

TÁC ĐỘNG CỦA NỀN TẢNG VIDEO NGẮN ĐỐI VỚI HỌC TẬP VÀ MỐI QUAN HỆ TƯƠNG TÁC XÃ HỘI CỦA HỌC SINH TRUNG HỌC PHỔ THÔNG

Nguyễn Vũ Gia Nguyên¹,
Lê Đức Minh¹,
Phan Hồng Hạnh¹,
Nguyễn Thị Thủy²⁺,
Vũ Phương Liên³

¹Trường Trung học phổ thông Chu Văn An, quận Ba Đình, TP. Hà Nội;

²Trường Đại học Hà Nội;

³Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội

+ Tác giả liên hệ • Email: thuyrnt@hanu.edu.vn

Article history

Received: 29/11/2023

Accepted: 19/12/2023

Published: 05/02/2024

Keywords

Short video, social interactions, learning, impact, high school students

ABSTRACT

Short-video platforms are currently highly popular on social networks thanks to the concise content and easy access to everyone, including high school students. The article explores the impact of short video platforms on the learning habits and social interactions of high school students. A total of 1133 students from different high schools in Hanoi were selected through convenience sampling techniques. Quantitative methods are used for the research instrument and a descriptive survey design was adopted for this study. The findings show that students' use of short-video platforms has a negative impact on their study habits and social interactions. Consequently, the authors would recommend educating students on how and when to use short video platforms to optimize study habits or enhance social relationships to achieve balance in life.

1. Mở đầu

Nền tảng video ngắn đã trở thành một phần quan trọng của cuộc sống trực tuyến của nhiều người trẻ, bao gồm cả HS trung học. Các video trên các ứng dụng như TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts, Triller, Snapchat,... lan truyền rất nhanh chóng. So với các nền tảng truyền thông xã hội khác, nền tảng video ngắn này thu hút người dùng bằng nội dung ngắn gọn, giải trí và dễ tiếp cận (Yu et al., 2019). Nó trở thành một vấn đề xã hội nổi bật, lan rộng khắp các trường học trên thế giới, tỉ lệ xem các video ngày càng tăng dẫn đến việc HS nghiện các video ngắn ảnh hưởng đến kết quả học tập cũng như có những tác động tiêu cực đối với xã hội... (Guo et al., 2022). Tính giải trí và sự hấp dẫn của chúng có thể khiến người dùng dễ mất cảm giác về thời gian (Ye et al., 2022). Hậu quả của những tác động tiêu cực này có thể kéo dài và ảnh hưởng đến tất cả các khía cạnh của cuộc sống của người dùng (Duan et al., 2021).

HS THPT tại Thủ đô Hà Nội - nơi có môi trường với những đặc thù riêng trong lĩnh vực giáo dục và văn hóa, nên HS tại đây cũng mang những đặc trưng như đam mê công nghệ, khả năng sáng tạo, thích học hỏi, tôn trọng sự khác biệt và cũng rất nhạy cảm với xu hướng mới. Và nền tảng video ngắn cũng được các HS THPT rất ưa chuộng, với nền tảng này có thể giúp HS thư giãn, giải trí, tuy nhiên với xu hướng liên hoàn của video ngắn có thể ảnh hưởng đến khả năng học tập, tư duy phản biện, cản trở quá trình hình thành giá trị đúng đắn, cũng như làm phân tán sự chú ý, hạn chế nhận thức của HS. Qua nghiên cứu lí luận, chúng tôi nhận thấy rằng những nghiên cứu về tác động của nền tảng video ngắn đến học tập và mối quan hệ tương tác xã hội của HS THPT đặc biệt là tại TP. Hà Nội vẫn còn đang là một khoảng trống. Do đó, việc nghiên cứu tác động này có ý nghĩa quan trọng và cấp thiết để hiểu rõ hơn về tác động của công nghệ đối HS hiện nay.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Mô hình nghiên cứu đề xuất

