

# LIÊN HỆ GIỮA HÀNH VI XEM VÀ CHƠI CÁC NỘI DUNG BẠO LỰC CỦA TRẺ EM VÀ BIỆN PHÁP PHÒNG NGỪA CỦA CHA MẸ

## THE RELATIONSHIP BETWEEN CHILDREN'S EXPOSURE TO VIOLENT MEDIA CONTENT AND PARENTAL PREVENTIVE MEASURES

BÙI VIỆT THÀNH<sup>(\*)</sup>, BANG NGUYỄN NGUYỄN ANH<sup>(\*\*)</sup> và DƯƠNG TRỌNG HUỆ<sup>(\*\*\*)</sup>

THÔNG TIN	TÓM TẮT
<p>Ngày nhận bài: 05-8-2025            Ngày biên tập xong: 03-9-2025            Ngày duyệt đăng: 30-9-2025            Mã số: TCKH53-06-2025            ISSN: 2525 – 2429</p> <p><b>Từ khóa:</b> trẻ em; trò chơi bạo lực; lý thuyết vòng xoáy bạo lực thế hệ; truyền thông bạo lực; hành vi phòng ngừa.</p> <p><b>Key words:</b> children; violent games; cycle of generational violence theory; violent media; preventive behaviors.</p>	<p>Nghiên cứu khảo sát 682 trường tiểu học ở Thành phố Hồ Chí Minh nhằm thử nghiệm mô hình dự đoán mối liên hệ giữa việc trẻ em xem phim, chơi trò chơi bạo lực trên mạng xã hội và các biện pháp phòng ngừa mang tính bạo lực của phụ huynh. Kết quả cho thấy phụ huynh đánh giá mức độ bạo lực trong mạng xã hội và game online khá cao, phản ánh lo ngại về nguy cơ con tiếp xúc với bạo lực. Tuy nhiên, dù quan ngại, nhiều phụ huynh vẫn sử dụng bạo lực (đánh đập, roi vọt) để ngăn cản hành vi này.</p> <p><b>ABSTRACT:</b> This study surveyed 682 primary schools in Ho Chi Minh City to test a predictive model examining the relationship between children's exposure to violent films and online games on social media and parents' violent preventive measures. Results show that parents perceive the level of violence in social media and online games as quite high, reflecting concerns about their children's potential exposure to violence. However, despite these concerns, many parents still resort to violent measures (e.g., hitting, corporal punishment) to prevent such behaviors.</p>

### 1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Bài báo “Con chơi game, ông bố đập phá tiệm game để dạy con” [24] được xã hội quan tâm, đã phản ánh nỗi lo của phụ huynh về ảnh hưởng của trò chơi điện tử bạo lực đến trẻ em. Hành động của người cha nhằm ngăn con tiếp xúc với nội dung bạo lực cho thấy sự mâu thuẫn trong cách ứng xử của họ trước môi trường truyền thông hiện đại. Nghiên cứu tập

trung vào phản ứng và quan điểm của phụ huynh đối với bạo lực trên mạng xã hội và trò chơi trực tuyến - hai kênh phổ biến mà trẻ dễ tiếp cận nội dung bạo lực. Thông qua khảo sát phụ huynh học sinh tiểu học tại Thành phố Hồ Chí Minh, nghiên cứu phân tích mối liên hệ giữa trải nghiệm bạo lực thời thơ ấu và xu hướng sử dụng bạo lực trong việc kiểm soát con cái.

(\*) TS. Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh, [buivietthanh@hcmussh.edu.vn](mailto:buivietthanh@hcmussh.edu.vn)

(\*\*) CN. Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh, [bn.nguyennhanh@gmail.com](mailto:bn.nguyennhanh@gmail.com)

(\*\*\*) PGS.TS. Trường Đại học Văn Lang, [hue.duongtrong@vanlanguni.vn](mailto:hue.duongtrong@vanlanguni.vn)

*Tác động của nội dung truyền thông bạo lực đối với trẻ em:* Trong nghiên cứu này, “nội dung truyền thông bạo lực” bao gồm các hành vi như đánh đập, bắt giết, xung đột cá nhân, thường thấy trong clip học sinh đánh nhau trên mạng xã hội hoặc các trò chơi điện tử bạo lực. Trong hai thập niên qua, nhiều nghiên cứu cho thấy trò chơi điện tử bạo lực và mạng xã hội (như Facebook, YouTube, TikTok) có tác động tiêu cực đến trẻ em, làm gia tăng hành vi hung hăng và giảm hành vi thân thiện. Tác động này tương tự như bạo lực trong phim ảnh [15], [19]. Theo Lý thuyết Nhận thức Xã hội [3], trẻ có xu hướng bắt chước nhân vật bạo lực; trong khi Lý thuyết Mô hình chung về Hành vi Hung hăng cho rằng môi trường truyền thông dung túng bạo lực khiến trẻ xem đó là điều bình thường.

*Phản ứng của cha mẹ đối với tác động của truyền thông bạo lực:* Các nghiên cứu cho thấy nhiều cha mẹ lo ngại về tác động của nội dung bạo lực trên truyền thông đến sức khỏe tinh thần và hành vi hung hăng của con cái [1], [17]. Để quản lý việc tiếp cận này, cha mẹ áp dụng các chiến lược như đặt quy tắc thời gian, sử dụng phần mềm giám sát, hoặc thảo luận với con về nội dung truyền thông [5]. Tuy nhiên, hầu hết nghiên cứu về chủ đề này tập trung vào xã hội phương Tây, nơi cha mẹ thường đối thoại bình đẳng với con. Ngược lại, ở phương Đông, mô hình giáo dục gia đình chịu ảnh hưởng từ Nho giáo, thiên về tính độc đoán, ít tương tác cởi mở giữa cha mẹ và con cái [16], [18].

