

ẢNH HƯỞNG CỦA TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN ĐẾN KỸ NĂNG NGÔN NGỮ: KHẢO SÁT TRÊN SINH VIÊN KHÔNG CHUYÊN TIẾNG ANH

Hà Trọng Nghĩa - Nguyễn Lê Phương Mai - Lê Đoàn Khánh Như
 Trường Đại học Mở Thành phố Hồ Chí Minh
 Email: nghĩa.ht@ou.edu.vn.

Tóm tắt: Trong khi có nhiều nghiên cứu tập trung vào ảnh hưởng của các trò chơi học tập (Game-Based Learning), các nghiên cứu định lượng về ảnh hưởng của trò chơi trực tuyến (GO) đến năng lực Tiếng Anh (TA) của sinh viên không chuyên ngành vẫn còn hạn chế. Nghiên cứu này nhằm mục đích tìm hiểu (1) mức độ chơi GO và (2) mối liên hệ giữa GO với cảm nhận tiên bộ TA ở sinh viên không chuyên ngoại ngữ. Bằng phương pháp khảo sát cắt ngang trên 251 sinh viên thuộc Trường Đại học Mở Thành phố Hồ Chí Minh, dữ liệu về tần suất chơi GO, chiến lược sử dụng TA và mức độ tự nhận định tiên bộ đã được thu thập. Kết quả nghiên cứu cho thấy mức độ chơi GO của đa số sinh viên ở mức thấp, và cảm nhận về ảnh hưởng tích cực của GO đến kỹ năng TA dừng lại ở mức trung bình. Tuy nhiên, phân tích sâu hơn chỉ ra rằng ảnh hưởng của GO đến sự tiến bộ TA phụ thuộc mạnh mẽ vào hai yếu tố: (a) Mức độ thường xuyên sử dụng TA và (b) Việc áp dụng các chiến lược vận dụng TA mang tính chủ động và tích cực. Kết quả này bổ sung vào cơ sở lý thuyết về Tiếp thu Ngôn ngữ Thứ Hai (SLA) bằng cách giải thích tính đa chiều và sự mâu thuẫn trong các nghiên cứu trước đây về GO.

Từ khóa: Cảm nhận tiên bộ, chiến lược sử dụng ngôn ngữ, kỹ năng ngôn ngữ, sinh viên không chuyên tiếng Anh, trò chơi trực tuyến.

Nhận bài: 29/11/2025; Biên tập: 30/11/2025; Phản biện: 05/12/2025; Duyệt đăng: 12/12/2025.

1. Giới thiệu

Hiện nay, Việt Nam có khoảng 47,5 triệu người chơi trò chơi trực tuyến (Game online - GO), chiếm 48% dân số. Trong đó, thanh niên chiếm khoảng 15 - 20%. Một điều tra quốc gia cho thấy 40,78% sinh viên có dấu hiệu nghiện GO, ảnh hưởng tiêu cực đến kết quả học tập. Tuy nhiên, nhiều ý kiến cho rằng GO không hoàn toàn gây hại nếu được kiểm soát hợp lý; ngược lại, chơi game có thể giúp sinh viên giảm căng thẳng sau thời gian học tập áp lực.

Các nghiên cứu quốc tế chỉ ra GO có tác động hai chiều, đặc biệt đối với việc học ngoại ngữ, nhất là tiếng Anh (TA). Ở góc độ tích cực, nhiều tác giả khẳng định GO giúp cải thiện kỹ năng giao tiếp TA, bao gồm kỹ năng nói và mở rộng vốn từ vựng. Tuy nhiên, một số nghiên cứu khác cho rằng giao tiếp TA trong các trò chơi trực tuyến, nhất là trò chơi nhập vai, chủ yếu mang tính chức năng để hoàn thành nhiệm vụ, ít chú trọng giao tiếp xã hội, nên không luôn đem lại hiệu quả ngôn ngữ như mong đợi.

