**NHÓM 4**

**TÌM HIỂU THỰC TRẠNG VIỆC CHƠI TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN ĐỐI VỚI SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

# PHẦN MỞ ĐẦU

## 1. Lí do chọn đề tài

Xã hội ngày nay đang phát triển theo hướng công nghiệp hóa và hiện đại hóa, kéo theo nhu cầu vật chất và tinh thần ngày càng cải thiện và nâng cao. Để đáp ứng nhu cầu trên, công nghệ kỹ thuật phải phát triển nhanh chóng. Vì vậy, giới trẻ có thể giải trí với nhiều cách thông qua Internet. Một số hoạt động giải trí mà hiện nay giới trẻ yêu thích như là xem phim trực tuyến, nghe nhạc trực tuyến, tham gia những hoạt động trực tuyến và đặc biệt là trò chơi trực tuyến (game online). Trò chơi trực tuyến có rất nhiều thể loại trò chơi để đáp ứng được nhu cầu cho người chơi ở mọi lứa tuổi, đa số những thanh thiếu niên đều thích giải trí thông qua việc chơi trò chơi trực tuyến. Không thể phủ nhận rằng trò chơi trực tuyến có thể giúp con người được thư giãn sau những giờ giấc lao động và học tập căng thẳng. Trò chơi trực tuyến còn mang tính xã hội cao, những người chơi xa lạ, ở khắp mọi vùng miền, quốc gia có thể chơi game cùng nhau chỉ cần có Internet. Ngoài ra, trò chơi trực tuyến còn là nơi nhiều gamer, streamer dùng để khai thác và biến nó thành nền tảng kiếm tiền.

Theo Hiệp hội Doanh nghiệp Phần mềm Việt Nam - VINASA (2009) chia sẻ “Việt Nam có khoảng 2 triệu người chơi trò chơi trực tuyến, trong đó phần lớn là học sinh, sinh viên và cán bộ văn phòng. Tỷ lệ người thích chơi trò chơi trực tuyến là 70%, người chơi game từ 2-4 tiếng mỗi ngày là 55%, người bỏ ra mỗi tháng 70-160 nghìn đồng cho việc chơi game chiếm 60% và 40% còn lại thì chi khoảng 160-300 nghìn đồng/tháng”.

Theo Tiến sĩ Trịnh Hòa Bình và cộng sự (2010) đã tiến hành nghiên cứu đề tài “Khảo sát xã hội về dịch vụ trò chơi trực tuyến ở Việt Nam trong bối cảnh hội nhập quốc tế” và kết quả cho thấy “ Có 42,1% số người chơi game ở nhóm tuổi 16-20, tức xu hướng chơi trò chơi trực tuyến tập trung vào nhóm trẻ có khả năng nhận thức. Một con số khác cũng đáng lưu ý, có tới 30,1% người có trình độ đại học, cao đẳng trở lên chiếm tỷ lệ cao nhất. Và tỷ lệ người chơi trò chơi trực tuyến đang đi học chiếm đến 2/3 số người chơi với 71,7%, tiếp đến là 6,5% nhóm nhân viên văn phòng”.

Qua những nghiên cứu trên, chúng tôi nhận ra sự hấp dẫn của trò chơi trực tuyến đối với độ tuổi thanh thiếu niên là rất lớn. Tuy nhiên việc người chơi sử dụng thời gian nhiều cho việc chơi trò chơi trực tuyến sẽ làm cơ thể thấy thiếu năng lượng, uể oải, buồn chán, cảm giác cô đơn, bất an, làm cơ thể cảm thấy mất hứng thú với hoạt động thể chất khác, lười vận động, dễ cảm thấy bực tức, cáu gắt cho dù đó chỉ là những chuyện rất nhỏ, con người khi chơi trò chơi trò chơi trực tuyến sẽ cảm thấy bản thân vô dụng dẫn tới phương hướng muốn bạo lực hoặc tự sát, chơi trò chơi trực tuyến còn làm rối loạn giấc ngủ ở người chơi. Ở Việt Nam, hiện tại còn hiếm những công trình nghiên cứu về thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên. Từ đó, chúng tôi quyết định lựa chọn đề tài trên để nghiên cứu nhằm góp phần nâng cao nhận thức của sinh viên về việc chơi trò chơi trực tuyến đồng thời đưa ra những giải pháp nhằm hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”.

## 2. Mục tiêu nghiên cứu

### 2.1. Mục tiêu chính

Xác định hành vi chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên tại trường Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh.

### 2.2. Mục tiêu cụ thể

a. Khảo sát thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh.

b. Xác định các nguyên nhân dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh.

c. Tìm hiểu những ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trực tuyến đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh.

d. Đề xuất những giải pháp để hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đến sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh.

## 3. Câu hỏi nghiên cứu

1. Thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh hiện nay như thế nào?

2. Nguyên nhân nào dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh?

3**.** Việc chơi trò chơi trực tuyến ảnh hưởng như nào đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên trường Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh?

4. Những giải pháp nào giúp hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh?

## 4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

### 4.1. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của đề tài là thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”.

### 4.2. Phạm vi nghiên cứu

- **Phạm vi thời gian**: từ 9/2023 đến 11/2023.

- **Phạm vi không gian**: Đề tài tiến hành nghiên cứu tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”.

- **Phạm vi nội dung**: Nghiên cứu thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến, tìm ra nguyên nhân và ảnh hưởng của nó đối với sinh viên tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”.

- **Đối tượng thu thập thông tin**: Sinh viên tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”.

## 5. Ý nghĩa khoa học và thực tiễn

### 5.1. Ý nghĩa khoa học

Góp phần làm rõ hơn về thực trạng của việc chơi trò chơi trực tuyến cũng như nguyên nhân và ảnh hưởng của nó đối với sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”. Đồng thời, nghiên cứu có thể được sử dụng như tài liệu tham khảo cho các nghiên cứu sau này.

