TRẢI NGHIỆM SỬ DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG HỌC TẬP CỦA SINH VIÊN: TỔNG QUAN LÝ THUYẾT VÀ ĐỀ XUẤT KHUNG PHÂN TÍCH

Rơ Đăm Thị Bích Ngọc, Nguyễn Diệp Hà, Hoàng Thị Thanh Huệ
Viện Xã hội học & Tâm lý học, Viện Hàn lâm Khoa học Xã hội Việt Nam
Email: diepha.cva@gmail.com

Tóm tắt: *Sự phát triển của AI tạo sinh đang làm thay đổi cách sinh viên học tập trong giáo dục đại học. Tuy nhiên, nghiên cứu về trải nghiệm sử dụng AI vẫn còn phân tán và thiếu khung lý thuyết tích hợp. Bài viết sử dụng phương pháp nghiên cứu tài liệu, dựa trên UX, UEQ và UTAUT2 để làm rõ khái niệm và các yếu tố ảnh hưởng đến trải nghiệm sử dụng AI của sinh viên. Kết quả xác định sáu nhóm yếu tố chính và đề xuất mô hình lý thuyết, góp phần bổ sung cơ sở lý luận và định hướng nghiên cứu thực nghiệm.*

Từ khóa: *trí tuệ nhân tạo; AI; trải nghiệm sử dụng AI; sinh viên; học tập.*

STUDENTS' ARTIFICIAL INTELLIGENCE USER EXPERIENCE IN LEARNING: A THEORETICAL REVIEW AND PROPOSED ANALYTICAL FRAMEWORK

Abstract: *The rapid development of generative AI is transforming how students learn in higher education. However, research on AI usage experience remains fragmented and lacks an integrated theoretical framework. This study employs a literature review method, drawing on UX, UEQ, and UTAUT2 to clarify the concept and influencing factors of students' AI usage experience. The findings identify six key factors and propose a theoretical model, contributing to the theoretical foundation and guiding future empirical research.*

Keywords: *artificial intelligence; AI; AI user experience; students; learning.*

Nhận bài: 12/05/2026 Phản biện: 12/06/2026 Duyệt đăng: 15/06/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Sự phát triển nhanh chóng của trí tuệ nhân tạo (AI), đặc biệt là các mô hình ngôn ngữ lớn như ChatGPT, Gemini, Claude hay Copilot, đang tạo ra những thay đổi sâu sắc trong giáo dục đại học. AI tạo sinh không chỉ cung cấp thông tin mà còn hỗ trợ đối thoại, giải thích, viết học thuật, lập trình và cá nhân hóa học tập, qua đó làm thay đổi cách sinh viên tiếp cận tri thức và thúc đẩy mô hình học tập lấy người học làm trung tâm. Hiện nay, AI được sinh viên sử dụng ngày càng phổ biến, song tại Việt Nam việc ứng dụng vẫn chủ yếu mang tính tự phát và chưa được tích hợp chính thức vào chương trình đào tạo.

Bên cạnh những lợi ích như nâng cao hiệu quả học tập và hỗ trợ tự học, AI cũng đặt ra các thách thức về giảm chiều sâu tư duy, liêm chính học thuật và độ tin cậy thông tin. Mặc dù nghiên cứu về AI trong giáo dục ngày càng gia tăng, phần lớn tập trung vào mức độ chấp nhận và hiệu quả sử dụng, trong khi trải nghiệm sử dụng AI – bao gồm các khía cạnh nhận thức, cảm xúc và hành vi – vẫn chưa được nghiên cứu toàn diện, đặc biệt tại Việt Nam.

Trên cơ sở đó, bài viết nhằm tổng hợp các lý thuyết và nghiên cứu liên quan, làm rõ các yếu tố ảnh hưởng và đề xuất khung phân tích về trải nghiệm sử dụng AI trong học tập của sinh viên, định hướng cho các nghiên cứu thực nghiệm tiếp theo.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp nghiên cứu tài liệu nhằm tổng hợp, phân tích và hệ thống hóa các lý thuyết, kết quả nghiên cứu về trải nghiệm sử dụng AI trong học tập của sinh viên, từ đó đề xuất khung phân tích cho các nghiên cứu tiếp theo.

