

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN HÓA HÀ NỘI
KHOA VĂN HÓA HỌC



TÁC ĐỘNG CỦA GAME NHẬP VAI
ONLINE ĐẾN ĐỜI SỐNG CỦA SINH
VIÊN HIỆN NAY

Sinh viên thực hiện: Đặng Minh Hoàng

Người hướng dẫn: TS: Lê Thị Cúc

Hà Nội, 2015

LỜI CẢM ƠN

Trong suốt quá trình thực hiện đề tài: “Tác động của game nhập vai online đến đời sống của sinh viên hiện nay” tôi đã nhận được rất nhiều sự quan tâm, chỉ bảo, giúp đỡ. Tôi xin được gửi lời cảm ơn tới những người đã quan tâm và giúp đỡ chúng tôi thực hiện đề tài này.

Tôi xin cảm ơn sâu sắc nhất tới TS Lê Thị Cúc, giảng viên khoa Văn hóa học, Trường Đại học Văn hóa Hà Nội. Cô là người đã định hướng và tận tình chỉ bảo cho tôi trong suốt quá trình lựa chọn, xây dựng cũng như hoàn thành ý tưởng cho đề tài nghiên cứu của mình.

Tôi xin được gửi lời cảm ơn tới các thầy cô là giảng viên khoa Văn hóa học đã tận tình giúp đỡ và tạo điều kiện cho tôi trong suốt quá trình thực hiện đề tài này. Bên cạnh đó tôi xin được gửi lời cảm ơn các anh, chị và các bạn sinh viên Trường Đại học Bách Khoa Hà Nội, các anh chị, các bạn đã tạo mọi điều kiện để cho đề tài được hoàn chỉnh hơn.

Xin trân trọng cảm ơn !

Hà Nội, ngày 04 tháng 05 năm 2015

Sinh viên

Đặng Minh Hoàng

MỤC LỤC

DANH MỤC BẢNG CHỮ CÁI VIẾT TẮT ...	Error! Bookmark not defined.
MỞ ĐẦU	6
Chương 1 : TỔNG QUAN VỀ GAME NHẬP VAI ONLINE VÀ SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI.....	15
1.1. TỔNG QUAN VỀ GAME NHẬP VAI ONLINE.....	15
1.1.1. Hệ thống các khái niệm.....	15
1.1.2. Lịch sử phát triển game nhập vai trên thế giới và ở Việt Nam.	16
1.1.3. Đặc điểm của game nhập vai	23
1.1.4. Các trò chơi nhập vai được giới trẻ yêu thích hiện nay	25
1.2. KHÁI QUÁT VỀ SINH VIÊN ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI	28
1.2.1. Khái quát chung về trường Đại học Bách khoa Hà Nội	28
1.2.2. Đặc điểm sinh viên Đại học Bách khoa Hà Nội	32
Chương 2 : THỰC TRẠNG ẢNH HƯỞNG TỪ GAME NHẬP VAI ONLINE ĐẾN ĐỜI SỐNG CỦA SINH ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI	36
2.1. THỰC TRẠNG CHƠI GAME NHẬP VAI ONLINE CỦA SINH VIÊN ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI.....	36
2.1.1. Địa điểm sinh viên thường chơi game nhập vai	36
2.1.2. Thời gian và tần suất chơi game nhập vai	37
2.1.3. Kinh phí chơi game nhập vai online	40
2.2. ẢNH HƯỞNG CỦA GAME NHẬP VAI ONLINE ĐẾN ĐỜI SỐNG CỦA SINH VIÊN HIỆN NAY	41
2.2.1. Ảnh hưởng đến kinh tế.....	41

2.2.2.	Ảnh hưởng đến nhận thức.....	42
2.2.3.	Ảnh hưởng đến tình cảm-xúc cảm.....	48
2.2.4.	Ảnh hưởng đến hành vi.....	54
Chương 3 : MỘT SỐ NHẬN ĐỊNH VÀ MỘT SỐ GIẢI PHÁP ĐỐI VỚI VIỆC CHƠI GAME NHẬP VAI CỦA SINH VIÊN ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HIỆN NAY.....		62
3.1.	NGUYÊN NHÂN CHƠI GAME NHẬP VAI ONLINE CỦA SINH VIÊN ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI.....	62
3.2.	MỘT SỐ KIẾN NGHỊ.....	65
3.2.1.	Đối với cơ quan quản lý game	66
3.2.2.	Đối với gia đình	68
3.2.3.	Đối với cá nhân người chơi.....	70
KẾT LUẬN.....		73
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....		75

