

Thực trạng chơi game online và một số yếu tố liên quan đến rối loạn chơi game online ở học sinh Trường THPT Tam Nông – Phú Thọ năm 2025

Nguyễn Thị Thùy Linh^{1*}, Bùi Thu Phương¹, Hoàng Thị Bích Thủy¹

¹ Trường Đại học Y Dược Hải Phòng

*Tác giả liên hệ

Nguyễn Thị Thùy Linh
Trường Đại học Y Dược Hải Phòng
Điện thoại: 0936827022
Email: ntthuylinh@hpmu.edu.vn

Thông tin bài đăng

Ngày nhận bài: 07/08/2025
Ngày phản biện: 10/08/2025
Ngày duyệt bài: 16/10/2025

TÓM TẮT

Mục tiêu: Xác định tỉ lệ chơi game online và một số yếu tố liên quan đến rối loạn chơi game online (IGD) ở học sinh trường THPT Tam Nông, tỉnh Phú Thọ năm 2025. **Phương pháp:** Nghiên cứu cắt ngang thực hiện trên 260 học sinh trường THPT Tam Nông (Phú Thọ). Tiến hành khảo sát bằng bộ câu hỏi tự điền về đặc điểm cá nhân, gia đình, học tập, xã hội và chơi game online. IGD được đánh giá theo thang đo VN-IGD-17. **Kết quả:** Tỉ lệ chơi game online ở học sinh trường THPT Tam Nông là 89,23%, trong đó có 16,38% học sinh chơi game online có điểm sàng lọc cho thấy có nguy cơ IGD, theo thang đo VN-IGD-17. Nghiên cứu xác định được các yếu tố liên quan đến IGD của học sinh bao gồm: thể loại game (OR= 2,39; 95%CI: 1,18 – 4,87; p< 0,05), thiết bị (p< 0,05), nghỉ học để chơi game (OR= 3,97; 95%CI: 1,64 – 9,63; p< 0,05), không bị giới hạn thời gian chơi game (OR= 5,67; 95%CI: 2,31 – 13,94; p< 0,001), số giờ chơi trong 1 tuần (OR= 4,45; 95%CI: 1,14 – 17,41; p< 0,05). **Kết luận:** Tỉ lệ chơi game online ở học sinh trường THPT Tam Nông là 89,23%. Có 16,38% học sinh chơi game online có điểm sàng lọc cho thấy có nguy cơ IGD, theo thang đo VN-IGD-17. Có mối liên quan có ý nghĩa thống kê giữa thể loại game, thiết bị, nghỉ học để chơi game, không bị giới hạn thời gian chơi game, số giờ chơi trong 1 tuần với IGD.

Từ khóa: Rối loạn chơi game online, trung học phổ thông.

Current status of online gaming and some factors related to online gaming disorder in students of Tam Nong High School - Phu Tho in 2025

ABSTRACT: Objective: To determine the rate of online gaming and some factors related to online gaming disorder in students of Tam Nong High School, Phu Tho province in 2025. **Method:** A cross-sectional study was conducted on 260 students of Tam Nong High School, Phu Tho Province. A self-administered questionnaire was used to survey personal, family, academic, social, and online gaming characteristics. Online gaming disorder was assessed using the VN-IGD-17 scale. **Results:** The rate of online gaming among students at Tam Nong High School was 89.23%, of which 16.38% of students playing online games had screening scores showing a risk of online gaming disorder, according to the VN-IGD-17 scale. The study identified factors related to students' IGD including: game genre (OR = 2.39; 95% CI: 1.18 - 4.87; p < 0.05), device (p < 0.05), skipping school to play games (OR = 3.97; 95% CI: 1.64 - 9.63; p < 0.05), no time limit for playing games (OR = 5.67; 95% CI: 2.31 - 13.94; p <

0.001), number of hours playing in a week (OR = 4.45; 95% CI: 1.14 - 17.41; $p < 0.05$). **Conclusion:** The rate of online gaming among students at Tam Nong High School is 89.23%. 16.38% of students who play online games have a screening score indicating a risk of online gaming disorder, according to the VN-IGD-17 scale. There is a statistically significant relationship between game genre, device, taking time off school to play games, no time limit for playing games, number of hours played per week with IGD.

Keywords: Online gaming disorder, high school.