Dữ liệu được thu thập từ các cơ sở dữ liệu khoa học uy tín như Scopus, Web of Science, ScienceDirect, SpringerLink, ERIC và Google Scholar, với các từ khóa tiếng Anh liên quan đến AI, học tập và trải nghiệm người dùng, thực hiện đến tháng 6/2025. Tài liệu được lựa chọn theo các tiêu chí về tính liên quan, chất lượng học thuật và thời gian công bố (2020–2025), đồng thời bổ sung một số lý thuyết nền tảng như TAM, UTAUT2 và SDT.

Các tài liệu sau đó được phân loại, tổng hợp theo các nhóm nội dung chính: khái niệm trải nghiệm AI trong học tập, các yếu tố ảnh hưởng và các mô hình lý thuyết liên quan. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất mô hình các yếu tố ảnh hưởng đến trải nghiệm sử dụng AI của sinh viên.

2.2. Kết quả nghiên cứu

2.2.1. Khái niệm và phạm vi trải nghiệm sử dụng AI trong học tập

Từ sự hài lòng đến trải nghiệm người dùng

Ban đầu, các nghiên cứu về chấp nhận công nghệ chủ yếu đánh giá phản ứng của người dùng thông qua sự hài lòng (satisfaction). Theo Davis

(1989), sự hài lòng phản ánh mức độ đánh giá tích cực hoặc tiêu cực của người dùng sau khi sử dụng hệ thống, nhưng chỉ phản ánh kết quả cuối cùng của quá trình tương tác. Cùng với sự phát triển của lĩnh vực tương tác người- máy (HCI), khái niệm trải nghiệm người dùng (User Experience-UX) dần thay thế cách tiếp cận này. Hassenzahl và Tractinsky (2006) cho rằng UX là một cấu trúc đa chiều, bao gồm hiệu quả sử dụng, cảm xúc, nhận thức, động cơ và giá trị cá nhân hình thành trong suốt quá trình tương tác. Quan điểm này được chuẩn hóa trong ISO 9241-210 (2010), theo đó UX là toàn bộ nhận thức và phản ứng của người dùng trước, trong và sau khi sử dụng hệ thống. Trong giáo dục, sự chuyển dịch từ "sự hài lòng" sang "trải nghiệm" đặc biệt quan trọng vì học tập không chỉ nhằm hoàn thành nhiệm vụ mà còn gắn với quá trình nhận thức, khám phá và duy trì động lực; do đó, việc đánh giá công nghệ cần xem xét đồng thời cả khía cạnh thực dụng và cảm xúc của người học.

Trải nghiệm người dùng trong bối cảnh AI hỗ trợ học tập

Khái niệm trải nghiệm người dùng (UX) đặc biệt phù hợp với các hệ thống AI tạo sinh như ChatGPT, Gemini hay Claude nhờ khả năng tạo nội dung theo ngữ cảnh, duy trì hội thoại tự nhiên và cá nhân hóa phản hồi. Khác với các hệ thống e-learning hay LMS truyền thống, trải nghiệm của người học không chỉ phụ thuộc vào việc AI hỗ trợ hoàn thành nhiệm vụ mà còn chịu ảnh hưởng bởi cảm giác hứng thú, khám phá, tính mới, khả năng kiểm soát và niềm tin vào hệ thống. Những khía cạnh này vượt ra ngoài phạm vi của Technology Acceptance Model (TAM), vốn chủ yếu giải thích ý định sử dụng công nghệ thông qua tính hữu ích và tính dễ sử dụng cảm nhận (Davis, 1989). Trong khi TAM lý giải vì sao người học sử dụng AI, UX phản ánh chất lượng trải nghiệm trong quá trình sử dụng thực tế (Hornbæk & Hertzum, 2017). Để đo lường UX, User Experience Questionnaire (UEQ) của Laugwitz, Held và Schrepp (2008) được sử dụng rộng rãi nhằm đánh giá đồng thời các khía cạnh thực dụng và cảm xúc của trải nghiệm thông qua sáu chiều cạnh thuộc hai nhóm chất lượng chính.

(1) Chất lượng thực dụng (Pragmatic Quality)

Nhóm này phản ánh mức độ hệ thống hỗ trợ người dùng đạt được mục tiêu sử dụng một cách hiệu quả.

