

NGHIÊN CỨU ĐẶC ĐIỂM LÂM SÀNG CỦA NGHIỆN GAME ONLINE

Bùi Quang Huy; Đinh Việt Hùng**

TÓM TẮT

Nghiên cứu 15 bệnh nhân (BN) nghiện game online, điều trị tại Khoa Tâm thần - Bệnh viện 103, chúng tôi rút ra một số kết luận sau:

- Nhóm tuổi < 20 chiếm 80% số BN, 53,3% có trình độ phổ thông trung học, 66,7% là học sinh, 53,4% chơi game 4 - 6 giờ/ngày.

- Các triệu chứng: thèm chơi game mạnh mẽ, mất thời gian cho chơi game, bỏ bê các công việc khác và triệu chứng trầm cảm gặp ở tất cả BN.

- Bệnh thuyên giảm rõ rệt sau 4 tuần điều trị bằng thuốc chống trầm cảm và hết hoàn toàn sau 6 tuần điều trị. Tỷ lệ tái nghiện game 20% sau 3 tháng và 40% sau 6 tháng. BN tái nghiện đều đã bỏ điều trị củng cố.

* Từ khoá: Nghiện game online; Đặc điểm lâm sàng; Thuốc chống trầm cảm.

STUDY OF CLINICAL CHARACTERISTICS OF INTERNET GAME ADDICTION

SUMMARY

Study on 15 patients treated in Psychiatric Department of Hospital 103, who had internet game addiction, we remarked the following:

- 80% of all patients had less than 20 years old, 53.3% had level cultural high school, 66.7% are pupils, and 53.4% play game 4 - 6 hours per day.

- All patients had symptoms desiring to play the game, lost time due to playing the game, lost interesting for other problems and depressive symptoms.

- The most of symptoms remission after 4 weeks treated, and its remission fully after 6 weeks treated. Percents of relapse after 3 months are 20%, and after 6 months are 40%. All of relapsed patients don't received consolidation therapy.

** Key words: Internet game online; Clinical characteristics; Anti - depressive drugs.*

ĐẶT VẤN ĐỀ

Cùng với sự phát triển của game online (trò chơi trực tuyến) trên mạng internet, bệnh nghiện game online ngày càng phát triển, để lại nhiều hậu quả nặng nề và đang

dần trở thành vấn nạn mà xã hội chưa tìm ra cách giải quyết thỏa đáng.

Người nghiện video game chơi game quá nhiều, cô lập mình với gia đình, bạn bè hoặc mọi hình thức tiếp xúc với xã hội, họ tập trung vào chơi game mạnh hơn tất cả các việc khác trong cuộc sống.

* Bệnh viện 103

Phản biện khoa học: PGS. TS. Cao Tiến Đức

Mặc dù hiện nay chưa có chẩn đoán nghiện game online trong Bảng Phân loại bệnh tâm thần của Tổ chức Y tế Thế giới (ICD 10) và của Hội Tâm thần học Mỹ (DSM IV), nhưng các nhà tâm thần học trên thế giới đều thừa nhận sự tồn tại của bệnh nghiện game online.

Ở Việt Nam, hiện nay chưa có một tác giả nào nghiên cứu về bệnh nghiện game online,

Vì vậy, chúng tôi tiến hành nghiên cứu đề tài này với mục tiêu sau:

Nghiên cứu đặc điểm lâm sàng và đánh giá hiệu quả điều trị bệnh nghiện game online.

ĐỐI TƯỢNG VÀ PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

1. Đối tượng nghiên cứu.

- 15 BN (3 nữ, 12 nam) bị nghiện game online, được điều trị nội trú tại khoa A6, Bệnh viện 103, từ 5 - 2010 đến 4 - 2011.

- Tất cả BN đều được điều trị bằng thuốc chống trầm cảm (sertralín 100 mg/ngày hoặc amitriptylin 100 mg/ngày) kết hợp với thuốc an thần (olanzapin 10 mg/ngày). Thời gian điều trị 4 - 6 tuần.

2. Phương pháp nghiên cứu.

- Sử dụng phương pháp tiến cứu, cắt ngang, có đánh giá phân tích từng trường hợp.

- Tiêu chuẩn chẩn đoán nghiện game online: sử dụng tiêu chuẩn của Michael Brody (2007), người nghiện game online phải thỏa mãn các tiêu chuẩn sau:

+ BN chơi game online > 2 giờ/ngày.

+ Có ít nhất 2 trong số các triệu chứng sau:

Thèm chơi game mạnh mẽ.

Chơi game liên tục không nghỉ.

Không kiểm soát được việc chơi game.

Mất thời gian cho chơi game.

Bỏ bê các công việc khác.

Che giấu các cảm giác và tình huống khó chịu bằng cách chơi game.

Nói dối về thời gian chơi game.

Sử dụng sai về tiền bạc.

Có các triệu chứng của trầm cảm.

- Xử lý kết quả nghiên cứu theo phương pháp thống kê y học.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Tuổi của BN.

Tuổi ≤ 20: 12 BN (80,0%); > 20 tuổi: 3 BN (20,0%).

Tất cả các BN nghiện game đều rất trẻ (cao nhất 28 tuổi, thấp nhất 13 tuổi).

Kết quả này phù hợp với nghiên cứu của Tổ chức Harris Interactive (2007) khi điều tra trên 1.187 thanh thiếu niên nghiện game: 81% ở độ tuổi từ 8 - 18.

2. Trình độ học vấn.

Phổ thông cơ sở: 4 BN (26,7%); phổ thông trung học: 8 BN (53,3%); cao đẳng, đại học: 3 BN (20,0%). Đa số BN nghiện game chỉ có trình độ văn hóa phổ thông trung học. Số BN trình độ cao đẳng và đại học chiếm tỷ lệ thấp. Điều này hợp lý vì mãi chơi game nên không có khả năng học lên cao. Kết quả này phù hợp với điều tra của Trung tâm Nghiện và Sức khỏe tâm thần Toronto trên 9.000 người nghiện game, tuyệt đại đa số là học sinh từ lớp 7 đến lớp 12.

3. Nghề nghiệp.

Học sinh: 10 BN (66,7%); sinh viên: 3 BN (20,0%); viên chức: 2 BN (13,3%). Đa số BN nghiện

game là học sinh và sinh viên, số người là viên chức chiếm tỷ lệ rất thấp. Theo chúng tôi, học sinh, sinh viên là đối tượng dễ bắt chước nhau, họ dễ bỏ học để chơi game. Còn viên chức, tuy có điều kiện tiếp xúc với máy tính, nhưng do kỷ luật lao động ở cơ quan ràng buộc nên tỷ lệ nghiện game thấp.

Kết quả của chúng tôi phù hợp với điều tra của báo Telegram nước Anh (2007) khi khảo sát trên 391 người nghiện game thấy 65% là học sinh.

4. Thời gian chơi game mỗi ngày.

2 - 4 giờ: 2 BN (13,3%); 4 - 6 giờ: 8 BN (53,4%); > 6 giờ: 5 BN (33,3%). Số BN chơi game 4 - 6 giờ/ngày chiếm > 1/2 số BN (8 BN = 53,4%); tiếp theo là BN chơi > 6 giờ (33,3%); số chơi 2 - 4 giờ/ngày chiếm tỷ lệ rất nhỏ (2 BN = 13,3%). Kết quả của chúng tôi phù hợp điều tra của Trung tâm Nghiện và Sức khỏe tâm thần Toronto, khi nghiên cứu > 9.000 học sinh nghiện game từ lớp 7 - 12, đa số người nghiện game chơi 4 - 6 giờ/ngày và 10% số này chơi game \geq 7 giờ/ngày.

5. Nhóm các triệu chứng giống nghiện ma túy.

* Các triệu chứng giống nghiện ma túy:

Thèm chơi game mạnh mẽ: 15 BN (100,0%); chơi game liên tục không nghỉ: 12 BN (80,0%); không kiểm soát được việc chơi game: 10 BN (66,7%); mất thời gian cho chơi game: 15 BN (100,0%); bỏ bê các công việc khác: 15 BN (100,0%); che giấu các cảm giác và tình huống khó chịu bằng cách chơi game: 10 BN (66,7%); nói dối về thời gian chơi game: 8 BN (53,3%); sử dụng sai về tiền bạc cho chơi game: 6 BN (40,0%). Các triệu chứng thèm chơi game mạnh mẽ, mất thời gian cho chơi game và bỏ bê các công việc khác gặp ở tất cả BN. Còn triệu chứng chơi game không nghỉ (80%), không kiểm soát được việc chơi game (66,7%) và che giấu cảm giác khó chịu bằng việc chơi game (66,7%) gặp ở đa số BN.

Theo kết quả nghiên cứu của Hội Tâm thần học Mỹ, tất cả người nghiện game đều thèm chơi khi buộc phải ngừng chơi. Trẻ em thường khóc lóc, cáu kỉnh khi không được chơi game tiếp.

Nghiên cứu của chúng tôi phù hợp với kết quả của Nhân dân Nhật Báo (Trung Quốc) khi cho rằng nếu game thủ chơi > 3 giờ/ngày thì sẽ bỏ bê 50% các công việc khác, tỷ lệ này lên đến 100% nếu game thủ chơi quá 5 giờ/ngày.

6. Nhóm các triệu chứng giống trầm cảm.

Khí sắc giảm: 15 BN (100,0%); mất hứng thú và sở thích: 15 BN (100,0%); mệt mỏi, mất năng lượng: 15 BN (100,0%); mất ngủ: 15 BN (100,0%); chán ăn, sút cân: 12 BN (80,0%); chú ý và trí nhớ kém: 10 BN (66,7%); vận động tâm thần chậm chạp: 6 BN (40,0%); cảm giác vô dụng hoặc tội lỗi: 4 BN (26,7%); ý định và hành vi tự sát: 5 BN (33,3%). Theo Michael Brody (2007), những trẻ em nghiện game sẽ có các triệu chứng của trầm cảm như mất ngủ, chán ăn, hay cáu gắt, buồn bã vô cớ, mệt mỏi, mất hết các sở thích khác. Còn theo Hội Nhi khoa Mỹ, nhiều BN bỏ hết các mối quan hệ xã hội khác do nghiện game. Trong nghiên cứu của chúng tôi, tất cả BN đều thỏa mãn tiêu chuẩn chẩn đoán trầm cảm mức độ nặng. Có lẽ họ bị gia đình buộc vào viện do có hội chứng trầm cảm, chủ yếu là triệu chứng mất ngủ, mệt mỏi, bỏ ăn.

7. Kết quả điều trị cai nghiện game.

Bảng 1:

KẾT QUẢ ĐIỀU TRỊ \ BN	SAU 4 TUẦN		SAU 6 TUẦN	
	n	%	n	%
Hết các triệu chứng trầm cảm	10	66,7	15	100

Hết các triệu chứng giống nghiện ma túy	12	80,0	15	100
---	----	------	----	-----

Sau 4 tuần điều trị, đa số BN đã hết hội chứng trầm cảm và hết các triệu chứng giống nghiện ma túy; sau 6 tuần điều trị, tất cả BN đều hết cả 2 nhóm triệu chứng trên.

Kết quả này phù hợp với nghiên cứu của Michael Cai (2007) khi cai nghiện cho BN nghiện game ở Hàn Quốc. Tác giả cho rằng, cần điều trị bằng thuốc chống trầm cảm trong 4 - 6 tuần để cắt được trạng thái nghiện game.

8. Tái phát của nghiện game online.

Sau 3 tháng: 2 BN (20,0%); sau 6 tháng: 4 BN (40,0%). 10 BN được theo dõi tái phát (do có đủ thời gian 6 tháng sau ra viện), trong đó 20% BN tái phát sau 3 tháng và tỷ lệ này là 40% sau 6 tháng. Tất cả BN tái phát là những người bỏ điều trị củng cố. Kết quả này phù hợp với nghiên cứu của Tổ chức Harris Interactive (2007) khi cho rằng bệnh nghiện game rất dễ tái phát.

KẾT LUẬN

1. Đặc điểm lâm sàng nghiện game online.

- Thèm chơi game, mất thời gian cho chơi game và bỏ bê công việc gặp ở tất cả BN nghiện game.

- Các triệu chứng trầm cảm như: khí sắc giảm, mất hầu hết các ham muốn và sở thích, mệt mỏi, mất năng lượng và mất ngủ gặp ở 100% BN nghiện game.

2. Kết quả điều trị.

- Các triệu chứng giống nghiện ma túy và triệu chứng trầm cảm thuyên giảm rõ rệt sau 4 tuần điều trị bằng thuốc chống trầm cảm và hết hoàn toàn sau 6 tuần điều trị.

- Tỷ lệ tái nghiện game 20% sau 3 tháng và 40% sau 6 tháng. BN tái nghiện đều bỏ điều trị củng cố.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Hauge, Marney R. and Douglas A. Gentile. Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. Paper presented at a society for research in child development conference, Tampa Florida. 2007, June, 25.
2. Tanner, Lindsey. Is video-game addiction a mental disorder. Associated Press. 2007.
3. Nguyen, Katherine. Video game addiction all too real. OC Register. 2007, Sunday, January, 28.
4. Khan, Mohamed K. Report of the council on science and public health. 2007, June, 25.
5. Brown, Gerald L. Impulse control disorders: a clinical and psycho biological - perspective. 2007, June, 25.