ĐẶT VẤN ĐỀ

Game online là “món ăn tinh thần” của thời kỳ công nghệ số, tuy nhiên nếu không kiểm soát, không làm chủ được thời gian chơi game sẽ dẫn đến nghiện game, khiến người chơi – đặc biệt là trẻ em và thanh thiếu niên – dễ rơi vào trạng thái mê muội, lệ thuộc. Năm 2019, tổ chức Y tế Thế giới (WHO) đã chính thức bổ sung chứng nghiện game là một bệnh lý trong danh sách cập nhật bản sửa đổi thứ 11 của phân loại bệnh tật quốc tế (ICD-11) và gần đây đã công nhận đây là mã chẩn đoán [1]. Trong một nghiên cứu tại huyện Cần Giờ, Thành phố Hồ Chí Minh, năm 2024 tỉ lệ học sinh THPT có chơi trò chơi trực tuyến là 60,9% [2]. Hiện nay, trường THPT Tam Nông nói riêng và các trường học nói chung tại Phú Thọ chưa có những chương trình giáo dục hoặc định hướng cụ thể dành cho học sinh chơi game online một cách hợp lý. Nhiều học sinh tiếp cận và tham gia chơi game online từ sớm mà thiếu đi sự hướng dẫn đúng đắn từ gia đình, nhà trường hay các cơ quan chuyên trách. Tình trạng này có thể dẫn đến những hệ lụy về sức khỏe thể chất, tâm thần và học tập. Chính vì vậy, chúng tôi lựa chọn tiến hành nghiên cứu đề tài: “Thực trạng chơi game online và một số yếu tố liên quan đến rối loạn chơi game online ở học sinh Trường THPT Tam Nông – Phú Thọ năm 2025”.

Mục tiêu nghiên cứu: Xác định tỉ lệ chơi game online và một số yếu tố liên quan đến rối loạn chơi game online ở học sinh trường THPT Tam Nông, tỉnh Phú Thọ năm 2025.

PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Thiết kế nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu: nghiên cứu cắt ngang.

Thời gian và địa điểm nghiên cứu

Địa điểm nghiên cứu: Trường THPT Tam Nông – huyện Tam Nông, tỉnh Phú Thọ.

Thời gian nghiên cứu: Từ tháng 01 đến tháng 05 năm 2025.

Đối tượng nghiên cứu

Học sinh trường THPT Tam Nông năm học 2024 – 2025.

Cỡ mẫu

Cỡ mẫu được tính theo công thức tính cỡ mẫu ước lượng cho một tỉ lệ quần thể với hệ số tin cậy phụ thuộc vào ngưỡng xác suất α với $\alpha = 0,05$; khoảng sai lệch giữa tỉ lệ của mẫu nghiên cứu và tỉ lệ thực trong quần thể là 0,05; tỉ lệ chơi game online của học sinh là 0,815 [3]. Cỡ mẫu tối thiểu cần cho nghiên cứu là 232 học sinh.

Phân tích thống kê

Số liệu được nhập liệu, quản lý bằng phần mềm Epidata 3.1 và phân tích, xử lý số liệu bằng phần mềm STATA 14.0.

Biến định tính được trình bày bằng tần số và tỉ lệ phần trăm; biến định lượng được mô tả bằng trung bình \pm độ lệch chuẩn hoặc trung vị (IQR) tùy theo phân phối. Kiểm định Fisher’s Exact và Mann–Whitney U được dùng để so sánh giữa các nhóm. Hồi quy logistic đơn biến dùng để ước lượng mối liên quan giữa từng yếu tố và IGD.

Đạo đức nghiên cứu

- Nghiên cứu tuân thủ theo đề cương đã được phê duyệt theo Quyết định số 3052/QĐ-

YDHP năm học 2024 – 2025 Trường Đại học
Y Dược Hải Phòng.
- Nghiên cứu đã được sự đồng thuận và cho
phép từ Ban Giám hiệu Trường THPT Tam

Nông, tỉnh Phú Thọ. Toàn bộ quá trình khảo
sát tuân thủ các nguyên tắc đạo đức trong
nghiên cứu khoa học.

KẾT QUẢ

Nghiên cứu được tiến hành trên 260 học sinh trường THPT Tam Nông – Phú Thọ.

Đặc điểm cá nhân: Nghiên cứu được tiến hành trên 260 học sinh, trong đó tuổi trung bình là $17 \pm 0,81$ tuổi; học sinh nam cao hơn học sinh nữ (52,69% so với 47,31%); có 98,08% học sinh là dân tộc kinh.

