

XÂY DỰNG THANG ĐO ĐÁNH GIÁ ĐỘNG CƠ THAM GIA CÁC HOẠT ĐỘNG THỂ THAO GIẢI TRÍ CỦA SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC Y DƯỢC CẦN THƠ

Trương Thị Tuyết Châu, Nguyễn Nhật Tường,
Nguyễn Lâm Minh Đăng

Trường Đại học Y Dược Cần Thơ

Email: ttchau@ctump.edu.vn

Tóm tắt: Nghiên cứu dựa trên thuyết của Sloan (1989), đã xem xét động cơ tham gia thể thao và đề xuất một số lý thuyết về động cơ: tăng cường sức khỏe; giảm căng thẳng; tìm kiếm kích thích; giải trí và thẩm mỹ. Nghiên cứu xây dựng thang đo đánh giá động cơ tham gia các hoạt động thể thao giải trí của sinh viên trường Đại học Y Dược Cần Thơ thông qua việc sử dụng câu hỏi mở, phân tích độ tin cậy Cronbach's Anpha, phân tích nhân tố khám phá (EFA). Kết quả nghiên cứu trên 419 sinh viên của trường Đại học Y Dược Cần Thơ đã xác định có năm nhân tố ảnh hưởng: Nhân tố giải trí, nhân tố tăng cường sức khỏe, nhân tố tự khẳng định, Nhân tố nhận thức, hiểu biết, nhân tố mở rộng mối quan hệ ảnh hưởng đến động cơ và nhu cầu tham gia các hoạt động thể thao giải trí của sinh viên.

Từ khóa: *động cơ, thể thao giải trí, sinh viên, Đại học Y Dược Cần Thơ*

Abstract: The study was based on the theory of Sloan (1989), which examined the motivation to participate in sports and proposed some theories about motivation: promote health; reduce stress; search for stimulation; entertainment and aesthetics. The study developed a scale to evaluate the motivation to participate in recreational sports activities of students of Can Tho University of Medicine and Pharmacy through the use of open-ended questions, Cronbach's Anpha reliability analysis, and exploratory factor analysis (EFA). The results of a study on 419 students of Can Tho University of Medicine and Pharmacy have identified five influencing factors: Entertainment factors, health promotion factors, self-affirmation factors, Cognitive factors, understanding factors, relationship expansion factors that affect students' motivation and need to participate in sports and recreational activities.

Keywords: *motivation, sports and entertainment, students, Can Tho Medicine and Pharmacy University*

ĐẶT VẤN ĐỀ

Cần Thơ nằm ở vùng hạ lưu của sông Cửu Long và ở vị trí trung tâm đồng bằng sông Cửu Long, và là thành phố nằm trong Vùng kinh tế

trọng điểm vùng đồng bằng sông Cửu Long. Cần Thơ là thành phố có mật độ dân số cao, những làn sóng văn hóa trên thế giới đã du nhập vào đây một cách nhanh chóng.

Thể thao giải trí là loại hình thể dục thể thao có ý thức, có lợi cho thể chất và sức khỏe tinh thần của con người, được tiến hành tự do ngoài giờ làm việc, giờ học. Vì vậy mà thể thao giải trí phát triển rộng khắp, từ những nước có nền kinh tế phát triển phương Tây hay những nước đang phát triển hay kém phát triển. Ngoài nhu cầu sống, mưu cầu hạnh phúc, giải trí cũng là nhu cầu mà mọi tầng lớp người dân đều cần có, là món ăn tinh thần không thể thiếu trong cuộc sống hằng ngày.

Trường Đại học Y Dược Cần Thơ được xây dựng và phát triển trên cơ sở là Khoa Y-Nha-Dược thuộc trường Đại Học Cần Thơ được hình thành vào tháng 7 năm 1979, tọa lạc tại Khu II trường Đại Học Cần Thơ.

Sinh viên trường Đại học Y Dược Cần Thơ rất thích thú tham gia vào các hoạt động thể thao giải trí như: leo núi, e-sport, bóng đá,... để tăng cường sức khỏe, hỗ trợ cho việc học tập và đem lại nguồn cảm hứng làm việc. Chính vì vậy việc nghiên cứu: ***“Xây dựng thang đo đánh giá động cơ và nhu cầu tham gia các hoạt động thể thao giải trí của sinh viên trường Đại học Y Dược Cần Thơ”*** với mong muốn tìm hiểu sở thích về các hoạt động thể thao giải trí của sinh viên trường và đề xuất các giải pháp phát triển hoạt động thể thao giải trí trong trường Đại học Y Dược Cần Thơ là rất cần thiết.

