

SÁCH TRẮNG

THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM 2022 - 2023



VIRESA

ata .network

VIRESA
Vietnam

ESPORTS WHITEBOOK
2022–2023

LỜI MỞ ĐẦU

Thể thao điện tử (Esports), là một trong những yếu tố quan trọng thúc đẩy sự phát triển về độ phủ, doanh thu của mảng nội dung giải trí điện tử tại Việt Nam và trên thế giới. Với sự đa dạng và phong phú, tính cạnh tranh và giải trí cao, nội dung thể thao điện tử làm tăng tính tương tác giữa những người tham gia và tạo ra một cộng đồng lớn mạnh, đem đến nhiều cơ hội phát triển cho các cá nhân, tổ chức.

Sự phát triển của thể thao điện tử trong những năm gần đây là minh chứng rõ ràng nhất cho những nỗ lực không ngừng nghỉ của các tuyển thủ, tổ chức và cơ quan quản lý nhà nước trong việc nâng tầm vị thế của môn thể thao này với các môn thể thao phổ biến khác. Không ít tuyển thủ thể thao điện tử đã thể hiện năng lực cá nhân vượt trội khi tham dự các giải đấu lớn, khắc nghiệt ở khu vực và trên thế giới. Những năm gần đây, cộng đồng thể thao điện tử ở châu Á và Đông Nam Á đã chứng kiến sự phát triển mạnh mẽ của thể thao điện tử trong khu vực. Điển hình là việc thể thao điện tử trở thành bộ môn thi đấu chính chức tranh huy chương tại 03 kỳ Đại hội thể thao Đông Nam Á liên tiếp bao gồm SEA Games 30 tại Philippines, SEA Games 31 tại Việt Nam và SEA Games 32 tại Campuchia. Bên cạnh đó, thể thao điện tử cũng là môn thi đấu chính thức tranh huy chương tại ASIAD 19 tổ chức tại thành phố Hàng Châu (Trung Quốc) vào tháng 09 năm 2023. Mới đây, Uỷ ban Olympic quốc tế (IOC) đã công bố hợp tác có thời hạn 12 năm cùng Uỷ ban Olympic Ả Rập Xê Út về việc tổ chức Đại hội thể thao điện tử (Olympic Esport Games) bắt đầu từ năm 2025. Điều này đã tạo ra độ nhận diện rộng rãi, chuyên nghiệp và bài bản về thể thao điện tử tại nhiều quốc gia châu Á, trong đó có Việt Nam.

Tại Việt Nam, thể thao điện tử ngày càng phổ biến và trở thành một trong những môn thể thao được nhiều người ưa thích. Các câu lạc bộ thể thao điện tử từ phong trào đến chuyên nghiệp đều được tổ chức và phát triển ở nhiều địa phương trong cả nước. Các giải thể thao điện tử phong trào cũng đã được tổ chức rất thường xuyên và đang dần hoàn thiện cả về qui mô và chất lượng, hướng tới giải đấu chuyên nghiệp. Hiện tại Việt Nam đang có khoảng hơn 10 bộ môn thể thao điện tử phổ biến, có hệ thống giải đấu ở đủ các cấp độ từ giải cộng đồng, phong trào, giải sinh viên, bán chuyên và chuyên nghiệp với tổng cộng khoảng 40 Câu lạc bộ (Đội tuyển) chuyên nghiệp đã và đang hoạt động, tham gia thi đấu tại các giải đấu trong nước và quốc tế. Không chỉ dừng lại ở các nội dung giải trí điện tử và các giải đấu, với tốc độ phát triển nhanh chóng của thể thao điện tử, một hệ sinh thái bao gồm nhiều mảng kinh doanh đang được hình thành và phát triển mạnh mẽ: Kinh doanh địa điểm thi đấu, bản quyền truyền thông và tổ chức giải, tài trợ và quảng cáo, kinh doanh sản phẩm phái sinh, hoạt động live streaming,...

Ban biên tập

CHỊU TRÁCH NHIỆM PHÁT HÀNH

VIRESA

CHỊU TRÁCH NHIỆM SẢN XUẤT NỘI DUNG

ota .network

ĐỐI TÁC CHUYÊN GIA

ota .network
OEG OCEAN ENTERTAINMENT GROUP
VNG GAMES
SAIGON PHANTOM
FLASH
APPOTA
Wallacy
GAMOTA CHƠI GAME PHẢI CÓ ANH EM
ADSOTA Tailor - made For Your Brand
Garena connecting the dots
funtap games
FPT
CYBERCORE VIETNAM
Holomia
WOORI BANK
VTC GAME GAME IS LIFE
VIET NAM
HSA
VIKINGS
DX
GAM

MỤC LỤC

PHẦN 1:

THỂ THAO ĐIỆN TỬ TẠI VIỆT NAM VÀ KHU VỰC ĐÔNG NAM Á

I/ THÔNG TIN THỊ TRƯỜNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM 09

1. Quy mô thị trường năm 2022 - 2023 09
2. Hệ thống giải đấu thể thao điện tử tại Việt Nam..... 13
3. Hệ sinh thái thể thao điện tử Việt Nam 15

II/ THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM TRONG BỨC TRANH TOÀN CẢNH KHU VỰC ĐÔNG NAM Á 19

PHẦN 2:

THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM TRÊN ĐẤU TRƯỜNG QUỐC TẾ

I/ SEA GAMES 31 VÀ SEA GAMES 32 22

1. Bối cảnh 22
2. Tổng quan..... 24
3. Thành tích thi đấu..... 25
4. Hiệu ứng truyền thông.....27

II/ CÁC SỰ KIỆN, GIẢI ĐẤU KHU VỰC VÀ QUỐC TẾ KHÁC..... 31

1. Giải Vô địch Thể thao điện tử Thế giới - IESF World Esports Championship (IESF WEC)..... 31
2. Giải đấu Thể thao điện tử toàn cầu - Global Esports Games (GEG) 32
3. ASIAD 19..... 33
4. Thành tích thể thao điện tử Việt Nam tại các sự kiện, giải đấu khu vực và quốc tế giai đoạn 2022-2023..... 35

PHẦN 3:

CÁC XU HƯỚNG PHÁT TRIỂN THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM TRONG CÁC NĂM TIẾP THEO

I/ THỂ THAO THỂ CHẤT SỐ (PHYGITAL SPORTS) 37

1. Thế vận hội của tương lai (Games of the Future) tại Nga và sự vận dụng sáng tạo của Việt Nam 37
2. Định hướng phát triển của thể thao thể chất số tại Việt Nam trong tương lai 40

II/ HOẠT ĐỘNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ DÀNH CHO PHÁI NỮ 41

1. Phái nữ ở đâu trong bối cảnh thể thao điện tử ngày nay? 41
2. Bài toán phát triển hoạt động cho phái nữ gặp khó khăn 42
3. Tương lai hứa hẹn cho phái nữ trong ngành thể thao điện tử Việt Nam 43

III/ LIÊN KẾT QUỐC TẾ VÀ KHU VỰC 46

1. Nền tảng vững chắc cho sự vươn mình 46
2. Thách thức 48
3. Tiềm lực và sự ủng hộ của Chính phủ 50

IV/ CÔNG NGHỆ VÀ THỂ THAO ĐIỆN TỬ 52

1. Công nghệ sản xuất: Trường quay ảo 52
2. Nền tảng hỗ trợ: Blockchain 54
3. Nền tảng thanh toán – donate 56
4. Thể thao mô phỏng và ứng dụng công nghệ thực tế ảo 58

V/ HỆ THỐNG GIẢI ĐẤU PHONG TRÀO – ĐÀO TẠO TRẺ 60

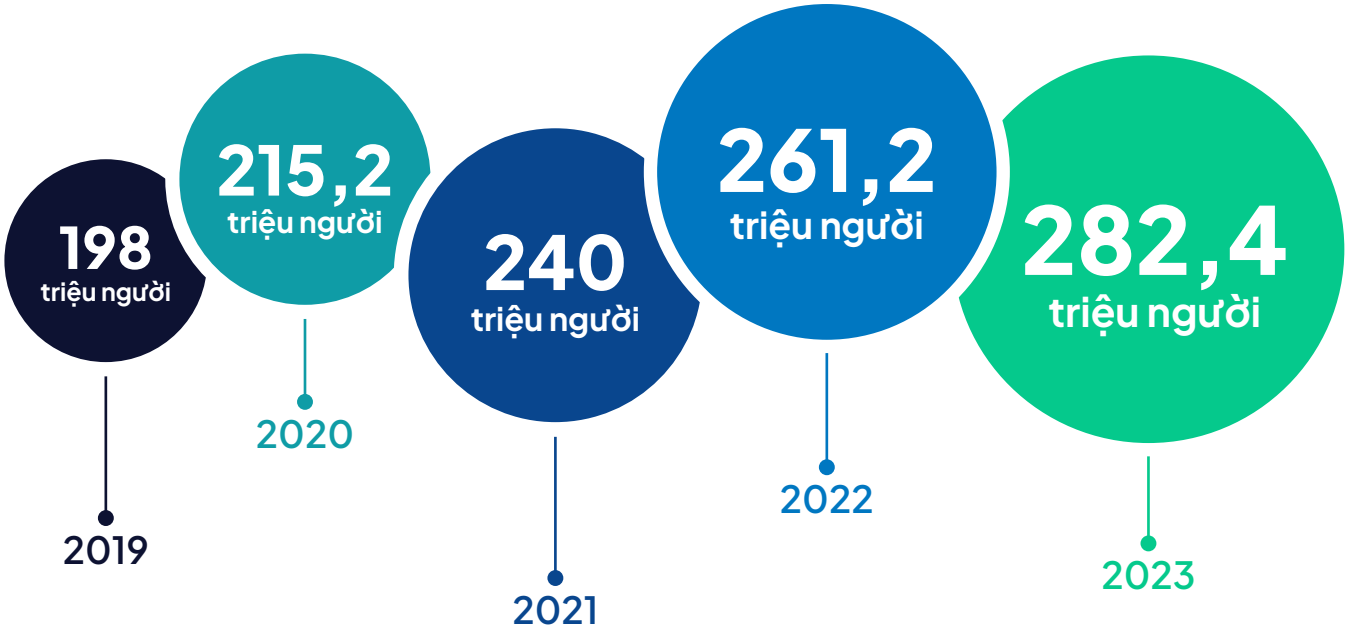
1. Giải đấu phong trào - bước đệm cho công tác đào tạo tuyển thủ trẻ tại Việt Nam 60
2. Tình hình đào tạo tuyển thủ trẻ hiện nay - "Để vươn mình thì còn nhiều thách thức" 63



TỔNG QUAN

Theo báo cáo từ *Newzoo*, năm 2022 ghi nhận 532 triệu người xem thể thao điện tử trên toàn thế giới. Trong đó, lượng người xem không thường xuyên là 271 triệu người. Lượng người xem thường xuyên bộ môn này là 261 triệu người. Số người xem thường xuyên thể thao điện tử có xu hướng ngày càng tăng, dự kiến đạt mốc 318 triệu vào năm 2025. Tỷ lệ tăng trưởng trong giai đoạn từ năm 2020 đến năm 2025 ước tính là khoảng 8,1%/năm.

SỐ LƯỢNG KHÁN GIẢ THEO DÕI THỂ THAO ĐIỆN TỬ TRÊN TOÀN CẦU



Cũng theo *Newzoo*, Trung Quốc là quốc gia có ảnh hưởng lớn đến ngành thể thao điện tử và chiếm gần 1/3 tổng doanh thu thể thao điện tử trên toàn cầu. Các khu vực tăng trưởng nhanh nhất là Đông Nam Á, Trung Nam Á và Mỹ Latin, với tỷ lệ tăng trưởng trung bình hàng năm lần lượt đạt 27,6%, 23,4% và 19% trong giai đoạn 2020–2025. Doanh thu toàn cầu cho thể thao điện tử được dự đoán sẽ vượt qua 1,86 tỷ USD vào năm 2025, cho thấy mức tăng trưởng trung bình hàng năm đạt 13,4%.

Tại Việt Nam, tổng doanh thu từ thể thao điện tử năm 2023 đạt 5,78 triệu USD, tăng 11,15% so với năm 2022. So với các nước khác trong khu vực Đông Nam Á, Việt Nam có tốc độ tăng trưởng khá ổn định. Với sự tái khởi động của một loạt giải đấu chuyên nghiệp và bán chuyên sau hơn một năm bị ảnh hưởng bởi dịch COVID-19, phải hạn chế tổ chức thi đấu trực tiếp và bắt buộc chuyển sang thi đấu trực tuyến, thị trường này ghi nhận sự tham gia và đẩy mạnh tài trợ của các "ông lớn" trong mảng FMCG[1] hoặc điện tử.

Bên cạnh đó, những người quan tâm và hâm mộ thể thao điện tử cũng chứng kiến sự trở lại đầy ấn tượng của các đội tuyển Việt Nam trên đấu trường thế giới sau một thời gian dài bị hạn chế xuất nhập cảnh do ảnh hưởng của dịch COVID-19. Thành tích đột phá của các tuyển thủ trên những sân khấu thể thao điện tử hoành tráng tại SEA Games 31 và SEA Games 32 đã trở thành khoảnh khắc lịch sử.

Nếu năm 2022 được xem là một năm bản lề quan trọng trong quá trình hồi phục và phát triển của thể thao điện tử Việt Nam thì năm 2023 là thời điểm lĩnh vực này tạo ra nhiều bứt phá mạnh mẽ trên trường quốc tế với hàng loạt thành tích trên bảng xếp hạng thể thao điện tử Đông Nam Á nói riêng và toàn cầu nói chung.



[1]FMCG: Thuật ngữ viết tắt của Fast Moving Consumer Goods (ngành hàng tiêu dùng nhanh), bao gồm toàn bộ các loại hàng hóa tiêu dùng thiết yếu trong cuộc sống (Marketing AI, 2023).

PHẦN 01

THỂ THAO ĐIỆN TỬ TẠI VIỆT NAM VÀ KHU VỰC ĐÔNG NAM Á



I/ THÔNG TIN THỊ TRƯỜNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM



01 QUY MÔ THỊ TRƯỜNG NĂM 2022 - 2023

QUY MÔ THỊ TRƯỜNG NĂM 2022 - 2023

Quy mô dân số

98,53 triệu người

Số lượng người tham gia giải trí điện tử

28,2 triệu người

Tốc độ Internet băng thông rộng trung bình

80,27 Mbps

Tỷ lệ sử dụng Internet

79,1%

Tỷ lệ sử dụng Smartphone

84,4%

Nguồn: Tổng hợp (Bộ Thông tin & Truyền thông, Báo cáo thị trường Digital 2023 - We Are Social...)

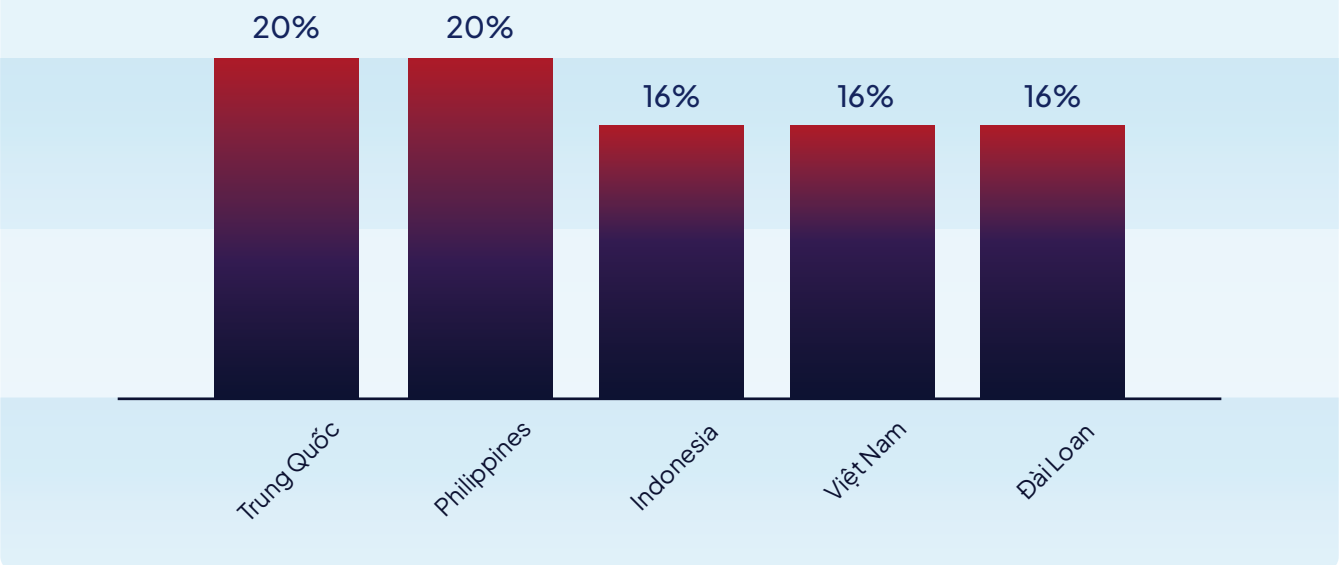
SỐ LƯỢNG NGƯỜI THEO DÕI THỂ THAO ĐIỆN TỬ TẠI VIỆT NAM GIAI ĐOẠN 2019-2022

	2019	2020	2021-2022
Người xem không thường xuyên	> 17 triệu	>18 triệu	>20 triệu
Người xem thường xuyên	>03 triệu	>04 triệu	>5,5 triệu

***Nguồn**: Appota Group*

Đến năm 2023, lượng người theo dõi thể thao điện tử tại Việt Nam chiếm 16% trên tổng số dân, tương đương với Indonesia và Đài Loan (Trung Quốc) (Theo *YouGov*).

