

# NGHIÊN CỨU VỀ HÀNH VI SỬ DỤNG FACEBOOK CỦA CON NGƯỜI – MỘT THÁCH THỨC MỚI CHO TÂM LÝ HỌC HIỆN ĐẠI

ĐÀO LÊ HÒA AN\*

## TÓM TẮT

*Bài báo đề cập một số công trình nghiên cứu về mạng xã hội Facebook trên thế giới, đồng thời trình bày những nghiên cứu về vấn đề hành vi sử dụng internet nói chung và Facebook nói riêng tại Việt Nam. Thực tiễn cho thấy cần có thêm những nghiên cứu chuyên sâu về hành vi sử dụng Facebook, đặc biệt là sự lý giải dưới góc độ Tâm lý học đối với một vấn đề xã hội mang tính đặc biệt này.*

**Từ khóa:** Facebook, Tâm lý học, hành vi sử dụng, hành vi sử dụng Facebook.

## ABSTRACT

***Studying the act of using Facebook – A new challenge for modern psychology***

*The article mentions the studies of Facebook use around the world and at the same time presents the studies of Internet use in general and Facebook use to be specific in Vietnam. The reality shows that we need more intensive research on the act of using Facebook, especially an explanation from a psychological perspective to this special social issues.*

**Keywords:** Facebook, action, psychology, using action, using Facebook action.

### 1. Đặt vấn đề

Sự phát triển của mạng máy tính mang lại những thay đổi lớn cho cuộc sống của con người. Mạng máy tính là một nguồn dự trữ thông tin vô cùng lớn với khả năng thông tin liên lạc một cách nhanh chóng và chính xác đã trở thành một nhân tố quan trọng trong sự phát triển của mỗi cá nhân, mỗi quốc gia. Ngoài ra, với hàng loạt những ứng dụng, tiện ích như “trò chơi trực tuyến”, “tán gẫu”, “nhật kí điện tử”, “mạng xã hội”... mạng máy tính đã trở thành là một công cụ giải trí hấp dẫn mà chưa có một loại hình nào có thể sánh bằng. Trong hàng loạt tính năng và tiện ích của internet thì

mạng xã hội mà cụ thể là Facebook đã trở thành một ứng dụng có sức lan tỏa đến mức “đáng sợ” trong thời gian gần đây. Việc sử dụng Facebook đã dẫn đến hàng loạt vấn đề cụ thể về hành vi, trạng thái và cả những áp lực cùng với những diễn tiến phức tạp trong đời sống con người.

Với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ và mạng internet ngày nay, sự tiếp cận với Facebook trở nên dễ dàng và sức hút ngày càng lớn. Chính vì vậy, việc nghiên cứu về hành vi sử dụng Facebook của con người dưới góc độ Tâm lý học để có những kiến giải mang tính khoa học là điều rất cần thiết cho Tâm lý học hiện đại – khoa học ứng dụng.

### 2. Giải quyết vấn đề

Trên thế giới, hiện nay có khá nhiều trang mạng xã hội, trong đó, Facebook và

\* ThS, Trung tâm đào tạo kĩ năng sống và chăm sóc tinh thần Ý Tưởng Việt

MySpace là hai mạng xã hội nổi tiếng nhất ở thị trường Bắc Mỹ và Tây Âu, Hi5 và Orkut nổi tiếng tại Nam Mỹ, Friendster tại Châu Á và các đảo quốc Thái Bình Dương. Theo vùng miền mỗi quốc gia thì có Bebo tại Anh Quốc, CyWorld tại Hàn Quốc, Mixi tại Nhật Bản. Tại Việt Nam cũng xuất hiện nhiều trang mạng xã hội như: Zing me, Yume, Tamtay... song song với các trang mạng xã hội trên thế giới. Thế nhưng nổi bật trong số đó lại chính là Facebook, một trang mạng xã hội đã và đang nhận được nhiều sự quan tâm của mọi người trên toàn thế giới (tính đến nay đã gần một tỉ thành viên), với đa dạng những đối tượng sử dụng, đặc biệt là giới trẻ.