### 5.2. Ý nghĩa thực tiễn

Dựa theo nghiên cứu, nhóm có thể khảo sát được thực trạng chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” . Từ đó, đưa ra các đánh giá và những giải pháp thích hợp nhằm giảm thiểu được các ảnh hưởng của thực trạng trên. Qua đó, sinh viên trường “Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” có thể hiểu rõ hơn về ảnh hưởng mà trò chơi trực tuyến mang lại, đồng thời sinh viên có thể tự tìm ra những biện pháp cho riêng mình trong việc kiểm soát thời gian khi chơi trò chơi trực tuyến.

# TỒNG QUAN TÀI LIỆU

## 1. Các khái niệm

### 1.1. Khái niệm trò chơi

Trò chơi là một hoạt động có tính giải trí, vui chơi, được thực hiện theo những quy tắc nhất định, đem lại cho người chơi sự thoải mái, hứng thú, thư giãn. Trò chơi được diễn ra với sự tham gia của nhiều người hoặc một người, vào mọi lúc, ở mọi nơi.

Theo Từ điển Tiếng Việt (2004), Trò chơi là hoạt động giải trí, vui chơi, có tính tập thể hoặc cá nhân, được diễn ra theo các luật lệ cụ thể, mang lại sự hứng thú, thoải mái, thư giãn cho người chơi.

Theo Trần Thị Anh Đào (2007), “Trò chơi là hoạt động mang tính vui chơi, giải trí, được thực hiện theo những quy tắc nhất định, mang lại cho người chơi sự hứng thú, thoải mái, thư giãn, đồng thời giúp họ phát triển về trí tuệ, tinh thần, thể chất và xã hội”.

### 1.2. Khái niệm trò chơi trực tuyến

Theo Thông tư liên tịch về quản lý trò chơi trực tuyến (Online games) của Bộ Văn hóa - Thông tin - Bộ Bưu chính, Viễn thông - Bộ Công an (Số 60/2006/TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA ngày 01 tháng 06 năm 2006) tại chương 1 điều 2 có viết: “Trò chơi trực tuyến: Là trò chơi trên mạng Internet có sự tương tác giữa những người chơi với hệ thống máy chủ của doanh nghiệp cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến và giữa người chơi với nhau. Trò chơi trực tuyến qui định trong thông tư này là những trò chơi có nhiều người chơi (MMOG - Massively Multiplayer Online Games), bao gồm: Trò chơi trực tuyến nhập vai (MMOPRG - Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) và trò chơi trực tuyến thông thường (Casual Games)”.

Về cơ bản trò chơi trực tuyến là một phân loại của trò chơi điện tử. Để có thể tham gia, người chơi cần phải có mạng Internet để có thể tương tác với những người chơi khác thông qua việc điều khiển các nhân vật trong trò chơi theo thời gian thực. Hiện nay, trên tất cả các thiết bị máy tính, điện thoại di động đều có hỗ trợ để chơi trò chơi trực tuyến.

## 2. Thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến ở Việt Nam

Những năm trở lại đây, loại hình giải trí phổ biến và đang ngày càng phát triển mạnh ở Việt Nam là trò chơi trực tuyến, có ảnh hưởng đáng kể trong nhiều lĩnh vực như sức khỏe, giáo dục, văn hóa...đặc biệt là lĩnh vực tâm lý, trò chơi trực tuyến trở thành nơi để đáp ứng nhu cầu giải tỏa tâm trạng căng thẳng, mệt mỏi của một bộ phận không nhỏ những người có nhu cầu chơi game để giải trí, giảm áp lực từ học tập, công việc. Nhưng hiện nay, tình trạng chơi trò chơi trực tuyến quá nhiều ở giới trẻ sẽ dẫn đến “nghiện” đang ngày càng tăng cao, phổ biến nhất là sinh viên đang học tại các trường đại học, cao đẳng. Trò chơi trực tuyến đang dần trở thành một trong những mối nguy hại của xã hội vì nó gây ra những hậu quả khó lường.

Theo Công ty tư vấn, nghiên cứu về Internet và công nghệ Pearl Research (2008) dự báo rằng “Khả năng đến năm 2011, số lượng người chơi trò chơi trực tuyến ở Việt Nam sẽ vượt qua con số 10 triệu. Dự báo cho thấy rằng, thị trường trò chơi trực tuyến ở nước ta đang ngày càng tăng lên”.

Theo Công ty Vinagame (2008) cho thấy “Trong số 20,2 triệu người đang dùng Internet, chỉ 30% dùng Internet để đọc tin tức và tìm kiếm thông tin, nhưng chat và chơi game chiếm đến 53%. Các chuyên gia nghiên cứu cho biết thị trường trò chơi trực tuyến tại Việt Nam chỉ có trị giá khoảng 5 triệu USD vào năm 2005 nhưng nay đã tăng gấp 10 lần so với trước đó”.

Theo Hiệp hội Doanh nghiệp phần mềm Việt Nam (VINASA) (2009), các số liệu công bố tại hội thảo hiện nay “Có khoảng 2 triệu game thủ , phần lớn là các bạn học sinh, sinh viên và nhân viên văn phòng. Có 55% người chơi dành từ 2 - 4 tiếng mỗi ngày để chơi game, 60% người chơi dám bỏ ra mỗi tháng từ 70 nghìn - 160 nghìn đồng phục vụ cho việc chơi game và 40% thì người chơi bỏ ra từ 160 nghìn - 300 nghìn đồng/tháng để chơi game”.

