

NGHIÊN TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ TRỰC TUYẾN CỦA TRẺ VỊ THÀNH NIÊN TẠI HÀ NỘI NĂM 2019

Nông Bích Hiệp, Hoàng Thu Uyên, Lê Thu Trang, Lưu Ngọc Minh,
Lưu Ngọc Hoạt, Đỗ Thị Thanh Toàn, Phạm Hải Thanh,
và Đinh Thái Sơn ✉

Viện Đào tạo YHDP&YTCC – Trường Đại học Y Hà Nội

Nghiên cứu nhằm xác định các yếu tố ảnh hưởng đến việc nghiện trò chơi điện tử trực tuyến trên mạng của trẻ vị thành niên Hà Nội. Nghiên cứu cắt ngang tiến hành trên 349 trẻ từ 12 đến 18 tuổi, trung bình 16 tuổi ($SD = 1,3$). Nghiên cứu sử dụng bộ câu hỏi đánh giá mức độ nghiện trò chơi trực tuyến để trực tiếp phỏng vấn trẻ. Mô hình phân tích lớp tiềm ẩn LCA được sử dụng để phân lớp đối tượng nghiên cứu. Phân tích hồi quy đa biến Multinomial logistic sử dụng để xác định sự khác biệt về nhân khẩu học giữa các phân lớp. Kết quả chỉ ra có 4 nhóm đối tượng được phân loại (1 - chơi thường xuyên, nhóm 2 - chơi bình thường, nhóm 3 - nguy cơ cao và nhóm 4 - nguy cơ thấp). Tỷ lệ trẻ thuộc nhóm nguy cơ nghiện trò chơi trực tuyến cao chiếm 15,6%. Một số yếu tố nhân khẩu học có sự khác biệt giữa các phân lớp là: giới tính, thu nhập gia đình, quan hệ ở trường học, thời gian chơi trò chơi một ngày. Kết quả nghiên cứu khuyến nghị các nhà quản lý giáo dục và phụ huynh cần lưu tâm đến thực trạng nghiện trò chơi trực tuyến của trẻ vị thành niên.

Từ khóa: nghiện trò chơi điện tử, yếu tố ảnh hưởng, thanh thiếu niên, LCA, Việt Nam.

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Năm 2018, tổ chức y tế thế giới đã công bố nghiện chơi trò chơi điện tử là một bệnh trong chuỗi các bệnh mã ICD-11.¹ Rối loạn chơi trò chơi điện tử trực tuyến (IGD), theo hiệp hội sức khỏe tâm thần Mỹ, là một rối loạn tâm thần² và hậu quả của rối loạn này có thể ảnh hưởng đến người trẻ và gia đình của họ. Năm 2018, tỷ lệ mắc IGD trung bình là 5,5% và trung bình là 2,0% đối với trẻ em và thanh thiếu niên dựa vào dân số.³

Nghiện chơi trò chơi trực tuyến trên mạng gây ra nhiều hậu quả nghiêm trọng. Các nghiên cứu trên thế giới đã chỉ ra nhiều bằng chứng cho thấy sự tác động của yếu tố xã hội lên việc nghiện trò chơi điện tử ở trẻ vị thành niên. Các

yếu tố có thể bao gồm: sự tham gia của nhà trường và phụ huynh,⁴ sự gắn kết của gia đình⁵ và sự giám sát của cha mẹ.⁶ Từ đó, có thể thấy sự quan tâm, hỗ trợ, sát sao từ phía gia đình và nhà trường là điều cần thiết đối với trẻ nghiện trò chơi trực tuyến.

Tại Việt Nam năm 2010, tiến hành khảo sát trên 1121 trường học trong thành phố Hà Nội với tổng số 370,387 học sinh, thống kê của Sở GD&ĐT Hà Nội cho thấy, có đến 3,44% học sinh tiết lộ mình đến quán điện tử chơi nhiều hơn 10 lần trên tuần và 0,17% học sinh cho biết thời gian trung bình cho một lần chơi điện tử trực tuyến lên đến 10 giờ, 0,94% học sinh chơi trung bình từ 8 - 9 giờ, 4,88% em chơi trung bình 1 lần từ 4 -5 giờ.⁷ Đây là những con số đáng báo động và đặc biệt không có bất kỳ nghiên cứu nào chỉ ra mối liên quan của nhóm yếu tố xã hội với nghiện chơi trò chơi điện tử trực tuyến của thanh thiếu niên Việt Nam. Vì vậy, chúng tôi nghiên cứu với mục tiêu phân

Tác giả liên hệ: Đinh Thái Sơn,

Trường Đại học Y Hà Nội

Email: dinhthaison@gmail.com

Ngày nhận: 14/12/2019

Ngày được chấp nhận: 03/03/2020

tích một số yếu tố ảnh hưởng đến nghiện trò chơi điện tử trực tuyến của trẻ vị thành niên tại Hà Nội năm 2019.

II. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHƯƠNG PHÁP

1. Đối tượng

Nghiên cứu cắt ngang thực hiện trên 349 trẻ vị thành niên trên địa bàn Hà Nội năm 2019. Tiêu chuẩn lựa chọn đối tượng là trẻ vị thành niên trong độ tuổi từ 12 đến 18 tuổi, dành hơn 10 tiếng chơi trò chơi điện tử 1 tuần hoặc trung bình hơn 2 tiếng/ngày. Các đối tượng tự nguyện tham gia và trả lời phỏng vấn. Tiêu chuẩn loại trừ là các đối tượng có vấn đề về sức khỏe tâm thần hoặc sử dụng bất kỳ loại thuốc tâm thần nào.

2. Phương pháp

Thiết kế nghiên cứu

Nghiên cứu mô tả cắt ngang

Cỡ mẫu và chọn mẫu

Nghiên cứu thu thập được dữ liệu của 349 trẻ vị thành niên. Phương pháp chọn mẫu thuận tiện được sử dụng để lựa chọn đối tượng tham gia nghiên cứu tại một số quán chơi điện tử. Chúng tôi chọn thuận tiện các quán trò chơi điện tử cho phép khảo sát tại quán trên địa bàn nội thành Hà Nội. Có 17 quán đã có sự chấp nhận của chủ quán cho phép điều tra viên đến phỏng vấn đối tượng. Mỗi quán các điều tra viên có kế hoạch thu thập và phỏng vấn tối đa 30 đối tượng nghiên cứu. Để tránh trùng lặp đối tượng, điều tra viên chỉ tiến hành thu thập số liệu 1 lần tại mỗi quán. Đối với các quán không đủ 30 người, phần thiếu sẽ được cộng dồn để phỏng vấn ở các quán khác. Các đối tượng đều được phỏng vấn công khai trước sự giám sát của chủ quán và nhân viên. Thời gian thu thập số liệu từ tháng 09 năm 2019 đến tháng 10 năm 2019.

Bộ công cụ nghiên cứu

Bộ câu hỏi nghiên cứu bao gồm 2 phần:

thông tin chung về các đối tượng nghiên cứu và bộ câu hỏi kiểm tra nghiện trò chơi trực tuyến.

Phần thông tin chung bao gồm giới tính (nam, nữ), năm sinh (theo dương lịch), đánh giá mức độ thu nhập của gia đình (thấp, trung bình, cao), tiền tiêu vật hàng tháng (theo Việt Nam đồng), có người tâm sự cùng (có, không), thời gian chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày (tính theo giờ), điện thoại có kết nối với mạng (có, không). Các biến số “mức độ kiểm soát của bố mẹ”, “mối quan hệ với bố mẹ”, “sự hài lòng với cuộc sống hiện tại”, “mối quan hệ ở trường”, “tần suất tham gia hoạt động ngoại khóa ở trường” được đánh giá trên thang đo Likert 5 điểm.

Bộ câu hỏi kiểm tra nghiện trò chơi trực tuyến gồm 17 câu với 5 phần chính “biểu hiện thường thấy và xung đột nội tâm”, “thay đổi tâm trạng”, “thời gian chơi trò chơi trực tuyến”, “khi không chơi trò chơi trực tuyến” và “tái phát”. Sử dụng thang đo Likert 5 điểm từ 1 - Hoàn toàn không đồng ý đến 5 - Hoàn toàn đồng ý, được Phạm Hải Thanh và cộng sự kiểm định với chỉ số mô hình gồm: SRMR = 0,052; RMSEA = 0,053; CMIN/DF = 1,984; GFI = 0,929; CFI = 0,927 và CFI = 0,927.^{8,9}

3. Xử lý số liệu

Số liệu thu thập về sẽ được làm sạch qua các phiếu điều tra rồi được nhập trên phần mềm Epidata 3.1. Phần mềm R sẽ được sử dụng để phân tích số liệu. Phân lớp đối tượng nghiên cứu được tiến hành bằng phân tích lớp ẩn LCA. Tiêu chuẩn lựa chọn phân lớp dựa vào giá trị nhỏ nhất của 2 chỉ số BIC và AIC cùng giá trị lớn nhất của chỉ số entropy.¹⁰ So sánh khác biệt nhân khẩu học và các mặt xã hội được xác định bằng phân tích hồi quy đa biến Multinomial logistic. Các kết quả có ý nghĩa thống kê với p-value < 0,05.

