

40% NGƯỜI CHƠI WORLD OF WARCRAFT BỊ NGHIỆN

Cách đây vài năm, tác giả bài viết có một đồng nghiệp mắc chứng nghiện game. Phần lớn thời gian của anh này được dành cho trò game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi EverQuest. Khi không chơi, anh ta vẫn không thể ngừng nói về nó, viết bài về nó

Cách đây vài năm, tác giả bài viết có một đồng nghiệp mắc chứng nghiện game. Phần lớn thời gian của anh này được dành cho trò game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi EverQuest. Khi không chơi, anh ta vẫn không thể ngừng nói về nó, viết bài về nó trên các forum hay mơ về lần chơi tiếp theo. Anh ta chơi như kẻ bị ám ảnh, cứ tan sở về nhà là nhảy ngay vào máy tính. Chẳng cần suy đoán cũng biết cuộc sống gia đình và xã hội của anh ta bị ảnh hưởng như thế nào. Kết cục cuối cùng: Anh ta mất luôn cả công việc.

Nguồn: peliplaneetta

Trường hợp như anh bạn trên không phải là hiếm. Bệnh nghiện game đã xuất hiện ngay từ những ngày MUD còn ở dạng văn bản, thế nhưng phải đến những năm gần đây, những thuật ngữ biến tướng như "Ever-đơ" hay "World of War-sập" mới trở nên đại chúng. Giờ đây, Tiến sĩ tâm lý học Maressa Hecht Orzack của Bệnh viện McLean, Massachusetts, còn đi xa hơn khi khẳng định: có tới 40% số game thủ WoW mắc chứng nghiện game. Bà khẳng định số liệu này được lấy từ một diễn đàn uy tín, song không quên nói thêm rằng, kể cả khi tỷ lệ chỉ có từ 5-10%, chúng vẫn đại diện cho một số lượng người chơi khổng lồ bị "mất kiểm soát hành vi". Orzack đã nghiên cứu vấn đề nghiện game suốt 11 năm nay và trong suốt thời gian đó, bà cho biết đã tư vấn cho không biết bao nhiêu người, từ những bậc phụ huynh hoang mang, những người vợ/bạn gái bị bỏ quên và đôi khi, chính bản thân game thủ nữa. Đi tìm giải pháp Bà cho rằng nên quy kết trách nhiệm cho các trò game hơn là người chơi. "Không thể nhắc đến sức mạnh lý trí ở đây được. Những game này được đều thiết kế để quyến rũ bạn, hấp dẫn bạn, giữ riết lấy bạn bên máy tính. Nó giống như một vòng luẩn quẩn: càng chơi nhiều, người chơi càng ít thời gian dành cho sự nghiệp và các quan hệ cá nhân cũng bắt đầu rạn vỡ". Giải pháp mà Orzack đưa ra là các trò game MMORPG cần có nhãn cảnh báo ngoài hộp CD, cũng giống như cảnh báo trên vỏ bao thuốc lá vậy. Bên cạnh đó, bà cũng tin rằng các chứng nghiện có liên quan đến máy tính (bao gồm cả chat và Internet) cần phải được coi là một chứng bệnh rối loạn thần kinh hợp pháp, tức là cần nằm trong diện bảo hiểm y tế. Lẽ dĩ nhiên, tiến sĩ Orzack không phải là người duy nhất lo ngại về hội chứng nghiện game. Chính phủ Trung Quốc mới đây đã ra quyết định hạn chế thời gian chơi game online do lo ngại các công dân trẻ đang tiêu phí quá nhiều thời gian vào những trò như WoW. Một bệnh viện phục hồi tâm lý cho các bệnh nhân nghiện game cũng vừa mọc lên tại Amsterdam, Hà Lan. Tuy nhiên, theo lời khuyên của các chuyên gia, biện pháp tốt nhất chính là tuyên truyền cho người chơi ý thức cân bằng cuộc sống của mình: chơi, làm việc và giải trí cần phải hài hòa,

