

Game online (GO) trong sinh viên UEF

**PHẠM LÊ TRƯỜNG GIANG
& NGUYỄN HOÀI NGUYÊN**

Vấn nạn nghiện game, bỏ bê học tập rồi bị ám ảnh, dẫn đến vi phạm pháp luật để kiến tiền thật nuôi các trò chơi ảo (lừa tiền qua mạng, trộm thông tin thẻ tín dụng, tổ chức dàn cảnh để trấn lột tài sản thông qua chiêu bài “kẹt nét”, “cứu net”...) từ lâu đã được cảnh báo. Cũng trong thời gian qua, liên tiếp những vụ án lớn xuất phát từ tác động của game bạo lực đã gây hoang mang dư luận như con giết cha vì không được cho tiền chơi game, học sinh đánh nhau quay clip tung lên mạng, tổng tiền.... Thủ phạm của những vụ án trên đều là những học sinh, sinh viên tuổi đời mới đôi mươi. Theo điều tra và thống kê của công an thì nguyên nhân chủ yếu của những



vụ việc trên đều ít nhiều chịu ảnh hưởng từ việc chơi GO. Một hậu họa khác không thể không nhắc đến là nhiều thanh thiếu niên vì chơi game quá nhiều đã bị chứng bệnh nghiện GO. Với những trường hợp này, do chơi game thâu đêm suốt sáng, hầu như không ăn, không ngủ khiến cơ thể bị suy nhược nặng và cảm giác ảo lẩn át quá nhiều đã khiến các game thủ không còn muốn tiếp xúc với ai ngoài đời thật mà chỉ muốn giao lưu, kết bạn với những nhân vật trong trò chơi. Những người bị chứng bệnh này buộc phải nhập viện điều trị tích cực trong một thời gian khá dài mới mong thoát khỏi tình trạng “lơ mơ” giữa đời thực và các trò chơi ảo. Vậy, trong thực trạng chung đó GO hiện nay có tác động gì đến sinh viên UEF chúng ta hay không? Từ trần trở trên nhóm sinh viên môn học Nguyên lý TK kinh tế (lớp 10.17 do ThS

Chu Nguyễn Mộng Ngọc phụ trách) đã thực hiện một tiểu luận môn học nhỏ để tìm hiểu về các vấn đề liên quan đến GO trong sinh viên UEF.

Nhóm nghiên cứu đã tiến hành thu thập 160 mẫu theo phương pháp chọn mẫu thuận tiện trên 160 sinh viên của khóa 1, khóa 2 và khóa 3 tại UEF. Sau khi khảo sát, nhóm loại đi 10 bảng câu hỏi bị lỗi và thống kê số liệu trên 150 bảng trả lời hoàn chỉnh bằng phần mềm SPSS.

Kết quả khảo sát tình trạng chơi game online trong sinh viên UEF cho thấy 71,3% sinh viên UEF có tham gia chơi GO ở các cấp độ nhiều ít khác nhau. Nếu phân tích kỹ hơn tình trạng chơi GO theo giới tính có thể thấy trên 90% sinh viên nam có tham gia GO và đáng chú ý là đến 50% sinh viên nữ cũng tham gia hình thức giải trí này.

BẢNG 1		gioi tinh				Group Total	
		Nam		Nu		Count	Col %
		Count	Col %	Count	Col %		
Ban co choi game online khong	Chua bao gio	7	9.1%	36	49.3%	43	28.7%
	Hiem khi	12	15.6%	9	12.3%	21	14.0%
	Thinh thoang	35	45.5%	17	23.3%	52	34.7%
	Thuong xuyen	18	23.4%	6	8.2%	24	16.0%
	Rat thuong xuyen	5	6.5%	5	6.8%	10	6.7%
Group Total		77	100.0%	73	100.0%	150	100.0%

Thời gian các game thủ tiêu tốn mỗi ngày cho GO cũng là một vấn đề được nhóm quan tâm vì nó đã thu hẹp thời gian dành cho học tập, nghiên cứu của bạn sinh viên. Dưới đây là kết quả khảo sát trên 107 bạn sinh viên có chơi GO (Bảng 2).

Niềm đam mê của các game thủ chia đều cho các game đang có mặt trên thị trường hiện nay như Võ lâm truyền kì, Kiếm thế, Thiên long bát bộ, Boom..., thông tin này có lẽ đáng để các công ty kinh doanh GO lưu tâm tìm hiểu.