*Lý thuyết vòng xoáy bạo lực thế hệ:* Lý thuyết vòng xoáy bạo lực thế hệ cho rằng những cá nhân từng chịu bạo lực khi nhỏ có xu hướng chấp nhận bạo lực như một phương pháp nuôi dạy con. Lý thuyết này dựa trên các thuyết tâm lý hành vi như Học tập xã hội (*Social Learning Theory*), Gắn bó (*Attachment Theory*) và Xử lý thông tin xã hội (*Social Processing Theory*) [20]. Chẳng hạn, Lý thuyết Xử lý thông tin xã hội cho rằng trẻ từng tiếp

xúc với bạo lực có xu hướng diễn giải hành vi của người khác theo hướng thù địch, từ đó kích hoạt phản ứng hung hăng. Nhiều nghiên cứu đã tìm thấy bằng chứng nạn nhân của bạo lực lúc còn nhỏ có xu hướng sử dụng bạo lực để kỷ luật con cái và giải quyết các xung đột giữa các cá nhân trong suốt thời kỳ trưởng thành [9], [13]. Mặc dù các nghiên cứu liên quan đến lý thuyết vòng xoáy bạo lực thế hệ đã được tiến hành ở các nước phương Tây [10], nhưng lại thiếu vắng trong các nghiên cứu ở châu Phi và Đông Nam Á [14], nơi có bối cảnh văn hóa khác biệt ảnh hưởng đến các phong cách nuôi dạy con cái cũng như mức độ và khả năng sử dụng bạo lực thể xác.

## 2. NỘI DUNG

### 2.1. Bối cảnh nghiên cứu

#### 2.1.1. Vấn đề bạo lực cá nhân ở Việt Nam

Bạo lực cá nhân ngày càng nghiêm trọng tại Việt Nam, xuất hiện trong gia đình, trường học và không gian công cộng. Theo thống kê trên thanh công cụ tìm kiếm của Google cho thấy lượt tìm kiếm về bạo lực gia đình tăng từ 7.534 (2019) lên 58.250 (2024), với các từ khóa như “côn đồ”, “ấu dâm”, “hành hung”. Các báo cáo thống kê cho thấy xu hướng gia tăng đáng lo ngại của tình trạng bạo lực trẻ em trong thời gian gần đây. Từ ngày 01-9-2021 đến ngày 5-11-2023, cả nước ghi nhận 699 vụ bạo lực học đường, trung bình 1 vụ/50 cơ sở giáo dục [27]. Bạo lực gia đình đối với trẻ cũng phổ biến [26], các vụ việc gây chấn động như “mẹ kế” đánh chết con chồng (2021), cha dượng bạo hành, đánh chết con riêng (2024), “người tình” đóng đinh vào đầu bé gái 3 tuổi (2024). Bạo lực cá nhân ở Việt Nam đang gia tăng và để lại hậu quả nghiêm trọng trên nhiều cấp độ. Ở cấp cá nhân, nạn nhân có thể bị tổn thương thể chất, tinh thần, dẫn đến trầm cảm, lo âu, rối loạn tâm lý hoặc thậm chí tử vong. Ở cấp cộng đồng, bạo lực làm suy giảm an ninh, niềm tin xã hội và có nguy cơ trở thành hành vi “bình thường

hóa” trong giới trẻ, đi ngược lại mục tiêu phát triển con người của Việt Nam.

### **2.1.2. Bạo lực nhìn từ khía cạnh văn hóa, xã hội, và truyền thông**

Trẻ em có thể bị ảnh hưởng bởi nội dung truyền thông bạo lực, hình thành chuẩn mực xã hội sai lệch [12]. Việt Nam có khoảng 33 triệu game thủ trực tuyến, hơn 50% trong độ tuổi 10-24. Ngành game phát triển nhanh, với doanh thu 507 triệu USD (2023), dự kiến đạt 2,7 tỷ USD (2026) [21]. Bên cạnh đó, trẻ em sử dụng mạng xã hội ngày càng sớm, 20% bắt đầu trước 9 tuổi [22], phổ biến nhất là TikTok (77,8%), Facebook (89,7%) và Zalo (88,5%) [23]. Tuy nhiên, các nghiên cứu về mối quan hệ giữa tương tác cha mẹ - con cái và việc trẻ tiếp xúc nội dung bạo lực vẫn còn thiếu. Các nghiên cứu hiện có chủ yếu xoay quanh sở thích chơi game, hành vi chơi game của học sinh, nghiện game, mối liên hệ giữa game và bạo lực. Đây chính là khoảng trống nghiên cứu, cấp thiết cho các học giả khi các hiện tượng bạo lực cá nhân gia tăng. Trẻ tiếp xúc sớm với nội dung bạo lực có thể bình thường hóa và tái hiện hành vi bạo lực. Trong khi gia đình giữ vai trò quan trọng, nhưng cha mẹ nhìn nhận thế nào về ảnh hưởng này? Họ áp dụng biện pháp gì để kiểm soát và hạn chế tác động tiêu cực? Dựa trên các thảo luận trên, chúng tôi đặt ra các câu hỏi và giả thuyết nghiên cứu như sau: *Câu hỏi nghiên cứu #1*: Theo cha mẹ thì hàm lượng nội dung bạo lực trên mạng xã hội (TikTok, Facebook, YouTube) và trò chơi trực tuyến là ở mức độ như thế nào?; *Câu hỏi nghiên cứu #2*: Theo cha mẹ thì tần suất tiếp xúc của con cái với các nội dung bạo lực trên mạng xã hội (TikTok, Facebook, YouTube) và trò chơi trực tuyến là ở mức độ như thế nào?; *Câu hỏi nghiên cứu #3*: Theo cha mẹ thì mức độ ảnh hưởng của các nội dung bạo lực trên mạng xã hội (TikTok, Facebook, YouTube) và trò chơi trực tuyến với trẻ em là như thế nào?

