THỬ NGHIỆM NÂNG CAO NHẬN THỨC CỦA HỌC SINH TRUNG HỌC PHỔ THÔNG TẠI TP HỒ CHÍ MINH VỀ HÀNH VI NGHIỆN GAME ONLINE

MAI MỸ HẠNH*

TÓM TẮT

Bài báo đề cập đến thử nghiệm nâng cao nhận thức của học sinh Trung học phổ thông tại Thành phố Hồ Chí Minh về hành vi nghiện game online. Kết quả thống kê cho thấy, trước thử nghiệm, mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online giữa nhóm đối chứng và nhóm thử nghiệm đều ở mức trung bình (ĐTB lần lượt là 38,83 và 40,03). Sau thử nghiệm, mức độ nhận thức của nhóm thử nghiệm đã ở mức độ nhận thức cao (ĐTB = 59,83), nhóm đối chứng vẫn ở mức độ nhận thức trung bình (ĐTB = 39,06). Kết quả này chứng minh các biện pháp tác động như lồng ghép chuyên đề, nội dung vào các hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp, ngoại khóa nhằm nâng cao nhận thức của học sinh về hành vi nghiện game online là có hiệu quả.

Từ khóa: hành vi, nghiện, hành vi nghiện game online.

ABSTRACT

An experiment to raise awareness for students at secondary high schools in Ho Chi Minh City on addictive behavior of games online

The article is about an experiment to raise awareness for secondary high school students in Ho Chi Minh City on addictive behavior of games online. The findings show that before the experiment, the level on awareness of addiction behavior games online between the control group and experimental group was moderately (average point = 38,83 and 40,03 respectively). After the experiment, the level of awareness of the experimental group was (average point = 59,83), higher than the one of the control group (average point = 39,06). These results demonstrate that the impact of measures such as integration of themes, contents in extracurricular, outside the education classes activities raise awareness of student on addictive behavior of online game effectively.

Keywords: behavior, get addict to, addictive behavior of games online.

1. Đặt vấn đề

Hiện nay, nghiện game online ở học sinh là một trong những vấn đề sức khỏe tinh thần học đường được Thế giới nói chung và Việt Nam nói riêng rất quan tâm. Hành vi nghiện game online là một trong những hành vi của nghiện internet. Đó là sử dụng internet lặp đi lặp lại và liên tục vào việc chơi các trò chơi trực tuyến, dẫn đến sự phụ thuộc vào chúng, bất chấp những hậu quả về mặt tài chính, sức khỏe và tinh thần. Không hiếm trường hợp học sinh nghiện game online dẫn đến nhiều hậu quả nghiêm trọng từ việc sa sút sức khỏe, sa sút học hành đến những hành vi lệch chuẩn mực xã hội như: bạo lực, ăn cắp, giết người...

Kết quả nghiên cứu của đề tài "Hành vi nghiện game online của học

* SV năm IV năm học 2010-2011
Khoa Tâm lí Giáo dục Trường ĐHSP TPHCM

sinh một số trường trung học phổ thông (THPT) tại Thành phố Hồ Chí Minh (TPHCM) hiện nay" cho thấy có đến 5,89% học sinh nghiện game online. Đây là số liệu mang tính chất cảnh báo, bởi vì nếu không có những giải pháp thiết thực kịp thời thì số liệu này rất có khả năng tăng cao. Nhận thức - thái độ - hành vi là ba mặt của nhân cách, nếu nhận thức đúng thì sẽ có thái độ đúng đắn và từ đó sẽ có hành vi phù hợp. Muốn ngăn chặn hành vi nghiện game online ở học sinh, bước đầu tiên là nâng cao nhận thức của các em về vấn đề này.

Đáp ứng nhu cầu thực tiễn đề ra và bước đầu kiểm tra tính khả thi của biện pháp này, người nghiên cứu tiến hành **"Thử nghiệm nâng cao nhận thức về hành vi nghiện game online ở học sinh THPT tại TPHCM".**

2. Khái quát về thử nghiệm

2.1. Mục đích thử nghiệm

Thử nghiệm được tiến hành nhằm để đánh giá hiệu quả thực tế của các biện pháp giáo dục lồng ghép các chuyên đề, nội dung liên quan đến game online vào hoạt động ngoại khóa, hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp nhằm nâng cao nhận thức của học sinh THPT về hành vi nghiện game online.