TOP 5 QUỐC GIA CÓ TỶ LỆ NGƯỜI THEO DÕI THỂ THAO ĐIỆN TỬ CAO NHẤT 2023



***Nguồn**: YouGov*

TỔNG LƯỢT TẢI VỀ TẠI VIỆT NAM CỦA TOP 04 BỘ MÔN THỂ THAO ĐIỆN TỬ TRÊN NỀN TẢNG MOBILE TRONG GIAI ĐOẠN 2021-2023

Bộ môn	PUBG Mobile	Liên Quân Mobile	Free Fire	Liên Minh Huyền Thoại: Tốc chiến
2021	>0,5 triệu	>12 triệu	>12 triệu	>03 triệu
2022	>4,7 triệu	>15 triệu	>17 triệu	>04 triệu
2023	>04 triệu	>12 triệu	>14,5 triệu	>1,5 triệu

***Nguồn**: Appota Group*

Lượng người thường xuyên xem các giải thể thao điện tử tại Việt Nam ước tính trên 05 triệu người. Thị trường Esports tại Việt Nam là một thị trường vô cùng rộng lớn. Các đội tuyển như Saigon Phantom, Team Flash, GAM Esports, V Gaming... sở hữu hàng triệu người theo dõi trên đa nền tảng, đồng thời các trận đấu luôn nhận được sự quan tâm, theo dõi và tương tác lớn của khán giả. Trận đấu đang có số lượng người xem trực tuyến tại cùng một thời điểm cao nhất thuộc về bộ môn Liên Quân Mobile với chỉ số được ghi nhận là 650.000 người (tại trận chung kết Đấu Trường Danh Vọng Mùa Xuân 2023, giữa đội tuyển Saigon Phantom và V Gaming, diễn ra vào tháng 05/2023). Điều này cho thấy thị trường Esports tại Việt Nam ngày càng phát triển và thu hút sự quan tâm rộng rãi của tất cả mọi người.





Doanh thu thể thao điện tử Việt Nam trong giai đoạn 2022–2023

Theo ghi nhận của Statista, doanh thu toàn ngành công nghiệp thể thao điện tử Việt Nam năm 2023 là 5,78 triệu USD, tăng 11,15% so với năm 2022. Trong khi đó, tỷ lệ tăng trưởng doanh thu hàng năm (CAGR) đạt 10,95%. Theo dự kiến, quy mô thị trường của ngành sẽ chạm ngưỡng 8,73 triệu USD vào năm 2027.

Theo Appota Group, hạng mục chiếm tỷ trọng lớn nhất trong doanh thu toàn ngành năm 2023 thuộc về tài trợ và quảng cáo với khoảng 1,7 triệu USD. Đây cũng là mảng có sự tăng trưởng ổn định trong 06 năm trở lại đây.

Một trong những nguyên nhân chính đến từ mục tiêu tiếp cận của nhiều nhãn hàng, đặc biệt là các thương hiệu lớn, là giới trẻ, nhóm công chúng có niềm đam mê cuồng nhiệt đối với đối với loại hình giải trí điện tử. Do đó, việc tài trợ cho các đội tuyển, giải đấu hay các sự kiện thể thao điện tử trở thành hình thức quen thuộc giúp các nhãn hàng tăng độ nhận diện thương hiệu đối với đối tượng khách hàng mục tiêu và đẩy mạnh hiệu quả về quảng bá, kinh doanh cho các sản phẩm của mình.

Hiện tại, thị trường ghi nhận sự vào cuộc lớn nhất thuộc về các doanh nghiệp trong mảng FMCG và công nghệ điện tử. Điển hình, năm 2022, Samsung hợp tác với OTA Network tổ chức giải PUBG Mobile Community League cũng như tài trợ cho Giải Thể thao điện tử Sinh

viên - UEC 2022 với 03 bộ môn: PUBG Mobile, VALORANT và Liên Minh Huyền Thoại: Tốc Chiến. Năm 2023 ghi nhận Hảo Hảo là nhà tài trợ cho giải Đấu Trường Danh Vọng 2023 (Liên Quân Mobile) và Yomost tài trợ cho giải Vietnam Free Fire League 2023 (Free Fire).

Vị trí thứ hai thuộc về bản quyền phát sóng với hơn 1,4 triệu USD, tăng 31,7% so với năm 2022. Theo nhiều chuyên gia, tốc độ tăng trưởng này có thể duy trì trong suốt giai đoạn 2022–2027.

Trong khi đó, doanh thu từ bán vé và quà lưu niệm tuy không chiếm tỷ trọng lớn nhưng ghi nhận mức tăng đột phá, khoảng 57,89% so với năm trước nhờ sự quay trở lại của hình thức thi đấu trực tiếp tại các giải đấu lớn. Ngược lại, doanh thu từ streaming và các mảng khác so với năm 2022 không có nhiều biến động.

02 HỆ THỐNG GIẢI ĐẤU THỂ THAO ĐIỆN TỬ TẠI VIỆT NAM

Dựa theo tính chất, hệ thống giải đấu thể thao điện tử ở Việt Nam có thể chia làm 02 loại. Loại hình đầu tiên, cũng là loại hình tồn tại sớm nhất, là hệ thống giải đấu chính của các bộ môn thể thao điện tử (chỉ có một bộ môn trong giải đấu) do nhà phát hành của bộ môn đó chủ trì tổ chức. Điển hình phải kể đến Đấu Trường Danh Vọng (Liên Quân Mobile), Vietnam Free Fire League A (Free Fire), Vietnam Championship Series (Liên Minh Huyền Thoại) hay PUBG Mobile National Championship Vietnam (PUBG Mobile).

Trong khi đó, loại hình thứ hai, đang dần trở nên phổ biến hơn, là hệ thống giải đấu có sự kết hợp của một hoặc nhiều nhà phát hành cùng bên bên thứ ba để tổ chức một giải đấu với nhiều bộ môn thể thao điện tử. Điển hình phải kể đến giải Thể thao điện tử Sinh viên (UEC) được ra mắt lần đầu vào năm 2021.

Giai đoạn 2022–2023 chứng kiến sự bùng nổ của các hệ thống giải đấu thể thao điện tử ở Việt Nam với những mùa giải ấn tượng được nâng cấp về cả chất lượng, quy mô tổ chức cũng như tổng giá trị giải thưởng. Theo Esports Earning, tổng giá trị giải thưởng của các giải thể thao điện tử nội địa trong năm 2023 là hơn 41 tỷ VND, tăng 32.26% so với năm 2022. Trong đó, bộ môn được quan tâm và đầu tư nhất ở Việt Nam trong năm 2023 là Liên Quân Mobile, với tổng giá trị giải thưởng lên đến hơn 12 tỷ VNĐ.

MỘT SỐ HỆ THỐNG GIẢI ĐẤU NỔI BẬT GIAI ĐOẠN 2022-2023

STT	Tên hệ thống	Thời gian	Bộ môn	Tổng giá trị giải thưởng	Số lượng đội tuyển	Đội chiến thắng
01	Đấu Trường Danh Vọng Mùa Xuân 2022	10/02 - 08/05/2022	Liên Quân Mobile	03 tỷ VNĐ	10	Saigon Phantom
02	Đấu Trường Danh Vọng Mùa Đông 2022	04/08 - 09/10/2022	Liên Quân Mobile	06 tỷ VNĐ	10	Saigon Phantom
03	Đấu Trường Danh Vọng Mùa Xuân 2023	16/02 - 14/05/2023	Liên Quân Mobile	06 tỷ VNĐ	10	Saigon Phantom
04	Đấu Trường Danh Vọng Mùa Đông 2023	24/08 - 22/10/2023	Liên Quân Mobile	06 tỷ VNĐ	08	Saigon Phantom
05	Vietnam Free Fire League A Mùa Xuân 2022	18/02 - 17/04/2022	Free Fire	4,1 tỷ VNĐ	18	Team Flash
06	Vietnam Free Fire League A Mùa Hè 2022	19/08 - 16/10/2022	Free Fire	04 tỷ VNĐ	18	HQ Esports
07	Yomost Vietnam Free Fire League A Mùa Xuân 2023	17/02 - 12/03/2023	Free Fire	1,8 tỷ VNĐ	12	Team Flash
08	Yomost Vietnam Free Fire League A Mùa Hè 2023	08/09 - 15/10/2023	Free Fire	1,8 tỷ VNĐ	12	P Esports
09	Vietnam Championship Series Mùa Xuân 2022	11/02 - 24/04/2022	Liên Minh Huyền Thoại	1,2 tỷ VNĐ	08	GAM Esports
10	Vietnam Championship Series Mùa Hè 2022	07/07 - 04/09/2022	Liên Minh Huyền Thoại	1,2 tỷ VNĐ	08	GAM Esports
11	Vietnam Championship Series 2023 Hừng Đông	24/02 - 23/04/2023	Liên Minh Huyền Thoại	1,2 tỷ VNĐ	08	GAM Esports
12	Vietnam Championship Series 2023 Hoàng Hôn	23/06 - 09/09/2023	Liên Minh Huyền Thoại	1,2 tỷ VNĐ	08	GAM Esports
13	PUBG Mobile National Championship Vietnam 2022	16 - 25/12/2022	PUBG Mobile	350 triệu VNĐ	20	Genius Gaming
14	PUBG Mobile National Championship Vietnam 2023	12 - 23/12/2023	PUBG Mobile	350 triệu VNĐ	24	Genius Gaming
15	PUBG Mobile Pro League - Vietnam Mùa Xuân 2022	22/03 - 17/4/2022	PUBG Mobile	02 tỷ VNĐ	20	Box Gaming
16	PUBG Mobile Pro League - Vietnam Mùa Thu 2022	20/07 - 28/08/2022	PUBG Mobile	02 tỷ VNĐ	20	D'Xavier
17	PUBG Mobile Pro League - Vietnam Mùa Xuân 2023	15 - 26/02/2023	PUBG Mobile	1,2 tỷ VNĐ	20	D'Xavier
18	PUBG Mobile Pro League - Vietnam Mùa Thu 2023	07 - 18/06/2023	PUBG Mobile	1,2 tỷ VNĐ	16	D'Xavier
19	Arena of Valor Premier League 2022	16/11 - 11/12/2022	Liên Quân Mobile	23 tỷ VNĐ	12	Bacon Time
20	Arena of Valor Premier League 2022	09/06 - 23/07/2023	Liên Quân Mobile	11,7 tỷ VNĐ	19	Saigon Phantom
21	Giải vô địch Quốc gia FIFA Online 4 Việt Nam Mùa Xuân 2023	04 - 05/03/2023	FIFA Online 4	610 triệu VNĐ	10	ProGamer
22	Giải vô địch Quốc gia FIFA Online 4 Việt Nam Mùa Hè 2023	09 - 11/06/2023	FIFA Online 4	611 triệu VNĐ	08	TOM

Liên Quân Mobile | Free Fire | Liên Minh Huyền Thoại | PUBG Mobile | FIFA Online 4

03 HỆ SINH THÁI THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM

Theo các chuyên gia, hệ sinh thái thể thao điện tử Việt Nam đang ngày càng hoàn thiện và tiệm cận với hệ sinh thái thể thao điện tử thế giới. Trong đó, các đơn vị cấu thành ngày càng liên kết chặt chẽ với nhau và khó có thể tách rời.

Tất cả hoạt động và phát triển dưới sự quản lý và hỗ trợ của các cơ quan nhà nước thông qua những chính sách mà VIRESA với tư cách là tổ chức xã hội nghề nghiệp hoạt động theo sự quản lý nhà nước của Bộ Văn hóa Thể thao và Du lịch sẽ làm việc với các bên để thực hiện nhiệm vụ định hướng, tổ chức, phát triển thể thao điện tử giải trí bám sát định hướng và chiến lược phát triển của thể thao Việt Nam.

Nhà phát hành

Một trong những nhân tố quan trọng nhất của hệ sinh thái phải kể đến là các nhà phát hành. Tại Việt Nam, rất nhiều doanh nghiệp tham gia hoạt động trong mảng phát triển và phát hành các trò chơi cũng như thể thao điện tử. Tuy nhiên, các sản phẩm thể thao điện tử phổ biến lại tập trung trong tay 03 trong số những nhà phát hành lớn nhất, gồm VNGGames, Garena và VTC.

CÁC SẢN PHẨM THỂ THAO ĐIỆN TỬ DO CÁC NPH Ở VIỆT NAM ĐANG QUẢN LÝ TRONG GIAI ĐOẠN 2022-2023

VNGGAMES

- RULES OF SURVIVAL*
- LIÊN MINH HUYỀN THOẠI
- CALL OF DUTY: MOBILE
- LIÊN MINH HUYỀN THOẠI: TỐC CHIẾN
- PUBG MOBILE
- VALORANT

Garena

- LIÊN MINH HUYỀN THOẠI**
- FIFA ONLINE 3
- FIFA ONLINE 4
- LIÊN QUÂN MOBILE
- FREE FIRE

VTC

- BATTLE TEAMS 2
- AUDITION
- CROSSFIRE

** Nhà phát hành VNGGames chỉ quản lý tựa Game Rules of Survival đến tháng 06/2022*

*** Nhà phát hành Garena quản lý tựa Game Liên Minh Huyền Thoại đến hết tháng 12/2022 sau đó chuyển giao cho nhà phát hành VNGGames quản lý từ tháng 1/2023*

Ngoài sự kiện Garena nói lời tạm biệt với bộ môn thể thao điện tử đã làm nên tên tuổi của mình tại thị trường Việt Nam - Liên Minh Huyền Thoại sau 10 năm đồng hành và chuyển giao cho VNGGames từ tháng 01/2023, giai đoạn 2022–2023 cũng ghi nhận việc các nhà phát hành thể hiện nỗ lực trong hành trình khẳng định vị thế khi liên tục trở thành đối tác chiến lược, phối hợp chặt chẽ cùng VIRESA để quảng bá và tổ chức thành công thể thao điện tử tại SEA Games 31 (tổ chức ở Việt Nam) và SEA Games 32 (tổ chức ở Campuchia).

Không chỉ dừng lại ở đó, các doanh nghiệp này cũng góp phần vào công tác tuyển chọn các đội tuyển đại diện cho Việt Nam tham gia các giải đấu trong khu vực và quốc tế.

Đội tuyển thể thao điện tử chuyên nghiệp

Giai đoạn 2022–2023 ghi nhận sự bứt phá của các đội tuyển thể thao điện tử Việt Nam ở các giải đấu khu vực và quốc tế, tạo tiếng vang và thu hút thêm lượng người hâm mộ hùng hậu. Tuy nhiên, để phát triển hơn, đặc biệt về chất lượng, có thể tiệm cận hoặc sánh ngang với các khu vực đi đầu về thể thao điện tử trên thế giới, các đội cần khắc phục nhiều thiếu sót. Trong đó, những vướng mắc lớn nhất mà phần lớn gặp phải là chi phí vận hành, công tác đào tạo, huấn luyện và tuyển chọn nhân sự cũng như tuổi nghề của tuyển thủ.

Về chi phí vận hành, nhiều chuyên gia ước tính để một đội tuyển thi đấu tại giải cấp cao hoạt động cần ít nhất 300 triệu/tháng trong khi nguồn thu lại không ổn định. Nguyên nhân chính đến từ những định kiến xã hội cố hữu khiến nhiều nhà đầu tư và nhãn hàng e ngại.

Đối mặt với thực trạng, một số đội tuyển đã đi theo hướng theo đuổi thành tích, xây dựng hình ảnh để thu hút các nhãn hàng. Thậm chí, họ còn sản xuất các sản phẩm mang thương hiệu riêng như quần áo, phụ kiện, đồ lưu niệm và nhắm đối tượng khách hàng là người hâm mộ. “Bên cạnh đó, việc mở rộng hợp tác quảng cáo với các sản phẩm công nghệ như mạng 5G, ngân hàng số,... cũng là một cách vừa giúp đội tuyển gia tăng nguồn thu vừa giúp các thương hiệu tiếp cận đúng đối tượng mục tiêu với chi phí thấp”, đại diện đơn vị chủ quản đội Saigon Phantom cho biết.

Song, không phải đội tuyển nào cũng có điều kiện phù hợp để triển khai các biện pháp này. Do đó, để khắc phục triệt để, các chuyên gia cho rằng những nhân tố trong hệ sinh thái thể thao điện tử cần nỗ lực hơn nữa để tạo ra môi trường thể thao điện tử khỏe mạnh, chuyên nghiệp, hiện đại và cấp tiến với sự hỗ trợ của các nhà chức trách, từ đó tạo ra niềm tin vững chắc cho các nhãn hàng và nhà đầu tư.

Một vấn đề khác đang khiến các đội tuyển phải đau đầu là công tác đào tạo và huấn luyện. Theo ông Nguyễn Xuân Tuấn (Huấn luyện viên trưởng của đội Dingoz Xavier), thành công của một đội tuyển không thể vắng bóng một huấn luyện viên giỏi, đặc biệt đối với đội tuyển thi đấu chuyên nghiệp.

"Huấn luyện viên giữ vai trò rất quan trọng, về cả mặt chuyên môn lẫn đời sống của cả đội. Đó sẽ là người theo sát các thành viên, hiểu rõ ưu, nhược điểm của từng cá nhân trong đội, từ đấy đưa ra phương án luyện tập phù hợp. Huấn luyện viên cũng phải là người có tiếng nói, giữ mình ở vị trí trung lập, biết phân xử đúng sai, có thể giải quyết những bất đồng, hàn gắn và kết nối các thành viên với nhau", huấn luyện viên trưởng của đội Dingoz Xavier nhấn mạnh.

Trong khi đó, đối với tuyển thủ, bài toán tuyển chọn và trẻ hóa nhân sự là thách thức lớn bởi đây là nhu cầu cấp thiết nếu muốn phát triển. Theo ông Tuấn, độ tuổi vàng để phát triển và tỏa sáng của một tuyển thủ là từ 18–22. Tuy nhiên, trước đấy, họ cần được đào tạo và rèn luyện từ sớm để sẵn sàng tiếp nối lứa tuyển thủ chuẩn bị dừng thi đấu chuyên nghiệp.

Đồng tình với nhận định, ông Lê Quang Duy, Huấn luyện viên trưởng số một của Đội tuyển Quốc gia bộ môn Liên Minh Huyền Thoại tại ASIAD 19, cho rằng thể thao điện tử Việt Nam đang thiếu những hệ thống cố định để một tài năng trẻ có thể từng bước tiếp cận với hệ thống giải đấu chuyên nghiệp cao nhất.

"Điển hình trong bộ môn Liên Minh Huyền Thoại, Việt Nam chưa có giải trẻ nên việc tuyển chọn của các đội khá khó khăn. Hiện nay, chỉ có một giải đấu chuyên nghiệp đó là giải Vô địch Liên Minh Huyền Thoại Việt Nam (VCS) chưa đến 10 đội tuyển chính thức tham dự", ông Duy chia sẻ.

Nền tảng phát sóng

Tại Việt Nam, các nền tảng phát sóng chủ yếu được chia thành hai dạng, gồm nền tảng stream gaming (như Facebook Gaming, Nimo TV, Youtube Gaming và Nonolive) và non-gaming (như Facebook, Youtube, Tiktok, Instagram và Bigo TV). Trong đó, Youtube và Facebook là những nền tảng có lượng người dùng lớn nhất tại Việt Nam và thường được các bên tổ chức giải đấu, đơn vị sở hữu bản quyền cũng như streamer[2] chọn để tiếp cận tới đại chúng nói chung và cộng đồng yêu thích thể thao điện tử nói riêng.

