

THỰC TRẠNG THAM GIA THẾ GIỚI TRỰC TUYẾN CỦA SINH VIÊN ĐẠI HỌC HUẾ

NGUYỄN THANH HÙNG

Trưởng Đại học Sư phạm - Đại học Huế
Email: tuanhung27@yahoo.com

Tóm tắt: Bài viết nghiên cứu về thực trạng tham gia thế giới trực tuyến của sinh viên Đại học Huế. Mẫu nghiên cứu là 706 sinh viên đến từ 4 trường đại học của Đại học Huế bao gồm: Trường Đại học Sư phạm, Trường Đại học Khoa học, Trường Đại học Ngoại ngữ và Trường Đại học Kinh tế. Một bảng hỏi được thiết kế nhằm khảo sát 4 vấn đề khi tham gia thế giới trực tuyến, đó là: (1) Tỷ lệ và phương tiện tham gia thế giới trực tuyến; (2) Mức độ tham gia thế giới trực tuyến; (3) Địa điểm tham gia thế giới trực tuyến; (4) Mục đích tham gia thế giới trực tuyến. Kết quả khảo sát từ bảng hỏi cho thấy hầu hết sinh viên tham gia thế giới trực tuyến (với tỉ lệ 98,3%); phương tiện dùng để tham gia thế giới trực tuyến nhiều nhất là các thiết bị di động; mức độ và thời lượng tham gia trực tuyến của sinh viên khá cao; địa điểm tham gia thế giới trực tuyến chủ yếu là tại nhà/phòng trọ; mục đích chính tham gia thế giới trực tuyến là "tương tác trực tuyến qua mạng xã hội (Facebook, Zalo...) xem bài/viết bài/like, comment, gửi tin/nhận tin..." và "nghe nhạc, xem nhạc, tải nhạc trực tuyến". Kết quả nghiên cứu góp phần mở ra một hướng nghiên cứu mới về các hoạt động trong thế giới trực tuyến của sinh viên ở thời đại công nghệ thông tin.

Từ khóa: Thực trạng; thế giới trực tuyến; sinh viên; Đại học Huế.

(Nhận bài ngày 08/8/2017; Nhận kết quả phân biên và chỉnh sửa ngày 15/9/2017; Duyệt đăng ngày 25/9/2017).

1. Đặt vấn đề

Ngày nay, trong bối cảnh toàn cầu hóa, hội nhập và phát triển, việc tiếp cận công nghệ trực tuyến ngày càng đóng vai trò quan trọng cho sự phát triển không chỉ của mỗi quốc gia mà còn với mỗi cá nhân, gia đình và xã hội. Số lượng, thể loại và sự tiện ích của các ứng dụng trực tuyến ngày càng phát triển nhanh chóng nhằm đáp ứng nhu cầu và thị hiếu của con người. Công nghệ trực tuyến đã trở thành phương tiện giao tiếp cơ bản giữa các cá nhân, tổ chức và quốc gia trên khắp toàn cầu. Với sự hiện diện của công nghệ thông tin và truyền thông, mọi người dân trên toàn thế giới dường như xích lại gần nhau hơn. Đây là đòn bẩy phát huy sức mạnh của cộng đồng, trong đó có sức mạnh của những người trẻ nhằm góp phần xây dựng và phát triển kinh tế xã hội.

Tương tác trực tuyến tại Việt Nam đã tăng trưởng một cách nhanh chóng trong một vài năm trở lại đây, số người sử dụng Internet cũng như số lượng các trang web tại Việt Nam tăng nhanh, các nguồn lực kĩ thuật cho việc kết nối Internet cũng không ngừng mở rộng. Theo thống kê của We Are Social và Hootsuite (2017), Việt Nam thuộc top 10 quốc gia có số lượng người sử dụng mạng xã hội Facebook cao nhất thế giới (46 triệu người) [1]. Trong số những người dân sử dụng Internet, sinh viên (SV) là bộ phận có nhiều điều kiện để tiếp cận thế giới trực tuyến; với những tiện ích của mình, thế giới trực tuyến đang trở thành một phần không thể thiếu của họ. Để giúp các cơ quan quản lý của nhà nước đề xuất những chính sách định hướng phát triển công nghệ thông tin và truyền thông một cách phù hợp, việc tìm hiểu thực

trạng tham gia thế giới trực tuyến của SV là hết sức cần thiết.