Đặc điểm học tập: Trong 260 học sinh tham gia nghiên cứu, học sinh lớp chọn và lớp thường đều chiếm tỉ lệ 50%. Học lực tốt ở học sinh chiếm tỉ lệ 55,77%. Hạnh kiểm của học sinh chiếm tỉ lệ cao nhất là loại tốt với 95,38%.

Đặc điểm gia đình: Trong 260 học sinh tham gia nghiên cứu, tỉ lệ là con một trong gia đình là 31,15% và không phải là con một chiếm tỉ lệ 68,85%. Học sinh sống cùng cả bố và mẹ là 91,54%. Cảm nhận mối quan hệ với gia đình, gần gũi với tỉ lệ 40%, và không gần gũi với tỉ lệ 1,15%. Có 93,85% học sinh cảm nhận thu nhập của gia đình ở mức đủ ăn/bình thường. Lao động tự do là nghề nghiệp chiếm tỉ lệ cao nhất đối với bố (36,54%) và công chức nhà nước là nghề nghiệp chiếm tỉ lệ cao nhất đối với mẹ (30,77%).

Đặc điểm xã hội: Tỉ lệ học sinh cảm thấy hài lòng với cuộc sống hiện tại là 35%. Có 73,08% học sinh có người để tâm sự, trong khi 26,92% không có. Học sinh đánh giá tình bạn ở mức tốt tỉ lệ là 47,31%. Tỉ lệ học sinh có tình bạn rất tốt là 24,23%, trong khi số ít cảm thấy không tốt là 0,77%. Có 63,46% học sinh tham gia hoạt động ngoại khóa ở mức bình thường.

Bảng 1. Đặc điểm chơi game online và IGD ở học sinh (n = 260)

| Đặc điểm | Số lượng | Tỉ lệ (%) |
|-----------------------------------|----------|-----------|
| Chơi game online (n = 260) | | |
| Có | 232 | 89,23 |
| Không | 28 | 10,77 |
| IGD (n = 232) | | |
| Có | 38 | 16,38 |
| Không | 194 | 83,62 |

Trong số 260 học sinh tham gia nghiên cứu, Có 232/260 học sinh chơi game online trong vòng 12 tháng, chiếm tỉ lệ là 89,23%. Trong số 232 học sinh có chơi game online, 16,38% (38 học sinh) có nguy cơ IGD, trong khi 83,62% (194 học sinh) không có IGD.

Bảng 2. Thời gian chơi game online theo khối lớp (n = 232)

| Đặc điểm | Khối 10 | Khối 11 | Khối 12 |
|---------------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| | Trung vị (IQR) | Trung vị (IQR) | Trung vị (IQR) |
| Số giờ chơi trong 1 ngày | 1 (1 – 4) | 1 (1 – 2) | 1 (1 – 2) |
| Số ngày chơi trong 1 tuần | 5 (4 – 7) | 3 (2 – 7) | 4 (2 – 7) |
| Số giờ chơi trong 1 ngày | Số lượng (%) | Số lượng (%) | Số lượng (%) |
| ≥ 180 phút | 17 (20,00%) | 24 (26,97%) | 21 (24,42%) |

| | | | |
|-------------|------------------|------------------|------------------|
| < 180 phút | 68 (80,00%) | 65 (73,03%) | 65 (75,58%) |
| Tổng | 85 (100%) | 89 (100%) | 86 (100%) |

Trung vị số giờ chơi game online trong một ngày ở cả ba khối lớp đều là 1 giờ. Học sinh khối 10 có IQR là 1 – 4 giờ, khối 11 và 12 (IQR đều là 1 – 2 giờ). Về số ngày chơi trong tuần, học sinh khối 10 có trung vị là 5 ngày/tuần (IQR: 4 – 7), khối 11 là 3 ngày (IQR: 2 – 7) và khối 12 là 4 ngày (IQR: 2 – 7). Tỷ lệ học sinh chơi game với thời lượng ≥ 180 phút mỗi ngày ở khối 10 (20%), ở khối 11 (26,97%), ở khối 12 (24,42%).

