

ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIÁO DỤC

TRẦN THỊ HƯỜNG

**NGHIÊN CỨU MỐI QUAN HỆ GIỮA VIỆC CHƠI GAME
VỚI CÁC VẤN ĐỀ HÀNH VI TRÊN LỚP CỦA
HỌC SINH TRUNG HỌC CƠ SỞ**

LUẬN VĂN THẠC SĨ TÂM LÝ HỌC

Chuyên ngành: TÂM LÝ HỌC LÂM SÀNG TRẺ EM VÀ VỊ THÀNH NIÊN

Mã số: Thí điểm

Người hướng dẫn khoa học: PGS.TS. Bahr Weiss
TS. Trần Thành Nam

HÀ NỘI – 2014

LỜI CẢM ƠN

Sau một thời gian học tập và thực hiện đề tài luận văn tốt nghiệp, đến nay tôi đã hoàn thành luận văn thạc sĩ chuyên ngành Tâm lý học lâm sàng trẻ em và vị thành niên với đề tài: *“Nghiên cứu mối quan hệ giữa việc chơi game với các vấn đề hành vi trên lớp của học sinh trung học cơ sở”*

Trước hết, tôi xin chân thành cảm ơn BGH, các thầy cô giáo, các CBQL – Trường Đại học Giáo dục – Đại học Quốc gia Hà Nội đã tận tình giảng dạy, giúp đỡ tôi trong suốt quá trình học tập và thực hiện đề tài nghiên cứu khoa học.

Tôi xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc tới PGS.TS. Bahr Weiss và TS. Trần Thành Nam – người đã định hướng, chỉ bảo và hết lòng tận tụy, dìu dắt tôi trong suốt quá trình học tập và nghiên cứu đề tài.

Tôi xin bày tỏ lòng biết ơn đến những người thân trong gia đình, bạn bè và đồng nghiệp đã động viên, cổ vũ tôi trong suốt quá trình học tập và nghiên cứu khoa học. Nếu không có những sự giúp đỡ này thì chỉ với sự cố gắng của bản thân tôi sẽ không thể thu được những kết quả như mong đợi.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Hà Nội, ngày 28 tháng 5 năm 2014

Tác giả

Trần Thị Hương

DANH MỤC CÁC KÝ HIỆU, CÁC CHỮ VIẾT TẮT

ADHD:	Rối loạn tăng động giảm chú ý
AO:	Game chỉ thích hợp với người lớn
DSM- IV:	Bảng tiêu chuẩn chẩn đoán các rối loạn tâm thần và hành vi lần thứ
GAME:	Trò chơi
EC:	Game dành cho trẻ 3 tuổi trở lên
E:	Game này dành cho trẻ từ 6 tuổi trở lên
M:	Game thích hợp cho trẻ từ 17 tuổi trở lên
PS3:	Trò chơi console thế hệ thứ bảy
SAVY 2 :	Điều tra quốc gia về Vị Thành Niên và Thanh Niên Việt Nam lần thứ 2
THCS:	Trung học cơ sở
T:	Game phù hợp cho trẻ từ 13 tuổi trở lên
USD:	Đô la Mỹ
WHO:	Tổ chức Sức khỏe Thế giới