Tính dễ hiểu (Perspicuity) phản ánh mức độ người dùng có thể nhanh chóng học cách sử dụng và hình thành hiểu biết về hệ thống mà không gặp nhiều khó khăn.

Tính hiệu quả (Efficiency) phản ánh khả năng hệ thống giúp người dùng hoàn thành nhiệm vụ với ít thời gian và công sức nhất.

Tính tin cậy (Dependability) thể hiện cảm giác kiểm soát, tính ổn định và khả năng dự đoán của hệ thống trong suốt quá trình tương tác.

Ba chiều này tương ứng với những yếu tố quyết định chất lượng sử dụng của hệ thống và có mối quan hệ chặt chẽ với khái niệm usability, nhưng mở rộng hơn khi nhấn mạnh cảm nhận chủ quan của người dùng (Schrepp et al., 2017).

(2) Chất lượng khoái lạc (Hedonic Quality)

Nhóm này phản ánh những giá trị mà hệ thống mang lại vượt ra ngoài việc hoàn thành nhiệm vụ.

Tính kích thích (Stimulation) phản ánh mức độ hệ thống tạo cảm giác hứng thú, truyền cảm hứng và khuyến khích người dùng tiếp tục khám phá.

Tính đổi mới (Novelty) phản ánh mức độ người dùng cảm nhận hệ thống sáng tạo, độc đáo và khác biệt so với các công nghệ quen thuộc.

Tính hấp dẫn (Attractiveness) được xem là chiều đánh giá tổng hợp, phản ánh ấn tượng và cảm xúc chung của người dùng đối với toàn bộ trải nghiệm tương tác. Theo Schrepp và cộng sự (2017), đây là thành phần chịu ảnh hưởng đồng thời của cả chất lượng thực dụng và chất lượng khoái lạc, vì vậy thường được xem là chỉ báo tổng quát nhất của UX.

Cấu trúc sáu chiều này đã được xác nhận qua nhiều nghiên cứu thực nghiệm và phân tích nhân tố khẳng định trên nhiều loại hệ thống tương tác khác nhau, cho thấy UEQ có độ tin cậy và giá trị cấu trúc ổn định (Schrepp et al., 2017; Kollmorgen et al., 2024).

Mặc dù UEQ được phát triển để đánh giá các hệ thống phần mềm nói chung, nhiều nghiên cứu sau này cho thấy công cụ này có thể áp dụng hiệu quả trong các bối cảnh giáo dục số và các hệ thống tương tác thông minh. Điều này xuất phát từ việc các chiều cạnh của UEQ phản ánh những thành tố cốt lõi của quá trình tương tác giữa người dùng và hệ thống, thay vì phụ thuộc vào một loại công nghệ cụ thể. Đối với AI tạo sinh, sự phù hợp của UEQ càng trở nên rõ ràng hơn. Khác với các nền tảng LMS chủ yếu hỗ trợ quản lý học tập, AI tạo sinh tạo ra một hình thức tương tác mang tính đối thoại, thích ứng theo ngữ cảnh và có khả năng sinh nội dung mới trong thời gian thực. Những đặc điểm này khiến trải nghiệm của người học không chỉ được quyết định bởi hiệu quả hỗ trợ học tập mà còn bởi mức độ hứng thú, khám phá và cảm giác mới mẻ trong quá trình tương tác.

Chẳng hạn, khi sinh viên sử dụng ChatGPT để phát triển ý tưởng nghiên cứu hoặc giải thích một khái niệm khó, trải nghiệm của họ không chỉ phụ thuộc vào việc AI cung cấp câu trả lời đúng mà còn chịu ảnh hưởng bởi việc AI có dễ tương tác, phản hồi có tự nhiên, có khơi gợi tư duy và tạo động lực tiếp tục học tập hay không. Những đặc điểm này tương ứng trực tiếp với sáu chiều của UEQ, đặc biệt là các chiều Stimulation và Novelty, vốn phản ánh các giá trị cảm xúc và khám phá mà các công nghệ AI tạo sinh thường mang lại. Do đó, UEQ cung cấp một khung lý thuyết phù hợp để đánh giá trải nghiệm sử dụng AI trong học tập, bởi công cụ này đồng thời xem xét cả khía cạnh chức năng và cảm xúc của quá trình tương tác thay vì chỉ tập trung vào hiệu quả sử dụng.

