

TÍNH TÍCH CỰC TRONG HOẠT ĐỘNG GIẢI TRÍ CỦA SINH VIÊN MỘT SỐ TRƯỜNG ĐẠI HỌC TẠI THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

HUỶNH VĂN SƠN*

TÓM TẮT

Bài báo đề cập tính tích cực trong hoạt động giải trí của sinh viên (SV) một số trường đại học (ĐH) tại Thành phố Hồ Chí Minh (TPHCM). Kết quả nghiên cứu cho thấy mức độ của các biểu hiện về tính tích cực trong hoạt động giải trí tập trung ở mức trung bình, trung bình - thấp, số lượng SV có mức tính tích cực trong hoạt động giải trí khá tiêu cực và rất tiêu cực tương đương với số lượng SV giải trí rất tích cực và khá tích cực. Đồng thời, mức độ tích cực của SV xét trên từng lĩnh vực cụ thể chỉ ở mức trung bình.

Từ khóa: tính tích cực, hoạt động giải trí, sinh viên.

ABSTRACT

The positives in leisure activities of students of some universities in Ho Chi Minh City

The article discusses the positives in leisure activities of students of some universities in Ho Chi Minh city. The result of the research shows that the levels of manifestation of the positives in leisure activities are, in majority, of medium level and medium-low level; the number of students who have positive level in rather negative leisure activities and extremely negative leisure activities is equivalent to the number of students who are in very positive and quite positive leisure activities. Besides, the positive level of students examined in each particular field is just of medium level.

Keywords: positives, leisure activities, students.

1. Đặt vấn đề

Hoạt động giải trí của SV là một trong những nhu cầu không thể thiếu trong đời sống của con người. Hoạt động giải trí được xem như là “liều thuốc tinh thần” sau mỗi ngày học tập căng thẳng hay sau mỗi kì thi, bởi lẽ ngoài nhiệm vụ chính là học tập và nghiên cứu khoa học, SV cũng có những mong muốn rất chính đáng là tham gia các hoạt động vui chơi, giải trí lành mạnh. Ngày nay, chỉ riêng hoạt động giải trí trên Internet cũng rất đa dạng và phong phú. Từ việc đơn giản như lướt web, chat, viết blog đến tham gia các diễn đàn, facebook, game online...

đều được SV lựa chọn thực hiện. Các hoạt động này không những được SV “đón nhận” nhiệt tình để giải tỏa cảm xúc, bày tỏ chính kiến mà thậm chí còn khai thác chúng theo những mục đích cá nhân của mình. Đứng ở một góc độ nào đó, có thể thấy các hoạt động này đã bị không ít SV lạm dụng một cách đáng kể. Điển hình như chơi game online đến mức quên ăn, quên ngủ, quên cả bạn bè, người thân, bỏ bê việc học hành. Điều này không chỉ ảnh hưởng xấu đến thể chất mà còn tổn hại cả về tinh thần của SV. Có thể nói, một bộ phận SV đã đặt sự tích cực trong hoạt động giải trí của mình không đúng chỗ.

SV được xem là lực lượng bị ảnh

* PGS TS, Trường Đại học Sư phạm TPHCM

hưởng khá nhiều do những đặc điểm đặc thù của lớp người trẻ tuổi. Hoạt động giải trí vốn rất đa dạng và phong phú. Việc SV lựa chọn hoạt động giải trí như thế nào, thể hiện tính tích cực của mình trong hoạt động giải trí ra sao ảnh hưởng rất nhiều đến cuộc sống hiện tại cũng như tương lai của SV, vì hoạt động giải trí góp phần quan trọng để SV cân bằng cuộc sống, tích lũy những kinh nghiệm, hình thành những kỹ năng sống nếu biết lựa chọn phù hợp, thể hiện tính tích cực một cách hiệu quả. SV thực sự có tính tích cực trong hoạt động giải trí nói chung và cụ thể ở các lĩnh vực: du lịch, thể thao, âm nhạc, nghệ thuật thị giác và âm thực... ở mức độ nào là một câu hỏi khá thú vị cần được tìm hiểu.

2. Giải quyết vấn đề

Khách thể khảo sát của đề tài bao gồm 248 SV được chọn ngẫu nhiên ở 3 trường ĐH trên địa bàn TPHCM (ĐH Sư phạm TPHCM, ĐH Hoa Sen, ĐH Bách Khoa – ĐH Quốc gia TPHCM).

