NGHIÊN CỨU VAI TRÒ CỦA CÔNG NGHỆ TRONG CÁC HOẠT ĐỘNG VOVINAM

THE ROLE OF TECHNOLOGY IN VOVINAM ACTIVITIES

TS. Hà Mười Anh
Học viện Cảnh sát Nhân dân

Tóm tắt: Sử dụng các phương pháp nghiên cứu khoa học thường quy trong thể dục thể thao tiến hành nghiên cứu vai trò của sản phẩm công nghệ trong lĩnh vực thành tích cao cho thấy: Đa phần ý kiến đánh giá mức độ tác động không mong muốn của các sản phẩm công nghệ là vấn đề bảo mật thông tin; tiếp đến là vấn đề người dùng bị phụ thuộc vào các sản phẩm công nghệ. Nghiên cứu vai trò của công nghệ trong tập luyện thi đấu, phát triển phong trào, trong giảng dạy và trong nghiên cứu khoa học Vovinam cho thấy: Về công nghệ thông tin các ý kiến cho rằng cần có sự hỗ trợ về công nghệ thông tin để có thể đáp ứng yêu cầu về năng lực hạ tầng kỹ thuật khi triển khai ứng dụng các công nghệ của cuộc công nghệ hiện nay. Các lĩnh vực phát triển phong trào, giảng dạy, nghiên cứu khoa học cũng cho kết quả tương tự.

Từ khoá: Vai trò; công nghệ; hoạt động; môn Vovinam…

Abstract: Using conventional scientific research methods in physical education and sports, this study examines the role of technological applications in high-performance Vovinam. The results indicate that most respondents considered information security to be the primary negative impact of technology use, followed by concerns about users' dependence on technological products. Research on the role of technology in training and competition, movement development, teaching and scientific research of Vovinam shows: Regarding information technology, opinions say that there is a need for information technology support to be able to meet the requirements of technical infrastructure capacity when deploying and applying technologies of the current technology. The fields of movement development, teaching and scientific research also show similar findings**.**

Keywords: Role; technology; activities; Vovinam…

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Vovinam là môn thể thao được phát triển mạnh mẽ và rộng khắp trên thế giới. Ngày nay, đã có nhiều quốc gia trên thế giới tham gia tập luyện và thi đấu Vovinam. Ở Châu Á và Đông Nam Á, môn thể thao này đang được quan tâm phát triển, đặc biệt là Iran, Ấn Độ, Inđônesia... Ở Việt Nam Vovinam đã trở thành môn thể thao mang lại niềm hy vọng vàng cho thể thao Việt Nam ở Đại hội thể thao Khu vực Đông Nam Á.

Liên đoàn Vovinam Việt Nam có chiến lược giữ gìn, bảo vệ và phát triển Vovinam ở cả trong nước và thế giới. Cụ thể, Liên đoàn sẽ phát triển Vovinam ở khắp các tỉnh, thành phố hiện nay. Cùng với đó là tiếp tục đẩy mạnh phát triển sâu rộng môn võ của dân tộc để tiếp tục gieo mầm và quảng bá văn hóa Việt Nam ra thế giới. Tháng 11 năm 2023, Vovinam đã được công nhận là di sản văn hoá phi vật thể quốc gia. Việc thành lập Liên đoàn Vovinam thế giới năm 2008 tạo bước ngoặt cho sự phát triển phong trào Vovinam toàn cầu khi Liên đoàn Vovinam các châu lục được thành lập ở châu Á, châu Âu, châu Phi.

Trên thế giới hiện nay, việc học võ thuật trên Internet là dễ dàng hơn bao giờ hết. Nghiên cứu ứng dụng công nghệ trong phát triển các lĩnh vực văn hóa, nghệ thuật đã được nhiều ngành, lĩnh vực quan tâm, đặc biệt là truyền thông đồng thời nghiên cứu cũng tiến hành tìm hiểu về vai trò của công nghệ trong tập luyện thi đấu, phát triển phong trào, trong giảng dạy và trong nghiên cứu khoa học

Vovinam. Xuất phát từ những vấn đề nêu trên, chúng tôi tiến hành: Nghiên cứu vai trò của công nghệ trong các hoạt động Vovinam.

Quá trình nghiên cứu sử dụng các phương pháp sau: Phân tích và tổng hợp tài liệu; Phỏng vấn, tọa đàm và toán học thống kê.

2. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

2.1. Trong lĩnh vực thể thao quần chúng

Với hơn 80 năm xây dựng và phát triển võ Việt, Vovinam đã có mặt ở hơn 70 quốc gia, vùng lãnh thổ trên thế giới, thu hút hàng triệu người tham gia luyện tập và tiếp tục phát triển, đó là sản phẩm văn hóa hết sức đặc biệt khác của người Việt. Và nó càng phát triển thì càng có giá trị cho Việt Nam. Vovinam Việt Võ Đạo là sản phẩm văn hóa đặc biệt của người Việt và càng phát triển sâu rộng ở cả trong nước và thế giới thì càng có góp phần quảng bá văn hóa, hình ảnh Việt Nam ra thế giới.

Hiện nay Vovinam đã trở lại là môn thi đấu tại SEA Games 31 tại Việt Nam, SEA Games 32 tại Campuchia và sắp tới có thể tiếp tục là môn thi đấu tại SEA Games 33. Và theo thông lệ, sau 3 năm có mặt liên tiếp ở 3 kỳ SEA Games thì sẽ được đưa vào chương trình thi đấu chính thức và hướng tới mục tiêu đưa Vovinam vào Olympic hay Asiad.

Liên đoàn Vovinam Việt Nam có chiến lược giữ gìn, bảo vệ và phát triển Vovinam ở cả trong nước và thế giới. Cụ thể, Liên đoàn sẽ phát triển Vovinam ở khắp 63 tỉnh, thành phố thay vì 44 tỉnh, thành phố hiện nay. Cùng với đó là tiếp tục đẩy mạnh phát triển sâu rộng môn võ của dân tộc để tiếp tục gieo mầm và quảng bá văn hóa Việt Nam ra thế giới. Tháng 11 năm 2023, Vovinam đã được công nhận là di sản văn hoá phi vật thể quốc gia. Việc thành lập Liên đoàn Vovinam thế giới năm 2008 tạo bước ngoặt cho sự phát triển phong trào Vovinam toàn cầu khi Liên đoàn Vovinam các châu lục được thành lập ở châu Á, châu Âu, châu Phi… Từ đó, hệ thống thi đấu quốc tế như giải vô địch các châu lục, vô địch thế giới diễn ra thường xuyên và ngày càng nâng cao về số lượng và chất lượng.

2.2. Vai trò của sản phẩm công nghệ trong lĩnh vực thành tích cao

Trên thế giới hiện nay, việc học võ thuật trên Internet là dễ dàng hơn bao giờ hết. Nghiên cứu ứng dụng công nghệ trong phát triển các lĩnh vực văn hóa, nghệ thuật đã được nhiều ngành, lĩnh vực quan tâm, đặc biệt là truyền thông. Kết quả phỏng vấn về tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của thể thao được trình bày tại bảng 1.

Bảng 1. Tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam

Nội dung	Vovinam thành tích cao			Phát triển phong trào Vovinam			Giảng dạy, NCKH		
	n	%	Xếp hạng	n	%	Xếp hạng	n	%	Xếp hạng
Vấn đề bảo mật thông tin	279	93.0	1	87	19.33	2	327	81.75	1
Người dùng bị phụ thuộc	14	4.67	2	338	75.11	1	34	8.50	2
Tình trạng thất nghiệp	2	0.67	4	6	1.33	4	12	3.00	4
Các tác động tiêu cực khác	5	1.67	3	19	4.22	3	27	6.75	3

Qua bảng 1 cho thấy: Vấn đề bảo mật thông tin được cho là tác động mạnh mẽ nhất của các sản phẩm công nghệ trong lĩnh vực huấn luyện vận động viên Vovinam thành tích

cao và giảng dạy, nghiên cứu khoa học. Đối với lĩnh vực phát triển phong trào môn Vovinam lại là người dùng bị phụ thuộc. Điều đó cho thấy có sự khác nhau về tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam. Đa phần ý kiến đánh giá mức độ tác động không mong muốn của các sản phẩm công nghệ là vấn đề bảo mật thông tin (279/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 93.00%); tiếp đến là vấn đề người dùng bị phụ thuộc vào các sản phẩm công nghệ (14/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 4.67%); trong khi đó có 2/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 0.67% lo ngại rằng các sản phẩm công nghệ sẽ gây ra tình trạng thất nghiệp.