Theo Tiến sĩ Trịnh Hòa Bình (2010) cùng Viện Khoa học Xã hội Việt Nam đã thực hiện khảo sát với quy mô: 1.320 mẫu định lượng và 100 mẫu nghiên cứu định tính, được triển khai ở 6 tỉnh, thành phố: Hà Nội, TP. Hồ Chí Minh, Hải Dương, Đà Nẵng, Cần Thơ và Đồng Nai. Đối với 1.320 mẫu định lượng để tiến hành khảo sát thì nhóm nghiên cứu thu thập được 180 mẫu được tiến hành khảo sát tại các quán game, 180 mẫu thực hiện tại các trường học, nơi công cộng và 960 mẫu thực hiện phỏng vấn tại các hộ gia đình,. Qua khảo sát cho thấy “Có 73% người đang chơi, 22% người chưa từng chơi và 5% người đã từng chơi. Tỷ lệ người chơi trò chơi tập trung chủ yếu vào độ tuổi 16 - 20 (42,1%), tiếp theo ở nhóm tuổi 10-15 tuổi (26,3%) và từ 21-25 tuổi (22%). Người chơi trò chơi trực tuyến vẫn đang đi học chiếm tỷ lệ 71,7%. Về giới tính, nam giới chơi trò chơi trực tuyến nhiều hơn nữ giới là 54,5%. Và người chơi ở trình độ Đại học, Cao đẳng là 30,1% chiếm tỷ lệ cao nhất. Người chơi trò chơi trực tuyến qua đêm (từ 0h - 6h) với tỷ lệ 0,3%”.

Trong cuộc khảo sát thực trạng sinh viên chơi trò chơi trực tuyến tại Trường Đại học Hải Dương của Nguyễn Thị Thu Thủy (2015), với sự tham gia của 200 sinh viên cả nam và nữ theo bảng hỏi được thiết kế dựa trên cơ sở tiêu chuẩn chẩn đoán của Kimberly S.Young và dựa trên đặc điểm của địa bàn nghiên cứu. Qua khảo sát ,nhà nghiên cứu cho thấy “Đa số các sinh viên tham gia khảo sát là các sinh viên chơi trò chơi trực tuyến, cụ thể có tới 160 sinh viên (80%) chơi trò chơi trực tuyến, chỉ 40 sinh viên (20%) là không chơi trò chơi trực tuyến. Với 160 sinh viên từng chơi trò chơi trực tuyến, nhà nghiên cứu tiếp tục tiến hành kiểm tra trắc nghiệm của Young để kiểm tra mức độ chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên trong trường. Tỷ lệ sinh viên chơi trò chơi trực tuyến ở mức độ bình thường là 45 sinh viên (28,1%), sinh viên sử dụng trò chơi ở mức độ nhẹ là 60 sinh viên (37,5%), sinh viên chơi ở mức độ nhiều là 35 sinh viên (21,8%) và ở mức độ nặng là 20 sinh viên (12,5%)”.

Từ các kết quả khảo sát có thể thấy rằng, người trẻ chơi trò chơi trực tuyến đang tăng cao. Cho nên, trong tương lai gần, việc chơi các trò chơi trực tuyến sẽ thành hiện tượng đáng báo động đến các bạn trẻ. Vì vậy, chúng ta cần có những định hướng và các giải pháp kịp thời nhằm phổ cập giáo dục và nâng cao sự hiểu biết đến các bạn thanh thiếu niên không trở thành nạn nhân của các trò chơi trực tuyến.

## 3. Những nguyên nhân dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên Việt Nam

Cuộc sống hiện đại, công nghệ ngày càng phát triển, đặc biệt là trong giai đoạn đại dịch Covid-19, sinh viên bị giãn cách ở nhà học trực tuyến dẫn đến việc tìm những trò chơi trực tuyến để giết thời gian. Ngoài ra, cũng có rất nhiều nguyên nhân sinh viên tìm đến trò chơi trực tuyến.

Theo BS. Đỗ Minh Trang (2022) chia sẻ “Thanh thiếu niên là lứa tuổi dễ bị ảnh hưởng nhất của trò chơi trực tuyến. Nguyên nhân của việc này là do đặc điểm não bộ ở tuổi dậy thì”.

Theo Tiến sĩ Lê Minh Công (2007) chia sẻ “Một số trường hợp cho thấy, sinh viên chơi trò chơi điện tử quá mức vì có những thất bại trong cuộc sống hiện thực. Một số khác thì nghiện do không được tôn trọng trong cuộc sống, họ mất tự tin, lo lắng và sử dụng trò chơi trực tuyến như một cách khẳng định bản thân mình. Những biến cố trong cuộc sống cũng tạo cho người chơi rất dễ bị cuốn vào trò chơi”.

Theo chuyên gia tư vấn Phạm Mai Hoa (2008), Trung tâm tư vấn Tuổi trẻ hạnh phúc và kỹ năng cuộc sống, có một số nguyên nhân dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến: “Thứ nhất, do bản thân trò chơi đó có sức hấp dẫn, người làm ra trò chơi tìm mọi cách lôi kéo người tham gia. Thứ hai, do hệ thần kinh của người chơi khá yếu đuối, tính tự chủ và khả năng độc lập kém. Những người có hệ thần kinh dễ bị xúc động thường bị lôi kéo, bị phụ thuộc bởi sức hấp dẫn của những trò chơi này”. Ngoài những nguyên nhân trên, bà cho biết thêm: “Ngoài ra còn do môi trường xung quanh. Ngồi chơi ở nhà thì có mấy khi bị nghiện. Chỉ ra hàng net, có “hội” có “phường” mới thúc đẩy sự ham muốn đến với trò chơi”.

Theo BS. Lê Minh Tuấn (2008), Phó Viện trưởng, Viện Sức khoẻ Tâm thần Quốc gia chia sẻ “Ranh giới giữa việc chơi trò chơi và nghiện trò chơi điện tử là hết sức mong manh. Bản thân trò chơi điện tử là giải trí nhưng lại mang tính kích thích rất mạnh vì có thi đấu, cạnh tranh, có thưởng”.