Nghiên cứu sử dụng phương pháp khảo sát bằng bảng hỏi làm phương pháp nghiên cứu chủ đạo. Nội dung bảng hỏi nhằm tìm hiểu 4 vấn đề: (1) Tỷ lệ và phương tiện tham gia thế giới trực tuyến, (2) mức độ tham gia thế giới trực tuyến, (3) địa điểm tham gia thế giới trực tuyến và (4) mục đích tham gia thế giới trực tuyến. Khách thể nghiên cứu là 706 SV đến từ 4 trường đại học của Đại học Huế, đó là Trường Đại học Sư phạm, Trường Đại học Khoa học, Trường Đại học Ngoại ngữ và Trường Đại học Kinh tế. Kết quả khảo sát được xử lí bằng phần mềm SPSS phiên bản 20.0.

2. Thực trạng tham gia thế giới trực tuyến của sinh viên Đại học Huế

Số lượng người sử dụng Internet đang ngày càng gia tăng trên thế giới. Theo thống kê của We Are Social và Hootsuite, hiện nay có khoảng một nửa dân số thế giới sử dụng Internet; số lượng này sẽ ngày càng gia tăng, với tốc độ là 8% một năm; ở Việt Nam, tỉ lệ người sử dụng Internet là 53% [1].

2.1. Tỷ lệ và phương tiện tham gia thế giới trực tuyến của sinh viên Đại học Huế

Nếu so sánh trên tỉ lệ bình quân chung của người dân Việt Nam sử dụng Internet (53%) thì kết quả khảo sát trong nghiên cứu này cho thấy tỉ lệ SV sử dụng Internet (tham gia trực tuyến) rất cao, trong tổng số 706 SV được khảo sát thì có đến 694 SV, chiếm 98,3%, số lượng SV không tham gia thế giới trực tuyến chiếm tỉ lệ rất ít (1,7%). Kết quả này có thể lí giải dưới góc độ đặc điểm



lứa tuổi và đặc trưng của hoạt động chủ đạo của SV. Nếu xét về độ tuổi, SV là giai đoạn đầu tuổi thanh niên với những đặc tính nổi bật như năng động, sáng tạo, thích thể giới công nghệ, có nhu cầu giao tiếp lớn. Nếu xét theo ngành nghề, SV là đối tượng đang trong quá trình học tập để trở thành các chuyên gia tương lai, chính vì vậy, nhu cầu tham gia trực tuyến để tìm kiếm thông tin phục vụ học tập cao. Có thể nói số liệu thu thập trong nghiên cứu này một lần nữa chứng minh cho nhận định số lượng người tham gia trực tuyến ngày càng gia tăng, đặc biệt là giới trẻ. Kết quả khảo sát này khá đồng nhất với khảo sát của We Are Social và Hootsuite, ở trên thế giới, độ tuổi sử dụng Facebook (một loại mạng xã hội trên Internet) nhiều nhất là từ 18 đến 24, đây là giai đoạn lứa tuổi SV [1].

Bảng 1: Phương tiện sử dụng tham gia trực tuyến của SV Đại học Huế

TT	Phương tiện	ĐTB	ĐLC
1	Máy tính	3,54	0,936
2	Các thiết bị di động	4,08	0,876
3	Cả hai phương tiện nêu trên	3,78	0,899

(Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình; ĐLC: Độ lệch chuẩn; $1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$)

Nghiên cứu cũng đã tìm hiểu phương tiện tham gia trực tuyến của SV. Các thiết bị di động (như điện thoại) được sử dụng nhiều nhất (xem Bảng 1), với 78,1% SV cho rằng “thường xuyên” và “rất thường xuyên” sử dụng phương tiện này. Tỷ lệ này trong việc sử dụng máy tính để tham gia trực tuyến là 52,7%, kết hợp hai loại phương tiện này là 68,6%. Với tính tiện ích có thể truy cập mọi nơi, mọi lúc thì các thiết bị di động là sự lựa chọn hàng đầu cho SV khi tham gia thế giới trực tuyến.