2.2. Khách thể thử nghiệm

Khách thể thử nghiệm được chọn ngẫu nhiên ở học sinh khối 10 của Trường THPT Lê Quý Đôn (Quận 1, TPHCM). Nhóm thực nghiệm và đối chứng đều có 31 học sinh.

2.3. Nội dung thử nghiệm

Thử nghiệm được tiến hành 4 buổi vào các tiết hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp, mỗi buổi 40 phút với các chuyên đề sau:

Chuyên đề 1: "Nhận diện game online". Chuyên đề gồm các nội dung chính như khái niệm game online, khái niệm hành vi nghiện game online, một số biểu hiện của hành vi nghiện game online trên các phương diện: thói quen hàng ngày, trong các hoạt động, cảm xúc và ý chí.

Chuyên đề 2: "Giải mã game online". Chuyên đề gồm các nội dung như những mặt tích cực khi chơi game online hợp lí (lợi ích của game online), hậu quả của hành vi nghiện game online trên ba phương diện sức khỏe, tinh thần, xã hội. Định hướng chơi game online hợp lí cho học sinh.

Chuyên đề 3: "Mở khóa game online". Chuyên đề gồm các nội dung như: Làm gì khi bản thân mình có dấu hiệu nghiện game online? Hỗ trợ bạn bè và người thân như thế nào khi họ nghiện game online? Cách thức và phương pháp lựa chọn hoạt động giải trí tích cực, phù hợp với bản thân, khẳng định giá trị bản thân trong cuộc sống.

Chuyên đề 4: "Thoát hiểm game online". Chuyên đề được tổ chức dưới dạng một cuộc thi giữa bốn đội trong lớp (tương ứng với 4 tổ) nhằm củng cố lại những nội dung mà học sinh được nghe báo cáo. Cuộc thi gồm bốn vòng: "Khám phá" (thi trả lời các câu hỏi trắc nghiệm), "Ấn tượng game online" (thi ghép và đặt tên tranh), "Ta - Chúng ta và game online" (thi hùng biện).

2.4. Thời gian tiến hành thử nghiệm

Thử nghiệm gồm 3 giai đoạn, thời gian thực hiện 3 tháng.

Giai đoạn 1: Khảo sát trước thử nghiệm và chuẩn bị tác động (7-2-2011 – 12-2-2011)

Dùng một bảng hỏi đo nhận thức về hành vi nghiện game online ở nhóm đối chứng và thử nghiệm.

Giai đoạn 2: Tiến hành thử nghiệm (13-2-2011 – 15-4-2011)

Chuyên viên tâm lí đến lần lượt triển khai những nội dung đã được chuẩn bị với nhóm thử nghiệm.

Giai đoạn 3: Tiến hành khảo sát sau thử nghiệm (16-4-2011 – 25-4-2011)

Dùng bảng hỏi đo nhận thức giữa hai nhóm đối chứng và thử nghiệm lần nữa. So sánh, phân tích sự khác biệt giữa hai nhóm trước và sau khi triển khai thử nghiệm.

2.5. Công cụ đánh giá thử nghiệm

Người nghiên cứu sử dụng một bảng hỏi để đánh giá mức độ nhận thức của học sinh trước và sau khi thử nghiệm. Nội dung của bảng hỏi được lựa chọn từ những nội dung trọng tâm sẽ được thử nghiệm bao gồm: khái niệm về hành vi nghiện game online, các biểu hiện hành vi nghiện game online, hậu quả của hành vi nghiện game online, các biện pháp hữu hiệu để can thiệp. Bảng hỏi được thiết kế theo nhiều dạng thức: câu hỏi có một lựa chọn, nhiều lựa chọn hoặc đánh giá theo năm mức độ gợi ý. Với câu hỏi lựa chọn, lựa chọn đúng sẽ được 1 điểm và các câu hỏi mức độ sẽ có điểm tăng dần từ 1 đến 5 theo các mức độ. Tổng điểm của bảng hỏi là 66: từ 0 đến 22 điểm là nhận thức ở mức thấp, từ 23 đến 44 điểm là nhận thức ở mức trung bình và từ 45 đến 66 điểm nhận thức ở mức cao.