2.1. Công cụ nghiên cứu

Công cụ nghiên cứu chính là bảng hỏi được thiết kế dưới dạng bảng hỏi và trắc nghiệm. Nội dung bao gồm 2 phần chính:

- **Phần thứ 1:** Tìm hiểu thực trạng

tính tích cực trong hoạt động giải trí của SV qua câu hỏi định hướng: câu 1 gồm 6 ý hỏi và mỗi ý hỏi có 3 lựa chọn.

- **Phần thứ 2:** Các câu hỏi được chia thành 5 lĩnh vực cụ thể: âm nhạc, nghệ thuật thị giác, du lịch, âm thực và thể thao. Mỗi lĩnh vực có 4 câu hỏi. Mỗi câu hỏi có 3 gợi ý lựa chọn. Tổng ý hỏi phần này là 20 ý, cụ thể như sau:

+ Câu 2, gồm 4 ý hỏi: Các câu hỏi có liên quan đến lĩnh vực âm nhạc.

+ Câu 3, gồm 4 ý hỏi: Các câu hỏi có liên quan đến lĩnh vực du lịch.

+ Câu 4, gồm 4 ý hỏi: Các câu hỏi có liên quan đến lĩnh vực nghệ thuật thị giác.

+ Câu 5, gồm 4 ý hỏi: Các câu hỏi có liên quan đến lĩnh vực âm thực.

+ Câu 6, gồm 4 ý hỏi: Các câu hỏi có liên quan đến lĩnh vực thể thao.

Bảng hỏi được đánh giá điểm toàn bài và điểm từng phần. Cách thức chấm điểm được chi tiết hóa như sau:

* **Cách đánh giá điểm ở các câu hỏi riêng lẻ về thực trạng tính tích cực**

Với các câu hỏi có 3 mức độ lựa chọn (từ câu 1 đến câu 6) tập trung ở phần thực trạng tính tích cực của SV, thì cách tính điểm được thể hiện ở bảng 1 sau đây:

Bảng 1. Cách đánh giá điểm ở các câu hỏi riêng lẻ có 3 mức độ lựa chọn

Lựa chọn	Điểm quy đổi
Đúng (hoặc ý trả lời theo hướng tích cực)	2
Phân vân (hoặc ý trả lời theo hướng trung tính)	1
Không đúng (hoặc ý trả lời theo hướng tiêu cực)	0

Từ đó, sau khi thống kê các điểm quy đổi, điểm trung bình (ĐTB) trong từng ý hỏi có được ở phần này có thể được chia thành các khoảng đánh giá mức độ tích cực như ở bảng 2 sau đây:

Bảng 2. Đánh giá mức độ tích cực ở các câu hỏi riêng lẻ có 3 mức độ lựa chọn

Điểm trung bình	Mức độ tích cực trong định hướng hoặc từng lĩnh vực
Từ 0 đến 0,40	Rất thấp
Từ 0,41 đến 0,80	Thấp
Từ 0,81 đến 1,20	Trung bình
Từ 1,21 đến 1,60	Cao
Từ 1,61 đến 2,0	Rất cao

Kết quả đánh giá mức độ tích cực trong hoạt động giải trí của SV được tính bằng tổng điểm các câu trả lời cho câu hỏi về định hướng và các câu hỏi của từng lĩnh vực cụ thể (từ câu 1 đến câu 6).

Dựa trên điểm số tổng (bao gồm điểm câu hỏi định hướng của 6 câu và

điểm của phần các lĩnh vực chi tiết ở 20 câu, các lí giải ứng với từng mức cụ thể. Sau khi cộng các điểm số tìm được, căn cứ vào điểm tổng để đưa vào nhóm “theo khoảng độ điểm số”, từ đó biết được kiểu sống hay tính tích cực trong hoạt động sống của nghiệm thể (xem bảng 3).

Bảng 3. Cách đánh giá mức độ tích cực trong hoạt động giải trí

Tổng điểm số	Mức độ tích cực trong hoạt động giải trí
Từ 0 đến 9	Giải trí rất tiêu cực
Từ 10 đến 19	Giải trí khá tiêu cực
Từ 20 đến 30	Giải trí bình thường
Từ 31 đến 41	Giải trí khá tích cực
Từ 42 đến 52	Giải trí rất tích cực

*** Một số lưu ý về việc đánh giá cho những trường hợp đặc biệt**

Trường hợp đặc biệt là trường hợp trả lời bảng khảo sát ở câu hỏi về lĩnh vực cụ thể (trong 5 lĩnh vực) đạt điểm từ 7 đến 8. Điểm này được gọi là điểm tối đa đạt được ở lĩnh vực ấy. Đó là những bài trắc nghiệm thể hiện rõ tính tích cực

của nghiệm thể trong một lĩnh vực nhất định (dù rằng kết quả tổng như thế nào).

