



## **Căn Bệnh Thời Đại "Nghiện video games & game-online" và Những Cái Chết Liên Hệ.**

Trịnh Thanh Thủy

Căn bệnh "Nghiện game" đã trở thành một đề tài nóng bỏng và nan giải trên toàn cầu chứ không còn là vấn đề riêng ở một quốc gia nào đó nữa. Những tác hại về vật chất lẫn tinh thần của việc say mê trò chơi ảo trên mạng này đã tạo nên những hậu quả làm rúng động thế giới. Ảnh hưởng xấu ngày càng trầm trọng của nó lan rộng, ăn sâu, lan nhanh đến nỗi không ai ngăn được. Gần đây nhất là việc một cậu học trò cấp II giết mẹ sau khi bị mẹ mắng vì nghiện game đã tạo nên một bi kịch đau thương. Theo báo Korea Herald ngày 17 tháng 11 năm 2010, cậu bé 15 tuổi này đã treo cổ tự tử bằng dây điện trên ban công nhà ở quận Daeyeon, tỉnh Busan. Cha mẹ cậu bé bị phân đôi vì hạnh phúc gia đình tan vỡ. Người mẹ do mưu sinh mà chênh mảng đến việc quan tâm con cái để cậu bé nghiện game từ năm lớp 5. Cậu dường như thích các trò chơi đao kiếm, súng ống. Mẹ và con thường xung đột vì người mẹ la mắng cậu con chơi game quá độ mỗi đêm tới 2 -3 giờ sáng. Kết quả khám nghiệm tử thi cho thấy trên thân thể người mẹ có những vết bầm tím do bị đánh đập, trên gương mặt có nhiều vết cào cấu. Qua sự việc trên người ta có thể suy luận ra một điều cậu bé đã hận mẹ cậu thậm tệ vì cấm đoán cậu chơi game và có thể vì ảnh hưởng xấu của bạo lực trong các trò chơi trên thế giới ảo mà cậu đã giết mẹ bằng những hành vi bạo lực.

Ngoài tác hại tâm lý, những tác hại sinh lý do chơi game quá độ đến kiệt sức đã gây nhiều cái chết cho chính các game thủ hay người khác được ghi nhận trên nhiều quốc gia từ Âu sang Á. Vì đâu mà một thanh niên 21 tuổi ở Hudson, Winconsin, Hoa kỳ tự tìm cái chết trên ghế trước máy vi tính của anh ta năm 2002? Trước khi tự bắn vào đầu, anh đã chơi trò chơi ảo Everquest nhiều giờ. Người thân kể rằng anh đã hy sinh tất cả mọi thứ trên đời cho sở thích chơi game của mình. Anh mất việc vì dùng quá nhiều thời gian để chơi game, rồi xa lánh gia đình, bạn bè. Khi anh chết cảnh sát báo cáo rằng, chung quanh anh toàn là rác, quần áo dơ, hàng tá hộp Pizza không và xương gà vớt rải rác khắp nơi. Trước khi tự vẫn, anh đã có những dấu hiệu cho thấy tâm thần anh có vấn đề. Và có thể anh đã dùng game làm lối thoát như người ta dùng rượu và ma túy vậy. Cuối cùng nó cũng tiễn anh vào cái chết, đầu đã ngã về một bên mà mặt vẫn hướng về màn hình như một nỗi ám ảnh bám riết theo anh vào cõi chết.