### **2.1.3. Quan niệm truyền thống về sử dụng bạo lực để giáo dục trẻ em**

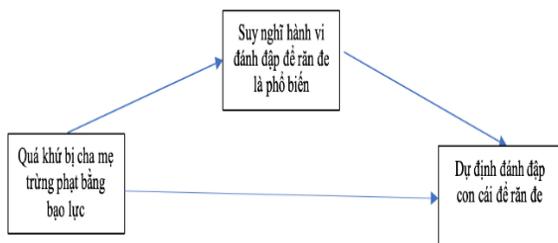
Quan niệm “thương cho roi cho vọt” vẫn phổ biến trong nhiều gia đình Việt Nam, bắt nguồn từ tư tưởng Nho giáo coi đòn roi là biểu hiện của tình thương và cách giáo dục con nên người. Ngay cả trong trường học, hình phạt thân thể như phạt quỳ, tát tai hay đánh bằng thước vẫn được áp dụng, dù đã bị luật pháp nghiêm cấm từ năm 2024. Tư tưởng “quân xử thần tử, thần bất tử bất trung” và truyền thống đạo hiếu tiếp tục duy trì mô hình giáo dục đề cao sự phục tùng tuyệt đối của trẻ đối với người lớn, hợp thức hóa các hình thức trừng phạt thể xác. Việc quát mắng hay đánh đòn được nhiều phụ huynh xem là bình thường và cần thiết, bất chấp những thay đổi trong quan điểm xã hội hiện đại. Chúng tôi đưa ra giả định nghiên cứu sau:

*Giả thuyết nghiên cứu #1*: Có mối liên hệ tương quan giữa tần suất cha mẹ bị đánh đập như một biện pháp trừng phạt trong quá khứ và suy nghĩ của cha mẹ rằng dùng đòn roi để ngăn ngừa con cái xem và chơi nội dung truyền thông bạo lực là phổ biến trong xã hội.

*Giả thuyết nghiên cứu #2*: Có mối liên hệ tương quan giữa suy nghĩ của cha mẹ rằng dùng đòn roi để ngăn ngừa con cái xem và chơi nội dung truyền thông bạo lực là phổ biến trong xã hội với dự định hành vi của cha mẹ với lựa chọn trừng phạt bằng đòn roi.

Như vậy, kết hợp giả định #1 và #2 sẽ cho ra kết quả một mô hình dự đoán tương quan giữa các biến số. Cụ thể là quá khứ bị đánh đập sẽ dự đoán dự định thực hiện hành vi phòng ngừa con cái xem và chơi các nội dung truyền thông bạo lực bằng các biện pháp đánh đập. Mối liên hệ này được giải thích bằng cơ chế suy nghĩ của cha mẹ đối với sự phổ biến của việc các cha mẹ khác hay áp dụng hành vi này. Cơ chế này có thể được giải thích bởi lý thuyết về chuẩn xã hội [12]. Tức là khi người ta xem một hành vi nào đó là phổ biến (chuẩn xã hội mô tả) thì họ sẽ sử dụng thông tin đó để hướng

dẫn hành vi của chính họ. Ví dụ nghiên cứu người đi xe máy ở Việt Nam, đã nhận thấy hành vi lái xe quá tốc độ là phổ biến, họ có xu hướng xem đó là điều bình thường và cũng có xu hướng thực hiện hành vi lái xe quá tốc độ [6]. Tóm lại, mô hình dự đoán đưa ra ở đây là mô hình tuyến tính giải thích mối liên hệ giữa biến số độc lập (quá khứ bị cha mẹ trừng phạt bằng bạo lực) và biến số trung gian (suy nghĩ về sự phổ biến của hành vi đánh đập trẻ em để phòng ngừa rủi ro hành vi xem và chơi nội dung bạo lực được cha mẹ cho là tiêu cực) và biến số phụ thuộc (dự định đánh đập con cái để răn đe). Hình 1 bên dưới thể hiện mô hình dự đoán này.



**Hình 1.** Mô hình dự đoán tương quan

*Nguồn: Nhóm tác giả*

Bên cạnh đó, chúng tôi cũng để ý đến sự khác biệt có thể có giữa cha mẹ ở hai khu vực nông thôn và thành thị trong các giả định trên. Tức là liệu có khả năng cha mẹ sống ở khu vực thành thị sẽ có xu hướng xem việc đánh đập con cái để răn đe phòng ngừa là ít phổ biến hơn cha mẹ sống ở vùng nông thôn? Điều này có thể được lý giải bởi thực tế rằng cha mẹ ở thành thị có xu hướng tiếp cận được các thảo luận và tin tức về các phương pháp giáo dục con cái không dùng bạo lực. Họ cũng có thể có điều kiện hơn trong việc sử dụng các dịch vụ chăm con cái so với cha mẹ ở nông thôn. Một lý do nữa là có khả năng cha mẹ ở khu vực thành thị thường có học vấn cao hơn cha mẹ ở khu vực nông thôn. Các nghiên cứu quốc tế đã chỉ ra có mối liên hệ giữa thu nhập, học vấn và việc sử dụng bạo lực giáo dục trẻ em (tức là trẻ em trong các gia đình có thu nhập và cha mẹ có

học vấn thường ít bị đánh đập hơn [4], [7]. Chúng tôi đề xuất câu hỏi nghiên cứu như sau:

*Câu hỏi nghiên cứu #4:* Liệu có khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa nhóm cha mẹ sống ở vùng thành thị và nhóm cha mẹ sống ở vùng nông thôn trong kết quả của giả định 1 và 2 hay không?

