

TÌM HIỂU TÁC ĐỘNG CỦA CÁC SẢN PHẨM CÔNG NGHỆ ĐẾN CÁC HOẠT ĐỘNG CỦA MÔN VOVINAM

Lộc Đình Cương, Đào Trọng Kiên
Trường Đại học TĐTT Bắc Ninh

Tóm tắt: Bằng phương pháp nghiên cứu khoa học: Phân tích và tổng hợp tài liệu; Phỏng vấn, tọa đàm và toán học thống kê. Nghiên cứu tìm hiểu tầm quan trọng của các sản phẩm công nghệ đến công tác chuyên môn môn Vovinam tại các địa phương, tuy nhiên đa số ý kiến cho rằng hiện nay các yếu tố, điều kiện đảm bảo, cũng như sự sẵn sàng cho các sản phẩm công nghệ đến công tác chuyên môn môn Vovinam cần phải có sự điều chỉnh trong công tác chuyên môn, cũng như hỗ trợ thêm từ các nguồn đầu tư của nhà nước để có thể đáp ứng được hoạt động của môn Vovinam.

Từ khóa: Sản phẩm công nghệ; Tác động; Hoạt động; môn Vovinam.

INVESTIGATING THE IMPACT OF TECHNOLOGY PRODUCTS ON VOVINAM ACTIVITIES

Abstract: Using scientific research methods: document analysis and synthesis; interviews, seminars, and statistical mathematics, this study investigates the importance of technology products to the professional work of Vovinam in various localities. However, the majority of opinions suggest that the current factors, conditions, and readiness for technology products to support Vovinam activities require adjustments in professional work and additional support from state investment sources to meet the needs of Vovinam activities.

Keywords: Technology products; Impact; Activities; Vovinam.

Nhận bài: 23/02/2026

Phản biện: 20/03/2026

Duyệt đăng: 23/03/2026

I. 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, Indônêsi... 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. Ngành Thể dục thể thao mặc dù nhận thức rõ vai trò, giá trị của ứng dụng công nghệ, đặc biệt là ứng dụng các thành tựu của công nghệ 4.0 trong phát triển các môn thể thao (trong đó có môn Vovinam) như: công nghệ số hoá, lưu trữ, kết nối và khai thác dữ liệu lớn (Big Data); công nghệ thực tế ảo (Virtual Reality - VR), công nghệ thực tế ảo tăng cường (Augmented Reality - AR); công nghệ kỹ thuật số (Digital Technology); công nghệ Nano, Công nghệ Gen, công nghệ Internet of Things (IoT); công nghệ Internet của các dịch vụ (IoS); công nghệ 3G, 4G, 5G..., song chưa được quan tâm nghiên cứu đúng mức, hầu hết các nhiệm vụ khoa học và công nghệ về lĩnh vực này đều thực hiện dưới dạng đề tài cấp cơ sở hoặc nhiệm vụ thường xuyên theo chức năng của các đơn vị.

Để giải quyết các nội dung nghiên cứu thuộc đề tài cấp bộ: “Nghiên cứu ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam trong giai đoạn hiện nay”,

nghiên cứu bước đầu khảo sát thu thập số liệu về tác động của các sản phẩm công nghệ đến các hoạt động của môn 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.

Đối tượng khảo sát của đề tài gồm: 400 cán bộ quản lý, HLV, VĐV, chuyên gia về môn Vovinam trong lĩnh vực thể thao thành tích cao; 450 cán bộ quản lý, HLV, VĐV, chuyên gia về TĐTT quần chúng (lĩnh vực hoạt động phát triển phong trào tập luyện môn Vovinam) và 300 cán bộ quản lý, giảng viên, cán bộ khoa học tại các cơ quan quản lý nhà nước, các Trung tâm HLTT quốc gia, các sở Văn hóa, Thể thao và Du lịch, sở Văn hóa và Thể thao trên phạm vi toàn quốc về ứng dụng công nghệ trong phát triển môn Vovinam thông qua phiếu điều tra gián tiếp.

Xử lý và phân tích kết quả điều tra: số liệu thu thập được sau khi khảo sát phiếu điều tra được xử lý bằng phần mềm SPSS. Trong quá trình nghiên cứu đề tài chủ yếu dùng phương pháp phân tích thống kê mô tả và phân tích thống kê suy luận. Trong bảng hỏi, tùy từng câu hỏi, đề tài sử dụng thang đo Likert có từ 4 - 5 lựa chọn trả lời tương ứng với thang điểm 4 hoặc thang điểm 5.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Tìm hiểu tác động của các sản phẩm công nghệ đến các hoạt động của ngành TĐTT

Nghiên cứu tìm hiểu tác động của các sản phẩm công nghệ đến các hoạt động của ngành TĐTT. 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 93.0%); 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. 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, NCKH. 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.

