

# PHÂN TÍCH TỪ GÓC ĐỘ TÂM LÝ HỌC: VÌ SAO GIỚI TRẺ THÍCH GAME ONLINE?

Trần Thị Minh Đức

*Khoa Tâm lý học, Trường ĐH Khoa học Xã hội & Nhân văn.*

Một trong những lĩnh vực giải trí sử dụng thành tựu của công nghệ thông tin được giới trẻ trên thế giới ưa chuộng hiện nay là trò chơi trực tuyến (còn gọi là Game online). Game online phát triển khắp các thị trường trên thế giới, trong đó khu vực châu Á - Thái Bình Dương nổi lên như một “điểm sáng” về tốc độ tăng trưởng. Thị trường game Hàn Quốc có sự phát triển Game online mạnh nhất, đạt giá trị lên đến 533,4 triệu USD (chiếm 49,1% thị phần khu vực), tăng trưởng với tỷ lệ trung bình là 24,8%. Trung Quốc có tốc độ tăng trưởng lớn thứ hai, với 298 triệu USD và Đài Loan đứng ở vị trí thứ 3, với 190,9 triệu USD. Ở Việt Nam, Game online bắt đầu du nhập năm 2001, khi hãng Webzen (Hàn Quốc) phát hành sản phẩm MU online. Kể từ đó, trên thị trường Việt Nam đã có thêm nhiều sản phẩm Game online, tạo nên “con lốc” say mê Game online trong giới trẻ. Theo đánh giá của Cơ quan xúc tiến công nghiệp công nghệ thông tin Hàn Quốc, với dân số hơn 80 triệu người và sự phát triển nhanh chóng của ngành viễn thông, Việt Nam có tiềm năng trở thành một quốc gia mạnh về Game online ở châu Á. Game online được VINASA xác định là một trong những lĩnh vực phát triển đột phá của ngành công nghiệp phần mềm trong giai đoạn từ nay đến 2010.

Sự bùng nổ của Game online thời gian qua đã khiến dư luận xã hội có những đánh giá rất khác nhau về trò chơi này. Trong đó nhiều ý kiến tập trung vào khía cạnh tiêu cực của Game online. Ngay trong chính những game thủ cũng có những bất đồng sâu sắc trong việc nhìn nhận ảnh hưởng của Game online đến tâm lý và cuộc sống của người chơi game. Để làm rõ vấn đề này, Trung tâm Nghiên cứu Phụ nữ, Đại học Quốc gia Hà Nội đã tiến hành nghiên cứu một đề tài nhỏ về: “*Tác động của Game online tới thanh niên*”. Các phương pháp được sử dụng trong nghiên cứu này là: phiếu điều tra bằng bảng hỏi trên 200 sinh viên một số trường đại học ở Hà Nội (ĐH Bách khoa, ĐH Thủy lợi, ĐH KH&NV và ĐH Mở); quan sát có ghi hình một số địa điểm chơi game gần với ký túc xá của các trường ĐH; phỏng vấn sâu 10 người chơi và 2 chủ cửa hàng kinh doanh Game online tại phường Thanh Xuân và Bách Khoa; và tham khảo quan điểm của 30 người tham gia diễn đàn bình luận về lợi ích và tác hại của Game online đối với người chơi trên các báo điện tử<sup>(1)</sup>.

Trong khuôn khổ của bài viết này, chúng tôi chỉ tập trung lý giải câu hỏi vì sao giới trẻ thích Game online với mục đích làm sáng tỏ những giá trị tích cực của Game online đến tâm lý người chơi.

Trong số sinh viên được điều tra, có 83% số người được hỏi đã và đang chơi Game online, 17% còn lại chưa từng tham gia chơi Game online. Tỷ lệ trên cho thấy nhiều sinh viên hiện nay lựa chọn Game online như một trong những loại hình giải trí của mình (đặc biệt sinh viên thuộc khối kỹ thuật - Đại học Thủy lợi và Đại học Bách khoa). Những sinh viên khác chưa từng chơi Game online không đồng nghĩa với việc họ không biết tới loại hình giải trí này. Lý do không muốn chơi Game online của họ bắt nguồn từ những nỗi sợ khác nhau: sợ mất thời gian, sợ tốn tiền, sợ ảnh hưởng đến sức khỏe và học tập. Tuy nhiên, trong sâu xa, lý do "*Chưa có điều kiện để chơi*" chi phối nhiều hơn là "*Sợ không dám chơi*", hay "*Không thích chơi*".