4. Đạo đức nghiên cứu

Nghiên cứu đã được bộ môn Thống kê tin

học y học – Viện Đào tạo Y học Dự phòng và Y tế Công cộng thông qua. Các đối tượng tham gia nghiên cứu được tham gia một cách tự nguyện và đảm bảo thông tin cung cấp.

III. KẾT QUẢ

1. Thông tin chung về đối tượng nghiên cứu

Bảng 1. Thông tin chung của đối tượng nghiên cứu (n = 349)

Thông tin chung		n	%
Giới tính	Nam	314	90,0
	Nữ	15	10,0
Tuổi (trung bình \pm SD)		16 \pm 1,3	
Thu nhập gia đình	Thấp	13	3,7
	Trung bình	307	88,0
	Cao	29	8,3
Mức độ kiểm soát của bố mẹ	Không kiểm soát	31	5,4
	Có kiểm soát một chút	64	16,9
	Bình thường	176	50,4
	Thường xuyên kiểm soát	59	16,9
	Kiểm soát chặt chẽ	19	5,4
	Rất không gần gũi	1	3
Mối quan hệ với bố mẹ	Không gần gũi	11	3,2
	Bình thường	106	30,4
	Gần gũi	162	46,4
	Rất gần gũi	69	19,8
	Rất không hài lòng	2	6
Sự hài lòng với cuộc sống hiện tại	Không hài lòng	15	4,3
	Bình thường	120	34,4
	Hài lòng	167	47,9
	Rất hài lòng	45	12,9
Người tâm sự cùng khi cần	Có	277	79,4
	Không	72	20,6
Mối quan hệ ở trường	Rất không tốt	1	0,3
	Không tốt	7	2,0
	Bình thường	100	28,7
	Tốt	152	43,6
	Rất tốt	89	25,5

Thông tin chung		n	%
Tần suất tham gia hoạt động ngoại khóa ở trường	Rất ít	16	4,6
	Ít	52	14,9
	Bình thường	136	39,0
	Nhiều	98	28,1
	Rất nhiều	47	13,5
Thời gian chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày (trung bình \pm SD)		3,4 \pm 1,8	
Điện thoại kết nối với mạng	Có	311	89,1
	Không	38	10,9

Đối tượng tham gia là nam giới chiếm tỉ lệ 90% với độ tuổi trung bình là 16 (SD = 1,3). Thu nhập gia đình chủ yếu của đối tượng tham gia phỏng vấn ở mức trung bình (88%). Có 50,4% đối tượng cảm thấy bố mẹ kiểm soát mức độ chơi trò chơi trực tuyến ở mức bình thường. Đối tượng cho biết mối quan hệ với bố mẹ là gần gũi chiếm 46,4% và cảm thấy hài lòng với cuộc sống hiện tại là 47,9%. Đối tượng nghiên cứu đa phần đều có người tâm sự cùng khi cần (79,4%). Chủ yếu mối quan hệ của đối tượng nghiên cứu đều có mối quan hệ tốt với các bạn ở trường (43,6%) và tần suất tham gia hoạt động ngoại khóa ở trường ở mức bình thường là 39%. Đối tượng tham gia trả lời phỏng vấn dành trung bình 3,4 giờ/ ngày để chơi trò chơi trực tuyến. Hầu hết đối tượng tham gia có sử dụng điện thoại thông minh kết nối mạng (89,1%). (Bảng 1)