2.2. Sự thay đổi của đơn vị trong thời gian tới trước việc ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam

Nghiên cứu tìm hiểu sự thay đổi của đơn vị trong thời gian tới trước việc ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam.

Bảng 1. Sự thay đổi của đơn vị trong thời gian tới trước việc ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam

TT	Nội dung	Mức độ quan trọng của sự thay đổi								Điểm trung bình
		Rất quan trọng		Quan trọng		Có thể cần		Không biết		
		n	%	n	%	n	%	n	%	
I	Huấn luyện VĐV Vovinam thành tích cao (n = 300)									
1	Cơ cấu lao động	9	3.0	288	96.0	2	0.67	1	0.33	4.02
2	Đổi mới phương pháp huấn luyện	58	19.33	224	74.67	11	3.67	7	2.33	4.11
3	Phương pháp quản lý	14	4.67	258	86.0	20	6.67	8	2.67	3.93
4	Trang thiết bị, CSVC	261	87.0	33	11.0	2	0.67	4	1.33	4.84
5	Hợp tác - phát triển	16	5.33	274	91.33	8	2.67	2	0.67	4.01
6	Công nghệ thông tin	300	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	5.0
II	Phát triển phong trào môn Vovinam (n = 450)									
1	Cơ cấu lao động	28	6.22	407	90.44	6	1.33	9	2.0	3.01
2	Phương pháp huấn luyện/tập luyện	79	17.56	338	75.11	21	4.67	12	2.67	3.08
3	Phương pháp quản lý	31	6.89	367	81.56	36	8.0	16	3.56	2.92
4	Trang thiết bị, CSVC	369	82.0	64	14.22	6	1.33	11	2.44	3.76
5	Hợp tác - phát triển	34	7.56	399	88.67	10	2.22	7	1.56	3.02
6	Công nghệ thông tin	450	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4.0
III	Giảng dạy, NCKH (n = 400)									
1	Cơ cấu lao động	14	3.50	378	94.50	5	1.25	3	0.75	4.01
2	Đổi mới phương pháp giảng dạy/NCKH	67	16.75	308	77.0	15	3.75	10	2.50	4.08
3	Phương pháp quản lý	19	4.75	346	86.50	23	5.75	12	3.0	3.93
4	Trang thiết bị, CSVC	298	74.50	91	22.75	4	1.0	7	1.75	4.70
5	Hợp tác - phát triển	21	5.25	364	91.0	10	2.50	5	1.25	4.0
6	Công nghệ thông tin	400	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	5.0

Qua bảng 1 cho thấy:

- Về cơ cấu lao động: Có 289/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 96.33% cho rằng cần phải điều chỉnh, 10/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 3.33% cho rằng cần phải có sự đầu tư, sắp xếp mới (tuyển dụng, đào tạo bồi dưỡng...) về cơ cấu lao động.

- Về phương pháp huấn luyện: Đa số ý kiến cho rằng cần phải điều chỉnh hoặc đầu tư mới về phương pháp huấn luyện (trong đó chiếm tỷ lệ 74.0% cho rằng cần có sự điều chỉnh về phương pháp huấn luyện; chiếm tỷ lệ 20.0% cho rằng cần ứng dụng phương pháp huấn luyện mới).

- Về phương pháp quản lý: Tương tự như phương pháp huấn luyện, về phương pháp quản lý cũng có đa số ý kiến (chiếm tỷ lệ 87.0%) cho rằng cần có sự điều chỉnh.

- Về trang thiết bị, cơ sở vật chất: Chiếm tỷ lệ 85.33% ý kiến cho rằng cần có sự đầu tư mới về trang thiết bị, cơ sở vật chất phục vụ công tác huấn luyện để đáp ứng yêu cầu của sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ; ngoài ra có 10.0% ý kiến cho rằng chỉ cần có sự điều chỉnh.

- Về hợp tác - phát triển: 92.67% ý kiến cho rằng vấn đề này cần có sự điều chỉnh, trong khi có 3.67% cho rằng có sự đầu tư mới, và 3.33% ý kiến cho rằng không cần có sự thay đổi.

- Về công nghệ thông tin: Kết quả cho thấy, cả 300/300 ý kiến được hỏi, chiếm tỷ lệ 100.0% cho rằng cần có sự đầu tư mới về lĩnh vực CNTT (bao gồm cơ sở hạ tầng kỹ thuật CNTT cũng như nguồn nhân lực về CNTT).

2.3. Dự báo khả năng đáp ứng sự thay đổi của đơn vị trước sự phát triển của công nghệ phát triển môn vovinam

Nghiên cứu tìm hiểu dự báo khả năng đáp ứng sự thay đổi của đơn vị trước sự phát triển của công nghệ phát triển môn vovinam.

- Về cơ cấu lao động (điểm trung bình = 3.96): Có 279/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 93.0% cho rằng cần có thêm hỗ trợ, 14/300 ý kiến, chiếm tỷ lệ 4.67% cho rằng không làm được gì, chỉ có 1.67% ý kiến cho rằng đủ năng lực đáp ứng.