Hiện nay, Game online được các nhà cung cấp Việt Nam phát hành bao gồm: Võ lâm truyền kỳ, MU, Giành lại miền đất hứa, Con đường đế vương, Gunbound, Cao bồi không gian, Audition và một số thể loại game khác. Theo điều tra của chúng tôi, Võ lâm truyền kỳ là một trong những game có số lượng người tham gia chơi nhiều nhất, yêu thích nhất. Võ lâm truyền kỳ cuốn hút người chơi vì nó mang đậm tính chất võ hiệp. Khi hoá thân vào các nhân vật với những cá tính khác nhau, nhiệm vụ phải đảm nhận khác nhau, người chơi được ngao du giang hồ, kết bái huynh đệ và hành hiệp trượng nghĩa; được tham gia vào các bang hội võ lâm, tham gia vào các nhiệm vụ như: tìm kiếm bảo vật, bí kíp võ công và công thành chiến... Nội dung cốt truyện làm cho người chơi muốn được thử sức mình trong mỗi trận chiến với niềm khao khát khẳng định bản thân. Để trả lời câu hỏi vì sao thanh niên thích chơi Game online, chúng tôi xin đứng từ góc độ của người chơi để lý giải.

Xét từ điều kiện khách quan, hiện tượng chơi Game online trong thanh thiếu niên được bắt nguồn từ một thực tế: ở Việt Nam còn quá ít các sân chơi hấp dẫn dành cho giới trẻ. Như một sinh viên nam, năm III, ĐH Bách khoa cho biết: Sân chơi của chúng ta hiện nay cho lứa tuổi thanh thiếu niên vô cùng ít ỏi cả về số lượng và chất lượng. Có hay chăng thì đó cũng là những địa điểm do Nhà nước tổ chức, mà ở đó sự quan tâm chăm sóc là chưa đúng mức và chưa phù hợp. Game online ra đời tạo ra một sân chơi mới cho lứa tuổi thanh thiếu niên. Tại đó, họ có thể gặp nhau, giao lưu, hình thành cá tính.

Xét từ góc độ người chơi, việc 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 khiến họ tìm đến Game online: Em chơi Game online chỉ là thói quen ngồi giết thời gian, hoặc vì cuộc sống bên ngoài không có gì hấp dẫn mình. Ngay cả gia đình cũng không có gì hấp dẫn. Em muốn trốn tránh đi thì chui vào đây. Bản thân Game online trò nào cũng hấp dẫn, nhưng hấp dẫn theo kiểu không có gì hấp dẫn hơn thì em mới chơi. Còn nếu như ngoài đời có cái gì đó hay hơn khiến mình quan tâm thì em sẽ chơi ít đi ngay (nam, SV năm thứ 2, ĐH Mở).

Tuy nhiên, cần phải thấy rằng, hiện tượng say mê Game online của thanh thiếu niên (không chỉ ở Việt Nam mà cả trên thế giới) đều bắt nguồn từ chính đặc tính và ý nghĩa của trò chơi. Vậy, những nguyên nhân nào khiến thanh niên say mê chơi Game online?

1. Về mặt công nghệ, game cổ điển, game thông thường chỉ bó hẹp trong một số bài (level) nhất định, khi cuộc chơi đang lên cao trào, game thủ đang say sưa trong niềm vui chiến thắng, thì phải chùng hứng bởi màn hình hiện ra dòng chữ "*Xin chúc mừng! Bạn đã trở thành người chiến thắng*". Và tất cả các tình tiết trong game bị lặp lại từ đầu. Điều này làm người chơi không còn cảm thấy hứng thú muốn chơi tiếp. Trong khi đó, Game online sử dụng công nghệ không gian ba chiều, tạo được hiệu ứng hình ảnh đẹp, âm thanh sống động. Game online không bị giới hạn về mặt phạm vi và số lượng nhiệm vụ, hành động của nhân vật do được nâng cấp, được đổi mới liên tục. Thế giới trong Game online như đại dương vô tận luôn đem lại cảm giác mới lạ cho người chơi. Mặt khác, các quảng cáo về Game online rất phổ biến, ấn tượng bằng tranh ảnh đẹp mắt, âm thanh sống động, các phương tiện truyền thông đánh trúng vào tâm lý hiếu kỳ của giới trẻ.

Các Game online có hiệu ứng âm thanh và ánh sáng được sử dụng tối đa khiến tất cả hành động trở nên sống động hơn. Điều đó có nghĩa là người chơi sẽ cảm thấy sức hủy diệt rất thực nhờ hiệu ứng âm thanh và ánh sáng trên mỗi đòn tấn công. Phương thức trao đổi thông tin độc đáo bằng cách đối thoại trực tiếp giữa hai game thủ, từ game thủ đến nhóm thông qua tai nghe và microphone giúp người chơi trở nên linh hoạt hơn nhiều. - Người chơi nói về game Cao bồi không gian.

Các nhân vật được 3D hoá toàn phần có ngoại hình rất dễ thương với đôi mắt to, long lanh. Âm thanh có chất lượng tốt với hiệu ứng nổi, sống động. Nhạc trong game rất đa dạng nhờ được liên tục cập nhật, với các bản ballad tương đối chậm cho người mới chơi và những giai điệu pop - rock, hiphop sôi động, tiết tấu nhanh cho những "đôi giày vàng". Bên cạnh đó, hiệu ứng tiếng động nền cũng góp phần làm cho trò chơi mang tính hiện thực, chẳng hạn sau những pha biểu diễn đẹp mắt hoặc khi kết thúc thi đấu, người chơi sẽ được tán thưởng bằng những tràng vỗ tay, tiếng huýt gió, tiếng reo hò cổ vũ của khán giả... Ngược lại, khi vào lỗ nhíp, sẽ có tiếng xuyết xoa cất lên, khiến cho người chơi có cảm giác như đang thi thố trước rất đông người hâm mộ - Người chơi nói về Audition.

Chơi game cũng như giải một bài toán. Nhưng nó lại bằng hình ảnh, bằng âm thanh thú vị. Chơi game lý thú hơn là ngồi giải toán. Ngồi giải toán thì hữu ích hơn cho việc học, nhưng nó lại khô khan nên ít người thích (nam, SV năm thứ 4, ĐH KHXH & NV).

Có thể nói, chơi game là để giải trí, nó mở ra cho người chơi cả một thế giới vô cùng sống động với những cánh đồng, làng mạc, rừng rậm, pháo đài và những công trình kiến trúc vĩ đại. Nhờ công nghệ không gian 3 chiều, từ phong cảnh, ánh sáng, bầu trời, mặt nước đến các nhân vật, đồ dùng, vũ khí trong game đều tạo cho người chơi cảm giác thật đến không ngờ. Đồng thời, kết nối họ với những người chơi cách

xa mình hàng trăm, hàng ngàn km. Điều này chính là nhờ công nghệ thông tin, ở đó trí tuệ và thẩm mỹ của người chơi được phát triển vô tận, dù đó chỉ là những trò chơi ảo.

2. Xét về cốt truyện và tính cách nhân vật, nhìn chung kịch bản của hầu hết thể loại Game online đều có các tình tiết giống như cuộc sống với những nhân vật có tính cách, năng lực đa dạng. Cùng một trò chơi, người chơi có thể sắm nhiều nhân vật khác nhau, đảm đương những sứ mệnh lịch sử quan trọng khác nhau. Khi người chơi hoá thân vào nhân vật, họ cũng luyện võ công, làm nhiệm vụ khám phá thế giới, bảo vệ chính nghĩa, săn lùng hàng “độc”, yêu đương với những cảm xúc đau khổ hay hạnh phúc... như có thật ngoài đời. Và đó chính là sự trải nghiệm tâm lý của người chơi, mà ngoài đời không phải lúc nào con người cũng công khai biểu hiện những suy nghĩ, cảm xúc, những mong muốn của mình như khi hoá thân vào các nhân vật trong Game online.

Trong game có nhiều cái thật như cuộc sống ở ngoài. Cũng có người tốt, kẻ xấu, cũng có vợ chồng, yêu đương, cũng có trộm cắp, lừa đảo và có cả anh hùng nghĩa hiệp (nam, SV năm thứ nhất, ĐH Thủy lợi).

Tất cả những người đã từng chơi Game online phải công nhận một điều rằng khi bước vào thế giới Game, bạn trở thành một con người khác hẳn. Cho dù ở ngoài bạn là người như thế nào đi nữa nhưng khi bước vào đây bạn sẽ có cơ hội trở thành một anh hùng trong ánh mắt bạn bè xung quanh. Bạn có thể đeo kiếm vào và đi hành hiệp trong chốn giang hồ đầy hiểm ác (nam, SV năm thứ 4, ĐH Bách khoa).

Với game *Con đường đế vương*, người chơi sẽ chiến đấu cho dòng tộc của mình thông qua những chiến binh dũng cảm và đối đầu với những chiến binh khác cũng không kém phần dũng mãnh của dòng tộc kia. Người chơi phải tiến hành hàng trăm nhiệm vụ liên quan đến dòng tộc mà mình đã chọn. Hơn nữa, người chơi phải đầu tư nhiều công sức và trí thông minh để có được những món đồ, tiền vàng hay danh vọng cho nhân vật của mình. Các nhân vật lý tưởng trong Game online phóng chiếu vào người chơi những đặc điểm tính cách, như tính dũng cảm, lòng gan dạ, sự nhanh nhẹn, hào hiệp, thông minh, biến người chơi trở thành “người hùng”. Họ cảm thấy mạnh mẽ và có nhiều khả năng phi thường. Điều này thể hiện niềm mơ ước của con người, đặc biệt là ở giới trẻ.

3. Hầu hết người chơi Game online khi đọc cốt truyện về lục địa MU xa xưa cũng đều tò mò muốn tìm hiểu. Những lời kêu gọi trong câu truyện đã thôi thúc những “bác anh tài” muốn ra tay vì đại nghĩa để cứu vùng đất MU. MU online trở nên hấp dẫn vì nó đã “đánh trúng” tâm lý giới trẻ là muốn tìm hiểu, khám phá, thích phiêu lưu mạo hiểm. Như vậy, việc tăng cường trí thức; nâng cao được khả năng phán đoán, suy luận; hay kích thích tìm tòi, khám phá thông qua xử lý tình huống là một trong những điểm nổi trội của Game online. Điều này đánh trúng vào tâm lý ham hiểu biết của giới trẻ. Thông qua các trò chơi đa dạng, người chơi được trải nghiệm nhiều kiến thức về lịch sử, văn hoá, địa lý, con người ở các vùng đất được lấy làm bối cảnh trong trò chơi. Điều này không thể tìm thấy và cảm nhận ở những hình thức giải trí khác. Có thể nói, thế giới đã được thu nhỏ trong tầm kiểm soát của người chơi Game online.

Bạn đừng bao giờ nghĩ rằng một game thủ thì chẳng biết cái gì trên đời. Bạn có thể nhớ tên tất cả các hải cảng ở châu Âu, đặc điểm kinh tế, khí hậu, các hòn đảo phụ cận, chế độ chính trị, lịch sử...? Nếu không, mời bạn chơi *Hải tặc* trong vai một quý tộc trên đường hành hiệp tìm lại gia đình cùng tài sản của mình bị thất lạc trong một vụ cướp. Bạn đừng cho rằng người chơi game thì không có chỉ số IQ cao. Bạn đã bao giờ chơi *Syberia* chưa? Tôi nghĩ rằng bạn không đủ tài suy luận để hoàn thành trò chơi. Bấy nhiêu đó chắc cũng đủ để mấy người không có thiện cảm với game phải uốn lưỡi một cách cẩn thận trước khi lên tiếng bài xích game (nam, SV năm thứ 4, ĐH Bách khoa).

Theo các game thủ, khi người chơi được đối diện với “mặt trái” của thế giới, dù là ảo, họ sẽ biết cách phòng tránh nó. Đó cũng là một cách rèn luyện sự khôn ngoan: Game online cũng cần đến sự khôn ngoan. Làm cách nào để luyện level nhanh nhất, tốn ít tiền hoặc thời gian nhất, làm cách nào để kiếm đồ "xịn", rồi còn trao đổi đồ, chiến đấu với các người chơi khác... ở đó, không chỉ là sự khôn ngoan trong chiến đấu của người chơi, mà còn biết nhiều điều có trong cuộc sống thực nữa. Có nhiều vụ lừa đảo và bạn có thể là nạn nhân của những trò gian lận đó. Vậy làm sao phát hiện và tránh được? Đó cũng là một sự khôn ngoan<sup>(1)</sup>. Cho nên, nhiều game thủ cho rằng: “Game online không phải là trò chơi của các gamer tầm thường”. Ngoài ra, các game thủ này còn cho rằng, người chơi game sẽ được rèn luyện phản xạ nhanh: Bạn đừng bao giờ nghĩ rằng một game thủ phản xạ kém một thủ môn. Bạn đã bao giờ lướt tay trên bàn phím để thực hiện một chuỗi động tác kết hợp trong game *Tekken* chưa? Bạn đã bao giờ giật mình trước một viên đạn, một mảnh bom rơi bên chân chưa? Trong game bạn được luyện những tình huống này!