Tại Việt Nam, các nghiên cứu liên quan đến trò chơi và học TA chủ yếu tập trung vào trò chơi học tập (Game-Based Learning). Kết quả nhìn chung khẳng định tác động tích cực của trò chơi học tập đối với kỹ năng nói và đọc hiểu. Việc ứng dụng công nghệ đa phương tiện và các phần mềm như Kahoot giúp tăng động lực, mức độ tham gia và hiệu quả học tập TA. Tuy nhiên, nghiên cứu về ảnh hưởng của GO - vốn mang tính giải trí - đến việc học TA của sinh viên vẫn còn hạn chế.

Xuất phát từ thực tiễn đó, nghiên cứu này được thực hiện nhằm: (1) khảo sát mức độ chơi GO của

sinh viên và (2) phân tích ảnh hưởng của GO đến sự tiến bộ các kỹ năng tiếng Anh của sinh viên.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Cơ sở lý thuyết

Nghiên cứu này được đặt trong Khung lý thuyết Input-Output-Interaction (IOI), một khung lý thuyết tổng hợp về tiếp thu ngôn ngữ thứ hai (SLA). Khung lý thuyết này là sự kết hợp của Giả thuyết Đầu vào (Input Hypothesis) của Stephen Krashen, Giả thuyết Đầu ra (Output Hypothesis) của Merrill Swain, và Giả thuyết Tương tác (Interaction Hypothesis) của Michael Long. Khung IOI này giúp giải thích việc tiếp xúc và vận dụng ngôn ngữ trong môi trường trò chơi trực tuyến. Trong nghiên cứu này, các hành vi chơi GO được phân loại thành các hoạt động tạo ra Đầu vào, Đầu ra và Tương tác, và mối liên hệ của chúng với cảm nhận tiên bộ Tiếng Anh (TA).

Lý thuyết Ngữ nhập của Stephen Krashen phát biểu rằng người học ngôn ngữ sẽ dựa vào trình độ hiện tại của họ (i) để tiếp thu kiến thức mới (+1) hơi vượt quá khả năng hiện tại của họ nhưng vẫn có thể hiểu được nhờ vào ngữ cảnh, hình ảnh hoặc các sự hỗ trợ khác nhò vào. Từ đó, Krashen đưa ra giả thuyết đầu vào (Input Hypothesis) với công thức "input = i+1", được xem là tối ưu để một cá nhân học ngôn ngữ thứ hai hiệu quả. Trong bối cảnh chơi GO, sinh viên tiếp xúc với TA (ví dụ: đọc nhiệm vụ, nghe hội thoại) dựa trên nền tảng sẵn có, và các yếu tố hình ảnh trong game hỗ trợ việc hiểu, giúp sự tiếp xúc này phù hợp với năng lực TA hiện tại và có thể thúc đẩy tiến bộ vì không quá sức họ.

Bổ sung cho lý thuyết Ngữ nhập của Krashen,

Merrill Swain đưa ra Giả thuyết Đầu ra (Output Hypothesis) nhằm nhấn mạnh rằng ngữ liệu đầu vào (input) cần phải thông qua các hoạt động thực hành đầu ra (output) để giúp gia tăng hiệu quả của năng lực sử dụng ngôn ngữ. Cụ thể, ngôn ngữ sẽ được sản sinh qua nói và viết thông qua sự thực hành và phản hồi với vai trò chủ động của người học. Trong quá trình chơi GO, sinh viên giao tiếp với máy móc và những người chơi khác thông qua các hoạt động đàm thoại hoặc nhắn tin trong khi thực hiện nhiệm vụ. Các hoạt động sản sinh ngôn ngữ thường xuyên này sẽ giúp sinh viên kiểm tra và điều chỉnh các giả thuyết ngôn ngữ của bản thân, từ đó tăng năng lực TA.

Giả thuyết Tương tác (Interaction Hypothesis) của Michael Long cũng bàn luận về quá trình thực hành, nhưng nhấn mạnh yếu tố tương tác, đặc biệt là quá trình đàm thoại trong lúc học ngôn ngữ. Cần lưu ý là sự tương tác này là tương tác để thương lượng ý nghĩa (negotiation of meaning) - tức là cố gắng làm rõ, lặp lại, hoặc hỏi lại khi giao tiếp bị đứt quãng (Long, 1996). Trong quá trình chơi GO, việc thực hiện các nhiệm vụ đội nhóm đòi hỏi sự giao tiếp rõ ràng và hiểu rõ nhiệm vụ của nhau. Điều này khuyến khích sự phản hồi về ngôn ngữ (ví dụ: đồng đội yêu cầu làm rõ chỉ dẫn), buộc người chơi phải điều chỉnh đầu ra ngôn ngữ của mình, giúp sinh viên tiến bộ trong các kỹ năng TA.

