nhóm học sinh có áp lực học tập cao gấp 1,6 lần so với học sinh không có áp lực

học tập, sự khác biệt có ý nghĩa thống kê với $p=0,08$, KTC95% là 1,13 – 2,36.

Những học sinh chơi thể loại game MMOFPS có nguy cơ nghiện cao gấp 3,1 lần với $p=0,02$, KTC 95% là 1,51 – 6,42. MOBA là thể loại game tiếp theo có nguy cơ gây nghiện so với thể loại trò chơi MMORPG là 2,6 lần, sự khác biệt này có ý nghĩa thống kê với $p=0,07$, KTC 95% 1,31 – 5,31. Có mối liên quan giữa thời gian chơi trong 1 tuần với nghiện trò chơi trực tuyến. Cụ thể, những học sinh dành hơn 30 giờ/tuần chơi trò chơi trực tuyến có nguy cơ nghiện gấp 2,7 lần so với nhóm dành thời gian dưới 30 giờ/tuần, sự khác biệt này có ý nghĩa thống kê với $p < 0,001$.

4. BÀN LUẬN

Đây là nghiên cứu đầu tiên được thực hiện tại Huyện Cần Giờ về đánh giá tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến ở học sinh THPT. Huyện Cần Giờ là một trong những khu vực có nền kinh tế đang phát triển, tuy nhiên các loại hình giải trí dành cho lứa tuổi thanh thiếu niên vẫn còn hạn chế. Vì vậy, loại hình giải trí phổ biến và thường gặp ở lứa tuổi học sinh THPT tại đây vẫn là trò chơi trực tuyến. Điều này được phản ánh bởi đối tượng nghiên cứu, cụ thể hơn một nửa học sinh có chơi trò chơi trực tuyến là 60,9% và không chơi trò chơi trực tuyến chiếm tỷ lệ 39,1%. Nghiên cứu sử dụng thang đo VN-IGD-17, một phiên bản Tiếng Việt của thang đo IGD-20 phù hợp để đánh giá tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến ở độ tuổi thanh thiếu niên Việt Nam. Tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến đánh giá trong toàn mẫu 685 học sinh là 13,7% (94/685 học sinh). Tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến trong nhóm học sinh có chơi là 22,5% (94/417 học sinh). Kết quả có sự tương đồng với nghiên cứu của Nông Bích Hiệp năm 2019 tại Hà Nội, tuy nhiên có sự khác biệt với tỷ lệ so với nghiên cứu của Ngô Bửu Xuân Uyên năm 2021 và nghiên cứu của Ân Trúc [4],[7],[8]. So với các nghiên cứu trước, kết quả nghiện trò chơi trực tuyến ở nghiên cứu này ở mức khá cao. Sự khác biệt này có thể do mỗi nghiên cứu sử dụng các thang đo, cỡ mẫu và cách chọn mẫu khác nhau là yếu tố ảnh hưởng đến tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến. Ở nghiên cứu này và nghiên cứu của Nông Bích Hiệp đều sử dụng thang đo VN-IGD-17, nghiên cứu của Ngô Bửu Xuân Uyên và Phạm Ân Trúc sử dụng thang đo IGD-20 để đánh giá tình trạng nghiện trò chơi trực tuyến.

Về đặc điểm cá nhân, nghiên cứu ghi nhận có 2 yếu tố liên quan đến nghiện trò chơi trực tuyến là giới tính và hạnh kiểm. Điều này là phù hợp so với các nghiên cứu trước đây của tác giả Ngô Bửu Xuân Uyên năm 2021 tại Cần Thơ [7]. Nguyên nhân có thể do học sinh nam thường có sở thích và hứng thú hơn với các thể loại trò chơi có tính cạnh tranh mang tính chiến thuật cao như bắn súng, những thể loại này thường tốn nhiều thời gian hơn so với các trò chơi thông thường. Bên cạnh đó, kết quả nghiên cứu ghi nhận học sinh có hạnh kiểm yếu có tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến cao gấp 3 lần so với nhóm học sinh có hạnh kiểm tốt, khá, trung bình.

Nghiên cứu còn ghi nhận được những học sinh có áp lực học tập có nguy cơ nghiện trò chơi trực tuyến cao hơn so nhóm học sinh không áp lực học tập. Đây cũng là yếu tố chưa được ghi nhận trong các nghiên cứu đã thực hiện trước đây. Sự khác biệt này có thể khối lượng kiến thức tăng theo từng năm, chương trình giáo dục đổi mới dẫn đến khối lượng kiến thức cần nắm bắt trong thời gian ngắn cũng là một trong những nguyên nhân gây áp lực học tập ở học sinh. Chính vì điều đó, trò chơi trực tuyến là một trong những lựa chọn giúp học sinh xoa dịu những cảm giác khó chịu và quên đi căng thẳng ở hiện tại.