- Về phương pháp huấn luyện (điểm trung bình = 3.90): Đa số ý kiến cho rằng vấn đề phương pháp huấn luyện cần được hỗ trợ thêm (chiếm tỷ lệ 87.0%), 3.0% ý kiến cho rằng phương pháp

huấn luyện đủ năng lực đáp ứng.

- Về phương pháp quản lý (điểm trung bình = 3.93): Cũng có đa số ý kiến (chiếm tỷ lệ 90.0%) cho rằng cần được hỗ trợ thêm.

- Về trang thiết bị, cơ sở vật chất (điểm trung bình = 3.83): Có 79.33% ý kiến cho rằng cần hỗ trợ thêm về các trang thiết bị, cơ sở vật chất; 16.33% ý kiến cho rằng hiện tại cơ sở vật chất, trang thiết bị không đáp ứng được.

- Về hợp tác - phát triển (điểm trung bình = 4.01): 77.67% ý kiến cho rằng vấn đề này cần có sự hỗ trợ thêm, tuy vậy cũng có 13.33% ý kiến cho rằng vấn đề hợp tác - phát triển hiện nay đơn vị đủ năng lực có thể đáp ứng được yêu cầu.

2.4. Những công nghệ, sản phẩm công nghệ đã được sử dụng trong công tác chuyên môn phát triển môn Vovinam

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.

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 CNTT để có thể đáp ứng yêu cầu về năng lực hạ tầng kỹ thuật khi triển khai ứng dụng các công nghệ của công nghệ hiện nay.

Những công nghệ, sản phẩm công nghệ đã được sử dụng trong công tác chuyên môn hiện nay ở cả 3 lĩnh vực Thể thao thành tích cao, TDTT quần chúng và giảng dạy, NCKH đó là: Kết nối với thiết bị/sản phẩm; Thiết bị đầu, cuối di động và Công nghệ sinh học. Các công nghệ, sản phẩm công nghệ còn lại đa số ý kiến trả lời là chưa có kế hoạch sử dụng.

Các lĩnh vực phát triển phong trào môn Vovinam và giảng dạy, NCKH môn Vovinam cho học sinh, sinh viên cũng cho kết quả tương tự.

III. KẾT LUẬN

Thông qua nghiên cứu đã xác định được tầm quan trọng của công nghệ đến công tác chuyên môn, tuy nhiên đa số ý kiến cho rằng hiện nay các yếu tố, điều kiện đảm bảo, cũng như sự sẵn sàng cho công nghệ cần phải có sự điều chỉnh trong công tác chuyên môn, cũng như hỗ trợ thêm từ các nguồn đầu tư của nhà nước để có thể đáp ứng được các yêu cầu đặt ra.

Nguồn bài báo: Bài báo được trích từ kết quả nghiên cứu đề tài cấp Bộ Văn hóa Thể thao và Du lịch, tên đề tài: “nghiên cứu ứng dụng công nghệ phát triển môn Vovinam trong giai đoạn hiện nay”, đề tài bảo vệ năm 2023.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Đàm Quốc Chính (2004), *Khái lược về Tin học hoá quản lý hành chính nhà nước của ngành thể dục thể thao - Cơ sở lý luận và thực tiễn*, Tuyển tập nghiên cứu khoa học, Trường Đại học TDTT I.

Đàm Quốc Chính (2015), *Ứng dụng hệ thống thông tin quản lý VĐV cấp cao một số môn thể thao Olympic cơ bản ở Việt Nam*, Đề tài nghiên cứu khoa học cấp Bộ

Cục Thông tin Khoa học và Công nghệ Quốc gia (2017), *Tổng luận “Cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư”*, Hà Nội - 2017.

Nguyễn Hồng Dương (2020), *Đánh giá tác động của cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ tư đối với phát triển thể dục thể thao*, Đề tài Khoa học công nghệ cấp Bộ, Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch.

Lâm Quang Thành (2017), *Ứng dụng KH&CN TDTT trong đào tạo VĐV cấp cao, sách chuyên khảo dùng cho nghiên cứu và giảng dạy sau Đại học TDTT*, Nxb TDTT, Hà Nội

Lâm Quang Thành (2015), *Nghiên cứu xây dựng mô hình thông tin và truyền thông khoa học và công nghệ thể dục thể thao*, Đề tài nghiên cứu khoa học cấp Viện, Viện Khoa học TDTT

Thủ tướng Chính phủ (2020), *Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03/06/2020 của Thủ tướng Chính phủ về việc phê duyệt “Chương trình chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030”*.

Nguyễn Mạnh Tuấn (2012), *“Khái quát về hệ thống thông tin - truyền thông phục vụ điều hành tác nghiệp tại các giải thi đấu thể thao”*, Kỷ yếu hội nghị khoa học quốc tế “Phát triển thể thao - Tầm nhìn Olympic”, Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch