

CÁC KIỂU SỬ DỤNG INTERNET VÀ KẾ HOẠCH TƯƠNG LAI CỦA VỊ THÀNH NIÊN

TS. Nguyễn Ngọc Diệp

GS.TS. Trần Thị Minh Đức

Giảng viên Khoa Tâm lý học, Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Hà Nội.

TÓM TẮT

Trong khi xã hội Việt Nam đang chứng kiến cuộc đụng độ văn hóa giữa những giá trị truyền thống và những yếu tố hiện đại, bao gồm sự lan tỏa chóng mặt của internet, dường như vị thành niên là đối tượng dễ liên quan hơn cả. Nghiên cứu của chúng tôi, được tiến hành trên vị thành niên Việt Nam ở Hà Nội, nhằm phân tích ảnh hưởng của việc sử dụng internet ở vị thành niên ngày nay tới nội dung và cách thức xây dựng kế hoạch tương lai của các em. Kết quả nghiên cứu khẳng định rằng, ở vị thành niên, việc sử dụng internet một cách hợp lý, ngay cả khi rất thường xuyên, có thể dẫn đến những định hướng tương lai tích cực.

Từ khóa: *Sử dụng internet; vị thành niên; kế hoạch tương lai.*

Ngày nhận bài: 27/2/2012; Ngày duyệt đăng bài: 20/5/2012

1. Đặt vấn đề

Nhiều năm qua, trong công chúng cũng như các ngành khoa học xã hội và nhân văn, đặc biệt tâm lý học, vẫn tồn tại những ý kiến đa chiều về vấn đề sử dụng internet. Ở góc độ xã hội, internet làm thay đổi lối sống, thói quen và hành vi của các nhóm xã hội. Nếu như ở công sở, công nghệ thông tin tạo ra những thay đổi trong phong cách làm việc nhóm, trong quản lý và điều phối thông tin hay theo dõi hoạt động (Benghozi, 1997) thì sự xuất hiện của máy tính và internet tại các gia đình tạo ra sự tương phản lớn giữa quá khứ và hiện tại: trước đây, đó là hình ảnh cả gia đình quây quần quanh chiếc ti vi, cùng xem, trao đổi và chuyện trò; còn giờ đây, mỗi thành viên ở trong thế giới riêng

của mình với máy tính nối mạng, điện thoại di động hoặc trò chơi điện tử (Gournay, 1998; Jouet, 2000).

Nhiều tác giả chứng minh rằng, internet và các phương tiện công nghệ đã làm thay đổi phương thức tư duy và xử lý thông tin của con người (Tardif, 1998; Rouet, 2001). Những lợi - hại của sự thay đổi này cũng được đề cập tới, chẳng hạn như việc đọc trên màn hình máy tính khiến cho các tế bào thần kinh dễ "mệt" hơn do chủ thể phải liên tục thay đổi các điểm mồi không gian trên văn bản; đồng thời, khi chú ý bị phân tán bởi các ứng dụng khác dễ dàng xuất hiện trên màn hình, người sử dụng cũng không có đủ thời gian và tĩnh lặng để thẩm thấu, suy ngẫm những gì vừa đọc. Như vậy, có lẽ internet chỉ làm tăng khả năng chú ý, tập trung của con người khi chủ thể sử dụng internet là người có năng lực quản lý hoạt động nhận thức của mình, hiểu rõ mình định làm gì và nắm được tính chất nguồn thông tin mà mình đang tiếp cận.