2.2.2. Các yếu tố ảnh hưởng đến trải nghiệm sử dụng AI vào học tập

Theo Hassenzahl và Tractinsky (2006), trải nghiệm người dùng chịu ảnh hưởng đồng thời từ đặc điểm của công nghệ, người sử dụng và bối cảnh tương tác. Vì vậy, cùng một công cụ AI nhưng sinh viên có thể có những trải nghiệm khác nhau do khác biệt về động cơ, cách sử dụng và điều kiện học tập. Mặc dù UTAUT2 được xây dựng để giải thích ý định và hành vi sử dụng công nghệ (Venkatesh et al., 2012), nghiên cứu này vận dụng các thành phần của mô hình như động cơ, ảnh hưởng xã hội, điều kiện hỗ trợ và thói quen như các tiền đề của trải nghiệm sử dụng AI thay vì dự báo ý định sử dụng. Đồng thời, nghiên cứu bổ sung nhận thức rủi ro – bao gồm lo ngại về độ chính xác thông tin, quyền riêng tư, liêm chính học thuật và nguy cơ phụ thuộc AI – như một yếu tố đặc thù của AI tạo sinh. Trên cơ sở đó, mô hình đề xuất sáu yếu tố ảnh hưởng đến trải nghiệm sử dụng AI của sinh viên: động cơ sử dụng AI, hành vi sử dụng AI, ảnh hưởng xã hội, điều kiện hỗ trợ, thói quen và nhận thức rủi ro.

Động cơ sử dụng AI

Động cơ sử dụng AI phản ánh những lý do thúc đẩy sinh viên lựa chọn và duy trì việc sử dụng AI trong học tập. Theo Ryan và Deci (2000), động cơ không chỉ bao gồm sự hứng thú nội tại mà còn có thể xuất phát từ việc nhận thấy giá trị của hoạt động, áp lực tâm lý hoặc các yêu cầu từ môi trường bên ngoài. Trong nghiên cứu này, động cơ sử dụng AI được tiếp cận theo thang đo AIMS của Li và cộng sự (2025), bao gồm bốn dạng động cơ: động cơ nội tại, giá trị cá nhân, áp lực nội tâm và tác động bên ngoài, tương ứng với các mức độ khác nhau của sự tự chủ trong sử dụng AI.

Các nghiên cứu về chấp nhận công nghệ cho thấy động cơ tích cực giúp người dùng chủ động khám phá nhiều tính năng hơn, tương tác sâu hơn với công nghệ và duy trì mức độ tham gia cao hơn trong quá trình sử dụng. Đối với AI tạo sinh, sinh viên sử dụng AI vì hứng thú hoặc vì nhận thấy giá trị học tập của công cụ thường có xu hướng trải nghiệm AI tích cực hơn, đặc biệt ở các khía cạnh tính kích thích, tính đổi mới và tính hấp dẫn. Ngược lại, khi việc sử dụng AI chủ yếu xuất phát từ áp lực hoặc yêu cầu bên ngoài, trải nghiệm tích cực có thể bị hạn chế.

Hành vi sử dụng AI

Hành vi sử dụng AI phản ánh cách thức sinh viên thực sự tương tác với các công cụ AI trong quá trình học tập. Khác với cách tiếp cận truyền thống chỉ xem hành vi sử dụng là tần suất hay thời lượng sử dụng, các nghiên cứu gần đây cho thấy chất lượng sử dụng AI cũng có ý nghĩa quan trọng đối với kết quả học tập. Người học có thể sử dụng AI theo nhiều cách khác nhau, từ việc chủ động đặt câu hỏi, đánh giá và điều chỉnh phản hồi của AI đến việc sao chép nội dung một cách thụ động hoặc phụ thuộc quá mức vào AI (Hou và cộng sự, 2025).

