Tổng quan một số nghiên cứu về ảnh hưởng của game bạo lực lên tâm lý hành vi gây hấn/bạo lực của thanh thiếu niên

GS. TS. Nguyễn Thị Mỹ Lộc[1]

Năm 2004, trên tạp chí "Adolescence" (Vị thành niên) nhà Tâm lý Anderson A.C đã công bố bài báo về ảnh hưởng của game video bạo lực, công trình này được xem là một trong những nghiên cứu bao quát đầu tiên về game bạo lực được nghiên cứu từ năm 2001. Trong nghiên cứu này Aderson và các cộng sự đã sử dụng các kết quả nghiên cứu thực nghiệm về ảnh hưởng của game bạo lực để tìm mối quan hệ giữa việc tiếp xúc với game bạo lực lên hành vi gây hấn, nhận thức gây hấn, ảnh hưởng gây hấn, hành vi xã hội và kich thích sinh lý. Các tác giả đã phát hiện game bạo lực có ảnh hưởng tới các biến trên. Kết quả chỉ ra rằng tiếp xúc với game bạo lực làm gia tăng suy nghĩ, cảm nhận và hành vi gây hấn, gia tăng kích thích gây hấn đồng thời làm giảm hành vi xã hội có tính giúp đỡ.

Ran Wei, năm 2007, qua nghiên cứu của mình đã chỉ ra ảnh hưởng của game bạo lực tới tâm lý người chơi như: ảnh hưởng đến nhận thức, ảnh hưởng tới tình cảm, ảnh hưởng đến hành vi bạo lực và hành vi xã hội.

Các nhà nghiên cứu đã chia nghiệm thể thành 2 nhóm: nhóm thứ nhất chơi các game có tính gây hấn cao và nhóm thứ hai là những người chơi game không có tính gây hấn, sau đó họ yêu cầu người chơi đọc những mẩu chuyện tóm tắt và yêu cầu người đọc cho biết họ nghĩ nhân vật trong mẩu chuyện sẽ làm gì, nói gì, có cảm xúc, suy nghĩ thế nào khi câu chuyện tiếp tục diễn ra? Kết quả là những người chơi game bạo lực cho rằng nhân vật trong chuyện sẽ suy nghĩ và hành động có tính gây cấn hơn nhóm chơi trò chơi không bạo lực. Phát hiện này đã nhấn mạnh đến tác động tiềm tàng của nội dung và các hình ảnh bạo lực từ các game bạo lực.

Jeroen Jansz trong bài báo đăng tải năm 2006 "Sự xuất hiện cảm xúc trong game bạo lực ở các em nam vị thành niên" đã công bố kết quả nghiên cứu về ảnh hưởng của game bạo lực tới cảm xúc của thanh thiếu niên. Tác giả cho rằng, game bạo lực như một phòng thí nghiệm an toàn để người chơi có thể trải nghiệm các cảm

[1] Đại học Quốc gia Hà Nội

xúc khác nhau, các em có thể lựa chọn game bạo lực để duy trì cảm xúc thống trị của mình, hoặc cũng bị ảnh hưởng bởi những cảm xúc xen lẫn như sợ hãi, lo lắng.

Các nghiên cứu đều khẳng định ảnh hưởng của game bạo lực tới hành vi gây hấn Felling và cộng sự năm 1992 đã tìm thấy mối liên hệ giữa chơi game bạo lực với hành vi gây hấn trong nhóm trẻ em từ 11-17 tuổi; Anderson và Dill, năm 2000 đã chỉ ra mối liên hệ giữa chơi game bạo lực và gây hấn ở học sinh trung học, các tác giả khác như Lynch, Gentile, Olson,Van Brederode trong một nghiên cứu với học sinh lớp 8 và lơp 9 đã xác định chơi game bạo lực có liên hệ trực tiếp tới thái độ và hành vi gây hấn.

Dựa trên lý thuyết Học tập xã hội của Bandura, năm 2003 Krish S.J đã công bố kết quả nghiên cứu: Tiếp xúc với game bạo lực khơi gợi hành vi bắt chước, từ đó củng cố những thói quen gây hấn vốn có và làm tăng kích thích nội tâm, kích thích nội tâm này thể hiện ra cơn tức giận làm tăng khả năng gây hấn.