## 2.2. Phương pháp nghiên cứu

### 2.2.1. Phương pháp lấy mẫu nghiên cứu đại diện

Nghiên cứu này áp dụng phương pháp lấy mẫu đại diện định lượng, chọn Thành phố Hồ Chí Minh làm địa điểm khảo sát do có dân số đông và cơ cấu dân cư tiêu biểu. Thành phố có khoảng 77,7% dân số sống ở thành thị và 22,3% ở khu vực nông thôn [25]. Để thuận tiện phân tích, nhóm nghiên cứu gộp vùng ven và nông thôn thành một nhóm (chiếm 45%) để so sánh với nhóm thành thị. Đối tượng khảo sát là phụ huynh học sinh tiểu học từ lớp 1 đến lớp 5, độ tuổi mà trẻ em được cho là dễ bị trừng phạt bằng đòn roi nhất theo các nghiên cứu trước.

Khung mẫu gồm 682 trường tiểu học với khoảng 682.000 học sinh (trung bình 1.000 học sinh mỗi trường, 40 em mỗi lớp). Để đảm bảo so sánh giữa nhóm thành thị và nông thôn, mẫu được chia đều thành hai nhóm (mỗi nhóm 525 phụ huynh), theo tính toán bằng phần mềm G\*Power. Quy trình lấy mẫu gồm các bước: Nhóm nghiên cứu lập danh sách 682 trường và chia thành hai nhóm theo khu vực. Với 375 trường thành thị, nhóm sử dụng hàm RAND() trong Excel để sắp xếp ngẫu nhiên, sau đó chọn 7 trường đầu tiên (tương đương 700 học sinh lớp 5). Cách làm tương tự được áp dụng với nhóm nông thôn. Từ 3 trường được chọn, mỗi trường chọn 35 phụ huynh ở mỗi khối lớp từ 1 đến 5 (35 x 5 lớp x 3 trường = 525). Việc chọn lớp và học sinh cũng được thực hiện ngẫu nhiên bằng RAND(). Cha mẹ của học sinh được mời tham gia khảo sát; nếu từ chối, người kế tiếp trong danh sách sẽ được mời thay thế. Phương pháp lấy mẫu ngẫu nhiên này giúp đảm bảo mỗi phụ huynh học sinh đều có cơ hội

được chọn như nhau, từ đó tăng tính đại diện và độ tin cậy của nghiên cứu.

### 2.2.2. Đặc tính của mẫu nghiên cứu

**Bảng 1.** Mô tả mẫu nghiên cứu

		N	(%)
<b>Giới tính</b>	Nam	616	45,8
	Nữ	729	54,2
<b>Khu vực sinh sống</b>	Thành thị	579	43,0
	Nông thôn	766	57,0
<b>Tình trạng hôn nhân</b>	Cha mẹ đơn thân	20	1,5
	Đang sống với vợ/chồng	122	9,1
	Ly dị	72	5,4
	Goá phụ	8	0,6
	Ly thân	21	1,6
<b>Trình độ học vấn</b>	Cấp 1	44	3,3
	Cấp 2	109	8,1
	Cấp 3	260	19,3
	Cao đẳng	214	15,9
	Đại học	586	43,6
	Sau đại học	132	9,8
<b>Thu nhập hộ gia đình</b>	Dưới 5 triệu	39	2,9
	5-7 triệu	87	6,5
	8-10 triệu	150	11,2
	11-15 triệu	250	18,6
	16-20 triệu	297	22,1
	21-25 triệu	134	10,0
	26-30 triệu	140	10,4
	31-40 triệu	94	7,0
	41-50 triệu	92	6,8
Trên 50 triệu	62	4,6	
<b>Số lượng con</b>	1 con	929	69,1
	2 con	384	28,6
	3 con	30	2,2
	4 con	1	0,1
	Hơn 4 con	1	0,1
<b>Tôn giáo</b>	Phật giáo	223	16,6
	Đạo giáo	1	0,1
	Thiên Chúa giáo	101	7,5
	Cao Đài	3	0,2
	Không tôn giáo	978	72,7
	Khác	39	2,9

*Nguồn: Nhóm tác giả*

Mẫu nghiên cứu bao gồm tổng số 1,345 cha mẹ học sinh tiểu học có độ tuổi trung bình là 39 tuổi ( $SD = 5.30$ ) và trung vị thu nhập hộ gia đình là 16-20 triệu đồng. Bảng 1 cung cấp thêm số liệu mô tả đặc tính của mẫu nghiên cứu.

### 2.2.3. Công cụ đo lường

Các biến được đo lường trong công cụ nghiên cứu như sau: Hàm lượng nội dung bạo lực trên mạng xã hội và trò chơi trực tuyến (đo bằng 4 câu hỏi); Tần suất tiếp xúc của con cái với nội dung bạo lực trên mạng xã hội và trò chơi trực tuyến (4 câu hỏi); Mức độ ảnh hưởng của nội dung bạo lực (4 câu hỏi); Quá khứ bị trừng phạt bằng đòn roi của phụ huynh (2 câu hỏi); Suy nghĩ về mức độ phổ biến của hành vi đánh đập (2 câu hỏi); Dự định hành vi đánh đập (2 câu hỏi). Bảng 2 cung cấp nội dung cụ thể và mô tả thống kê của các công cụ đo lường trên.