Theo Nguyễn Thị Phương Thảo (2008) trong đề tài luận văn thạc sĩ “Tác động của game online đối với việc học tập và nâng cao kiến thức của học sinh đô thị hiện nay” cho thấy “Sự thiếu quan tâm của gia đình, sự lôi kéo của bạn bè cùng với sự hấp dẫn của các loại hình game online là những nguyên nhân chủ yếu khiến học sinh chơi game online”. Tuy nhiên, nguyên nhân chính dẫn đến việc chơi game online với cường độ cao và mức độ lớn tác giả vẫn chưa lí giải được. Nghiên cứu cũng cho thấy “Game online không chỉ có tác động tích cực mà còn có cả tác động tiêu cực đối với hành vi học tập, sức khỏe, giờ giấc sinh hoạt, hành vi ứng xử và cả nhân cách đạo đức của học sinh trong và sau khi chơi game. Song dưới một góc độ nào đó game online cũng có những ảnh hưởng rất tích cực tới những mối quan hệ và công việc khác của người chơi thông qua việc thường xuyên và thỉnh thoảng giúp cho người chơi cảm thấy được giải toả mệt mỏi, căng thẳng và ức chế, được thoả mãn từ những nhu cầu rất đơn giản là trí tò mò đến cả những nhu cầu vô cùng thầm kín và tế nhị mà người chơi không dễ bày tỏ và giải toả với người khác đó là những nhu cầu về: quyền lực, bạo lực và tình dục”.

Như vậy, nguyên nhân của việc sinh viên chơi trò chơi trực tuyến là do nhà sáng tạo trò chơi đánh trúng tâm lí của người tham gia, sở thích của giới trẻ, các phần thưởng ảo hấp dẫn, kích thích tâm lý hiếu thắng của người chơi, do môi trường xung quanh ảnh hưởng, sự thiếu chăm sóc từ phía gia đình và nhà trường…

## 4. Những ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trực tuyến đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên Việt Nam

Theo Trần Thị Minh Đức (2013), nghiên cứu “Game bạo lực với thanh thiếu niên. Phân tích từ góc độ tâm lý xã hội” cho thấy “nếu chơi trò chơi trực tuyến quá độ và thiếu sự điều tiết thì việc ảnh hưởng đến sức khỏe sẽ kéo theo ảnh hưởng tiêu cực đến học tập, công việc của người chơi. Như đã nói ở trên, sự hấp dẫn quá lớn của trò chơi trực tuyến khiến cho người chơi thường khó làm chủ được bản thân, họ lao vào những cuộc tranh đua và bỏ bê tất cả những vấn đề ở thế giới thực. Mặt khác, não khi phải hoạt động vượt mức bình thường do con người chơi trò chơi quá độ, nó sẽ bị ám ảnh bởi các trò chơi và nó sẽ khó có thể thu nhận kiến thức môn học”.

Theo ThS Bùi Quang Trung, Trưởng phòng truyền thông và Marketing Trường ĐH Nguyễn Tất Thành, đã chia sẻ trong buổi tọa đàm “Nghiện game online - Hậu quả khôn lường” do báo Tiền Phong tổ chức tại Trường THPT Thành Nhân (2020) đã phát biểu “Nhiều bạn trẻ khi say mê vào game thì sẽ quên ăn quên ngủ, thậm chí ngồi nhiều giờ trong một tư thế ở các phòng chơi game. Với những cách chơi game như vậy sẽ dẫn đến rất nhiều hậu quả cho chính những người nghiện game. Vì các bạn đang ở độ tuổi đẹp nhất để phát triển bản thân, tâm lý bị thay đổi bởi các hành vi trong game dẫn đến các hành vi bạo lực, hành vi cướp giật… gây ra những hậu quả tổn thất cho chính gia đình và xã hội rất là lớn thủ phạm chính là các bạn game thủ”.

Theo Phó Trưởng khoa Sức khỏe vị thành niên Ngô Anh Vinh công tác tại Bệnh viện Nhi trung ương chia sẻ “Khi nghiện trò chơi trực tuyến, trẻ không hứng thú với các hoạt động và học tập như trước kia vẫn thích. Điều đáng lo ngại là trẻ nghiện trò chơi trực tuyến có thể gặp nhiều hệ lụy về sức khỏe, thậm chí có thể mắc chứng trầm cảm, lo âu, tự ti, mất kiểm soát... Từng có những vụ trẻ đột tử do kiệt sức, hay suy nhược cơ thể vì chơi game kéo dài và liên tục. Đây là lý do Tổ chức Y tế thế giới (WHO) xếp nghiện game vào dạng rối loạn tâm lý, tương tự như bệnh lý trầm cảm hay tâm thần phân liệt”.

Theo giám đốc Lâm Xuân Điền, Bệnh viện Tâm thần Tp.HCM (2005) cho rằng “ Hành vi chơi game online quá độ là biểu hiện của sự thiếu khả năng kiểm soát về hành vi. Từ đây có thể dẫn đến nhiều hành vi khác, trong đó có cả việc tự tử... Người chơi game quá độ và lâu dài cũng có thể bị chính những game đó ám ảnh mà ám ảnh chính là con đường mở rộng của việc loạn thần. Khi chơi game quá độ, căng thẳng tâm lý là điều tất yếu. Một cuộc chơi kéo dài từ 12 đến 24 tiếng sẽ khiến não của người chơi không thể chịu nổi, sẽ làm lệch trí tưởng tượng, dẫn tới tổn thương chức năng của não và các tổ chức bên trong não”.

## 5. Những khía cạnh chưa được đề cập trong tài liệu

Theo các nghiên cứu trước đây, tình trạng chơi trò chơi trực tuyến tại Việt Nam đang ở mức báo động. Hiện nay, số lượng người chơi trò chơi trực tuyến ở Việt Nam đang tăng nhanh chóng, trong đó có nhiều sinh viên. Tuy nhiên, nhiều người trong số họ vẫn chưa có đủ nhận thức được tính chất nghiêm trọng của vấn đề này. Điều này cũng chưa được nghiên cứu kỹ lưỡng ở sinh viên trường “Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”. Vì vậy, nghiên cứu thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên của trường là vô cùng cần thiết để đề ra các giải pháp phù hợp nhằm ngăn ngừa và giảm thiểu tác hại của nó. Chơi trò chơi trực tuyến là một hoạt động giải trí trực tuyến giúp người chơi giảm căng thẳng, áp lực nếu biết sắp xếp thời gian chơi và cách chơi.

# NỘI DUNG – PHƯƠNG PHÁP

## 1. Thiết kế nghiên cứu

Nhóm lựa chọn các thiết kế nghiên cứu vì những lý do sau:

* **Thiết kế cắt ngang:** Thiết kế này có tính thuận tiện cao, thông tin chỉ cần thu thập một lần duy nhất và không cần thiết phải quan sát thường xuyên.
* **Thiết kế nghiên cứu định lượng:** Thiết kế có thể thu thập thông tin qua bảng hỏi giúp tiết kiệm thời gian, ít phát sinh chi phí và nhân lực, đồng thời thu thập được dữ liệu với số lượng lớn.
* **Thiết kế phi thực nghiệm:** Thiết kế không gây ra bất kì ảnh hưởng nào trong quá trình thực hiện nghiên cứu dẫn đến việc thay đổi thái độ và trạng thái của đối tượng nghiên cứu.

## 2. Chọn mẫu

* **Dân số nghiên cứu:** Sinh viên tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”.
* **Kích cỡ mẫu:**

Áp dụng phương pháp tính kích cỡ mẫu theo công thức Cochran (1977)

Trong đó:

n: kích cỡ mẫu

z: giá trị ngưỡng của phân phối chuẩn (độ tin cậy là 95% tương ứng z=1,96)

p: tỷ lệ mẫu dự kiến được chọn (p=0,5 là tỷ lệ tối đa)

e: sai số cho phép (e=0,05 là sai số ở mức phổ biến nhất)

Ta có:

Như vậy, kích cỡ mẫu cần có của đề tài nghiên cứu là 400 sinh viên.

* **Chiến lược chọn mẫu:** Nhóm quyết định sử dụng kết hợp 2 chiến lược là chọn mẫu tích lũy mầm và chọn mẫu phi xác suất thuận tiện.

Lý do: nhanh chóng, tiện lợi, có thể tiết kiệm được thời gian và chi phí, đồng thời giúp nhóm dễ dàng hơn trong việc thu thập thông tin và xử lý dữ liệu.

* **Cách tiếp cận mẫu:**
* Chọn mẫu tích lũy mầm: Các thành viên trong nhóm sẽ liên hệ với bạn bè đang học tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” để gửi bảng khảo sát sau đó nhờ họ chuyển tiếp bảng khảo sát cho bạn của họ hoặc những người mà họ quen biết đang theo học tại trường.
* Chọn mẫu phi xác suất thuận tiện: Nhóm tiến hành gửi đường link của bảng khảo sát vào các nhóm trên Zalo, Messenger của các lớp học phần mà các thành viên trong nhóm đã và đang theo học hoặc gửi vào các hội nhóm của sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” trên nền tảng mạng xã hội.

## 3. Thiết kế công cụ thu thập thông tin

Nhóm dùng bảng câu hỏi khảo sát để thu thập thông tin.

Các bước xây dựng bảng câu hỏi khảo sát:

* **Bước 1:** Mục tiêu nghiên cứu

Xác định những ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trựcc tuyến tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh.

* **Bước 2:** Xác định các câu hỏi nghiên cứu

1. Thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh hiện nay như thế nào?

2. Nguyên nhân nào dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh?

3. Việc chơi trò chơi trực tuyến ảnh hưởng như nào đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên trường Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh?

4. Những giải pháp nào giúp hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh?

* **Bước 3:** Xác định các thông tin cần thiết muốn thu thập cho từng câu hỏi nghiên cứu

1. Thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên viên trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh hiện nay như thế nào?

* Xác định sinh viên có thường chơi trò chơi trực tuyến không?
* Xác định thời gian mà sinh viên chơi trò chơi trực tuyến.
* Xác định hình thức chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên.

2. Nguyên nhân nào dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối sinh viên tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”?

* Xác định yếu tố bên ngoài.
* Xác định yếu tố bên trong.

3. Việc chơi trò chơi trực tuyến ảnh hưởng như nào đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên trường Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh?

* Xác định ảnh hưởng đối với thể chất.
* Xác định ảnh hưởng đối với tinh thần.

4. Những giải pháp nào giúp hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh?

* Xác định sinh viên đã có giải pháp để tự hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến chưa?
* **Bước 4:** Viết câu hỏi khảo sát

Bảng câu hỏi khảo sát có bố cục gồm 5 phần:

* Phần I: Những câu hỏi về thông tin cá nhân (3 câu hỏi).
* Phần II: Những câu hỏi về thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” hiện nay (4 câu hỏi).
* Phần III: Những câu hỏi về nguyên nhân dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” (4 câu hỏi).
* Phần IV: Những câu hỏi về việc chơi trò chơi trực tuyến ảnh hưởng đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên trường “Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” (5 câu hỏi).
* Phần V: Câu hỏi về những giải pháp giúp hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” (1 câu hỏi).
* **Bước 5:** Nhóm sẽ tiến hành thử nghiệm bảng câu hỏi với một nhóm nhỏ có đặc điểm tương tự với dân số nghiên cứu (40 người) trước khi chính thức thu thập dữ liệu bằng bảng câu hỏi.