2.2. Phương pháp

Nghiên cứu sử dụng cách tiếp cận định lượng với thiết kế khảo sát cắt ngang. Khách thể nghiên cứu là sinh viên thuộc khoa Xã hội học - Công tác xã hội - Đông Nam Á, Trường Đại học Mở Thành phố Hồ Chí Minh (HCMCOU). Mẫu nghiên cứu gồm 251 sinh viên, được chọn theo phương pháp chọn mẫu phi xác suất có chủ đích (purposive sampling). Tiêu chí chọn mẫu bao gồm: (1) Đại diện nam, nữ; (2) Đầy đủ các ngành thuộc khoa; (3) Sinh viên năm 1 và năm 2; (4) Đã từng chơi GO trong vòng một năm qua.

Kết quả phân tích dữ liệu cho thấy có sự chênh lệch khá lớn về cơ cấu giới tính và năng lực TA ở những người tham gia khảo sát. Cụ thể đa số những người tham gia là nữ (78,5%), năng lực TA từ trung cấp trở lên (54,2%). Điều này phản ánh đặc thù về giới tính của các ngành học khoa học xã hội cũng như năng lực TA đầu vào của sinh viên đại học. Tuy nhiên, cơ cấu ngành học và năm học lại khá cân bằng. Về ngành học, tỷ lệ sinh viên các ngành là trên dưới 20%, trong đó sinh viên ngành XHH cao nhất (31,9%) và ngành TLH thấp nhất (18,7%). Về năm học, tỷ lệ sinh viên năm nhất và năm hai gần tương đương với các con số lần lượt là 48,6% và 51,4. Sự cân bằng này phản ánh hiệu quả của chiến lược chọn mẫu có chủ đích. (Xem Bảng 1).

Công cụ thu thập dữ liệu là Bản câu hỏi định lượng, gồm các thang đo chính về: (1) Đặc điểm

nhân khẩu học, (2) Tần suất và cường độ chơi GO, (3) Hành vi sử dụng TA khi chơi, và (4) Mức độ tự nhận định về sự tiến bộ trong 4 kỹ năng TA (nghe, nói, đọc, viết). Công cụ thu thập dữ liệu đã được số hóa thành Phiếu khảo sát trực tuyến (Google Form). Mã QR và đường dẫn khảo sát đã được tạo, sau đó được phân phối trực tiếp đến sinh viên trong giờ học, sau khi có sự đồng ý của giảng viên phụ trách môn học. Sinh viên được thông báo rõ ràng về mục đích nghiên cứu; việc tham gia khảo sát hoàn toàn dựa trên tinh thần tự nguyện và tính ẩn danh. Những người tham gia phù hợp sẽ tự nguyện quét mã QR hoặc truy cập đường dẫn để hoàn thành phiếu khảo sát.

Dữ liệu được xử lý bằng phần mềm SPSS 20.0. Các phương pháp thống kê mô tả (đơn biến và song biến) được sử dụng. Phương pháp thống kê đơn biến được dùng để mô tả đặc điểm mẫu, thực trạng chơi Game và sử dụng TA. Phương pháp phân tích song biến được áp dụng để xác định ảnh hưởng của GO đến sự tiến bộ trong các kỹ năng TA.

Quy chuẩn đạo đức nghiên cứu được tuân thủ nghiêm ngặt, bao gồm việc thông báo rõ ràng về mục đích, đảm bảo tính ẩn danh, tính tự nguyện tham gia và quyền yêu cầu bản tóm tắt kết quả.

