

Lựa chọn giải pháp khôi phục trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam

PGS.TS. Đặng Thị Hồng Nhung ■

TÓM TẮT:

Qua phân tích đánh giá về độ tin cậy của phiếu hỏi cũng như độ tương quan về tính cấp thiết và khả thi của các giải pháp khi đưa vào thực tiễn phỏng vấn trên các đối tượng là các nhà quản lý và người dân trong cộng đồng nông thôn đã lựa chọn được 04 giải pháp có tính cấp thiết, khả thi và có đủ độ tin cậy cao nhằm khôi phục các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam.

Từ khóa: trò chơi, lễ hội truyền thống Việt Nam, giải pháp, khôi phục.

ABSTRACT:

By analysing and evaluating the reliability of the questionnaires as well as the correlation of the urgency and feasibility of the solutions which have been interviewed the subjects, such as: managers and people in the rural community, the researched results have selected 04 essential and feasible solutions with the sufficient reliability in order to retrieve the popular games in rural areas and in Vietnamese traditional festivals.

Keywords: games, Vietnamese traditional festivals, solution, to retrieve.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Công tác bảo tồn và phát huy các giá trị văn hoá truyền thống dân tộc nói chung, trò chơi dân gian nói riêng cần được xác định là nhiệm vụ quan trọng của mọi cấp, ngành và toàn thể xã hội. Thông qua các trò chơi có thể nâng cao thể chất, ý chí phấn đấu của con người, giáo dục ý thức cộng đồng, bản sắc và truyền thống văn hoá dân tộc cho các thế hệ. Đồng thời, từng bước nâng tầm các trò chơi dân gian các dân tộc thiểu số trở thành các môn thể thao đại chúng trong khu vực và toàn quốc. Tuy nhiên trong đời sống hiện nay, khi quá trình hội nhập và phát triển, sự giao lưu và tiếp biến văn hóa và sự ảnh hưởng trực tiếp cũng như gián tiếp của nhiều trào lưu văn hóa mới, cùng với sự tác động mạnh mẽ của cơ chế thị trường đã dẫn tới những sự đổi thay mang tính



(Ảnh minh họa)

tiêu cực của các trò chơi dân gian của các dân tộc. Đặc biệt, giá trị của các trò chơi đang có nguy cơ mai một, biến mất hay biến tướng một cách bất thường và nhanh chóng. Thay thế vào đó là các trò chơi mới được du nhập không phù hợp với văn hóa, thể chất của con người Việt Nam. Chính vì thế mấy năm trở lại đây, ở một số địa phương việc bảo tồn, lưu giữ và phát huy giá trị của các trò chơi văn hóa dân gian đã được quan tâm, chú trọng. Do vậy việc nghiên cứu “*Lựa chọn giải pháp khôi phục trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam*” có ý nghĩa quan trọng và cần thiết không những cho hiện tại mà cả đối với tương lai. Việc nghiên cứu này còn phù hợp với xu thế chung của nhiều quốc gia trên thế giới trong thập kỷ phát huy truyền thống văn hóa dân tộc. Thông qua các trò chơi có thể nâng cao thể chất, ý chí phấn đấu của con

người; giáo dục ý thức cộng đồng, bản sắc và truyền thống văn hoá dân tộc cho các thế hệ.

Để có được các giải pháp thiết thực đóng góp vào nền văn hóa thể thao dân tộc và đáp ứng yêu cầu sự phát triển bền vững của thể thao quần chúng nói chung và các trò chơi vận động phổ cập ở nông thôn và các lễ hội truyền thống ở Việt Nam, chúng tôi đã tiến hành nghiên cứu thông qua các phương pháp nghiên cứu chủ yếu sau: phân tích và tổng hợp tài liệu, phỏng vấn tọa đàm, điều tra xã hội học, toán thống kê.

2. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

2.1. Thực trạng các giải pháp khôi phục thành công các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam

Trên cơ sở đánh giá thực trạng các yếu tố ảnh hưởng đến sự khôi phục và phát triển các trò chơi phổ cập ở nông thôn, đề tài tiến hành đề xuất 03 nhóm giải pháp (với 28 giải pháp cụ thể) đưa vào phỏng vấn để đánh giá thực trạng các giải pháp để làm cơ sở để lựa chọn các giải pháp khả thi để đưa vào thực tiễn nhằm khôi phục các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam.