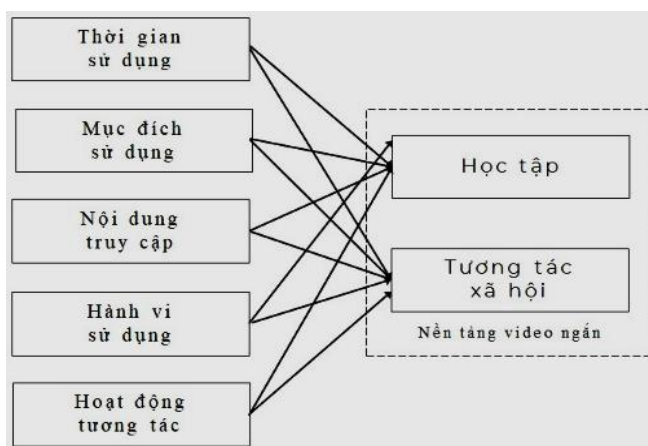
- Thời gian sử dụng nền tảng video ngắn: tác giả Wang (2021) đã phân tích đặc điểm nội dung của các video ngắn nguyên bản, chỉ ra sự hấp dẫn của chúng đối với những người thích thông tin ngắn, rời rạc. Các nghiên cứu của Ensi (2020) tập trung vào việc thảo luận về vai trò của video ngắn như một phương tiện truyền thông đại chúng trong thời kì hiện đại của truyền thông. Frydenberg và Andone (2016) đã chỉ ra các hạn chế của định dạng video ngắn, đặc biệt là trong ngữ cảnh của việc áp dụng chúng trong lĩnh vực giáo dục. Jennett và cộng sự (2008) đã mô tả hiện tượng cá nhân không nhận thức được sự trôi qua của thời gian khi tiếp xúc với các loại hình truyền thông ngắn. Thuật toán trí tuệ nhân tạo (AI) đề xuất nội dung mới dựa trên thói quen và sở thích duyệt web cá nhân, làm cho người dùng bị thu hút bởi những video ngắn hấp dẫn và mang đến điều gì đó mới mẻ (Xu & Tayyab, 2021). Do vậy, chúng tôi đề xuất giả thuyết (H1): thời gian sử dụng nền tảng video ngắn có tương quan thuận chiều với việc học tập và mối quan hệ tương tác xã hội của người dùng.

- *Nội dung và mục đích sử dụng nền tảng video ngắn*: Sự gia tăng của nội dung video ngắn đã thay đổi cách phổ biến và tiêu thụ thông tin, với các nền tảng như TikTok và YouTube dẫn đầu (Xueying & Wanyu, 2020). Tuy nhiên, khối lượng nội dung khổng lồ đặt ra những thách thức về mặt quản lý dẫn đến việc khám phá công nghệ ảo hóa và thuật toán phân tích thông minh (Sun, 2022). Nội dung trên YouTube rất đa dạng về chủ đề: từ âm nhạc và đồ chơi đến khoa học và công nghệ, từ trò chơi máy tính và nấu ăn đến giáo dục và chính trị, tuy nhiên các video chứa nội dung không phù hợp như bạo lực, hoạt động tình dục hoặc sử dụng ma túy và rượu lại không được tiết lộ (Shutsko, 2020). Do vậy, chúng tôi đề xuất giả thuyết (H2): *Mục đích sử dụng và (H3): nội dung video ngắn có tác động đáng kể đến học tập và mối quan hệ tương tác xã hội của HS, đặc biệt khi họ tiếp xúc với nội dung không phù hợp và việc điều chỉnh hoặc kiểm soát nội dung này có thể ảnh hưởng đến mối quan hệ tương tác xã hội và học tập.*

- *Hành vi sử dụng và các hoạt động tương tác trên nền tảng video ngắn*: Foley (1987) là người đầu tiên đề cập đến vấn đề về trải nghiệm đắm chìm trong thế giới thực tế ảo, đồng thời cho rằng đắm chìm sẽ đại diện cho tương lai của công nghệ này, người chơi đắm chìm đầu tư thời gian, công sức và sự chú ý và trở nên ít nhận thức về bản thân và môi trường xung quanh; họ thậm chí cảm thấy cô lập với thế giới thực. Một cách rộng hơn, đắm chìm chỉ ra sự mất nhận thức về thời gian và thế giới tự nhiên. Shao và Lee (2020) đã giải thích rằng TikTok dựa vào sự hài lòng và ý định để kích thích việc sử dụng liên tục. Nghiên cứu này tập trung vào các hành vi người dùng mà đắm chìm kích hoạt khi nội dung ngắn được trình bày liên tục, đặc biệt là trong ngữ cảnh của video. Do vậy, chúng tôi đề xuất giả thuyết (H4): *Hành vi sử dụng và (H5): Các hoạt động tương tác trên nền tảng video ngắn hướng đến mối quan hệ tương tác xã hội, cũng như ảnh hưởng đến việc học tập của họ.*