Bảng 1: Đặc điểm của những người tham gia

Biến	Giá trị	N	%
Giới tính	Nam	52	20,7
	Nữ	197	78,5
	Khác	2	0,8
Ngành học	Xã hội học (XHH)	80	31,9
	Công tác xã hội (CTXH)	57	22,7
	Đông Nam Á học (ĐNÁH)	67	26,7
	Tâm lý học (TLH)	47	18,7
Năm học	Năm 1	122	48,6
	Năm 2	129	51,4
Tự đánh giá trình độ TA theo khung tham chiếu chung Châu Âu (CEFR)	A1 (Sơ cấp)	43	17,1
	A2 (Tiền trung cấp)	53	21,1
	B1 (Trung cấp)	105	41,8
	B2 (Trung cấp cao)	22	8,8
	C1 (Tiên cấp)	7	2,8
	C2 (Thành thạo)	2	0,8
	Không biết/không muốn trả lời	19	7,6

2.3. Kết quả

2.3.1. Thực trạng và mức độ chơi Game online của sinh viên

Bảng 2 chỉ ra rằng hoạt động chơi GO của sinh viên không quá thường xuyên. Về tần suất trong tuần, phần lớn sinh viên chơi GO ở mức thỉnh thoảng (64,1%), với chỉ 13,9% chơi rất thường xuyên (7 lần trở lên). Về thời gian chơi, 83,7% sinh viên chơi dưới 3 giờ/ngày, cho thấy GO chưa chiếm ưu thế so với các hoạt động khác.

Bảng 2. Mức độ chơi GO của sinh viên

Chơi GO	Mức độ thường xuyên	N	%
Trong tuần	Thỉnh thoảng (từ 1 - 2 lần)	161	64,1
	Thường xuyên (từ 3 - 6 lần)	55	21,9
	Rất thường xuyên (từ 7 lần trở lên)	35	13,9
Trong ngày	Thỉnh thoảng (dưới 3 giờ)	210	83,7
	Thường xuyên (trên 3 giờ)	41	16,3

Tuy nhiên, có sự khác biệt về mức độ chơi GO theo giới tính, ngành học và trình độ TA của sinh viên. Cụ thể, xu hướng chơi GO cao tập trung ở các nhóm sau: 1) Giới tính: Tỷ lệ nam giới chơi GO trên 3 giờ/ngày (30,8%) cao hơn đáng kể so với nữ giới (12,2%); 2) Trình độ TA: Mức độ chơi GO ở nhóm có trình độ B+ (18,9% và 33,3%) cao hơn hẳn so với nhóm có trình độ A (10,4%), 3) Ngành học: Sinh viên ngành ĐNÁH và TLH có mức độ chơi GO cao gấp đôi so với các ngành còn lại. Tuy nhiên, không có sự khác biệt rõ rệt về mức độ chơi giữa sinh viên năm 1 và năm 2 với tỷ lệ lần lượt là 16,4% và 16,3%. (Xem Bảng 3).

Bảng 3. Mức độ thường xuyên chơi GO trong ngày phân theo đặc điểm nhân khẩu

Biến	Giá trị	Chơi GO trên 3 giờ/ngày
Giới tính	Nam	30,8% (16)
	Nữ	12,2% (24)
Ngành học	XHH	12,5% (10)
	CTXH	8,8% (5)
	ĐNÁH	23,9% (16)
	TLH	21,3% (10)
Năm học	Năm 1	16,4% (20)
	Năm 2	16,3% (21)
Trình độ TA	A	10,4% (10)
	B	18,9% (24)
	C	33,3% (3)

2.3.2. Ảnh hưởng của GO đến sự tiến bộ trong các kỹ năng TA

Theo nhận định của sinh viên, việc chơi GO không tác động đáng kể đến sự tiến bộ kỹ năng TA của họ. Sự ảnh hưởng của việc sử dụng TA khi chơi GO đến năng lực ngoại ngữ của sinh viên chỉ ở mức trung bình. Trong đó, ảnh hưởng nhiều nhất là đến kỹ năng đọc với điểm trung bình 2,4; ảnh hưởng đến kỹ năng nghe và nói thì thấp hơn và gần bằng nhau với số điểm trung bình lần lượt là 2,39 và 2,33; và ảnh hưởng đến kỹ năng viết là ít nhất với số điểm trung bình là 2,03. (Xem Bảng 4).

