

NHỮNG VẤN ĐỀ LÝ LUẬN VỀ VAI TRÒ CỦA CÔNG NGHỆ THỰC TẾ ẢO TRONG GIÁO DỤC PHÁP LUẬT

NGUYỄN NHẤT VŨ
Trường Đại học Cảnh sát nhân dân

Nhận bài ngày 02/10/2025. Sửa chữa xong 31/10/2025. Duyệt đăng 04/11/2025.

Abstract

In the context of global digital transformation, Virtual Reality (VR) technology has emerged as a powerful tool for education, particularly in legal education—a field traditionally characterized by abstraction and theory. This paper examines the theoretical foundations, practical applications, and the role of VR in innovating legal teaching methods. It highlights major benefits such as enhanced visualization, increased interactivity, improved practical legal skills, and reduced training costs. The paper also identifies challenges related to cost, technological infrastructure, and human resources, and proposes development directions to optimize the application of VR in legal training and dissemination in Vietnam.

Keywords: Digital transformation, educational innovation, legal education, legal simulation, virtual reality.

1. Đặt vấn đề

Giáo dục pháp luật có vai trò đặc biệt quan trọng trong việc hình thành ý thức tuân thủ pháp luật, nâng cao văn hóa pháp lý và năng lực hành nghề cho người học luật. Tuy nhiên, phương pháp giảng dạy truyền thống vẫn chủ yếu dựa vào lý thuyết và mô phỏng qua tình huống giả định, mang tính lý thuyết, thiếu sự tương tác thực tế và khả năng tạo ra môi trường học tập chân thực, gắn gũi với bối cảnh hành nghề luật thực tế. Trong khi đó, công nghệ thực tế ảo (Virtual Reality - VR) - sản phẩm nổi bật của cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư lại mở ra cơ hội mới giúp người học “trải nghiệm để hiểu luật” thông qua các không gian học tập nhập vai và tương tác cao. Thực tế ảo cho phép người học nhập vai vào các tình huống pháp lý mô phỏng như phiên tòa, điều tra hiện trường hay đàm phán hợp đồng, với mức độ chân thực và tương tác vượt trội so với các phương pháp giảng dạy thông thường. Điều này không chỉ giúp sinh viên (SV) tiếp thu kiến thức hiệu quả hơn mà còn phát triển kỹ năng nghề nghiệp một cách toàn diện và thực tiễn. Bài viết nhằm làm rõ cơ sở lý luận, thực tiễn ứng dụng, vai trò, thách thức và định hướng phát triển của công nghệ VR trong giáo dục pháp luật ở Việt Nam hiện nay.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Nhận thức chung về công nghệ thực tế ảo

2.1.1. Khái niệm và hệ thống của công nghệ thực tế ảo

Công nghệ thực tế ảo là “mô phỏng điện tử của môi trường được trải nghiệm thông qua các thiết bị thị giác, thính giác và xúc giác, cho phép người dùng tương tác trực tiếp với không gian học tập và vật thể trong môi trường ảo”. Nhờ vậy, VR không chỉ tạo ra không gian mô phỏng có tính trực quan cao mà còn mở ra khả năng đổi mới phương pháp dạy và học, giúp người học tham gia chủ động thay vì thụ động tiếp nhận tri thức như trong mô hình truyền thống. Một trong những yếu tố chính của VR là thế giới ảo, là một không gian tưởng tượng hoặc một môi trường mô phỏng. Đó là một ảo ảnh để minh họa một tập hợp các đối tượng trong một môi trường thỏa mãn trí tưởng tượng của người sáng tạo [5].

Một hệ thống VR tổng quát bao gồm 5 thành phần: Phần mềm (SW), phần cứng (HW), mạng liên

Email: nhatvudhcs@gmail.com

kết, người dùng và các ứng dụng. Trong đó 3 thành phần chính và quan trọng nhất là phần mềm (SW), phần cứng (HW) và các ứng dụng.