2.2. Mức độ và thời lượng tham gia thế giới trực tuyến của sinh viên Đại học Huế

Để đánh giá mức độ và thời lượng tham gia thế giới trực tuyến của SV, các mốc thời gian “dưới 1 giờ/ngày”, “1-2h/ngày”, “2-3h/ngày”, “3-4h/ngày”, “trên 5 giờ/ngày” đã được đưa ra, SV lựa chọn các mốc thời gian ở các mức độ: 1 = Không bao giờ, 2 = Hiếm khi, 3 = Thỉnh thoảng, 4 = Thường xuyên, 5 = Rất thường xuyên. Kết quả khảo sát được thể hiện ở Bảng 2.

Bảng 2: Mức độ và thời lượng tham gia thế giới trực tuyến của SV Đại học Huế

TT	Thời lượng	ĐTB	ĐLC
1	Dưới 1h/ngày	2,80	1,194
2	1-2h/ngày	3,12	1,013
3	2-3h/ngày	3,29	0,934
4	3-4h/ngày	3,29	1,077
5	Trên 5h/ngày	3,14	1,355
	Chung	3,13	0,793

(Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình; ĐLC: Độ lệch chuẩn; $1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$)

Số liệu ở Bảng 2 cho thấy thời lượng tham gia trực

tuyến của SV khá cao. Nếu xét ở mức độ thường xuyên, thì thời lượng “3-4h/ngày” được nhiều SV lựa chọn nhất, 51,3% SV “thường xuyên” và “rất thường xuyên” tham gia ở thời lượng này. Tiếp theo sau là “trên 5h/ngày” với 48,3% SV “thường xuyên” và “rất thường xuyên” tham gia. Ở thời lượng “2-3h/ngày” và “1-2h/ngày”, số lượng SV tham gia trực tuyến ở mức độ “thường xuyên” và “rất thường xuyên” lần lượt là 45,2% và 37,7%. Thời lượng “dưới 1h/ngày” có mức độ truy cập ít nhất. Những số liệu này cho thấy SV đã dành khá nhiều thời gian tham gia trực tuyến. Kết quả nghiên cứu này khá thống nhất với thống kê của We Are Social và Hootsuite (2017) là thời gian người Việt Nam tương tác với thế giới trực tuyến khá cao, cụ thể trung bình người Việt Nam sử dụng Internet thông qua máy tính là 4 giờ 19 phút, qua điện thoại là 2 giờ 33 phút [1].

2.3. Địa điểm tham gia thế giới trực tuyến của sinh viên Đại học Huế

Số liệu ở Bảng 3 cho thấy địa điểm SV thường lựa chọn để tham gia thế giới trực tuyến là “tại nhà/phòng của mình”, 85,1% SV lựa chọn mức độ “thường xuyên” và “rất thường xuyên” ở địa điểm này. Như vậy, SV có khuynh hướng thích những nơi riêng tư để tham gia trực tuyến. Kết quả nghiên cứu này khá đồng nhất với nghiên cứu của Trịnh Hoà Bình, Lê Thế Linh, Phan Quốc Thắng (2015). Trong nghiên cứu của nhóm tác giả này, thanh niên sử dụng mạng xã hội nhiều nhất là ở nhà [2].

Bảng 3: Địa điểm tham gia thế giới trực tuyến của SV Đại học Huế

TT	Địa điểm	ĐTB	ĐLC
1	Tại nhà/phòng ở của mình	4,28	0,786
2	Tại nhà/phòng ở của bạn	2,74	1,073
3	Tại quán/dịch vụ Internet	2,16	1,071
4	Tạo trường học/ở lớp học	2,63	0,927
5	Tại thư viện	2,07	1,065
6	Tại điểm Internet công cộng, quán cafe...	2,87	1,048

(Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình; ĐLC: Độ lệch chuẩn; $1 \leq \text{ĐTB} \leq 5$)

Số liệu ở Bảng 3 cũng cho thấy không ít SV tham gia thế giới trực tuyến “tại trường học, lớp học”. Thực tế, bên cạnh việc tham gia trực tuyến vào thời gian ra chơi hoặc rảnh rỗi không có tiết học, một số SV vẫn online trong giờ các tiết học chính khoá. Điều này khiến SV không thể tập trung chú ý vào bài học trên lớp, do đó ảnh hưởng tiêu cực đến kết quả học tập. Nhiều SV Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế cho biết: “Như một thói quen, khi nào các em cũng online Facebook, ngay cả trong giờ học. Các em biết điều đó là không tốt nhưng mà có cái gì đó cứ thôi thúc các em. Các em chờ đợi xem ai có bình luận bài của các em không hay là bạn bè có gì mới không, vì thế các em luôn nhìn điện thoại”. Để hiệu cao hiệu quả sử dụng Internet, SV cần ý thức được việc truy cập thế giới trực tuyến đúng lúc, đúng chỗ.