Tâm lý học phát triển cho rằng, internet vừa là nhân tố tiềm ẩn nguy cơ, vừa là một kênh xã hội hóa quan trọng và ảnh hưởng tới nhiều khía cạnh cuộc sống vị thành niên ngày nay. Ngoài các vấn đề liên quan đến *rối nhiễu tinh thần và hành vi*, trong đó có nghiện mạng, nghiện game online, sử dụng internet còn đặt ra những câu hỏi liên quan đến *bản ngã, bản sắc cá nhân* cũng như sự *giao tiếp xã hội* của vị thành niên. Trong nghiên cứu được tiến hành năm 2008 ở Mỹ, Danah Boyd (Microsoft Research) cho biết, các hoạt động trên mạng xã hội đã trở thành một phần quan trọng trong cuộc sống hàng ngày của vị thành niên Mỹ, chúng được vị thành niên coi như *nơi hình thành bản ngã và xã hội hóa* với bạn cùng trang lứa. Bên cạnh đó, tác giả còn nhấn mạnh rằng, so với vị thành niên của những thế hệ trước, trong cuộc sống hàng ngày, giới trẻ ngày nay có ít cơ hội tiếp xúc và gia nhập các nhóm không chính thức hơn. Cuộc sống xoay quanh nhà trường - gia đình khiến cho giới trẻ có nhu cầu được nối mạng để mở rộng mạng lưới quan hệ cũng như trở thành thành viên của nhiều nhóm xã hội khác nhau, trong đó, có những nhóm mà đôi khi người lớn không thích hoặc không đánh giá cao. Vậy là, *dễ dưng rời các liên hệ xã hội, vị thành niên phải tìm kiếm những không gian nằm ngoài tầm kiểm soát của người lớn* (Boyd, 2008). Hơn thế nữa, thông qua các hoạt động trên mạng, thông qua việc tìm cho mình hình ảnh đại diện, tạo hồ sơ cá nhân..., vị thành niên không chỉ thể hiện bản thân, mà còn tìm kiếm và tái tạo lại bản sắc cá nhân. Trong một nghiên cứu tại Bulgaria, Korolov (2001) nhận định rằng, đôi khi ảnh hưởng tích cực của *chat* không trực tiếp làm tăng hình ảnh bản thân của vị thành niên, nhưng các em có thể tận dụng hiệu ứng của nó để tìm kiếm và hiện thực hóa các giao tiếp hay các mối quan hệ ngoài cuộc đời thực. Vậy là, bản thân việc sử dụng internet thường xuyên không tạo ra những ảnh hưởng *trực tiếp* lên đời sống vị thành niên. Yếu tố quyết định là cách vị thành niên, trong quá trình sử

dụng internet, tiếp cận các dạng thông tin - kiến thức, tư duy về chúng và qua đó nhìn nhận, đánh giá bản thân mình trong mối quan hệ với chúng.

Nghiên cứu về *kế hoạch tương lai*, Baubion & Malrieu (1987) cho rằng, việc xác định kế hoạch tương lai của mỗi cá nhân là một phần trong cơn khủng hoảng tuổi vị thành niên. Cơn khủng hoảng này liên quan đến việc tìm kiếm bản ngã, định hình cái tôi và hướng đến sự cân bằng giữa các phần khác nhau của nhận thức về bản thân (hình ảnh bản thân, cái tôi lý tưởng...) trong mối quan hệ với người khác. Chính trong quá trình này, ở chủ thể bắt đầu hình thành kế hoạch hay định hướng cho bản thân. Kế hoạch này được nuôi dưỡng bởi những trải nghiệm quá khứ và hiện tại của chủ thể, nó được xây dựng dựa trên hình ảnh lý tưởng mà chủ thể có về mình trong tương lai. Với Safont (1992), kế hoạch bản thân này chính là *công cụ giúp một đứa trẻ vượt qua những phụ thuộc thơ ấu để tạo cho mình hệ thống giá trị riêng*.

Như vậy, xây dựng kế hoạch tương lai là một cơ hội để cá nhân tự nhận thức, hiện thực hóa bản thân, tìm kiếm sức mạnh và ý nghĩa cuộc sống. Việc xây dựng kế hoạch tương lai còn đòi hỏi cá nhân phải huy động năng lực tư duy, dự đoán, tổ chức, đánh giá v.v... Ngoài ra, tuổi vị thành niên thường được nhắc đến với những cơn khủng hoảng về việc tìm ra hình mẫu để đồng nhất thì xây dựng kế hoạch tương lai chính là một cách để cá nhân cấu trúc hoặc cấu trúc lại bản ngã của mình, bởi nó khuyến khích cá nhân đồng nhất với những người được xã hội thừa nhận và đề cao. Nó giúp cá nhân nhanh chóng tập nhiệm các kỹ năng và giá trị, học được về sự cam kết và sự gia nhập các nhóm xã hội.