Những người ủng hộ Game online cho rằng, để có thời gian chơi Game online, họ phải học cách sắp xếp thời gian biểu khoa học, hình thành tác phong làm việc nhanh chóng, có kế hoạch. Và điều này có tác động tốt đến sự rèn luyện bản thân của họ. Có thể người ngoài cuộc sẽ cho rằng đó chỉ là những biện luận. Tuy nhiên, người chơi game có cách nhìn của họ. Như một sinh viên nữ, năm thứ 2, ĐH Bách khoa cho biết: Từ ngày chơi *Giành lại miền đất hứa* em tạo được thói quen học bài khi đến lớp, nắm bài ngay tại trường, giờ ngủ giảm xuống tối thiểu bốn giờ/ngày. Bạn bè càng khăng khít do cùng nhau đi chơi game, gặp nhau nhiều hơn. Còn nữa, tiền thì càng ngày càng phải tiết kiệm để còn ngồi internet nữa chứ. Tóm lại, toàn thấy lợi thôi. Ai bảo chơi game là sai nào?

4. Ở lứa tuổi thanh niên, được giao lưu, kết bạn với người đồng trang lứa là nhu cầu không thể thiếu được. Loại hình Game online được nhiều thanh niên ưa thích là những loại hình game có tính cộng đồng cao. Mặt khác, việc một người đã chơi Game online nói lại với bạn mình trò chơi mà họ ưa thích, hoặc chứng kiến bạn chơi Game và từ đó chơi theo, đua tranh với những người bạn cùng chơi nhằm khẳng định bản thân là biểu hiện thường xảy ra với lứa tuổi thanh niên. Thông qua việc tham gia các trò chơi cùng nhau, nhu cầu kết bạn của giới trẻ phần nào được thoả mãn. Điều này góp phần mở rộng và củng cố quan hệ xã hội của giới trẻ.

Chơi game cũng như bất kỳ trò chơi nào đều phải có bạn bè đi cùng: thứ nhất họ hướng dẫn mình, thứ hai là có người chơi cùng, thứ ba là có đối thủ cạnh tranh... (nam, SV năm thứ 2, ĐH Thủy lợi).

Trong game cũng có kết bạn. Em cũng thích khẳng định bản thân, chứng tỏ ta đây là mình giỏi. Trong Game online, em được chứng tỏ mình cũng là một cái gì đấy. Không chứng tỏ được mình ở ngoài đời thì chứng tỏ mình trong game, trong thế giới ảo! (nam, SV năm thứ 3, ĐH Mở).

Cũng phải nói rằng, tính ưu việt của Game online đã cho phép người chơi kết nối rộng rãi với nhiều người chơi khác, dù họ ở bất cứ đâu. Nhờ vậy người chơi không cảm thấy cô độc vì có nhiều người khác cùng chia sẻ trò chơi với mình: Cái tích cực của Game online theo tôi đó là tính cộng đồng. Nghĩa là qua việc chơi game, mọi người có thể tìm đến với nhau, xích lại gần nhau, có tính cộng đồng cao hơn. Người chơi có thể xây dựng mối quan hệ với nhiều người khác. Bạn chơi có thể giúp mình một món đồ nào đó hoặc giúp mình trong việc phát triển trò chơi. Rồi từ đó họ có thể trở thành bạn của mình (Chủ cửa hàng game, Thanh Xuân).

5. Tính chất hư ảo, viễn tưởng là điểm nổi trội của Game online. Khi tham gia vào trò chơi, người chơi có thể trải nghiệm những khả năng phi thường mà một người bình thường luôn ao ước có được, hoặc giúp người chơi thoát khỏi thực tại vì những lý do khác nhau.

Tôi là một game thủ. Hiện đang là Phó phòng kinh doanh của một khách sạn 4 sao, nhưng tôi vẫn chơi game. Trong game, tôi tìm được những khả năng mà mình không có: bay nhảy như chim, sức mạnh siêu phàm hoặc ra tay trượng nghĩa. Mà thú thật, nếu gặp những tình huống đó trong đời, có lẽ tôi sẽ là người đầu tiên cúp đuôi chạy mất<sup>(2)</sup>.