Quá trình nghiên cứu sử dụng các phương pháp sau: Phương pháp đọc, phân tích, tổng hợp tài liệu; phương pháp điều tra xã hội học và phương pháp toán học thống kê trên phần mềm SPSS 26.0 để phân tích.

- Thang đo động cơ

Thang đo dựa trên thuyết Sloan (1989) [9], đã xem xét động cơ tham gia thể thao và đề xuất một số lý thuyết về động cơ: tăng cường sức khỏe; giảm căng thẳng; tìm kiếm kích thích; giải trí và thẩm mỹ. Mô hình lý thuyết về động cơ tham gia thể thao của Sloan (1989) là một mô hình được sử dụng phổ biến trong các nghiên cứu trước đây. Thang đo gồm có 5 nhóm nhân tố như sau: Nhân tố giải trí, nhân tố tăng

cường sức khỏe, nhân tố tự khẳng định, Nhân tố nhận thức, hiểu biết, nhân tố mở rộng mối quan hệ mệnh đề (gia đình, bạn bè, bản thân, trường học và môi trường sống) đánh giá tổng quan về động cơ và nhu cầu tham gia các hoạt động thể thao giải trí, xây dựng theo dạng Likert 5 mức. Mỗi item như vậy có 5 mức độ lựa chọn với kết quả định tính được chuyển sang định lượng tương ứng như sau: 5- Rất tác động, 4- Tác động, 3- Bình thường, 2- Không tác động, 1- Hoàn toàn không tác động. Thang đo này đã được sử dụng khá phổ biến ở nhiều nhóm đối tượng thuộc nhiều nhóm văn hóa khác nhau ở nhiều độ tuổi khác nhau và cho thấy độ tin cậy khá cao. Phiên bản tiếng Việt cũng đã được sử dụng nhiều trong các nghiên cứu ở Việt Nam. Trong nghiên cứu này, Cronbach's Alpha của thang đo này là 0.845.

- Kiểm định độ tin cậy Cronbach's Anpha [5]

Được sử dụng để loại bỏ biến rác trước khi tiến hành phân tích nhân tố. Kiểm định độ tin cậy của các biến trong hệ thống những kỹ năng được tổng hợp dựa vào hệ số kiểm định Cronbach's Anpha của mỗi biến đo lường.

- Phân tích nhân tố khám phá (Exploratory Factor Analysis – EFA) [5]

Phương pháp phân tích nhân tố khám phá được sử dụng để xác định các động cơ tham gia các hoạt động thể thao giải trí của sinh viên trường Đại Học Y Dược Cần Thơ. Phương pháp phân tích EFA thuộc nhóm phân tích đa biến phụ thuộc lẫn nhau (interdependence techniques), nghĩa là không có biến phụ thuộc và biến độc lập mà nó dựa vào mối tương quan giữa các biến với nhau (interrelationship). EFA dùng để rút gọn một tập k biến quan sát thành một tập F ($F < k$) các nhân tố ý nghĩa hơn. Cơ sở của việc rút gọn này dựa vào mối quan hệ tuyến tính của các nhân tố với các biến quan sát. Số lượng các nhân tố cơ sở phụ thuộc vào mô hình nghiên cứu, trong đó chúng ràng buộc nhau bằng cách xoay các vector trục giao nhau để không xảy ra hiện tượng tương quan.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

1. Xây dựng thang đo đánh giá động cơ tham gia các hoạt động thể thao giải trí của sinh viên trường Đại học Y Dược Cần Thơ

1.1. Cơ sở lý thuyết về động cơ

Có khá nhiều đề xuất khác nhau xung quanh việc phân loại động cơ tham gia thể thao. Chẳng hạn: Sloan (1989) đã cho rằng động cơ tham gia thể thao gồm các yếu tố: tăng cường sức khỏe, giảm căng thẳng, tìm kiếm kích thích, giải trí, thẩm mỹ [9].