### 2.2.4. Phương pháp phân tích số liệu

One-sample t-test được sử dụng để kiểm định các câu hỏi nghiên cứu số 1-3. Để kiểm định mô hình dự đoán (giả thuyết nghiên cứu số 1-2 và câu hỏi nghiên cứu số 4), phương trình mô hình cấu trúc (Structural Equation Modeling - SEM) được phân tích bằng phần mềm STATA. Mô hình kiểm định bao gồm các biến kiểm soát (Controlled Variables) như độ tuổi, giới tính của cha mẹ và thu nhập gia đình. Để ước tính mô hình cho hai nhóm mẫu thành thị và nông thôn, biến địa phương sinh sống được nhập vào SEM như một biến điều tiết (Moderating Variable).

### 2.3. Kết quả

*Câu hỏi nghiên cứu #1:* Theo cha mẹ thì hàm lượng nội dung bạo lực trên mạng xã hội và trò chơi trực tuyến là như thế nào. Số liệu thu thập cho thấy có sự khác biệt thống kê giữa mức độ ước tính của cha mẹ ( $M = 3.51$ ;  $SD = .92$ ) và mức độ trung bình giữa thang đo lường ( $M = 3$ ),  $t(1344) = 139.398$ ,  $p < .001$ . Như vậy, cha mẹ ước tính mức độ bạo lực trong mạng xã hội và game online là cao hơn mức trung bình.

Bảng 2. Công cụ đo lường

Tên biến số	Câu hỏi	Thống kê mô tả
Hàm lượng nội dung bạo lực	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Theo anh/chị, trên TikTok có nhiều nội dung đánh đấm, bắn nhau, hay chửi bới không?</li> <li>- Theo anh/chị, trên Facebook có nhiều nội dung đánh đấm, bắn nhau, hay chửi bới không?</li> <li>- Theo anh/chị, trên YouTube có nhiều nội dung đánh đấm, bắn nhau, hay chửi bới không?</li> <li>- Theo anh/chị, game online (trò chơi trực tuyến) có nhiều nội dung đánh đấm, bắn nhau, hay chửi bới không?</li> </ul>	(1-không có; 5-rất nhiều) M = 3.51; SD = .92 Cronbach's alpha = .85
Tần suất tiếp xúc của con cái	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con anh/chị có thường xem TikTok không?</li> <li>- Con anh/chị có thường xem Facebook không?</li> <li>- Con anh/chị có thường xem YouTube không?</li> <li>- Con anh/chị có hay chơi game online không?</li> </ul>	(1-không bao giờ; 5-rất nhiều) M = 2.95; SD = .75 Cronbach's alpha = .65
Mức độ ảnh hưởng của các nội dung bạo lực	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Theo anh/chị, trẻ em bị ảnh hưởng bởi nội dung bạo lực trên mạng xã hội ở mức nào?</li> <li>- Theo anh/chị, trẻ em bị ảnh hưởng bởi nội dung bạo lực trong game online ở mức nào?</li> <li>- Anh/chị nghĩ tiêu thụ nội dung bạo lực trên mạng xã hội sẽ dẫn đến con cái bị ảnh hưởng có hành vi bạo lực thể nào?</li> <li>- Anh/chị nghĩ tiêu thụ nội dung bạo lực từ game online sẽ dẫn đến con cái bị ảnh hưởng có hành vi bạo lực thể nào?</li> </ul>	(1-không bị ảnh hưởng; 5-rất nhiều) M = 3.50; SD = .88 Cronbach's alpha = .88
Suy nghĩ về mức độ phổ biến của hành vi đánh đập	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Theo anh/chị, các phụ huynh khác có phải dùng roi vọt răn đe con cái khỏi vào xem các nội dung bạo lực trên mạng xã hội không?</li> <li>- Theo anh/chị, các phụ huynh khác có phải dùng roi vọt răn đe con cái khỏi chơi game online không?</li> </ul>	(1-không bao giờ; 5-rất thường xuyên) M = 2.75; SD = .90 Pearson's correlation = .56 ( $p < .001$ )
Dự định hành vi đánh đập	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Khi con anh/chị không nghe lời mà vào mạng xã hội nhiều, anh/chị có định dùng roi vọt răn đe không?</li> <li>- Khi con anh/chị không nghe lời mà chơi game online nhiều, anh/chị có định dùng roi vọt răn đe không?</li> </ul>	(1-rất không đồng ý; 5-rất đồng ý) M = 3.72; SD = 1.01 Pearson's correlation = .53 ( $p < .001$ )

Nguồn: Nhóm tác giả

*Câu hỏi nghiên cứu #2:* Theo cha mẹ thì tần suất tiếp xúc của con cái của họ với các nội dung bạo lực trên mạng xã hội (TikTok, Facebook, YouTube) và trò chơi trực tuyến là như thế nào. Số liệu thu thập cho thấy có sự khác biệt thống kê giữa mức độ ước tính của cha mẹ ( $M = 2.95$ ;  $SD = .75$ ) và mức độ trung bình giữa thang đo lường ( $= 3$ ),  $t(1344) = 143.808$ ,  $p < .001$ . Như vậy, cha mẹ ước tính tần suất con họ xem và chơi nội dung bạo lực

trong mạng xã hội và game online là thấp hơn mức trung bình.