- *Tác động của nền tảng video ngắn đến học tập của HS*: Những nghiên cứu gần đây đã có những phát hiện khác nhau về tác động của nền tảng video ngắn đối với kết quả học tập của HS. Tác giả Ali (2019) chỉ ra rằng việc tiếp cận video giáo dục có thể có tác động tích cực đáng kể đối với hoạt động học tập và thành tích của HS. Alwan và Khanaiwsawy (2021) cũng đã nhấn mạnh sức ảnh hưởng tích cực của việc xem video giáo dục trên nền tảng YouTube đối với người học và kết quả học tập của họ. Mặt khác, nghiên cứu của Gao và Xiao (2023) đã chỉ ra rằng việc tiếp tục tiêu thụ các video giải trí ngắn có thể gây ra tác động tiêu cực đối với khả năng học tập và tư duy phản biện của HS. Do vậy, chúng tôi đề xuất giả thuyết (H0): *Không có sự khác biệt đáng kể hoặc không có tác động tiêu cực của nền tảng video ngắn đối với hoạt động học tập của HS THPT.*

- *Tác động của nền tảng video ngắn đến mối quan hệ tương tác xã hội của HS*: Yuan (2021) đã nhấn mạnh các nền tảng video ngắn có tác động tiêu cực đến đời sống và giá trị xã hội của HS, các video ngắn có thể ảnh hưởng đến giá trị sống của HS, có khả năng dẫn đến những tác động tiêu cực. Guo (2020) nhấn mạnh rằng, các video ngắn có thể cản trở HS hình thành các giá trị đúng đắn và ủng hộ việc theo dõi, kiểm soát các tác động tiêu cực từ nền tảng video ngắn. Do vậy, chúng tôi đề xuất giả thuyết (H0): *Không có sự khác biệt đáng kể hoặc không có tác động tiêu cực của nền tảng video ngắn đối với mối quan hệ tương tác xã hội của HS THPT.*



Hình 1. Mô hình nghiên cứu đề xuất

Do vậy, chúng tôi đề xuất giả thuyết (H0): *Không có sự khác biệt đáng kể hoặc không có tác động tiêu cực của nền tảng video ngắn đối với mối quan hệ tương tác xã hội của HS THPT.*

2.2. Kết quả khảo sát

2.2.1. Tổ chức khảo sát

- *Đối tượng và mẫu khảo sát*: Nhóm tác giả thu thập nghiên cứu bằng cách tiến hành điều tra xã hội học với đối tượng là HS THPT tại Hà Nội, với nhiều nhóm đối tượng HS khác nhau. Do giới hạn về thời gian và nguồn lực, nhóm tác giả lựa chọn phương pháp lấy mẫu phi xác suất thuận tiện. Phiếu khảo sát được gửi qua mạng xã hội tới các bạn HS đang học với thời gian khảo sát là từ 5/2023 - 6/2023. Mẫu dữ liệu thu được từ 1133 HS, trong đó 461 HS nam (40.7%) và 672 HS nữ (59.3%), thuộc khối lớp 10 là 308 HS (27.2%), lớp 11 là 555 HS (49.0%) và lớp 12 là 270 (23.8%) và có 267 HS xuất sắc (23.6%), HS giỏi là 623 HS (55.0%), HS khá là 187 (16.5%), HS trung bình là 56 (5%). Các thống kê này cho thấy sự đa dạng của mẫu có thể được sử dụng cho các kiểm định giả thuyết.

- Công cụ khảo sát:

+ *Xây dựng và xử lý bảng hỏi*: (1) Xác định rõ khái niệm và phương pháp đo lường các biến dựa trên các nghiên cứu có liên quan; (2) Xây dựng bảng hỏi sơ bộ theo mẫu 5-Likert từ hai lý thuyết kết hợp phỏng vấn sâu để hoàn thiện mô hình nghiên cứu; (3) Chỉnh sửa thang đo; (4) Đánh giá và điều chỉnh để hoàn thiện bảng hỏi chính thức; (5) Phát bảng hỏi trực tuyến với HS THPT tại Hà Nội và thu về được 1133 phiếu khảo sát hợp lệ; (6) Xử lý và phân tích số liệu trên phần mềm SPSS 26.0.