Vào năm 1999, Mline và Mc Donald đề xuất một loạt các động cơ tiềm năng cho những người tham gia hoạt động thể thao như: thể chất sung mãn, giảm căng thẳng, liên kết, xã hội, tạo thuận lợi, lòng tự trọng, thành tích, nắm vững các kỹ năng, thẩm mỹ [7].

Schiffman và Kanuk (2001) đã đề xuất 5 giai đoạn của động cơ tham gia thể thao: nhu cầu về sự thừa nhận, giảm bớt căng thẳng, trạng thái nỗ lực, sự mong muốn, mục tiêu hướng tới hành vi [8].

Còn theo Nguyễn Đăng Thuyền (2010) thì động cơ tham gia thể thao được chia thành 2 nhóm: Nhóm động cơ trực tiếp: là những tư tưởng tình cảm, xuất hiện ở người tập TDDT có liên quan trực tiếp tới các hoạt động thể thao để thúc đẩy tích cực tập luyện thể thao. Nhóm động cơ gián tiếp: là những tư tưởng, tình cảm xuất hiện ở người tập do các yếu tố bên ngoài đã thúc đẩy họ tích cực tập luyện [6].

Từ đó, có thể thấy động cơ tham gia hoạt động thể thao là một mặt ý thức của người tập, phản ánh tư tưởng, tình cảm thái độ thúc đẩy họ hình thành động cơ và hứng thú trong tập luyện. Nghiên cứu về động cơ tham gia thể thao là một vấn đề cổ điển trong các nghiên cứu về hành vi tiêu dùng thể thao. Tuy nhiên, lại rất khó tìm thấy những nghiên cứu về động cơ tham gia thể thao có tổ chức. Mà hầu hết trước đây các nghiên cứu đều tập trung vào động cơ tham gia học thể thao.

Dựa trên mô hình lý thuyết của Sloan (1989) đã đề xuất một số lý thuyết về động cơ gồm các nhóm: tăng cường sức khỏe, giảm căng thẳng, tìm kiếm kích thích, giải trí, thẩm mỹ. Căn cứ vào thực trạng tại trường, đặc thù của đối tượng nghiên cứu là sinh viên nên thang đo này được điều chỉnh để phù hợp. Gồm có 5 nhóm nhân tố như sau: Nhân tố giải trí, nhân tố tăng cường sức khỏe, nhân tố tự khẳng định, Nhân tố nhận thức, hiểu biết, nhân tố mở rộng mối quan hệ [9].

- Nhân tố Giải trí gồm 6 biến quan sát:
 - Do tính hấp dẫn của các môn thể thao giải trí
 - Tạo tinh thần sảng khoái
 - Thoát khỏi áp lực học tập/công việc
 - Ảnh hưởng từ bạn bè, gia đình
 - Giải trí, thư giãn cuối ngày
 - Vui chơi với người thân trong gia đình
- Nhân tố Tăng cường sức khỏe gồm 3 biến quan sát:
 - Giảm stress sau giờ học, giờ làm việc
 - Nâng cao sức khỏe, khả năng vận động
 - Giao lưu gặp gỡ bạn bè
- Nhân tố Tự khẳng định gồm 3 biến quan sát:
 - Luyện tập thành thạo môn thể thao giải trí mà mình ưa thích
 - Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp cải thiện vóc dáng
 - Thử thách với trải nghiệm mới
- Nhân tố Nhận thức, hiểu biết gồm 3 biến quan sát:
 - Chia sẻ kinh nghiệm
 - Do thói quen vận động
 - Yêu thích các hoạt động thể thao giải trí
- Nhân tố Mở rộng các mối quan hệ gồm 3 biến quan sát:
 - Tạo được sự tự tin khi tham gia các hoạt động thể thao giải trí

- Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp thắt chặt hơn các mối quan hệ với mọi người xung quanh

- Tạo lập thêm các mối quan hệ xã hội

1.2. Cơ sở lý thuyết về động cơ

Trên cơ sở lựa chọn được 5 nhóm nhân tố như sau: Nhân tố giải trí, nhân tố tăng cường sức khỏe, nhân tố tự khẳng định, Nhân tố nhận thức, hiểu biết, nhân tố mở rộng mối quan hệ với 18 biến nghiên cứu tiến hành lập phiếu phỏng vấn để phỏng vấn các chuyên gia, giảng viên. Từ 20 phiếu phát ra thu về 20 phiếu.