Ngoài Facebook và Youtube, Tiktok được đánh giá là ngôi sao đang lên với đối tượng người dùng chính là giới trẻ trong độ tuổi 14+, nhóm đối tượng có nhiều hứng thú nhất với thể thao điện tử. Ngoài việc sở hữu một cộng đồng người dùng lớn mạnh, bản thân Tiktok còn cung cấp các tính năng và công cụ giúp nâng cao tương tác giữa khán giả và bên phát sóng. Tuy nhiên, nền tảng này lại áp dụng nhiều quy định nghiêm ngặt khi sử dụng tính năng, điển hình như yêu cầu về độ tuổi, tần suất phát sóng, lượng người theo dõi hay nội dung phù hợp khiến việc phát sóng nội dung thể thao điện tử trên Tiktok vẫn còn tương đối hạn chế.

[2]Streamer là những cá nhân tạo ra nội dung trực tuyến và truyền trực tiếp cho khán giả của họ qua Internet (Theo *FPT*)

Các nền tảng khác ít nguồn lực hơn tập trung vào một số nhóm KOL[3] nhất định để thu hút người dùng. Ví dụ, Nimo TV rất thành công trong việc kết hợp cùng Mixi Gaming hay Thầy Giáo Ba, Snake để sáng tạo ra các nội dung trẻ trung như "Ao Làng FIFA" và "The Moi Voice".

Những doanh nghiệp sở hữu hệ sinh thái đa nền tảng như FPT và VTVcab cũng tham gia vào cuộc đua. Điển hình, VTVcab đang độc quyền sản xuất, bản địa hóa và phân phối hơn 50 giải đấu hàng năm được tổ chức bởi ESL Faceit Group (EFG) thông qua các hệ thống kênh truyền hình, OTT và mạng xã hội. Ngoài ra, đơn vị còn phát trực tiếp các hệ thống giải đấu như ESL Pro Tour, StarCraft 2, Intel® Extreme Masters Rio Major, các giải đấu DOTA 2 như DPC, ESL One trên đa nền tảng. Số lượng giải đấu có thể tăng thêm theo từng năm.

Cơ hội mở rộng cho các tuyển thủ – streamer

Nếu trước đây, các tuyển thủ, bình luận viên lấn sân sang lĩnh vực livestream[4] chỉ có thể hoạt động trên một vài nền tảng nhất định và chỉ tạo ra những nội dung liên quan đến thể thao điện tử, hiện tại, phạm vi hoạt động cũng như nội dung sáng tạo của họ đã mở rộng rất nhiều, đa nền tảng và đa nội dung. Nguyên nhân chính của chuyển biến này xuất phát từ sự bùng nổ của các nền tảng mới cũng như sự phát triển của nhiều đơn vị MCN[5] (Multi-Channel Network) hỗ trợ tư vấn chuyên sâu, định hướng nội dung phù hợp và bảo vệ bản quyền trên đa nền tảng như OTA Network, POPS, Yeah1 Network, MeTub, Box Studio và VTVCab Network.

Trong đó, một số gương mặt nổi trội khi lấn sân sang làm streamer phải kể đến Levi (tuyển thủ bộ môn Liên Minh Huyền Thoại), Jisoo (cựu tuyển thủ bộ môn PUBG Mobile) và Dennis (cựu tuyển thủ DOTA 2).

Cách thức hoạt động bài bản cùng việc đa dạng hóa trong sáng tạo nội dung không chỉ giúp hình ảnh của các tuyển thủ, bình luận viên chuyển hướng làm streamer trở nên gần gũi hơn trong mắt khán giả mà còn mở ra cho họ nhiều cơ hội hợp tác với các nhãn hàng. Cùng những thế mạnh sẵn có, họ còn chiếm nhiều ưu thế khi tham gia vào thị trường live commerce[6] bởi dễ dàng tiếp cận đối tượng khách hàng mục tiêu, từ đó thúc đẩy doanh số bán hàng trực tiếp, gia tăng thu nhập.

Trong thời đại công nghệ phát triển, các nền tảng mạng xã hội và sàn thương mại điện tử lên ngôi, trở thành streamer cũng là một lựa chọn không tồi cho các tuyển thủ trên con đường sau thi đấu, thay cho việc cố gắng chen vào cánh cửa hẹp, trở thành một huấn luyện viên sau nhiều năm thi đấu và tích lũy kinh nghiệm.

---

[3]KOL là viết tắt của Key Opinion Leader, dịch sang tiếng Việt là "người dẫn dắt dư luận chủ chốt" hay "người có sức ảnh hưởng". Họ là người có kiến thức chuyên môn, am hiểu về một số lĩnh vực nhất định và được rất nhiều người theo dõi trên các kênh mạng xã hội (Theo *CareerViet*)

[4]Livestream (phát trực tuyến) Là phương thức truyền dữ liệu trực tuyến để phát cho người xem video trên Internet (Theo gosell.vn)

[5]MCN (Multi-Channel Network): Là mạng lưới kết nối giữa các nền tảng và các nhà sáng tạo nội dung

[6]Live commerce: Là phương thức bán hàng trực tuyến thông qua nền tảng thương mại điện tử (Theo Brands Vietnam)



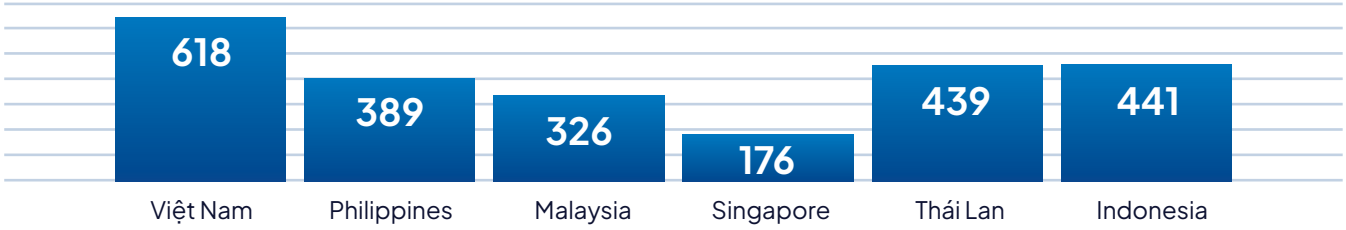
II/ THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM TRONG BỨC TRANH TOÀN CẢNH KHU VỰC ĐÔNG NAM Á

CÁC CON SỐ TƯƠNG QUAN GIỮA VIỆT NAM VÀ CÁC NƯỚC TRONG KHU VỰC ĐÔNG NAM Á (2023)

Doanh thu

Việt Nam	Philippines	Malaysia	Singapore	Thái Lan	Indonesia
>5,78 triệu USD	>22,17 triệu USD	>5,31 triệu USD	>08 triệu USD	>19,68 triệu USD	>9,73 triệu USD

Số lượng tuyển thủ chuyên nghiệp



Bộ môn được yêu thích nhất

Việt Nam	Philippines	Malaysia	Singapore	Thái Lan	Indonesia
PUBG MOBILE, Liên Quân Mobile, Free Fire, Liên Minh Huyền Thoại: Tốc Chiến	Mobile Legends: Bang Bang, Liên Minh Huyền Thoại: Tốc Chiến	Dota 2, PUBG MOBILE, Mobile Legends: Bang Bang	Dota 2, Mobile Legends: Bang Bang, Valorant	Valorant, Liên Quân Mobile, Free Fire	Rules of Survival, Mobile Legends: Bang Bang, PUBG MOBILE, Dota 2

Tổng giá trị giải thưởng của các giải đấu quốc nội

Việt Nam	Philippines	Malaysia
17.156.839,99 USD	21.533.705,94 USD	20.037.140,58 USD

Singapore	Thái Lan	Indonesia
7.394.800,87 USD	28.691.944,99 USD	17.803.718,74 USD

Nguồn: Tổng hợp từ Esports Earning, Statista

Theo *Technavio*[7], quy mô thị trường giải trí điện tử tại Đông Nam Á ước tính đạt 14,8 tỷ USD vào năm 2024, dự kiến chạm mốc 14,93 tỷ USD vào năm 2029. Tốc độ tăng trưởng kép hàng năm trong giai đoạn 2024–2029[8] đạt 0,19% .

Đông Nam Á được nhận định là một thị trường thể thao điện tử tiềm năng bởi sở hữu lực lượng dân số trẻ và giới điệu mộ am hiểu công nghệ. Trong đó, Việt Nam được nhận định là thị trường đang lên với tốc độ phát triển tốt nhờ sở hữu nhiều điều kiện, yếu tố thuận lợi.

Về mặt nhân khẩu, theo Tổng cục Thống kê, hiện tại, dân số Việt Nam là khoảng 100 triệu người, xếp thứ 03 trong khu vực Đông Nam Á (chỉ sau Indonesia và Philippines). Trong đó, khoảng ⅓ dân số tham gia vào thể thao điện tử.

Về mặt chính sách, thể thao điện tử hội tụ đủ yếu tố để trở thành mũi nhọn của nền kinh tế số Việt Nam. Việc thể thao điện tử trở thành môn thi đấu chính thức tại 03 kỳ SEA Games liên tiếp, đặc biệt tại SEA Games 31, cho thấy ngành đang được Chính phủ ủng hộ. Thông tư 06/2021/TT-BVHTTDL quy định tiêu chuẩn phong đẳng cấp vận động viên thể thao thành tích cao, gồm thể thao điện tử, thể hiện động thái trực tiếp trong việc tạo điều kiện cải thiện môi trường thể thao điện tử ở Việt Nam.

Trong giai đoạn 2022–2023, Chính phủ và các cơ quan, tổ chức đầu mối tại Việt Nam đã mở rộng hỗ trợ và đầu tư vào các hoạt động đào tạo, xây dựng hệ thống phát triển thể thao điện tử trong nước một cách toàn diện. Trong đó, các chương trình phát triển tài năng trẻ cũng đã được quan tâm với nhiều hoạt động như mở rộng các giải phong trào trẻ tại các trường đại học, cao đẳng trên cả nước. Đầu năm 2024, Liên Minh CLB Thể thao điện tử toàn quốc, định hướng các hoạt động liên quan đến thể thao điện tử trong phạm vi các trường đại học, được thành lập, dự kiến là một nhân tố mới giúp ngành tiến bước.

Hệ thống ngày càng chuyên nghiệp hóa, hợp tác khu vực và quốc tế được đẩy mạnh tạo động lực cho việc phát triển nguồn nhân lực ngành cũng như tăng tuổi thọ nghề nghiệp, biến tuyển thủ/vận động viên thể thao điện tử trở thành một công việc có thu nhập tốt, đều đặn và lâu dài.

Kết quả, năm 2023 ghi nhận tổng doanh thu từ thể thao điện tử tại Việt Nam đạt 5,78 triệu USD, tăng 11,15% so với năm 2022. So với các nước khác trong khu vực Đông Nam Á, Việt Nam đang có tốc độ tăng trưởng khá ổn định. Xét về mặt doanh thu thị trường, Việt Nam đã vượt qua Malaysia và đang dần bắt kịp với các nước dẫn đầu trong khu vực như Singapore, Indonesia, Thái Lan và Philippines.

Về mặt thành tích, Việt Nam gặt hái nhiều thành công trên đấu trường khu vực và quốc tế, được ví như "hắc mã" trên đường đua thể thao điện tử toàn cầu.

---

[7]Technavio (2023), Esports Market by Revenue Stream, Genre and Geography - Forecast and Analysis 2023–2027.

[8] Research and Market (2024). Southeast Asia Gaming - Market Share Analysis, Industry Trends & Statistics, Growth Forecasts 2019 - 2029.

PHẦN 02

THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM TRÊN ĐẤU TRƯỜNG QUỐC TẾ



I/ SEA GAMES 31 VÀ SEA GAMES 32



01 BỐI CẢNH

Sau hơn một năm chuẩn bị và 02 lần báo hoãn, ngày 12/05/2022, SEA Games 31 chính thức khởi tranh tại Hà Nội. Thể thao điện tử là môn duy nhất trong 40 môn thi đấu được tổ chức hoàn toàn từ nguồn kinh phí xã hội hóa do Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA) điều phối tổng thể công tác tổ chức.

Với 08 bộ môn cùng 10 nội dung thi đấu, sự góp mặt của thể thao điện tử như một lời khẳng định mạnh mẽ về vị thế cũng như sự phát triển của ngành này trong xã hội, đặc biệt với giới trẻ ở khu vực Đông Nam Á nói chung và Việt Nam nói riêng. Sự kiện cũng đánh dấu lần đầu tiên có bộ huy chương thể thao điện tử dành cho các vận động viên nữ ở nội dung Liên Minh Huyền Thoại: Tốc chiến.

Theo phân công, toàn bộ việc tổ chức thể thao điện tử tại SEA Games 31 do VIRESA phụ trách điều phối tổng thể thông qua mô hình xã hội hoá hợp tác với các đối tác trong và ngoài nước, từ việc đàm phán lựa chọn các bộ môn và nội dung thi đấu tới việc chuẩn bị cơ sở vật chất phục vụ cho các đoàn vận động viên ăn, ở, tập luyện, thi đấu, đến lực lượng giám sát, trọng tài và các quan chức kỹ thuật quốc tế thực hiện nhiệm vụ. Tất cả nhằm đảm bảo các nội dung thi đấu sẽ diễn ra với chất lượng chuyên môn cao nhất, đảm bảo an toàn và đúng quy định.

Tuy còn nhiều hạn chế diễn ra trong thời điểm Việt Nam còn chịu ảnh hưởng từ đại dịch COVID-19 nhưng thể thao điện tử tại SEA Games 31 đã thành công rực rỡ và là tiền đề để Ban Tổ chức SEA Games Campuchia (CAMSOC) tiến tới ký kết hợp tác toàn diện, cùng tổ chức môn thể thao điện tử tại SEA Games 32.

Cụ thể, CAMSOC ủy quyền cho VIRESA làm đầu mối phối hợp cùng Liên đoàn Thể thao điện tử Campuchia (EFC) phụ trách công tác tổ chức môn thể thao điện tử tại SEA Games

32. Trong đó, CAMSOC chịu trách nhiệm tổng thể về hoạt động điều phối chung, VIRESA và EFC là đơn vị triển khai hoạt động tổ chức thi đấu thể thao điện tử.

Đặc biệt, CAMSOC đã bổ nhiệm ông Đỗ Việt Hùng, Tổng thư ký VIRESA, Phó trưởng ban tổ chức thường trực môn thể thao điện tử tại SEA Games 31, Phó trưởng ban tổ chức môn thể thao điện tử tại SEA Games 32, là thành viên ban tổ chức điều phối thi đấu thể thao điện tử.

Với kinh nghiệm của mình, VIRESA đã giới thiệu, tư vấn cách thức tổ chức và quản lý cũng như kết nối với các đối tác xã hội hóa từng tham gia tại SEA Games 31 như VNGGames, VTC Online và Moonton với CAMSOC để cùng chia sẻ toàn bộ các khâu từ hậu cần, vận hành, sản xuất, truyền thông đến phát sóng. Về cơ bản, tại SEA Games 32, CAMSOC trực tiếp hỗ trợ ăn, ở, di chuyển nội địa (tại Campuchia), các hoạt động còn lại bao gồm nguồn lực kỹ thuật, vận hành, sản xuất và tài chính do VIRESA và các đối tác Việt Nam chịu trách nhiệm theo mô hình xã hội hóa.

Cũng tại kỳ đại hội này, VIRESA cùng các đối tác đã huy động hơn 200 nhân lực từ Việt Nam qua Campuchia để trực tiếp triển khai môn thể thao điện tử và hơn 50 nhân sự khác hỗ trợ từ xa.

Có thể nói, SEA Games 31 và SEA Games 32 là dấu mốc đặc biệt của Việt Nam nói chung và VIRESA nói riêng. Lần đầu tiên, chỉ trong vòng 12 tháng, Việt Nam tổ chức và chủ trì công tác tổ chức môn thể thao điện tử tại 02 kỳ SEA Games liên tiếp (SEA Games 31 vào tháng 05/2022 và SEA Games 32 vào tháng 05/2023).