*Câu hỏi nghiên cứu #3:* Theo cha mẹ thì mức độ ảnh hưởng của các nội dung bạo lực trên mạng xã hội và trò chơi trực tuyến với trẻ em là như thế nào. Số liệu thu thập cho thấy có sự khác biệt thống kê giữa mức độ ước tính độ ảnh hưởng của truyền thông bạo lực ( $M = 3.50$ ;  $SD = .88$ ) và mức độ trung bình giữa thang đo lường ( $= 3$ ),  $t(1344) = 144.569$ ,  $p < .001$ . Như

vậy, cha mẹ ước tính mức độ con họ bị ảnh hưởng qua việc xem và chơi nội dung bạo lực trong mạng xã hội và game online là cao hơn mức trung bình.

*Giả thuyết nghiên cứu 1 và 2* nhận định là quá khứ bị đánh đập đòn roi của cha mẹ dẫn đến suy nghĩ rằng biện pháp này hiện đang phổ biến (chuẩn xã hội) để răn đe con cái hạn chế

xem và chơi nội dung bạo lực, và suy nghĩ phổ biến này thúc đẩy cha mẹ tái sử dụng đòn roi để ngăn ngừa con cái xem và chơi các nội dung bạo lực. Kết quả thử nghiệm mô hình cho thấy mô hình tương thích với dữ liệu với các chỉ số thử nghiệm mô hình thoả mãn (xem bảng 3). Như vậy, mô hình lý thuyết như đề xuất trong nghiên cứu này được dữ liệu thực tế ủng hộ.

**Bảng 3.** Kết quả thử nghiệm mô hình SEM

Fit statistics	Value	Description
Likelihood ratio		
Chi <sup>2</sup> _ms (44)	121.804	Model vs. Saturated
$p > \text{chi}^2$	0.000	
chi <sup>2</sup> _bs (66)	5355.550	Baseline vs. Saturated
$p > \text{chi}^2$	0.000	
Population error		
RMSEA	0.051	Root mean squared error of approximation
90% CI, lower bound	0.041	
upper bound	0.062	
Information criteria		
AIC	33254.474	Akaike's information criterion
BIC	33493.831	Bayesian information criterion
Baseline comparison		
CFI	0.985	Comparative fit index
TLI	0.978	Tucker-Lewis index
Size of residuals		
SRMR	0.038	Standardized root mean squared residual
CD	0.780	Coefficient of determination

*Nguồn: Nhóm tác giả*

*Câu hỏi nghiên cứu #4* hỏi về sự khác biệt của mô hình theo nơi sinh sống là thành thị và nông thôn. Kết quả SEM của mẫu thành thị ( $n = 578$ ) cho thấy quá khứ bị đánh đập dự đoán suy nghĩ hành vi phổ biến,  $\beta = .37$ ,  $SE = .03$ , 95% Confidence Interval = [.278; .429]. Tiếp theo, suy nghĩ hành vi phổ biến dự đoán ý định hành vi,  $\beta = .27$ ,  $SE = .02$ , 95% Confidence Interval = [.672; .765]. Thử nghiệm tương quan gián tiếp qua ba biến số trong mô hình (indirect effect) cho kết quả có ý nghĩa thống kê,  $\beta = .37$ ,  $SE = .05$ , 95% Confidence Interval = [.281; .469].

Kết quả SEM của mẫu nông thôn ( $n = 766$ ) cho thấy quá khứ bị đánh đập dự đoán suy nghĩ hành vi phổ biến,  $\beta = .37$ ,  $SE = .03$ ; 95% Confidence Interval = [.278; .462]. Tiếp theo, suy nghĩ hành vi phổ biến dự đoán ý định hành vi,  $\beta = .72$ ,  $SE = .03$ , 95% Confidence Interval = [.663; .771]. Thử nghiệm tương quan gián tiếp qua ba biến số trong mô hình (indirect effect) cho kết quả có ý nghĩa thống kê,  $\beta = .37$ ,  $SE = .06$ , 95% Confidence Interval = [.257; .476]. Như vậy, không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa các cha mẹ ở thành thị và nông thôn trong mô hình dự đoán này.

#### 2.4. Thảo luận kết quả nghiên cứu

Kết quả nghiên cứu đối với câu hỏi 1 cho thấy cha mẹ đánh giá mức độ bạo lực trên các nền tảng như TikTok, Facebook, YouTube và trò chơi trực tuyến ( $M = 3.51$ ;  $SD = 0.92$ ) cao hơn mức trung bình của thang đo trong nghiên cứu này. Sự khác biệt này có ý nghĩa thống kê cho thấy cha mẹ đánh giá mức độ bạo lực trong mạng xã hội và game online là khá cao, có thể phản ánh mối lo ngại về mức độ bạo lực tràn lan mà con họ có thể tiếp xúc.

Kết quả nghiên cứu đối với câu hỏi 2 cho thấy cha mẹ ước tính tần suất con cái tiếp xúc với nội dung bạo lực trên mạng xã hội và trò chơi trực tuyến thấp hơn mức trung bình của thang đo. Sự khác biệt này có ý nghĩa thống kê cho thấy dù cha mẹ nhận định nội dung bạo lực trong mạng xã hội và game online là nhiều, nhưng con cái họ tiếp xúc với các nội dung này vẫn ở mức có thể kiểm soát được. Cần lưu ý kết quả này có thể chịu ảnh hưởng từ sự thiên lệch trong đánh giá của cha mẹ, vốn bắt nguồn từ hiện tượng tâm lý học gọi là xu hướng gán ghép thiên lệch (Attribution Bias) [11] trong đó cha mẹ thấy việc báo cáo con cái của mình xem và chơi nội dung bạo lực ít hơn mức trung bình làm cho họ cảm thấy cân bằng tâm lý hơn. Theo lý thuyết này thì cá nhân thường có xu hướng báo cáo hành vi tiêu cực của bản thân hoặc con cái là thấp hơn so với người khác và báo cáo hành vi tiêu cực của cá thể khác cao hơn cá nhân mình. Các nghiên cứu tiếp theo nên tìm hiểu khía cạnh này.