Cuộc điều tra cũng tìm hiểu các đối tượng mà các bạn sinh viên hay chọn là đồng hành mỗi khi tham gia thế giới GO, kết quả cho thấy gần 49% là bạn học cùng lớp

Việc sinh viên có chơi GO trong giờ học hay không là nội dung được quan tâm nhất trong khảo sát lần này, 49,5% tức là gần một nửa số sinh viên được khảo sát cho biết không bao giờ sao nhãng giờ học vì GO, nhưng đáng buồn là vẫn còn đến 50% sinh viên đã dùng thời gian của giờ học không đúng đắn, thực

trạng này chắc chắn ít nhiều gây ảnh hưởng tới mức độ tập trung của sinh viên trong việc học. Song song đó nhóm nghiên cứu cũng tìm hiểu việc các bạn sinh viên có từng bỏ buổi học vì GO hay không, kết quả có khả quan hơn vì trên 60% cho biết chưa bao giờ bỏ học vì GO (Bảng 3)

Số tiền các sinh viên chi cho GO cũng là một con số đáng lưu ý, có khoảng 40% sinh viên cho

BẢNG 2		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	duoi 1 h	45	30.0	42.1	42.1
	Tu 1 h den 2 h	27	18.0	25.2	67.3
	Tu 2 h den 4h	26	17.3	24.3	91.6
	Nhieu hon 4 h	9	6.0	8.4	100.0
	Total	107	71.3	100.0	
Missing	System	43	28.7		
Total		150	100.0		

BẢNG 3		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Chua bao gio	67	44.7	62.6	62.6
	1 lan	15	10.0	14.0	76.6
	2 lan	12	8.0	11.2	87.9
	Tren 2 lan	13	8.7	12.1	100.0
	Total	107	71.3	100.0	
Missing	System	43	28.7		
Total		150	100.0		



biết chi từ 150 ngàn đồng trở lên cho GO mỗi tháng, số tiền này có thể dao động lên tới trên 350 ngàn đồng

Có 26,7% người được hỏi cho biết chưa bao giờ bị người thân khiển trách vì việc mê GO, như vậy rõ ràng GO đã gây tác động tiêu cực đáng kể khi nó gây phiền lòng cho phụ huynh và người thân của trên 70% số sinh viên còn lại (Bảng 4)

Tuy nhiên, kết quả điều tra cũng cho thấy, có những sinh viên được hỏi có những nhận thức khá... tích cực về tác động của trò chơi này, cụ thể 35,6% cho rằng GO giúp giải trí và giảm stress. Tuy nhiên cũng

có tới 51,4% bạn nhận thấy GO có những ảnh hưởng tiêu cực như tốn thời gian, tốn tiền, giảm sút việc học tập, gây nghiện, ảnh hưởng đến sức khỏe và nhiều mặt khác trong cuộc sống....

Cuối cùng khi được yêu cầu tự đánh giá mức độ ảnh hưởng của game online đến việc học, 68,7% cho rằng có ảnh hưởng tiêu cực dù ít hay nhiều, và 23% cho rằng không có ảnh hưởng.

Qua cuộc khảo sát này, có thể nhận thấy rằng còn nhiều ý kiến trái chiều trong nhận thức về mặt tích cực và tiêu cực của GO trong sinh viên UEF. Thời gian và số tiền các bạn sinh viên dành cho GO là

không ít. Điều đáng ngại là có các bạn sinh viên đã chơi GO trong giờ học và rủ rê bạn học chơi cùng, điều đó không chỉ gây ảnh hưởng xấu đến việc học của bản thân người chơi mà nó còn ảnh hưởng tới bạn bè xung quanh, gây phiền lòng người thân. Nhà trường cần có các hoạt động tuyên truyền tích cực hơn về các mặt tác động của GO để các bạn sinh viên có nhận thức đúng mực, tích cực, để GO thuần túy là một hoạt động giải trí lành mạnh, nhẹ nhàng, không gây sa đà và tạo các hiệu ứng xấu đến sinh viên UEF●

BẢNG 4		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Chưa bao giờ	40	26.7	37.4	37.4
	1 lần	51	34.0	47.7	85.0
	2 lần	8	5.3	7.5	92.5
	Tren 2 lần	8	5.3	7.5	100.0
	Total	107	71.3	100.0	
Missing	System	43	28.7		
Total		150	100.0		

BẢNG 5		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rat anh huong tieu cuc	32	21.3	21.3	21.3
	Hoi anh huong tieu cuc	71	47.3	47.3	68.7
	Khong anh huong tieu cuc	35	23.3	23.3	92.0
	Hoi anh huong tích cực	3	2.0	2.0	94.0
	Rat anh huong tích cực	9	6.0	6.0	100.0
	Total	150	100.0	100.0	