02 TỔNG QUAN

SEA GAMES 31



Địa điểm tổ chức thi đấu

Trung tâm Hội nghị Quốc gia

Hà Nội, Việt Nam



Địa điểm lưu trú

Novotel Thái Hà

★★★★★

08 Bộ môn / **10** Nội dung

Liên Minh Huyền Thoại (đồng đội), Liên Quân Mobile (đồng đội), Liên Minh Huyền Thoại: Tốc chiến (đồng đội nam và đồng đội nữ), Đột Kích (đồng đội), FIFA Online 4 (đồng đội), PUBG Mobile (cá nhân và đồng đội), Free Fire (đồng đội), Mobile Legends: Bang Bang (đồng đội)

Thời gian

13–22

Tháng 05, 2022

Số vận động viên

423

25 vận động viên nữ

70

Trọng tài

02 ITO, 61 NTO (Việt Nam)
07 ITO (nước khác)

01

Quan chức kỹ thuật

Số lượng sân khấu thi đấu

05

Số quốc gia tham dự

10

Số bộ huy chương

10

Thứ hạng của Việt Nam

#1

SEA GAMES 32

Thời gian

06–16

Tháng 05, 2023

Số vận động viên

313

34 vận động viên nữ

33

Trọng tài

02 ITO (Việt Nam)
04 ITO (nước khác)
23 NTO (Campuchia)

01

Quan chức kỹ thuật

Số lượng sân khấu thi đấu

03

Số quốc gia tham dự

11

Số bộ huy chương

09

Thứ hạng của Việt Nam

#4



Địa điểm tổ chức thi đấu

Naga World 2, The Olympia Mall

Phnom Penh, Campuchia

Địa điểm lưu trú

The Olympia City Hotel ★★★★ | **Naga World 2** ★★★★★ | **Sokha Hotel** ★★★★★

06 Bộ môn / **09** Nội dung

AK 2 (cá nhân và đồng đội), PUBG Mobile (cá nhân và đồng đội), Mobile Legends: Bang Bang (đồng đội nam và đồng đội nữ), Liên Minh Huyền Thoại: Tốc chiến (đồng đội), VALORANT (đồng đội) và Đột Kích (đồng đội)

ITO: International Technical Official (Trọng tài Kỹ thuật Quốc tế)
NTO: National Technical Officials (Trọng tài Kỹ thuật Quốc gia)

03 THÀNH TÍCH THI ĐẤU



Ông **NGUYỄN XUÂN CƯỜNG**

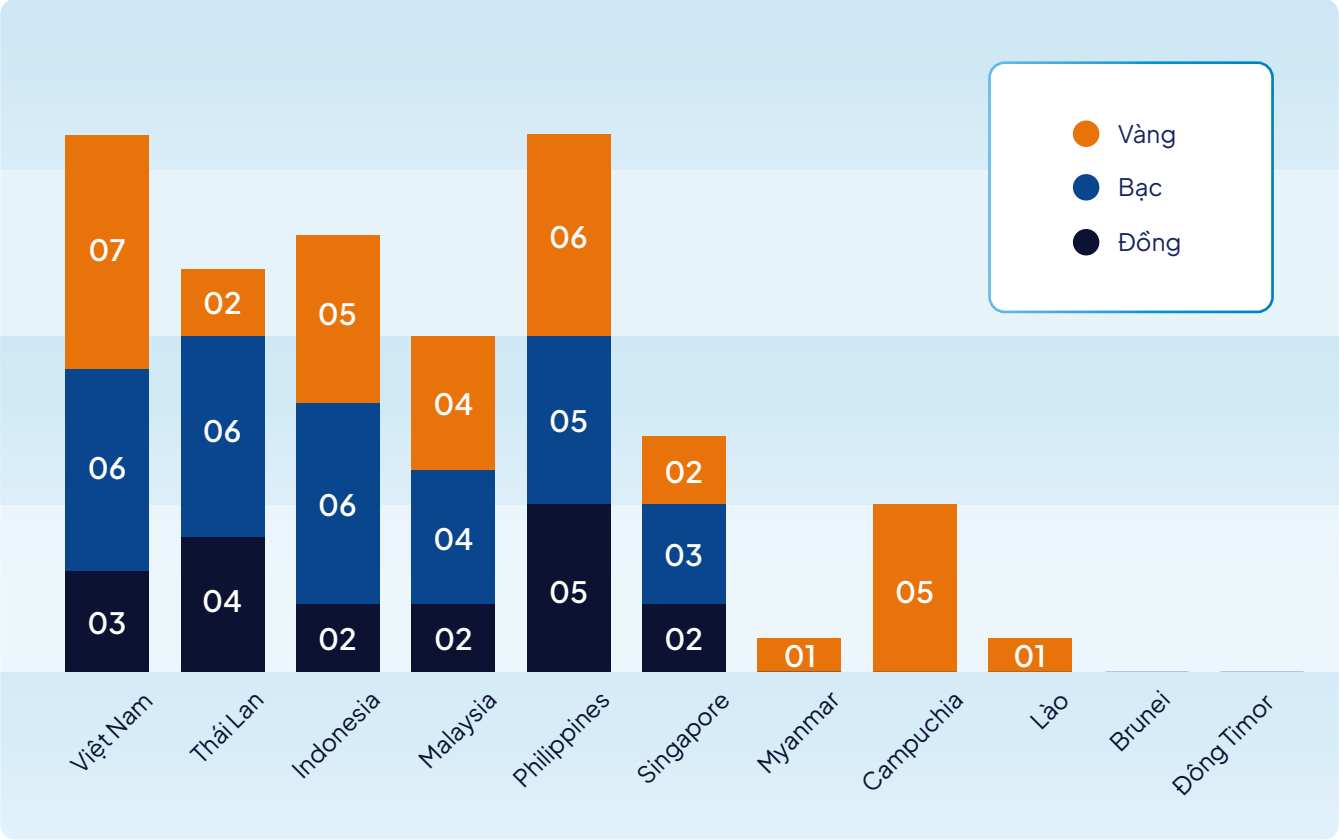
Chủ tịch VIRESA, Trưởng ban tổ chức môn thể thao điện tử tại SEA Games 31, Phó trưởng ban tổ chức môn thể thao điện tử tại SEA Games 32

"Việc lựa chọn các bộ môn và nội dung thi đấu cho đại hội phụ thuộc và bao gồm nhiều tiêu chí cũng như cần sự đồng bộ của nhiều bên nhằm đảm bảo tính công bằng và mang đến chất lượng tốt nhất. Các bộ môn được chọn phải đáp ứng tổng hòa các yếu tố cũng như phù hợp với với quy định pháp luật tại quốc gia chủ nhà và được các liên đoàn thể thao điện tử trong khu vực đồng thuận. Chúng tôi mong muốn mọi quốc gia đều có thể phát huy thế mạnh và sở trường tại từng bộ môn và sẽ không có có chuyện nước chủ nhà chỉ lựa chọn bộ môn có lợi cho mình."

BẢNG XẾP HẠNG HUY CHƯƠNG CÁC MÔN THỂ THAO ĐIỆN TỬ TẠI SEA GAMES 31, 32

Quốc gia	Vàng		Bạc		Đồng		Tổng	
	SEA GAMES 31	SEA GAMES 32	SEA GAMES 31	SEA GAMES 32	SEA GAMES 31	SEA GAMES 32	SEA GAMES 31	SEA GAMES 32
Việt Nam	4	1	2	2	0	4	6	7
Indonesia	2	3	3	2	1	0	6	5
Philippines	2	2	3	1	9	1	5	6
Thái Lan	2	0	1	0	3	2	6	2
Singapore	0	1	1	0	2	1	3	2
Malaysia	0	0	0	2	4	2	4	4
Myanmar	0	0	0	0	0	1	0	1

THÀNH TÍCH HUY CHƯƠNG CỦA THỂ THAO ĐIỆN TỬ TẠI SEA GAMES 30, 31 VÀ 32



Sau thành công của thể thao điện tử Việt Nam tại SEA Games 31 và SEA Games 32, một số doanh nghiệp lớn bắt đầu tìm kiếm cơ hội quảng bá hình ảnh thông qua việc tài trợ cho Đội tuyển quốc gia (ĐTQG) thể thao điện tử Việt Nam tại những sự kiện lớn, điển hình là Woori Bank, một trong 04 ngân hàng nội địa lớn nhất Hàn Quốc và có mạng lưới hoạt động toàn cầu, Woori Bank có mặt ở Việt Nam từ năm 1997.



Ông **PARK JONG IL**

CEO Woori Bank Việt Nam

"Woori Bank hướng đến tập khách hàng là giới trẻ. Vì vậy, tại Việt Nam, chúng tôi muốn hợp tác cùng VIRESA để đẩy mạnh quảng bá hình ảnh thông qua các hoạt động ở cấp quốc gia của Hội và do Hội quản lý. Woori Bank cùng VIRESA luôn ủng hộ ĐTQG Thể thao điện tử Việt Nam. Chúng tôi sẽ tiếp tục tích cực hỗ trợ sự phát triển của ngành và tạo dựng văn hóa giải trí lành mạnh cho thế hệ trẻ."

04 HIỆU ỨNG TRUYỀN THÔNG

SEA GAMES 31



Số lượng phóng viên hỗ trợ trực tiếp

gần 100 người

gồm phóng viên tại hiện trường và phóng viên tác nghiệp từ xa



Số lượng bài viết tại Việt Nam

840 bài



Số đơn vị được hỗ trợ trực tiếp từ BTC môn

40

- **08** Báo, tạp chí
- **24** Trang tin điện tử
- **07** Truyền hình
- **01** Thông tấn

SEA GAMES 32



Số lượng phóng viên hỗ trợ trực tiếp

120 người

gồm phóng viên tại hiện trường và phóng viên tác nghiệp từ xa



Số lượng bài viết tại Việt Nam

612 bài



Số đơn vị được hỗ trợ trực tiếp từ BTC môn

54

- **12** Báo, tạp chí
- **29** Trang tin điện tử
- **11** Truyền hình
- **02** Thông tấn

CÁC CHỈ SỐ KẾT QUẢ TRÊN CÁC NỀN TẢNG VÀ KÊNH PHÁT SÓNG TẠI SEA GAMES 31 VÀ SEA GAMES 32

Sea Games 31 | Sea Games 32

		Số người xem cao nhất	Người xem trung bình	Số giờ đã xem	Thời gian phát sóng	Ghi nhận trên nền tảng
Mobile Legends: Bang Bang		2.217.170	612.083	1.785.395	29h10	
	Nam	1.462.871	368.223	10.494.349	28h30	
	Nữ	1.367.274	305.165	6.357.590	29h50	
PUBG Mobile		903.011	205.485	7.328.955	35h40	
		639.519	175.158	6.422.443	36h40	
Đột Kích		10.299	2.771	36.016	13h	
		6.398	2.046	24.545	12h	
Liên Minh Huyền Thoại: Tốc Chiến	Nam	30.298	4.892	116.164	23h45	
	Nữ	20.885	7.941	164.107	20h40	
		17.739	4.317	79.138	18h20	
Liên Minh Huyền Thoại		124.519	38.208	993.404	26h	
Liên Quân Mobile		625.935	177.015	3.850.060	21h45	
Free Fire		217.081	109.326	983.931	9h	
FIFA Online 4		77.120	20.104	288.149	14h20	
AK 2		9.078	2.025	31.881	15h45	
VALORANT		44.324	11.829	350.899	29h40	

CÁC TRẬN ĐẤU HOT NHẤT TẠI SEA GAMES 31

STT	Trận đấu	Sự kiện	Peak View
01	Indonesia VS Philippines	Chung kết MLBB	2.217.170
02	Malaysia VS Indonesia	Bán kết 2 MLBB	1.748.089
03	Indonesia VS Việt Nam	Vòng bảng B MLBB	1.627.491
04	Indonesia VS Singapore	Vòng bảng B MLBB	1.436.551
05	Philippines VS Singapore	Bán kết 1 MLBB	1.069.943

CÁC TRẬN ĐẤU HOT NHẤT TẠI SEA GAMES 32

STT	Trận đấu	Sự kiện	Peak View
01	Indonesia VS Philippines	Chung kết tổng MLBB nữ	1.367.274
02	Malaysia VS Philippines	Chung kết tổng MLBB nam	892.360
03	Malaysia VS Campuchia	Bán kết 1 MLBB nam	769.577
04	Myanmar VS Philippines	Bán kết 2 nam (ngày 2)	702.037
05	Indonesia VS Việt Nam	Bán kết 1 nữ (ngày 2)	627.777

Pick view: Số lượng lượt xem cao nhất đạt được trong một khoảng thời gian nhất định

Ngày 11/05/2023, tại SEA Games 32, trận chung kết bộ môn Mobile Legends: Bang Bang nội dung đồng đội nữ đã trở thành sự kiện thể thao điện tử cho nữ giới lập kỷ lục về lượt peak viewer nhiều nhất thế giới ở thời điểm đó. Con số này là 1,36 triệu, gấp hơn 03 lần kỷ lục cũ tại giải Mobile Legends: Bang Bang Women's Invitational 2022. Trước đó, trận bán kết giữa Việt Nam và Indonesia cũng ghi nhận peak view đạt 627.777.

Theo thống kê từ *EsportsCharts*, hơn 70 kênh tham gia phát sóng trực tiếp trong hai ngày thi đấu của nội dung đồng đội nữ, chủ yếu trên nền tảng Tiktok và Youtube.



Ông **VATH CHAMROEUN**

Tổng Thư ký Uỷ ban Olympic Campuchia

"Từ những thành công của thể thao điện tử tại SEA Games 31, chúng tôi tin rằng VIRESA có đủ năng lực tổ chức chuyên nghiệp một giải đấu lớn. Đó cũng là lý do chúng tôi quyết định ký kết hợp tác với VIRESA để tổ chức thể thao điện tử tại SEA Games 32. Không phụ sự mong đợi, thể thao điện tử tại SEA Games 32 tiếp tục gặt hái được nhiều thành công.

Lần đầu tiên, thể thao điện tử tại SEA Games quy tụ đủ 11 nước trong khu vực Đông Nam Á tham dự. Kỷ lục view cao nhất của các trận thi đấu liên tục bị phá vỡ.

VIRESA đã hỗ trợ hết mình cho các vận động viên, các quốc gia để có thể tham dự miễn phí, điều đó rất hữu ích cho tất cả các quốc gia ở Đông Nam Á. Chúng tôi rất biết ơn VIRESA vì đã làm tốt công việc của mình trong SEA Games 32 tại Campuchia."



II/ CÁC SỰ KIỆN, GIẢI ĐẤU KHU VỰC VÀ QUỐC TẾ KHÁC

01 GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ THẾ GIỚI - IESF WORLD ESPORTS CHAMPIONSHIP (IESF WEC)

IESF WEC 2022

Địa điểm
Bali
Indonesia

Thời gian
01-12
Tháng 12, 2022

Các môn thi đấu

PUBG MOBILE · CS:GO · MOBILE LEGENDS · FOOTBALL 2022 · DOTA 2 · TEKKEN

Tổng giải thưởng
500.000 USD

Số quốc gia và vùng lãnh thổ
106

Tổng số vận động viên
>600

Thành tích của ĐTQG Thể thao điện tử Việt Nam

- CS:GO — *Top07*
- PUBG MOBILE — *Top12*
- FOOTBALL 2022 — *Hạng 03 vòng bảng*
- MOBILE LEGENDS — *Top05*

IESF WEC 2023

Địa điểm
Iasi
Romania

Thời gian
23/08 – 05/09/2023

Các môn thi đấu

FOOTBALL 2022 · PUBG MOBILE · MOBILE LEGENDS · TEKKEN · DOTA 2 · CS:GO

Đồng đội nam và đồng đội nữ

Tổng giải thưởng
500.000 USD

Số quốc gia và vùng lãnh thổ
111

Tổng số vận động viên
>600

Thành tích của ĐTQG Thể thao điện tử Việt Nam

- FOOTBALL 2022 — *Top32*
- TEKKEN — *Top48*
- DOTA 2 — *Vòng bảng (Đồng đội nam)*

02 GIẢI ĐẤU THỂ THAO ĐIỆN TỬ TOÀN CẦU - GLOBAL ESPORTS GAMES (GEG)

GEG 2022



Địa điểm

Istanbul

Thổ Nhĩ Kỳ

Thời gian

15-17

Tháng 12, 2022

Các môn thi đấu	Thành tích của ĐTQG Thể thao điện tử Việt Nam
PUBG Mobile	Top01
DOTA 2	
eFootball	Top32
Street Fighter V Champion Edition	

Tổng số vận động viên

>300

Số quốc gia và vùng lãnh thổ

>50

GEG 2023



Địa điểm

Riyadh

Saudi Arabia

Thời gian

12-18

Tháng 12, 2023

Các môn thi đấu

CS:GO (đồng đội nam và đồng đội nữ)	Mobile Legends: Bang Bang		
Tekken 7	PUBG Mobile	DOTA 2	eFootball

Tổng số vận động viên

>300

Số quốc gia và vùng lãnh thổ

>50

Thành tích của ĐTQG Thể thao điện tử Việt Nam

Top05

PUBG Mobile

03 ASIAD 19

Sau khi được đưa vào ASIAD 18 với tư cách là môn thể thao trình diễn, thể thao điện tử chính thức trở thành môn thi đấu tranh huy chương tại ASIAD 19. Theo giới chuyên môn, đây là "cột mốc lịch sử" hướng tới mục tiêu cuối cùng trên các giải đấu theo phong trào Olympic và được thừa nhận rộng rãi.

Tại kỳ đại hội này, đoàn thể thao điện tử Việt Nam tham dự 6/7 bộ môn, gồm Liên Minh Huyền Thoại, Arena of Valor Asian Games Version (Liên Quân Mobile), Peace Elite Asian Games Version (PUBG Mobile), Mộng Tam Quốc 2, EA Sports FC Online và Street Fighter V.

Kết quả, ở bộ môn Arena of Valor Asian Games Version (Liên Quân Mobile), ĐTQG Thể thao điện tử Việt Nam dừng chân tại top 04 chung cuộc, sau khi thua đại diện Thái Lan với kết quả 2–0 tại trận tranh huy chương đồng (HCĐ). Tại bộ môn EA Sports FC Online, hai đại diện của Việt Nam là Hồ Gia Huy và Trương Đức Hiếu lần lượt dừng chân ở top 05 và top 16. Trong khi đó, tại bộ môn Street Fighter V, vận động viên Huỳnh Thoại Chương và Nguyễn Khánh Hùng Châu của Việt Nam lần lượt nhận top 09 và top 23 toàn đoàn. Bộ môn Mộng Tam Quốc 2 ấn định thành tích top 04 đoàn thể thao điện tử Việt Nam và Peace Elite Asian Games Version (PUBG Mobile) là top 09.

Tại bộ môn Liên Minh Huyền Thoại, các đại diện của Việt Nam đã gây bất ngờ lớn sau khi giành chiến thắng trước đối thủ Trung Quốc ngay trong ván đầu tiên của trận tranh huy chương đồng. Điều đặc biệt ở đây là từ trước đến nay, giới chuyên gia và những người hâm mộ luôn đánh giá các vận động viên bộ môn Liên Minh Huyền Thoại của Trung Quốc có kỹ năng và kinh nghiệm thi đấu hơn hẳn các vận động viên Việt Nam.



***Nguồn**: Ảnh chụp màn hình Weibo khi ĐTQG Thể thao Việt Nam thắng ĐTQG Trung Quốc bộ môn LOL trong ván đầu tiên tại trận tranh HCĐ*

Lập tức, kết quả của ván đấu này trở thành đề tài bùng nổ trên Weibo[9]. Chủ đề về trận tranh huy chương đồng tại ASIAD 19 giữa Việt Nam và Trung Quốc trở thành top một trên bảng các chủ đề đang được tìm kiếm nhiều nhất. Những cổ động viên tại khán đài cũng như cư dân mạng của đất nước tỷ dân đều không thể tin vào mắt của mình. Tuy nhiên, sau đó, Việt Nam vẫn để hụt chiếc HCĐ sau khi để thua đối thủ với tỷ số 1–2.

THÀNH TÍCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ Ở CÁC BỘ MÔN VIỆT NAM THAM DỰ TẠI ASIAD 19

Bộ môn	Quốc gia/Vùng lãnh thổ tham dự	Thành tích toàn đoàn	Thành tích Việt Nam
Liên Minh Huyền Thoại	15	1. Hàn Quốc 2. Đài Bắc Trung Hoa 3. Trung Quốc 4. Việt Nam	Top 04
Peace Elite Asian Games Version (PUBG Mobile)	23	1. Trung Quốc 2. Hàn Quốc 3. Đài Bắc Trung Hoa 4. Indonesia	Top 09
Mộng Tam Quốc 2	11	1. Trung Quốc 2. Hong Kong 3. Thái Lan 4. Việt Nam	Top 04
Liên Quân Mobile	15	1. Trung Quốc 2. Malaysia 3. Thái Lan 4. Việt Nam	Top 04
EA Sports FC Online	23	1. Thái Lan 2. Thái Lan 3. Hàn Quốc 4. Indonesia	1. Hồ Gia Huy - Subin (Top 05) 2. Trương Đức Hiếu - Hakumen (Top 16)
Street Fighter V	22	1. Trung Quốc 2. Đài Bắc Trung Hoa 3. Đài Bắc Trung Hoa 4. Hong Kong	1. Huỳnh Thoại Chương - Anubis (Top 09) 2. Nguyễn Khánh Hùng Châu - Shin (Top 23)

[9] Weibo, hay còn gọi là Sina Weibo, là mạng xã hội lớn được sử dụng phổ biến nhất tại Trung Quốc, tương tự như Facebook, Twitter (Theo *Quora*).