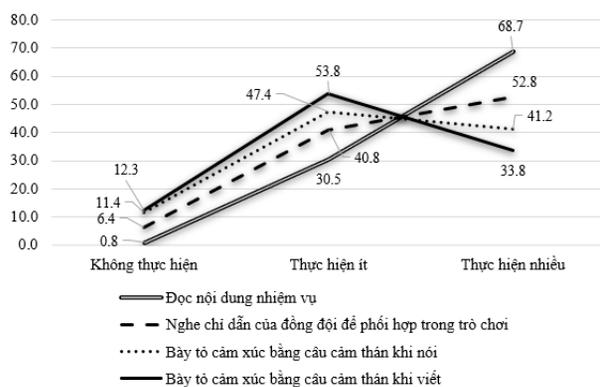
Bảng 4. Mức độ tiến bộ TA sau khi chơi GO

	Trung bình
Tiến bộ về kỹ năng đọc	2,4303
Tiến bộ về kỹ năng nghe	2,3944
Tiến bộ về kỹ năng nói	2,3347
Tiến bộ về kỹ năng viết	2,0398

Ghi chú: Giá trị thấp nhất: 1 - Hầu như không tiến bộ; Giá trị cao nhất: 4 - Tiến bộ rõ rệt

Tuy nhiên, cảm nhận về sự tiến bộ trong các kỹ năng TA (nghe, nói, đọc, viết) - dù không cao - có mối liên hệ thuận chiều với mức độ sử dụng TA của sinh viên trong quá trình chơi GO. Biểu đồ 1 cho thấy, nhìn chung, sinh viên càng thực hiện các hành vi sử dụng TA trong game, tỷ lệ cảm nhận bản thân tiến bộ càng tăng lên đáng kể. Xu hướng này thể hiện mạnh mẽ nhất ở các hành vi liên quan đến kỹ năng đọc và nghe. Cụ thể: Đối với đọc nội dung nhiệm vụ, tỷ lệ cảm nhận tiến bộ tăng từ 0,8 (nhóm không thực hiện) lên 30,5% (thực hiện ít) và đạt 68,7% (thực hiện nhiều) - đây là mức tăng cao nhất trong số bốn hành vi. Tương tự, hành vi nghe chỉ dẫn của đồng đội cũng cho thấy sự gia tăng rõ rệt, từ 6,4% (nhóm không thực hiện) lên 40,8% (thực hiện ít) và đạt 52,8% (thực hiện nhiều).

Tác động của mức độ thường xuyên thực hiện các hành vi liên quan đến kỹ năng nói và viết (qua việc bày tỏ cảm xúc bằng các câu cảm thán) cũng theo chiều thuận nhưng có xu hướng chững lại ở nhóm "Thực hiện nhiều". Cụ thể, cảm nhận tiến bộ về kỹ năng viết tăng nhanh từ 12,3% lên 53,8% (thực hiện ít), sau đó giảm mạnh xuống 33,8% ở nhóm thực hiện nhiều. Cảm nhận tiến bộ về kỹ năng nói cũng cho thấy sự tăng trưởng từ 11,4% lên 47,4% (thực hiện ít), sau đó giảm nhẹ xuống 41,2% ở nhóm thực hiện nhiều.



Biểu đồ 1. Mức độ sử dụng và sự tiến bộ kỹ năng TA của người chơi GO

Cảm nhận về sự tiến bộ Tiếng Anh (TA) có mối liên hệ rõ rệt với cách thức (chiến lược) sinh viên sử dụng TA khi chơi GO. Bảng 4 chỉ ra một xu hướng chung: người chơi càng chủ động và thường xuyên vận dụng các chiến lược cá nhân để giao tiếp và tiếp thu ngôn ngữ (nghe, nói, đọc, viết) trong GO, họ càng cảm nhận được sự tiến bộ rõ ràng.