Bảng 2. Đặc điểm số giờ chơi game online trên tuần của học sinh ($n = 232$)

| Đặc điểm | Số lượng | Tỉ lệ (%) |
|-------------|----------|-----------|
| < 8 giờ | 152 | 65,52 |
| 8 – 15 giờ | 44 | 18,97 |
| 15 – 21 giờ | 18 | 7,76 |
| 21 – 30 giờ | 9 | 3,88 |
| 31 – 40 giờ | 2 | 0,86 |
| > 40 giờ | 7 | 3,02 |

Số thời gian chơi game online trên tuần của học sinh dưới 8 giờ chiếm tỉ lệ là 65,52%. Từ 31 – 40 giờ chiếm tỉ lệ là 0,86%. Trên 40 giờ chiếm tỉ lệ là 3,02%.

Bảng 3. Các yếu tố liên quan đến IGD ở học sinh ($n = 232$)

| Đặc điểm | IGD | | OR (95%CI) | p |
|--|-------------|--------------|---------------------|-------------------|
| | Có SL (%) | Không SL (%) | | |
| Thể loại | | | | |
| MMOFPS | 23 (20,72%) | 88 (83,62%) | 1,85 (0,91 – 3,75) | 0,090 |
| MMORPG | 9 (22,50%) | 31 (77,50%) | 1,63 (0,70 – 3,78) | 0,254 |
| MOBA | 27 (18,12%) | 122 (81,88%) | 1,45 (0,68 – 3,09) | 0,339 |
| Chiến thuật | 9 (20,93%) | 34 (79,07%) | 1,46 (0,63 – 3,36) | 0,374 |
| Mô phỏng | 18 (25,35%) | 53 (83,62%) | 2,39 (1,18 – 4,87) | 0,016 |
| Thiết bị | | | | |
| Di động | 38 (16,74%) | 189 (83,62%) | - | 0,045* |
| Cố định ở nhà | 6 (23,08%) | 10 (76,92%) | 1,63 (0,61 – 4,38) | 0,331 |
| Cố định ở quán net | 3 (18,75%) | 13 (81,25%) | 1,19 (0,32 – 4,41) | 0,731* |
| Nghỉ học để chơi game | | | | |
| Có | 10 (38,46%) | 16 (61,54%) | 3,97 (1,64 – 9,63) | 0,002 |
| Không | 28 (13,59%) | 178 (86,41%) | | |
| Không bị giới hạn thời gian chơi game | | | | |
| Trên 3 tiếng | 11 (45,83%) | 13 (54,17%) | 5,67 (2,31 – 13,94) | < 0,001 |

| | | | | |
|---------------------------------|-------------|--------------|---------------------|---------------|
| Dưới 3 tiếng | 27 (12,98%) | 181 (87,02%) | | |
| Số giờ chơi trong 1 tuần | | | | |
| ≥ 30 giờ | 4 (44,44%) | 5 (55,56%) | 4,45 (1,14 – 17,41) | 0,042* |
| < 30 giờ | 34 (15,25%) | 189 (84,75%) | | |

(*:Fisher's exact; SL: số lượng)

Kết quả nghiên cứu cho thấy có 5 yếu tố liên quan đến IGD bao gồm: Thể loại game, thiết bị, nghỉ học để chơi game, không bị giới hạn thời gian chơi game, số giờ chơi trong 1 tuần. Kết quả phân tích mối liên quan theo mô hình hồi quy logistic đơn biến và kiểm định Fisher's exact. Nghiên cứu xác định được các yếu tố liên quan đến IGD của học sinh bao gồm: thể loại game (OR= 2,39; 95%CI: 1,18 – 4,87; p< 0,05), thiết bị (p< 0,05), nghỉ học để chơi game (OR= 3,97; 95%CI: 1,64 – 9,63; p< 0,05), không bị giới hạn thời gian chơi game (OR= 5,67; 95%CI: 2,31 – 13,94; p< ,001), số giờ chơi trong 1 tuần (OR= 4,45; 95%CI: 1,14 – 17,41; p< 0,05).