Một đặc tính khác của Game online khiến nó trở nên hấp dẫn là cho phép người chơi hoá thân vào nhân vật để được sống một cuộc đời khác. Điều này giúp người chơi giải thoát sự buồn chán, sự lo lắng đang có nguy cơ làm rối loạn cảm xúc và hành vi của họ. Đó chính là một trong những biểu hiện của cơ chế tự bảo vệ (cơ chế phòng vệ cái tôi). Điều này được thể hiện rất rõ qua ý kiến của một sinh viên nam, năm thứ 2, ĐH KHXH&NV: Em thấy khi chơi game mình được sống một cuộc sống thứ hai “vô tư lự”, được sống như một anh hùng trừ gian diệt bạo mà không bao giờ phải suy nghĩ đến chuyện tiền nong, học hành, thi cử... Cảm giác đó chỉ có ở game, không dễ có được ở những trò giải trí khác.

Là một trò chơi trong cuộc sống công nghiệp, Game online đã cuốn hút người chơi, tạo ra một cộng đồng văn hoá tiêu khiển không biên giới đầy hấp dẫn. Loại hình giải trí này có thể giúp người chơi tăng cường hiểu biết; giao lưu, kết bạn với những người chơi khác và phát triển những giá trị thẩm mỹ. Khi tham gia vào trò chơi, người chơi có cảm giác mình thực sự được là những nhân vật có tính cách đặc biệt, được làm những công việc phi thường. Các nhân vật trong thế giới ảo là một phần trong thế giới thật của người chơi. Với ý nghĩa đó, Game online không dừng lại ở tư cách là một trò

chơi giải trí đơn thuần, mà nó còn là một xã hội thu nhỏ, giúp người chơi khẳng định bản thân và phát triển tính cộng đồng.

Để thay lời kết luận, chúng tôi xin trích ý kiến của một độc giả nói về Game online: Minh đọc nhiều bài viết nói đến những tác hại của Game online. Minh chỉ muốn đưa ra một cái nhìn toàn diện cho Game online. Nếu nhìn một cách thuần túy thì Game online không hề có tiêu cực. Đó cũng là một loại hình giải trí đơn thuần như xem phim, hát karaoke... Chỉ có những người xấu lợi dụng hoặc những người không biết điều độ thời gian mới nảy sinh tiêu cực về game. Nhiều bạn còn ví Game online là hàng tiêu dùng gây nghiện. Vậy thì một người nghiện âm nhạc rồi dưới một hình thức nào đó nảy sinh tiêu cực thì cũng cấm luôn âm nhạc chắc? Cũng giống như nghiện bia vậy, người ta không cấm bán bia, nghiện bia là do không biết làm chủ bản thân chứ uống bia theo cách điều độ thì sẽ có lợi cho sức khỏe. Các bạn suy nghĩ từ những ví dụ để có cái nhìn công bằng hơn cho Game online. Các game đều có những thông điệp tốt gửi đến người chơi. Đây cũng là một ngành kinh doanh mà mang lợi nhuận cho xã hội. Các bạn hãy nhìn cả vào những mặt lợi tổng thể của Game online chứ đừng nhìn vào những tiêu cực cụ thể mà có những xét đoán không toàn diện (<http://www.vnexpress.net/Vietnam/Ban-doc-viet/2005/11/3B9E46A3/>).

### Chú thích

1. <http://www.vnexpress.net/Vietnam/Ban-doc-viet/2005/11/3B9E469C/>
2. <http://www.vnexpress.net/Vietnam/Ban-doc-viet/2005/11/3B9E469E/>

### Tài liệu tham khảo

1. Báo cáo của Trung tâm Nghiên cứu Phụ nữ, ĐHQGHN: *Tác động của Game online tới thanh niên* (Hoàng Xuân Dung, Trịnh Thu Quỳnh và đồng nghiệp thực hiện), 2006.
2. Các trang Web: [www.vnexpress.net](http://www.vnexpress.net); [www.au.vtc.vn](http://www.au.vtc.vn);  
[www.gamethu.net](http://www.gamethu.net); [www.tuoitre.com.vn](http://www.tuoitre.com.vn);  
[www.quantrimang.com](http://www.quantrimang.com); [www.rly.com.vn](http://www.rly.com.vn);  
[www.volam.com.vn](http://www.volam.com.vn); [www.caoboi.vtc.vn](http://www.caoboi.vtc.vn);