Bài viết chỉ đề cập việc sử dụng Facebook trên thế giới và ở Việt Nam để đặt ra vấn đề về nhu cầu nghiên cứu thực tiễn và lí giải khoa học cho vấn đề này.

### **2.1. Những nghiên cứu về hành vi sử dụng internet và sử dụng Facebook ban đầu trên thế giới**

Có thể nói, ban đầu, việc nghiên cứu về hành vi sử dụng Facebook chưa phải là vấn đề trọng tâm khi việc nghiên cứu về hành vi sử dụng internet hay hành vi nghiện internet gắn liền với việc tán gẫu – kết bạn và trò chơi trực tuyến. Trong báo cáo “Điều gì khiến internet gây nghiện: những giải thích có khả năng cho việc sử dụng internet” tại hội nghị lần thứ 105 của Hiệp hội Tâm lí Hoa Kỳ vào tháng 8-1997, khi được hỏi “Bạn sử dụng những ứng dụng nào nhiều nhất trên internet?”, thì có tới 28% sử dụng để chơi trò chơi thủ vai nhân vật, còn lại là 15% đọc tin tức; 13% sử dụng thư điện tử. Từ nghiên cứu này, chúng tôi rút ra nhận xét:

“Những người lệ thuộc (nghiện) chủ yếu dùng những ứng dụng internet cho phép họ gặp gỡ, giao lưu và trao đổi ý kiến với những người mới thông qua phương tiện giao tiếp cao cấp”. Nghiên cứu của David Greenfield (Trung tâm nghiên cứu hành vi lạm dụng internet) cùng với ABC News vào năm 1999 trên 18.000 người thường xuyên đăng nhập trang ABC News thì có khoảng 5,7% đáp ứng tiêu chuẩn lạm dụng internet quá mức. Ông cũng cho rằng có nhiều dịch vụ trên internet tạo ra sự chia li, sự sai lệch về thời gian, và có khoảng 6% cá nhân sử dụng internet bị những điều đó tác động đến cuộc sống của họ. [7], [8]

Trong một chương trình nghiên cứu ba năm dưới sự tài trợ của Chính phủ, bác sĩ tâm thần nhi Ahn Dong - Hyun, tại Đại học Hanyang ở Seoul cho rằng gần 30% người Hàn Quốc dưới 18 tuổi nghiện internet. Năm 2007, Hàn Quốc đã tổ chức một hội thảo quốc tế về nghiện game online tại Seoul. Khoảng 2,4% dân số từ 9 đến 39 tuổi nghiện game online, 10,2% dân số được coi như thuộc về ranh giới với nghiện internet [1]. Số liệu tại Trung tâm mạng lưới thông tin internet Trung quốc vào tháng 6-2006 cho thấy có khoảng 123 triệu người sử dụng internet, trong đó 14,9% dưới 18 tuổi. Bác sĩ Tao Ran, giám đốc Khoa Tâm lí thiếu niên của Bệnh viện đa khoa Quân đội Trung ương Bắc Kinh đã nhận định có 3-4 triệu ca nghiện trên 162 triệu người sử dụng internet [9]. Theo Block (2008), các nghiên cứu cho thấy có khoảng 13,7% thanh thiếu niên Trung Quốc được chẩn đoán có triệu chứng nghiện internet và game online. Rõ ràng, đến lúc này, vấn

đề mạng xã hội mà cụ thể là Facebook và việc sử dụng Facebook chưa được quan tâm nhiều. [1]

Những năm gần đây, cụ thể là từ 2005-2008, khi mạng xã hội xuất hiện thì hành vi sử dụng mạng xã hội phổ biến, đặc biệt là mạng xã hội Facebook. Trên cơ sở này, nhu cầu lí giải về một kiểu nghiện mới hay một hiểu hành vi giải tỏa, kiểu hành động mang tính chất cá nhân – cộng đồng đan xen, hành vi tương tác ảo bắt đầu xuất hiện. Các nhà Tâm lí học bắt đầu chú ý đến vấn đề này và có những lí giải ban đầu về chúng.