MỤC LỤC

	Trang
Lời cảm ơn.....	I
Danh mục viết tắt.....	Ii
Mục lục.....	Iii
Danh mục các bảng.....	V
Danh mục các sơ đồ	Vi
MỞ ĐẦU.....	1
Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN VỀ GAME VÀ CÁC VẤN ĐỀ HÀNH VI TRÊN LỚP CỦA HỌC SINH TRUNG HỌC CƠ SỞ	9
1.1. Các nghiên cứu trên thế giới về game.....	9
1.1.1. Chơi game bạo lực và ảnh hưởng của nó tới hành vi xâm kích, gây hấn ở người chơi.....	9
1.1.2. Mối quan hệ giữa chơi game và các biểu hiện tăng động/giảm chú ý	11
1.2. Các nghiên cứu ở Việt Nam về game	14
1.3. Các khái niệm công cụ về game	16
1.3.1. Khái niệm trò chơi (game).....	17
1.3.2. Nghiện game	18
1.4. Các tiêu chuẩn chẩn đoán nghiện game	18
1.4.1. Nghiện game theo tiêu chuẩn của Sue Fisher (1994)	18
1.4.2. Nghiện game theo tiêu chuẩn của Beard và Wold.....	20
1.4.3. Nghiện game theo tiêu chuẩn của Griffiths.....	20
1.5. Khái niệm, đặc điểm tâm sinh lý học sinh trung học cơ sở	21
1.5.1. Khái niệm học sinh trung học cơ sở.....	21
1.5.2. Những đặc điểm tâm sinh lý của tuổi thiếu niên (Học sinh trung học cơ sở).....	21
1.6. Tăng động giảm chú ý.....	25
1.6.1. Định nghĩa.....	25
1.6.2. Nguyên nhân của rối loạn tăng động giảm chú ý	26
1.6.3. Tỷ lệ dịch tễ và chẩn đoán.....	27
1.7. Hành vi xâm kích, hung tính	32

1.7.1. Khái niệm và tiêu chuẩn chẩn đoán	32
1.7.2. Mô hình 4 thành phần của hung tính.....	33
1.7.3. Nguyên nhân gây xâm kích/hung tính	34
1.7.4. Các nguyên nhân chủ yếu của hành vi xâm kích/hung tính	35
Chương 2: TỔ CHỨC VÀ PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU.....	40
2.1. Địa bàn nghiên cứu	40
2.2. Thông tin về trường THCS Khương Thượng và Dương Xá.....	40
2.3. Quy trình tiến hành nghiên cứu	42
2.4. Phương pháp nghiên cứu	42
2.4.1. Phương pháp nghiên cứu tài liệu	42
2.4.2. Phương pháp điều tra bảng hỏi	43
2.4.3. Phương pháp phỏng vấn sâu.....	43
2.4.4. Phương pháp tính toán cỡ mẫu	43
2.4.5. Phương pháp xử lý thông tin và thống kê toán học	44
2.5. Thang đo tổng quát hành vi Conners (Conners phiên bản 3)	45
Chương 3: THỰC TRẠNG CHƠI GAME VÀ MỐI QUAN HỆ	51
3.1. Đặc điểm khách thể nghiên cứu.....	51
3.2. Thực trạng về vấn đề chơi game trong nhóm khách thể nghiên cứu.....	55
3.2.1. Tuổi bắt đầu chơi game của học sinh.....	55
3.2.2. Thời gian chơi game các ngày trong tuần của học sinh.....	55
3.2.3. Thời gian chơi game trong ngày của học sinh.....	57
3.2.4. Phương tiện chơi game ở nhà của học sinh.....	58
3.2.5. Phân loại và thể loại game mà học sinh thường chơi	60
3.2.6. Tính chất của game mà học sinh thường chơi	62
3.3. Thực trạng các vấn đề hành vi của học sinh theo thang đánh giá Conners...	64
3.4. Chơi game và các mối tương quan	69
3.4.1. Tương quan giữa học lực, hạnh kiểm với thời gian chơi game	69
3.4.2. Tương quan giữa thời gian chơi game và các vấn đề hành vi cảm xúc.....	70
3.4.3. Tương quan giữa tuổi bắt đầu chơi game và các vấn đề hành vi cảm xúc.....	72
3.4.4. Tương quan giữa thể loại game thường xuyên chơi và các vấn đề hành vi cảm xúc.....	74

3.4.5. Tương quan giữa tính chất bạo lực của game thường xuyên chơi và các vấn đề hành vi cảm xúc	74
KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	78
1. Kết luận	78
2. Khuyến nghị	79
TÀI LIỆU THAM KHẢO	84
PHỤ LỤC	86