Sự tiến bộ trong kỹ năng nghe có sự khác biệt rõ nhất giữa các nhóm. Cụ thể, tỷ lệ sinh viên cảm thấy tiến bộ khi Thường xuyên/Rất thường xuyên thực hiện chiến lược nghe và đoán nội dung dựa trên từ khóa là 63,2%, cao hơn hẳn so với nhóm Thỉnh thoảng (31,2%) và Không bao giờ/Hiếm khi (5,6%). Tương tự, hơn một nửa số sinh viên (50,5%) cảm

thấy tiến bộ khi Thường xuyên thực hiện chiến lược xác định thông tin quan trọng.

Ở kỹ năng nói, chiến lược Nói TA bằng cách ghép từng ngữ tiếng Việt đơn giản lại với nhau cho thấy sự tiến bộ rõ rệt ở nhóm Thường xuyên/Rất thường xuyên (43,9%), gấp hơn 2,5 lần so với nhóm Không bao giờ/Hiếm khi (16,7%).

Trong kỹ năng đọc, chiến lược đoán nghĩa từ ngữ cảnh có ảnh hưởng tích cực rõ nhất, với 55,7% sinh viên cảm nhận tiến bộ ở nhóm Thường xuyên/Rất thường xuyên. Ngược lại, chiến lược hỏi người chơi khác kém hiệu quả hơn, chỉ có 41,2% cảm nhận tiến bộ ở nhóm thường xuyên, đồng thời có tỷ lệ Không bao giờ/Hiếm khi cảm nhận tiến bộ cao nhất (19,8%) so với các chiến lược khác.

Đối với kỹ năng viết, có sự phân hóa mạnh giữa nhóm không thực hiện và nhóm có thực hiện. Chiến lược viết ngắn gọn, đơn giản hết mức có thể có tỷ lệ cảm nhận tiến bộ cao nhất (49,2%) ở nhóm Thường xuyên/Rất thường xuyên. Điều đáng chú ý là sự tiến bộ tăng rất nhanh từ nhóm Không bao giờ/Hiếm khi (3,1%) lên nhóm Thành thạo (47,7%), cho thấy chỉ cần bắt đầu sử dụng chiến lược này đã mang lại cảm nhận tiến bộ rõ rệt.

Nhìn chung, các chiến lược tiếp thu ngôn ngữ (nghe và đọc) có tỷ lệ cảm nhận tiến bộ cao hơn các chiến lược sản sinh ngôn ngữ (nói và viết), với nghe và đoán nội dung dựa trên từ khóa là chiến lược hiệu quả nhất.

Bảng 4. Ảnh hưởng của cách thức vận dụng kỹ năng TA trong khi chơi GO đối với sự tiến bộ TA

Cách thức	Không bao giờ/Hiếm khi		Thành thạo		Thường xuyên/Rất thường xuyên	
	N	%	N	%	N	%
Nghe	Nghe và đoán nội dung dựa trên từ khóa (keywords)					
	7	5.6%	39	31.2%	79	63.2%
	Xác định thông tin quan trọng					
	6	25.0%	45	33.6%	74	50.5%
Nói	Đoán nghĩa dựa trên các đặc điểm về phát âm để khám phá nghĩa của từ					
	12	9.6%	50	40.0%	63	50.4%
Đọc	Nói tiếng Anh bằng cách ghép từng nghĩa tiếng Việt đơn giản lại với nhau					
	19	16.7%	45	39.5%	50	43.9%
	Đoán nghĩa từ ngữ cảnh để khám phá nghĩa của từ mới.					
Viết	4	3.1%	54	41.2%	73	55.7%
	Hỏi người chơi khác để khám phá nghĩa của từ mới.					
Viết	26	19.8%	51	38.9%	54	41.2%
	Viết ngắn gọn, đơn giản hết mức có thể					
	2	3.1%	31	47.7%	32	49.2%

3. Thảo luận và Kết luận

Nghiên cứu này nhằm đạt được hai mục tiêu chính: (1) Tìm hiểu mức độ chơi GO và (2) Phân tích ảnh hưởng của GO đến sự tiến bộ kỹ năng

TA của sinh viên không chuyên ngành. Với thiết kế khảo sát định lượng cắt ngang trên 251 sinh viên, kết quả chính đã được làm rõ.