Có thể thấy, sử dụng internet và những tương tác của nó với cuộc sống tâm lý - xã hội của giới trẻ đã mang đến một sắc thái mới cho cơn khủng hoảng lứa tuổi vị thành niên thế hệ ngày nay. Về phần mình, kế hoạch tương lai vừa là sản phẩm của cơn khủng hoảng này, lại vừa là một quá trình tâm trí giúp chủ thể vượt qua khủng hoảng. Vậy, liệu có tồn tại *mối liên hệ giữa việc sử dụng internet và kế hoạch tương lai* của vị thành niên? Trả lời câu hỏi này, Larson, Wilson & Mortimer (2002) nhận định rằng, internet đang dần trở thành công cụ được sử dụng đặc biệt rộng rãi cho việc tìm kiếm thông tin liên quan đến việc làm. Việc xóa đi các rào cản không gian, tuổi tác, ngôn ngữ, thậm chí văn hóa giúp cho sự kết nối và tương tác trong cộng đồng giới trẻ trở nên dễ dàng hơn. Internet trở thành công cụ thể hiện sự gia nhập xã hội, thể hiện quan điểm và trao đổi thông tin nghề nghiệp. So với những thanh niên có thể truy cập internet, những thanh niên không có điều kiện sử dụng ít nhiều có khác biệt hoặc gặp phải hạn chế trong việc tiếp cận, học tập các kiến thức và kỹ năng. Việc hình thành kế hoạch tương lai, bản thân nó lại phụ thuộc vào kinh nghiệm, tri thức và năng lực tích lũy được. Do đó, không thể phủ nhận vai trò của internet trong việc tìm kiếm và định hình kế hoạch tương lai ở giới trẻ.

Để làm rõ hơn vai trò này, bài viết tập trung vào giả thuyết nghiên cứu sau đây: *Các kiểu sử dụng internet khác nhau sẽ có những ảnh hưởng khác nhau tới nội dung và sự hình thành kế hoạch tương lai của vị thành niên.*

2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu được tiến hành trên 102 vị thành niên (53 nữ, 49 nam) từ 17 - 18 tuổi, là học sinh phổ thông trung học ở Hà Nội. Đó là những vị thành niên sử dụng internet một cách thường xuyên và đều đặn, tối thiểu 2,5 giờ/ngày vào tất cả các ngày trong tuần, bao gồm cả cuối tuần, trong vòng ít nhất 1,5 năm tính cho đến thời điểm thu thập số liệu. Để chọn được nhóm mẫu với tiêu chuẩn về thời gian như trên, chúng tôi xây dựng một bảng hỏi gồm 10 item và khảo sát trên 250 vị thành niên là học sinh phổ thông trung học. Quá trình chọn mẫu nghiên cứu này không chỉ giúp xác định chính xác khách thể mà đề tài hướng đến, mà còn giúp thu thập được thông tin đáng tin cậy về những hoạt động trên mạng của vị thành niên.

Trong nghiên cứu này, *kiểu sử dụng internet* được hiểu là những nhóm hoạt động chính mà vị thành niên thường thực hiện mỗi khi lên mạng, tạo ra phong cách đặc trưng ở mỗi em. Trong các hoạt động trên mạng, ở nghiên cứu này, chúng tôi không khai thác việc chơi game online, vấn đề đã được nghiên cứu rộng rãi ở phương Tây cũng như ở Việt Nam (Craipeau & Seys, 2005; Trần Thị Minh Đức, 2007). Để đánh giá kiểu sử dụng internet, chúng tôi xây dựng bảng hỏi gồm 11 item để cập đến các hoạt động khác nhau của vị thành niên trên internet (học tập, tra cứu thông tin, giao tiếp, giải trí...). Với mỗi hoạt động, học sinh chọn tần suất thực hiện dựa trên thang 1 - 4 điểm (từ "không bao giờ" đến "rất thường xuyên").