Trước hết, các nhà nghiên cứu ở Na Uy, những người đầu tiên nghiên cứu loại hình này trên toàn thế giới, đã công bố một quy mô mới để đo lường nghiện Facebook. Họ viết về những kết quả nghiên cứu trong trong báo cáo tháng 4-2012 trên tạp chí Tâm lí học. Họ hi vọng rằng các nhà nghiên cứu sẽ tìm thấy công cụ hữu ích trong việc điều tra hành vi liên quan đến sử dụng Facebook. Tuy nhiên, một bài báo đi kèm cho thấy một cách tiếp cận hữu ích hơn, có thể là để đo lường nghiện mạng xã hội như một hoạt động, chứ không phải là nghiện một sản phẩm cụ thể như Facebook. Điều này có liên quan với nhận định rằng Facebook bây giờ hơn một trang web mạng xã hội (ví dụ, người dùng có thể xem video và phim ảnh, đánh bạc và chơi trò chơi trên trang web) và mạng xã hội không giới hạn vào Facebook.

Tác giả Andreassen, hiện đang phụ trách dự án nghiên cứu nghiện Facebook tại UiB, trong bài báo của mình và các đồng nghiệp đã mô tả sáu yếu tố cốt lõi nghiện Facebook: nhu cầu nổi bật, thay

đổi tâm trạng, lòng khoan dung, phản hồi, xung đột, và phản ứng mạnh. Hay Griffiths, trong các bài báo của mình, ông cho rằng cần phải làm rõ những gì mà nhiều người trên mạng xã hội đang thực sự nghiện. Với tốc độ nhanh chóng các hoạt động mà các phương tiện truyền thông điện tử và các trang mạng xã hội cung cấp ngày càng đa dạng, Griffiths cho thấy “nghiện internet” có thể đã bị lỗi thời. Hành vi sử dụng Facebook không giới hạn bắt đầu được đặt vấn đề nghiên cứu có trọng điểm trong sự nhìn nhận và đánh giá của ông: nghiện Facebook. [12]

Kể đến, theo nhà nghiên cứu Na Uy Cecilie Schou Andreassen, thì những người bị “lôi cuốn” bởi mạng xã hội có những dấu hiệu tương tự với người nghiện cờ bạc. Mặc dù Facebook không phải là một loại hóa chất như rượu hoặc cocaine, nhưng người sử dụng Facebook có thể phù hợp với các tiêu chí nghiện được áp dụng cho những thứ khác. [12]

Bên cạnh đó, tác giả Sreedhar Potarazu trong một nghiên cứu về “Sự cô đơn khi sử dụng Facebook” cho thấy trong ba người sử dụng Facebook thì có một người có cảm giác ghen tị sau khi dành nhiều thời gian trên các trang mạng xã hội này. Trong một thế giới với áp lực xã hội, nơi thanh thiếu niên và người trẻ tuổi đang cố gắng để tìm danh tính thực sự của họ. Và nếu không được đánh giá, thì Facebook đã tạo cho họ một tiêu chuẩn mới của sự chấp nhận dễ dàng từ xã hội làm con người yêu thích, sung sướng và tự hào.