MỞ ĐẦU

1. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Từ xưa đến nay giải trí luôn là một nhu cầu thiết yếu, chính đáng của con người để lấy lại sự cân bằng, sức khỏe và trí lực sau những giờ phút học tập, làm việc mệt mỏi, căng thẳng. Sự giải trí của con người bao giờ cũng gắn liền với những hình thức giải trí cụ thể của từng thời đại khác nhau bởi vì hình thức giải trí là một thực thể động thay đổi theo thời gian, sự ra đời và phát triển của nó gắn liền với sự phát triển và tiến bộ của xã hội và khoa học kỹ thuật. Trước đây, những loại hình giải trí thường đơn giản, có sẵn trong tự nhiên nhưng đến ngày nay: trong thời đại Internet kỹ thuật số, hình thức giải trí đa dạng hơn nhiều: đua xe, cưỡi ngựa, bắn súng bằng mô hình và gần đây nhất là sự ra đời của game với các loại hình vô cùng phong phú và đa dạng mà đỉnh cao của nó là Game online trò chơi trực tuyến, trong đó đặc biệt là game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi.

Hiện nay, game online đang trở thành vấn đề thời sự nóng bỏng trên các phương tiện thông tin đại chúng ở Việt Nam và trên Thế giới. “Con bão” game nhập vai trực tuyến thu hút nhiều người chơi không những chỉ quét qua các tụ điểm chơi game công cộng mà còn trở thành hiện tượng xã hội ảnh hưởng đến nền kinh tế của nhiều quốc gia trên thế giới. Tại khu vực Châu Á-Thái Bình Dương, chỉ tính riêng năm 2004, các nhà cung cấp game trực tuyến đã thu được 1,09 tỷ USD từ số lượng game thủ đăng kí chơi, tăng 30% so với toàn bộ doanh số của năm 2003. Trong đó, thị trường game Hàn Quốc đạt giá trị lên đến 533,4 triệu USD, tăng trưởng với tỷ lệ 24,8%, đứng đầu danh sách các quốc gia chịu ảnh hưởng của cơn bão MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing game- Game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi). Trung Quốc theo sau với 298 triệu USD, còn Đài Loan đứng vị trí thứ ba với con số 190,9 triệu USD. Ngay cả thị trường non trẻ trong khu vực như Thái Lan, doanh thu cũng tăng gấp 3 lần so với năm 2003, đạt 22,9 triệu với tỷ lệ

tăng trưởng hàng năm là 19,7%. Dự báo đến năm 2009, thị trường game trực tuyến Châu Á sẽ đạt được con số gấp đôi mức hiện tại. Và Việt Nam, một nước đang phát triển cũng không nằm ngoài “con bão” game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi đó.

Nhờ sự phổ cập rộng rãi của Internet, mức sống của người dân ở đô thị ngày càng được nâng cao và việc các nhà sản xuất liên tục cho ra đời những sản phẩm Game mới... là những yếu tố khách quan tạo nên “con lốc” say mê Game trong giới trẻ. Về mặt lý thuyết, Game là một trò chơi, nên cái lợi của nó là giúp người chơi có thêm cách thức tiêu khiển trong cuộc sống công nghiệp. Bên cạnh đó, thế giới Game nhập vai online rất cuốn hút vì nó tạo ra một cộng đồng văn hoá không biên giới đầy hấp dẫn. Loại hình giải trí này có thể giúp người chơi giao lưu, kết bạn với những người chơi khác. Khi tham gia vào trò chơi, người chơi có cảm giác mình thực sự vào cuộc, được đóng vai các nhân vật có tính cách đặc biệt, được làm những công việc phi thường. Các nhân vật trong thế giới ảo cũng có thể bày tỏ sự đồng cảm với các sự kiện xảy ra trong thế giới thật của game thủ. Với ý nghĩa đó, game nhập vai không dừng lại ở tư cách là một trò chơi giải trí đơn thuần, mà nó còn là một xã hội thu nhỏ, giúp người chơi khẳng định mình, phát triển tính cộng đồng trong những trận đấu đòi hỏi sự tham gia của tập thể.