2.4. Mục đích tham gia thế giới trực tuyến của sinh viên Đại học Huế

Dữ liệu ở Bảng 4 cho thấy mục đích phổ biến nhất của SV khi tham gia thế giới trực tuyến là “Tương tác trực tuyến qua mạng xã hội (Facebook, Zalo...) xem bài/viết bài/like, comment, gửi tin/nhận tin...”, với 83,1% “thường xuyên” và “rất thường xuyên” thực hiện mục đích này.

Bảng 4: Mục đích tham gia thế giới trực tuyến của SV Đại học Huế

TT	Mục đích	ĐTB	ĐLC
1	Tra cứu tài liệu phục vụ cho học tập, nghiên cứu, cuộc sống	3,76	0,835
2	Cập nhật tin tức thời sự, xã hội	3,58	0,865
3	Cập nhật thông tin về cuộc sống của gia đình, bạn bè	3,66	0,894
4	Tim kiếm việc làm	2,79	1,010
5	Nghe nhạc, xem nhạc, tải nhạc trực tuyến	3,90	0,848
6	Xem phim, tải phim trực tuyến	3,53	0,966
7	Chơi game, tải game trực tuyến	2,58	1,210
8	Đăng/tải trên các ứng dụng trực tuyến, chia sẻ đa phương tiện (YouTube, Flickr, clip.vn...)	2,72	1,215
9	Gửi/nhận thư điện tử (E-mail)	3,36	0,980
10	Tham gia diễn đàn online, hỏi đáp (Yahoo Q&A...)	2,62	1,093
11	Tương tác trực tuyến qua mạng xã hội (Facebook, Zalo...) xem bài/viết bài/like, comment, gửi tin/nhận tin...	4,14	0,856
12	Xem hàng trực tuyến	3,04	1,037
13	Mua hàng trực tuyến	2,56	1,046
14	Bán hàng trực tuyến	1,87	1,076
15	Đấu giá trực tuyến	1,45	0,887

(Ghi chú: ĐTB: Điểm trung bình; ĐLC: Độ lệch chuẩn; 1 ≤ ĐTB ≤ 5)

Mạng xã hội hay gọi là mạng xã hội ảo (tiếng Anh: Social network) là dịch vụ nối kết các thành viên cùng sở thích trên Internet lại với nhau với nhiều mục đích khác nhau không phân biệt không gian và thời gian. Hiện nay, thế giới có hàng trăm dịch vụ mạng xã hội khác nhau, trong đó những trang mạng phổ biến như: Facebook, WhatsApp, QQ, Facebook Messenger, Qzone, Wechat, Tumblr, Instagram, Twitter, Baidu Tieba... [3]. Mạng xã hội đang trở thành trào lưu lớn ở giới trẻ hiện nay, nó trở thành một phần không thể thiếu được trong đời sống của con người. Trong các mạng xã hội, Facebook là mạng xã hội phổ biến nhất, Việt Nam nằm trong top 10 quốc gia có số người sử dụng Facebook nhiều nhất với 46 triệu người [1]. Nghiên cứu của Trịnh Hoà Bình, Lê Thế Linh, Phan Quốc Thắng (2015) trên 500 thanh niên từ 16 đến 35 tuổi ở Hà Nội và Nam Định cũng cho thấy