## 4. Phương pháp nghiên cứu

Trong quá trình nghiên cứu, nhóm thực hiện nghiên cứu với 4 mục tiêu cụ thể, nhóm sẽ sử dụng phương pháp nghiên cứu được trình bày dưới bảng mô tả sau đây:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mục tiêu nghiên cứu** | **Phương pháp nghiên cứu** | **Phép tính thống kê** |
| 1. Khảo sát thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”. | Khảo sát bằng bảng hỏi với sự tham gia của 400 bạn sinh viên đang theo học tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”. | Thống kê mô tả |
| 2. Xác định các nguyên nhân dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”. |
| 3. Tìm hiểu những ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trực tuyến đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”. |
| 4. Đề xuất những giải pháp để hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đến sinh viên tại trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”. |  |

## 5. Quy trình thu thập và xử lý dữ liệu

Nhóm thực hiện tạo bảng câu hỏi khảo sát bằng Microsoft Word. Tiếp theo, nhóm tiến hành tạo bảng hỏi thông qua nền tảng Google Form. Gửi đường dẫn liên kết vào các trang, hội nhóm được điều hành bởi “ Trường Đại học Công nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh” trên Facebook và các nhóm học tập chung của các lớp danh nghĩa hoặc các nhóm học tập riêng của các lớp học phần dành cho các sinh viên của trường trên Zalo. Thời gian được nhóm chúng tôi quy định để lấy đủ dữ liệu được dự kiến từ 9/10/2023 đến ngày 30/11/2023 và thời gian cho phép để tiến hành cuộc khảo sát là 8 – 10 phút. Cuối cùng, khi số lượng khảo sát đủ 400 sinh viên mà nhóm đã đặt ra thì sẽ dừng khảo sát.

Sau khi thu được kết quả khảo sát, nhóm chúng tôi sẽ áp dụng phương thức thống kê là thống kê mô tả để tính phần trăm số lượng người thực hiện khảo sát cũng như các kết quả mà họ trả lời được ghi nhận từ các câu hỏi khảo sát. Khi đã có được tất cả kết quả của cuộc khảo sát, Nhóm nghiên cứu sẽ tiến hành sử dụng công cụ SPSS để thực thiện các thao tác xử lý số liệu đã nhận được thì việc thu thập dữ liệu để có thể có những kết quả có hiệu quả, chi tiết và có độ tin cậy đạt mức cao. Dựa vào công tác tiến hành phương pháp nghiên cứu tổng kết kinh nghiệm và tổng kết thực tế và kết quả từ bài khảo sát sẽ dễ dàng đề xuất được các giải pháp giúp hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường “Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh”.

# CẤU TRÚC DỰ KIẾN CỦA LUẬN VĂN

Luận văn sẽ có bố cục 5 chương:

**Chương 1:** Tổng quan tài liệu

Giới thiệu những tài liệu được thu thập và chọn lọc bao gồm những khái niệm về trò chơi và trò chơi trực tuyến, thực trạng việc chơi trò chơi trò chơi trực tuyến trong nhà trường ở Việt Nam, những nguyên nhân dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên Việt Nam, những ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trực tuyến đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên Việt Nam và những khía cạnh chưa được đề cập trong tài liệu.

**Chương 2:** Nội dung và phương pháp

Trình bày quy trình nghiên cứu, phương pháp thu thập thông tin đối với thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường đại học công nghiệp thành phố Hồ Chí Minh.

**Chương 3:** Kết quả

Chương này trình bảy kết quả nghiên cứu đã thu được và dựa vào đó để đưa ra kết luận về thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh hiện tại, những nguyên nhân dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên Việt Nam, những ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trực tuyến đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên Việt Nam. So sánh kết quả nghiên cứu với những nghiên cứu trước đó, tìm hiểu những điểm giống và khác, tích cực hơn hay tiêu cực hơn.

**Chương 4:** Đề xuất giải pháp

Đề xuất những giải pháp để hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường “Đại học Công Nghiệp thành phố Hồ Chí Minh”.

**Chương 5:** Kết luận và kiến nghị

Tổng hợp lại kết quả nghiên cứu và đưa ra kết luận thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp Thành phố Hồ Chí Minh hiện tại. Đồng thời , đưa ra một số ý kiến, giải pháp để hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp thành phố Hồ Chí Minh.

# KẾ HOẠCH THỰC HIỆN NGHIÊN CỨU

Nghiên cứu được tiến hành từ tháng 9 đến tháng 11 năm 2023

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Người thực hiện** | **Công việc thực hiện** | **Thời gian (tuần)** | | | | | | | | | | | |
|  |  |  | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
| 1 |  | Lí do chọn đề tài |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  | Mục tiêu nghiên cứu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  | Câu hỏi nghiên cứu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  | Đối tượng và phạm vi nghiên cứu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  | Ý nghĩa khoa học và thực tiễn |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  | Tổng quan tài liệu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  | Tra cứu tài liệu liên quan đến vấn đề nghiên cứu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  | Thiết kế nghiên cứu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  | Chọn mẫu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  | Thiết kế công cụ thu thập thông tin |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  | Phương pháp nghiên cứu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  | Quá trình thu thập và xử lý dữ liệu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  | Thiết kế PowerPoint |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  | Trình bày đề tài |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

**Tài liệu tiếng Việt**

1. Minh Tiến, 2010. *Nghiện game, không thần kinh mới là chuyện lạ!.* Báo Công an nhân dân online. [Truy cập 03/10/2023].

Truy cập tại: [http://cand.vn/Phong-su/Nghien-game-khong-than-kinh-moi-la-](http://cand.vn/Phong-su/Nghien-game-khong-than-kinh-moi-la-chuyen-la-i298014/) [chuyen-la-i298014/](http://cand.vn/Phong-su/Nghien-game-khong-than-kinh-moi-la-chuyen-la-i298014/)

1. Quang và Thanh, 2010. *Công bố kết quả khảo sát xã hội học về game online.* Báo tuổi trẻ online. [Truy cập 07/10/2023].