Bảng 1. Kết quả phỏng vấn chuyên gia chọn các nhóm nhân tố đánh giá động cơ tham gia hoạt động thể thao giải trí của sinh viên

TT	Nội dung	Ý kiến	
		Đồng ý	Tỷ lệ%
I	Nhân tố Giải trí gồm 6 biến quan sát:		
1	Do tính hấp dẫn của các môn thể thao giải trí	18	90
2	Tạo tinh thần sảng khoái	20	100
3	Thoát khỏi áp lực học tập/công việc	18	90
4	Ảnh hưởng từ bạn bè, gia đình	17	85
5	Giải trí, thư giãn cuối ngày	18	90
6	Vui chơi với người thân trong gia đình	16	80
II	Nhân tố Tăng cường sức khỏe gồm 3 biến quan sát:		
7	Giảm stress sau giờ học, giờ làm việc	18	90
8	Nâng cao sức khỏe, khả năng vận động	19	95
9	Giao lưu gặp gỡ bạn bè	19	95
III	Nhân tố Tự khẳng định gồm 3 biến quan sát:		
10	Luyện tập thành thạo môn thể thao giải trí mà mình ưa thích	19	95
11	Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp cải thiện vóc dáng	19	95
12	Thử thách với trải nghiệm mới	17	85
IV	Nhân tố Nhận thức, hiểu biết gồm 3 biến quan sát:		
13	Chia sẻ kinh nghiệm	16	80
14	Do thói quen vận động	18	90
15	Yêu thích các hoạt động thể thao giải trí	17	85
V	Nhân tố Mở rộng các mối quan hệ gồm 3 biến quan sát:		
16	Tạo được sự tự tin khi tham gia các hoạt động thể thao giải trí	16	80
17	Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp thắt chặt hơn các mối quan hệ với mọi người xung quanh	17	85
18	Tạo lập thêm các mối quan hệ xã hội	18	90

1.3. Kiểm định hệ số tin cậy Cronbach's Alpha

Nghiên cứu tiến hành thực hiện bằng kiểm định Cronbach's Alpha cho từng nhân tố

nhằm đo lường một tập hợp các mục hỏi trong từng nhân tố có thực sự liên kết với nhau hay không. Nhiều nhà nghiên cứu đồng ý rằng khi hệ số Cronbach's Alpha từ 0.6 trở lên là có thể sử dụng được và hệ số tương quan biến tổng

phải lớn hơn 0.3 (Hoàng Trọng và Chu Nguyễn Mộng Ngọc, 2005) [5].

Thông qua kết quả phỏng vấn trên 419 sinh viên, đề tài tiến hành đánh giá độ tin cậy thông qua kiểm định Cronbach's Alpha. Kết quả thu được trình bày ở bảng như sau:

Bảng 2. Kết quả kiểm định hệ số Cronbach's Alpha

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.845	18

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Giao lưu gặp gỡ bạn bè	65.75	85.121	.496	.833
Giảm stress sau giờ học, giờ làm việc	65.86	85.566	.489	.833
Nâng cao sức khỏe, khả năng vận động	65.99	86.284	.429	.836
Luyện tập thành thạo môn TTGT mà mình ưa thích	66.07	86.267	.418	.837
Tạo lập thêm các mối quan hệ xã hội	65.91	84.402	.539	.831
Thử thách với trải nghiệm mới	66.06	86.936	.414	.837
Chia sẻ kinh nghiệm	66.03	87.406	.386	.838
Vui chơi với người thân trong gia đình	66.22	84.885	.427	.836
Yêu thích các hoạt động thể thao giải trí	66.29	84.078	.436	.836
Do thói quen vận động	66.00	87.178	.339	.840
Thoát khỏi áp lực công việc/ học tập	66.18	82.181	.575	.828
Tạo tinh thần sảng khoái	66.02	83.643	.614	.828
Giải trí, thư giãn cuối ngày	66.08	84.599	.521	.832
Do tính hấp dẫn của các môn TTGT	65.87	82.944	.629	.827
Ảnh hưởng từ bạn bè, gia đình	66.43	83.676	.385	.840
Tạo được sự tự tin khi tham gia các hoạt động thể thao giải trí	65.89	93.130	.017	.858
Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp cải thiện vóc dáng	65.91	86.570	.425	.836
Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp thắt chặt hơn các mối quan hệ với mọi người xung quanh	65.89	83.974	.554	.830

Sau khi kiểm định hệ số Cronbach's Alpha thì tất cả 18 yếu tố đều đạt hệ số tin cậy cao và tốt, đó là > 0.6 . Hệ số tương quan biến tổng đều > 0.3 nên đạt yêu cầu được sử dụng để đo lường trong nghiên cứu này và sử dụng được trong bước phân tích nhân tố (Exploratory Factor Analysis - EFA) tiếp theo.