Trong nghiên cứu này, hành vi sử dụng AI được tiếp cận theo ba dạng gồm sử dụng phản tư (reflective use), sử dụng thận trọng (cautious use) và sử dụng thiếu suy xét (unreflective use). Hành vi phản tư và thận trọng giúp người học khai thác hiệu quả hơn các khả năng của AI, đồng thời giảm nguy cơ tiếp nhận thông tin sai lệch hoặc phụ thuộc vào AI. Ngược lại, việc sử dụng AI một cách thiếu suy xét có thể làm giảm khả năng tư duy độc lập và khiến người học đánh giá AI tích cực hoặc tiêu cực dựa trên sự phụ thuộc hơn là chất lượng thực sự của công cụ. Do đó, nghiên cứu này cho rằng hành vi sử dụng AI không chỉ phản ánh mức độ sử dụng mà còn góp phần định hình trải nghiệm của sinh viên trong quá trình tương tác với AI.

Ảnh hưởng xã hội

Ảnh hưởng xã hội được định nghĩa là mức độ cá nhân cảm nhận rằng những người hoặc tổ chức quan trọng đối với họ cho rằng họ nên sử dụng một công nghệ nhất định (Venkatesh et al., 2012). Trong bối cảnh giáo dục đại học, ảnh hưởng xã hội có thể đến từ giảng viên, bạn học, nhà trường hoặc môi trường học tập nói chung.

Việc sử dụng AI ngày càng chịu tác động mạnh từ các chuẩn mực xã hội. Khi AI được giảng viên khuyến khích sử dụng phù hợp, bạn bè thường xuyên chia sẻ kinh nghiệm hoặc nhà trường có

quan điểm cởi mở đối với AI, sinh viên có xu hướng tiếp cận công nghệ với tâm thế tích cực và tự tin hơn. Ngược lại, nếu tồn tại những quan điểm trái chiều hoặc quy định chưa rõ ràng về việc sử dụng AI, người học có thể cảm thấy lo lắng, dè dặt hoặc thiếu tin tưởng trong quá trình sử dụng. Vì vậy, ảnh hưởng xã hội được xem là một yếu tố bối cảnh quan trọng góp phần hình thành trải nghiệm của sinh viên khi sử dụng AI trong học tập.

Điều kiện hỗ trợ

Điều kiện hỗ trợ là mức độ người dùng tin rằng các nguồn lực kỹ thuật, hạ tầng và sự hỗ trợ cần thiết luôn sẵn có để giúp họ sử dụng công nghệ một cách hiệu quả (Venkatesh et al., 2012). Trong nghiên cứu này, điều kiện hỗ trợ bao gồm khả năng tiếp cận thiết bị, kết nối Internet, kiến thức và kỹ năng sử dụng AI cũng như sự hỗ trợ từ giảng viên, bạn học hoặc các nguồn hướng dẫn trực tuyến.

Những điều kiện này giúp sinh viên dễ dàng tiếp cận và khai thác AI trong học tập, đồng thời giảm các rào cản kỹ thuật và tâm lý trong quá trình sử dụng. Khi người học có đủ nguồn lực và được hỗ trợ kịp thời, họ có nhiều khả năng cảm nhận AI là công cụ dễ sử dụng, hiệu quả và đáng tin cậy hơn. Ngược lại, sự thiếu hụt về hạ tầng hoặc kỹ năng có thể làm giảm chất lượng tương tác và trải nghiệm của người dùng. Do đó, nghiên cứu này xem điều kiện hỗ trợ là một yếu tố thuận lợi góp phần nâng cao trải nghiệm sử dụng AI của sinh viên.

Thói quen

Theo UTAUT2, thói quen là mức độ một hành vi được thực hiện một cách tự động do được lặp lại nhiều lần trong quá khứ (Venkatesh et al., 2012). Trong bối cảnh AI học tập, thói quen phản ánh việc sinh viên đã quen sử dụng AI như một phần trong quá trình học tập hằng ngày. Việc hình thành thói quen có thể giúp sinh viên sử dụng AI thành thạo hơn, giảm thời gian làm quen với công cụ và nâng cao hiệu quả học tập. Tuy nhiên, khi việc sử dụng AI trở nên quá tự động, người học cũng có thể giảm sự chủ động khám phá hoặc đánh giá phản hồi của AI một cách phê phán. Do đó, tác động của thói quen đối với trải nghiệm sử dụng AI có thể mang tính hai mặt, vừa giúp tăng sự thuận tiện trong tương tác, vừa có thể làm giảm cảm giác mới mẻ hoặc hứng thú khi sử dụng trong thời gian dài.