Từ lý thuyết về xử lý thông tin xã hội, Dodge cho rằng những đứa trẻ thường có hành động gây hấn một phần nguyên nhân là do khuynh hướng biểu hiện thù địch. Tác giả giải thích rằng, khi gặp phải những tình huống kích thích xã hội gây bực dọc, khuynh hướng thù địch làm méo mó diễn giải ám hiệu tình huống, những đứa trẻ có tính gây hấn sẽ hiểu sự kích thích đó như một ám hiệu gây hấn và phản ứng lại bằng cách gây hấn.

Một quan điểm khác, đại diện là Pinker (2002), xem động cơ bẩm sinh (innate motivation) là yếu tố trung gian trong mối quan hệ giữa tiếp xúc game bạo lực và hành vi bạo lực. Theo quan điểm này, bất cứ mối quan hệ nào giữa game bạo lực- cũng như các dạng truyền thông bạo lực khác- với hành vi bạo lực đều có mối liên hệ tương quan, nhưng không có mối liên hệ nhân quả. Một số nghiên cứu khác như Eley, Lichtenstein & Moffitt 2003; Hines & Saudino, 2004; Larsson, Andershed 2006 …ủng hộ quan điểm này, cho rằng yếu tố di truyền là một trong những nguyên nhân giải thích những nhân cách phản xã hội và hành vi bạo lực

Như vậy, qua xem xét các nghiên cứu về về quan hệ giữa game bạo lực và hành vi bạo lực nhận thấy rằng chưa có sự thống nhất. Một số nghiên cứu tìm ra tác động của việc chơi game bạo lực và hành vi gây hấn, một số nghiên cứu khác lại không tìm thấy tác động trực tiếp, một số nghiên cứu phát hiện rằng việc chơi game bạo lực có tính giáo dục còn làm giảm hành vi gây hấn. Gây hấn có thể hữu

ích trong việc hướng các cá nhân vào nhiều hành vi được xã hội chấp nhận như bảo vệ niềm tin của bản thân, bảo vệ lẽ phải, sự kiên quyết bảo vệ người yếu thế, các hoạt động thể thao v.v..

Thực tế này có nhiều nguyên nhân, theo Feguson , trước hết, do nhiều thước đo gây hấn được sử dụng trong các nghiên cứu không có giá trị (không sát thực với các hành vi gây hấn/bạo lực trong đời thực) hoặc sử dụng các thước đo gây hấn không được chuẩn hóa; Tiếp theo,tác động của biến thứ ba (như giới, hoàn cảnh gia đình nhất là bạo lực trong gia đình,gen…) dẫn đến việc xem một biến cụ thể có tác động như thế nào đến hành vi gây hấn/ bạo lực trở nên bất khả thi có thể làm nhiễu mối quan hệ giữa chơi trò chơi bạo lực và hành vi bạo lực.

Những nghiên cứu ở Việt nam có thể kể đến như: Khảo sát xã hội học về dịch vụ trò chơi trực tuyến ở VN trong bối cảnh hội nhập quốc tế (2010 TS. Trịnh Hòa Bình và cộng sự) cho biết độ tuổi chơi game nhiều nhất là từ 16-20 chiếm 42%/1300 người được khảo sát.; Nghiên cứu của Nguyễn Thị Phương Thảo về Tác động của game online đối với việc học tập và nâng cao kiến thức của học sinh đô thị hiện nay, cho thấy chơi game có tác động tích cực đến người chơi, ở mức độ vừa phải giúp cho người chơi được giải tỏa mệt mỏi, căng thẳng, ức chế..tuy nhiên game cũng có những tác động tiêu cực đối với hành vi học tập, hành vi ứng xử và nhân cách đạo đức..; Nghiên cứu của tác giả Hồ Thị Luyến năm 2007 về "Ảnh hưởng của trò chơi trực tuyến đối với học sinh THPT ở TP. HCM" cho thấy: các bậc cha mẹ chưa quan tâm đến hình thức giải trí của con em, chỉ chú trọng đến việc học tập của các em, dẫn đến một bộ phận thanh thiếu niên chơi game không chỉ đơn tuần vì mục đích giải trí mà các em đã bị lệ thuộc vào game, không tự điều chỉnh được thói quen chơi game của mình. Nhóm Trần Thị Minh Đức và các cộng sự có nghiên cứu về Game bạo lực đối với thanh thiếu niên phân tích từ góc độ tâm lý xã hội; Nghiên cứu về ảnh hưởng của game bạo lực tới sức khỏe có một số tác giả : Lê Minh Công, Lâm Vũ, Vũ Anh Tuấn, những kết quả nghiên cứu của các tác giả này trùng khớp với phần lớn các kết quả nghiên cứu đã có từ trước.