1.4 Phân tích nhân tố EFA

Thông qua kết quả khảo sát, đề tài tiến hành phân tích nhân tố khám phá. Sau khi tiến

hành phân tích nhân tố bằng phương pháp phân tích xoay Varimax, 18 biến quan sát được chia thành 5 nhóm động cơ với kết quả kiểm định KMO và Bartlett's test có chỉ số KMO = 0.743 (> 0.5), cho thấy phân tích nhân tố thích hợp với dữ liệu nghiên cứu với mức ý nghĩa Sig. = 0.000 < 0.01 . Giá trị tổng phương sai trích là 64.668% $> 50\%$: đạt yêu cầu. Khi đó có thể kết luận rằng 5 nhóm nhân tố này có thể giải thích được 64.668% sự biến thiên của dữ liệu.

Bảng 3. Ma trận nhân tố

TT	BIẾN	NHÂN TỐ				
		1	2	3	4	5
1	Do tính hấp dẫn của các môn TTGT	0.805				
2	Giao lưu gặp gỡ bạn bè	0.797				
3	Thoát khỏi áp lực công việc/ học tập	0.688				
4	Ảnh hưởng từ bạn bè, gia đình	0.646				
5	Giải trí, thư giãn cuối ngày	0.627				
6	Vui chơi với người thân trong gia đình	0.580				
7	Giảm stress sau giờ học, giờ làm việc		0.888			
8	Nâng cao sức khỏe, khả năng vận động		0.731			
9	Tạo tinh thần sảng khoái		0.624			
10	Luyện tập thành thạo môn TTGT mà mình ưa thích			0.920		
11	Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp cải thiện vóc dáng			0.824		
12	Thử thách với trải nghiệm mới			0.769		
13	Chia sẻ kinh nghiệm				0.722	
14	Do thói quen vận động				0.691	
15	Yêu thích các hoạt động thể thao giải trí				0.682	
16	Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp thắt chặt hơn các mối quan hệ với mọi người xung quanh					0.839
17	Tạo lập thêm các mối quan hệ xã hội					0.701
18	Tạo được sự tự tin khi tham gia các hoạt động thể thao giải trí					0.870

Sau khi thực hiện xoay nhân tố, nghiên cứu có 5 nhóm nhân tố được rút ra như sau:

- Nhân tố Giải trí gồm 6 biến quan sát:
 - Do tính hấp dẫn của các môn TTGT
 - Tạo tinh thần sảng khoái
 - Thoát khỏi áp lực học tập/ công việc
 - Ảnh hưởng từ bạn bè, gia đình
 - Giải trí, thư giãn cuối ngày
 - Vui chơi với người thân trong gia đình
- Nhân tố Tăng cường sức khỏe gồm 3 biến quan sát:
 - Giảm stress sau giờ học, giờ làm việc
 - Nâng cao sức khỏe, khả năng vận động
 - Giao lưu gặp gỡ bạn bè
- Nhân tố Tự khẳng định gồm 3 biến quan sát:
 - Luyện tập thành thạo môn TTGT mà mình ưa thích

- Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp cải thiện vóc dáng

- Thử thách với trải nghiệm mới
- Nhân tố Nhận thức, hiểu biết gồm 3 biến quan sát:
 - Chia sẻ kinh nghiệm
 - Do thói quen vận động
 - Yêu thích các hoạt động thể thao giải trí
- Nhân tố Mở rộng các mối quan hệ gồm 3 biến quan sát:
 - Tạo được sự tự tin khi tham gia các hoạt động thể thao giải trí
 - Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp thắt chặt hơn các mối quan hệ với mọi người xung quanh
 - Tạo lập thêm các mối quan hệ xã hội