Thứ nhất, mức độ chơi GO của đa số sinh viên là thấp, và cảm nhận về ảnh hưởng tích cực của GO đến kỹ năng TA dừng lại ở mức trung bình. Thứ hai, phát hiện quan trọng nhất là: ảnh hưởng của GO đến sự tiến bộ TA phụ thuộc mạnh mẽ vào hai yếu tố: (a) Mức độ thường xuyên sử dụng TA trong game và (b) Việc áp dụng các chiến lược vận dụng TA mang tính chủ động và tích cực.

Kết quả này giải thích tính đa chiều trong ảnh hưởng của GO và bổ sung cho các nghiên cứu trước đây. Nghiên cứu khẳng định tác động tích cực là có thể, nhưng chỉ xảy ra khi người chơi chuyển từ vai trò tiêu thụ ngôn ngữ sang vận dụng có chiến lược. Đồng thời, việc cảm nhận tiến bộ chung còn thấp củng cố quan điểm rằng môi trường giao tiếp TA trong GO vẫn bao gồm các kiểu sử dụng phi chuẩn mực, làm giảm khả năng ứng dụng TA trong môi trường thực tế.

Các dữ liệu thực nghiệm cho thấy Khung lý thuyết Input-Output-Interaction (IOI) được đề xuất có tính giá trị trong việc tìm hiểu ảnh hưởng của GO đến năng lực TA của người chơi.

Về Giả thuyết Đầu vào (Input Hypothesis): Kết quả nghiên cứu khẳng định sự tiến bộ trong kỹ năng đọc và nghe có mối liên hệ thuận chiều mạnh mẽ nhất với việc thực hiện các hành vi input (như đọc nội dung nhiệm vụ, nghe chỉ dẫn) như quan điểm của Krashen. Sinh viên càng chủ động tìm kiếm và xử lý Input trong game, họ càng cảm nhận được sự tiến bộ.

Về Giả thuyết Đầu ra (Output Hypothesis): Sự liên hệ tích cực, dù yếu hơn, giữa việc sản sinh ngôn ngữ (viết/nói câu cảm thán) và cảm nhận tiến bộ TA hỗ trợ cho Giả thuyết Đầu ra của Swain. Tuy nhiên, việc sử dụng các biểu cảm ngắn gọn, phi chuẩn mực trong game có thể giải thích lý do tại sao sự tiến bộ cảm nhận được ở kỹ năng nói và viết lại thấp hơn so với nghe và đọc, khi Input Hypothesis được ưu tiên hơn trong môi trường game này.

Về Giả thuyết Tương tác (Interaction Hypothesis): Kết quả chỉ ra rằng các chiến lược tương tác (như nghe và đoán nội dung để phối hợp) có ảnh hưởng đáng kể đến cảm nhận tiến bộ, đặc biệt là ở kỹ năng Nghe. Việc sinh viên chủ động áp dụng các chiến lược Nghe và Đọc có tính tương tác cao đã chuyển môi trường GO từ một nơi tiêu thụ ngôn ngữ thụ động thành một không gian chủ động vận dụng ngôn ngữ.

Nghiên cứu này có một hạn chế lớn là chỉ dựa trên cảm nhận tự nhận định của sinh viên về sự tiến bộ, thay vì sử dụng các công cụ đánh giá khách quan về năng lực TA. Hơn nữa, việc sử dụng phương pháp chọn mẫu có chủ đích làm

giảm khả năng khái quát hóa kết quả. Do đó, các nghiên cứu tiếp theo nên tập trung vào việc (1) kết hợp dữ liệu tự nhận định với dữ liệu kiểm tra năng lực TA khách quan và (2) mở rộng phạm vi khảo sát để so sánh sinh viên không chuyên và sinh viên chuyên ngành ngoại ngữ, nhằm xác định vai trò thực tế của GO trong việc học TA ■