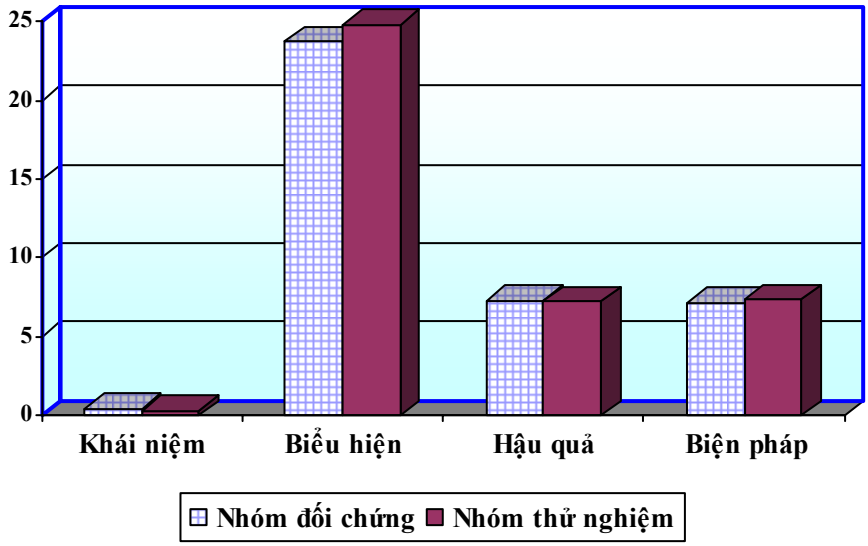
3. Kết quả nghiên cứu thử nghiệm

3.1. Kết quả nghiên cứu trước thử nghiệm

Bảng 1. So sánh mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online của học sinh THPT giữa nhóm đối chứng và nhóm thử nghiệm trước thử nghiệm

STT	NỘI DUNG		Điểmtrung bình		Mức có ý nghĩa
			Nhóm ĐC	Nhóm TN	
1	**Khái niệm game online**		0,40	0,30	0,125
2	**Một số biểu hiện hành vi nghiện game online**	Trong thói quen hàng ngày	3,70	3,86	0,787
		Trong các hoạt động	0,20	0,20	1,000
		Trong cảm xúc	4,40	4,43	0,364
		Trong ý chí	15,70	16,70	0,072
	Điểm trung bình chung		**23,73**	**24,83**	**0,419**
3	**Hậu quả của hành vi nghiện game online**	Về mặt sức khỏe	3,20	3,10	0,320
		Về mặt tinh thần	0,06	0,13	0,087
		Về mặt xã hội	4,00	3,96	0,926
	Điểm trung bình chung		**7,26**	**7,20**	**0,639**
4	**Biện pháp**		7,16	7,33	0,557
Nhận thức về hành vi nghiện game online			**38,83**	**40,03**	**0,744**

Học sinh ở cả hai nhóm thử nghiệm và đối chứng được lựa chọn ngẫu nhiên từ lớp khối 10 không chuyên, thuộc ban cơ bản của trường. Hai lớp có sự tương đương nhau về trình độ học lực cũng như sự phân bố về mặt giới tính. Kết quả thống kê ở bảng 1 cho thấy về khái niệm game online với mức có ý nghĩa = 0,125 > 0,05, một số biểu hiện hành vi nghiện game online với mức có ý nghĩa = 0,419 >0,05, hậu quả của hành vi nghiện game online với mức có ý nghĩa = 0,639 > 0,05, biện pháp can thiệp với mức có ý nghĩa = 0,557 > 0,05, kết quả này khẳng định không có sự khác biệt về mức độ nhận thức giữa hai nhóm học sinh trước thử nghiệm trên từng phần nội dung cụ thể. Trên kết quả chung, mức độ nhận thức của nhóm đối chứng và nhóm thử nghiệm đều ở mức nhận thức trung bình với ĐTB lần lượt là 38,83 và 40,03, dù nhóm thử nghiệm có ĐTB cao hơn nhóm đối chứng nhưng sự chênh lệch này không đáng kể và không có ý nghĩa về mặt thống kê với mức có ý nghĩa = 0,744 > 0,05. Mặc dù việc chọn nhóm đối chứng và nhóm thử nghiệm là hoàn toàn ngẫu nhiên, nhưng hai nhóm lại có mức độ nhận thức tương đồng nhau. Do vậy, việc chọn mẫu để tiến hành thử nghiệm đã đảm bảo đầy đủ các điều kiện khoa học và kết quả thu được sau quá trình thử nghiệm là có giá trị về mặt khoa học.



Biểu đồ 1. So sánh mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online giữa nhóm đối chứng và nhóm thử nghiệm trước thử nghiệm

3.2. Kết quả nghiên cứu sau thử nghiệm

3.2.1. So sánh mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online của học sinh ở nhóm đối chứng trước và sau thử nghiệm

Trong số bốn nội dung trọng tâm được đề cập đến trong bảng hỏi, nội dung hậu quả về mặt tinh thần khi nghiện game online có sự thay đổi về số lượng học sinh nhận thức đúng ở nhóm đối chứng sau thử nghiệm. Phân tích cụ thể cho thấy trước thử nghiệm chỉ có 6,67% học sinh

nhận thức đúng (ĐTB = 0,06) và sau thử nghiệm có 13,3% (ĐTB = 0,13) học sinh nhận thức đúng nội dung này. Các biện pháp can thiệp có hiệu quả đối với người có dấu hiệu nghiện game online cũng là một khía cạnh được học sinh nhận thức tốt hơn so với trước thử nghiệm. Cụ thể có đến 53,3% (ĐTB = 7,16) học sinh nhận thức đúng so với trước thử nghiệm chỉ có 36,67% (ĐTB = 7,32). Sự nhận thức này được cải thiện có thể xuất phát từ sự trùng hợp ngẫu nhiên khi các em lựa chọn đáp án theo cảm tính, hoặc học sinh đã có kinh nghiệm từ lần khảo sát trước đó. Em H (học sinh nhóm đối chứng) cho biết: *"Có những câu trả lời mang thông tin mà em chưa được tiếp cận bao giờ nên em chỉ trả lời theo suy nghĩ của bản thân..."*. Kết quả kiểm nghiệm T - Test trên toàn bảng hỏi cho mức ý nghĩa = 0,961 > 0,05, cho phép người nghiên cứu kết luận không có sự khác biệt trong mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online của học sinh trước và sau thử nghiệm ở nhóm đối chứng, mặc dù mức độ nhận thức có cải thiện ở hai nội dung được đề cập trên. Mức độ nhận thức của nhóm đối chứng vẫn ở mức trung bình cả trước và sau thử nghiệm (trước thử nghiệm ĐTB là 38,83, sau thử nghiệm ĐTB là 39,06).

3.2.2. So sánh mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online của học sinh ở nhóm thử nghiệm trước và sau thử nghiệm

Học sinh ở nhóm thử nghiệm được tham gia vào bốn chuyên đề liên quan đến hành vi nghiện game online do các chuyên viên tâm lí thực hiện vào các tiết giáo dục ngoài giờ lên lớp. Mỗi buổi thử nghiệm đều tạo được sự sinh động, cuốn hút học sinh tham gia vào từng chuyên đề và đạt được hiệu quả cao về mặt nhận thức. Trước thử nghiệm, nhóm thử nghiệm chỉ có ĐTB là 40,03, xếp vào mức độ nhận thức trung bình. Nhưng sau khi thử nghiệm, ĐTB tăng lên 59,83 và xếp vào mức độ nhận thức cao, với mức có ý nghĩa = 0,00 < 0,05 cho thấy có sự khác biệt ý nghĩa về mức độ nhận thức hành vi nghiện game online ở nhóm thử nghiệm trước và sau khi thử nghiệm.