có 98,2% đã và đang sử dụng mạng Facebook [2]. Dịch vụ mạng xã hội có những tính năng như chat, e-mail, phim ảnh, voice chat, chia sẻ file, blog và xã luận. Các dịch vụ này có nhiều phương cách để các thành viên tìm kiếm bạn bè, đối tác: Dựa theo group (ví dụ như tên trường hoặc tên thành phố), dựa trên thông tin cá nhân (như địa chỉ e-mail hoặc screen name), hoặc dựa trên sở thích cá nhân (như thể thao, phim ảnh, sách báo, hoặc ca nhạc), lĩnh vực quan tâm: Kinh doanh, mua bán... Với những tiện ích như vậy, ta có thể hiểu vì sao “tương tác qua mạng xã hội” là mục đích chính của SV khi tham gia thế giới trực tuyến. Tuy nhiên, việc dành quá nhiều thời gian tương tác trên các mạng xã hội có thể gây ra những tác động tiêu cực đến sức khoẻ con người. Theo báo điện tử VietNamNet (2012), các nhà nghiên cứu tại Đại học Chicago đã phân tích hơn 8.000 báo cáo mong muốn hàng ngày tới từ 250 người tham gia và thấy rằng Facebook (và Twitter) là khó bỏ hơn thuốc lá hay rượu. Một nghiên cứu khác được thực hiện bởi công ty tiếp thị The Internet Time Machine cho thấy cụm từ “nghiên cứu Facebook” là một trong số những cụm từ được tìm kiếm nhiều nhất trong thế loại này. Giáo sư tâm lí Larry Rosen của Đại học California năm ngoái đã công bố một nghiên cứu cho thấy thanh thiếu niên, người bỏ nhiều thời gian trên Facebook có nguy cơ cao với việc rối loạn tâm lí, hoang tưởng, xu hướng chống đối xã hội. Ngoài ra Facebook cũng làm gia tăng những người trẻ quá đề cao bản thân mình [4].

Mục đích tương tác với thế giới trực tuyến xếp vị trí thứ 2 của SV Đại học Huế là “nghe nhạc, xem nhạc, tải nhạc trực tuyến”. Âm nhạc là nhu cầu tinh thần không thể thiếu, gắn chặt với đời sống hàng ngày của con người. Nếu như trước đây, công nghệ chưa phát triển mạnh, Internet chưa phổ biến thì việc thoả mãn nhu cầu nghe nhạc, xem nhạc của con người chủ yếu bằng cách là xem trên các chương trình tivi hay mua các băng đĩa về nghe, xem. Tuy nhiên, ngày nay, với sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ thông tin, việc “nghe nhạc, xem nhạc, tải nhạc trực tuyến” đã trở nên phổ biến rộng rãi. Cách thức này có những tính năng tiện ích như: Xem lại nhiều lần dễ dàng, không phải trả chi phí (trừ một số trang web đặc biệt), truy cập nhanh, biết được các xu hướng âm nhạc nhanh nhất thông qua số lượt like, chia sẻ; đặc biệt hầu hết các trang web đều cho phép khán giả có thể tương tác với nhau bằng cách thể hiện các cảm xúc hoặc có những bình luận, gửi hình ảnh, video, đường truyền...

Bên cạnh hai mục đích chính trên, khá nhiều SV tham gia thế giới trực tuyến nhằm mục đích thu thập thông tin như: “Tra cứu tài liệu phục vụ cho học tập, nghiên cứu, cuộc sống”, “cập nhật tin tức thời sự, xã hội”, “cập nhật thông tin về cuộc sống của gia đình, bạn bè”; hoặc là để “xem phim, tải phim trực tuyến”, “gửi/nhận thư điện tử (E-mail)”, “xem hàng trực tuyến”, “mua hàng trực tuyến”. Một số khác tham gia thế giới trực tuyến để “tim kiếm việc làm”, “đăng/tải trên các ứng dụng trực tuyến, chia sẻ đa phương tiện (YouTube, Flickr, clip.vn...)”, “chơi game,



tải game trực tuyến", "tham gia diễn đàn online, hỏi đáp (Yahoo Q&A...)".

Mặc dù, số lượng SV "thường xuyên" và "rất thường xuyên" "chơi game, tải game trực tuyến" là..., thấp hơn so với các mục đích khác. Tuy nhiên, chúng ta cần lưu ý rằng đặc trưng của game trực tuyến là tạo ra những thế giới ảo, điều này dễ khiến khiến người sử dụng trở nên nghiện [5].