Tuy nhiên, nếu phần trả lời có hơn hai lĩnh vực nổi trội đạt điểm tối đa thì không cần bình luận thêm vì kết quả đã tích lũy tìm được có thể xếp người khảo sát vào mức trung bình (mức 3: giải trí bình thường), sẽ không thuộc nhóm

trường hợp đặc biệt. Nói cách khác, những phần trả lời có một đến hai lĩnh vực cụ thể đạt điểm 7, 8 sẽ được giải mã thêm rằng:

+ **Với một lĩnh vực:** SV này có hứng khởi hay tính tích cực đặc biệt trong lĩnh vực thể thao (ví dụ) và đang có khuynh hướng vui hết mình, cháy hết sức trong lĩnh vực này. Tuy nhiên, nghiệm thể cũng cần trải nghiệm thêm những lĩnh vực khác và biết đâu chính chủ thể sẽ giải trí rất tích cực và sẵn sàng thưởng thức vị ngon hứng khởi đa dạng của cuộc sống.

+ **Với hai lĩnh vực:** SV này có hứng khởi hay tính tích cực đặc biệt trong lĩnh vực âm nhạc và lĩnh vực ẩm thực (ví dụ). Đây chính là những “mồi lửa” giúp thắp sáng những niềm vui và sức mạnh

hứng khởi của cá nhân. Tuy vậy, nghiệm thể cũng nên cho phép mình trải nghiệm sự hứng khởi từ những khám phá khác bằng việc hãy thử bước ra khỏi “vùng an toàn” hay những quy ước cứng nhắc của chính bản thân mình.

*** Độ tin cậy của thang đo tính tích cực trong hoạt động giải trí ở sinh viên**

Thang đo các biểu hiện về tính tích cực trong hoạt động giải trí của SV bao gồm 6 thành phần chính: các câu hỏi định hướng (câu 1) được đo lường bằng 6 mục (hay còn gọi là biến quan sát); 5 lĩnh vực khác nhau trong hoạt động giải trí như: âm nhạc, nghệ thuật thị giác, du lịch, ẩm thực, thể thao - mỗi lĩnh vực được đo lường bằng 4 mục (hay biến quan sát) (xem bảng 4).

Bảng 4. Độ tin cậy của thang đo các biểu hiện tính tích cực trong hoạt động giải trí ở SV

Biến	Trung bình của thang đo nếu biến này bị bỏ đi	Phương sai của thang đo nếu biến này bị bỏ đi	Tương quan tổng biến	Hệ số Cronbach's Alpha nếu biến này bị bỏ đi
Các câu hỏi định hướng				
Câu 1.1	24,97	55,72	0,273	0,788
Câu 1.2	24,61	58,59	0,114	0,793
Câu 1.3	24,76	59,29	- 0,022	0,803
Câu 1.4	24,95	56,92	0,169	0,794
Câu 1.5	25,19	58,02	0,091	0,797
Câu 1.6	24,95	56,66	0,236	0,790
Lĩnh vực âm nhạc				
Câu 2.1	24,58	56,34	0,288	0,787
Câu 2.2	24,85	55,95	0,285	0,787
Câu 2.3	24,97	53,46	0,511	0,776
Câu 2.4	24,89	53,79	0,448	0,779
Lĩnh vực nghệ thuật thị giác				
Câu 3.1	24,40	53,00	0,572	0,773
Câu 3.2	24,78	55,80	0,328	0,785

Câu 3.3	24,71	57,76	0,128	0,795
Câu 3.4	24,85	52,32	0,594	0,771
Lĩnh vực du lịch				
Câu 4.1	24,74	57,11	0,204	0,791
Câu 4.2	24,81	54,29	0,475	0,778
Câu 4.3	24,62	56,30	0,231	0,790
Câu 4.4	24,56	53,20	0,471	0,777
Lĩnh vực ẩm thực				
Câu 5.1	24,59	57,68	0,158	0,793
Câu 5.2	24,33	55,42	0,355	0,784
Câu 5.3	24,52	53,45	0,461	0,778
Câu 5.4	24,62	54,29	0,451	0,779
Lĩnh vực thể thao				
Câu 6.1	24,65	54,27	0,373	0,783
Câu 6.2	24,60	54,70	0,350	0,784
Câu 6.3	24,51	56,51	0,265	0,788
Câu 6.4	24,72	54,70	0,428	0,781