DANH MỤC CÁC BẢNG

	Trang
Bảng 2.1: Số lượng học sinh tại khu vực nghiên cứu.....	41
Bảng 2.2: Xếp loại học lực của học sinh	41
Bảng 2.3: Xếp loại đạo đức của học sinh.....	41
Bảng 2.4: Độ tin cậy ổn định bên trong của các tiêu thang đo trong phép phân tích nhân tố	50
Bảng 3.1: Số lượng học sinh chơi game của 2 trường.....	51
Bảng 3.2: Số lượng học sinh chơi game ở các khối lớp ở 2 trường.....	52
Bảng 3.3: Học lực của học sinh chơi game ở 2 trường	53
Bảng 3.4: Hạnh kiểm của học sinh chơi game ở 2 trường.....	54
Bảng 3.5: Tuổi bắt đầu chơi game ở học sinh.....	55
Bảng 3.6: Thời gian chơi game các ngày trong tuần:.....	56
Bảng 3.7: Thời gian chơi game trong ngày của học sinh	57
Bảng 3.8: Phương tiện chơi game ở nhà của học sinh	59
Bảng 3.9: Thể loại game học sinh thường chơi.....	60
Bảng 3.10: Tính chất của game mà học sinh thường chơi.....	62
Bảng 3.11: Các vấn đề hành vi của học sinh theo thang đánh giá Conners....	64
Bảng 3.12: Tương quan Pearson giữa học lực, hạnh kiểm và thời gian chơi game trung bình hàng tuần	69
Bảng 3.13: Tương quan Pearson giữa thời gian chơi game và các vấn đề hành vi cảm xúc đo bằng thang Conners.....	71
Bảng 3.14: Tương quan Pearson tuổi bắt đầu chơi game và các vấn đề hành vi cảm xúc đo bằng thang Conners	72
Bảng 3.15: Tương quan Pearson giữa thể loại game thường xuyên chơi và các vấn đề hành vi cảm xúc	74
Bảng 3.16: Tương quan Pearson giữa tính bạo lực của game thường xuyên chơi và các vấn đề hành vi cảm xúc.....	76

DANH MỤC CÁC BIỂU ĐỒ

	Trang
Biểu đồ 3.1: Số lượng học sinh chơi game của 2 trường.....	51
Biểu đồ 3.2: Số lượng học sinh chơi game ở các khối lớp ở 2 trường....	52
Biểu đồ 3.3: Học lực của học sinh chơi game ở 2 trường	53
Biểu đồ 3.4: Hạnh kiểm của học sinh chơi game ở 2 trường.....	54
Biểu đồ 3.5: Trung bình thời gian chơi game các ngày trong tuần.....	56
Biểu đồ 3.6: Thời gian chơi game trong ngày của học sinh	57
Biểu đồ 3.7: Phương tiện chơi game ở nhà của học sinh	59
Biểu đồ 3.8: Tính chất của game mà học sinh thường chơi	62

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Xã hội càng hiện đại, công nghệ càng thâm nhập vào từng ngõ ngách của cuộc sống. Trong đó chơi game (video game) đã trở thành một hoạt động giải trí phổ biến và rộng khắp đối với mọi người đặc biệt là giới trẻ. Ngành công nghiệp game đang trở thành một ngành kinh doanh béo bở với doanh số đáng kinh ngạc. Theo số liệu thống kê của các tổ chức tài chính, ngành công nghiệp game, với doanh thu ước tính khoảng 200 triệu USD mỗi năm tại Thụy Điển và khoảng 10 tỷ USD tại Mỹ. Nền công nghiệp bán lẻ game chỉ ở các nước Châu Á trong năm 2009 đã đạt mức vài chục triệu đô la và cũng theo báo cáo này, những người chơi game trong độ tuổi từ 5 – 17 chiếm đến 92% tổng số những người chơi game. Có 3 thể loại game chính mà trẻ em thường chơi đó là thể loại game hành động (chiếm 42%) game thể thao (chiếm 41%) và game phiêu lưu (chiếm 36%) số người trả lời. Trẻ nam thường chơi game nhiều hơn trẻ nữ. Có 44% trả lời có chơi game là nam trong khi chỉ có 17% người trả lời là nữ. (Henry, 2002).