Trong nghiên cứu này, thói quen được xem là yếu tố phản ánh mức độ AI đã trở thành một phần trong hành vi học tập thường xuyên của sinh viên và có khả năng ảnh hưởng đến trải nghiệm sử dụng AI.

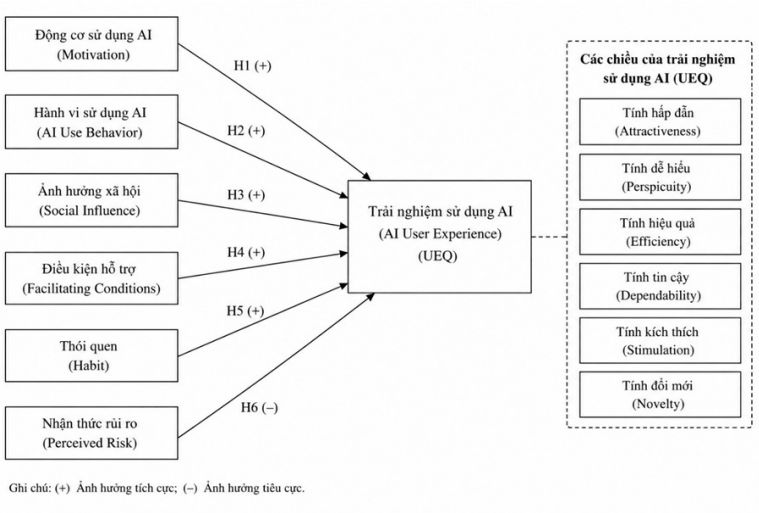
Nhận thức rủi ro

Nhận thức rủi ro phản ánh mức độ sinh viên lo ngại về những hậu quả bất lợi có thể phát sinh khi sử dụng AI trong học tập. Mặc dù không phải là một thành phần của UTAUT2, nhận thức rủi ro ngày càng được xem là yếu tố quan trọng trong các nghiên cứu về AI tạo sinh do công nghệ này đặt ra nhiều vấn đề mới liên quan đến độ chính xác của thông tin, quyền riêng tư dữ liệu, liêm chính học thuật và sự phụ thuộc vào AI.

Những lo ngại này có thể ảnh hưởng đến cách sinh viên tiếp cận và đánh giá AI. Khi người học nghi ngờ độ tin cậy của thông tin do AI tạo ra hoặc lo ngại việc sử dụng AI có thể ảnh hưởng đến khả năng tư duy độc lập và tính trung thực học thuật, họ có xu hướng thận trọng hơn trong quá trình sử dụng và đánh giá AI kém tích cực hơn. Ngược lại, khi các rủi ro được kiểm soát hoặc được nhận thức ở mức thấp, sinh viên có nhiều khả năng hình thành trải nghiệm tích cực hơn đối với AI. Vì vậy, nghiên cứu này bổ sung nhận thức rủi ro như một yếu tố đặc thù của bối cảnh AI tạo sinh và kỳ vọng rằng yếu tố này có ảnh hưởng đáng kể đến trải nghiệm sử dụng AI trong học tập.

2.2.3. Đề xuất mô hình nghiên cứu

Từ tổng quan lý thuyết và các nghiên cứu trước, có thể thấy trải nghiệm sử dụng AI trong học tập là một cấu trúc đa chiều, phản ánh chất lượng tương tác giữa sinh viên và AI, thay vì chỉ tập trung vào ý định chấp nhận hay mức độ sử dụng như các mô hình TAM và UTAUT. Trên cơ sở lý thuyết trải nghiệm người dùng của Hassenzahl và Tractinsky (2006), kết hợp UTAUT2 (Venkatesh et al., 2012) và các nghiên cứu về AI tạo sinh trong giáo dục, nghiên cứu đề xuất mô hình gồm sáu yếu tố ảnh hưởng đến trải nghiệm sử dụng AI: động cơ sử dụng AI, hành vi sử dụng AI, ảnh hưởng xã hội, điều kiện hỗ trợ, thói quen (tác động tích cực) và nhận thức rủi ro (tác động tiêu cực). Trải nghiệm được đo lường thông qua sáu chiều của UEQ gồm tính hấp dẫn, dễ hiểu, hiệu quả, tin cậy, kích thích và đổi mới, phản ánh cả chất lượng thực dụng và khoái lạc của quá trình tương tác. Mô hình này góp phần tích hợp lý thuyết trải nghiệm người dùng và chấp nhận công nghệ, đồng thời tạo cơ sở cho các nghiên cứu thực nghiệm tiếp theo về trải nghiệm sử dụng AI của sinh viên.