Kết quả nghiên cứu đối với câu hỏi 3 cho thấy cha mẹ ước tính mức độ ảnh hưởng của nội dung bạo lực trên mạng xã hội và trò chơi trực tuyến đến trẻ em cao hơn mức trung bình và sự khác biệt này có ý nghĩa thống kê. Điều này phản ánh mối lo ngại của cha mẹ về tác động tiêu cực của nội dung bạo lực đối với sự phát triển tâm lý và hành vi của trẻ. Kết quả này cũng cho thấy cha mẹ xem hành động xem và chơi nội dung bạo lực của trẻ em là hành vi tiêu cực, cần được uốn nắn và răn đe, phòng

ngừa. Như vậy, hành động này của trẻ em có thể kích thích cha mẹ có phản ứng hành vi theo xu hướng răn đe giáo dục trẻ em như dự đoán trong mô hình SEM. Phân tích mô hình SEM cho thấy là những người từng trải qua bạo lực thân thể khi còn nhỏ có xu hướng tin rằng việc cha mẹ dùng hình phạt bạo lực là phổ biến, hoặc “bình thường”, trong xã hội. Và vì hành vi xem và chơi nội dung bạo lực (như xác định trong câu hỏi 3) là hành vi tiêu cực cần răn đe ngăn chặn của trẻ, nên biện pháp trừng phạt áp dụng sẽ có xu hướng dựa theo chuẩn xã hội hành vi. Nếu cha mẹ nghĩ là các cha mẹ khác cũng đánh con cái để hạn chế con tiếp xúc nội dung bạo lực thì họ cũng hành động theo chuẩn đó. Phân tích cho thấy ảnh hưởng của quá khứ bạo lực đến ý định sử dụng bạo lực phần lớn được lý giải thông qua nhận thức về tính “bình thường” của bạo lực. Phân tích mô hình theo hai mẫu thành thị và nông thôn không cho thấy sự khác biệt thống kê trong mô hình dự đoán này. Phát hiện này củng cố lý thuyết vòng xoáy bạo lực trong bối cảnh trẻ em xem nội dung bạo lực.

### 3. KẾT LUẬN

Nghiên cứu này tìm hiểu quan điểm của cha mẹ về việc trẻ em tiếp xúc với nội dung truyền thông bạo lực và cách họ kiểm soát hành vi này. Kết quả cho thấy, dù lo ngại về mức độ bạo lực mà con cái tiếp xúc, cha mẹ vẫn có thể sử dụng bạo lực (đánh đập, roi vọt) để ngăn cản. Trải nghiệm bạo lực thời thơ ấu có mối liên hệ với quan niệm rằng trừng phạt thể chất là biện pháp răn đe hiệu quả. Lưu ý là nghiên cứu này dựa trên mẫu nghiên cứu đại diện nên tính phổ quát suy luận từ số liệu cũng cao hơn. Nghiên cứu này chỉ được thực hiện ở Việt Nam, kết quả khá tương đồng với các nghiên cứu quốc tế về mối liên hệ giữa các biến số trong lý thuyết vòng xoáy bạo lực [2], [7], [8]. Lý thuyết này cho rằng cha mẹ từng bị roi vọt khi nhỏ có xu hướng tin rằng trừng phạt thể chất là cần thiết và hữu ích, dẫn đến việc duy

trì phương pháp giáo dục này qua nhiều thế hệ. Kết quả cũng cho thấy dù cha mẹ ở thành thị có điều kiện tiếp cận các phương pháp giáo dục hiện đại, họ vẫn chịu ảnh hưởng của quan niệm này. Điều này phản ánh sức ảnh hưởng mạnh mẽ của bạo lực gia đình qua thời gian. Mức độ ảnh hưởng (Effect Size) của các biến số trong mô hình khá lớn, khẳng định sự tương quan của các biến số và cho thấy rõ một nghịch lý: Cha