Về tình trạng chơi trò chơi trực tuyến ở học sinh, nghiên cứu ghi nhận có mối liên quan giữa nghiện trò chơi trực tuyến với thể loại trò chơi của học sinh. Thể loại trò chơi trực tuyến đóng vai trò quan trọng trong việc xác định nguy cơ nghiện trò chơi trực tuyến, cụ thể học sinh chơi thể loại MMOFPS và MOBA có tỷ lệ nghiện cao hơn so với các thể loại khác. Những học sinh chơi 2 thể loại trò chơi này nghiện trò chơi trực tuyến cao hơn lần lượt 3,1 và 2,6 lần so với thể loại còn lại. Kết quả có sự khác biệt với nghiên cứu của tác giả Hyunho năm 2020 và nghiên cứu của tác giả Ngô Bửu Xuân Uyên năm 2021 [7],[9]. Kết quả ở nghiên cứu này có sự khác biệt so với các nghiên cứu trước, sự khác biệt này có thể do tại thời điểm nghiên cứu hoặc địa điểm nghiên cứu thể loại MMORPG còn thịnh hành. Ở thời điểm hiện tại, có thể thể loại MMOFPS và MOBA có thiết kế đặc biệt và mới mẻ hơn về yếu tố phần thưởng, sự kiện thường xuyên góp phần vào việc tạo ra sự hứng thú đối với hai thể loại này hơn.

Nghiên cứu ghi nhận mối liên quan giữa nghiện trò chơi trực tuyến với thời gian chơi trung bình 1 tuần ở học sinh. Cụ thể, ở những học sinh chơi trò chơi trực tuyến có thời gian từ hơn 30 giờ mỗi tuần có nguy cơ nghiện cao gấp 2,7 lần so với nhóm chơi dưới 30 giờ mỗi tuần. Kết quả có sự tương đồng với các nghiên cứu của tác giả Phạm Ân Trúc 2017 ghi nhận học sinh có thời gian chơi từ 30 giờ trở lên mỗi tuần có nguy cơ nghiện cao gấp 5,5 lần; nghiên cứu của tác giả Ngô Bửu Xuân Uyên năm 2021 ghi nhận có nguy cơ nghiện cao gấp 2,7 lần ở nhóm học sinh có thời gian dành cho trò chơi trực tuyến từ 30 giờ trở lên mỗi tuần [7],[8]. Thời gian chơi là một trong những yếu tố để đánh giá hành vi nghiện. Khi học sinh dành từ 30 giờ trở lên mỗi tuần, nguy cơ nghiện tăng lên đáng kể, có thể dẫn đến các hậu quả về hành vi tâm lý, hệ quả sinh lý và tâm lý.

5. KẾT LUẬN

Tỷ lệ học sinh nghiện trò chơi trực tuyến sàng lọc thông qua thang đo VN-IGD-17 ở học sinh trường THPT Bình Khánh và THPT An Nghĩa huyện Cần Giờ, thành phố Hồ Chí Minh là 13,7%. Có mối liên quan có ý nghĩa thống kê giữa tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến với giới tính, hạnh kiểm, áp lực học tập, thể loại trò chơi, thời gian chơi trung bình một tuần. Đây là tỷ lệ nghiện trò chơi trực tuyến ở mức tương đối cao nên học sinh cần nâng cao nhận thức về tác hại và hạn chế dành nhiều thời gian cho hoạt động này. Bên cạnh đó, phụ huynh cũng đóng vai trò quan trọng trong việc giám sát và nhắc nhở học sinh về thời gian dành cho trò chơi trực tuyến, phụ huynh nên thiết lập các quy định rõ về thời gian sử dụng các thiết bị điện tử. Việc giám sát này không nhằm kiểm soát mà là hướng dẫn học sinh sử dụng công nghệ một cách có trách nhiệm và lành mạnh, bảo vệ sức khỏe và đảm bảo thời gian cho các hoạt động khác.



TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] World Health Organization. Sharpening the focus on gaming disorder. Bull World Health Organ [Internet]. 2019 Jun 1 [cited 2024 Jan 6];97(6):382–3. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6560378/>
- [2] Kimberly Young. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. The American Journal of Family Therapy. 2009;355–72.
- [3] Xue Yang. Relationships between psychological flexibility and internet gaming disorder among adolescents: Mediation effects of depression and maladaptive cognitions. 2023; Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9897526/>
- [4] Nông Bích Hiệp. Nghiên cứu trò chơi trực tuyến của trẻ vị thành niên tại Hà Nội năm 2019; 2020.
- [5] Sanders JL, Williams RJ. Reliability and Validity of the Behavioral Addiction Measure for Video Gaming. Cyberpsychology Behav Soc Netw. 2016 Jan;19(1):43–8.
- [6] Pontes HM. The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The development of the IGD-20 Test. PloS One. 2014;9(10):e1110137.
- [7] Ngô Bửu Xuân Uyên. Nghiên cứu trò chơi trực tuyến và mối liên quan đến sức khỏe tâm thần ở học sinh THPT tại thành phố Cần Thơ năm 2021 [Internet] [Thạc sĩ Y tế Công cộng]. Khoa y tế công cộng. [TP.HCM]: Đại học Y Dược TP.HCM; 2024. Available from: <http://www.fphhcm.edu.vn/library/viewref.php?TYPE=TS&STT=20230197>
- [8] Phạm Ân Trúc. Tỷ lệ rối loạn trò chơi điện tử và mối liên quan với tình trạng trầm cảm ở học sinh trường THPT Trần Phú, Tuy An, Phú Yên năm 2017.
- [9] Hyunho Han, Hyunsuk Jeong, Sun-Jin Jo. Relationship between the experience of online game genre and high risk of Internet gaming disorder in Korean adolescents. 2020; Available from: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32272007/>