2.3. Vai trò của công nghệ trong tập luyện thi đấu, phát triển phong trào, trong giảng dạy và trong nghiên cứu khoa học Vovinam

a. Vai trò của công nghệ trong các hoạt động đào tạo, huấn luyện

Vấn đề bảo mật thông tin được cho là tác động mạnh mẽ nhất của các sản phẩm công nghệ trong lĩnh vực huấn luyện VĐV Vovinam thành tích cao và giảng dạy, nghiên cứu khoa học. Đối với lĩnh vực phát triển phong trào môn Vovinam lại là người dùng bị phụ thuộc. Điều đó cho thấy có sự khác nhau về tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam.

Ghi chú: Nội dung: 1. Bảo mật thông tin; 2. Người dụng bị phụ thuộc; 3. Tình trạng thất nghiệp; 4. Các tác động tiêu cực khác.

Kết quả phỏng vấn về tác động của các sản phẩm công nghệ đến hoạt động thể thao được trình bày tại bảng 2.

Bảng 2. Tác động của các sản phẩm công nghệ đến các lĩnh vực hoạt động của môn Vovinam

Nội dung	Vovinam thành tích cao			Phát triển phong trào Vovinam			Giảng dạy, nghiên cứu khoa học		
	n	%	Xếp hạng	n	%	Xếp hạng	n	%	Xếp hạng
1	279	93.00	1	87	19.33	2	327	81.75	1
2	14	4.67	2	338	75.11	1	34	8.50	2
3	2	0.67	4	6	1.33	4	12	3.00	4
4	5	1.67	3	19	4.22	3	27	6.75	3

Qua bảng 2 cho thấy: Đa phần ý kiến đánh giá mức độ tác động không mong muốn của các sản phẩm công nghệ là vấn đề bảo mật thông tin (279/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 93.00%); tiếp đến là vấn đề người dùng bị phụ thuộc vào các sản phẩm công nghệ (14/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 4.67%); trong khi đó có 2/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 0.67% lo ngại rằng các sản phẩm công nghệ sẽ gây ra tình trạng thất nghiệp.

b. Dự báo khả năng đáp ứng của đơn vị

Nghiên cứu đánh giá về những công nghệ, sản phẩm công nghệ đã được sử dụng trong công tác chuyên môn phát triển môn Vovinam. Nội dung nghiên cứu bao gồm:

1. Trí tuệ nhân tạo
2. Phân tích và quản trị cơ sở dữ liệu
3. Công nghệ đám mây
4. Kết nối thiết bị/sản phẩm
5. Công nghệ đắp in 3D
6. Công nghệ cảm biến
7. Thiết bị đầu, cuối di động
8. Công nghệ thực tế ảo
9. Định vị thời gian thực
10. Hệ thống nhúng công nghệ thông tin
11. Công nghệ sinh học
12. Công nghệ nano

Kết quả được trình bày ở bảng 3.

Bảng 3. Kết quả phỏng vấn cán bộ lãnh đạo, quản lý về những công nghệ, sản phẩm công nghệ đã được sử dụng trong phát triển môn Vovinam

Nội dung	Mức độ sử dụng các thành tựu công nghệ								Điểm trung bình
	Đang áp dụng (4đ)		Sẽ áp dụng (3đ)		Chưa có kế hoạch (2đ)		Không liên quan (1đ)		
	n	%	n	%	n	%	n	%	
Huấn luyện Vovinam thành tích cao (n = 300)									
1	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
2	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
3	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
4	4	6.67	6	10.00	50	83.33	0	0.00	2.23
5	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
6	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
7	3	5.00	5	8.33	52	86.67	0	0.00	2.18
8	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
9	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
10	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
11	4	6.67	6	10.00	50	83.33	0	0.00	2.23
12	0	0.00	0	0.00	60	100	0	0.00	2.00
Phát triển phong trào môn Vovinam (n = 450)									
1	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
2	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
3	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
4	6	7.50	9	11.25	65	81.25	0	0.00	2.26
5	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
6	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
7	4	5.00	8	10.00	68	85.00	0	0.00	2.20
8	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
9	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
10	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
11	7	8.75	11	13.75	62	77.50	0	0.00	2.31
12	0	0.00	0	0.00	80	100	0	0.00	2.00
Giảng dạy, NCKH (n = 400)									
1	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00
2	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00
3	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00
4	3	6.00	6	12.00	41	82.00	0	0.00	2.24
5	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00
6	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00
7	2	4.00	5	10.00	43	86.00	0	0.00	2.18
8	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00
9	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00
10	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00
11	2	4.00	6	12.00	42	84.00	0	0.00	2.20
12	0	0.00	0	0.00	50	100	0	0.00	2.00