04 THÀNH TÍCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM TẠI CÁC SỰ KIỆN, GIẢI ĐẤU KHU VỰC VÀ QUỐC TẾ GIAI ĐOẠN 2022-2023.



Đứng nhất toàn đoàn tại SEA Games 31

16.05 2022

Top 04 - Tốc Chiến thế giới ICONS Global Championship 2022



09.07 2022

Vô địch Liên Quân Mobile quốc tế – AIC 2022



10.07 2022

Vô địch FIFAe Continental Cup 2022



22.10 2022

Top 06 - PUBG Global Championship (PGC)

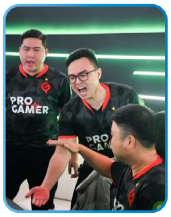


20.11 2022

Vô địch PUBG Mobile tại Global Esports Games 2022



18.12 2022



Top 03 - EA Champions Cup Spring 2023

09.04 2023



Top 04 toàn đoàn tại SEA Games 32

16.05 2023

Top 06 và top 07 - Giải đấu WildRift League-Asia 2023 (WRL A2 2023)

10.06 2023



Á quân - Ionia Invitational Cup 2023



13.09 2023

Top 06 - FIFAe Continental Cup 2023



16.09 2023

Thứ hạng cao tại ASIAD 19



24.09 - 02.10 2023

Top 14 và top 17 - League of Legends World Championship 2023



15.10 - 27.10 2023

Top 05 - PUBG Mobile Global Championship 2023



10.12 2023

Top 06 - PUBG Mobile tại Global Esports Games 2023 (GEG 2023)



15.12 2023

PHẦN 03

CÁC XU HƯỚNG PHÁT TRIỂN THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM TRONG CÁC NĂM TIẾP THEO



I/ THỂ THAO THỂ CHẤT SỐ (PHYGITAL SPORTS)



Thể thao thể chất số (Phygital Sports) là một loại hình thể thao mới dựa trên sự kết hợp giữa thể thao thể chất truyền thống, thể thao điện tử và công nghệ kỹ thuật số nhưng vẫn đảm bảo tính tương đồng trong thi đấu.

Trong một cuộc thi thể thao thể chất số, các đội tuyển (vận động viên) sẽ thi đấu theo hai giai đoạn. Giai đoạn thứ nhất, các đội sẽ thi đấu nội dung thể thao điện tử (thể thao kỹ thuật số) có hình thức tương tự hoặc mô phỏng hoạt động thi đấu của bộ môn thể thao thể chất. Giai đoạn thứ hai, các đội sẽ thi đấu nội dung thể thao thể chất (truyền thống). Kết quả tổng hợp sau 2 giai đoạn sẽ xác định bên thắng cuộc.

Loại hình này xuất hiện lần đầu tiên tại Nga vào đầu những năm 2020 và được nhiều chuyên gia đánh giá là một ý tưởng độc đáo mang tính cách mạng trong hoạt động thể thao. Đặc biệt, ngày 30/11/2023, thể thao thể chất số chính thức được công nhận tại Nga sau khi Duma Quốc gia (Hạ viện) Nga thông qua dự luật về các môn thể thao đổi mới, sáng tạo cũng như kế hoạch tổ chức Thế vận hội của tương lai (Games of the Future) vào đầu năm 2024 tại phiên họp toàn thể.

01 THẾ VẬN HỘI CỦA TƯƠNG LAI (GAMES OF THE FUTURE) TẠI NGA VÀ SỰ VẬN DỤNG SÁNG TẠO CỦA VIỆT NAM

Ngày 21/02/2024, Thế vận hội của tương lai (Games of the Future) chính thức khởi tranh tại thành phố Kazan (Nga). Đây là giải đấu cấp câu lạc bộ mang tính quốc tế đầu tiên của loại hình thể thao thể chất số.

Trong lần đầu tiên được tổ chức, sự kiện chào đón hàng trăm câu lạc bộ đến từ nhiều quốc gia, bao gồm Việt Nam, cùng nhau tranh tài tại 20 bộ môn với tổng giải thưởng là 01 tỷ RUB (khoảng 01 triệu USD). Năm nay, Việt Nam chỉ tham gia thi đấu tại một bộ môn: bóng rổ thể chất số (Phygital Basketball).

Sau 02 ngày thi đấu, đêm ngày 26/02/2024 theo giờ địa phương, đội tuyển Thang Long Warriors (đại diện Việt Nam) đã giành chiến thắng chung cuộc trước đội tuyển Libertadores Phygital Game (đại diện Venezuela) với tỷ số 35–31 và trở thành nhà vô địch tại bộ môn bóng rổ thể chất số trong khuôn khổ của giải đấu.

Trả lời với Sputnik, bà Phạm Thu Hằng, Phát ngôn viên Bộ Ngoại giao Việt Nam, khẳng định: "Việc tham gia các cuộc thi thể thao sẽ góp phần thúc đẩy các hoạt động giao lưu nhân dân, thắt chặt tình đoàn kết, tăng cường hiểu biết giữa nhân dân Việt Nam và nhân dân các nước. Chúng tôi tin tưởng rằng từ chiến thắng và kinh nghiệm tham gia cuộc thi lần này, Việt Nam sẽ tiếp tục tham gia vào các giải đấu khác, đặc biệt là các giải đấu thể hiện xu hướng kết hợp giữa thể thao điện tử và thể thao truyền thống trong tương lai".

THÔNG TIN THẾ VẬN HỘI CỦA TƯƠNG LAI (GAMES OF THE FUTURE)

Địa điểm
Kazan, Nga

Thời gian
21/02 – 03/03/2024

Tổng giải thưởng
01 tỷ RUB
khoảng 01 triệu USD

Tổng số bộ môn
20

Đại diện của Việt Nam
Thang Long Warrior

Tổng số quốc gia tham dự Phygital Basketball Invitational
06

Thành tích của Việt Nam
Vô địch bộ môn Phygital Basketball (Invitational)
Bóng rổ thể chất số

Thực tế, Thế vận hội của tương lai được xây dựng theo phong trào Phygital (kết hợp giữa thể thao thể chất truyền thống với thể thao điện tử), dựa trên ý tưởng của Tổng thống Nga Vladimir Putin. Trong chuyến viếng thăm vào tháng 04/2023, Phó Thủ tướng Nga Dmitry Chernyshenko đã giới thiệu và mời Việt Nam tham dự sự kiện này. Theo ông, sự tham gia của các đội tuyển Việt Nam sẽ mang một ý nghĩa quan trọng, góp phần phát triển thế hệ người Việt vừa có thể chơi thể thao điện tử, vừa có thể chất khỏe mạnh.

Trong bối cảnh sự quan tâm của khán giả vào các môn thể thao truyền thống ngày càng giảm một cách nhanh chóng và tỷ lệ nghịch với tình hình của thể thao điện tử, ông Chernyshenko cho rằng hình thức mới có thể thay thế cái cũ và sẽ là tương lai của nền thể thao thế giới. Với mong muốn mời Việt Nam cùng tham gia vào tiến trình này, Phó Thủ tướng Nga bày tỏ thiện chí giúp Việt Nam thành tập tổ chức, liên đoàn thể thao thể chất số bằng cách chuyển giao kinh nghiệm và công nghệ.

Ngay sau lời mời của ông Chernyshenko, Việt Nam đã giao nhiệm vụ cho VIRESA cử đại diện tham gia quan sát và học tập kinh nghiệm cũng như mô hình của sự kiện.

Với phương châm "Quyết tâm, Đổi mới, Sáng tạo, Tiên phong chuyển đổi số", ngày 06-07/01/2024, VIRESA đã kết hợp cùng Ủy ban Olympic Việt Nam, Hội Thể thao giải trí thành phố Hà Nội và trường Đại học TDTT Bắc Ninh tổ chức Giải đấu toàn quốc Thể thao điện tử và thể chất số năm 2024 (Esports and Phygital Sports Festival Vietnam 2024 - EPF 24). Đây là lần đầu tiên một giải đấu với nhiều nội dung thể thao thế hệ mới, được biết đến là thể thao thể chất số, được tổ chức tại Việt Nam với quy mô hoành tráng và bài bản.

Sự kiện thu hút hơn 5.500 vận động viên tham gia tranh tài trên 108 bộ huy chương với 04 nhóm môn gồm thể thao điện tử (các bộ môn thể thao điện tử phổ biến như Bóng đá điện tử - eFootball, Bóng rổ điện tử - NBA2k, Audition, Truy kích PC, Football Pro), thể thao thể chất số (Phygital sports nội dung Bóng đá, Bóng rổ), thể thao mô phỏng (E-Golf, Thực tế ảo Mission X) và thể thao giải trí số (Recsports, Dance, Teqball, Calisthenics,...).

Tại EPF24, 03 bộ môn được tổ chức thi đấu theo đúng mô hình thể thao thể chất số gồm:





Bóng đá thể chất số (Phygital football)

Các đội tuyển thi đấu nội dung Bóng đá điện tử bộ môn EFootball và Bóng đá trong nhà (Futsal 5vs5)

Bóng rổ thể chất số (Phygital basketball)

Các đội tuyển thi đấu nội dung Bóng rổ điện tử bộ môn NBA2k và Bóng rổ sân 3x3 (thi đấu 2 vs 2)









Vũ đạo thể chất số (Phygital Dance)

Các đội tuyển thi đấu nội dung Vũ đạo điện tử bộ môn Audition kết hợp với 01 nội dung nhảy thuộc nhóm Vũ đạo thể thao giải trí

Giải đấu mở ra cơ hội mới, giúp hệ sinh thái thể thao Việt Nam trong đó có thể thao điện tử có thể tiếp cận với các hoạt động thể chất chuyên nghiệp và bài bản về thi đấu. Bên cạnh đó, sự kiện cũng được kỳ vọng sẽ mở ra tương lai bùng nổ cho sân chơi thể thao điện tử và thể chất số tại Việt Nam.

02 ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN CỦA THỂ THAO THỂ CHẤT SỐ TẠI VIỆT NAM TRONG TƯƠNG LAI

Theo xu thế bùng nổ về công nghệ làm thay đổi thế giới trong kỷ nguyên của chuyển đổi số, với những ưu thế nổi trội của mình, thể thao thể chất số sẽ là một trong những nhân tố quan trọng giúp tạo động lực phát triển mạnh mẽ cho lĩnh vực thể thao và theo đó là những đóng góp không nhỏ vào nền kinh tế.

Từ những thành công của Nga khi tổ chức Thế vận hội của tương lai vào tháng 02/2024, loại hình thể thao này đã khẳng định mình là một sản phẩm hoàn chỉnh, có thể tiếp cận tới nhiều đối tượng.

Tại Việt Nam, theo định hướng phát triển, thể thao thể chất số phấn đấu đấu đến năm 2030, tầm nhìn năm 2050, sẽ đáp ứng được các chương trình hành động chung, phục vụ công cuộc chuyển đổi số trong lĩnh vực giáo dục thể chất và thể dục thể thao, đưa các nội dung thi đấu của thể chất số bao gồm thể thao giải trí và vũ đạo thể thao giải trí đa môn kết hợp thể thao điện tử vào hệ thống thi đấu Hội khỏe Phù đổng và Đại hội Thể thao toàn quốc, tiến đến việc được công nhận là nghề nghiệp, là loại hình kinh tế thể thao đóng góp cho nền kinh tế chung của ngành thể thao và quốc gia.

Ngay trong năm 2024, Việt Nam sẽ tổ chức vòng tuyển chọn quốc gia để lựa chọn các đại diện Việt Nam tham dự các nội dung Thể thao thể chất số tại Thế vận hội của tương lai (Games of the Future) năm 2025.

Cũng theo kế hoạch, trong năm 2024 và 2025, VIRESA sẽ phối hợp với các trường thuộc khối thể dục thể thao và một số trường đại học, cao đẳng, các trường trung học phổ thông để thúc đẩy và đưa mô hình tập luyện, thi đấu thể thao thể chất số vào các trường học nhằm quảng bá và khuyến khích hình thành, phát triển các hoạt động này, tạo phong trào đón đầu xu thế thể thao thể chất số.





II/ HOẠT ĐỘNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ DÀNH CHO PHÁI NỮ

01 PHÁI NỮ Ở ĐÂU TRONG BỐI CẢNH THỂ THAO ĐIỆN TỬ NGÀY NAY?



Ông **NGUYỄN TRẦN SƠN**

Trưởng phòng thể thao điện tử VNGGames

> ***"Việc góp mặt trong 02 kỳ SEA Games liên tiếp đã chứng minh được sức hấp dẫn, tính cạnh tranh và sự công nhận trong hoạt động thi đấu thể thao điện tử của các tuyển thủ nữ."***

Năm 2022, số lượng nữ giới tham gia vào hoạt động giải trí điện tử nói chung và thể thao điện tử nói riêng vẫn theo xu hướng gia tăng và chiếm tỷ lệ khoảng 48% trên toàn thế giới trong khi nam giới chiếm 52% (Theo *ESA*[10]). Con số này cũng tương đương với con số được thống kê tại Đức và Mỹ. Điều này cho thấy tỷ lệ phân bổ giới tính trong giải trí điện tử hiện nay đang khá đồng đều. Đặc biệt, sự quan tâm của phái nữ trong thể thao điện tử nói riêng cũng tăng đáng kể trong năm 2023 khi chiếm 37% tổng khán giả tại châu Âu (Theo *Deloitte*[11]).

Tại Việt Nam, các hoạt động thể thao điện tử dành cho phái nữ cũng để lại nhiều dấu ấn nhất định. Các thành tích nổi bật nhất phải kể đến top 04 chung cuộc ở SEA Games 32 với nội dung đồng đội nữ trong bộ môn Liên Minh Huyền Thoại: Tốc Chiến và Huy chương đồng nội dung đồng đội nữ trong bộ môn Mobile Legends: Bang Bang. Ngoài ra, các bạn nữ có niềm đam mê với thể thao điện tử nói riêng và nội dung giải trí điện tử nói chung có thể tiếp cận lĩnh vực này ở nhiều mảng khác nhau như streamer, KOL,... chứ không chỉ giới hạn ở thi đấu.

---

[10] Entertainment Software Association (2022). 2022 Essential Facts About the Video Game Industry, <*https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/*>. The Entertainment Software Association.

[11] Deloitte (2022). Let's Play! 2022 – The European Esports market, p. 13. Deloitte



02 BÀI TOÁN PHÁT TRIỂN HOẠT ĐỘNG CHO PHÁI NỮ GẶP KHÓ KHĂN

Không quy định nào giới hạn sự tham gia của phái nữ trong thể thao điện tử. Song, để phát triển xa hơn, nữ giới cần vượt qua nhiều hạn chế cũng như thách thức.

Điển hình là thách thức về quy mô, số lượng của các giải đấu thể thao điện tử dành cho tuyển thủ nữ. Vì số lượng nữ giới tham gia thể thao điện tử không lớn, các tuyển thủ nữ thường gặp khó khăn trong việc duy trì hoạt động. Khán giả hiện nay vẫn chưa thể trải nghiệm một giải đấu chuyên nghiệp, quy mô lớn dành cho phái nữ.

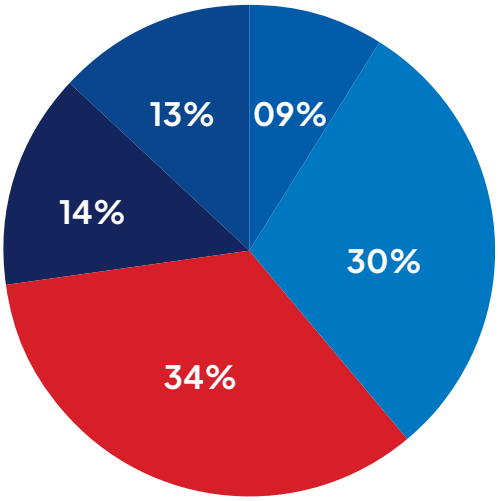
Với tính chất công việc thường xuyên ngồi một chỗ và tiếp xúc nhiều với thiết bị điện tử của các tuyển thủ có thể gây ra nhiều vấn đề sức khỏe. Để đạt được phong độ thi đấu tốt nhất, các tuyển thủ thường xuyên phải luyện tập với cường độ cao trong nhiều giờ đồng hồ. Điều này là một bất lợi với các tuyển thủ nữ khi sức bền không thể so sánh với các tuyển thủ nam.

Ở khía cạnh định kiến, một bộ phận công chúng đánh giá phái nữ không phù hợp với bộ môn thể thao điện tử. Thật không may, điều này đã ảnh hưởng tới bối cảnh thể thao điện tử tại Việt Nam, số liệu được minh chứng thông qua khảo sát của OTA Network năm 2023.