Tổng quan những công trình nghiên cứu trên đây cho thấy các kết quả nghiên cứu vẫn còn gây ra nhiều tranh cãi, ví dụ, game bạo lực và các hình thức truyền thông bạo lực ảnh hưởng tích cực, tiêu cực như thế nào đến người tiếp xúc? Có làm gia tăng hành vi bạo lực hay không? mức độ ảnh hưởng cụ thể của Game bạo lực đến sức khỏe của người chơi như thế nào và mức độ nào là hợp lý? Phần

lớn các nghiên cứu ở VN mới dừng lại miêu tả những tác động của trò chơi nói chung, trò chơi bạo lực nói riêng đối với thanh thiếu niên, còn thiếu vắng những nghiên cứu đánh giá tổng thể về thực trạng chơi game bạo lực như vấn đề dịch tễ, tác động, nguyên nhân, hay các hướng can thiệp.

Sự định kiến thái quá của xã hội, của các nhà báo, các nhà giáo dục … về ảnh hưởng tiêu cực của game bạo lực thể hiện qua các bài viết mang tính trường hợp với những lý giải chủ quan, không có cơ sở khoa học rằng game là nguyên nhân của việc trốn học, bỏ học, của sự bùng phát nạn bạo lực học đường, hay liên hệ việc chơi game với các hành vi phạm tội ở thanh thiếu niên v.v..đã tạo nên sự lo lắng chung của toàn xã hội về game như một vấn nạn cần phải được loại trừ, nhất là trong bối cảnh truyền thông về hành vi bạo lực học đường ngày càng thường xuyên và gia tăng.

Qua kết quả nghiên cứu của thế giới và Việt nam, có thể hiểu rằng trò chơi điện tử không phải là cái gốc của hành vi bạo lực / gây hấn. Vấn đề là quản lý và tác động đến thanh thiếu niên cần theo quy luật tâm sinh lý của các em. Nếu người lớn chỉ quan tâm đến việc học tập của các em mà không chú ý đến các hình thức giải trí của các em thì các em có thể lao vào những hình thức giải trí không phù hợp hoặc mức độ không phù hợp, không còn là giải trí mà trở thành "nghiện". Hãy chia xẻ, hướng dẫn các em thỏa mãn những nhu cầu chính đáng của lứa tuổi, của cá nhân. Việc truyền thông các hiện tượng bạo lực học đường cũng cần được quan tâm đầy đủ hơn, tránh tình trạng "lợi bất cập hại", nhiều khi chính các hình thức truyền thông bạo lực đã "vẽ đường cho hươu chạy" nhầm đường! Chúng ta đang sống trong xã hội thông tin, đừng để những cơ hội trở thành chướng ngại vật, hãy biến những trở ngại thành cơ hội, tận dụng chính những thành quả khoa học công nghệ thành phương tiện giáo dục thanh thiếu niên một cách hiệu quả.

Tài liệu tham khảo:

1.Anderson C.A. & Dill K.E (2000), Video games and aggressive thoughts, feelings,and behavior in the laboratory and in life. Journal of Personality and Social Psychology,78(4).

2.Kirsh S.J (2003), The effects of violent video games on adolescents .Journal of Aggression and Violent behavior, 8.

3.Sue Fisher, Indentifying video game addiction in children and Adolescements. Journal Addictive Behaviors,19.

4.Trần thị Minh Đức (2010) hành vi gây hấn - phân tích từ góc độ tâm lý học xã hội, NXB ĐHQG HN.

(Bài viết đã được công bố trong Tuyển tập công trình khoa học Hội thảo quốc gia mang tên *"Phòng, Chống bạo lực học đường trong bối cảnh hiện nay – Thực trạng và giải pháp"* do Hội Khoa học Tâm Lý - Giáo dục Việt Nam tổ chức ngày 21 - 22 tháng 7 năm 2016 tại thành phố Biên Hòa, tỉnh Đồng Nai, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2016, tr.76 - 79).