+ *Thang đo*: Đối với các biến số “Mục đích”, “Nội dung tiếp cận”, “Sự tương tác với nền tảng video ngắn”, “Hành vi sử dụng”, “Học tập”, “Mối quan hệ tương tác xã hội”, nhóm nghiên cứu sử dụng thang đo 5 điểm Likert; câu trả lời thu được ở mỗi câu hỏi bằng cách lựa chọn mức độ phù hợp từ 1 đến 5 điểm: (1) Rất không đồng ý; (2) Không đồng ý; (3) Phân vân; (4) Đồng ý; (5) Rất đồng ý. Đối với những câu hỏi khác, người tham gia trả lời bằng cách chọn đáp án phù hợp.

+ *Thiết kế bảng hỏi*: Phần 1: Phần giới thiệu mục đích, ý nghĩa của nghiên cứu; Phần 2: Các câu hỏi về Thông tin đối tượng khảo sát (giới tính, lớp, điểm số trung bình môn học, trường THPT); Phần 3: Các câu hỏi đánh giá về ảnh hưởng của nền tảng video ngắn đến học tập và mối quan hệ tương tác xã hội của HS theo thang đo Likert từ 1 đến 5; Phần 4: Các câu hỏi về mức độ tác động đối với học tập và mối quan hệ tương tác xã hội theo thang đo Likert từ 1 đến 5.

+ *Phân tích dữ liệu*: Nhóm tác giả đã sử dụng phần mềm SPSS, thực hiện các bước quan trọng để kiểm tra và tinh chỉnh dữ liệu. Phân tích Cronbach's Alpha để kiểm tra mức độ tương quan giữa các biến đo lường. Áp dụng phân tích nhân tố khám phá (EFA) để xác định giá trị của các biến đo lường. Phân tích tương quan Pearson để kiểm tra mối tương quan tuyến tính giữa biến phụ thuộc và các biến độc lập và nhận diện vấn đề đa cộng tuyến. Cuối cùng, thực hiện các kiểm định thống kê R-squared, ANOVA và hệ số hồi quy để đánh giá mô hình và đưa ra kết luận của nghiên cứu.

2.2.2. Thảo luận kết quả nghiên cứu

- *Kiểm định thang đo*: Dựa trên phân tích kết quả (xem bảng 1), biến “Thời gian sử dụng” nền tảng video ngắn đã có các biến quan sát với hệ số tương quan tổng thể lớn hơn 0.3. Hệ số Cronbach's Alpha chỉ đạt 0.636 > 0.6. Biến “Mục đích sử dụng” có hệ số Cronbach's Alpha là 0.857 > 0.6, các hệ số tương quan biến tổng phù hợp (> 0.3). Có thể kết luận, thang đo sử dụng tốt. Biến “Nội dung truy cập” có hệ số tương quan biến tổng phù hợp (> 0.3), hệ số Cronbach's Alpha là 0.857 > 0.6, kết luận thang đo sử dụng tốt. Kiểm định đối với biến “Hoạt động tương tác” cho thấy, các biến quan sát đều có hệ số tương quan biến tổng phù hợp (> 0.3) và hệ số Cronbach's Alpha là 0.781 > 0.6, nên có thể khẳng định thang đo sử dụng tương đối tốt. Kiểm định đối với biến “Hành vi sử dụng” cho thấy, các biến quan sát đều có hệ số tương quan biến tổng phù hợp (> 0.3) và hệ số Cronbach's Alpha là 0.833 > 0.6, nên có thể khẳng định thang đo sử dụng tốt. Kiểm định đối với 2 biến học tập và cuộc sống xã hội có hệ số Cronbach's Alpha lần lượt là 0.834 và 0.875.

Từ kết quả trên có thể thấy, các hệ số Cronbach's Alpha của các nhóm nhân tố hầu hết đều > 0.6; đồng thời, các hệ số tương quan biến tổng đều > 0.3. Vì vậy, có thể kết luận, các thang đo đảm bảo độ tin cậy và được sử dụng ở những bước phân tích nhân tố khám phá (EFA).

- *Phân tích nhân tố khám phá EFA*: Phân tích nhân tố khám phá (EFA) được sử dụng để đánh giá giá trị của thang đo, đặc biệt khi thang đo bao gồm nhiều biến từ nhiều nguồn. EFA có một số điều kiện cần phải được kiểm tra: Hệ số KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) phải đạt giá trị từ 0.5 trở lên ($0.5 \leq KMO \leq 1$) để đảm bảo rằng EFA thích hợp cho dữ liệu thực tế. Kiểm định Bartlett phải có ý nghĩa thống kê ($Sig < 0.05$), cho thấy sự tương quan tuyến tính giữa các biến quan sát. Tổng phương sai trích (explained variance) phải lớn hơn 50% để cho phép rút trích yếu tố.