Để làm cơ sở thực tiễn lựa chọn các giải pháp đề tài tiến hành phỏng vấn ở 5 khu vực vùng miền với

02 mẫu phiếu. Ở mẫu phiếu 01 là 700 phiếu (đối tượng là người dân tham gia tại các lễ hội và trong cộng đồng địa phương), phiếu 02 (đối tượng là các nhà quản lý trong cộng đồng địa phương và trong các lễ hội) với tổng số phiếu là 125 phiếu. Các ý kiến được hỏi trong các mẫu phiếu được đánh giá theo thang đo liker. Kết quả đánh giá thực trạng của các giải pháp đề xuất được trình bày tại các bảng dưới đây cho 02 mẫu phiếu đối tượng phỏng vấn.

Các yếu tố để khôi phục thành công những trò chơi dân gian, giải pháp tích cực nhất là giải pháp đào tạo hướng dẫn viên (HDV), giải pháp khả thi cao nhất là Vận động tài trợ các doanh nghiệp đóng trên địa bàn.

Các yếu tố để khôi phục thành công những trò chơi dân gian, thì yếu tố quan trọng nhất đó là Giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng, giải pháp khả thi nhất nhất là đào tạo HDV.

2.2. Lựa chọn các giải pháp để khôi phục thành công các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam

Sau khi sử dụng likert để đánh giá và xếp hạng các giải pháp đã đề cập ở trên, đề tài tiến hành đánh giá mối tương quan giữa tính cấp thiết và tính khả thi các giải pháp, để từ đó lựa chọn các giải pháp sao cho phù hợp nhất và loại bỏ những giải pháp không cấp thiết, khả thi.

Bảng 1. Thực trạng các giải pháp để khôi phục thành công trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong lễ hội truyền thống ở Việt Nam (dành cho cộng đồng dân cư địa phương) (n = 700)

TT	Giải pháp	Cấp thiết		Khả thi		Xếp loại	
		\bar{X}	δ	\bar{X}	δ	Tích cực	Tiêu cực
1	Giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng	3.67	0.18	3.24	0.13	2	6
2	Các buổi nói chuyện, tọa đàm ở các cuộc dân tại nơi diễn ra lễ hội	3.42	0.2	3.15	0.13	7	8
3	Tổ chức thi các trò chơi dân gian trong các hoạt động Đoàn đội tại địa phương	3.64	0.18	3.13	0.15	3	9
4	Tăng cường cán bộ nòng cốt về văn hóa thể thao, du lịch	2.89	0.09	3.25	0.15	12	5
5	Đào tạo HDV	3.57	0.21	3.01	0.09	4	11
6	Tăng cường cơ sở vật chất (CSV) sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân	3.82	0.17	3.3	0.13	1	3
7	Vận động tài trợ các doanh nghiệp đóng trên địa bàn	3.57	0.21	3.56	0.16	5	1
8	Có chế độ đãi ngộ cho cán bộ, HDV, CTV	3.52	0.2	3.07	0.1	6	10
9	Xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động thể dục thể thao (TDTT) khác (số thôn xóm)	3.41	0.2	3.49	0.16	8	2
10	Xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc	3.37	0.19	3.26	0.1	9	4
11	Lồng ghép trò chơi dân tộc vào các trường tiểu học trên địa bàn	3.23	0.25	3.15	0.13	10	8
12	Xây dựng thiết chế văn hóa-thể thao đối với từng điểm, khu dân cư ở vùng lễ hội	3.14	0.14	3.19	0.13	11	7

Bảng 2. Thực trạng các giải pháp để khôi phục thành công trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong lễ hội truyền thống ở Việt Nam (dành cho đối tượng quản lý) (n = 125)