BÀN LUẬN

Đây là nghiên cứu đầu tiên được thực hiện tại huyện Tam Nông – Phú Thọ nhằm đánh giá thực trạng chơi game online ở học sinh THPT. Huyện Tam Nông, tỉnh Phú Thọ là một huyện thuộc vùng trung du Bắc Bộ, hệ thống hạ tầng viễn thông tại đây ngày càng hoàn thiện, giúp người dân, đặc biệt là giới trẻ, dễ dàng tiếp cận Internet và các nền tảng giải trí trực tuyến. Hơn nữa, mạng lưới giáo dục với nhiều trường tạo điều kiện cho học sinh tiếp cận Internet, nhưng cũng kéo theo nguy cơ gia tăng tỉ lệ chơi game online khi không có sự kiểm soát chặt chẽ. Điều này được phản ánh bởi đối tượng nghiên cứu, có 89,23% học sinh chơi game online – một tỉ lệ cao hơn đáng kể so với các nghiên cứu trước đó như của Phạm Ân Trúc (76,7%), Ngô Bửu Xuân Uyên (74,3%) và Phạm Thị Yến Nhi (60,9%) [2], [4], [5]. Tuy nhiên, kết quả tương đồng với nghiên cứu của Minura Manjitha Manchanayake với tỉ lệ học sinh chơi game online là 81,5% [3]. Sự khác biệt có thể bắt nguồn từ yếu tố thời gian thực hiện nghiên cứu, bối cảnh địa phương, đặc điểm dân số khảo sát cũng như sự thay đổi trong xu hướng tiếp cận công nghệ và thiết bị điện tử của học sinh.

Nghiên cứu sử dụng thang đo VN-IGD-17 – một phiên bản Việt hóa từ thang đo IGD-20 –

với hệ số Cronbach's Alpha dao động từ 0,823 đến 0,840 và điểm cắt là 47,5. Kết quả hình 1 cho thấy, tỉ lệ IGD trong nhóm học sinh có chơi game là 16,38%. Tỉ lệ này tương đồng với nghiên cứu của Nông Bích Hiệp (15,6%) – vốn cũng sử dụng thang đo VN-IGD-17 – nhưng cao hơn đáng kể so với nghiên cứu của Ngô Bửu Xuân Uyên (7,4%) và Phạm Ân Trúc (2,2%), vốn sử dụng thang đo IGD-20 gốc [2], [4], [5]. Ngoài ra, nghiên cứu của Phạm Thị Yến Nhi cũng ghi nhận tỉ lệ IGD ở học sinh có chơi game online là 22,5%, cho thấy mức độ nghiêm trọng của vấn đề này ở một số nhóm đối tượng nhất định [2].

Về thể loại game, MOBA là thể loại được học sinh chơi nhiều nhất, chiếm tỉ lệ 64,22%, cho thấy đây là thể loại game đang rất được ưa chuộng trong lứa tuổi học sinh hiện nay. Tuy nhiên, tỉ lệ này cao hơn đáng kể so với một số nghiên cứu trước đó. Cụ thể, nghiên cứu của Phạm Thị Yến Nhi ghi nhận tỉ lệ học sinh chơi MOBA là 44,8%, trong khi nghiên cứu của Ngô Bửu Xuân Uyên và Phạm Ân Trúc lần lượt ghi nhận tỉ lệ là 38,8% và 34% [2], [4], [5]. Sự chênh lệch này có thể được lý giải bởi khác biệt về địa phương và đối tượng nghiên cứu có thể ảnh hưởng đến sở thích và thói quen chơi game của học sinh và sự thay đổi xu hướng chơi game theo thời gian, khi

mà các game MOBA ngày càng phát triển và trở nên phổ biến hơn.

Về sử dụng thiết bị, có đến 97,84% học sinh sử dụng thiết bị di động để chơi game online. Tỷ lệ này cao hơn so với nghiên cứu của Phạm Thị Yên Nhi (95,7%) và Ngô Bửu Xuân Uyên (95,5%), tuy nhiên sự chênh lệch không đáng kể [2], [5]. Điều này phản ánh sự phổ biến rộng rãi của thiết bị di động trong giới học sinh hiện nay và cho thấy tính nhất quán giữa các nghiên cứu về xu hướng lựa chọn phương tiện chơi game.

Về tình trạng học sinh nghỉ học để chơi game, chiếm tỷ lệ 11,21% trong nghiên cứu này cao hơn đáng kể so với kết quả khảo sát của Trần Thành Nam, trong đó chỉ có 3,8% học sinh trung học thừa nhận từng trốn học để chơi game [6]. Dù ở mức độ khác nhau, cả hai kết quả đều chỉ ra rằng việc chơi game có thể tác động tiêu cực đến quá trình học tập, làm gián đoạn việc đến lớp và ảnh hưởng đến kết quả học tập của học sinh. Đây là một vấn đề cần được các nhà quản lý giáo dục, gia đình và nhà trường quan tâm đúng mức để có biện pháp can thiệp kịp thời.