Kế hoạch tương lai được xác định thông qua 3 khía cạnh:

- *Chiến lược ứng phó trong tương lai*: Để tìm hiểu chiến lược ứng phó trong tương lai, nghiên cứu sử dụng các bài tập tình huống (Malewska - Peyre, 1987). Các tình huống này cho phép xác định được cách thức mà khách thể phản ứng khi một kế hoạch/dự định bị cản trở, theo 6 kiểu cụ thể: 1/ *Hủy động* (chủ thể không bỏ cuộc và cố tìm cách thích hợp để đạt được mục đích đã đề ra); 2/ *Chỉnh sửa* (chủ thể không bỏ cuộc nhưng thay đổi mục đích cho phù hợp với tình huống); 3/ *Bất chấp* (chủ thể chấp nhận mục đích và cách thức mà người khác đặt ra); 4/ *Buông xuôi* (chủ thể thụ động chờ cho mọi việc tự giải quyết); 5/ *Chống đối* (chủ thể phản ứng chống lại một người, một nhóm hoặc một đơn vị mà không hề suy nghĩ hay cân nhắc cách thức giải quyết khó khăn) và 6/ *Huyền hoặc* (chủ thể hướng đến mục tiêu, nhưng không cho rằng khó khăn đang tồn tại và cũng không quan tâm đến cách thức cụ thể để thực hiện mục tiêu).

- *Thái độ hướng tới tương lai*: Để đánh giá thái độ hướng tới tương lai, chúng tôi sử dụng bộ 21 item để cập đến cách thức vị thành niên nhìn nhận tương lai cũng như mức độ cam kết của các em với những dự định của mình. Khách thể cho điểm từ 1 - 4 dựa vào mức độ không đồng ý - đồng ý của mình với từng item.

- *Nội dung kế hoạch tương lai*: Khía cạnh này được đánh giá qua bộ 23 item. Trên cơ sở những gì khách thể nghĩ và cho rằng mình muốn thực hiện, khách thể trả lời “có” hoặc “không” với mỗi item để ra.

Các bộ item dùng để đánh giá *thái độ hướng tới tương lai* và *nội dung của kế hoạch tương lai* được rút ra từ bảng hỏi về định hướng tương lai do Đặng Hoàng Minh (2006) xây dựng dựa trên các công trình của Safont (1992) và Nurmi (1991). Trong quá trình thực hiện, chúng tôi đã điều chỉnh lại nội dung và cấu trúc một số item cho phù hợp với nghiên cứu của mình.

3. Kết quả và bàn luận

3.1. Các kiểu sử dụng internet của vị thành niên

Kết quả phân tích nhân tố từ các câu trả lời cho toàn bảng hỏi (α Cronbach = 0,62) của khách thể cho thấy, trên nhóm mẫu của nghiên cứu có 3 kiểu (phong cách) sử dụng internet:

- Kiểu “*Học thuật*” bao gồm những hoạt động tra cứu thông tin, tìm kiếm tài liệu phục vụ cho việc thực hiện các nhiệm vụ học tập, làm bài tập về nhà (α Cronbach = 0,75).

- Kiểu “*Trao đổi thông tin - ý kiến*” bao gồm các hoạt động thiên về bình luận, tham gia vào các sự kiện xã hội và gửi thư điện tử (α Cronbach = 0,62).

- Kiểu “*Giao lưu - giải trí - tìm thú vui*” bao gồm việc trò chuyện - chat trên mạng và đọc các thông tin thuần túy có tính giải trí về show-biz, xem - nghe nhạc (α Cronbach = 0,53).

Bảng 1: So sánh điểm trung bình các kiểu sử dụng internet giữa nam và nữ

Kiểu sử dụng internet	Giới tính	N	Điểm trung bình	Độ lệch chuẩn	F	p
Học thuật	Nữ	52	4,1154	1,19892	8,637	0,004
	Nam	48	4,8333	1,24342		
	Tổng	100	4,4600	1,26667		

Trao đổi thông tin - ý kiến	Nữ	51	8,6078	2,52253		
	Nam	48	8,1250	2,40235	0,949	0,332
	Tổng	99	8,3737	2,46438		
Giao lưu - giải trí - tìm thú vui	Nữ	48	17,6458	2,01578		
	Nam	46	17,3478	1,88818	0,546	0,462
	Tổng	94	17,5000	1,94963		

Theo bảng 1, trong 3 kiểu sử dụng internet này, kiểu "*Giao lưu - giải trí - tìm thú vui*" có vẻ nổi trội hơn cả trên toàn nhóm mẫu nghiên cứu (điểm trung bình = 17,5). Tuy nhiên, xét về ý nghĩa thống kê, nhóm khách thể nam và nhóm khách thể nữ chỉ phân hóa ở kiểu sử dụng internet mang tính *học thuật*. Theo đó, vị thành niên nam trong nhóm mẫu nghiên cứu có xu hướng hướng bản thân vào những hoạt động hỗ trợ việc học trên lớp và việc làm bài tập ở nhà nhiều hơn so với nhóm vị thành niên nữ. Ngược lại, mặc dù không có ý nghĩa thống kê, nhưng trong 2 kiểu sử dụng internet còn lại, vị thành niên nữ đều có điểm trung bình cao hơn nam.