Kết quả phân tích EFA cho thấy rằng điều kiện thỏa mãn: $KMO = 0.879 (> 0.5)$, $Sig. (Bartlett's Test) = 0.000 (< 0.05)$, và tổng phương sai trích là 63.26% (> 50%). Với các kết quả này, 24/24 biến quan sát có hệ số trọng tải > 0.3 và có thể rút trích 5 yếu tố từ tổng số 24 biến quan sát. Các kết quả được thể hiện ở các bảng sau:

Bảng 2. Kết quả kiểm định KMO biến độc lập

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.879
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	12657.953
	df	1176
	Sig.	.000

Bảng 1. Hệ số Cronbach's Alpha của từng biến

Tên biến	Kí hiệu	Hệ số Cronbach's Alpha
Thời gian sử dụng	TG	0.636
Mục đích sử dụng	MD	0.857
Nội dung truy cập	ND	0.908
Hoạt động tương tác	TT	0.781
Hành vi sử dụng	HV	0.833
Học tập	HT	0.834
Tương tác xã hội	XH	0.875

Kết quả phân tích nhân tố khám phá EFA các biến quan sát hội tụ với nhau trong cùng một khái niệm theo bảng 3:

Bảng 3. Các biến quan sát sau khi đã được trích xuất

Nhân tố	Mã hóa	Biến quan sát
Thời gian sử dụng	TG	TG1, TG2, TG3
Mục đích sử dụng	MD	MD1, MD2, MD3, MD4, MD5, MD6
Nội dung truy cập	ND	ND2, ND3, ND4, ND5, ND6, ND7
Hoạt động tương tác	TT	TT2, TT3, TT4, TT5
Hành vi sử dụng	HV	HV1, HV2, HV3, HV4, HV5

- *Phân tích tương quan Pearson r (Pearson's Correlation r)*: Nhóm nghiên cứu tiến hành phân tích tương quan Pearson và sử dụng phân tích hồi quy tuyến tính để xác định mối quan hệ giữa biến phụ thuộc, các hệ số sig cho thấy giữa các biến không có sự tương quan đáng kể. Hệ số tương quan Pearson giữa các biến độc lập đều nhỏ hơn 0.7, không có hiện tượng đa cộng tuyến. Mô hình đã được thấy phù hợp và đủ điều kiện cho phân tích hồi quy.

- *Phân tích hồi quy cho học tập (HT)*: Phân tích hồi quy cho học tập được chọn 5 biến độc lập, bao gồm: Thời gian sử dụng (T); Mục đích sử dụng (MD) và Nội dung truy cập (ND), Hoạt động tương tác (TT) và Hành vi sử dụng (HV). Giá trị các biến đại diện được lựa chọn từ trung bình các biến quan sát.

Bảng kết quả Anova tại bảng 4 giá trị Sig. của kiểm định $F = 0.000 < 0.05$, do đó mô hình hồi quy là phù hợp đối với tập dữ liệu và có thể sử dụng.

Bảng 4. Bảng phân tích ANOVA đối với phân tích hồi quy học tập

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hồi quy	68.628	5	13.726	81.627	.000b

Bảng 5. Bảng phân tích hồi quy học tập

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.668a	.646	.644	.54388	2.000

Mô hình có giá trị R2 điều chỉnh = 0.646, như vậy, các biến độc lập trong mô hình giải thích 64.4% sự biến thiên của biến phụ thuộc là học tập, được giải thích bởi 5 biến độc lập. Như vậy, các biến độc lập đều có ý nghĩa với mô hình, bởi giá trị Sig. trong kiểm định t hệ số hồi quy của mỗi biến độc lập đều < 0.05 , do vậy mỗi biến độc lập đều có ý nghĩa giải thích.