Về số thời gian chơi game 1 tuần, dựa theo nghiên cứu của James L. Sanders, phân nhóm các mốc thời gian trung bình chơi trong 1 tuần của học sinh và ghi nhận được kết quả là: < 8 giờ (65,52%); 8 - 15 giờ (18,97%); 15 - 21 giờ (7,76%); 21 - 30 giờ (3,88%); 31 - 40 giờ (0,86%); hơn 40 giờ (3,02%). Biện này sau đó được phân thành 2 nhóm chơi nhiều hơn 30 giờ/tuần hoặc ít hơn 30 giờ/tuần nhằm phản ánh đầy đủ định nghĩa của Hiệp hội tâm lý học Hoa Kỳ về nghiện trò chơi trực tuyến [7]. Đa phần học sinh đều dành từ 8 đến dưới 15 giờ/tuần chơi trò chơi trực tuyến và có 3,88% học sinh có số giờ chơi hơn 30 giờ/tuần. Tỷ lệ học sinh chơi game trên 30 giờ/tuần trong nghiên cứu này thấp hơn so với một số nghiên cứu trước đó. Cụ thể, nghiên cứu của Ngô Bửu Xuân Uyên ghi nhận tỷ lệ 6,2%, nghiên cứu của Phạm Thị

Yên Nhi là 6,7% và của Phạm Ân Trúc là 12,0% [2], [4], [5]. Sự khác biệt này có thể được lý giải bởi một số yếu tố như khác biệt về địa bàn nghiên cứu, cũng như sự khác nhau về thời điểm khảo sát, khi mà xu hướng chơi game trong giới học sinh có thể thay đổi theo từng giai đoạn.

KẾT LUẬN

Tỷ lệ chơi game online ở học sinh Trường THPT Tam Nông là 89,23%, trong đó có 16,38% học sinh chơi game online có điểm sàng lọc cho thấy có nguy cơ IGD, theo thang đo VN-IGD-17. Có mối liên quan có ý nghĩa thống kê giữa thể loại game, thiết bị, nghỉ học để chơi game, không bị giới hạn thời gian chơi game, số giờ chơi trong 1 tuần với IGD. Từ kết quả nghiên cứu, chúng tôi khuyến nghị gia đình, nhà trường và xã hội cần phối hợp chặt chẽ để phòng ngừa IGD ở học sinh. Cần tăng cường giáo dục, giám sát, định hướng hành vi sử dụng game hợp lý và xây dựng môi trường giải trí lành mạnh. Đồng thời, đẩy mạnh truyền thông và nghiên cứu để hỗ trợ chính sách can thiệp hiệu quả.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. World Health Organization. International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11), 2025 Update. World Health Organization, Geneva; 2025.
2. Phạm Thị Yên Nhi và cộng sự (2024), "Nghiện trò chơi trực tuyến và các yếu tố liên quan ở học sinh THPT huyện Cần Giò, Thành Phố Hồ Chí Minh", Tạp Chí Y học Cộng đồng, tập 65 (Số 6): 230–236
3. Alfaifi A.J., Mahmoud S.S., Elmahdy M.H., et al. (2022), "Prevalence and factors associated with Internet gaming disorder among adolescents in Saudi Arabia: A cross-sectional study", Medicine (Baltimore), 101(26): e29789.
4. Phạm Ân Trúc và cộng sự (2017), "Tỷ lệ rối loạn trò chơi điện tử và mối liên quan với tình trạng trầm cảm ở học sinh Trường THPT Trần Phú, Tuy An, Phú Yên năm 2017".

5. Nông Bích Hiệp và cộng sự (2020), "Nghiện trò chơi điện tử trực tuyến của trẻ vị thành niên tại Hà Nội năm 2019", Tạp chí Nghiên cứu y học, 126: 146–153.
6. Trần Thành Nam. Vấn đề hành vi trên lớp của học sinh, hệ lụy từ việc chơi game. Báo Tuổi Trẻ Online; 2020..
7. Pontes H.M., Király O., Demetrovics Z., et al. (2014), "The Conceptualisation and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test", PLOS ONE, 9(10): e110137.