Cùng với internet, game trực tuyến du nhập vào Việt Nam khoảng gần chục năm nay. Tới thời điểm này số lượng người chơi game đã tăng lên chóng mặt. Nếu năm 2008, Việt Nam chỉ có khoảng 1,5 triệu người chơi game thì đến năm 2011, có 11 triệu người chơi. Theo báo cáo điều tra quốc gia về Vị Thành Niên và Thanh Niên Việt Nam lần thứ 2 (SAVY 2) thì có đến 38% trẻ vị thành niên sử dụng thời gian rảnh rỗi vào việc chơi game.

Tuổi thiếu niên là thời kỳ phát triển phức tạp nhưng vô cùng quan trọng vì nó ảnh hưởng đến sự hình thành nhân cách và trí tuệ của mỗi cá nhân sau này. Đây là giai đoạn mà các em chịu sự tác động mạnh của xã hội, gia đình và nhà trường mà đặc điểm nổi bật là tiếp nhận nhanh cái tốt những cũng chưa có đủ nghị lực để nhận ra và từ chối các cám dỗ. Định hướng để các em phát triển

lành mạnh có vai trò rất quan trọng đối với sự phát triển của đất nước trong tương lai, vì các em chính là người chủ tương lai của nước nhà.

Các hệ lụy từ việc chơi game cũng đã được các phương tiện truyền thông đại chúng nêu ra đang trở thành vấn đề bức xúc của toàn xã hội, khi mà các trò chơi game đang ngày càng thâm nhập vào đời sống tinh thần của mọi người đặc biệt là thanh thiếu niên. Game làm ảnh hưởng tới sức khỏe, kinh tế, học tập, đặc biệt là sự phát triển nhân cách của các em đang tuổi đi học. Từ đó kéo theo các hệ lụy khác như tệ nạn xã hội, trộm cắp, giết người, cướp của, hay các biểu hiện tổn thương sức khỏe tâm thần như suy nhược, rối loạn giấc ngủ, trầm cảm, lo âu, tự tử...

Tại Việt Nam, tình trạng trẻ nghiện game ngày một gia tăng, đặc biệt tại các đô thị lớn. Việc chơi game cũng đã được chứng minh có tính gây nghiện và ảnh hưởng đến những hoạt động chức năng của những người chơi nếu chơi lâu dài hoặc ngừng chơi. Có nhiều lý do giải thích tại sao game lại hấp dẫn và gây nghiện vì những trò chơi này cung cấp cho người chơi cảm giác tự chủ và có năng lực chinh phục và cảm giác thăng hoa khi hoàn thành một nhiệm vụ khó khăn. Một chuyên gia khoa thần kinh và tâm lý ở California, bác sĩ Lê Phương Thúy lý giải nguyên nhân sâu xa của tình trạng nghiện game như sau: “...Khi trẻ chơi game, sẽ có sự hào hứng, căng thẳng, thích thú từ lúc chơi cho đến lúc có kết quả thắng hay thua, thì trong óc của các em tiết ra chất Adrenalin, mang tính kích thích, làm cho tinh thần phấn khởi sảng khoái. Kết quả thắng hay bại cũng tạo một cảm giác khoan khoái.”

Các bằng chứng về sự ảnh hưởng của việc chơi game đến các biểu hiện của rối loạn tăng động giảm chú ý đặc biệt là ở hai khía cạnh giảm sự tập trung và tăng các hành vi xung động, bốc đồng, thiếu kiểm soát. Các nghiên cứu về ảnh hưởng của việc chơi game và năng lực tập trung chú ý cũng còn nhiều ý kiến trái chiều. Một số bằng chứng cho rằng việc chơi game giúp các em huy động sự tập trung trong ngắn hạn tốt hơn để giải quyết các nhiệm vụ của game (ví dụ như các em có kỹ năng tri giác tốt hơn, tốc độ kết hợp tri giác