Qua bảng 3 cho thấy: Về công nghệ thông tin (điểm trung bình = 3.81): Có 244/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 81.33% cho rằng cần có sự hỗ trợ về công nghệ thông tin để có thể đáp ứng yêu cầu về năng lực hạ tầng kỹ thuật khi triển khai ứng dụng các công nghệ của cuộc công nghệ hiện nay. Các lĩnh vực

phát triển phong trào, giảng dạy, nghiên cứu khoa học cũng cho kết quả tương tự.

3. KẾT LUẬN

- Vovinam đã được công nhận là di sản văn hoá phi vật thể quốc gia. Việc thành lập Liên đoàn Vovinam thế giới năm 2008 tạo bước ngoặt cho sự phát triển phong trào Vovinam toàn cầu khi Liên đoàn Vovinam các châu lục được thành lập ở châu Á, châu Âu, châu Phi… Từ đó, hệ thống thi đấu quốc tế như giải vô địch các châu lục, vô địch thế giới diễn ra thường xuyên và ngày càng nâng cao về số lượng và chất lượng.

- Nghiên cứu vai trò của sản phẩm công nghệ trong lĩnh vực thành tích cao cho thấy: Đa phần ý kiến đánh giá mức độ tác động không mong muốn của các sản phẩm công nghệ là vấn đề bảo mật thông tin (279/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 93.00%); tiếp đến là vấn đề người dùng bị phụ thuộc vào các sản phẩm công nghệ (14/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 4.67%); trong khi đó có 2/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 0.67% lo ngại rằng các sản phẩm công nghệ sẽ gây ra tình trạng thất nghiệp.

- Nghiên cứu vai trò của công nghệ trong tập luyện thi đấu, phát triển phong trào, trong giảng dạy và trong nghiên cứu khoa học Vovinam cho thấy: Về công nghệ thông tin (điểm trung bình = 3.81): Có 244/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 81.33% cho rằng cần có sự hỗ trợ về công nghệ thông tin để có thể đáp ứng yêu cầu về năng lực hạ tầng kỹ thuật khi triển khai ứng dụng các công nghệ của cuộc công nghệ hiện nay. Các lĩnh vực phát triển phong trào, giảng dạy, nghiên cứu khoa học cũng cho kết quả tương tự.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Phạm Thế Điệp (2014), *Ứng dụng bài tập phát triển SMTĐ cho nam VĐV đội tuyển Vovinam lứa tuổi 16 - 18 Trung tâm huấn luyện và thi đấu TDTT Hà Nội,* Luận văn Thạc sĩ Khoa học giáo dục, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

2. Lê Đức Hòa (2011), Kỹ thuật Vovinam Việt Võ Đạo dưới ánh sáng khoa học vật lý, *www/vovinam.vvd.*

3. Phạm Quang Long (2013), *Nghiên cứu tiêu chuẩn đánh giá sức mạnh cho nam VĐV Vovinam lứa tuổi 15-16 câu lạc bộ cấp quận (huyện) Hà Nội*, Luận văn Thạc sĩ khoa học giáo dục, trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

4. Mai Văn Muôn và CS (2008), *Bước đầu tìm hiểu võ học Việt Nam,* NXB TDTT, Hà Nội

5. Tổng cục TDTT (2018), *Luật thi đấu vovinam*, NXB TDTT, Hà Nội

Nguồn bài báo: Bài báo được trích từ kết quả nghiên cứu đề tài cấp Bộ Văn hóa Thể thao và Du lịch, chủ nhiệm: PGS.TS. Trần Tuấn Hiếu, tham gia TS. Hà Mười Anh, tên đề tài: "*nghiên cứu ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam trong giai đoạn hiện nay"* , đề tài bảo vệ năm 2023.

Ngày nhận bài: 03/11/2025; Ngày đánh giá: 02/12/2025; Ngày duyệt đăng: 10/12/2025.