Truy cập tại: [http://tuoitre.vn/cong-bo-ket-qua-khao-sat-xa-hoi-hoc-ve-game-](http://tuoitre.vn/cong-bo-ket-qua-khao-sat-xa-hoi-hoc-ve-game-online-406707.htm) [online-406707.htm](http://tuoitre.vn/cong-bo-ket-qua-khao-sat-xa-hoi-hoc-ve-game-online-406707.htm)

1. Từ điển Tiếng Việt, 2004. *Trung tâm Từ điển học – Viện Ngôn ngữ học.* Tạp chí giáo dục. [Truy cập 20/11/2023].

Truy cập tại: <http://tapchigiaoduc.moet.gov.vn/>

1. Trần Thị Anh Đào, 2007. *Giáo trình Tâm lý học trẻ em.* Tạp chí giáo dục. [Truy cập 24/11/2023].

Truy cập tại: <http://tapchigiaoduc.moet.gov.vn/>

1. Bộ Văn hóa, Thông tin - Bộ Bưu chính, Viễn thông - Bộ Công an. *Về quản lý trò chơi trực tuyến (Online games)*. Chương 1, điều 2, 2006. [Truy cập ngày 02/10/2023].

Truy cập tại: [https://m.thuvienphapluat.vn/van-ban/Cong-nghe-thong-tin/Thong-](https://m.thuvienphapluat.vn/van-ban/Cong-nghe-thong-tin/Thong-tu-lien-tich-60-2006-TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA-quan-ly-tro-choi-truc-tuyen-online-games-12355.aspx) [tu-lien-tich-60-2006-TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA-quan-ly-tro-choi-truc-tuyen-](https://m.thuvienphapluat.vn/van-ban/Cong-nghe-thong-tin/Thong-tu-lien-tich-60-2006-TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA-quan-ly-tro-choi-truc-tuyen-online-games-12355.aspx) [online-games-12355.aspx](https://m.thuvienphapluat.vn/van-ban/Cong-nghe-thong-tin/Thong-tu-lien-tich-60-2006-TTLT-BVHTT-BBCVT-BCA-quan-ly-tro-choi-truc-tuyen-online-games-12355.aspx)

1. Trần Việt, 2012. *Từ nghiện “nét” đến bệnh viện tâm thần.* Báo Điện tử An ninh Thủ đô. [Truy cập 06/10/2023].

Truy cập tại: [http://www.anninhthudo.vn/tu-nghien-net-den-benh-vien-tam-than-](http://www.anninhthudo.vn/tu-nghien-net-den-benh-vien-tam-than-post147478.antd) [post147478.antd](http://www.anninhthudo.vn/tu-nghien-net-den-benh-vien-tam-than-post147478.antd)

1. Vi Thảo và Kim Anh, 2008. *Cai nghiện game online – Kỳ cuối: Ai là bà đỡ?.* Báo tuổi trẻ online. [Truy cập 06/10/2023].

Truy cập tại: [http://tuoitre.vn/cai-nghien-game-online---ky-cuoi-ai-la-ba-do-](http://tuoitre.vn/cai-nghien-game-online---ky-cuoi-ai-la-ba-do-290916.htm) [290916.htm](http://tuoitre.vn/cai-nghien-game-online---ky-cuoi-ai-la-ba-do-290916.htm)

1. Nguyễn Thị Thu Thủy, 2015. *Công tác xã hội cá nhân trong hỗ trợ sinh viên cai nghiện game online tại Trường Đại học Hải Dương*. Luận văn Thạc sĩ. Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Hà Nội.
2. Hương Thu, 2022. *Chuyên gia nói về vấn nạn nghiện game ở trẻ và giải pháp.* Báo Tuổi trẻ Thủ Đô. [Truy cập 20/11/2023].

Truy cập tại: [http://tuoitrethudo.com.vn/chuyen-gia-noi-ve-van-nan-nghien-game-](http://tuoitrethudo.com.vn/chuyen-gia-noi-ve-van-nan-nghien-game-o-tre-va-giai-phap-197530.html) [o-tre-va-giai-phap-197530.html](http://tuoitrethudo.com.vn/chuyen-gia-noi-ve-van-nan-nghien-game-o-tre-va-giai-phap-197530.html)

1. Lê Minh Công, 2007. Nghiện game và chứng rối loạn tâm lý ở trẻ. Báo điện tử Dân trí. [Truy cập 22/11/2023].

Truy cập tại: [http://dantri.com.vn/suc-khoe/nghien-game-va-chung-roi-loan-tam-](http://dantri.com.vn/suc-khoe/nghien-game-va-chung-roi-loan-tam-ly-o-tre-1198068303.htm) [ly-o-tre-1198068303.htm](http://dantri.com.vn/suc-khoe/nghien-game-va-chung-roi-loan-tam-ly-o-tre-1198068303.htm)

1. Ngô Hương, 2008. Bị tâm thần vì nghiện game online. Báo Hà Nội mới. [Truy cập 22/11/2023].

Truy cập tại: <http://hanoimoi.vn/bi-tam-than-vi-nghien-game-online-186090.html>

1. Lâm Vũ, 2008. *Tâm thần vì nghiện game online.* Báo Người lao động. [Truy cập 23/11/2023].

Truy cập tại: [http://nld.com.vn/tinh-yeu-hon-nhan/tam-than-vi-nghien-game-](http://nld.com.vn/tinh-yeu-hon-nhan/tam-than-vi-nghien-game-online-244650.htm) [online-244650.htm](http://nld.com.vn/tinh-yeu-hon-nhan/tam-than-vi-nghien-game-online-244650.htm)

1. Nguyễn Thị Phương Thảo, 2008. *Tác động của game online đối với việc học tập và nâng cao kiến thức của học sinh đô thị hiện nay.* Luận văn Thạc sĩ. Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Hà Nội.
2. Trần Thị Minh Đức, 2013. Thanh thiếu niên chơi game bạo lực: Những phân tích về tâm lí – xã hội và một số giải pháp quản lí – giáo dục định hướng. Tạp chí Khoa học Đại học Quốc gia Hà Nội, Nghiên cứu Giáo dục, số 1, tr. 31 – 35.
3. Bùi Quang Trung, 2020. *Nghiện game online – Hậu quả khôn lường.* Báo Tiền Phong. [Truy cập 05/10/2023].

