**Thực trạng và tỉ lệ nghiện game hiện**

**nay**

**1.Khái niêhm nghiện game**

Trong thời đại công nghệ số , trò chơi điện tử (game) đã trở thành một hình thức phổ biến toàn cầu . Game mang lại niềm vui , sự kết nối bạn bè , và thậm chí là cơ hội nghề nghiệp (eSport , streamer) .Tuy nhiên , sự phát triển nhanh chóng của ngành công nghiệp game cũng kéo theo hiện tượng **nghiện game** – khi người chơi mất kiểm soát , ưu tiên việc chơi game hơn học tập , công việc và sức khỏe . Đây là một vấn đề ngày càng nghiêm trọng , đặc biệt ở lứa tuổi thanh thiếu niên.

**2.Tỉ lệ nghiện game trên thế giới**

Theo báo cáo của WHO (2024) , có khoảng **3,4 tỷ người trên thế giới chơi game** , trong đó từ **3-5%** được xếp vào nhóm có dấu hiệu nghiện game. Ở một số quốc gia :

* **Hàn quốc** : khoảng **14% thanh thiếu niên** được xác định nghiện game.
* **Trung quốc :** chính phủ đã phải ban hành lệnh giới hạn thời gian chơi game cho người dưới 18 tuổi (chỉ 3 giờ/tuần)
* **Mỹ & Châu Âu** : khoảng **8-10% học sinh , sinh viên** có dấu hiệu chơi game quá mức.

**3.Thực trạng tại Việt Nam**

* Việt Nam nằm trong nhóm quốc gia có lượng người chơi game online cao , đặc biệt là giới trẻ.
* Theo thống kê từ Bộ thông tin & Truyền thông (2022):
* Hơn 60% người chơi game ở độ tuổi từ 15-25.
* Khoảng 5-7% trong số này co biểu hiện nghiện game (chơi >6 giờ/ngày, bỏ bê học tập/công việc).
* Học sinh , sinh viên là nhóm chịu ảnh hưởng mạnh nhất vì dễ bị cuốn vào môi trường game online nhiều người chơi (MOBA,MMORPG,FPS...).

**4.Nguyễn nhân dẫn đến nghiện game**

1. **Tâm lý cá nhân**: Game mang lại cảm giác thành tích , niềm vui , “sống” trong thế giới ảo.
2. **Sức hấp dẫn của game**: Đồ họa đẹp , nội dung phong phú , tính cạnh tranh cao.

# Thống kê khảo sát tỉ lệ nghiệm game theo đối tượng

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Họ tên** | **MSSV** | **Email** | **Lớp** | **Đối tượng** | **Nhóm game yêu thích** | **Giờ chơi TB/ngày** | **Số tiền nạp game (VND)** |
| Nguyễn Văn A | KS24001 | [a@gmail.com](mailto:a@gmail.com) | KS24A | Học sinh | MOBA | 5 | 200000 |
| Trần Thị B | KS24002 | [b@gmail.com](mailto:b@gmail.com) | KS24A | Sinh viên | FPS | 3 | 50000 |
| Lê Văn C | KS24003 | [c@gmail.com](mailto:c@gmail.com) | KS24B | Sinh viên | RPG | 6 | 300000 |
| Phạm Thị D | KS24004 | [d@gmail.com](mailto:d@gmail.com) | KS24B | Người đi làm | Casual | 2 | 0 |
| Hoàng Văn E | KS24005 | [e@gmail.com](mailto:e@gmail.com) | KS24C | Sinh viên | MOBA | 4 | 150000 |
| Ngô Thị F | KS24006 | [f@gmail.com](mailto:f@gmail.com) | KS24C | Học sinh | RPG | 5 | 100000 |
| Vũ Văn G | KS24007 | [g@gmail.com](mailto:g@gmail.com) | KS24A | Sinh viên | FPS | 7 | 500000 |
| Bùi Thị H | KS24008 | [h@gmail.com](mailto:h@gmail.com) | KS24B | Người đi làm | MOBA | 3 | 20000 |
| Đỗ Văn I | KS24009 | [i@gmail.com](mailto:i@gmail.com) | KS24C | Sinh viên | Casual | 2 | 0 |
| Phan Thị J | KS24010 | [j@gmail.com](mailto:j@gmail.com) | KS24A | Học sinh | FPS | 4 | 80000 |
| Mai Văn K | KS24011 | [k@gmail.com](mailto:k@gmail.com) | KS24B | Sinh viên | MOBA | 6 | 250000 |
| Trương Thị L | KS24012 | [l@gmail.com](mailto:l@gmail.com) | KS24C | Người đi làm | RPG | 1 | 0 |
| Đinh Văn M | KS24013 | [m@gmail.com](mailto:m@gmail.com) | KS24A | Sinh viên | Casual | 5 | 120000 |
| Nguyễn Thị N | KS24014 | [n@gmail.com](mailto:n@gmail.com) | KS24B | Sinh viên | MOBA | 4 | 180000 |
| Lưu Văn O | KS24015 | [o@gmail.com](mailto:o@gmail.com) | KS24C | Người đi làm | FPS | 2 | 60000 |

# Nhận xét :

* Quá trình phát triển công nghệ nhanh vừa có lợi vừa có hại . Nhiều người k biết tiết chế sẽ gây ra nhiều hậu quả khô lường vd như : nghiện game , nghiện tiktok, fb ...
* Cần điều chế lại trong mỗi app game về thời gian đăng nhập chơi cho người dùng

A graph of different countries/regions

AI-generated content may be incorrect.

*Biểu đồ minh họa xu hướng nghiện game theo độ tuổi của các nước*