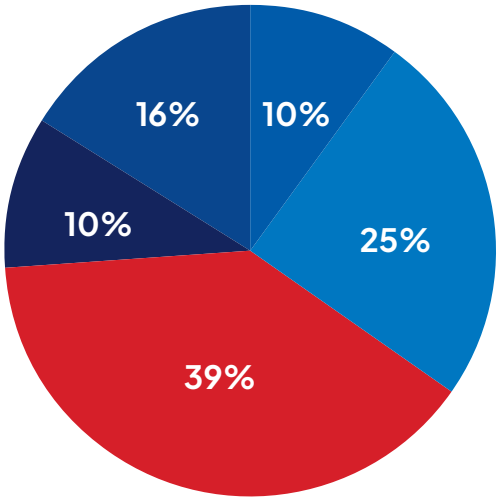
SỐ LIỆU ĐÁNH GIÁ ĐÓNG GÓP CỦA NỮ GIỚI TRONG LĨNH VỰC THỂ THAO ĐIỆN TỬ CỦA CỘNG ĐỒNG

Mức 1 - Không có | Mức 2 - Ít | Mức 3 - Bình thường | Mức 4 - Nhiều | Mức 5 - Rất nhiều

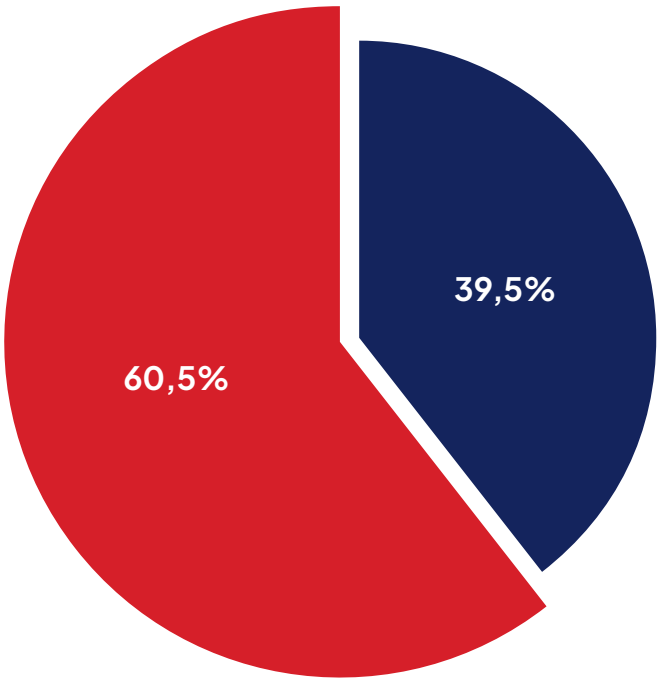
Nâng cao thành tích thể thao điện tử Việt Nam



Nâng cao chất lượng giải đấu thể thao điện tử Việt Nam



03 TƯƠNG LAI HỨA HẸN CHO PHÁI NỮ TRONG NGÀNH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM



MỨC ĐỘ THEO DÕI THỂ THAO ĐIỆN TỬ DÀNH CHO PHÁI NỮ

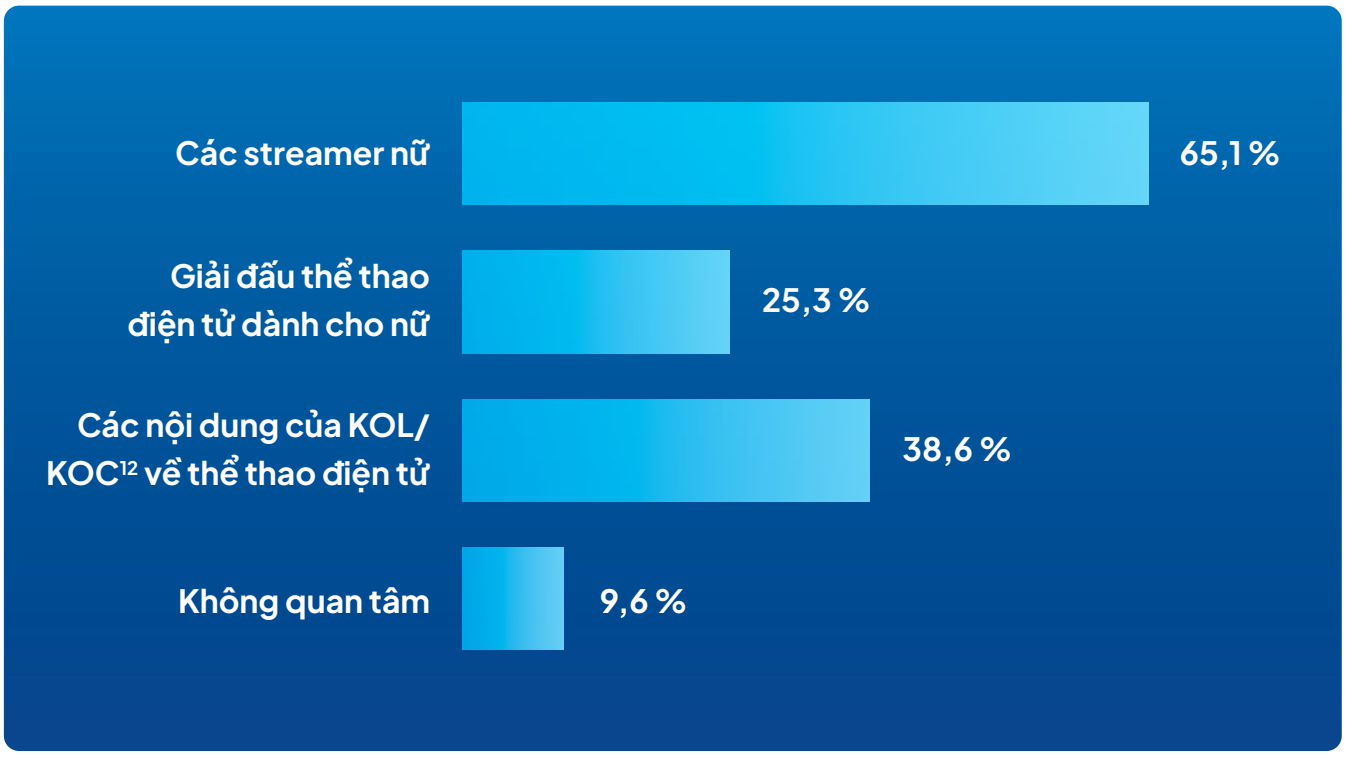
Có
Không

Khảo sát cộng đồng thể thao điện tử về mức độ quan tâm các hoạt động của phái nữ do OTA Network thực hiện năm 2023 đã cho thấy 60,2% người theo dõi thể thao điện tử quan tâm đến sự tham gia của nữ giới. Đây là một dấu hiệu đáng mừng cho thấy cộng đồng đang có sự đón nhận tích cực hơn dành cho các hoạt động thể thao điện tử của phái nữ.

Dù gặp nhiều khó khăn và hạn chế về sức khỏe, phái nữ vẫn có tiềm năng phát triển về nhiều mặt trong ngành thể thao điện tử. Ông Bùi Anh Tuấn, Giám đốc điều hành OEG Esports, cho biết: "Các vận động viên nữ khi tham gia thể thao điện tử có khá nhiều lợi thế ở khả năng thu hút lượng lớn khán giả. Điều đó thể hiện ở lượt tương tác, truy cập đổ về các giải đấu nhờ có sự góp mặt của họ".

Theo đại diện của OEG Esports, lợi thế này là cơ hội vàng cho nữ giới phát triển ở các mảng sáng tạo nội dung, livestream,... Sự tham gia của phái nữ trong nhiều lĩnh vực không chỉ khiến cộng đồng thể thao điện tử trở nên đa dạng hơn mà còn tác động, thay đổi nhận thức của công chúng, giúp họ cởi mở hơn với thể thao điện tử nói chung và phái nữ trong ngành nói riêng.

CÁCH CỘNG ĐỒNG TIẾP CẬN VỚI THỂ THAO ĐIỆN TỬ NỮ



[12]KOC là từ viết tắt của cụm từ Key Opinion Consumer, nghĩa tiếng Việt là người tiêu dùng chủ chốt (Theo *FPT*).

MỘT SỐ STREAMER NỮ NỔI TIẾNG HIỆN NAY (*)

Streamer		Lượng người theo dõi trên mạng xã hội/nền tảng	Nền tảng livestream hiện tại
	Misthy	6,32 triệu 6,5 triệu	Youtube Gaming
	Xuka Nhật Hoa	24.400 987.000	Youtube Gaming
	Nắng	63.900 909.000	Facebook Gaming Youtube Gaming
	Mèo 2k4	818.000	Facebook Gaming
	Lyly Sury	802.000	Facebook Gaming
	Minh Nghi	83.400 492.000	Facebook Gaming Youtube Gaming

(*) Thống kê đến tháng 03/2024

III/ LIÊN KẾT QUỐC TẾ VÀ KHU VỰC



01 NỀN TẢNG VỮNG CHẮC CHO SỰ VƯƠN MÌNH



Ông **ĐỖ VIỆT HÙNG**

Tổng thư ký VIRESA, Phó trưởng ban tổ chức thường trực môn thể thao điện tử tại SEA Games 31, Phó trưởng ban tổ chức môn thể thao điện tử tại SEA Games 32

"Trong vòng 12 tháng, Việt Nam vinh dự 02 lần liên tiếp chủ trì toàn bộ các nội dung thi đấu thể thao điện tử tại Đại hội thể thao Đông Nam Á (SEA Games). Đây là một vinh dự lớn lao mà rất hiếm khi có được. Điều này cũng thể hiện được vị thế và uy tín của thể thao điện tử Việt Nam trên trường quốc tế. Thông qua các sự kiện này, Việt Nam đã quảng bá đầy đủ tiềm năng, bức tranh toàn cảnh và sức hấp dẫn của thể thao điện tử nước nhà. Qua đó, Việt Nam nhận được nhiều đề nghị hợp tác chất lượng, mở ra nhiều cơ hội tiếp cận thị trường thế giới và ngược lại sẽ có nhiều nhà đầu tư được kết nối đến các đơn vị, đối tác trong nước hiệu quả hơn."

Trong những năm gần đây, thể thao điện tử thế giới phát triển theo xu hướng liên kết ngày càng chặt chẽ, xây dựng mạng lưới mang tính chất vừa cạnh tranh, vừa có sự hỗ trợ qua lại giữa các quốc gia. Kết quả, nhiều tổ chức phi chính trị liên kết các cơ quan, tổ chức, liên đoàn thể thao điện tử trên thế giới được thành lập hoặc phát triển mạnh về số lượng thành viên.

Điển hình, năm 2023, Liên đoàn Phát triển Thể thao điện tử châu Đại Dương và Liên đoàn Phát triển Thể thao điện tử châu Âu được thành lập nhằm hỗ trợ phát triển bền vững cho cộng đồng thể thao điện tử trên toàn thế giới nói chung và tại khu vực nói riêng. Tại Đông

Nam Á, ngày 06/10/2021, một thỏa thuận lâm thời về việc hình thành Liên đoàn Thể thao điện tử Đông Nam Á (SEAEF) chính thức được thông qua bởi đại diện của 10 liên đoàn thể thao điện tử quốc gia trong khu vực, gồm Brunei, Campuchia, Indonesia, Lào, Malaysia, Myanmar, Philippines, Singapore, Thái Lan và Việt Nam.

Trước đó, tháng 12/2019, Liên đoàn Thể thao điện tử Toàn cầu (GEF) được thành lập. Tính đến tháng 01/2024, tổ chức này có 154 liên đoàn thành viên. Mặt khác, Liên đoàn Thể thao điện tử Quốc tế (IESF) được thành lập vào năm 2008 với 09 thành viên. Tính đến tháng 04/2024, con số thành viên của tổ chức này đã chạm mốc 144.

Tại Việt Nam, các cơ quan, tổ chức trong ngành thể thao điện tử, dù lớn hay nhỏ, cũng không bỏ lỡ xu thế thời đại này. Theo ông Phạm Bá Duy (Giám đốc điều hành OTA Network), các hoạt động liên kết quốc tế ở Việt Nam được thực hiện trên 02 mức độ:

• Ở mức độ cấp cơ quan Bộ, ngành và Liên đoàn, Hiệp hội và Hội thể thao quốc gia, tại Việt Nam có VIRESA là tổ chức chắp cánh và tạo ra các cơ hội giúp cho thể thao điện tử nước nhà tiếp cận nhiều hơn với bạn bè quốc tế. Điển hình như thúc đẩy các đội tuyển thể thao điện tử Việt Nam tham gia các sự kiện, giải đấu lớn tại khu vực và trên thế giới cũng như xúc tiến và triển khai ký kết với nhiều tổ chức quốc tế, mở rộng hợp tác đa phương, mang về những cơ hội hợp tác cho các bộ phận trong hệ sinh thái thể thao điện tử Việt Nam.

• Ở mức độ tư nhân, các doanh nghiệp thể thao điện tử Việt Nam đã tổ chức nhiều giải đấu mang tầm cỡ quốc tế với sự hợp tác, đầu tư từ các tổ chức nước ngoài. Bên cạnh đó, các đơn vị xây dựng mạng lưới đa kênh, Talent House, Gaming House, những tổ chức, đội nhóm quản lý cộng đồng KOL, streamer như OTA Network và Box Gaming cũng đã xây dựng các hoạt động giúp những tuyển thủ thuộc mạng lưới của mình có thể thi đấu giao hữu hoặc đưa các KOL, streamer đến tham dự các hoạt động liên kết để tạo tiền đề thắt chặt hợp tác quốc tế.









02 THÁCH THỨC

"Để đưa Esports Việt Nam ra thế giới, trước hết cần giải quyết vấn đề mở rộng nguồn thu cho tuyển thủ và đội tuyển. Khi nguồn thu được đảm bảo thì cơ sở vật chất, chất lượng đào tạo sẽ được nâng cao. Đồng thời, việc tham gia thi đấu tại các giải đấu quốc tế cũng dễ dàng hơn và giảm được gánh nặng về chi phí vận hành", đại diện đơn vị chủ quản đội Saigon Phantom nhấn mạnh.

Ngoài ra, sự thiếu đồng bộ về tính phổ biến của các bộ môn thể thao điện tử cũng là một trong những thách thức cần nhắc đến hiện nay. Cụ thể là một số bộ môn thể thao điện tử rất phổ biến trên thế giới nhưng hiện quy mô tại Việt Nam còn khá nhỏ (Tekken, Street Fighter, DOTA 2, Counter-Strike: Global Offensive,...). Điều này một phần do nhiều bộ môn chưa có đầu mối đại diện phát triển tại Việt Nam hoặc chưa có nhà phát hành tuân thủ đầy đủ theo các quy định pháp luật hiện hành đối với việc phát hành trò chơi này trong nước.



Ông **PHẠM VĂN THÀNH**

Giám đốc VTC Game

> ***"Trên thực tế, các bộ môn thể thao điện tử phổ biến trên thế giới luôn được các nhà phát hành Việt Nam quan tâm và ngỏ lời hợp tác với nhà sản xuất. Tuy nhiên, quy mô của các bộ môn này ở Việt Nam còn khá hạn chế và chưa sở hữu cộng đồng lớn, vì vậy các nhà sản xuất luôn cảm thấy e ngại về việc kết nối với các đầu mối đại diện phát triển tại Việt Nam. Ngoài ra, các bộ môn như Tekken, Street Fighter được chơi trên hệ máy console nên chưa phổ biến tại Việt Nam."***

Một yếu tố khác mà thị trường cần chú ý là việc trang bị đầy đủ về kỹ thuật và pháp lý cho các tuyển thủ chuyên nghiệp khi tham gia các giải đấu quốc tế. Ông Nguyễn Trần Sơn, Trưởng phòng thể thao điện tử VNGGames, chỉ ra rằng đường truyền và visa cho các tuyển thủ là hai vấn đề cần chú trọng và cũng là thách thức cho thể thao điện tử Việt Nam hiện nay. Ví dụ, trường hợp năm 2022, đại diện VCS Việt Nam - GAM Esports, bị từ chối khi xin visa để tham dự Giải vô địch thế giới Liên Minh Huyền Thoại tổ chức tại Mỹ. Mặc dù, cả đội tuyển vẫn đến Mỹ đúng hẹn nhưng vấn đề visa đã trở thành một trong những nỗi lo của cộng đồng người hâm mộ thể thao điện tử Việt Nam trước những dịp tham gia giải đấu quốc tế.

Trong khi đó, vấn đề đường truyền thường xảy ra khi các đội tuyển, tuyển thủ tham gia các giải đấu quốc tế theo hình thức trực tuyến. Thông thường, khi tổ chức một giải đấu trực tuyến, các quốc gia tham dự phải dùng chung một máy chủ đặt tại nước chủ nhà và thường gặp tình trạng đường truyền không ổn định, gây ảnh hưởng trực tiếp đến thi đấu. Vấn đề kỹ thuật chưa đảm bảo là lý do chính khiến Việt Nam không thể tham gia các giải đấu quốc tế theo hình thức trực tuyến ở châu Âu hay Bắc Mỹ dù năng lực của tuyển thủ thì luôn sẵn sàng.

03 TIỀM LỰC VÀ SỰ ỦNG HỘ CỦA CHÍNH PHỦ

Như những thông tin đã nêu ở các phần trước, Việt Nam là một quốc gia sở hữu nhiều tiềm năng để phát triển thể thao điện tử. Đặc biệt, các tiềm năng này có thể được phát huy tốt hơn nhờ nhờ sự ủng hộ của Chính phủ, cả về mặt trực tiếp lẫn mặt gián tiếp.

Với tư cách là tổ chức xã hội nghề nghiệp hoạt động theo sự quản lý nhà nước của Bộ Văn hóa Thể thao và Du lịch, VIRESA đặt ra các mục tiêu phát triển thể thao điện điện tử Việt Nam và đại diện cho Việt Nam trong các hoạt động hợp tác, liên kết đa quốc gia, tạo tiền đề cho sự đầu tư của quốc tế vào thị trường trong nước và tăng cơ hội giao lưu với các tổ chức trên thế giới cũng như hoàn thành sứ mệnh đưa đất nước trở thành điểm đến của các giải đấu thể thao điện tử khu vực và quốc tế.

Điển hình, tháng 04/2023, VIRESA và Liên đoàn Thể thao điện tử châu Á (AESF) đã ký hợp tác hướng đến quảng bá, phát triển bền vững thể thao điện tử trong khu vực châu Á nói chung và Việt Nam nói riêng. Tháng 05/2022, Hội cùng Liên đoàn Thể thao điện tử Campuchia (EFC) ký hợp tác toàn diện trong việc tổ chức thể thao điện tử tại SEA Games 32. Trước đó, VIRESA còn ký hợp tác về phát triển thể thao điện tử với nhiều liên đoàn, hiệp hội và tổ chức khác trong khu vực và trên thế giới.

Đại diện Hội cũng thường xuyên tham gia các sự kiện chia sẻ kinh nghiệm, tăng sự hiện diện của Việt Nam với bạn bè quốc tế như Hội nghị Thể chất số Thế giới 2024 (Thổ Nhĩ Kỳ) hay Hội nghị thượng đỉnh thể thao điện tử 2022 (Hàn Quốc) do Liên đoàn thể thao điện tử quốc tế (IESF) tổ chức.