*** Hệ số Cronbach's Alpha là 0,792**

Để đánh giá độ tin cậy của thang đo, đề tài tiến hành sử dụng và phân tích hệ số Cronbach's Alpha. Kết quả cho thấy, hệ số Cronbach's Alpha của toàn thang đo là 0,79 và hệ số Cronbach's Alpha các biến đều có giá trị từ 0,75 đến 0,8. Vì vậy, có thể kết luận rằng: thang đo được sử dụng trong nghiên cứu là phù hợp và tương đối đáng tin cậy.

b. Mức độ tích cực trong hoạt động giải trí của SV một số trường đại học trên địa bàn TPHCM qua các câu hỏi định hướng (xem bảng 5)

Bảng 5. Mức độ tích cực trong hoạt động giải trí của SV một số trường ĐH trên địa bàn TPHCM qua các câu hỏi định hướng

STT	NỘI DUNG	MỨC ĐỘ			ĐTB
		Đúng	Phân vân	Không đúng	
1	Đề ý ai là bạn sẵn sàng tấn công "tò tình" liền	56 (22,6%)	72 (29,0%)	120 (48,4%)	0,74
2	Bạn muốn sống ý nghĩa và đầy cảm hứng chứ không chỉ "nhàn nhạt" qua ngày	42 (16,9%)	190 (76,6%)	16 (6,5%)	1,10

3	Từ điển của bạn thường xuất hiện 2 chữ “tối luôn” chứ không phải “thôi để từ từ”	70 (28,2%)	96 (38,7%)	82 (33,1%)	0,95
4	Mỗi ngày, bạn tràn ngập những hoạt động đầy thú vị và hào hứng	58 (23,4%)	72 (29,0%)	118 (47,6%)	0,76
5	Những buổi tiệc tùng, những dịp tụ tập đông người là những phút giây “xõa” vô cùng vui vẻ	40 (16,1%)	48 (19,4%)	160 (64,5%)	0,52
6	Hầu như hiếm khi nào bạn gặp stress, cuộc sống của bạn rộn rã tiếng cười	38 (15,3%)	112 (45,2%)	98 (39,5%)	0,75

Bảng 5 cho thấy các biểu hiện về tính tích cực trong hoạt động giải trí thể hiện qua các câu hỏi định hướng của SV tập trung ở mức độ trung bình hướng về trung bình - thấp. Trong đó, ĐTB cao nhất là 1,10 và ĐTB thấp nhất là 0,52.

Nhìn chung, các ý kiến định hướng được SV đánh giá cao hơn tập trung về mặt quan niệm sống. Nói cách khác, SV có quan tâm đến kiểu sống của mình và muốn mình sống tích cực, đầy hứng thú. Chỉ có duy nhất (1/6) ý kiến nghiên cứu ở bảng này có ĐTB là 1,10 với ý kiến “muốn sống ý nghĩa và đầy cảm hứng chứ không chỉ ‘nhàn nhạt’ qua ngày”. Tiếp sau đó là mức độ đồng thuận với định hướng “Từ điển của bạn thường xuất hiện 2 chữ “tối luôn” chứ không phải “thôi để từ từ” đạt 0,95. Các điểm số này là con số có được do mức phân vân nhiều hơn hẳn chứ không phải do số lượng có tư duy tích cực hay định hướng hoạt động của mình tích cực. Sinh viên N.T.T.T - Trường ĐH Bách Khoa - ĐH Quốc gia TPHCM cho rằng: “Khi chọn lựa một hoạt động nào đó, mình luôn nghĩ có thể quyết tâm cao độ, không ngại

khó khăn. Thế nhưng, đến khi bắt tay làm, mình cảm thấy phân vân, đắn đo, chần chừ, không biết mình thực sự làm đúng hay chưa”. Điều này phù hợp với kết quả nghiên cứu của Giáo sư Piers Steel - Trường ĐH Calgary đã công bố: khoảng 15 - 20% dân số nói chung đều có thói quen trì hoãn, hứa hẹn với bản thân.

Theo sau đó là các định hướng về sự trải nghiệm cảm xúc tích cực trong đời sống hiện tại, như: “Mỗi ngày, bạn tràn ngập những hoạt động đầy thú vị và hào hứng” (ĐTB là 0,76), “Hầu như hiếm khi nào bạn gặp stress, cuộc sống của bạn rộn rã tiếng cười” (ĐTB là 0,74) và tính tích cực, mạnh dạn đối với sự thể hiện xúc cảm, tình cảm của bản thân trong ý kiến “Để ý ai là bạn sẵn sàng tấn công ‘tò tình’ liền” đạt 0,74 điểm. Có thể thấy, sự hết mình được biểu hiện về mặt cảm xúc của SV nhìn chung chưa đạt và còn mang màu sắc trung tính, khá nhạt.

Cuối cùng, với ĐTB thấp nhất, định hướng “Những buổi tiệc tùng, những dịp tụ tập đông người là những phút giây giải tỏa vô cùng vui vẻ” chỉ đạt 0,52. Giải

thích thêm cho điều này, bạn T.L.T.X. - SV ĐH Sư phạm TP HCM cho rằng, SV thích tham gia những nơi vui nhộn và có nhiều người, thế nhưng sự ngại ngùng, e thẹn trong sự vui chơi hết mình vẫn còn

tồn tại ở một bộ phận không nhỏ SV hiện nay.

c. Mức độ tích cực của SV một số trường ĐH trên địa bàn TP HCM trong hoạt động giải trí (xem bảng 6)

Bảng 6. Mức độ tích cực của SV một số trường ĐH trên địa bàn TP HCM (toàn nhóm mẫu nghiên cứu)

STT	Xếp loại	Mức điểm	Tần số	Tỉ lệ (%)
1	Giải trí rất tiêu cực	0 - 9	6	2,4
2	Giải trí khá tiêu cực	10 - 19	40	16,1
3	Giải trí bình thường	20 - 30	150	60,5
4	Giải trí khá tích cực	31 - 41	42	16,9
5	Giải trí rất tích cực	42 - 52	10	4,0

Từ bảng 6, có thể rút ra các nhận xét như sau:

Trong 5 mức độ về việc sống hết mình của SV thuộc nhóm mẫu khảo sát, nổi bật nhất là mức độ “giải trí bình thường” với 60,5% khách thể thuộc mức độ này. Con số này khá cao (hơn 3/4 mẫu khảo sát) cho thấy số lượng SV giải trí bình thường cũng khá đáng kể. Qua phỏng vấn, nhằm làm rõ hơn những phần trả lời, những từ ngữ như “sao cũng được”, “thôi kệ”, “cứ từ từ”, “rồi cũng xong”... được lặp lại rất nhiều lần và đôi lúc trở thành câu cửa miệng đối với nhiều SV. Điều này một mặt cho thấy kiểu chấp nhận tạm tạm trong hoạt động giải trí của SV nhưng cũng tồn tại một mặt tiêu cực khác, đó là quan niệm buông xuôi, chờ đợi một cách không có chính kiến, chủ đích trong cuộc sống nói chung và hoạt động giải trí nói riêng của SV TP HCM.

Đứng ở thứ hạng hai dựa trên tỉ lệ phần trăm là mức “giải trí khá tích cực”. Ở mức độ này, biểu hiện kiểu sống mang tính chủ động chiếm ưu thế hơn, SV

không sống đợi chờ theo hướng “xuôi theo chiều gió” mà dám xông pha lựa chọn những thách thức, những điều mới mẻ thông qua hoạt động giải trí. Thế nhưng, sự tích cực này vẫn chưa mang một ý nghĩa đích thực. Nói cách khác, đôi lúc SV vẫn còn ngần ngại thể hiện bản thân trong các hoạt động giải trí ở một bối cảnh cụ thể nào đó. Nhìn chung, con số 16,9% ở mức độ này là một tín hiệu khá khả quan trong nghiên cứu.

