

TRÒ CHƠI MANG TÍNH BẠO LỰC LÀM TĂNG NGUY CƠ PHẠM TỘI

Trò chơi điện tử mang tính bạo lực và ca ngợi các nhân vật chống đối xã hội có thể làm gia tăng nguy cơ phạm tội, cùng nhiều hành vi nguy hiểm khác như sử dụng thuốc lá và rượu bia ở lứa tuổi thiếu niên.

AFP cho hay, nghiên cứu được tiến hành với hoạt động khảo sát ngẫu nhiên 5.000 thanh thiếu niên Mỹ trong giai đoạn khoảng 4 năm. Các trò chơi bạo lực được kiểm tra trong giai đoạn này đều mang tính bạo lực như Grand Theft Auto, Manhunt, Spiderman và một số trò chơi dành cho người trưởng thành khác.

Các trò chơi điện tử mang tính bạo lực sẽ ảnh hưởng đến sự thay đổi về hành vi ứng xử, khiến lứa tuổi thanh thiếu niên trở nên nổi loạn và kích động hơn. (Ảnh minh họa: Alamy)

Qua phân tích, nhóm chuyên gia phát hiện mối liên hệ giữa loại trò chơi này và những thay đổi trong hành vi ứng xử của người chơi, như chuyển biến về tính cách, thái độ trở nên nổi loạn hơn và kích động hơn.

Trên thực tế, người chơi có thể tự coi họ là nhân vật chính trong trò chơi đó. Những tác động này có tính chất tương tự ở cả nam và nữ, và ảnh hưởng mạnh nhất đến những người "nghiền" trò chơi có nội dung và nhân vật chống đối xã hội.

Theo nhóm chuyên gia của Đại học Dartmouth, Mỹ, đây là nghiên cứu đầu tiên chỉ ra những tác động tiềm ẩn của trò chơi điện tử mang tính bạo lực, khi nó vượt ra ngoài hành vi hung hăng, dẫn đến nguy cơ sử dụng chất kích thích, lái xe liều lĩnh và hành vi tình dục không an toàn. Các trò chơi dành cho lứa tuổi trưởng thành cũng có ảnh hưởng nhất định đến tư duy hình ảnh bản thân của người chơi, phần lớn là lứa tuổi thiếu niên hiện nay.

Một số nghiên cứu trước đây từng chỉ ra rằng trò chơi điện tử có thể kích động thanh thiếu niên lái xe bất cẩn, hay các trò chơi bạo lực có liên quan đến hành vi hung hăng và quá khích của lứa tuổi này.