Truy cập tại: [http://tienphong.vn/nghien-game-online-hau-qua-khon-luong-](http://tienphong.vn/nghien-game-online-hau-qua-khon-luong-post1248655.tpo) [post1248655.tpo](http://tienphong.vn/nghien-game-online-hau-qua-khon-luong-post1248655.tpo)

1. Thu Trang, 2023. *Giúp trẻ thoát nghiện game.* Báo Hà Nội mới. [Truy cập 21/11/2023].

Truy cập tại: <http://hanoimoi.vn/giup-tre-thoat-nghien-game-637406.html>

1. Hạnh Chi, 2005. *Nghiện game dưới góc nhìn của bác sĩ tâm thần.* Báo Công an Nhân dân online. [Truy cập 23/11/2023].

Truy cập tại: [http://cand.com.vn/Xa-hoi/Nghien-game-duoi-goc-nhin-cua-bac-si-](http://cand.com.vn/Xa-hoi/Nghien-game-duoi-goc-nhin-cua-bac-si-tam-than-i11958/) [tam-than-i11958/](http://cand.com.vn/Xa-hoi/Nghien-game-duoi-goc-nhin-cua-bac-si-tam-than-i11958/)

# PHỤ LỤC

**Bảng câu hỏi khảo sát xác định những ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường Đại học Công nghiệp thành phố Hồ Chí Minh.**

Xin chào các bạn, nhóm nghiên cứu chúng tôi đang thực hiện một cuộc khảo sát về thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường Đại học Công nghiệp thành phố Hồ Chí Minh. Chúng tôi mong rằng các bạn có thể dành một ít thời gian để trả lời các câu hỏi dưới đây. Chúng tôi xin cam đoan kết quả của các bạn khi tham gia khảo sát chỉ được sử dụng cho mục đích học tập và nghiên cứu.

Xin chân thành cảm ơn!

# Phần I: Thông tin cá nhân

1. Bạn là sinh viên năm thứ mấy?
   * Năm nhất ☐ Năm hai ☐ Năm ba ☐ Năm tư
2. Giới tính của bạn?
   * Nam ☐ Nữ
3. Bạn học khoa nào?
   * Khoa Quản trị Kinh doanh
   * Khoa Thương mại – Du lịch
   * Khoa Ngoại ngữ
   * Khác: ..........................................................................................................................

# Phần II : Thực trạng việc chơi trò chơi trực tuyến của sinh viên trường Đại học Công Nghiệp TP. HCM hiện nay.

1. Bạn có thường chơi trò chơi trực tuyến hay không?
   * Rất thường xuyên
   * Thường xuyên
   * Không thường xuyên
   * Ít khi
   * Không bao giờ
2. Thời gian chơi trò chơi trực tuyến của bạn là bao lâu?
   * <1 tiếng
   * 1-2 tiếng
   * 2-3 tiếng
   * 3-4 tiếng
   * Mục khác: ...................................................................................................................
3. Bạn có cảm thấy bạn cần phải giảm thiểu thời gian chơi trò chơi trực tuyến không? Không cần thiết Rất cần thiết
   * 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
4. Bạn thường chơi trò chơi trực tuyến một mình hay chơi với bạn bè?
   * Một mình ☐ Chơi với bạn bè

# Phần III: Nguyên nhân dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên trường Đại học Công Nghiệp TP. HCM.

1. Lý do mà bạn chơi trò chơi trực tuyến là gì?
   * Vì áp lực về học tập
   * Vì áp lực từ phía gia đình
   * Vì thấy trò chơi trực tuyến thú vị, cuốn hút
   * Vì bạn bè của bạn cũng chơi
2. Bạn có cho rằng dễ dàng tiếp cận với trò chơi trực tuyến là một yếu tố quan trọng dẫn đến việc chơi trò chơi trực tuyến không?

Không đồng ý Đồng ý

* + 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

1. Có phải bạn muốn thể hiện bản thân thông qua các trò chơi trực tuyến không? Không đồng ý Đồng ý
   * 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
2. Có phải bạn cảm thấy cô đơn và thiếu kết nối xã hội nếu không chơi trò chơi trực tuyến?

Không Đồng ý Đồng ý

* + 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

# Phần IV: Ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trực tuyến đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của sinh viên trường Đại học Công Nghiệp TP. HCM.

Dưới đây là những câu hỏi liên quan đến ảnh hưởng của trò chơi trực tuyến đến sức khỏe tinh thần và sức khỏe thể chất của bạn. Xin vui lòng cho biết quan điểm của bạn về các câu hỏi sau bằng cách đánh dấu X vào ô tương ứng. Trong đó: **(1) Hoàn toàn không đồng ý; (2) Không đồng ý; (3) Không ý kiến; (4) Đồng ý; (5) Hoàn toàn đồng ý.**

1. Bạn có cảm thấy hối hận sau khi chơi trò chơi trực tuyến không?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

1. Bạn có cảm thấy việc chơi trò chơi trực tuyến làm bạn lười vận động không?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

1. Bạn có cảm thấy trò chơi trực tuyến ảnh hưởng đến khả năng tập trung, ghi nhớ của bạn không?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

1. Bạn có cảm thấy khó chịu khi không được chơi trò chơi trực tuyến không?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

1. Bạn có cảm thấy việc chơi trò chơi trực tuyến khiến bạn không thể ngủ ngon không?

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

# Phần V: Những giải pháp giúp hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến đối với sinh viên tại trường Đại học Công Nghiệp TP. HCM.

1. Bạn có những đề xuất gì nhằm hạn chế việc chơi trò chơi trực tuyến không?

Câu trả lời của bạn: .........................................................................................................

Chân thành cảm ơn bạn đã dành thời gian thực hiện khảo sát này!