Như vậy, có thể thấy trong các hoạt động của vị thành niên trên internet, những hoạt động nhằm thỏa mãn các nhu cầu giải trí và truyền thông chiếm vị trí quan trọng nhất. Các em nữ có vẻ ưa chuộng những hoạt động thiên về giao tiếp và trao đổi thông tin hơn, trong khi các em nam có xu hướng tra cứu kiến thức và hoàn thành bài tập. Những kết quả này khá tương đồng với nhận định của Gross (2004) về sự khác biệt nam - nữ trong việc sử dụng internet. Theo đó, nam giới thường online một mình và chơi trò chơi video, còn nữ giới lại ưa thích tương tác và giao lưu xã hội trên mạng. Điều này cũng trùng hợp với những nhận định lâu nay trong tâm lý học và các khoa học nhân văn khác về sự khác biệt đặc trưng giữa hai giới tính: nếu như nam giới nổi trội hơn về khả năng tri giác hình ảnh - không gian và giải quyết vấn đề, thì nữ giới lại nổi bật hơn ở khả năng ngôn ngữ và ưu tiên tương tác với những người xung quanh nhằm tìm kiếm sự hiện diện, đồng hành và chia sẻ của họ.

3.2. Kế hoạch tương lai của vị thành niên

3.2.1. Chiến lược ứng phó trong tương lai

Bảng 2 cho thấy, chiến lược "*Huy động*" là chiến lược được sử dụng nhiều nhất trên toàn nhóm mẫu. Đối với chiến lược "*Chỉnh sửa*", nhóm 17 tuổi có điểm trung bình cao hơn so với nhóm 18 tuổi.

Bảng 2: So sánh điểm trung bình của chiến lược ứng phó trong tương lai ở các nhóm tuổi khác nhau

Chiến lược ứng phó	Tuổi	N	Điểm trung bình	Độ lệch chuẩn	F	p
Huy động	18	14	4,14	1,351	1,057	0,306
	17	88	3,74	1,369		
	Tổng	102	3,79	1,367		
Chỉnh sửa	18	14	0,36	0,497	8,930	0,004
	17	88	1,16	0,981		
	Tổng	102	1,05	0,969		
Bất chú	18	14	0,50	0,519	0,386	0,536
	17	88	0,39	0,651		
	Tổng	102	0,40	0,633		
Buông xuôi	18	14	0,21	0,579	0,498	0,482
	17	88	0,14	0,345		
	Tổng	102	0,15	0,383		
Chống đối	18	14	0,29	0,825	0,961	0,329
	17	88	0,15	0,416		
	Tổng	102	0,17	0,489		
Huyền hoặc	18	14	0,21	0,426	1,416	,237
	17	88	0,56	1,060		
	Tổng	102	0,51	1,002		

Kết quả này cho thấy, vị thành niên ngày nay có xu hướng phản ứng rất tích cực và năng động khi phải đối diện với những cản trở hiện tại và tương lai.

3.2.2. Thái độ hướng tới tương lai

Sử dụng phân tích nhân tố, chúng tôi nhận thấy có 4 nhóm thái độ hướng tới tương lai trên toàn bộ khách thể của nghiên cứu (α Cronbach trên toàn bảng hỏi = 0,78), đó là: “*Lên kế hoạch*” (α Cronbach = 0,77); “*Tư duy - trải nghiệm*”

(α Cronbach = 0,69); “Suy nghĩ lạc quan” (α Cronbach = 0,60) và “Lo xa” (α Cronbach = 0,54). So sánh điểm trung bình giữa nam và nữ, chúng tôi thấy rằng, vị thành niên nữ có xu hướng lên các kế hoạch cụ thể và suy nghĩ lạc quan, còn vị thành niên nam thường trầm trờ và lo xa cho tương lai.