Bên cạnh đó, cũng có 16,1% SV thuộc mẫu đạt mức “giải trí khá tiêu cực” theo thang điểm đánh giá đã xác lập. Đây là con số không quá cao nhưng cũng đáng để suy ngẫm khi nó xấp xỉ 1/5 mẫu nghiên cứu. Điều này cho thấy vẫn còn tồn tại biểu hiện kém về hứng thú giải trí, sự hạn chế tích cực trong thái độ giải trí, tính kiên trì nhằm thỏa mãn nhu cầu giải trí của bản thân còn chưa cao... đối với một bộ phận SV hiện nay. Liệu rằng với kiểu thể hiện này hay sự lựa chọn này thì SV có thực sự tích cực trong các hình thức cụ thể khác nhau của hoạt động giải

trí, như: thể thao, âm nhạc, du lịch, ẩm thực, nghệ thuật thị giác trong đời sống của mình. Đó là chưa kể điều này sẽ dễ dẫn đến những suy nghĩ tiêu cực, những thái độ bị quan và sự định hướng hành vi thiếu tính chủ động...

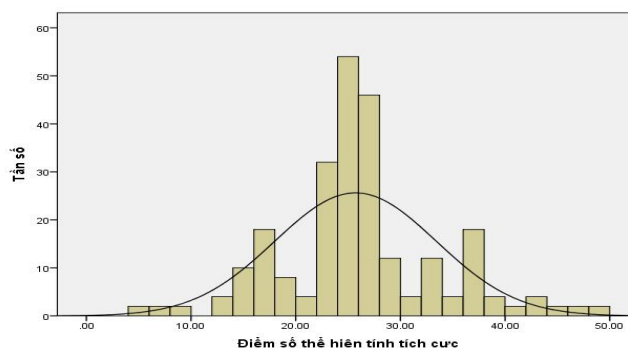
Kể đến là mức “giải trí rất tích cực” với tỉ lệ là 4,0%. Chính ở mức độ này, SV mới thực sự là “người chủ” trong cuộc sống của chính mình. Trong số 248 SV được khảo sát, có 10 SV đạt ở mức giải trí rất tích cực, hứng khởi thì con số này quả là khá khiêm tốn. Điều này cho thấy sự “đa sắc” trong đời sống vui chơi, giải trí của SV vẫn là vấn đề cần được quan tâm nhiều hơn và nó là một trách nhiệm không kém phần quan trọng trong thời đại công nghệ số hay bùng nổ thông tin như hiện nay.

Cuối cùng, có 2,4% khách thể khảo sát thuộc mức “giải trí rất tiêu cực”. Đây là con số cần được quan tâm vì chính những SV này sẽ dễ “đẩy mình” vào kiểu “một màu” trong giải trí... Phải chăng đây chính là những minh chứng cho kiểu vui chơi: chỉ biết an toàn mà vẫn không an toàn, cuộc sống không có gì tươi đẹp, muốn vui nhưng chưa thỏa mãn niềm

vui... Cũng có thể từ chính việc cứ mãi thu mình vào “vỏ ốc” như thế, những dấu hiệu rối loạn về tâm lí sẽ nảy sinh khi những cảm xúc hàng ngày như một món quà mà cứ đưa tay với mãi vẫn không thể tới hay chẳng thấy hình bóng của nó ở đâu.

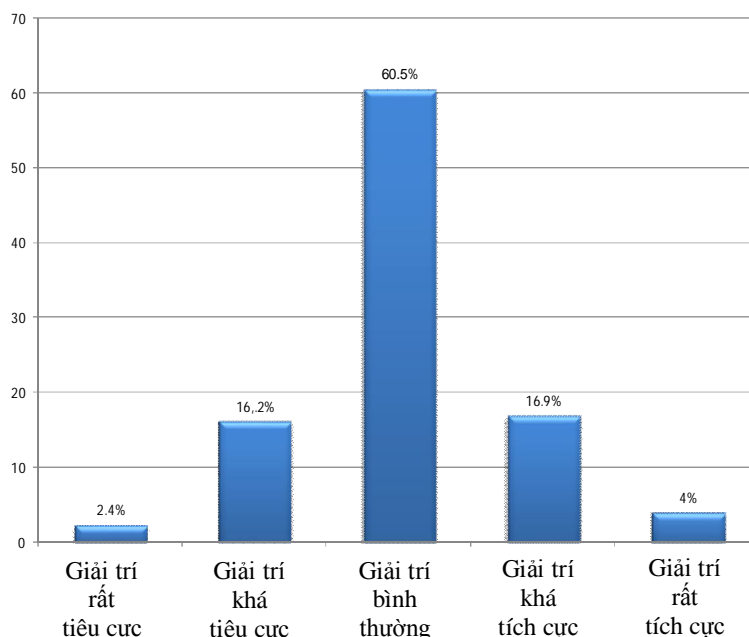
Nếu cộng mức giải trí khá tích cực và mức giải trí rất tích cực, hứng khởi thì con số tìm được lên đến 20,9%. Nói cách khác, có hơn 1/5 mẫu nghiên cứu có kiểu giải trí khá tích cực trở lên. Đây là một tín hiệu tích cực động viên các SV thể hiện mình một cách mạnh mẽ, tự tin, tham gia và định hướng tham gia các hoạt động giải trí với các hình thức khác nhau như: du lịch, âm nhạc, ẩm thực, nghệ thuật thị giác, thể thao sao cho thật sự hết mình. Biểu hiện này là biểu hiện khá tích cực mà thế hệ trẻ nói chung và SV nói riêng cần phát huy. Đây cũng chính là đặc trưng của tuổi SV trong tiến trình phát triển và hoàn thiện cá nhân, con người mang đậm dấu ấn riêng. Có thể mô tả tần số phân bố điểm tích cực trong hoạt động giải trí của toàn mẫu nghiên cứu như biểu đồ 1 sau đây:

Biểu đồ 1. Sự thể hiện tần số điểm tích cực trong hoạt động giải trí của SV một số trường ĐH trên địa bàn TPHCM



Như vậy, dựa trên số liệu nghiên cứu, ta thấy số lượng SV giải trí bình thường là nhiều nhất (tương đương 3/5 mẫu). Số lượng SV giải trí khá tiêu cực và giải trí rất tiêu cực tương đương với số lượng SV giải trí rất tích cực và khá tích cực (xem biểu đồ 2).

Biểu đồ 2. Mức độ tính tích cực của SV một số trường ĐH trên địa bàn TPHCM



Biểu đồ 2 cho thấy một cách bao quát về thực trạng tính tích cực của SV trong hoạt động giải trí. Thế nhưng, liệu kết quả này có dàn trải một cách đồng đều cho tất cả các lĩnh vực khác nhau của hoạt động giải trí. Hay có sự khác biệt nào đó giữa nam và nữ SV, giữa SV trường này với SV trường khác trong mức tính tích cực khi so sánh. Câu hỏi này mở ra một yêu cầu quan trọng trong việc phân tích từng phần của bức tranh tổng thể đã được xác lập. Đó là việc phân tích biểu hiện tích cực trong hoạt động giải trí của SV ở từng lĩnh vực cụ thể đã được xác lập trong nghiên cứu này.

d. Phân tích tính tích cực trong hoạt động giải trí của SV một số trường ĐH trên địa bàn TPHCM ở các lĩnh vực cụ thể được xác lập (xem bảng 7)

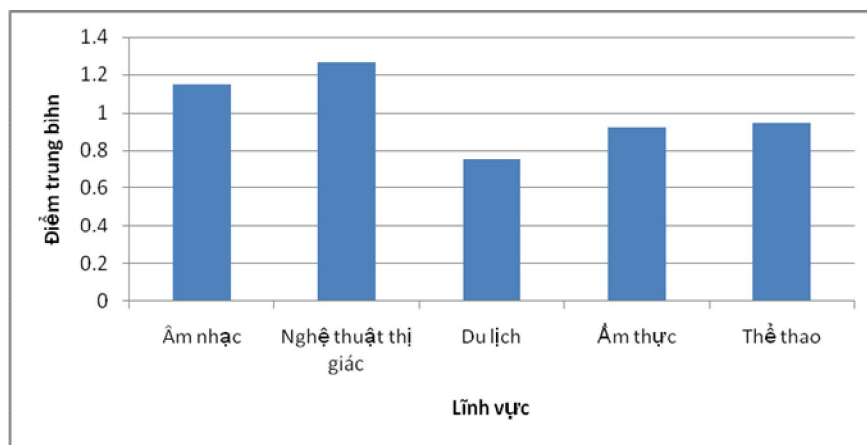
Bảng 7. Đánh giá chung về tính tích cực trong hoạt động giải trí của SV một số trường ĐH trên địa bàn TPHCM ở các lĩnh vực cụ thể

STT	Lĩnh vực	ĐTB	Thứ hạng
1	Âm nhạc	1,15	2
2	Nghệ thuật thị giác	1,27	1
3	Du lịch	0,75	5
4	Ẩm thực	0,92	4
5	Thể thao	0,94	3

Bảng 7 cho thấy mức độ tích cực của SV xét trên các lĩnh vực cụ thể nằm ở mức trung bình, xếp theo thứ tự giảm dần như sau: âm nhạc (ĐTB là 1,15), thể thao (ĐTB là 0,94), ẩm thực (ĐTB là 0,92) và cuối cùng là du lịch (ĐTB là 0,75). Ngoài ra, chỉ có duy nhất lĩnh vực nghệ thuật thị giác là đạt đến mức cao với ĐTB là 1,27.