Những nghiên cứu về sự tác động xã hội của Facebook tiếp tục được thực hiện. Một nghiên cứu được công bố trong

tháng 12-2012 cho thấy nhiều sinh viên đại học dành cuộc sống của mình cho Facebook thường dễ cảm thấy tiêu cực hơn về cuộc sống của mình theo thời gian. Một số người có thể lập luận rằng Facebook rất hiệu quả trong việc “giải ngân” đồng cảm ảo. Trên mạng xã hội, con người cảm thấy thoải mái khi có rất nhiều người muốn chúc mừng sinh nhật của họ dù thực tế ở đời sống thực là không. Tất nhiên, trò chơi con số “thích” (likes) tạo ra một sự ép buộc hoặc nghiện. Chính nó định hướng hành vi của người sử dụng kể cả chủ nhân và khách hay bạn bè... trên Facebook. [11]

Một nghiên cứu mới đây ở một trường đại học của Mỹ cho thấy: Những học sinh sử dụng Facebook có kết quả học tập kém hơn 20% so với học sinh khác. Ngoài giờ học, 88% học sinh không sử dụng Facebook tích cực tham gia các hoạt động ngoại khóa. 75% học sinh sử dụng Facebook không nghĩ rằng mạng xã hội này làm giảm sút kết quả học tập. [7]

Có thể thấy rằng các vấn đề liên quan đến internet mà trong đó mạng xã hội Facebook là một trong vấn đề được Tâm lý học hiện đại quan tâm nghiên cứu dưới góc độ hành vi. Tuy nhiên, các công trình nghiên cứu còn trên bình diện lý thuyết, bước đầu chưa có nhiều những công trình nghiên cứu cụ thể trên các đối tượng cụ thể với chuỗi hành vi cụ thể. Đặc biệt, những lý giải về nhu cầu sử dụng, động cơ sử dụng, những ảnh hưởng của hành vi sử dụng Facebook đối với hoạt động cá nhân, với sự định hướng giá trị và thái độ cá nhân, với tâm trạng xã hội... chưa được quan tâm. Rõ ràng, đây là những thách thức mà Tâm lý học hiện

đại cần quan tâm và giải quyết.

## **2.2. Những nghiên cứu về hành vi sử dụng internet và Facebook ở Việt Nam**

Hội nhập quốc tế đã tạo điều kiện cho công nghệ thông tin Việt Nam nhanh chóng đạt được những thành tựu đáng ghi nhận. Mạng máy tính ngày càng được mở rộng, sự cập nhật thông tin và hình thức giải trí trên mạng càng phong phú và hiện đại hơn. Việc sử dụng Facebook tại Việt Nam bắt đầu từ những năm 2010-2011... Từ đây, việc tìm hiểu về hành vi sử dụng Facebook trở thành sự quan tâm của báo giới, các nhà nghiên cứu về văn hóa và Tâm lý học.

Năm 2012 là một năm đầy phát triển của Facebook. Theo báo cáo lợi nhuận quý ba của Facebook, có tổng cộng 1,01 tỉ người dùng tích cực hàng tháng (tính đến 30-9-2012), tăng trưởng 26% mỗi năm. Trên bản đồ thế giới, Việt Nam xếp thứ 54 trên tổng số 213 nước có người sử dụng Facebook. Một điều đáng ghi nhận nữa là trong tháng vừa qua, tính về tốc độ tăng trưởng, Việt Nam chỉ xếp sau Libya (số lượng người sử dụng tăng 38,72% so với tháng 7-2011) để trở thành đất nước có số người sử dụng Facebook tăng nhiều thứ hai. Từ đây, xuất hiện hàng loạt vấn đề về hành vi sử dụng Facebook ở Việt Nam. [11]

Theo xu hướng gia tăng sử dụng Facebook chung, vị thành niên là một trong những đối tượng cần được quan tâm. Bởi vì, đối với nhiều bạn trẻ, Facebook là niềm đam mê “tìm hiểu xã hội”. Nhưng khi lạm dụng thái quá sự đam mê ấy, lại trở thành tiêu cực, ảnh hưởng không ít đến thời gian học tập. Có nhiều vị thành niên mãi mê Facebook đến

nổi quên cả việc nhà, trì hoãn việc làm bài tập, học hành. Nhiều trẻ sau khi quay lại bàn học vẫn “lưu luyến” mà không thể tập trung. Chính điều đó gây ảnh hưởng đến hiệu quả học tập của các em.