Bên cạnh đó, việc tăng cường liên kết khu vực và hợp tác quốc tế còn hỗ trợ mục tiêu đưa thể thao điện tử trở thành một môn thể thao thành tích cao của Việt Nam. Theo ông Dương Vi Khoa (Phó Chủ tịch VIRESA), khi tham gia thi đấu ở nước ngoài, các đội tuyển, tuyển thủ/vận động viên thường gặp nhiều khó khăn khiến kết quả thi đấu bị ảnh hưởng, thậm chí không thể tham gia thi đấu. Song, với sự hỗ trợ của VIRESA, những vướng mắc này đã giảm đi rất nhiều. Điển hình, về vấn đề pháp lý, Hội đại diện cho các tuyển thủ thực hiện các thủ tục liên quan đến vấn đề xin visa, nhập cảnh với quốc gia đăng cai tổ chức sự kiện. Hội trở thành đầu mối liên hệ, làm việc giữa ban tổ chức giải đấu với đội tuyển thi đấu thể đảm bảo tất cả tuyển thủ đều nắm rõ luật, thuận lợi bốc thăm và tham gia thi đấu.

Mặt khác, VIRESA cũng sẽ hỗ trợ đăng ký lịch tập luyện, sắp xếp chỗ ăn ở để đảm bảo các đội tuyển và tuyển thủ có thể đạt trạng thái tốt nhất khi vào trận. Trong quá trình thi đấu, nếu có vấn đề phát sinh, Hội sẽ trực tiếp can thiệp, giải quyết để đảm bảo công bằng cho đội tuyển, tuyển thủ.

Một số sự kiện, giải đấu khu vực và quốc tế điển hình có sự tham gia và chủ trì của VIRESA phải kể đến là ASIAD 19 (tháng 09–10/2023), Giải đấu giao hữu Liên Minh Huyền Thoại Việt Nam - Hàn Quốc (tháng 09/2023), IESF WEC 2023 và IESF WEC 2022, GEG 2023 và GEG 2022, SEA Games 32 (tháng 05/2023),...

Kết quả, với tư cách là đại diện đầu mối của ngành và theo Thông tư 06/2021/TT-BVHTTDL quy định tiêu chuẩn phong đẳng cấp vận động viên thể thao thành tích cao, VIRESA đã vinh danh 62 vận động viên có thành tích tốt trong năm 2022 và 63 vận động viên có thành tích tốt trong năm 2023.

Ngoài ra, Chính phủ cũng thường xuyên triển khai các hành động trực tiếp nhằm hỗ trợ, tạo điều kiện cho sự phát triển của ngành nói chung và các việc liên kết khu vực, quốc tế của ngành nói riêng như thông qua các sáng kiến có lợi, ưu đãi thuế, đầu tư vào cơ sở hạ tầng và thành lập các khu công nghệ và trung tâm đổi mới.

Điển hình, năm 2016, Chính phủ ban hành Quyết định số 1755 QĐ-TTg, phê duyệt Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030, trong đó xác định phát triển phần mềm và trò chơi giải trí là một trong 13 lĩnh vực quan trọng[13]. Thể thao điện tử dưới vai trò là một trong những bộ môn thể thao chính thức cũng được chú trọng phát triển theo hạng mục thể dục thể thao nói chung.

Mới đây, Kết luận số 70–KL/TW, ngày 31/1/2024 của Bộ Chính trị về phát triển thể dục, thể thao trong giai đoạn mới[14] cũng chỉ ra quốc gia cần chú trọng cơ chế, chính sách đầu tư, phát triển thiết chế, cơ sở hạ tầng, thể thao chuyên nghiệp, thể thao thành tích cao, thể thao quần chúng, giáo dục thể chất và thể thao trường học, khung khổ pháp lý về kinh tế thể thao, quyền sở hữu, chuyển nhượng, khai thác bản quyền và tài trợ, thúc đẩy xã hội hóa. Nhờ vậy, các tổ chức, hoạt động thể thao điện tử trong nước và liên kết quốc tế sẽ diễn ra dễ dàng, hiệu quả hơn.

Đồng thời, mới đây Bộ Thông tin truyền thông đang tổng hợp ý kiến "Dự thảo chiến lược quản lý và phát triển ngành công nghiệp trò chơi điện tử trên mạng tại Việt Nam, giai đoạn 2025–2030" trong đó dự kiến có một số nội dung liên quan đến thể thao điện tử như :

• Bổ sung mã ngành, mã nghề đào tạo lĩnh vực thể thao điện tử vào hệ thống đào tạo tại các trường đại học, cao đẳng, học viện...

• Từng bước nghiên cứu, đề xuất đưa môn thể thao điện tử vào thi đấu tại các sự kiện thể thao lớn của quốc gia như Hội khoẻ phù đổng và Đại hội thể dục thể thao toàn quốc.

[13] Căn cứ Quyết định số 1755/QĐ-TTg ngày 08 tháng 09 năm 2016 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Chiến lược phát triển các ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam đến năm 2020, tầm nhìn đến năm 2030.

[14] Căn cứ Kết luận số 70–KL/TW, ngày 31/1/2024 của Bộ Chính trị về phát triển thể dục, thể thao trong giai đoạn mới.

IV/ CÔNG NGHỆ VÀ THỂ THAO ĐIỆN TỬ



01 CÔNG NGHỆ SẢN XUẤT: TRƯỜNG QUAY ẢO

Trong bối cảnh COVID-19, các giải đấu buộc phải tổ chức theo hình thức trực tuyến khiến công nghệ trường quay ảo (virtual stage)[15] trở thành một biện pháp hữu hiệu được đưa vào áp dụng và ngày càng được sử dụng một cách đa dạng hơn ở thời điểm hiện tại. Với công nghệ này, nhà sản xuất có thể tạo những hiệu ứng, màn trình diễn ấn tượng bao gồm dựng bối cảnh giải đấu trực tuyến, hiện các thông tin, thông số và bảng điểm giải đấu, từ đó tạo nên hình ảnh giải đấu chuyên nghiệp, có sự đầu tư.

"Sở dĩ virtual stage ngày càng được áp dụng nhiều hơn vào thể thao điện tử vì không phải giải đấu nào cũng được tài trợ với kinh phí hoành tráng và tổ chức theo hình thức trực tiếp. Những giải đấu không đòi hỏi quy mô lớn như vòng loại, vòng bán kết hoặc các giải lớn không tổ chức có khán giả đến xem trực tiếp sẽ được tổ chức trực tuyến và áp dụng virtual stage", ông Phạm Xuân Thủy, Giám đốc điều hành VPT Media, chia sẻ.

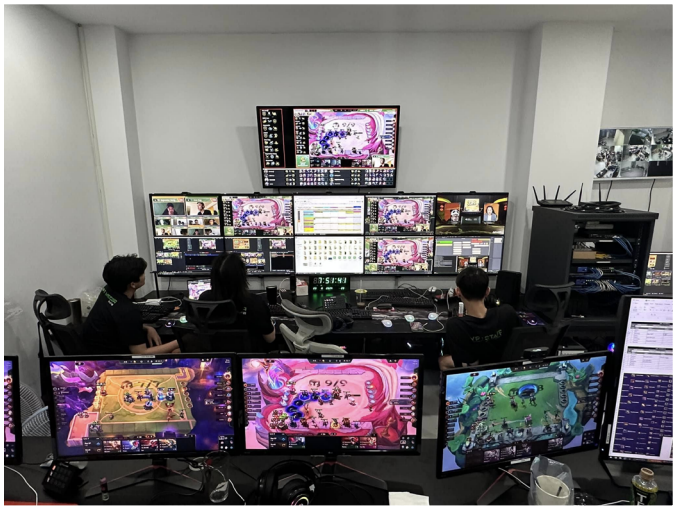
Giải đấu điển hình sử dụng thành công công nghệ này có thể kể đến Giải vô địch Liên Quân Mobile châu Á (AIC) được tổ chức vào năm 2022 và 2023 nhận được nhiều phản hồi tích cực từng cộng đồng thể thao điện tử.



[15] Công nghệ trường quay ảo (virtual stage) là sân khấu được thiết lập bằng các công cụ kỹ thuật số, thường được sử dụng khi tổ chức các sự kiện ảo được phát trực tuyến hoặc phát sóng (Theo *Novelty Spain*).

Theo ông Phan Hoàng Long, Giám đốc sản xuất VPT Media, chi phí mua mới thiết bị sẽ rất lớn, bao gồm camera, tracking, máy tính và một số phụ kiện, thiết bị phụ đi kèm. Đó là chưa kể đến việc để dựng lên một trường quay ảo hoàn chỉnh phải cần dùng đến những phần mềm mất phí chuyên dụng với chi phí không nhỏ.











So với trường quay thật, trường quay ảo tiết kiệm nhân lực hơn nhưng cũng đòi hỏi nguồn nhân lực có chuyên môn cao hơn. Mỗi sự kiện sử dụng virtual stage cần ít nhất 10 vị trí. Điển hình nhất là thiết kế và kỹ thuật, ánh sáng, thiết kế hình ảnh 2D, thiết kế chuyển động 2D, thiết kế mô hình 3D, thiết kế hiệu ứng chuyển động cho các mô hình, kỹ thuật camera, kỹ thuật phần mềm, kỹ thuật ánh sáng, nhân sự liên quan đến máy tính: phần cứng và phần mềm, nhân sự quay cam.

Dễ thấy rằng virtual stage sẽ phát huy được ưu điểm của mình tốt hơn ở những giải đấu có quy mô nhỏ, không cần tổ chức trực tiếp.

Như vậy, công nghệ ảo khá thích hợp với các giải bán chuyên và giải đấu nhỏ trực tuyến. Do đó, các đơn vị tổ chức giải đấu thể thao điện tử hiện nay như OTA Network hay OEG Esports luôn nghiên cứu, phát triển và áp dụng công nghệ ảo vào các sự kiện phát sóng, giải đấu thể thao điện tử nhằm mục đích đem lại cho người xem những trải nghiệm thú vị và chất lượng nhất.

02 NỀN TẢNG HỖ TRỢ: BLOCKCHAIN



Ông **JASON TRAN**
Giám đốc điều hành
Công ty Công nghệ Wallacy

"Blockchain có thể nói là một công nghệ tương lai, là một làn gió mới dành cho các nhà phát hành thể thao điện tử mở rộng nguồn doanh thu một cách bền vững hơn. Còn đối với người chơi và người hâm mộ, nhờ công nghệ blockchain họ trở thành một phần của dự án đó chứ không còn là "người ngoài" nữa."

Công nghệ blockchain là một cơ chế cơ sở dữ liệu tiên tiến cho phép chia sẻ thông tin minh bạch trong một mạng lưới. Cơ sở dữ liệu chuỗi khối lưu trữ dữ liệu trong các khối được liên kết với nhau trong một chuỗi. Dữ liệu có sự nhất quán theo trình tự thời gian vì không thể xóa hoặc sửa đổi chuỗi mà không có sự đồng thuận từ mạng lưới. Với các đặc tính tuyệt vời, blockchain là một công nghệ hỗ trợ nhiều mặt khác nhau của cuộc sống và sẽ ngày càng được áp dụng nhiều hơn ở nhiều lĩnh vực.

Trong lĩnh vực giải trí điện tử, blockchain tham gia với vai trò chuyển giao quyền lực từ các công ty sáng tạo hoặc nhà phát hành nội dung giải trí điện tử sang người sử dụng. Theo đó, mỗi người tham gia giải trí điện tử đều có thể toàn quyền kiểm soát tài khoản và tài sản kỹ thuật số của mình. Họ cũng có thể tự do giao dịch những tài sản này mà không gặp hạn chế từ bên phát hành.





***Nguồn**: Binance Academy, 2019*[16]

[16] (2019). Ứng Dụng Blockchain: Lĩnh vực Gaming, *https://academy.binance.com/vi/articles/blockchain-use-cases-gaming?fbclid=IwAR2ouVd9rKpjOmSRtQccFL6WbmZ0oMRIUPtaYD-Q66Hv5RzR2a5NputTeYg#header-3*. Binance Academy

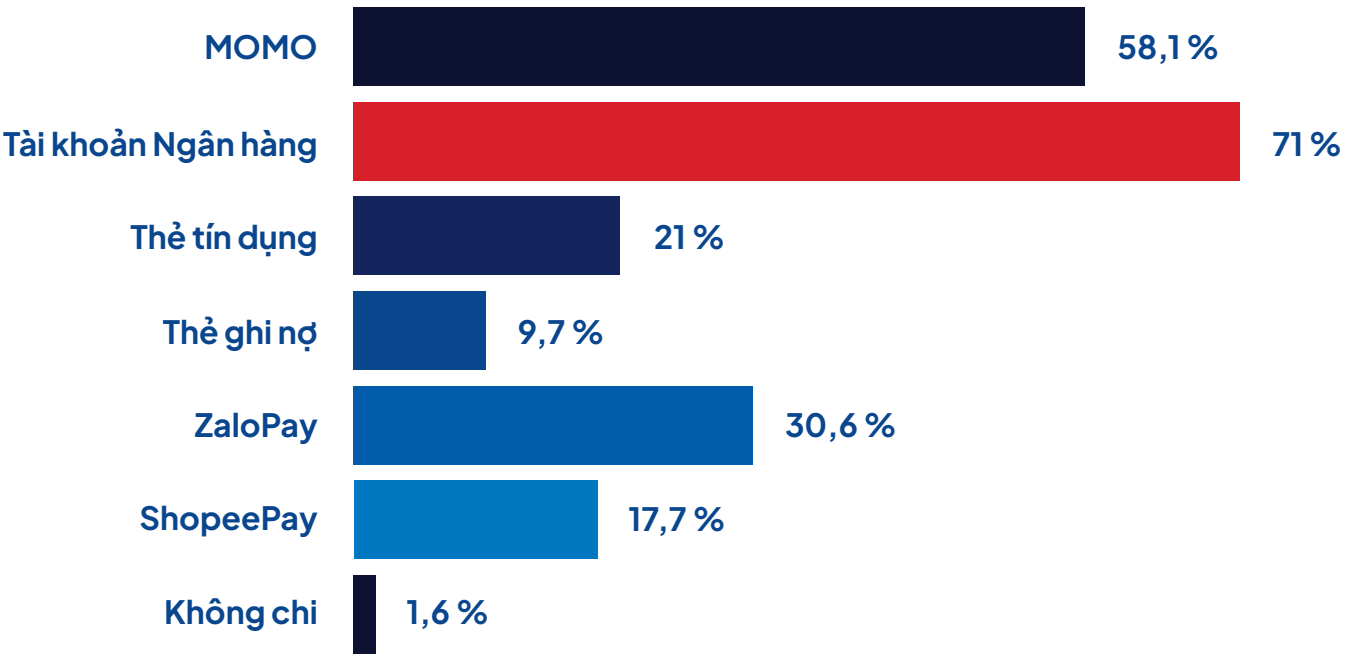
Tuy nhiên, công nghệ blockchain cũng có những thách thức đáng kể cần phải vượt qua. Đặc biệt là khi nhà phát hành thể thao điện tử và người dùng đang ở giai đoạn đầu để tìm hiểu và thích nghi với công nghệ mới.

Ngoài ra, hành lang pháp lý cho việc triển khai công nghệ Blockchain cũng đang được Nhà nước nghiên cứu và hoàn thiện, nên nhà phát hành cũng sẽ cần thêm thời gian thích ứng.

03 NỀN TẢNG THANH TOÁN – DONATE

Đối với thể thao điện tử, việc người xem ủng hộ các đội tuyển, tuyển thủ và chi tiền cho các hoạt động, sản phẩm của đội nhóm mình theo dõi rất phổ biến. Do đó, nền tảng thanh toán và donate được cộng đồng đặc biệt quan tâm. Hiện nay, rất nhiều hình thức thanh toán phổ biến như qua tài khoản ngân hàng, ví điện tử và thẻ cào. Thậm chí, các nhà phát hành còn có thể làm việc với các cổng thanh toán trung gian để phục vụ nhu cầu của người hâm mộ.

NGƯỜI THAM GIA THƯỜNG SỬ DỤNG CÁC PHƯƠNG TIỆN THANH TOÁN NÀO CHO THỂ THAO ĐIỆN TỬ?



Theo kết quả khảo sát của OTA Network, trong năm 2023, Momo, ZaloPay và ShopeePay là những phương tiện thanh toán được ưa chuộng nhất sau tài khoản ngân hàng. Hơn 58,1% người dùng lựa chọn hình thức thanh toán là MoMo cho các khoản chi cho thể thao điện tử. Trong khi đó, 30,6% tin dùng ZaloPay và 17,7% ưa chuộng ShopeePay. Có thể thấy, ví điện tử đang dần trở thành một trong những hình thức thanh toán cho thể thao điện tử phổ biến nhất bởi những ưu điểm sẵn có và ngày càng phát triển hơn.

Thách thức lớn nhất đối với những nhà phát triển phương thức thanh toán online nói chung và dành cho thể thao điện tử nói riêng là tệp khách hàng dưới 18 tuổi chưa có tài khoản ngân hàng và những khách hàng vùng sâu vùng xa. Bên cạnh đó, thị trường này sẽ còn cạnh tranh hơn nữa khi xuất hiện những tổ chức tài chính quốc tế như Visa, Mastercard, JCB,... với những chương trình khuyến mãi riêng dành để thanh toán các loại nội dung giải trí điện tử.

Điển hình, tháng 07/2023, ngân hàng MB Bank đã hợp tác với Mastercard cho ra mắt dòng thẻ MB Hi Collection LoL với mục tiêu đơn giản hóa quy trình thanh toán cho bộ môn Liên Minh Huyền Thoại, mang đến nhiều tính năng và ưu đãi độc quyền được thiết kế riêng cho chủ thẻ đam mê thể thao điện tử. Điều này cho thấy sức nóng và tiềm năng phủ sóng cộng đồng của thể thao điện tử đã khiến các tổ chức tài chính không thể bỏ qua.



Ông **LÊ ĐỨC ANH**

Giám đốc Marketing
Công ty cổ phần AppotaPay

"Với những tổ chức tài chính, thể thao điện tử là cánh cửa đến với GenZ[17] chứ không phải là cánh cửa đến với lợi nhuận. Thể thao điện tử là một thị trường rất rộng lớn và có tính tiếp cận rất cao do đó những đơn vị tài chính quốc tế thường nhắm để quảng bá thương hiệu."

[17] Generation Z (GenZ) là cách gọi thế hệ những người sinh từ năm 1997 đến năm 2012, tiếp nối thế hệ Millennials (Theo *Investopedia*)

04 THỂ THAO MÔ PHỎNG VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THỰC TẾ ẢO



Ông **NGUYỄN HUY PHƯỚC**
Bình luận viên thể thao điện tử

> ***"Sự yêu thích của người tham gia đối với thể thao mô phỏng xuất phát từ tình yêu với thể thao truyền thống. Mọi người thích xem các môn thể thao ngoài đời thì cũng sẽ thích tự mình chơi nó như một sự thể hiện bản thân và thỏa mãn tính giải trí."***

Thể thao mô phỏng là xu hướng đã thu hút rất nhiều những người trẻ yêu thích thể thao quan tâm và tham gia. Trong đó, các bộ môn phổ biến có thể kể đến như FIFA (bóng đá điện tử), NBA (bóng rổ điện tử), iRacing (đua xe điện tử), PGA Tour 2K (golf điện tử) và Tennis Clash (quần vợt điện tử).