mẹ sử dụng bạo lực (đánh đập, roi vọt) với mục đích ngăn cản con cái tiếp cận nội dung bạo lực truyền thông. Dù nghịch lý này đã được lý giải về mặt lý thuyết, nó vẫn đặt ra thách thức không chỉ với cha mẹ mà cả xã hội. Cần thêm các nghiên cứu vừa củng cố lý thuyết để hiểu sâu hơn, vừa đề xuất giải pháp giảm thiểu hành vi trừng phạt trẻ em bằng bạo lực và thúc đẩy giáo dục phi bạo lực.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] J. Ashraf et al (2021), *A survey of violence and vulgarity in children television programs: a content analysis, and assessment of perceptions of parents and children (ViCTiM study)*, *Journal of the Pakistan Medical Association*.
- [2] C. A. Ateah and J. E. Durrant (2005), *Maternal use of physical punishment in response to child misbehavior: implications for child abuse prevention*, *Child Abuse Neglect*, 29 (2).
- [3] A. Bandura (2001), *Social Cognitive Theory of Mass Communication*, *Media Psychology*, 3 (3).
- [4] L. J. Berlin, J. M. Ispa, and M. A. Fine (2009), *Correlates and Consequences of Spanking and Verbal Punishment for Low-Income White, African American, and Mexican American Toddlers*, *Child Development*, 80 (5).
- [6] N. L. Carnagey, C. A. Anderson, and B. J. Bushman (2007), *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence*, *Journal of Experimental Social Psychology*, 43 (3).
- [7] H. T. Duong and L. Parker (2018), *Going with the flow: Young motorcyclists misperceived norms and motorcycle speeding behaviour*, *Journal of Social Marketing*, 8 (3).
- [8] H. T. Duong, J. L. Monahan, L. M. Mercer Kollar, and J. Klevens (2022), *Examining Sources of Social Norms Supporting Child Corporal Punishment Among Low-Income Black, Latino, and White Parents*, *Health Communication*, 37(11).
- [9] H. T. Duong (2023), *Applying the Integrative Model to Predict Intention to Use Corporal Punishment Among Low-income Parents*, *Health Education & Behavior*, 50 (2).
- [10] T. Greitemeyer and D. O. Mügge (2014), *Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play*, *Pers. Soc. Psychol. Bull.*, 40 (5).
- [11] J. S. Hong, N. Y. Lee, H. J. Park, and K. C. Faller (2011), *Child maltreatment in South Korea: An ecological systems analysis*, *Children and Youth Services Review*, 33 (7).
- [12] H. H. Kelley and J. L. Michela (1980), *Attribution Theory and Research*, *Annu. Rev. Psychol.*, 31 (1).
- [13] M. K. Lapinski and R. N. Rimal (2005), *An Explication of Social Norms*, *Commun. Theory*, 15 (2)
- [14] J.-H. Lin (2013), *Identification Matters: A Moderated Mediation Model of Media Interactivity, Character Identification, and Video Game Violence on Aggression: A Moderated Mediation Model of Media Interactivity*, *Journal of Communications*.
- [15] C. Naudin, V. Gatti, K. B. Kounou, C. O. Bagnéken, M. C. Ntjam, M. É. Clément, & F. Brodard. (2023), *Physically Violent Parental Practices: A Cross-Cultural Study in Cameroon, Switzerland, and Togo*, *Journal of Child & Adolescent Trauma*, 16 (4).

- [16] N. Oshodi (2024), *Enhancing online safety: The impact of social media violent content and violence among teens in Illinois*, *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 23 (3).
- [17] A. M. N. Renzaho, N. Dhingra, and N. Georgeou (2017), *Youth as contested sites of culture: The intergenerational acculturation gap amongst new migrant communities -Parental and young adult perspectives*, *PLOS ONE*, 12 (2).
- [18] K. Riddle and Z. Di (2020), *Are caregivers concerned about media violence? A survey of U.S. parent's beliefs about specific media violence effects*, *J. Child. Media*, 14 (4).
- [19] S. M. Shearman and R. Dumlao (2008), *A Cross-Cultural Comparison of Family Communication Patterns and Conflict Between Young Adults and Parents*, *J. Fam. Commun*, 8 (3).
- [20] V. Tripathi (2017), *Youth Violence and Social Media*, *J. Soc. Sci.*, 52(1-3).
- [21] C. S. Widom and H. W. Wilson (2015), *Intergenerational Transmission of Violence*, in *Violence and Mental Health*.
- [22] Minh An (2024), *Ngành game Việt Nam hướng tới mục tiêu doanh thu 1 tỷ USD*, <https://doanhnghieptiepthi.vn/nganh-game-viet-nam-huong-toi-muc-tieu-doanh-thu-1-ty-usd-161240909161842332>, ngày truy cập: 20-3-2025.
- [23] Ninh Cơ (2024), *Bảo vệ trẻ em trên môi trường mạng: Trách nhiệm và bản lĩnh nhà báo*, <https://nhandan.vn/bao-ve-tre-em-tren-moi-truong-mang-trach-nhiem-va-ban-linh-nha-bao-post842785.html>, ngày truy cập: 24-3-2025.
- [24] Ánh Dương (2024), *Lạm dụng mạng xã hội khiến thanh thiếu niên có nguy cơ trầm cảm*, <https://ictvietnam.vn/lam-dung-mang-xa-hoi-khien-thanh-thieu-nien-co-nguy-co-tram-cam-66981.html>, ngày truy cập: 22-3-2025.
- [25] Hồng Hạnh (2017), *Con chơi game, ông bố đập phá tiệm game để dạy con*, <https://www.phunuonline.com.vn/con-choi-game-ong-bo-dap-pha-tiem-game-de-day-con-a127166.html>, ngày truy cập: 22-3-2025.
- [26] Kim Ngân (2024), *Đô thị Sài Gòn – Thành phố Hồ Chí Minh, diện mạo đổi thay sau gần 50 năm*, [https://tphcm.chinhphu.vn/do-thi-sai-gon-tphcm-dien-mao-doi-thay-sau-gan-50-nam-101240501084251416.htm?utm\\_source=chatgpt.com](https://tphcm.chinhphu.vn/do-thi-sai-gon-tphcm-dien-mao-doi-thay-sau-gan-50-nam-101240501084251416.htm?utm_source=chatgpt.com), ngày truy cập: 20-3-2025.
- [27] Anh Phương (2021), *Khảo sát: 70% trẻ em từ 1 đến 14 tuổi bị kỷ luật bằng bạo lực trong gia đình*, <https://www.sggp.org.vn/share619866.html>, ngày truy cập: 24-3-2025.