TT	Giải pháp	Cấp thiết		Khả thi		Xếp loại	
		\bar{X}	δ	\bar{X}	δ	Tích cực	Tiêu cực
1	Giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng	3.22	0.19	2.83	0.21	10	10
2	Các buổi nói chuyện, tọa đàm ở các cuộc dân tại nơi diễn ra lễ hội	3.48	0.18	3.04	0.19	4	7
3	Tổ chức thi các trò chơi dân gian trong các hoạt động Đoàn đội tại địa phương	3.23	0.19	2.83	0.21	9	10
4	Tăng cường cán bộ nòng cốt về văn hóa thể thao, du lịch	3.68	0.19	2.72	0.26	1	11
5	Đào tạo HDV	2.88	0.11	2.84	0.07	11	9
6	Tăng cường CSVC sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân	3.47	0.19	3.28	0.08	5	3
7	Vận động tài trợ các doanh nghiệp đóng trên địa bàn	3.42	0.21	3	0.06	6	8
8	Có chế độ đãi ngộ cho cán bộ, HDV, CTV	3.42	0.11	3.44	0.12	6	1
9	Xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động TDTT khác (số thôn xóm)	3.51	0.22	3.12	0.13	3	6
10	Xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc	3.3	0.17	3.18	0.05	8	4
11	Lồng ghép trò chơi dân tộc vào các trường tiểu học trên địa bàn	3.38	0.1	3.42	0.12	7	2
12	Xây dựng thiết chế văn hóa-thể thao đối với từng điểm, khu dân cư ở vùng lễ hội	3.55	0.2	3.17	0.08	2	5

Bảng 3. Bảng so sánh tương quan giữa tính cấp thiết và khả thi các giải pháp để khôi phục thành công trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong lễ hội truyền thống ở Việt Nam (phiếu 01, n = 700)

TT	Giải pháp	Tính cấp thiết					Tính khả thi					r
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng	8	27	282	248	135	14	166	236	206	78	0.757
2	Các buổi nói chuyện, tọa đàm ở các cuộc dân tại nơi diễn ra lễ hội	31	34	381	116	138	23	182	244	170	81	0.654
3	Tổ chức thi các trò chơi dân gian trong các hoạt động Đoàn Đội tại địa phương	8	24	305	232	131	10	193	236	216	45	0.643
4	Tăng cường cán bộ nòng cốt về văn hóa thể thao, du lịch	176	71	232	96	125	74	49	300	182	95	0.659
5	Đào tạo HDV	9	27	379	122	163	61	195	220	122	102	0.58
6	Tăng cường CSVC sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân	7	22	270	191	210	27	121	267	182	103	0.783
7	Vận động tài trợ các doanh nghiệp đóng trên địa bàn	11	28	372	128	161	41	38	219	290	112	0.622
8	Có chế độ đãi ngộ cho cán bộ, HDV, CTV	8	31	341	228	92	58	174	204	186	78	0.714
9	Xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động TDTT khác (số thôn xóm)	15	43	351	217	74	26	81	204	302	87	0.786
10	Xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc	8	31	341	228	92	58	174	204	186	78	0.714
11	Lồng ghép trò chơi dân tộc vào các trường tiểu học trên địa bàn	31	34	444	116	75	23	182	244	170	81	0.709
12	Xây dựng thiết chế văn hóa-thể thao đối với từng điểm, khu dân cư ở vùng lễ hội	126	23	254	219	78	18	173	236	206	67	0.516

Sau đây là kết quả lựa chọn các giải pháp theo mẫu phiếu phỏng vấn là người tham gia tại lễ hội và những cư dân tại cộng đồng nông thôn.

Vì mẫu phiếu này đối tượng phỏng vấn là người tham gia, tham dự lễ hội, số lượng mẫu phiếu lớn, nên độ phân tán phiếu hỏi sẽ cao, đề tài sẽ lấy những hệ số tương quan từ 0.7 trở lên để tiếp tục đưa vào xử lý. Kết quả được trình bày tại bảng 3.

Như vậy trong các giải pháp mà đề tài đề xuất đưa vào phỏng vấn trên các đối tượng là các cư dân trong cộng đồng nông thôn và những người tham gia tại các lễ hội truyền thống ở Việt Nam đã lựa chọn được các

giải pháp sau đây có đủ độ tin cậy và khả thi để đưa vào nhằm khôi phục và phát triển các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong lễ hội truyền thống ở Việt Nam. Gồm 06 giải pháp sau:

GP1: giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng

GP2: tăng cường CSVC sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân

GP3: có chế độ đãi ngộ cho cán bộ, HDV, cộng tác viên

GP4: xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động TDTT khác (số thôn xóm)

GP5: xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc

GP6: lồng ghép trò chơi dân tộc vào các trường tiểu học trên địa bàn

Với cùng mục đích trên, với mẫu phiếu số 2, đề tài tiến hành điều tra phỏng vấn trên đối tượng là các nhà quản lý tại địa phương và tại các lễ hội truyền thống ở Việt Nam (cụ thể trong 5 vùng miền) nhằm xác định các giải pháp khả thi nhằm khôi phục và phát triển các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam.