Tài liệu tham khảo

- [1]. Adris, N., & Yamat, H. (2018). *Technological Attribution to Spoken English Language Learning Through Massively Multiplayer Online Role-Play Gaming (MMORPG)*. International Journal of Engineering and Technology, 7(4), 107-112.
- [2]. Bộ Khoa học và Công nghệ (2022, 06 01). *Vấn nạn nghiện game ở trẻ và giải pháp*. Retrieved from Bộ Khoa học và Công nghệ: <https://mst.gov.vn/van-nan-nghien-game-o-tre-va-giai-phap-197154472.htm>
- [3]. Charcos, A. M. (2024). *Exploring the integration of mobile gaming for English language learning*. Ho Chi Minh City Open University Journal of Science: Social Sciences, 15 (4), 58 - 79.
- [4]. Ducheneaut, N., Moore, R. J., & Nickell, E. S. (2007). *Virtual third places: A case study of sociability in massively multiplayer games*. Computer Supported Cooperative Work 16, 16, 129-166.
- [5]. Horowitz, K. S. (2019). *Video games and English as a second language: The effect of massive multiplayer online video games on the willingness to communicate and communicative anxiety of college students in Puerto Rico*. American Journal of Play, 11(3), 379 - 410. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1220304>
- [6]. Lê Mỹ Thu, Vũ Thị Nga & Cao Thị Phương (2024). *Sử dụng trò chơi ngôn ngữ để nâng cao khả năng nói của sinh viên học tiếng Anh*. Tạp chí Khoa học Trường Đại học Mở Hà Nội, 120, 77 - 84.
- [7]. Lê Nguyễn Kim Oanh (2015). *Nghiên cứu ứng dụng Multimedia trong giảng dạy tiếng Anh cơ bản cho sinh viên không chuyên tại trường Cao đẳng Thương mại*. Kỷ yếu Hội thảo Khoa học CITA 2015 “CNTT và ứng dụng trong các lĩnh vực”. Đà Nẵng: Nxb. Đại học Đà Nẵng.
- [8]. Lê Quốc Nguyên (2024). *Applying some language games in teaching reading comprehension skills for first year students of English language at Thanh Hoa University of Culture, Sports and Tourism*. Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Văn hóa, Thể thao và Du lịch Thanh Hóa. Retrieved from <https://vjol.info.vn/index.php/dvtdt/article/view/PDF/87483>
- [9]. Long, M. H (1996). *The role of the linguistic environment in second language acquisition*. In I. W. Bhatia (Ed.), *Handbook of Second Language Acquisition* (pp. 413- 468). Academic Press.
- [10]. Salsabil, M., Drajadi, N. A., & Haryati, S. (2023). *The effect of massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) vocabulary on students' willingness to communicate: A narrative inquiry*. Journal of English Language Teaching.
- [11]. Scholz, K. (2016, 07 20). *Encouraging Free Play: Extramural Digital Game-Based Language Learning as a Complex Adaptive System*. the CALICO Journal, 39 - 57.
- [12]. Shahini, A. (2025, 10 01). *Output Hypothesis in Language Learning*. In *Language learning theories* (pp. 81-101). Palgrave Macmillan, Cham.
- [13]. Wattana, S. (2013). *Talking while playing: the effects of computer games on interaction and willingness to communicate in English*. University of Canterbury Research Repository (University of Canterbury).

The impact of online games on language skills: A survey of non-English major students

Ha Trong Nghia - Nguyen Le Phuong Mai - Le Doan Khanh Nhu
 Ho Chi Minh City Open University
 Email: nghia.ht@ou.edu.vn.

Abstract: While many studies focus on the influence of Game-Based Learning, quantitative research on the impact of Online Games (GO) on English language proficiency (ELP) among non-English major students remains limited. This study aims to investigate (1) the level of GO engagement and (2) the relationship between GO and perceived ELP gains among non-foreign language major students. Employing a cross-sectional survey method with 251 students from Ho Chi Minh City Open University, data on GO frequency, English language use strategies, and self-reported progress were collected. The findings indicate that the level of GO engagement for the majority of students is low, and the perceived positive influence of GO on English language skills is moderate. However, a deeper analysis reveals that the influence of GO on ELP gains strongly depends on two factors: (a) the frequency of English usage during gameplay and (b) the adoption of proactive and active language application strategies. This result contributes to the theoretical framework of Second Language Acquisition (SLA) by explaining the multidimensionality and contradictions found in previous research concerning online gaming.

Keywords: Online gaming, language skills, language use strategies, perceived improvement, non-English major students.