Ở Việt Nam, các công trình nghiên cứu về hành vi sử dụng internet cũng được quan tâm khá nhiều trong những năm gần đây. Có thể liệt kê một số nghiên cứu liên quan đến lĩnh vực này: Theo thống kê không đầy đủ của Trung tâm Tham vấn tâm lý Trẻ em và Thanh thiếu niên (trực thuộc Bệnh viện Tâm thần Trung ương 2 - Bộ Y tế), có khoảng 5 - 7% trên tổng số hơn 500 người đến khám và điều trị là người nghiện game online [1]. Trong bài viết “Mê game online - Hội chứng thời đại số”, tác giả Huỳnh Văn Sơn đề cập một số mặt tích cực và tiêu cực của game online. Về mặt tích cực, tác giả cho biết game online có thể làm cho các bạn trẻ tập trung tinh thần và chú ý trong trò chơi. Về mặt tiêu cực, nếu người chơi vẫn đang trong giai đoạn ổn định dần dần nhân cách, tiếp xúc với những game online “ác, độc” quá mức dễ dàng làm cho cá nhân chơi bị ảnh hưởng. [8]

Trong bài viết “Hiện tượng nghiện trò chơi trực tuyến”, tác giả Nguyễn Thị Hậu đề cập thực trạng nghiện game online ở thanh thiếu niên hiện nay. Kết quả khảo sát của cuộc điều tra Xã hội học cho thấy, yếu tố dễ gây nghiện khi chơi game online chiếm hạng ba (44,60%), chỉ sau yếu tố tốn tiền (58,60%) và yếu tố tốn thời gian (48,90%) [4]. Trong bài viết “Phân tích từ góc độ Tâm lý học: Vì sao giới trẻ thích game online?” của Trần Thị Minh Đức, tác giả cho rằng hiện tượng

chơi game online trong thanh thiếu niên được bắt nguồn từ thực tế ở Việt Nam còn quá ít sân chơi hấp dẫn dành cho giới trẻ. Bên cạnh đó, một bộ phận thanh thiếu niên không có việc làm, hoặc không tìm thấy ý nghĩa từ cuộc sống, hoặc trốn tránh những khó khăn, bế tắc nảy sinh cũng dễ dàng tìm đến game online. [3]

Viện Xã hội học (thuộc Viện Khoa học xã hội Việt Nam) đã tổ chức Hội nghị báo cáo kết quả khảo sát xã hội học về trò chơi trực tuyến. Kết quả khảo sát cho thấy có 73% người đang chơi. Tỷ lệ người chơi game online còn đang đi học chiếm 71,7% so với game thủ làm ngành nghề khác. Về giới tính, nam giới chơi game online nhiều hơn nữ giới với 54,5%. Tỷ lệ người chơi có trình độ đại học, cao đẳng chiếm tỷ lệ cao nhất với 30,1%. [7]

Theo Báo cáo đánh giá tình hình quản lý internet và khảo sát thực trạng học sinh chơi game online của Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội vào năm 2010, có đến 215.568 học sinh chơi game online 1 đến 3 lần trong tuần. Thời gian trung bình cho một lần chơi có đến 3875 học sinh, chơi từ 6 đến 7 giờ, 1120 học sinh chơi từ 8 đến 9 giờ, 625 học sinh chơi đến 10 giờ. Sau khi chơi game online, có 194.604 học sinh cảm thấy thoải mái và vui vẻ, 37.013 học sinh cảm thấy mệt mỏi và lo lắng [9]. Theo kết quả khảo sát của Sở Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hồ Chí Minh về thực trạng học sinh chơi game online vào năm 2010, trong số 105.340 học sinh được phỏng vấn, có 32.831 học sinh chơi game online 1 - 3 lần/tuần, 10.360 học sinh khác chơi game online từ 4 - 6 lần. Thời gian trung bình