Phân tích cụ thể cho thấy nhận thức về khái niệm hành vi nghiện game online được cải thiện một cách rõ rệt. Trước thử nghiệm, ĐTB của nội dung này là 0,30, sau thực nghiệm đã tăng lên đến 1,00. Điều này chứng tỏ tất cả học sinh ở nhóm thực nghiệm đều đã nhận thức đúng về khái niệm hành vi nghiện game online sau khi tham gia vào các chuyên đề. Em V (học sinh nhóm thử nghiệm) cho biết: *"Nhờ những hoạt động sinh động và sự giải thích của chuyên viên tâm lí mà em hiểu được các vấn đề tường tận hơn, không còn mơ hồ, phân vân khi trả lời các câu hỏi như trước khi được tham gia các chuyên đề."* Một số biểu hiện hành vi nghiện game online cũng được nhóm thử nghiệm nhận thức chính xác hơn. Học sinh đã nhận biết được một số biểu hiện hành vi nghiện game online trong các thói quen sinh hoạt hàng ngày, trong một số hoạt động của lứa tuổi, trong cảm xúc khi chơi game online và một số đặc điểm về mặt ý chí. Điển hình như trước thử nghiệm đa phần học sinh đều "lưỡng lự" với ĐTB là 16,70 thì sau thử nghiệm phần lớn học sinh đều "đồng ý" và "hoàn toàn đồng ý" với các biểu hiện được liệt

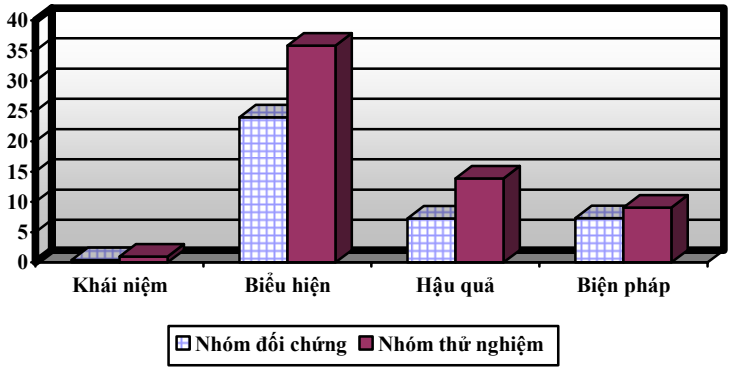
kê trong bảng hỏi với ĐTB là 22,46. Trong các nội dung thì nội dung hậu quả của hành vi nghiện game online có mức độ nhận thức được cải thiện rõ nhất. Điển hình, hậu quả trên phương diện tinh thần có đến 73,3% trả lời đúng so với trước thử nghiệm là 6,67% (chỉ có 2 học sinh trả lời đúng). Trong các chuyên đề được tổ chức thì chuyên đề về hậu quả hành vi nghiện game online thu hút được sự tham gia của học sinh nhiều nhất và sinh động nhất. Báo cáo viên đã kết hợp giữa các trò chơi nhận thức, tranh biện và thi đấu giữa các đội để thu hút học sinh vào chuyên đề *"Giải mã game online"*. Đây là một nội dung quan trọng trong việc nâng cao nhận thức của học sinh về hành vi nghiện game online.

3.2.3. So sánh mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online của học sinh giữa nhóm đối chứng và nhóm thử nghiệm sau thử nghiệm

Bảng 2. So sánh mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online của học sinh giữa nhóm đối chứng và nhóm thử nghiệm sau thử nghiệm