3.2.3. Nội dung kế hoạch tương lai

Phân tích nhân tố một lần nữa giúp nghiên cứu xác định được các nội dung hay các nhóm kế hoạch tương lai của khách thể (α Cronbach trên toàn bảng hỏi = 0,71). Theo đó, vị thành niên có 3 nhóm kế hoạch tương lai khá rõ ràng, cụ thể là: nhóm kế hoạch “Xây dựng và quản lý thành công gia đình” (α Cronbach = 0,80); nhóm kế hoạch “Hoàn thiện quan hệ xã hội và nghề nghiệp” (α Cronbach = 0,61) và nhóm kế hoạch “Hiện thực hóa và phát triển bản thân” (α Cronbach = 0,58).

Điểm đặc biệt là khi so sánh các nhóm kế hoạch này giữa nam và nữ, vị thành niên nam nổi trội hơn ở tất cả các nhóm, đặc biệt là các kế hoạch liên quan đến hoàn thiện các mối quan hệ xã hội - nghề nghiệp (điểm trung bình = 7,06 so với 5,95 ở nữ) và phát triển bản thân (điểm trung bình = 4,8 so với 3,18 ở nữ). Chúng tôi đưa ra lời giải thích liên quan đến văn hóa và truyền thống người Việt Nam, vốn coi sự thành đạt về mặt công danh, nghề nghiệp, xã hội ở nam giới là quan trọng hơn so với ở phụ nữ. Lớn lên trong bầu không khí và nền văn hóa này, có thể ngay từ rất sớm nam giới đã hiểu và hướng mình theo những kỳ vọng nói trên của xã hội.

3.3. Mối quan hệ giữa kiểu sử dụng internet và kế hoạch tương lai

3 2 1. Internet và chiến lược ứng phó trong tương lai của vị thành niên

Bảng 3: Hồi quy tuyến tính đa biến giữa các kiểu sử dụng internet và chiến lược ứng phó hướng xuôi

Biến độc lập: Kiểu sử dụng internet		Hệ số không chuẩn hóa		Hệ số chuẩn hóa	R	R ²	R ² đã điều chỉnh	t	p
		b	Sai số chuẩn	β					
1	Giao lưu - giải trí - tìm thú vui	0.062	0.020	0.311	0,311	0,097	0,087	3,126	0,002
2	Giao lưu - giải trí - tìm thú vui	0.061	0.019	0.307	0,394	0,155	0,136	3,166	0,002
	Học thuật	- 0.073	0.030	- 0,241				- 2,484	0,015
Biến phụ thuộc: Chiến lược ứng phó "Hướng xuôi"									

Kết quả của một chuỗi hồi quy tuyến tính đa biến mà chúng tôi tiến hành cho thấy, trong số các chiến lược ứng phó, chiến lược "*Buồng xuôi*" có liên quan đến 2 kiểu sử dụng internet "*Học thuật*" ($p < 0,01$) và "*Giao lưu - giải trí - tìm thú vui*" ($p < 0,05$) (bảng 3). Tuy nhiên, mỗi kiểu sử dụng internet lại ảnh hưởng theo cách khác nhau đến chiến lược này: nếu như việc giao lưu - giải trí - tìm thú vui kích thích học sinh dễ dàng buông xuôi khi gặp khó khăn ($b = 0,061$; $t = 3,166$), thì trái lại, càng tập trung vào các hoạt động học thuật trên internet, học sinh càng ít có xu hướng này ($b = - 0,73$; $t = - 2,484$).

3.3.2. Internet và thái độ hướng tới tương lai của vị thành niên

Liên quan đến internet và thái độ hướng tới tương lai của vị thành niên, kết quả phân tích hồi quy tuyến tính đa biến (bảng 4) cho thấy, thái độ "*Lạc quan*" về tương lai bị ảnh hưởng bởi kiểu internet "*Giao lưu - giải trí - tìm thú vui*" ($p < 0,05$). Tuy nhiên, ảnh hưởng này diễn ra theo chiều nghịch ($b = - 0,344$; $t = - 2,598$). Điều này có nghĩa là, học sinh càng tìm đến internet để thỏa mãn nhu cầu giải trí thuần túy của mình, các em càng ít có cái nhìn lạc quan về tương lai và ngược lại.