Vì mẫu phiếu này đối tượng phỏng vấn là những người quản lý lễ hội, số lượng mẫu phiếu ít, nên độ phân tán phiếu hỏi sẽ thấp hơn, đề tài sẽ lấy những

hệ số tương quan từ 0.6 trở lên để tiếp tục đưa vào xử lý. Kết quả được trình bày tại bảng 4.

Như vậy trong các giải pháp mà đề tài đề xuất đưa vào phỏng vấn (phiếu 02) trên các đối tượng là các nhà quản lý trong cộng đồng nông thôn và tại các lễ hội truyền thống ở Việt Nam đã lựa chọn được các giải pháp sau đây có đủ độ tin cậy và khả thi để đưa vào nhằm khôi phục thành công những trò chơi dân gian trong cộng đồng nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam. Gồm 07 giải pháp sau:

GP01: giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng

GP02: tổ chức thi các trò chơi dân gian trong các hoạt động Đoàn Đội tại địa phương

Bảng 4. Bảng so sánh tương quan giữa tính cấp thiết và khả thi các giải pháp giải pháp khôi phục thành công những trò chơi dân gian trong cộng đồng nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam (phiếu 02, n = 125)

TT	Giải pháp	Tính cấp thiết					Tính khả thi					r
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng	0	0	14	8	1	2	3	10	5	3	0.88
2	Các buổi nói chuyện, tọa đàm ở các cuộc dân tại nơi diễn ra lễ hội	0	2	14	3	4	1	11	5	1	5	-0.01
3	Tổ chức thi các trò chơi dân gian trong các hoạt động Đoàn đội tại địa phương	0	0	14	8	1	2	3	10	5	3	0.88
4	Tăng cường cán bộ nòng cốt về văn hóa thể thao, du lịch..	0	0	14	4	5	0	15	5	1	2	-0.29
5	Đào tạo HDV	0	0	14	8	1	2	3	10	5	3	0.7
6	Tăng cường CSVC sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân	3	0	11	8	1	2	3	10	5	3	0.87
7	Vận động tài trợ các doanh nghiệp đóng trên địa bàn	3	3	8	4	5	2	3	6	10	2	0.78
8	Có chế độ đãi ngộ cho cán bộ, HDV, CTV	0	3	12	8	0	4	3	10	4	2	0.24
9	Xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động TDTT khác (số thôn xóm)	0	1	15	4	3	2	3	13	3	2	0.95
10	Xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc	5	5	10	1	2	1	3	4	5	10	0.67
11	Lồng ghép trò chơi dân tộc vào các trường tiểu học trên địa bàn	0	3	12	8	0	4	3	10	4	2	0.33
12	Xây dựng thiết chế văn hóa-thể thao đối với từng điểm, khu dân cư ở vùng lễ hội	0	0	14	4	5	0	15	5	1	2	0.5

Bảng 5. Tổng hợp hệ số tương quan của 02 phiếu sau khi loại bỏ yếu tố r

TT	Giải pháp	r ₁	r ₂
1	Giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng	0.76	0.88
2	Các buổi nói chuyện, tọa đàm ở các cuộc dân tại nơi diễn ra lễ hội	0.65	-0.01
3	Tổ chức thi các trò chơi dân gian trong các hoạt động Đoàn Đội tại địa phương	0.64	0.88
4	Tăng cường cán bộ nòng cốt về văn hóa thể thao, du lịch..	0.66	-0.29
5	Đào tạo HDV	0.58	0.70
6	Tăng cường CSVC sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân	0.78	0.87
7	Vận động tài trợ các doanh nghiệp đóng trên địa bàn	0.62	0.78
8	Có chế độ đãi ngộ cho cán bộ, HDV, CTV	0.71	0.24
9	Xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động TDTT khác (số thôn xóm)	0.79	0.95
10	Xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc	0.71	0.67
11	Lồng ghép trò chơi dân tộc vào các trường tiểu học trên địa bàn	0.71	0.33
12	Xây dựng thiết chế văn hóa-thể thao đối với từng điểm, khu dân cư ở vùng lễ hội	0.52	0.50