Bảng 6. Tác động của nền tảng video ngắn đến học tập của HS

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.702	.092		7.610	.000		
	TG	.011	.019	.013	.574	.005	.910	1.099
	MD	-.042	.021	-.150	-2.005	.045	.787	1.270
	ND	.078	.017	.308	4.633	.000	.896	1.116
	TT	.286	.021	.351	3.603	.000	.739	1.353
	HV	.341	.022	.415	5.582	.000	.694	1.442

Tại bảng 6, biến MD (Mục đích sử dụng), ND (Nội dung truy cập), TT (Hoạt động tương tác) và HV (Hành vi sử dụng) đều có ảnh hưởng có ý nghĩa đến hoạt động học tập (biến phụ thuộc HT). Dựa trên các giá trị p (Sig.) < 0.05 và hệ số t, có thể kết luận rằng biến MD, ND, TT, HV có ý nghĩa trong mô hình hồi quy và đóng góp vào việc dự đoán biến phụ thuộc HT.

Theo đó, phương trình hồi quy đã chuẩn hóa như sau:

$$HT = 0.702 + 0.011 * TG - 0.042 * MD + 0.078 * ND + 0.286 * TT + 0.341 * HV$$

Trong đó, các hệ số cho thấy mức độ tác động của mỗi biến độc lập đến hoạt động học tập, biến HV (Hành vi sử dụng) có hệ số beta cao nhất, cho thấy ảnh hưởng tích cực mạnh mẽ đến hiệu suất học tập, theo sau là biến TT (Hoạt động tương tác). Tất cả các biến độc lập đều có mức độ tương quan chấp nhận được (Tolerance > 0.2 , VIF < 5), không có dấu hiệu nghiêm trọng về tương quan đa cộng tuyến giữa các biến độc lập.

Như vậy kết quả của nghiên cứu cho thấy rằng Mục đích sử dụng, Nội dung truy cập, Hoạt động tương tác và Hành vi sử dụng đều có tác động đáng kể đến hiệu suất học tập của HS qua việc sử dụng nền tảng video ngắn, điều này có thể gợi ý về cách cải thiện trải nghiệm người dùng trên nền tảng này để tối ưu hóa hiệu quả học tập.

- *Phân tích hồi quy cho mối quan hệ tương tác xã hội (XH)*: Phân tích hồi quy cho mối quan hệ tương tác xã hội được chọn 5 biến độc lập, bao gồm: Thời gian sử dụng (T); Mục đích sử dụng (MD), Nội dung truy cập (ND), Hoạt động tương tác (TT), Hành vi sử dụng (HV). Giá trị các biến đại diện được lựa chọn từ trung bình các biến quan sát.

Bảng 7. Bảng phân tích ANOVA đối với phân tích hồi quy tương tác xã hội

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hồi quy	171.209	5	34.242	70.873	.000b

Tại bảng 7, kết quả ANOVA giá trị Sig. của kiểm định $F = 0.000 < 0.05$ cho thấy mô hình hồi quy là có ý nghĩa thống kê. Điều này cho thấy mô hình có khả năng giải thích một phần đáng kể của sự biến thiên của biến phụ thuộc dựa trên các biến độc lập đã chọn.

Bảng 8. Bảng phân tích hồi quy tương tác xã hội

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.748a	.560	.559	.53999	1.939

Giá trị R là 0.748, cho thấy một mối quan hệ tương đối mạnh giữa các biến, giá trị R² điều chỉnh = 0.560, như vậy, các biến độc lập trong mô hình giải thích 56% sự biến thiên của biến phụ thuộc là tương tác xã hội. Điều này cho thấy mối quan hệ đáng kể giữa các biến độc lập và biến phụ thuộc. Ngoài ra, giá trị Sig. trong kiểm định t hệ số hồi quy của mỗi biến độc lập đều < 0.05 , chứng tỏ rằng mỗi biến độc lập đều có ý nghĩa đối với mô hình hồi quy, tức là đóng góp vào việc giải thích sự biến thiên của biến phụ thuộc là tương tác xã hội.

Bảng 9. Tác động của nền tảng video ngắn đến tương tác xã hội của HS

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.837	.118		7.097	.000		
	TG	-.031	.025	-.034	-1.259	.018	.910	1.099
	MD	-.065	.027	-.071	-2.416	.016	.787	1.270
	ND	.154	.021	.396	7.152	.000	.896	1.116
	TT	.251	.027	.382	9.318	.000	.739	1.353
	HV	.215	.028	.340	7.685	.000	.694	1.442

Tại bảng 9, dựa trên các giá trị p (Sig.) < 0.05 và hệ số t, có thể kết luận rằng biến TG, MD, ND, TT, HV có ý nghĩa trong mô hình hồi quy và đóng góp vào việc dự đoán biến phụ thuộc tương tác xã hội (XH). Theo đó, phương trình hồi quy đã chuẩn hóa như sau: $XH = 0.837 - 0.031*TG - 0.065*MD + 0.154*ND + 0.251*TT + 0.215*HV$