III. KẾT LUẬN

Sự phát triển của AI tạo sinh đang thay đổi cách sinh viên học tập, đòi hỏi nghiên cứu không chỉ về ý định hay mức độ sử dụng mà còn về trải nghiệm sử dụng AI. Bài viết làm rõ khái niệm này như một cấu trúc đa chiều, được đo lường qua sáu thành phần của User Experience Questionnaire (UEQ): tính hấp dẫn, dễ hiểu, hiệu quả, tin cậy, kích thích và đổi mới.

Trên cơ sở tích hợp lý thuyết UX với các nghiên cứu về chấp nhận công nghệ, bài viết đề xuất mô hình gồm sáu yếu tố ảnh hưởng đến trải nghiệm sử dụng AI: động cơ, hành vi sử dụng, ảnh hưởng xã hội, điều kiện hỗ trợ, thói quen và nhận thức rủi ro. Mô hình góp phần mở rộng nghiên cứu từ hành vi chấp nhận sang chất lượng trải nghiệm của người học.

Về lý luận, nghiên cứu hệ thống hóa khái niệm trải nghiệm sử dụng AI, đề xuất vận dụng UEQ và mở rộng các thành phần của UTAUT2 như các tiền đề của trải nghiệm. Về thực tiễn, nghiên cứu khuyến nghị các cơ sở giáo dục chú trọng nâng cao chất lượng trải nghiệm AI thông qua phát triển động cơ học tập, hướng dẫn sử dụng AI có trách nhiệm, tăng cường hạ tầng, năng lực số và quản lý các rủi ro như thông tin sai lệch, vi phạm liêm chính học thuật và phụ thuộc công nghệ.

Do đây là nghiên cứu tổng quan, mô hình chưa được kiểm định thực nghiệm và chưa xem xét đầy đủ các đặc điểm đặc thù của AI tạo sinh như tính minh bạch, khả năng giải thích, độ tin cậy của nội dung và năng lực AI của người học. Các nghiên cứu tiếp theo cần kiểm định và mở rộng mô hình trong bối cảnh giáo dục đại học.

Lời cảm ơn: Bài viết là sản phẩm của nhiệm vụ cơ sở năm 2025-2026 "Trải nghiệm sử dụng AI vào học tập của sinh viên" do TS. Rơ Đăm Thị Bích Ngọc làm chủ nhiệm.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Chen, S., & Cheung, A. C. (2025). Effect of generative artificial intelligence on university students learning outcomes: A systematic review and meta-analysis. Educational Research Review, 100737. Crompton, H., & Burke, D. (2023). Artificial intelligence in higher education: the state of the field. International journal of educational technology in higher education, 20(1), 1-22.

Fügener, A., Grahl, J., Gupta, A., & Ketter, W. (2021). Will humans-in-the-loop become borgs? Merits and pitfalls of working with AI. MIS quarterly, 45(3), 1527-1556.

Holland, A., & Ciachir, C. (2025). A qualitative study of students' lived experience and perceptions of using ChatGPT: Immediacy, equity and integrity. Interactive Learning Environments, 33(1), 483-494.

Kollmorgen, J., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2024). Selecting the appropriate user experience questionnaire and guidance for interpretation: the UEQ family. (2024).

Li, J., King, R. B., Chai, C. S., Zhai, X., & Lee, V. W. (2025). The AI Motivation Scale (AIMS): a self-determination theory perspective. Journal of Research on Technology in Education, 1-22.

Tlili, A., Shehata, B., Adarkwah, M. A., Bozkurt, A., Hickey, D. T., Huang, R., & Agyemang, B. (2023). What if the devil is my guardian angel: ChatGPT as a case study of using chatbots in education. Smart learning environments, 10(1), 15.