cho một lần chơi là 22.049 học sinh chơi 2 - 3 giờ, 1111 học sinh chơi hơn 10 giờ/lần [9]. Rõ ràng, một số nghiên cứu xung quanh vấn đề hành vi sử dụng, hành vi nghiện internet nói chung và game online nói riêng đang được sự quan tâm nghiên cứu từ nhiều lĩnh vực Giáo dục học, Tâm lý học, Xã hội học... Tuy nhiên, hiện nay vẫn chưa có một công trình nghiên cứu nào tìm hiểu về hành vi sử dụng Facebook.

Những sự việc rất đáng buồn xảy ra trong khoảng thời gian gần đây liên quan đến hành vi sử dụng Facebook cho thấy, những lí giải dưới góc nhìn khoa học mà cụ thể về Tâm lý học của hành vi này cần được thực hiện. Đơn cử như sự việc: **“Quen qua Facebook, đến ngủ nhờ rồi giết người, cướp tài sản”** là vụ trọng án xảy ra vào ngày 22-6-2013. Hung thủ Đặng Văn Cường (SN 1982, ở xã Thọ Thố, huyện Triệu Sơn, tỉnh Thanh Hóa) quen biết với anh Nguyễn Vũ Vỹ (SN 1974, ở số 165 ngõ Trại Cá, phường Trương Định, quận Hai Bà Trưng). Thời gian gần đây Cường nợ nần chồng chất, chợt nhớ ra anh Vỹ hiện đang sống một mình, tính tình lại dễ gần nên nảy sinh ý đồ giết người cướp tài sản. Ngày 19-6, Cường xuống Hà Nội và được anh Vỹ đưa về nhà trọ. Đến tối 20-6, sau khi đi chơi, hai người về nhà ngủ. Khoảng 5 giờ ngày 22-6, thấy anh Vỹ ngủ say, Cường dùng hai chiếc tạ tay đập liên tiếp vào đầu nạn nhân và giết chết ngay trong đêm [15]. Hay vụ việc **“Chết vì thách chiến trên Facebook”** xảy ra vào 13 giờ 30 phút ngày 12-3-2013 tại khu vực ngã ba Góc Phụng. Ngày 22-2, sau khi tan trường, 2 học sinh Trường THPT Hạ

Long và THCS Cao Xanh (Quảng Ninh) bị đâm chém trọng thương cũng xuất phát từ mâu thuẫn trên Facebook. Trước thời điểm xảy ra sự việc mấy ngày, Tạ Đức Hiền (lớp 9) và Tạ Đình Xuân (lớp 11) đã có những bình luận khiêu khích nhau trên Facebook. [15]

Gần đây, thông tin về một nữ sinh vừa học hết lớp 12 ở xã Hương Ngải, huyện Thạch Thất, Hà Nội đã uống thuốc trừ sâu tự tử vì bị ghép ảnh trên Facebook đã thu hút sự quan tâm của dư luận và cả cộng đồng mạng. Học trường hợp của nữ sinh M – con của chị Nguyễn Thị Ch. (nhà đường Phan Chu Trinh, Đà Nẵng) nằm ngất lịm trên giường, phải đưa đi cấp cứu. N. uống thuốc an thần tự mua ở quầy thuốc tây nhằm “quyên sinh” sau khi bị trang Facebook “Bộ Mặt Thật Của Các Hot teen Đà Thành” đăng bài xuyên tạc, xúc phạm danh dự. Theo nội dung status này, N. bị dựng chuyện có con khi đang học, đi học kênh kiệu, chảnh chọe, không hòa đồng [16]... Ngay cả việc lập facebook giả, fanpage giả... của nhiều người nổi tiếng để trục lợi cũng là những minh chứng cho thấy những nghiên cứu về vấn đề này cần được tiếp cận và lí giải dưới góc độ khoa học, đặc biệt là các lĩnh vực chuyên ngành của Tâm lý học.