Trong nhóm các nhân tố “nội dung truy cập”, “hoạt động tương tác” và “hành vi sử dụng” là những nhân tố có tác động mạnh nhất, với nền tảng video ngắn dễ sử dụng, các chức năng đơn giản, dễ tiếp cận, với công nghệ trí tuệ nhân tạo giới thiệu liên tục đến người dùng, nên làm cho HS liên tục xem làm ảnh hưởng đến hiệu suất học tập và đời sống xã hội của HS. Điều này cho thấy rằng, nếu cải thiện các biến này thì có thể giảm được sự tác động tiêu cực của nền tảng video ngắn đến học tập và mối quan hệ tương tác xã hội của HS THPT tại Hà Nội.

Kết quả của hai mô hình phân tích hồi quy đã cung cấp cái nhìn sâu sắc về tác động của nền tảng video ngắn đối với học tập và mối quan hệ tương tác xã hội của HS THPT. Cả hai mô hình đều thể hiện mối liên hệ giữa việc sử dụng nền tảng video ngắn và các biến độc lập như thời gian sử dụng, mục đích sử dụng, nội dung truy cập, hoạt động tương tác và hành vi sử dụng đối với biến phụ thuộc là học tập và mối quan hệ tương tác xã hội.

Đối với hoạt động học tập của HS THPT thì nền tảng video ngắn có ảnh hưởng đáng kể thông qua các yếu tố như Mục đích sử dụng, Nội dung truy cập, Hoạt động tương tác và Hành vi sử dụng. Trong đó, “Hành vi sử dụng” (HV) được xác định là yếu tố có ảnh hưởng mạnh nhất đến hoạt động học tập, tiếp đến là “Hoạt động tương tác” (TT). Còn đối với mối quan hệ tương tác xã hội thì nền tảng video ngắn cũng ảnh hưởng đến mối quan hệ tương tác xã hội của HS THPT tại Hà Nội thông qua các yếu tố Mục đích sử dụng, Nội dung truy cập, Hoạt động tương tác và Hành vi sử dụng, trong đó: “Nội dung truy cập” (ND), “Hoạt động tương tác” (TT) và “Hành vi sử dụng” (HV) được xác định là những yếu tố có ảnh hưởng mạnh nhất đến mối quan hệ tương tác xã hội.

Như vậy, việc cải thiện chất lượng của những yếu tố này có thể giảm bớt tác động tiêu cực của nền tảng video ngắn đến hoạt động học tập cũng như mối tương tác quan hệ xã hội của HS.

3. Kết luận

Kết quả của nghiên cứu đã chứng minh sự tác động tiêu cực của nền tảng video ngắn đối với học tập và mối quan hệ tương tác xã hội của HS. Về tác động đến hoạt động học tập xác định rằng Hành vi sử dụng (HV) và Hoạt động tương tác (TT) đóng vai trò quan trọng nhất. Về mặt tương tác xã hội, Nội dung truy cập (ND), Hoạt động tương tác (TT) và Hành vi sử dụng (HV) được xác định là những yếu tố ảnh hưởng mạnh nhất.

Nghiên cứu đã cung cấp những hiểu biết sâu hơn về nền tảng video ngắn trong việc quản lý và ảnh hưởng đến HS. Các đề xuất cụ thể được đưa ra dành cho HS, phụ huynh, GV và cấp quản lý nhằm tối ưu hóa sử dụng an toàn

và có trách nhiệm của nền tảng video ngắn để có thể giảm bớt tác động tiêu cực của nền tảng video ngắn đến hoạt động học tập và mối tương tác quan hệ xã hội của HS.