Bảng 4: Hồi quy tuyến tính đa biến giữa các kiểu sử dụng internet và thái độ lạc quan về tương lai

Biến độc lập: Kiểu sử dụng internet		Hệ số không chuẩn hóa		Hệ số chuẩn hóa	R	R ²	R ² đã điều chỉnh	t	p
		b	Sai số chuẩn	β					
1	Giao lưu - giải trí - tìm thú vui	- 0,344	0,133	- 0,264	- 0,264	0,070	0,059	- 2,598	0,011
Biến phụ thuộc: Thái độ "Lạc quan" hướng tới tương lai									

3.3.3 Internet và các nội dung trong kế hoạch tương lai của vị thành niên

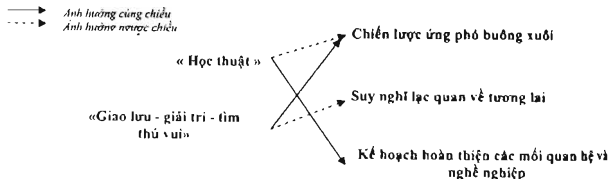
Một lần nữa, chúng tôi sử dụng phân tích hồi quy tuyến tính đa biến để tìm hiểu mối quan hệ giữa việc sử dụng internet và nội dung kế hoạch tương lai của vị thành niên. Kết quả (bảng 5) chỉ ra rằng, sử dụng internet với mục đích học thuật có ảnh hưởng tích cực đến sự hình thành nhóm kế hoạch hoàn thiện các mối quan hệ và nghề nghiệp ($b = 0,590$; $t = 3,743$; $p < 0,001$).

Bảng 5: Hồi quy tuyến tính đa biến giữa các kiểu sử dụng internet và kế hoạch hoàn thiện quan hệ - nghề nghiệp trong tương lai

Biến độc lập: Kiểu sử dụng Internet		Hệ số không chuẩn hóa		Hệ số chuẩn hóa	R	R ²	R ² đa điều chỉnh	t	p
		b	Sai số chuẩn	β					
I	Học thuật	0,590	0,158	0,365	0,365	0,133	0,124	3,743	0,000
Biến phụ thuộc: Kế hoạch "Hoàn thiện các mối quan hệ và nghề nghiệp"									

4. Kết luận

Bằng việc thay đổi một cách sâu sắc những thói quen hàng ngày, việc con người tương tác với internet đang dần làm thay đổi các cấu trúc xã hội cũng như đời sống tinh thần của chính họ. Điểm khác biệt lớn của vị thành niên thế hệ ngày nay so với những thế hệ trước đây, đó là các em sinh ra và lớn lên trong môi trường mà công nghệ thông tin đã và đang ngày càng thống trị. Con khủng hoảng vị thành niên, do đó, không chỉ xảy ra ở gia đình hay nhà trường, mà còn diễn ra trên internet!



Hình 1: Tóm tắt những kết quả chính

Thông qua kết quả nghiên cứu, đặc biệt là kết quả liên quan đến mối quan hệ giữa việc sử dụng internet và kế hoạch tương lai (hình 1), có thể khẳng định rằng, ngay cả khi vị thành niên dành nhiều hoặc rất nhiều thời gian sử dụng internet mỗi ngày, nếu đó là những hoạt động thích hợp, điều này tạo ra những tác động tích cực lên cách thức xây dựng và nội dung kế hoạch tương lai

của các em. Tuy nhiên, nếu đó là những hoạt động hướng về giải trí và tìm thú vui đơn thuần, nó cũng gây ra những hệ quả tiêu cực.

Từ những nhận định nói trên, xin được kết luận bằng quan điểm của Lardellier (2006) cho rằng, vị thành niên lớn lên giữa bối cảnh khủng hoảng giá trị như hiện nay có thể ít được trau dồi nền tảng văn hóa hơn (*moins cultivé*) so với những thế hệ trước, nhưng thực chất các em không hề kém văn hóa, kém thông minh hay kém khả năng tư duy hơn các thế hệ trước. Vì thế, vai trò đồng hành của gia đình, nhà trường và các nhà chuyên môn trở nên quan trọng hơn trong quá trình giúp vị thành niên hình thành và thiết lập kế hoạch tương lai của họ.