Bảng 6. đánh giá hệ số tương quan thứ bậc sau khi lựa chọn các giải pháp có sự trùng nhau về ý kiến phỏng vấn

TT	Giải pháp	Hệ số tương quan phiếu 01		Hệ số tương quan phiếu 02		D ²
		r1	Thứ bậc	r1	Thứ bậc	
1	Giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng	0.76	3	0.88	2	1
2	Tăng cường CSVC sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân	0.78	2	0.87	3	1
3	Xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động TDTT khác (số thôn xóm)	0.79	1	0.95	1	0
4	Xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc	0.71	4	0.67	4	0
Hệ số tương quan cấp thứ bậc Spirmen (r)		0.80				

GP03: đào tạo HDV

GP04: tăng cường CSVC sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân

GP05: vận động tài trợ các doanh nghiệp đóng trên địa bàn

GP06: xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động TDTT khác (số thôn xóm)

GP07: xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc

Trên cơ sở nghiên cứu lựa chọn các giải pháp ở hai mẫu phiếu của 2 đối tượng, đề tài tiếp tục lựa chọn giữa các giải pháp ở phiếu 01 và 02 trùng nhau để tiếp tục đưa vào xử lý. Bằng công cụ tính hệ số tương quan thứ bậc để đánh giá giữa phiếu 01 và 02 sau khi lựa chọn các kết quả trùng nhau các nhóm giải pháp có mối tương quan hay không? Đề tài sử dụng công thức tính hệ số tương quan thứ bậc đó là Spirmen

Kết quả được trình bày ở bảng 5 và 6 dưới đây.

$$R = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Mai Văn Muôn, 1989, "Trò chơi xưa và nay", Nxb TDTT Hà Nội;
 2. Mai Văn Muôn (1995), "Nghiên cứu cơ sở lý luận và thực tiễn của sự hình thành và phát triển của một số môn thể thao dân tộc ở Việt Nam", Hà Nội;
 3. Nguyễn Toán, Lê Anh Thơ (2006), 72 trò chơi vận động dân gian (Việt Nam và Châu Âu); Nxb TDTT, Hà Nội;
 4. Từ điển lễ hội Việt Nam (1993), Nxb Văn hóa, Hà Nội;
 5. Viện Văn hóa dân gian (1992), "Lễ hội cổ truyền", Nxb Khoa học xã hội, Hà Nội;
- Trích nguồn: Đề tài KHCN cấp Bộ (2018-2019): "Nghiên cứu khôi phục và phát triển các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong lễ hội truyền thống ở Việt Nam".

Thuộc: Chương trình Khoa học và công nghệ cấp Bộ: "Nghiên cứu thể dục thể thao quần chúng, đáp ứng yêu cầu phát triển bền vững".

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 16/3/2019; ngày phản biện đánh giá: 19/4/2019; ngày chấp nhận đăng: 21/5/2019)

Như vậy, bằng phương pháp tính hệ số tương quan thứ bậc để đánh giá lựa chọn những nội dung giải pháp giữa 02 mẫu phiếu có độ tin cậy cao. Hoàn toàn có thể đáp ứng được vào thực tiễn

3. KẾT LUẬN

Như vậy, qua quá trình nghiên cứu chúng tôi đã lựa chọn được 04 giải pháp sau nhằm khôi phục các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam: giải pháp 1: giải pháp tuyên truyền trên các phương tiện thông tin đại chúng; giải pháp 2: tăng cường CSVC sân bãi kết hợp xã hội hóa toàn dân; giải pháp 3: xen kẽ các hoạt động trò chơi dân tộc với các hoạt động TDTT khác (số thôn xóm); giải pháp 4: xây dựng kế hoạch hoạt động tập luyện và thi đấu hàng năm đối với trò chơi vận động và thể thao dân tộc.

Đây là các giải pháp đã được phân tích đánh giá về độ tin cậy của phiếu hỏi cũng như độ tương quan về tính cấp thiết và khả thi của các giải pháp khi đưa vào thực tiễn nhằm khôi phục thành công các trò chơi phổ cập ở nông thôn và trong các lễ hội truyền thống ở Việt Nam.