Như vậy, mỗi HS cần tự giác tìm hiểu, nâng cao hiểu biết về nền tảng video ngắn, học cách sử dụng nền tảng video ngắn một cách có trách nhiệm, cân nhắc, an toàn, cũng như quản lý thời gian, nội dung truy cập, một cách cân đối giữa việc sử dụng nền tảng video ngắn và học tập, hoạt động ngoại khóa và tương tác xã hội trực tiếp. Ngoài ra, bên cạnh đó đối với các cấp quản lý cần phát triển hướng dẫn và chính sách quản lý việc sử dụng nền tảng video ngắn trong các trường học. Nhà trường cũng cần đẩy mạnh cung cấp kiến thức, kỹ năng cho HS về việc sử dụng nền tảng video ngắn an toàn, có trách nhiệm. Thầy cô và phụ huynh cần tạo ra các hoạt động học tập thú vị và tương tác để giữ sự tập trung của HS và giảm thiểu việc sử dụng quá nhiều thời gian cho nền tảng video ngắn. Đặc biệt đối với những nhà phát triển nền tảng cần chịu trách nhiệm xã hội và đảm bảo rằng sản phẩm của họ đáp ứng các chuẩn mực tiêu an toàn, tích cực cho người dùng, đặc biệt là đối với HS.

Tài liệu tham khảo

- Ali, S. (2019). Impacts of watching videos on academic performance at university level. *European Journal of Education Studies*, 6(3), 114-125.
- Alwan, A. J., & Khanaifasawy, L. A. N. (2021). The Impact of Youtube on Iraqi EFL Learners' Academic Achievements in the Islamic University of Diwaihah: A Critical Essay. *International Journal of Research in Social Sciences & Humanities*, 11(4), 161-169.
- Duan, L., He, J., Li, M., Dai, J., Zhou, Y., Lai, F., & Zhu, G. (2021). Based on a decision tree model for exploring the risk factors of smartphone addiction among children and adolescents in China during the COVID-19 pandemic. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 652356.
- Ensi, T. (2020). Analysis of mass communication of short video clips in era of convergence media. *Sino-US English Teaching*, 17(3), 93-98.
- Frydenberg, M., & Andone, D. (2016). Creating micro-videos to demonstrate technology learning and digital literacy. *Interactive Technology and Smart Education*, 13(4), 261-273.
- Gao, Y., & Xiao, Q. (2023). The Influence of Short Videos Pan-Entertainment Tendency on College Students Learning and Critical Thinking Abilities. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*.
- Guo, Q. (2020). *The Influence of Short Video on College Students' Values from the Perspective of New Media*. 2020 5th International Conference on Mechanical, Control and Computer Engineering (ICMCCE), pp. 2414-2417.
- Guo, S., Bi, K., Zhang, L., & Jiang, H. (2022). How does social comparison influence Chinese adolescents' flourishing through short videos? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(13), 8093.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijis, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-computer Studies*, 66(9), 641-661.
- Shao, J., & Lee, S. (2020). The effect of chinese adolescents' motivation to use Tiktok on satisfaction and continuous use intention. *The Journal of the Convergence on Culture Technology*, 6(2), 107-115.
- Shutsko, A. (2020). User-generated short video content in social media. A case study of TikTok. In *Social Computing and Social Media. Participation, User Experience, Consumer Experience, and Applications of Social Computing: 12th International Conference, SCSM 2020, Held as Part of the 22nd HCI International Conference, HCII 2020, Copenhagen, Denmark, July 19-24, 2020, Proceedings, Part II 22* (pp. 108-125). Springer International Publishing.
- Sun, X. (2022). Research and Implementation of Short Video Product Recommendation Algorithm Based on Multimodal Features. *2022 2nd International Conference on Networking, Communications and Information Technology (NetCIT)*, 392-395.
- Xu, X.-Y., & Tayyab, S. M. U. (2021). How the intensity of the immersive experience impels the extent of social streaming app dependency? An empirical assessment with mediation and moderation effects. *Telematics and Informatics*, 63, 101661.
- Xueying, L., & Wanyu, Z. (2020). Research on Short Video Content and Communication--Taking Li ziqi as an example. *Frontiers in Art Research*, 2(4), 1-4.
- Ye, J.-H., Wu, Y.-T., Wu, Y.-F., Chen, M.-Y., & Ye, J.-N. (2022). Effects of short video addiction on the motivation and well-being of Chinese vocational college students. *Frontiers in Public Health*, 10, 847672.
- Yu, Y., Sun, H., & Gao, F. (2019). Susceptibility of shy students to Internet addiction: A multiple mediation model involving Chinese middle-school students. *Frontiers in Psychology*, 10, 1275.
- Yuan, Y. (2021). *Research on the Influence of Short Video Platform on College Students' Values in Based on Information Technology*. 2021 4th International Conference on Information Systems and Computer Aided Education.
- Wang, Y. (2021). *Content characteristics and limitations of original short video based on depth data*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1881, No. 4, p. 042070). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1881/4/042070>