Xét trên khía cạnh kinh tế, doanh thu từ việc cung cấp các sản phẩm Game nhập vai online đến với người sử dụng sẽ đem lại lợi nhuận đáng kể cho các doanh nghiệp. Sự phát triển của thị trường Game online trong đó có Game nhập vai online chính là động lực để các công ty phần mềm có đơn đặt hàng gia công game cho nước ngoài và từ đó tích lũy kinh nghiệm để xây dựng, triển khai Game mang nhãn hiệu Việt Nam. Trong tương lai, sản xuất Game đã được xác định là một mục tiêu để phát triển ngành công nghiệp phần mềm và dần dần chiếm lĩnh thị trường trong nước, thay thế cho game nhập khẩu.

Bên cạnh những lợi ích kể trên, phải khẳng định Game nhập vai online là một trò chơi có tính chất “gây nghiện”. Chưa bao giờ, tính hai mặt của một vấn đề lại bộc lộ rõ như ở trò chơi trực tuyến này. Trong khi những nhà sản xuất ngày càng nỗ lực làm tốt hơn công việc của mình thì đồng thời, họ cũng mang đến sức hấp dẫn khó cưỡng nôi cho những người sử dụng chúng. Những phiên bản game nhập vai lôi cuốn với hình ảnh đẹp, âm thanh sống động, không gian ba chiều hoành tráng, có nội dung gay cấn, tình tiết hồi hộp và hành động cao siêu đã khiến cho người chơi quên ăn, quên ngủ, bê trễ công việc và bỏ cả học hành. Chỉ đến khi xảy ra trường hợp một thanh niên 25 tuổi ở phía Nam bị rơi vào tình trạng hôn mê sâu, ngất xỉu kéo dài do 3 ngày liền do chơi game liên tục thì mặt trái của Game nhập vai online mới thực sự khiến dư luận xã hội phải bàng hoàng.

Việt Nam là một đất nước có hơn 93 triệu dân, trong đó sinh viên là nhóm dân số chiếm tỉ lệ 6% trong 24.5% thanh thiếu niên (theo số liệu Tổng điều tra dân số 2010). Vì sinh viên là lực lượng lao động có tiềm năng to lớn, quyết định sự lớn mạnh và thịnh vượng của đất nước nên việc nắm được những vấn đề có ảnh hưởng tới sự phát triển của họ là rất quan trọng. Sự bùng nổ của Game nhập vai trong gian qua đã dẫn đến một số tác động tiêu cực đối với thanh thiếu niên nói chung và sinh viên nói riêng khiến dư luận xã hội rất quan ngại. Bài toán làm sao nghiên cứu những ảnh hưởng của Game nhập vai đến đời sống của sinh viên từ cái nhìn của chính những “người trong cuộc” đã thúc đẩy chúng tôi tiến hành nghiên cứu ***“Tác động của Game nhập vai online đến đời sống sinh viên hiện nay”***.

2. LỊCH SỬ NGHIÊN CỨU VẤN ĐỀ

Trong quá trình phát triển của Game nhập vai online, từ những thời kỳ đầu tiên xuất hiện ở thị trường Việt Nam cho đến khi được giới trẻ quan tâm, tham gia nhiều thì game nhập vai online cũng đã được điều tra, nghiên cứu

khoa học dưới nhiều dạng hình thức khác nhau. Về phía Nhà nước cũng đã có sự quan tâm đưa ra nhiều chính sách, văn bản điều chỉnh hướng chơi game online ở giới trẻ nói chung và game nhập vai online nói riêng. Gần đây nhất Chính phủ đã ban hành “Văn bản quản lý game và mạng internet năm 2013” vào ngày 19/7/2013, theo đó luật sẽ chính thức có hiệu lực vào ngày 1/9/2013: trong luật quy định rõ ràng về nguyên tắc quản lý game, quyền và nghĩa vụ của doanh nghiệp cung cấp game...

Ngoài sự quan tâm của nhà nước, nhiều nhà nghiên cứu cũng đã đi sâu vào nghiên cứu game online, tìm hiểu quá trình game online phát triển trong giới trẻ, nghiên cứu sự tác động của game online đối với giới trẻ. Tiêu biểu là nghiên cứu của PGS.TS Nguyễn Thị Bích Hà “Tác động của game online tới thanh thiếu niên”. Nghiên cứu đã đưa ra được thực trạng phát triển game online của thế giới và Việt Nam, đưa ra được những tác động của game online tới thanh thiếu niên trên các mặt: nhận thức, hành vi, xúc cảm, tình cảm... và thái độ của xã hội đối với hiện tượng thanh thiếu niên chơi game online.

Vào năm 2010, Đề tài nghiên cứu “Thị trường trò chơi trực tuyến Việt Nam thực trạng và giải pháp” của sinh viên nghiên cứu khoa học trường Đại học Ngoại Thương do Th.s Hoàng Xuân Bình Phó trưởng khoa Kinh tế quốc tế, Đại học Ngoại Thương hướng dẫn thực hiện. Trong đề tài nghiên cứu đã làm rõ khái niệm và phân loại trò chơi trực tuyến cùng một số khái niệm liên quan khác. Lịch sử ra đời và giới thiệu một số ngành công nghiệp game lớn trên thế giới cũng như sự xâm nhập và phát triển của trò chơi trực tuyến tại Việt Nam - Khảo sát, đánh giá thực trạng của thị trường game online Việt Nam hiện nay: Nhu cầu, sở thích, thị hiếu của người chơi (gamer), vai trò của các nhà phát hành game, hệ thống phân phối và các dịch vụ liên quan cũng như khung pháp lý và các định hướng của Chính phủ nhằm phát triển ngành công nghiệp game Việt Nam. Mặt khác game online đã phát triển mạnh mẽ ở

nhều các tỉnh khác nhau. Sự phát triển này đã thu hút được sự quan tâm của nhiều nhà nghiên cứu về thực trạng, nghiên nhân dẫn đến sự phát triển đó.

Đề tài “Phân tích thực trạng chơi game online của giới trẻ hiện nay tại tỉnh Đồng Tháp” của Th.s Nguyễn Giác Trí. Nghiên cứu đưa ra được thực trạng chơi game online của giới trẻ ở tỉnh Đồng Tháp, nghiên cứu trong khoảng thời gian từ 1/4/2011 đến 30/5/2011. Trong bài đưa ra được số liệu giới trẻ chơi game ở đây, và chơi game với mục đích gì? Từ những số liệu này đưa ra được giải pháp, khuyến nghị đối với người chơi game online, với nhà nước, với xã hội,...nhằm khắc phục tình trạng thiếu sự hiểu biết về game dẫn đến nhiều ảnh hưởng xấu.

Game online giờ đây đã phát triển đến trình độ hình thành nhiều cộng đồng game, thế giới game trên mạng internet tụ tập được đông đảo người quan tâm. Từ đó xuất hiện nhiều bài báo mạng trên nhiều trang web của mạng xã hội hay trang web chủ của game online như game.playpark.vn, vietbao.vn, au.vtc.vn, www.chungta.com,... Những bài viết này cho chúng ta biết được những sự kiện sắp tới của làng game online Việt, thực trạng game online của Việt Nam và trên thế giới, những game thủ nổi bật,...Ngoài ra, còn có một số tác phẩm nước ngoài có nghiên cứu về vấn đề này.

Tác phẩm ‘Hiểu về game online, vấn đề nghiện và cách điều trị cho thanh thiếu niên’ của tác giả Kimberly Young, tác phẩm có đề cập đến vấn đề game online có khả năng gây nghiện rất kinh khủng đối với giới trẻ và tác giả cũng đưa ra một số giải pháp để hạn chế cũng như điều trị cho thanh thiếu niên.

Tác giả Ferguson có tác phẩm “Trò chơi bạo lực có thể có nhiều tác dụng tốt?”. Tác giả Ferguson cho rằng chơi game nói chung và game bạo lực nói riêng ngoài những tác hại của game thì ngược lại game cũng có những lợi ích đối với bản thân người chơi.

Các nghiên cứu trên mới chỉ đưa được phần nào những ảnh hưởng của game online ở một phạm vi rộng. Với đề tài nghiên cứu ‘ Tác động của game nhập vai online đến đời sống của sinh viên hiện nay’ sẽ đưa ra được thực trạng ảnh hưởng của game nhập vai đã mang lại đối với sinh viên Đại học Bách khoa Hà Nội và đưa ra được những giải pháp nhằm phát huy những ảnh hưởng tích cực của game nhập vai online đối với sinh viên nói riêng và giới trẻ nói chung

3. MỤC ĐÍCH VÀ NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU

3.1. Mục đích nghiên cứu

Qua tìm hiểu ảnh hưởng của việc chơi Game nhập vai online đề tài đề xuất một số giải pháp quản lý để Game nhập vai online thực sự có ảnh hưởng tích cực cho người sử dụng, đặc biệt là sinh viên hiện nay.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

Để làm rõ mục đích trên, đề tài giải quyết những nhiệm vụ sau:

Khảo sát thực trạng chơi Game nhập vai online của sinh viên trên địa bàn Hà Nội, cụ thể là trường Đại học Bách khoa về các khía cạnh như: Lí do chơi game, những game nhập vai hay chơi, thời gian, kinh phí chơi.....

Chỉ ra những hệ quả tích cực và tiêu cực của game nhập vai đối với người chơi nói riêng và đối với xã hội nói chung.

Trên cơ sở đó đề xuất một số khuyến nghị giúp cho gia đình, cá nhân người chơi cụ thể là sinh viên có định hướng đúng đắn về việc chơi Game nhập vai online. Đồng thời giúp cho các nhà quản lý có cơ sở khoa học để đổi mới nội dung, phương pháp quản lý đối với các đối tượng chơi game nhập vai online. Qua đó làm giảm thiểu những tác động tiêu cực và phát huy những giá trị tích cực của loại hình giải trí này đối với những người chơi cũng như đối với xã hội.

4. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Những ảnh hưởng của việc chơi Game nhập vai online đến đời sống của sinh viên.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

- Không gian nghiên cứu: Đại học Bách Khoa Hà Nội.
- Thời gian nghiên cứu: Từ 2006 đến nay.

5. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Để làm rõ mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu của đề tài, chúng tôi sử dụng nhiều phương pháp nghiên cứu khác nhau:

5.1. Phương pháp văn bản học

Sử dụng kết hợp nhiều phương pháp khác nhau của văn bản học như: Tổng hợp, phân tích, đánh giá, so sánh.....để nghiên cứu các tài liệu liên quan đến nội dung đề tài. Đây là phương pháp quan trọng giúp chúng tôi tìm hiểu Thực trạng phát triển Game nhập vai online, Lịch sử nghiên cứu về Game nhập vai online và những loại hình Game nhập vai online đang được giới trẻ ưa thích.

5.2. Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi

Chúng tôi sử dụng bảng hỏi điều tra xã hội học với 200 phiếu nhằm thu thập ý kiến của các đối tượng sinh viên, chủ quán game, nhà quản lý nhằm đánh giá những yếu tố ảnh hưởng từ việc chơi Game nhập vai online đến đời sống của sinh viên. Cùng với phương pháp phỏng vấn sâu và phương pháp nghiên cứu tài liệu, phương pháp điều tra bằng bảng hỏi là một trong ba phương pháp nghiên cứu quan trọng nhất được sử dụng trong đề tài.

5.3. Phương pháp phỏng vấn sâu

Phương pháp phỏng vấn sâu được sử dụng nhằm khai thác thông tin, làm sáng tỏ những vấn đề có liên quan đến nhận thức, xúc cảm và hành vi của người chơi Game nhập vai online. Phỏng vấn sâu được tiến hành với 11 người (10 sinh viên và 1 chủ cửa hàng kinh doanh game).

5.4. Phương pháp quan sát

Phương pháp quan sát được sử dụng trong đề tài là phương pháp quan sát không tham dự.

Địa điểm quan sát: Quan sát một số địa điểm chơi Game gần trường Đại học Bách khoa.

Tiêu chí quan sát: Quan sát về thời gian chơi, loại hình trò chơi và thái độ của người chơi game nhập vai online.

6. Ý NGHĨA LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI

6.1. Ý nghĩa lý luận

Kết quả nghiên cứu của đề tài sẽ cung cấp tri thức để điều chỉnh các quan niệm phiến diện, chưa đúng về game nhập vai online để hình thành một quan niệm chính xác hơn, phù hợp hơn. Kết quả nghiên cứu phần nào giải thích được xu hướng lựa chọn và thực hiện hành vi chơi game của sinh viên cũng như quy luật về sự tương tác, trao đổi và sự lựa chọn hợp lý của giới trẻ.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

Kết quả nghiên cứu của khóa luận sẽ cung cấp những dữ liệu cụ thể làm sáng tỏ thực trạng chơi game nhập vai online của sinh viên góp phần chỉ ra những tác động tích cực và tiêu cực của game nhập vai online đối với những sinh viên trực tiếp chơi game online nói riêng cũng như đối với xã hội nói chung. Kết quả nghiên cứu cũng góp phần dự báo xu hướng phát triển của

game nhập vai online trong thời gian tới và đưa ra được những khuyến nghị và giải pháp cho các nhà quản lý và hoạch định chính sách trong việc quản lý vấn đề này để việc quản lý thực sự có hiệu quả hơn trong tương lai.

7. BỐ CỤC CỦA KHÓA LUẬN

Ngoài phần Mở đầu, Kết luận, Tài liệu tham khảo, Phụ lục, Nội dung đề tài gồm 3 chương:

Chương 1: Tổng quan về Game nhập vai online và sinh viên trường Đại học Bách khoa Hà Nội

Chương 2: Thực trạng ảnh hưởng của game nhập vai online đến đời sống của sinh viên trường Đại học Bách khoa Hà Nội

Chương 3: Một số nhận định và giải pháp đối với việc chơi game nhập vai online của sinh viên Đại học Bách khoa Hà Nội hiện nay

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Anderson, C.A and B.J, Bushman , *Effects of violent video game on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*, Psychological Science 12, 2001: 353-359.
2. Hoàng Xuân Bình (2010), *Thị trường trò chơi trực tuyến Việt Nam : Thực trạng và giải pháp*
3. Trần Thị Minh Đức (chủ biên), đề tài nghiên cứu: *Game bạo lực với thanh thiếu niên. Phân tích từ góc độ tâm lý xã hội*, do Quỹ phát triển Khoa học và Công nghệ Quốc gia tài trợ, 2011-013, Nhà xuất bản Đại học Quốc gia, 2013.
4. Trần Thị Minh Đức, Bùi Thị Hồng Thái (2013) *Thanh thiếu niên chơi game bạo lực: Những phân tích về tâm lý - xã hội và một số giải pháp quản lý - giáo dục định hướng*
5. Ferguson, C.J. Blazing angels or resident evil? *Can violent video games be a force for good? Review of General Psychology*, Volume 14, Issue 2, 2010.
6. Nguyễn Thị Bích Hà (2012), *Tác động của game online tới thanh thiếu niên*.
7. Kimberly Young. *Understanding Gaming Online Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. The American Journal of Family Therapy, Volume 37, 2009, 355-372.
8. Mark D. Griffiths & Alex Meredith. *Video game Addiction and its Treatment*. Journal of Contemporary Psychotherapy, Volume 39, Issue 4, 2009, 247-253.
9. Từ điển Tiếng Việt. Nxb Đà Nẵng – Trung tâm Từ điển học, Hà Nội – Đà Nẵng, 1997.

www.baogiaothong.net

www.gamethu.net

www.kenhtuyensinh.vn

www.tuoiitre.com.vn

www.volam.com.vn

www.vnexpress.net