Tháng 11 năm 2005, tại tiểu bang Ohio, một thanh niên 24 tuổi vì mê chơi game mà chênh mảng bỏ quên hai đứa con sinh đôi mới 10 tháng trong bồn tắm hơn 30 phút đến nỗi chúng bị chết đuối. Tháng 9 năm 2006, một người cha 27 tuổi ở Philadelphia đã đập ít nhất là 5 cú làm vỡ sọ chết đứa con gái 17 tháng khi nó giựt hộp game Xbox của bố nó. Cũng tại Ohio, một thiếu niên còn tuổi teen đã bắn cha mẹ, người mẹ bị chết khi họ ngăn cấm và tịch thu trò chơi Halo 3 của cậu vào tháng 10 năm 2007. Riêng tiểu bang Alabama, khi một thanh niên bị bắt đưa tới trạm cảnh sát vì bị nghi ngờ ăn trộm xe. Thành linh anh vụt thoát và giựt được khẩu súng của người cảnh sát và bắn vào đầu viên cảnh sát ấy đến chết. Trước đó anh ta đã chơi hàng trăm giờ trò chơi "Grand Theft Autogame". Đây là một trò chơi ảo có nhiều cảnh bạo lực, kích thích tính hành động, trí mạo hiểm, thích đua xe. Nó khuyến khích những cử chỉ lén lút, dạy trẻ nhỏ dùng những hành vi giết người chống lại nhân viên công quyền hay biểu tượng của quyền lực. Và một cậu bé 15 tuổi ở Ontario, Canada, giận cha mẹ bỏ nhà ra đi khi cha mẹ cậu tịch thu trò chơi Xbox 360 vì cậu mê game quá độ đến nỗi thi rớt. Người ta tìm thấy thi thể của cậu vài tuần sau, kết quả khảo nghiệm là rơi từ cây xuống.

Số người chết vì chơi game quá độ ở trời Đông không thua gì trời Tây. Ở Trung Quốc, tháng Hai năm 2007, một người đàn ông trẻ 26 tuổi béo phì đã kiệt sức sau cuộc chạy đua đường dài với trò chơi của thế giới ảo. Anh đã chơi liên tục không nghỉ trong 15 ngày trong dịp nghỉ Tết Nguyên Đán. Anh chết do hậu quả, ngồi một chỗ không ngủ, ăn và uống liên tục thiếu hoạt động đi lại hay thể thao và tim anh cũng lười không chịu bơm máu cho cơ thể anh nữa. Cũng năm ấy, tại Quảng Châu một người đàn ông 30 tuổi, chết liền sau khi chơi game liên tục trong 3 ngày. Theo thống kê của Trung tâm Thông tin mạng Internet Trung Quốc, tính đến nay số lượng người sử dụng Internet ở Trung Quốc lên đến hơn 420 triệu người, trong đó có 265 triệu người đăng ký chơi game trực tuyến và 24 triệu người đã rơi vào tình trạng nghiện game. Đài truyền hình trung ương Trung Quốc CCTV từng cho rằng sự phổ biến của game online là một trong những nguyên nhân gây ra nhiều vấn đề trong xã hội như nghiện ma túy, mang thai ở tuổi vị thành niên, thậm chí là giết người. Có đến 80% tội

phạm hình sự trong độ tuổi thanh niên ở Trung Quốc đã phạm tội từ game online. Thanh thiếu niên dưới 18 tuổi nghiện game online đến quên cả học hành đang là vấn nạn gây đau đầu cho cơ quan chức năng và xã hội nước này.

Tháng 6, năm 2005, một cậu bé 13 tuổi ở tỉnh Tianjin, Trung Quốc đã tự tử bằng cách nhảy từ sân thượng chung cư 24 tầng, nơi cậu ở. Cậu để lời trôi trên một mảnh giấy rằng cậu ra đi để hy vọng gặp được các đồng bạn game thủ ở chốn thiên đàng!!! Trước đó bố mẹ cậu mới phác giác ra con mình không ăn uống gì sau hai ngày hai đêm mê mết ở tiệm café net để chơi game-online. Họ lắc đầu với giọng đầy nước mắt cho biết con mình bị đầu độc bởi game như một thứ ma túy giết người. Đài BBC đã loan tin vào tháng 3 cùng năm 2005, Qiu Chanwei, một game thủ vì muốn trả thù đã dùng dao thật đâm chết một người bạn. Lý do, vì người này đã bán(\$675) trên Ebay cây kiếm ảo của trò chơi Legend of Mir 3 mà anh ta đã cho người này mượn.