STT	NỘI DUNG		Điểm trung bình		Mức có ý nghĩa
			Nhóm ĐC	Nhóm TN	
1	**Khái niệm game online**		0,40	1,00	0,00
2	**Một số biểu hiện hành vi nghiện game online**	Trong thói quen hàng ngày	3,70	6,56	0,014
		Trong các hoạt động	0,20	0,93	0,002
		Trong cảm xúc	4,40	5,86	0,119
		Trong ý chí	15,70	22,46	0,223
	Điểm trung bình chung		24,00	35,83	0,001
3	**Hậu quả của hành vi nghiện game online**	Về mặt sức khỏe	3,20	6,43	0,015
		Về mặt tinh thần	0,13	0,73	0,01
		Về mặt xã hội	4,00	6,76	0,00
	Điểm trung bình chung		17,30	13,06	0,006
4	**Biện pháp**		7,33	9,06	0,874
Nhận thức về hành vi nghiện game online			**39,06**	**59,83**	**0,00**

Kết quả này là căn cứ quan trọng để có thể kết luận về tính hiệu quả của các biện pháp thử nghiệm. Số liệu thống kê ở bảng 2 cho thấy, trên cả ba nội dung khái niệm, biểu hiện, hậu quả hành vi nghiện game online đều có sự khác biệt có ý nghĩa về mặt thống kê. Chỉ riêng nội dung biện pháp can thiệp đối với người nghiện game online là không có sự khác biệt ý nghĩa với mức có ý nghĩa = 0,874 > 0,05. Trước thử nghiệm, ở nội dung này ĐTB của hai nhóm khá cao (nhóm TN là 7,33, nhóm ĐC là 7,16), nên sau thử nghiệm mặc dù mức độ nhận thức của nhóm thử nghiệm được nâng lên (ĐTB = 9,06) nhưng so với nhóm đối chứng (ĐTB = 7,33) vẫn không có sự khác biệt đáng kể.



Biểu đồ 2. So sánh mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online giữa nhóm đối chứng và thử nghiệm sau thử nghiệm

Trên kết quả chung, ĐTB của nhóm đối chứng là 39,06 vẫn còn ở mức độ nhận thức trung bình. Trong khi đó, ĐTB của nhóm thử nghiệm với 59,83 xếp vào mức độ nhận thức cao. Kết quả này đã chứng minh biện pháp lồng ghép nội dung, chuyên đề liên quan đến hành vi nghiện game online vào các hoạt động ngoại khóa, ngoài giờ lên lớp nhằm nâng cao nhận thức của học sinh về vấn đề này thật sự có hiệu quả. Các biện pháp chú trọng đến phương pháp tích cực và phát huy tính chủ động ở học sinh bằng trò chơi nhận thức, các hoạt động tranh biện và thi đấu giữa các đội. Bên cạnh đó, việc ứng dụng công nghệ thông tin nhằm thu hút các em bằng những hình ảnh mang tính minh họa, những đoạn phim thực tế mang tính thực tiễn cao. Đồng thời việc tận dụng và phát huy những ưu điểm của các phương pháp truyền thống như vấn đáp, thuyết trình, kể chuyện đã thật sự tạo ra sự sinh động và đa màu sắc cho từng tiết hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp với những chuyên đề liên quan đến hành vi nghiện game online. Mặc khác, việc trang bị cho học sinh các tài liệu tham khảo được biên soạn ngắn gọn, những dẫn chứng thực tiễn về những trường hợp nghiện game online dẫn đến những hậu quả nghiêm trọng có tác dụng tích cực trong việc nâng cao nhận thức ở học sinh. Sau mỗi chuyên đề trong tài liệu đều có một số câu hỏi củng cố dưới dạng điền khuyết, trắc nghiệm và câu hỏi mở. Học sinh được tặng thưởng nếu tham gia tích cực các hoạt động và trả lời được các câu hỏi củng cố. Mỗi chuyên đề là một buổi vừa học vừa chơi, có củng cố và kiểm tra bằng những hình thức rất đơn giản, dễ hiểu và sinh động. Đặc biệt, các biện pháp này chú trọng đến tính tích cực chủ động của học sinh. Học sinh được tự do trình bày quan điểm, ý kiến cá nhân, bộc lộ những băn khoăn và được giải đáp xác đáng những vấn đề các em chưa hiểu tường tận. Thầy Đ (giáo viên chủ nhiệm lớp thử nghiệm) cho biết: *"Đây là lần đầu tiên các em được tham gia vào các chuyên đề về hành vi nghiện game online. Các chuyên đề đã thực sự là một hoạt động giáo dục thu hút được sự quan tâm và sự tham gia hào hứng của tất cả các thành viên trong lớp. Bằng các phương pháp tích cực, các chuyên viên tâm lí đã truyền tải các nội dung đến học sinh một cách rất sinh động và hiệu quả"*.