Những mục đích ít được SV quan tâm là: "Đấu giá trực tuyến", "bán hàng trực tuyến". Thực tế hoạt động chính của SV là học tập, chính vì vậy, những hoạt động liên quan đến bán hàng, đấu giá hàng hoá không phải là mục đích chính của SV khi tham gia thế giới trực tuyến.

3. Kết luận

Trong bối cảnh khoa học và công nghệ phát triển mạnh mẽ như vũ bão, với những tiện ích của mình, thế giới trực tuyến đang trở thành món ăn tinh thần của giới trẻ, do đó, việc tham gia vào thế giới trực tuyến là một xu hướng tất yếu, nó chưa có chiều hướng dừng lại hay giảm đi mà phát triển không ngừng nghỉ như một dòng chảy và ngày càng thu hút nhiều người tham gia. Kết quả nghiên cứu này đã khái quát bức tranh chung về việc tham gia thế giới trực tuyến của SV. Tỷ lệ SV tham gia thế giới trực tuyến rất cao (98,3%); phương tiện dùng để tham gia thế giới trực tuyến nhiều nhất là các thiết bị di động; SV chủ yếu tham gia trực tuyến ở thời lượng "3-4h/ngày"; địa điểm tham gia thế giới trực tuyến chủ yếu là tại nhà/phòng trọ; mục đích chính tham gia thế giới trực tuyến là "tương tác trực tuyến qua mạng xã hội

(Facebook, Zalo...) xem bài/viết bài/like, comment, gửi tin/nhận tin..." và "nghe nhạc, xem nhạc, tải nhạc trực tuyến". Kết quả khảo sát góp phần mở ra một hướng nghiên cứu mới về các hoạt động trong thế giới trực tuyến của SV ở thời đại công nghệ thông tin.

Tuy nhiên, việc tham gia vào thế giới trực tuyến có tính chất hai mặt, để ngăn ngừa những hạn chế tiêu cực, việc thiết lập các thể chế, chính sách về vấn đề này của các cơ quan quản lý nhà nước là cần thiết. Bên cạnh đó, chúng ta cần nâng cao nhận thức cho SV về việc sử dụng Internet an toàn và hiệu quả.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. We Are Social và Hootsuite, (2017), *Digital in 2017 Global Overview*, <https://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-global-overview>.
- [2]. Trịnh Hoà Bình - Lê Thế Linh - Phan Quốc Thắng, (2015), *Thực trạng sử dụng mạng xã hội trực tuyến và một số gợi ý về chính sách*, Tạp chí Khoa học và Công nghệ Việt Nam, 2(12), tr.41-48, năm 2015.
- [3]. <https://www.webico.vn/top-10-trang-mang-xa-hoi-lon-nhat-gioi-hien-nay>.
- [4]. Vietnam net, (2012), *Facebook cũng có hại cho sức khoẻ*, <http://vietnamnet.vn/vn/cong-nghe/facebook-cung-co-hai-cho-suc-khoe-67306.html>.
- [5]. Nguyễn Văn Thọ - Lê Minh Công, (2015), *Nghiên cứu Internet: Lí luận và thực tiễn*, NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh.

THE STATUS OF PARTICIPATING IN THE ONLINE WORLD OF STUDENTS AT HUE UNIVERSITY

NGUYEN THANH HUNG

Hue University of Education - Hue University

Email: tuanhung27@yahoo.com

Abstract: *The article refers to the status of participating in the online world of students at Hue University. The research sample was 706 students from 4 university members of Hue University: Hue University of Education, Hue University of Sciences, University of Foreign Languages and Hue College of Economics. A questionnaire was designed to investigate with four issues: (1) Ratio and means of joining the online world; (2) Level of participation in the online world; (3) Places to join the online world; (4) Purpose of joining the online world. The results showed that most students participated in the online world (98.3%); The most common means of accessing the online world were mobile devices; Level and length of student online participation were relative high; Places to participate in the online world were mainly at home / motel; The main purpose of joining the online world was to "interact online via social networks (Facebook, Zalo ...), see posts / write / like, comment, send / receive message..." and "listen to music, download music online ". These research results contributed to open a new direction for research on activities in the online world of students in the information technology era.*

Keywords: *Status; the online world; students; Hue University.*