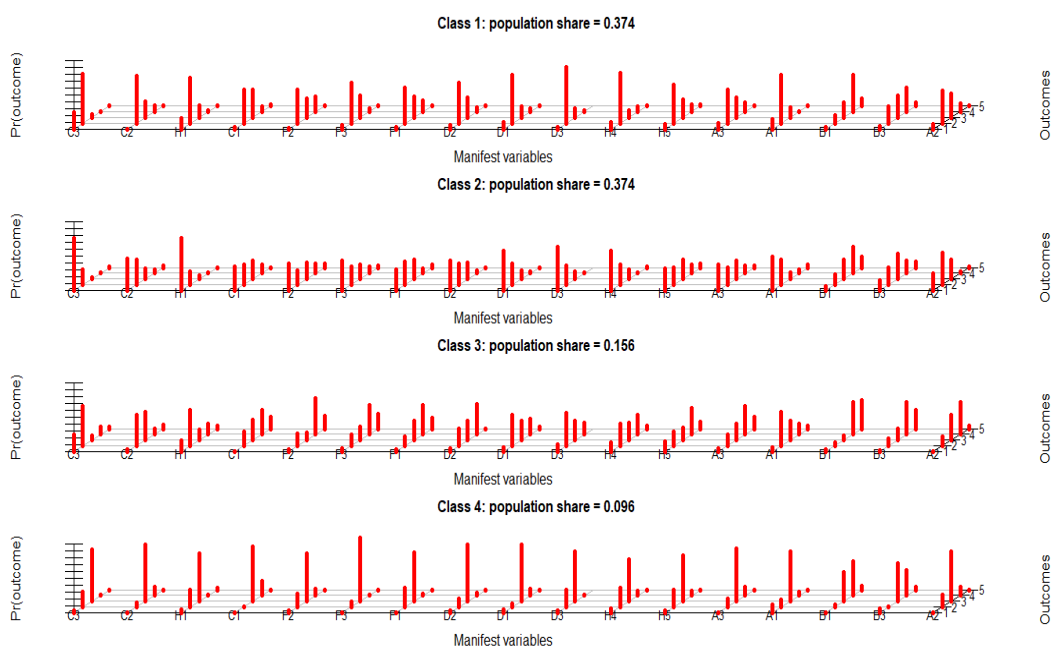
2. Thực trạng chơi điện tử trực tuyến của đối tượng nghiên cứu

Bảng 2. Kết quả phân tích LCA (n = 349)

	Mô hình	BIC	cAIC	Entropy
1	Mô hình 1	16025,76	16092,76	-
2	Mô hình 2	15413,15	15548,15	0,899
3	Mô hình 3	15356,11	15559,11	0,891
4	Mô hình 4	15402,01	15673,01	0,905
5	Mô hình 5	15541,15	15880,15	0,881
6	Mô hình 6	15793,53	16200,53	0,844

Kết quả bảng 2 chỉ ra có 4 lớp đối tượng nghiên cứu là phù hợp với hệ số entropy = 0,905.

Biểu đồ 1 cho thấy 4 nhóm đối tượng được phân tích từ mô hình LCA. Dựa vào sự biến thiên phân bố kết quả điểm trả lời của từng câu hỏi, với đối tượng trả lời câu hỏi có điểm càng cao là càng nghiện trò chơi trực tuyến nặng, chúng tôi đặt tên theo thứ tự nhóm 1 - chơi thường xuyên, nhóm 2 - chơi bình thường, nhóm 3 - nguy cơ cao và nhóm 4 - nguy cơ thấp.



Biểu đồ 1: Đặc điểm các phân lớp theo phân tích lớp ẩn (n = 349)
Bảng 3. Thực trạng nghiện chơi trò chơi điện tử trực tuyến

Phân nhóm chơi điện tử	n	%
Chơi thường xuyên	133	37,4
Chơi bình thường	131	37,4
Nguy cơ cao	52	15,6
Nguy cơ thấp	33	9,6

Từ kết quả bảng 3, nhóm nguy cơ cao chỉ chiếm 15,6%. Nhóm chơi thường xuyên và nhóm chơi bình thường chiếm tỉ lệ cao là 37,4%.

3. Một số yếu tố ảnh hưởng

Bảng 4. Một số yếu tố liên quan đến thực trạng nghiện trò chơi điện tử trực tuyến

Phân lớp đối tượng	Yếu tố ảnh hưởng	RRR	p-value	95%CI	
				Upper	Higher
Nhóm 1	Giới tính	0,22	0,009	0,07	0,69
	Thu nhập gia đình	7,38	0,002	2,10	25,89
	Mối quan hệ ở trường	1,55	0,092	0,93	2,56
	Thời gian trung bình chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày	1,13	0,342	0,88	1,47
	Hàng số	0,06	0,124	0,00	2,20