### 3. Kết luận

Hàng loạt câu hỏi được đặt ra cần được lí giải: Vì sao con người lại tham gia Facebook một cách không giới hạn? Vì sao Facebook lại trở thành yếu tố lan tỏa cộng đồng nhanh chóng như thế? Vì sao số lượt thích (likes) trở thành mối quan tâm đặc biệt? Vì sao con người có thể vô cảm bình luận hay “chém gió” trên Facebook một cách dễ dàng? Vì sao các

tổ chức – doanh nghiệp chuyển dần sang quảng cáo trên Facebook thay vì các kênh truyền thống? Vì sao một vài nhóm chuyên lập fanpage giả, xử lý những xung đột hay những hành động xâm kích trên Facebook ra sao? Tâm lí học với các chuyên ngành như Tâm lí học truyền thông, Tâm lí học hành vi, Tâm lí học marketing, Tâm lí học trị liệu... cần sớm tiếp cận vấn đề và kiến giải bằng những cơ sở khoa học chuyên ngành và liên ngành hệ thống và chính thức.

### 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. Vũ Dũng (chủ biên) (2000), *Từ điển Tâm lí học*, Trung tâm Khoa học xã hội và nhân văn, Viện Tâm lí học, Nxb Khoa học xã hội, Hà Nội.
3. 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).
4. Nguyễn Thị Hậu (2009), “Hiện tượng nghiện trò chơi trực tuyến”, kỉ yếu *hội thảo “Nghiện internet - game online: Thực trạng và giải pháp”*, Biên Hòa ngày 06-8-2009.
5. David Kirkpatrick (2011), *Hiệu ứng Facebook và cuộc cách mạng toàn cầu của mạng xã hội*, Tùng Linh, Nguyễn Linh Giang, Hoàng Ngọc Bích dịch, Nxb Thế giới.
6. Nguyễn Văn Khuê (2009), “Tổng quan về nghiện internet”, kỉ yếu *hội thảo “Nghiện internet - game online: Thực trạng và giải pháp”*, Biên Hòa ngày 06-8-2009.
7. Nguyễn Cao Minh (2010), “Nghiện internet”, *Tạp chí Tâm lí học*, (6).
8. Huỳnh Văn Sơn (chủ biên) (2009), *Đối thoại với cái tôi tuổi trẻ*, Nxb Lao động xã hội.
9. Huỳnh Văn Sơn (chủ biên) (2012), *Hành vi nghiện dưới góc độ Tâm lí học*, Nxb Giáo dục.
10. Tổ chức Y tế thế giới WHO (1994), *Tiêu chuẩn chẩn đoán các rối loạn tâm thần (ICD10)*.
11. Fionnbar Lenihan (2007), *Computer addiction - a skeptical view*, Advances in Psychiatric Treatment.
12. Kimberly Young (1993), *Internet addiction Disorder: Symtoms, Evaluation and Treatment*, Innovations in Clinical Practice.
13. Lock, Jerald J. (2008), Issues for DSM-V: “Internet Addiction”, *The American Journal of Psychiatry*.
14. Vijaya Murali, Sanju George (2007), *Lost online: an overview of Internet addiction*, Advances in Psychiatric Treatment.
15. <http://www.tienphong.vn/Phap-Luat/633673/Bao-dong-hang-loat-vu-giet-nguoi-tu-Facebook-tpot.html>
16. <http://phunuonline.com.vn/xa-hoi/doi-song/nu-sinh-tu-tu-vi-trang-facebook-hot-teen-da-thanh/a97283.html>

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 20-7-2013; ngày phản biện đánh giá: 30-7-2013;  
ngày chấp nhận đăng: 21-8-2013)