Tài liệu tham khảo

1. Baubion-Broye, A. & Malricu, P., *Pour une étude de la structure et de la genèse du projet*, In Not. L. (éd.), *Où va la pédagogie du projet?*, 129 - 150, Toulouse: Editions Universitaires du Sud, 1987.
2. Benghozi. P.J., *Les entreprises face à l'écrit électronique*, Kỳ yếu hội thảo quốc tế "Penser les Usages", ADERA, Palais des Congrès d'Arcachon, 27 - 29/5/1997, Bordeaux, 1997.
3. Boyd. D., *Taken out of context: American Teen Sociality in Networked Publics*. Luận án tiến sĩ, Đại học California - Berkeley, 2008.
4. Craipeau. S. & Seys. B., *Jeux et Internet: quelques enjeux psychologiques et sociaux*, Psychotropes vol, 11 No. 2 (2005), 101 - 127, 2005.
5. Đặng Hoàng Minh, *Orientation de soi chez les adolescents vietnamiens souffrant d'une maladie chronique: La dynamique entre l'estime de soi et la représentation de sa propre maladie*, Luận án tiến sĩ, Đại học Toulouse - Le Mirail, 2006.
6. De Gourmay. C., *La ruche et le réseau, Travail et communication au foyer*, CNET: Rapport de recherche, 1998.
7. Gross. E.F., *Adolescent Internet use: What we expect, what teens report*, Applied Developmental Psychology 25 (2004), 633 - 649, 2004.
8. Jouet. J., *Retour critique sur la sociologie des usages*, Réseaux, 2000 volume 18 No. 100, 487 - 521, 2000.
9. Korolov M., *Luận văn thạc sĩ*, Đại học Sofia St. Kliment Ohridski, 2001.
10. Lardellier. P., *Le pouce et la souris: Enquête sur la culture numérique des ados*, Paris: Fayard, 2006.
11. Larson. R., Wilson S. & Mortimer. J., *Conclusions: Adolescents' Preparation for the Future*, Journal of Research on Adolescence, 12(1), 159 - 166, 2002.

12. Malewska Peyre. H., *La notion de l'identité et les stratégies identitaires. Construction et dynamique de l'identité culturelle*, Les amis de sèvres, No. 1, mars 1987, 89 - 93, 1987.
13. Nguyễn Ngọc Diệp, *Le projet d'avenir, le virtuel et l'adolescence au Vietnam, Impact du style de conduite par rapport à Internet sur la relation entre le mode d'identification et le projet d'avenir*, Luận án tiến sỹ, Đại học Toulouse - le Mirail, 2012.
14. Nguyễn Ngọc Diệp & Lescarret. O., *Culture virtuelle et culture traditionnelle au Vietnam Quelle dynamique sur le projet d'avenir des adolescents?* Báo cáo tại hội nghị quốc tế ARIC "Les diversités au coeur de la recherche interculturelle: harmonies et dissonances", 19 - 23/6/2011, Sherbrooke, Canada, 2011.
15. Nurmi, J.E., *How do adolescents see their future? A review of the development of future orientation and planning*, Developmental Review, 11, 1 - 59, 1991.
16. Rouet. J.F., *Les activités documentaires complexes: aspects cognitifs et développementaux*, Rapport pour l'Habilitation à Diriger des Recherches, Laboratoire Langage et Cognition, Poitiers, 2001.
17. Safont. C., *Orientation de soi à l'adolescence: Ses relations avec l'estime de soi et la compétence sociale*, Luận án tiến sỹ, Đại học Toulouse - Le Mirail, 1992.
18. Tardif. J., *Intégrer les nouvelles technologies de l'information, Quel cadre pédagogique?* Paris: ESF Editeur, 1998.
19. Tisseron. S., *Virtuel, mon amour, Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Paris: Albin Michel, 2008.
20. Trần Thị Minh Đức, *Phân tích từ góc độ Tâm lý học: Vì sao giới trẻ thích game online?*, Tạp chí Tâm lý học, số 10/2007, 12 - 18, 2007.