Phần mềm: Đây được coi là linh hồn của VR cũng như đối với bất cứ một hệ thống máy tính hiện đại nào. Phần mềm của bất kỳ VR nào cũng phải bảo đảm 2 công dụng chính: Tạo hình vào Mô phỏng.

Phần cứng: Đây là một hệ thống bao gồm máy tính (PC hay Workstation với cấu hình đồ họa mạnh), các thiết bị đầu vào (Input devices) và các thiết bị đầu ra (Output devices).

VR trong giáo dục pháp luật mang tính cách mạng vì nó phá vỡ giới hạn không gian, cho phép người học “trải nghiệm” với một cách thức mới khi tham gia quy trình tố tụng, điều tra, xét xử hoặc đàm phán ngay trong lớp học. Khi người học không còn chỉ nghe giảng mà có thể thực hành, tương tác và phản hồi, họ hình thành được kỹ năng pháp lý, năng lực xử lý tình huống và tư duy phản biện - những yếu tố trọng tâm của đào tạo nghề luật hiện đại.

2.1.2. Lịch sử phát triển của công nghệ thực tế ảo

VR có nguồn gốc từ những năm 1960, khi Ivan Sutherland và Bob Sproull phát triển hệ thống “Ultimate Display” được xem là một trong những hệ thống VR đầu tiên. Đến những năm 1970-1980, VR đã có những bước đột phá trong công nghệ lõi như mô phỏng và đồ họa máy tính. Tuy nhiên, chỉ đến những năm 1990, công nghệ này mới bắt đầu được ứng dụng rộng rãi hơn trong các lĩnh vực như quân sự, y học và giải trí. Trong giáo dục, VR ban đầu được sử dụng chủ yếu trong các chương trình đào tạo phi công và kỹ sư, nơi yêu cầu mô phỏng các tình huống phức tạp và nguy hiểm. Trong thập niên 2020, sự phát triển của trí tuệ nhân tạo (AI) và Internet vạn vật (IoT) đã thúc đẩy VR trở thành một trong những công nghệ trụ cột của giáo dục hiện đại.

Công nghệ VR ở Việt Nam bắt đầu được quan tâm và phát triển từ những năm 2000. Bước đầu, công nghệ VR còn rất mới mẻ và ít được biết đến tại Việt Nam. Các nghiên cứu và ứng dụng công nghệ VR chủ yếu xuất hiện trong các viện nghiên cứu và trường đại học lớn như: Đại học Bách khoa Hà Nội, Đại học Quốc gia Hà Nội... Một số ứng dụng sơ khai của công nghệ VR trong mô phỏng công nghiệp, đào tạo kỹ thuật và nghiên cứu khoa học đã bắt đầu xuất hiện nhưng quy mô còn rất nhỏ và chủ yếu trong lĩnh vực giáo dục và quân sự. Trong giai đoạn từ năm 2010-2015, các trường đại học và viện nghiên cứu bắt đầu mở rộng nghiên cứu về VR, với các đề tài liên quan đến thực tế ảo và thực tế tăng cường (AR). Công nghệ VR bắt đầu được đưa vào lĩnh vực giải trí, đặc biệt là trong các game và trung tâm giải trí công nghệ cao ở các thành phố lớn như Hà Nội và TP. Hồ Chí Minh. Tuy nhiên, từ năm 2015 đến nay, công nghệ VR đã có những bước tiến vượt bậc, phát triển bùng nổ. Sự phát triển của công nghệ thông tin và viễn thông cùng với sự phổ biến của các thiết bị VR như Oculus Rift, HTC Vive đã thúc đẩy sự bùng nổ của công nghệ VR tại Việt Nam. Nhiều công ty khởi nghiệp trong lĩnh vực VR ra đời, với các dự án về giáo dục, y tế, du lịch và giải trí. Một số công ty nổi bật có thể kể đến như VRtech, Holomia hay 3D Art Gallery. Bên cạnh đó là sự tham gia của các tập đoàn công nghệ lớn như FPT, Viettel, VNG cũng bắt đầu đầu tư vào lĩnh vực này, mở ra nhiều dự án và sản phẩm ứng dụng VR trong đời sống và kinh doanh.

Đối với lĩnh vực đào tạo Luật, các cơ sở đào tạo như Trường Đại học Luật Hà Nội và Học viện Tư pháp đã bắt đầu triển khai mô hình “phiên tòa giả định thực tế ảo”, cho phép SV nhập vai luật sư, kiểm sát viên, thẩm phán trong môi trường mô phỏng 3D. Đây là minh chứng rõ nét cho khả năng chuyển đổi số trong giáo dục pháp luật, góp phần hiện đại hóa phương pháp giảng dạy theo hướng “học qua trải nghiệm”.

2.2. Ứng dụng công nghệ thực tế ảo trong giáo dục pháp luật

2.2.1. Học tập tình huống pháp lý thông qua VR

Một trong những ứng dụng nổi bật của VR trong giáo dục pháp luật là mô phỏng các tình huống pháp lý thực tế. Các tình huống này có thể bao gồm điều tra hiện trường tội phạm, tham gia phiên tòa hay thậm chí là thương lượng trong các vụ tranh chấp dân sự. Thông qua VR, người học có thể nhập vai vào các nhân vật như luật sư, thẩm phán, kiểm sát viên hoặc điều tra viên để trực tiếp tham gia và xử lý các tình huống này.

Việc giảng dạy kết hợp VR làm tăng khả năng ghi nhớ và vận dụng tri thức của SV lên đến gấp nhiều lần so với phương pháp truyền thống, đồng thời tăng mức độ hứng thú trong lớp học. Nhiều nghiên cứu đã chứng minh hiệu quả của VR và AR trong việc phát triển các kỹ năng giáo dục, đặc biệt là VR không chỉ cải thiện sự tương tác trong quá trình học tập mà còn nâng cao khả năng học tập của người học thông qua trải nghiệm nhập vai và vận dụng đa giác quan (nghe, nhìn, tương tác các chi) [3]. Điều này đặc biệt có ý nghĩa trong các môn như Luật Hình sự, Luật Tố tụng hình sự hoặc Luật Dân sự - những lĩnh vực vốn khô khan, trừu tượng. Khi người học được nhập vai vào nhân vật pháp lý cụ thể, họ không chỉ hiểu được các điều khoản pháp luật mà còn học cách ứng xử, lập luận, tranh luận và phản ứng linh hoạt trong bối cảnh pháp lý phức tạp. Ngoài ra, VR còn có thể mô phỏng các tình huống vi phạm hành chính, tranh chấp dân sự hoặc thương mại, nơi SV phải tìm giải pháp tối ưu dựa trên quy định pháp luật hiện hành. Điều này khiến quá trình học trở nên sinh động, thực tế, đồng thời giúp người học nhận thức rõ hơn về tác động xã hội của pháp luật - điều mà sách vở khó thể hiện được.

2.2.2. Tổ chức phiên tòa giả định trong môi trường ảo

Phiên tòa giả định là một phần quan trọng trong chương trình đào tạo luật sư và thẩm phán. VR cho phép tái hiện các phiên tòa giả định một cách sinh động và chân thực, nơi người học có thể tham gia vào vai trò của tất cả các bên liên quan, từ luật sư, bị cáo, đến thẩm phán và nhân chứng. Nếu như trước đây, các phiên tòa giả định chỉ được tổ chức trong giảng đường hoặc hội trường với quy mô nhỏ và giới hạn số lượng người tham gia thì với VR, mọi SV có thể tham gia cùng lúc trong không gian ảo, tương tác như trên thực tế. Hệ thống còn có thể tự động phân tích lời nói, ngôn ngữ cơ thể và tốc độ phản ứng để đánh giá năng lực của từng người học.

Việc kết hợp VR và trí tuệ nhân tạo (AI) có thể hình thành “nhân vật ảo có khả năng phản biện pháp lý”, giúp SV luyện tập tranh luận, xử lý câu hỏi phản hồi trong thời gian thực. Đây là một bước tiến lớn trong đổi mới phương pháp dạy học pháp luật, hướng đến mục tiêu đào tạo “chuyên gia pháp lý số” có khả năng ứng dụng công nghệ trong nghề nghiệp tương lai.

2.2.3. Mô phỏng các vụ án quốc tế và đa quốc gia

Trong bối cảnh toàn cầu hóa, sự hiểu biết về hệ thống pháp lý của các quốc gia khác là rất quan trọng đối với các luật sư và chuyên gia pháp lý. Công nghệ VR có thể tái hiện các vụ án quốc tế, nơi người học có thể trải nghiệm và so sánh các quy trình pháp lý, luật lệ và văn hóa pháp lý giữa các quốc gia.

Ví dụ: khi tham gia mô phỏng một vụ kiện dân sự tại Hoa Kỳ, SV Việt Nam có thể học được cách điều trần, kỹ năng phản đối (objection) hay cách sử dụng chứng cứ theo quy định của hệ thống Common Law. Ngược lại, khi mô phỏng phiên tòa ở Pháp hay Đức, người học sẽ tiếp cận hệ thống Civil Law - nền tảng pháp lý gần gũi hơn với Việt Nam.

Việc SV học bằng VR có khả năng thích ứng trong môi trường hành nghề quốc tế nhanh hơn so với nhóm học truyền thống. Điều này khẳng định VR không chỉ là công cụ học tập mà còn là phương tiện hội nhập nghề luật quốc tế.

2.2.4. Đào tạo kỹ năng pháp lý thực tiễn

Bên cạnh việc cung cấp kiến thức lý thuyết, công nghệ VR còn là công cụ hữu ích trong việc đào tạo các kỹ năng pháp lý thực tiễn như đàm phán, hòa giải và giải quyết tranh chấp. Các tình huống mô phỏng trong VR giúp SV luyện tập và phát triển các kỹ năng này trong môi trường giả lập an toàn và có thể điều chỉnh theo nhu cầu.

VR cho phép tạo ra các tình huống đàm phán “sống động” - nơi SV phải thương lượng, đưa ra lập luận và phản hồi trước đối tác ảo. Hệ thống có thể được lập trình để phản ứng với các chiến lược thương lượng khác nhau, giúp SV rèn luyện kỹ năng ra quyết định và giao tiếp hiệu quả.

Một lợi ích khác của công nghệ này là đem tới cơ hội cho người học cảm nhận bài học một cách tốt hơn, với nhiều giác quan hơn bao gồm cả những cảm xúc khó khăn như căng thẳng, lo lắng, xung đột và bối rối để các em chuẩn bị tốt hơn cho những trải nghiệm này trong thế giới thực [6].

Công nghệ VR khi được kết hợp với các nền tảng phân tích dữ liệu học tập (learning analytics) có thể giúp giảng viên đánh giá chính xác năng lực mềm của SV như kỹ năng lãnh đạo, tư duy phân biện và kiểm soát cảm xúc. Thông qua các công cụ đo lường tự động, hệ thống VR có thể cung cấp phản hồi tức thời về cách giảng viên tương tác với học sinh, quản lý lớp học và xử lý các tình huống khó khăn [3]. Đây là những kỹ năng thiết yếu trong nghề luật mà phương pháp học truyền thống rất khó đo lường.

2.3. Vai trò của công nghệ thực tế ảo trong giáo dục pháp luật

2.3.1. Tăng cường sự tham gia và hứng thú của người học

Một trong những thách thức lớn nhất của giáo dục pháp luật truyền thống là duy trì sự tham gia và hứng thú của người học. Các khái niệm pháp lý thường khô khan và khó tiếp cận khiến nhiều SV cảm thấy nhàm chán hoặc quá tải. Công nghệ VR, với khả năng tạo ra các môi trường học tập sống động và tương tác có thể giải quyết vấn đề này một cách hiệu quả.

Khi người học được tham gia vào các tình huống pháp lý mô phỏng trong môi trường ảo, họ sẽ cảm thấy hứng thú hơn và dễ dàng tập trung vào nội dung bài học. Đồng thời, việc trực tiếp tương tác với các yếu tố trong môi trường ảo cũng giúp người học ghi nhớ kiến thức lâu hơn và áp dụng chúng một cách linh hoạt hơn. Công nghệ hiện đại được sử dụng trong lớp học làm tăng sự tương tác, kích thích sự hợp tác và tham gia; khuyến khích việc tự học và theo đuổi kiến thức của cá nhân [4].

2.3.2. Cung cấp trải nghiệm học tập an toàn và có thể tùy chỉnh

Một lợi ích quan trọng khác của VR là khả năng cung cấp trải nghiệm học tập an toàn và có thể tùy chỉnh. Trong môi trường thực tế ảo, người học có thể thử nghiệm các tình huống pháp lý mà không lo ngại về hậu quả thật sự. Điều này đặc biệt quan trọng trong các lĩnh vực pháp luật như luật hình sự, nơi các sai lầm trong quyết định có thể dẫn đến hậu quả nghiêm trọng trong thực tế.

Các tình huống như “điều tra hiện trường vụ án mạng”, “kiểm sát phiên xử” hay “đàm phán trong tranh chấp hợp đồng quốc tế” có thể được mô phỏng hoàn toàn trong không gian ảo, giúp SV thử - sai - điều chỉnh - rút kinh nghiệm mà không ảnh hưởng đến thế giới thật. Đây chính là một lợi thế sự phạm đặc biệt của VR.

VR còn cho phép tùy chỉnh cấp độ mô phỏng từ cơ bản đến nâng cao. SV năm thứ nhất có thể làm quen với các tình huống pháp lý đơn giản, trong khi SV năm cuối có thể tham gia vào các tình huống phức tạp, đa chiều, qua đó hình thành lộ trình học tập cá nhân hóa, phù hợp năng lực từng người.

2.3.3. Tiết kiệm chi phí và thời gian đào tạo

Việc tổ chức các phiên tòa giả định, buổi học thực địa hoặc các khóa đào tạo chuyên sâu thường đòi hỏi nguồn lực lớn, bao gồm chi phí thuê địa điểm, thiết bị và nhân sự. Công nghệ VR có thể giảm bớt những chi phí này bằng cách tạo ra các tình huống mô phỏng trong môi trường ảo. SV có thể truy cập vào lớp học mô phỏng ở mọi lúc, mọi nơi chỉ với thiết bị VR hoặc máy tính có kết nối mạng. Đặc biệt, trong bối cảnh đại dịch Covid-19, các trường luật ở nhiều quốc gia đã phải chuyển sang phương thức giảng dạy trực tuyến. VR khi đó trở thành công cụ cứu cánh, giúp duy trì chất lượng đào tạo, nhất là ở các môn học yêu cầu tương tác thực hành. Điều này cũng là một bài học quan trọng cho Việt Nam trong việc xây dựng hệ thống giáo dục pháp luật linh hoạt, thích ứng với biến động xã hội.

2.3.4. Phát triển kỹ năng thực hành pháp lý trong môi trường quốc tế

VR không chỉ cung cấp kiến thức pháp luật mà còn giúp SV phát triển kỹ năng thực hành trong bối cảnh quốc tế. Với khả năng mô phỏng các vụ án và tình huống pháp lý từ nhiều quốc gia khác nhau, VR giúp SV làm quen với quy trình pháp lý đa dạng và chuẩn bị tốt hơn cho sự nghiệp trong môi trường toàn cầu hóa.

Sinh viên có thể tham gia vào các vụ kiện quốc tế, học cách xử lý các vấn đề pháp lý phức tạp liên quan đến các điều ước quốc tế hoặc thực hành đàm phán trong các bối cảnh văn hóa và pháp lý khác nhau. Qua đó, họ sẽ tự tin hơn khi đối mặt với các thách thức pháp lý trong môi trường quốc tế. Điều này càng củng cố vai trò chiến lược của VR trong đào tạo luật ở Việt Nam thời kỳ hội nhập.

Mặc dù VR mang lại nhiều lợi ích trong giáo dục pháp luật nhưng việc triển khai công nghệ này vẫn đối mặt với nhiều thách thức và hạn chế. Chẳng hạn như:

Một là, chi phí triển khai và bảo trì hệ thống, thiết bị, hạ tầng công nghệ VR cao. Một trong những thách thức lớn nhất là chi phí triển khai và bảo trì hệ thống VR. Việc đầu tư vào thiết bị phần cứng như kính VR, máy tính cấu hình cao và phần mềm mô phỏng là khá tốn kém. Ngoài ra, các cơ sở giáo dục còn phải đối mặt với chi phí bảo trì, nâng cấp và đào tạo nhân viên sử dụng công nghệ này. Điều này đặc biệt khó khăn đối với các cơ sở giáo dục có ngân sách hạn hẹp hoặc những khu vực chưa phát triển về hạ tầng công nghệ. Do đó, việc triển khai VR trong giáo dục pháp luật có thể gặp nhiều trở ngại nếu không có sự hỗ trợ tài chính từ chính phủ hoặc các tổ chức quốc tế. Việc lạm dụng AI quá mức có thể ảnh hưởng đến sự phát triển các kỹ năng mềm và khả năng tương tác xã hội của SV [2].

Hai là, yêu cầu về hạ tầng công nghệ và kỹ năng sử dụng. Việc sử dụng VR đòi hỏi hạ tầng công nghệ hiện đại và đội ngũ nhân lực có kỹ năng sử dụng công nghệ. Ở nhiều quốc gia hoặc khu vực, việc thiếu hụt hạ tầng công nghệ như mạng internet tốc độ cao và các thiết bị hỗ trợ VR có thể là một rào cản lớn đối với việc triển khai công nghệ này trong giáo dục. Hơn nữa, người học và người dạy cũng cần được đào tạo để sử dụng thành thạo các công cụ VR, điều đó đòi hỏi thời gian và nỗ lực. Đối với một số người, việc sử dụng công nghệ mới có thể gặp khó khăn, dẫn đến việc không tận dụng được hết tiềm năng của VR trong học tập.

Ba là, công nghệ VR vẫn còn hạn chế về nội dung và khả năng tương thích. Việc phát triển nội dung học tập cho VR là một quá trình phức tạp, đòi hỏi sự hợp tác chặt chẽ giữa các chuyên gia pháp luật và các nhà phát triển công nghệ. Nội dung phải đảm bảo tính chính xác, phù hợp với thực tế pháp luật và có khả năng tương tác cao. Tuy nhiên, việc sản xuất nội dung này có thể rất tốn kém và mất thời gian. Ngoài ra, khả năng tương thích của nội dung VR với các hệ thống giáo dục khác nhau cũng là một vấn đề cần quan tâm. Nếu nội dung VR không được thiết kế để dễ dàng tích hợp vào các chương trình học hiện tại, việc triển khai công nghệ này sẽ gặp nhiều khó khăn.

2.4. Một số định hướng phát triển ứng dụng công nghệ thực tế ảo trong giáo dục pháp luật

Mặc dù còn nhiều thách thức, ứng dụng VR trong giáo dục pháp luật tại Việt Nam đang là một xu hướng mới với nhiều tiềm năng để thay đổi cách thức học tập và giảng dạy. Dưới đây là một số định hướng phát triển chính của việc ứng dụng công nghệ VR trong lĩnh vực này:

2.4.1. Tăng cường tính thực tế và trải nghiệm tương tác

VR cho phép mô phỏng các tình huống pháp lý phức tạp, chẳng hạn như phiên tòa, điều tra hiện trường hoặc các tình huống giải quyết tranh chấp. SV có thể tham gia và tương tác trực tiếp trong môi trường ảo, giúp họ hiểu rõ hơn về quy trình pháp lý và áp dụng kiến thức vào thực tiễn. Ngoài ra, VR cần gia tăng trải nghiệm các tình huống pháp lý điển hình. Thay vì chỉ học qua sách vở, SV có thể tham gia vào các vụ án thực tế đã xảy ra hoặc tình huống giả định, phân tích các tình huống pháp lý và quyết định phương án xử lý như một luật sư hoặc thẩm phán.

2.4.2. Hỗ trợ học tập từ xa và tự học

VR có thể giúp SV học tập từ xa một cách hiệu quả hơn bằng cách tạo ra các lớp học ảo, nơi họ có thể tham gia vào các bài giảng, thảo luận nhóm và thực hành tình huống pháp lý như trong môi trường thực.

Công nghệ VR cho phép tạo ra các thư viện pháp lý ảo, nơi SV có thể truy cập vào các tài liệu, video giảng dạy và các mô hình tương tác để nghiên cứu pháp luật.

2.4.3. Cải thiện kỹ năng mềm và năng lực nghề nghiệp

Các mô phỏng VR giúp SV rèn luyện các kỹ năng mềm quan trọng như kỹ năng giao tiếp, đàm phán và ra quyết định trong bối cảnh pháp lý.

Hệ thống VR có thể theo dõi và đánh giá quá trình học tập, cung cấp phản hồi tức thì và cá nhân hóa, giúp SV cải thiện kỹ năng và hiểu biết một cách hiệu quả. Phổ biến giáo dục pháp luật hiện đại không chỉ là đưa văn bản lên mạng mà là trao quyền tiếp cận pháp luật chủ động, thông minh và cá

nhân hóa cho công dân [1].

2.4.4. Ứng dụng trong đào tạo chuyên nghiệp

Các chương trình đào tạo pháp lý chuyên nghiệp có thể sử dụng VR để mô phỏng các tình huống phức tạp trong tố tụng, giúp người học chuẩn bị tốt hơn cho các tình huống thực tế.

VR có thể được sử dụng để đào tạo liên ngành, kết hợp giữa pháp luật và các lĩnh vực khác như kinh doanh, y tế hay kỹ thuật, giúp người học có cái nhìn toàn diện và đa chiều.

2.4.5. Thúc đẩy nghiên cứu và phát triển

Việc nghiên cứu và phát triển các nội dung giáo dục pháp luật chuyên sâu, các công cụ và phần mềm VR sẽ là một trong những định hướng quan trọng. Điều này đòi hỏi sự hợp tác chặt chẽ giữa các trường đại học, viện nghiên cứu và doanh nghiệp công nghệ.

Việt Nam có thể học hỏi từ các quốc gia tiên tiến trong việc ứng dụng VR vào giáo dục pháp luật, đồng thời hợp tác quốc tế để phát triển các giải pháp giáo dục pháp lý thông qua VR phù hợp với bối cảnh địa phương.

2.4.6. Chính sách hỗ trợ và phát triển

Để thúc đẩy ứng dụng VR trong giáo dục pháp luật cần có các chính sách hỗ trợ từ phía chính phủ, bao gồm tài trợ nghiên cứu, ưu đãi thuế cho các doanh nghiệp công nghệ và xây dựng các tiêu chuẩn chất lượng cho các chương trình giáo dục VR.

Một yếu tố quan trọng là đào tạo đội ngũ giảng viên và cán bộ pháp lý có khả năng sử dụng và phát triển nội dung giáo dục qua VR nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy và học tập.

3. Kết luận

VR đã và đang khẳng định vai trò to lớn trong đổi mới phương pháp dạy và học pháp luật, mang lại những thay đổi căn bản trong cách tiếp cận và truyền tải kiến thức pháp lý cho người học. Với ưu thế mô phỏng trực quan, VR giúp người học được trải nghiệm “luật trong đời sống” thông qua các tình huống thực tế được tái hiện sinh động và chân thực, hình thành kỹ năng tư duy pháp lý thực hành và năng lực giải quyết vấn đề một cách toàn diện và hiệu quả. Công nghệ này tạo điều kiện cho việc rèn luyện các kỹ năng mềm như giao tiếp, thuyết trình, đàm phán và xử lý tình huống trong môi trường an toàn, có kiểm soát. Tuy nhiên, để VR phát huy hết tiềm năng cần có sự đầu tư đồng bộ về hạ tầng công nghệ, nội dung giảng dạy được thiết kế phù hợp với bối cảnh pháp lý Việt Nam, nhân lực chuyên môn có năng lực vận hành và khai thác hệ thống và cơ chế chính sách hỗ trợ từ Nhà nước thông qua các văn bản quy phạm pháp luật và chương trình thí điểm cụ thể. Trong tương lai, việc ứng dụng VR trong giáo dục pháp luật sẽ là một xu hướng tất yếu, hướng đến một nền giáo dục pháp luật hiện đại, thực tiễn và bình đẳng trong tiếp cận tri thức.

Tài liệu tham khảo

[1] Bạch Dương (2025). *Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong phổ biến pháp luật, hướng tới “văn hóa pháp lý số”*. Nguồn: <https://kinhtedothi.vn/ung-dung-tri-tue-nhan-tao-trong-pho-bien-phap-luat-huong-toi-van-hoa-phap-ly-so.848266.html>, ngày 19/9/2025.

[2] Đoàn Hồng Nhung, Nguyễn Xuân Bảo, Vũ Thị Hồng Hà (2024). *Cơ hội và thách thức của trí tuệ nhân tạo trong giáo dục đại học, một số khuyến nghị đối với hoạt động đào tạo nghề Luật ở Việt Nam*. Nguồn: <https://tapchicongthuong.vn/co-hoi-va-thach-thuc-cua-tri-tue-nhan-tao-trong-giao-duc-dai-hoc--mot-so-khuyen-nghi-doi-voi-hoat-dong-dao-tao-nghe-luat-o-viet-nam-122067.htm>, ngày 3/7/2024.

[3] Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh (2024). *Tích hợp công nghệ thực tế ảo (AR) và thực tế tăng cường (VR) trong đào tạo giáo viên: cơ hội và thách thức*, Kỷ yếu Hội thảo khoa học “Đào tạo giáo viên trước tác động của công nghệ số và trí tuệ nhân tạo”, Ban Tuyên giáo Trung ương - Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2, tr. 88-90.

[4] Huyền Đức lược dịch (2023). *Ứng dụng thực tế ảo (Virtual Reality) trong giáo dục*. Nguồn: <https://tapchigiaoduc.edu.vn/article/88049/225/ung-dung-thuc-te-ao-virtual-reality-trong-giao-duc/>, ngày 9/11/2023.

[5] Nguyễn An Phú, Vũ Trúc Phúc (2023). *Ứng dụng thực tế ảo trong giáo dục*. Tạp chí khoa học Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng, số 25 tháng 9, tr. 148.

[6] Văn An lược dịch (2024). *Thực tế tăng cường và thực tế ảo: Công nghệ nào sẽ làm thay đổi giáo dục?*. Nguồn: <https://tapchigiaoduc.edu.vn/article/88458/222/thuc-te-tang-cuong-va-thuc-te-ao-cong-nghe-nao-se-lam-thay-doi-giao-duc/>, ngày 23/4/2024.