Biểu đồ 3 dưới đây thể hiện ĐTB mức độ tích cực của SV đối với từng lĩnh vực giải trí cụ thể một cách rõ nét. Đây cũng sẽ là tiền đề thuận lợi cho việc phân tích sâu từng lĩnh vực cụ thể: âm nhạc, nghệ thuật thị giác, du lịch, ẩm thực và thể thao (xem biểu đồ 3).

Biểu đồ 3. ĐTB mức độ tích cực của SV một số trường ĐH trên địa bàn TPHCM đối với từng lĩnh vực giải trí cụ thể



3. Kết luận

Kết quả nghiên cứu cho thấy các biểu hiện về tính tích cực trong hoạt động giải trí thể hiện qua các câu hỏi định hướng của SV tập trung ở mức độ trung bình, trung bình - thấp. Trong đó, ĐTB cao nhất là 1,10 và ĐTB thấp nhất là 0,52. Trong 5 mức độ về tính tích cực trong hoạt động giải trí của SV thuộc nhóm mẫu khảo sát, nổi bật là mức độ “giải trí bình thường” với 60,5% khách thể thuộc mức độ này. Con số này khá cao (chiếm hơn 3/4 mẫu khảo sát) cho thấy số lượng SV giải trí bình thường khá

nhiều. Mức độ tích cực của SV xét trên các lĩnh vực cụ thể đa phần đạt ở mức trung bình, xếp theo thứ tự giảm dần như sau: âm nhạc (ĐTB là 1,15), thể thao (ĐTB là 0,94), ẩm thực (ĐTB là 0,92) và cuối cùng là du lịch (ĐTB là 0,75). Ngoài ra, chỉ có duy nhất lĩnh vực nghệ thuật thị giác là đạt đến mức cao với ĐTB là 1,27. Kết quả nghiên cứu trên là cơ sở quan trọng để xã hội, nhà trường, các cơ quan đoàn thể và chính bản thân SV phải có những động thái tích cực nhằm tạo điều kiện thuận lợi để SV có những sân chơi lành mạnh và phù hợp.

Ghi chú: Bài viết trích từ đề tài nghiên cứu: “*Thực trạng tính tích cực trong hoạt động giải trí của SV một số trường đại học tại Thành phố Hồ Chí Minh*”, mã số CS 2013.TK của Trường Đại học Sư phạm TPHCM.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Ngọc Bảo (1995), *Phát triển tính tích cực, tự lực của học sinh trong quá trình dạy học*, Bộ Giáo dục và Đào tạo - Vụ Giáo viên, Hà Nội.
2. Nguyễn Ngọc Bích (1998), *Tâm lý học nhân cách - Một số vấn đề lý luận*, Nxb Giáo dục.
3. A. G. Côvaliôp (1971), *Tâm lý học cá nhân*, tập 1, Nxb Giáo dục.
4. Phạm Minh Hạc (1995), *Giáo dục con người hôm nay và ngày mai*, Nxb Giáo dục.
5. Lê Văn Hồng & TGK (1995), *Tâm lý học lứa tuổi và Tâm lý học sư phạm*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội.
6. A. N. Lêônchiép (1989), *Hoạt động - Ý thức - Nhân cách*, Nxb Giáo dục.
7. Nguyễn Thị Trang Nhung (2012), *Tìm hiểu tính tích cực nhận thức trong việc giải bài toán có lời văn của học sinh lớp 5 một số trường tiểu học tại Thành phố Hồ Chí Minh*, Luận văn Thạc sĩ, Trường Đại học Sư phạm TPHCM.
8. Huỳnh Văn Sơn (chủ biên) (2012), *Giáo trình Tâm lý học sư phạm đại học*, Nxb Đại học Sư phạm TPHCM.
9. Nguyễn Khắc Viện (2001), *Từ điển tâm lý*, Nxb Văn hóa Thông tin.

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 18-7-2013; ngày phản biện đánh giá: 20-9-2013;
ngày chấp nhận đăng: 14-01-2014)