Phân lớp đối tượng	Yếu tố ảnh hưởng	RRR	p-value	95%CI	
				Upper	Higher
Nhóm 2	Giới tính	0,45	0,131	0,16	1,27
	Thu nhập gia đình	6,36	0,003	1,84	21,96
	Mối quan hệ ở trường	1,77	0,028	1,06	2,93
	Thời gian trung bình chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày	1,07	0,607	0,82	1,39
	Hằng số	0,02	0,045	0,00	0,92
Nhóm 3	Giới tính	0,54	0,317	0,16	1,79
	Thu nhập gia đình	10,77	0,001	2,62	44,17
	Mối quan hệ ở trường	1,06	0,834	0,60	1,88
	Thời gian trung bình chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày	1,34	0,031	1,03	1,76
	Hằng số	0,01	0,020	0,00	0,47
Nhóm 4	Nhóm so sánh nền				

Bảng 4 cho thấy một số yếu tố liên quan đến thực trạng chơi điện tử trực tuyến gồm giới tính, thu nhập gia đình, mối quan hệ ở trường học và thời gian trung bình chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày. Cụ thể so với nhóm 4 (nhóm nguy cơ thấp), yếu tố giới tính làm giảm trong khi thu nhập gia đình làm tăng khả năng đối tượng vào nhóm 1 (chơi thường xuyên). Đối chiếu với nhóm 2 (nhóm chơi bình thường), yếu tố thu nhập gia đình và mối quan hệ ở trường giúp tăng khả năng đối tượng vào nhóm này hơn nhóm 4. So sánh nhóm 3 (nhóm nguy cơ cao) với nhóm 4, thu nhập gia đình và thời gian trung bình chơi trò chơi trực tuyến làm tăng khả năng đối tượng vào nhóm 3 hơn nhóm 4.

IV. BÀN LUẬN

Nghiên cứu này được tiến hành nhằm mô tả thực trạng chơi điện tử trực tuyến và phân tích một số yếu tố ảnh hưởng ở trẻ vị thành niên Hà Nội năm 2019, Nghiên cứu đã chỉ ra có 4 nhóm đối tượng chơi điện tử trực tuyến. Trong đó, nhóm có nguy cơ cao và nhóm nguy

cơ thấp bị nghiện trò chơi trực tuyến chiếm tỷ lệ lần lượt là 15,6% và 9,6%. Một số yếu tố liên quan đến chơi điện tử trực tuyến là giới tính, thu nhập gia đình mối quan hệ ở trường và thời gian trung bình chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày. Đặc biệt, yếu tố thu nhập gia đình và thời gian chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày làm tăng khả năng đối tượng có nguy cơ cao nghiện trò chơi điện tử trực tuyến.

Kết quả của chúng tôi tương đồng với một số nghiên cứu khác. Cụ thể, nghiên cứu của Kelly Samara Silva và các cộng sự năm 2014 tại miền Nam Brazil đã chỉ ra rằng ở nam giới có mức thu nhập gia đình cao hơn thì có khả năng chơi trò chơi trực tuyến cao hơn.¹¹ Nghiên cứu tại Mersin (phía Nam Thổ Nhĩ Kỳ) năm 2014 đưa ra kết quả rằng nam giới có nguy cơ nghiện trò chơi trực tuyến cao gấp 2 lần nữ giới.¹² Một nghiên cứu trước đây chỉ ra rằng mối quan hệ của con cái với cha mẹ càng kém thì việc chơi trò chơi trực tuyến càng tăng.¹³ Tuy nhiên nghiên cứu của chúng tôi lại thấy mối quan hệ với cha mẹ không có sự khác biệt giữa

các nhóm chơi điện tử trực tuyến.

Mặc dù nghiên cứu được tiến hành trên nhóm đối tượng trẻ vị thành niên để xác định mối liên quan giữa mức độ chơi điện tử trực tuyến và các yếu tố ảnh hưởng, tuy nhiên nghiên cứu vẫn còn tồn tại một số hạn chế. Đối tượng nghiên cứu được lựa chọn bằng phương pháp chọn mẫu thuận tiện nên sẽ ảnh hưởng đến tính khái quát từ mẫu ra kết quả nghiên cứu. Hơn nữa, cỡ mẫu của nghiên cứu còn nhỏ. Do đó, các nghiên cứu tiếp theo nên mở rộng quy mô nghiên cứu để tăng thêm tính suy rộng của mô hình.

V. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã cung cấp các bằng chứng về thực trạng và một số yếu tố ảnh hưởng đến nghiên cứu trò chơi điện tử trực tuyến của trẻ vị thành niên Hà Nội. Tỷ lệ có nguy cơ nghiện trò chơi trực tuyến cao chiếm 15,6% và nguy cơ nghiện trò chơi trực tuyến thấp là 9,6%. Một số yếu tố liên quan gồm giới tính, thu nhập gia đình, mối quan hệ ở trường học và thời gian trung bình chơi trò chơi trực tuyến trong một ngày. Kết quả nghiên cứu đã đóng góp vào việc cung cấp bằng chứng khoa học để các nhà quản lý giáo dục xây dựng các chính sách làm giảm tỉ lệ nghiện chơi trò chơi trực tuyến của trẻ vị thành niên.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. WHO | Gaming disorder. WHO. <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>. Accessed October 18, 2019.
2. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition. *American Psychiatric Association*; 2013. doi:10.1176/appi.books.9780890425596
3. Paulus FW, Ohmann S, von Gontard A, et al. Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Dev Med*

Child Neurol. 2018;60(7):645-659. doi:10.1111/dmcn.13754

4. Apsitwasana N, Perngparn U, Cottler LB. Effectiveness of school- and family-based interventions to prevent gaming addiction among grades 4-5 students in Bangkok, Thailand. *Psychol Res Behav Manag.* 2018;11:103-115. doi:10.2147/PRBM.S145868

5. Han DH, Kim SM, Lee YS, et al. The effect of family therapy on the changes in the severity of on-line game play and brain activity in adolescents with on-line game addiction. *Psychiatry Res.* 2012;202(2):126-131. doi:10.1016/j.psychres.2012.02.011

6. Su B, Yu C, Zhang W, et al. Father-Child Longitudinal Relationship: Parental Monitoring and Internet Gaming Disorder in Chinese Adolescents. *Front Psychol.* 2018;9. doi:10.3389/fpsyg.2018.00095

7. Hiếu Nguyễn. Những con số giật mình về HS với game online. GD&ĐT. <https://giaoducthoidai.vn/kinh-te-xa-hoi/nhung-con-so-giat-minh-ve-hs-voi-game-online-35412-u.html>. Published December 28, 2010. Accessed October 19, 2019.

8. Thanh Phạm Hai, Sơn Đình Thái, Toàn Đỗ Thị Thanh, et al. Reliability and validity of the internet gaming disorder-20 test among Vietnamese teenagers. Conference-book-2019. pdf. Abstract Conference - SS1 - page 49.

9. Pontes HM, Kiraly O, Demetrovics Z, et al. The Conceptualisation and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test. *Plos One.* 2014;9(10):e110137. doi:10.1371/journal.pone.0110137

10. Little TD, ed. *The Oxford Handbook of Quantitative Methods.* New York: Oxford University Press; 2013.

11. Silva KS, da Silva Lopes A, Dumith SC, et al. Changes in television viewing and

computers/videogames use among high school students in Southern Brazil between 2001 and 2011. *Int J Public Health*. 2014;59(1):77-86. doi:10.1007/s00038-013-0464-3

12. Şaşmaz T, Öner S, Kurt AÖ, et al. Prevalence and risk factors of Internet addiction

in high school students. *Eur J Public Health*. 2014;24(1):15-20. doi:10.1093/eurpub/ckt051

13. Schneider LA, King DL, Delfabbro PH. Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *J Behav Addict*. 2017;6(3):321-333. doi:10.1556/2006.6.2017.035

Summary

INTERNET GAMING DISORDER OF TEENAGERS IN HA NOI 2019

The aim of this study was to identify the factors affecting the internet gaming disorder (IGD) of Hanoi teenagers. We had conducted a cross-sectional study among 349 teenagers from 12 to 18 years old, average age was 16 (SD = 1.3). The study had used the Vietnamese version of the Internet gaming disorder 20 (IGD - 20 Test) questionnaire to directly interview the study subjects. The latent class analysis (LCA) was used to classify study participation. Multinomial logistic regression was performed to determine demographic differences between classes. The results shown that there were 4 latent classes of IGD among study subjects (1- regular gamers, 2 - low-risk engaged gamers, 3 - high-risk engaged gamers, and 4 - disordered gamers). The percentage of children at high risk of internet gaming disorder accounts for 15.6%. Demographic factors that were statistically significant differences between latent classes include: gender, family income, school relationships and the average time spent playing a game per day. The study results suggested that educators should pay attention to adolescent internet game addiction.

Keywords: internet gaming disorder, associating factors, teenagers, LCA, Viet Nam.