4. Kết luận

Trước thử nghiệm, mức độ nhận thức về hành vi nghiện game online giữa nhóm đối chứng và nhóm thử nghiệm tương đồng nhau, đều ở mức trung bình (ĐTB lần lượt là 38,83 và 40,03). Ở nhóm đối chứng sau khi thử nghiệm dù ĐTB có tăng lên so với trước thử nghiệm, nhưng không đáng kể và không có ý nghĩa về mặt thống kê (39,06 > 38,83). Ở nhóm thử nghiệm, có sự khác biệt ý nghĩa giữa trước và sau khi thử nghiệm, mức độ nhận thức đã tăng lên khá đáng kể (59,83 > 40,03). Sau thử nghiệm, mức độ nhận thức của học sinh ở nhóm thử nghiệm đã ở mức độ nhận thức cao, nhóm đối chứng vẫn ở mức độ nhận thức trung bình (59,83 > 39,06). Nhìn chung, học sinh đã nhận thức rõ hơn về các nội dung khái niệm hành vi nghiện game online, biểu hiện và hậu quả hành vi nghiện game online, các biện pháp can thiệp có hiệu quả đối với người nghiện game online.

Cùng với sự phát triển công nghệ thông tin, các trò chơi game online không ngừng được nâng cấp, ngày càng trở nên hấp dẫn hơn. Các nhà cung cấp dịch vụ cũng không ngừng quảng cáo nhằm đem lại lợi nhuận cao nhất từ việc kinh doanh dịch vụ này. Xã hội không thể cấm việc kinh doanh game online trong sự phát triển chung của kinh tế. Trong nhiều vấn đề rất khó giải quyết như vậy thì nhà trường có một vai trò hết sức quan trọng về việc định hướng các em trong việc lựa chọn và chơi game online sao cho hợp lí, phát huy được những mặt tích cực và hạn chế đến mức thấp nhất những tác động tiêu cực của game online. Do vậy, việc nhà trường chú trọng nâng cao nhận thức của học sinh về hành vi nghiện game online thông qua việc tuyên truyền bằng nhiều hình thức và hoạt động, đặc biệt là việc triển khai các biện pháp lồng ghép các nội dung, chuyên đề vào hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp, hoạt động ngoại khóa một cách sinh động, thực tiễn và cuốn hút là một giải pháp thiết thực, bước đầu ngăn chặn hiện tượng nghiện game online trong giới học sinh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Lê Minh Công (2011), *Một số vấn đề lí luận và thực hành lâm sàng về nghiện internet*, Báo cáo khoa học Hội nghị quốc tế lần 2 về Tâm lí học đường ở Việt Nam, Thành phố Huế ngày 06 & 07-01-2011.
2. Trần Thị Minh Đức (2007), "Phân tích từ góc độ Tâm lí học: Vì sao giới trẻ thích game online?", *Tạp chí Tâm lí học*, (10).
3. Mai Mỹ Hạnh (2011), *Hành vi nghiện game online của học sinh một số trường Trung học phổ thông tại Thành phố Hồ Chí Minh hiện nay*, Khóa luận tốt nghiệp Đại học, Trường Đại học Sư phạm TPHCM.
4. Huỳnh Văn Sơn (2008), "Mê game online - Hội chứng thời đại số", *Báo Sài Gòn Giải phóng tháng 7-2008*.
5. Brent Duncan, Phuong Le, Michael Hass, Brian Leung (2010), *Tập huấn sức khỏe tinh thần học đường - Phần IV: Nghiện game online tại Việt Nam*, Bài giảng tháng 8, Liên hiệp phát triển học đường tại Việt Nam.

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 07-6-2011; ngày chấp nhận đăng: 04-8-2011)