KẾT LUẬN

Nghiên cứu để xây dựng thang đo đánh giá động cơ tham gia các hoạt động thể thao giải trí

của sinh viên trường Đại học Y Dược Cần Thơ, đã xác định được 5 nhóm nhân tố với 18 biến với các bước Kiểm định hệ số tin cậy Cronbach's Alpha, Phân tích nhân tố EFA với kết quả kiểm định KMO và Bartlett's test có chỉ số KMO = 0.743 (> 0.5), cho thấy phân tích nhân tố thích hợp với dữ liệu nghiên cứu với mức ý nghĩa Sig. = 0.000 < 0.01 gồm: Nhân tố giải trí gồm 6 biến (*Do tính hấp dẫn của các môn thể thao giải trí; Tạo tinh thần sảng khoái; Thoát khỏi áp lực học tập/công việc; Ảnh hưởng từ bạn bè, gia đình; Giải trí, thư giãn cuối ngày; Vui chơi với người thân trong gia đình*); Nhân tố tăng cường sức khỏe gồm 3 biến (*Giảm stress sau giờ học, giờ làm việc; Nâng cao sức khỏe, khả năng vận động; Giao lưu gặp gỡ bạn bè*); Nhân tố tự khẳng định gồm 3 biến (*Luyện tập thành thạo môn thể thao giải trí mà mình ưa thích;*

Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp cải thiện vóc dáng; Thử thách với trải nghiệm mới); Nhân tố nhận thức, hiểu biết gồm 3 biến (*Chia sẻ kinh nghiệm; Do thói quen vận động; Yêu thích các hoạt động thể thao giải trí*); Nhân tố mở rộng các mối quan gồm 3 biến (*Tạo được sự tự tin khi tham gia các hoạt động thể thao giải trí; Tham gia các hoạt động thể thao giải trí giúp thắt chặt hơn các mối quan hệ với mọi người xung quanh; Tạo lập thêm các mối quan hệ xã hội*). Kết quả nghiên cứu sẽ là cơ sở lý luận cho các nghiên cứu khác cùng lĩnh vực được thực hiện sau này. Ngoài ra, nghiên cứu cũng có một ý nghĩa thực tiễn quan trọng đối với nhà trường trong việc mang đến cái nhìn toàn diện, mới mẻ về động cơ tham gia các hoạt động thể thao, từ đó có những định hướng trong công tác giảng dạy cho sinh viên thời gian tới.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Đinh Thị Văn Chi (2003), *Nhu cầu giải trí của thanh niên*, NXB Chính trị Quốc gia Hà Nội.
- [2]. Dương Nghiệp Chí, Lương, K.C. (2008), *Thể thao giải trí*, Sách chuyên khảo giảng dạy dành cho hệ cao học và đại học TĐTT, NXB TĐTT, Hà Nội.
- [3]. Trần Minh Đức (2011), *Giáo trình tham vấn tâm lý*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [4]. Chủ tịch nước CHXHCN Việt Nam (2018), Luật TĐTT, NXB Chính trị quốc gia, Hà Nội, ngày 29 tháng 06 năm 2018.
- [5]. Hoàng Trọng & Chu Nguyễn Mộng Ngọc (2008), *phân tích dữ liệu nghiên cứu SPSS*, NXB Hồng Đức.
- [6]. Nguyễn Đăng Thuyền (2010), *Nghiên cứu động cơ và nhu cầu tham gia tập luyện thể dục thể thao của người dân Thị xã Thủ Dầu Một, tỉnh Bình Dương*. Trường đại học Thể dục thể thao TP.Hồ Chí Minh.
- [7]. Nguyễn Hoàng Minh Thuận &ctg (2017), *Giáo trình Thống kê trong TĐTT*, NXB Đại học Quốc gia TP.HCM
- [8]. Miline & Mc Donald (1999), *Sport Marketing*, Managing the exchange process.
- [9]. Schiffman & Kanuk (2001), *Consumer behavior*, American economic review.
- [10]. Sloan (1989), *Sport fan motivation*, Questionnaire validation, comparisons by sport, and relationship to athletic motivation.

Nguồn bài báo: Được trích từ “Khảo sát thực tế tại Trường Đại Học Y Dược Cần Thơ” của tác giả Trương Thị Tuyết Châu, tháng 09 năm 2024.

Bài nộp ngày 19/10/2024, phản biện ngày 28/11/2024, duyệt đăng ngày 15/12/2024