Trong khi đó, báo The Korea Times cho biết số người nghiện game online tại Hàn Quốc cũng đang ở mức báo động. Một báo cáo của Viện Nghiên cứu kinh tế nhân dân (PERI) cho rằng hiện có 520.000 học sinh tiểu học (chiếm 7%) và gần 1 triệu người trong độ tuổi từ 20-30 đang nghiện game online. Báo cáo này gây sửng sốt cho xã hội Hàn Quốc trong nửa đầu năm 2010 và PERI đã kêu gọi Chính phủ Hàn Quốc tạm đình chỉ game online. Theo Bộ Quản lý công cộng và an toàn Hàn Quốc, trong những năm gần đây ngoài vấn đề tội phạm do ảnh hưởng từ game online, ở Hàn Quốc còn xảy ra nhiều trường hợp đột quy ngay trên máy tính do chơi game liên tục trong nhiều giờ. Bộ Văn hóa - thể thao và du lịch Hàn Quốc cũng cho biết chính phủ nước này đang sử dụng hệ thống tự động, buộc người chơi game online phải thoát khỏi trò chơi vào lúc nửa đêm.

Starcraft là một trò chơi online có nhiều game thủ cùng chơi. Nó thông dụng đến nỗi có những game thủ chuyên môn chơi trò này để kiếm tiền, số tiền có thể lên đến 100,000 đôla một năm. Nó tạo nên cơn nghiện rất trầm trọng. Tại Nam Hàn, năm 2005, Seungseob Lee, sau khi chơi liên tục 50 tiếng trò chơi này tại một tiệm Cà phê Internet đã chết vì tim ngưng đập. Trước đó sáu tuần anh đã bị đuổi việc vì chơi game nên bị trễ làm quá nhiều và bạn gái cũng bỏ anh ta. Thảm kịch chết người vì suy dinh dưỡng đã xảy ra cho một em bé ba tháng người Nam Hàn, khi cha mẹ em bỏ bê con thật, say mê trò chơi trực tuyến nuôi một đứa con ảo ở một tiệm cà phê net!!!

Tác động xấu của căn bệnh chơi game online không những hoành hành ở các nước có mức ảnh hưởng cao độ như Trung Quốc hay Hàn quốc mà Việt Nam cũng bị và đang ở mức độ cao. Nạn nhân mới ở Việt Nam này là một cậu học sinh 16 tuổi học lớp 11 bị xuất huyết não nằm liệt giường sau khi chơi game quá độ bị đột quy. Sau ngày 24 tháng 10 năm 2010, cậu bé đã sống đời thực vật tại nhà, nằm trên giường, chân tay cử động yếu ớt, đôi mắt ngậy dại. Năm 2007, cảnh sát VN đã bắt giữ một cậu bé 13 tuổi can tội cướp và giết một bà lão 81 tuổi để lấy tiền chơi game. Cậu bé khai tại đồn công an là cậu cần có tiền để chơi game nên đã quyết định cướp 100,000 đồng VN và giết luôn bà lão để bị miệng. Các bậc phụ huynh ở VN đã bày tỏ, chia sẻ nỗi ưu tư trên báo Tuổi Trẻ, các trang mạng và rung lên hồi chuông cảnh báo. Họ la lớn "gấp lắm, gấp lắm rồi", họ hoang mang, khổ sở và bối rối nhìn con em sa vào cảnh nghiện ngập mà không biết cách nào gỡ ra. Sự ngăn cấm, đánh đập, dọa nạt, tịch thu game, dễ gây nên phản ứng chống trả bằng bạo lực, hậu quả là những bi kịch thương tâm dẫn đến cái chết.

Những cái chết xảy ra trên khắp toàn cầu liên hệ tới căn bệnh thời đại "nghiền game" tôi đã liệt kê trên chỉ là một phần nhỏ tác động xấu của game trên mặt nổi. Căn bệnh mê game còn gây ra những hệ quả nghiêm trọng lâu dài cho nhiều thế hệ sau này mà chúng ta cần đi sâu hơn vào chi tiết trong những bài viết phân tích khác đầy đủ hơn. Hẹn bạn đọc ở những bài khác trong mong mỗi tìm ra những giải pháp giải quyết được các vấn đề liên quan tới căn bệnh dịch hay lây này.

Trịnh Thanh Thủy