Tại Việt Nam, FIFA Online 4 là một trong những môn thể thao mô phỏng được yêu thích và tham gia nhiều nhất với hơn một triệu lượt tải ở cả 02 nền tảng PC và điện thoại. Với lượng người tham gia lớn, hệ thống giải đấu của FIFA Online 4 cũng được nhà phát hành đầu tư bài bản và đem lại nhiều tiếng vang lớn trên thị trường quốc tế.



Đội tuyển Việt Nam FIFA Online 4 tại SEA Games 31



ProGamers FIFAe Continental Cup 2022

Trong giai đoạn 2022–2023, cộng đồng FIFA Online 4 Việt Nam đã tạo những ấn tượng tốt trong các lần tham gia giải đấu quốc tế với loạt thành tích như huy chương bạc SEA Games 31, top 03 EACC Spring 2023 và top 06 FIFAe Continental Cup 2023.

Trong tương lai, không chỉ FIFA Online 4 mà những môn thể thao mô phỏng khác cũng có cơ hội phát triển và mở rộng rất lớn tại Việt Nam. Không thể phủ nhận, thể thao mô phỏng có sức hút rất lớn đối với cộng đồng đam mê những môn thể thao thực.

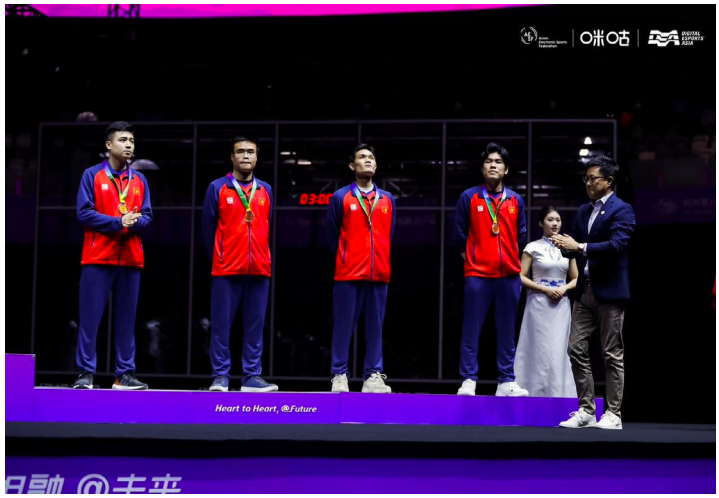
Bên cạnh FIFA Online, Mission X cũng là một ngôi sao đang lên trong thể thức thể thao mô phỏng khi có lối chơi phù hợp với cả người lớn lẫn trẻ em. Với các thiết bị hỗ trợ như kính thực tế ảo và thiết bị thông minh có kết nối với internet, người chơi có thể tạo sàn đấu bắn súng với nhiều dạng môi trường và lựa chọn linh hoạt về số người tham gia.

Cụ thể, Mission X sử dụng công nghệ XR (Extended Reality) hay còn gọi là "thực tế mở rộng" – một thuật ngữ cho các công nghệ nhập vai bao gồm hoặc kết hợp những công nghệ đang rất phổ biến như AR (thực tế tăng cường), VR (thực tế ảo) và MR (thực tế hỗn hợp) cùng công nghệ cảm biến, giúp việc kết hợp giữa thế giới thực và ảo mượt mà hơn và tạo ra trải nghiệm nhập vai hoàn toàn cho người thi đấu. Hiện tại, bộ môn này đang là hoạt động giải trí ưa chuộng của nhiều cá nhân cũng như phổ biến tại nhiều khu vui chơi giải trí tạiViệt Nam cũng như trên khắp thế giới. Đặc biệt trò chơi sử dụng công nghệ XR đã được đưa vào thi đấu trình diễn tại Asian Games 19 tại Hàng Châu, Trung Quốc và đội tuyển quốc gia Việt Nam đã đoạt huy chương đồng.

Là một bộ môn còn tương đối mới ở Việt Nam nên để duy trì và tiếp nối thành tích, tháng 01/2024 và tháng 08/2024, VIRESA cùng Công ty TNHH Công nghệ Holomia đã đưa Mission X vào thi đấu thử nghiệm tại Giải đấu toàn quốc Thể thao điện tử và Thể chất số 2024 (Esports & Phygital Sports Festival Vietnam 2024 – EPF24) cũng như Giải vô địch Thể thao điện tử & vũ đạo thể thao giải trí số đa môn – TECH BEAT II 2024 đã thu hút hàng trăm người chơi và trải nghiệm. Bằng những thế mạnh của mình, Mission X được đánh giá cao và nhận về nhiều phản hồi tích cực.



Hoạt động trải nghiệm Mission X tại Vietnam GameVerse 2024



ĐTQG Việt Nam đạt HCĐ môn trình diễn bộ môn XR Sports tại ASIAD 19



V/ HỆ THỐNG GIẢI ĐẤU PHONG TRÀO - ĐÀO TẠO TRẺ

01 GIẢI ĐẤU PHONG TRÀO - BƯỚC ĐỆM CHO CÔNG TÁC ĐÀO TẠO TUYỂN THỦ TRẺ TẠI VIỆT NAM

Khi cộng đồng thể thao điện tử ngày càng mở rộng, các giải đấu phong trào, bán chuyên cũng ngày càng phát triển với quy mô và cơ cấu như một giải đấu chuyên nghiệp. Những giải đấu dành cho cộng đồng trẻ nhận được sự quan tâm lớn từ cộng đồng như chuỗi giải "Try Hard Dogs" năm 2024 do OTA Network tổ chức đã tiếp cận thành công hàng triệu khán giả trẻ. Điều này khẳng định để thể thao điện tử Việt Nam có thể phát triển xa hơn thì vấn đề gốc rễ không nằm ở giải chuyên nghiệp mà nằm ở các sân chơi cộng đồng cho giới trẻ.



Giai đoạn 2022–2023 được coi là giai đoạn bùng nổ của thể thao điện tử sinh viên với nhiều hệ thống giải đấu lớn và ngày càng chuyên nghiệp so với trước đây. Các giải đấu này đều đã rất thành công trong việc thúc đẩy phong trào trong cộng đồng và để lại nhiều cơ hội, tiềm năng phát triển cho các bạn trẻ sinh viên muốn thử sức với ngành thể thao điện tử (*Esca*, 2023)[18].

[18] ESCA (2023). 2023 - Năm bùng nổ cho Esports sinh viên Việt Nam <*https://esca.vn/news/community/223-2022-nam-bung-no-cua-Esports-sinh-vien*>. ESCA.

BẢNG THÔNG TIN MỘT SỐ GIẢI ĐẤU THỂ THAO ĐIỆN TỬ NỔI BẬT CHO SINH VIÊN GIAI ĐOẠN 2022-2023

	Đơn vị tổ chức	Hình thức	Bộ môn
Hanoi Open Student Cup (HOSC 2023)	Câu lạc bộ Thể thao điện tử NEC (trực thuộc trường Đại học Kinh tế Quốc dân)	Trực tiếp	Liên Minh Huyền Thoại VALORANT
Giải đấu thể thao điện tử sinh viên toàn quốc (NSOC 2023)	VIRESA và Ocean Entertainment Group (OEG)	Trực tiếp kết hợp trực tuyến	Liên Minh Huyền Thoại VALORANT
Hệ thống giải đấu ESCA CAMPUS Series 2023	Tổ chức hoạt động trong lĩnh vực đào tạo, hỗ trợ và đầu tư phát triển phong trào thể thao điện tử cho cộng đồng học sinh, sinh viên - ESCA	Trực tiếp	Liên Minh Huyền Thoại VALORANT Liên Quân Mobile ...
VALORANT Greenwich NTTU Cup 2022 (GXN Cup 2022)	Câu lạc bộ Thể thao Điện tử Đại học Nguyễn Tất Thành và Câu lạc bộ Thể thao Điện tử Đại học Greenwich Hồ Chí Minh	Trực tiếp	VALORANT
Giải đấu Thể thao điện tử Sinh viên (UEC 2022)	VIRESA và Công ty Cổ phần VNG	Trực tuyến	PUBG Mobile Liên Minh Huyền Thoại: Tốc Chiến VALORANT
Giải Gây quỹ hướng về miền Trung năm 2022	CLB Thể thao điện tử trường Đại học Khoa học Tự nhiên	Trực tiếp	Liên Minh Huyền Thoại FIFA Online 4

Có thể thấy, đóng góp của các CLB thể thao điện tử trong môi trường giáo dục là yếu tố quan trọng trong quá trình phát triển phong trào, từ đó phát hiện và tập trung đào tạo các nhân tố tiềm năng, bổ sung lực lượng cho đội tuyển quốc gia, thúc đẩy thể thao điện tử Việt Nam phát triển chuyên nghiệp. Do đó, sau một thời gian dài ấp ủ và chuẩn bị, ngày 10/5/2024, tại Thành phố Hồ Chí Minh, VIRESA đã tổ chức Công bố quyết định thành lập Liên minh Câu lạc bộ thể thao điện tử toàn quốc (ECU - Esports Clubs Union). Ông Vũ Hoàng Sơn, Giám đốc Esports Funtap Games, phụ trách chuyên môn của ECU cho biết: "ECU có nhiệm vụ trọng tâm là kết nối, điều phối tổng thể hoạt động của các Câu lạc bộ thể thao điện tử, ban đầu tập trung vào các câu lạc bộ thể thao điện tử sinh viên tại các trường trên toàn quốc. ECU sẽ từng bước chuẩn hoá, nâng cấp để đồng bộ và phát huy tốt nhất vai trò của các câu lạc bộ, đóng góp thiết thực vào sự phát triển phong trào thể thao điện tử trong sinh viên bao gồm hoạt động thi đấu và hướng nghiệp..."

Từ năm 2021, hệ thống giải đấu thể thao điện tử sinh viên toàn quốc UEC đã tạo ra nền tảng rất vững chắc để thúc đẩy phong trào. UEC trong thời gian qua đã và đang nhận được sự đồng hành, ủng hộ của nhiều trường và các tổ chức trong nước như Viettel, VTVcab, FPT.... Điều này đã khẳng định hướng đi đúng đắn của VIRESA trong việc tập trung phát triển toàn diện phong trào trong lực lượng sinh viên.

Thông qua sự điều hành của Liên minh, các giải đấu thể thao điện tử phong trào cho sinh viên tại các trường đại học, cao đẳng sẽ được triển khai bài bản hơn. Mục tiêu trước mắt của Liên minh là định hướng các hoạt động liên quan đến thể thao điện tử trong phạm vi các trường đại học trên toàn quốc, từ đó mở rộng phạm vi ra các CLB thể thao điện tử bán chuyên và chuyên nghiệp. Các giải đấu phong trào, bán chuyên cũng được tổ chức một cách hệ thống và quy mô lớn.

Nhận xét về ảnh hưởng của những giải cộng đồng tới sự phát triển về mặt đào tạo của thể thao điện tử, ông Bùi Anh Tuấn, Giám đốc điều hành OEG Esports, cho hay khi một cộng đồng càng lớn mạnh và mang tới nhiều giá trị tích cực cho xã hội sẽ dẫn tới sự tham gia của nhiều đơn vị, nhà tổ chức sẽ sẵn sàng đầu tư các giáo trình huấn luyện bài bản và xây dựng các cơ sở giáo dục thể thao điện tử.

Các giải đấu phong trào trong cộng đồng hiện nay, đặc biệt trong cộng đồng sinh viên, chính là một bước đệm quan trọng cho công tác đào tạo lớp tuyển thủ trẻ tại Việt Nam. Tuy nhiên, ông Lê Thiên Hà, Cựu huấn luyện viên trưởng của đội tuyển Liên Quân Mobile Saigon Phantom, cho rằng: "Các giải đấu phong trào hay sinh hoạt cộng đồng sẽ chỉ thể hiện đánh giá sơ bộ về khả năng và am hiểu của các bạn về bộ môn. Để xác định được các bạn có phù hợp với thể thao điện tử hay không thì còn tùy thuộc vào áp lực lẫn quyết tâm khi thi đấu và phối hợp với đồng đội. Đồng thời cần đánh giá toàn diện kỹ năng của các bạn khi tập luyện trong môi trường chuyên nghiệp để quyết định độ phù hợp".

02 TÌNH HÌNH ĐÀO TẠO TUYỂN THỦ TRẺ HIỆN NAY - "ĐỂ VƯƠN MÌNH THÌ CÒN NHIỀU THÁCH THỨC"

Tuy trong trong những năm gần đây, thể thao điện tử Việt Nam có sự tăng trưởng vượt bậc cả về mặt nhận thức lẫn cộng đồng nhưng các chuyên gia đều nhận định nguồn nhân lực trẻ của bộ môn thể thao điện tử đang gặp thách thức rất lớn.

Do đó, công tác đào tạo tuyển thủ trẻ hiện nay luôn nhận được sự quan tâm và đầu tư từ các đơn vị khác nhau. Với tư cách là tổ chức xã hội nghề nghiệp hoạt động theo sự quản lý nhà nước của Bộ Văn hóa Thể thao và Du lịch, thực hiện nhiệm vụ định hướng, tổ chức, phát triển các môn thể thao điện tử giải trí bám sát định hướng và chiến lược phát triển của thể thao Việt Nam,VIRESA luôn chú trọng bồi dưỡng các vận động viên thể thao điện tử trẻ, đồng thời giúp thể thao điện tử Việt Nam có nhiều cơ hội xuất hiện và khẳng định mình tại những sân chơi lớn của khu vực và thế giới.

Năm 2023, VIRESA phối hợp với Liên đoàn Thể thao điện tử Quốc tế (IESF) lựa chọn và cử những tài năng thể thao điện tử trẻ của bộ môn Liên Minh Huyền Thoại tham dự sự kiện "2023 World Esports Training Camp". Chương trình tập huấn lần này nằm trong Hội nghị thượng đỉnh thể thao điện tử lần thứ 08 (8th Edition World Esports Summit) được IESF tổ chức nhằm kết nối, phát triển tài năng của các tuyển thủ khu vực. Nhờ sự chắp cánh của VIRESA, các sự kiện quốc tế đã mang về nhiều cơ hội tiềm năng cho hệ sinh thái thể thao điện tử tại Việt Nam.









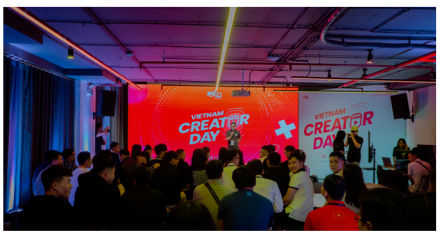
Bên cạnh đó, những mạng lưới đa kênh (MCN) cũng đang thúc đẩy nhiều hoạt động đào tạo trẻ, cung cấp nhân lực cho nền thể thao điện tử nước nhà.

"OTA Network chú trọng và luôn nỗ lực đưa các tuyển thủ trong mạng lưới của mình ra nước ngoài thi đấu hoặc tham gia giao lưu trong các showmatch[19] biểu diễn. Các nhà sáng tạo nội dung hay streamer khi gặp nhau sẽ trao đổi liên lạc để học hỏi và tạo các hoạt động liên kết quốc tế trong tương lai", đại diện OTA Network chia sẻ.













[19] Showmatch chỉ một trận đấu biểu diễn của các đội tuyển, tuyển thủ nổi tiếng. Mục đích chính của showmatch là trình diễn kỹ năng chứ không phải là một trận đấu mang tính cạnh tranh cao.

Mặt khác, sự xuất hiện của các học viện cũng như việc mở rộng nội dung đào tạo trong các trường đại học cũng hứa hẹn cung cấp nguồn nhân lực mới cho ngành.

Điển hình, tháng 11/2023, trường Đại học Công nghệ và Quản lý Hữu nghị (UTM) cùng Person UK đã ký hợp tác về đào tạo thể thao điện tử tại Việt Nam. Qua đó, UTM sẽ trở thành tổ chức đầu tiên và duy nhất tại Việt Nam đào tạo chương trình BTEC[20] ngành thể thao điện tử do Pearson UK cung cấp.

Chất lượng đầu ra của cử nhân chuyên ngành thể thao điện tử tại UTM tương đương với các trường đại học đào tạo thể thao điện tử dẫn đầu tại Trung Quốc. Cụ thể, sau khi tốt nghiệp đại học, sinh viên sẽ được tham gia vào việc lập kế hoạch, tổ chức, giáo dục, đào tạo, phân tích dữ liệu, quản lý kinh doanh, quản lý câu lạc bộ, điều hành và quản lý đội tuyển thể thao điện tử chuyên nghiệp.

Ngoài ra, một số học viện như học viện Intek, học viện Nam Blue cũng thường xuyên nâng cấp quy trình đào tạo tuyển thủ trẻ. Với sự đầu tư của Nhà nước, hoạt động đào tạo trong ngành thể thao điện tử Việt Nam sẽ được chú trọng và phát triển hơn trong tương lai.

"Sẽ rất cần nhiều đơn vị đầu tư thể thao điện tử tạo thêm sân chơi cho mảnh đất màu mỡ này. Quan trọng vẫn là cộng đồng phát triển và tạo ra giá trị cho xã hội, từ đó các thách thức mới dần dần bị hạn chế và tạo cho các bạn trẻ cơ hội tiếp cận ngành thể thao điện tử", đại diện của OEG Esports nhấn mạnh.

Để làm được điều này, ngành cần quay ngược lại bài toán về việc xây dựng cộng đồng thể thao điện tử tại Việt Nam, mà bước đầu tiên chính là các giải đấu phong trào và mạng lưới các nhà sáng tạo nội dung trẻ.

Năm 2024 hứa hẹn sẽ là một năm bùng nổ hơn nữa của các giải đấu trong nước và quốc tế. Bên cạnh đó với sự phát triển của xu hướng thể thao thể chất số (Phygital Sports) đã và đang tạo ra những giải đấu hấp dẫn trong lĩnh vực.

Bên cạnh việc đào tạo về mặt chuyên môn cho đội ngũ tuyển thủ trẻ, việc quảng bá cho các cá nhân, giải đấu cũng rất quan trọng, góp phần tạo nên hiệu ứng tích cực từ cộng đồng, thu hút nhà đầu tư. Những yếu tố cốt lõi để xây dựng thương hiệu cá nhân nổi bật trong lĩnh vực thể thao điện tử về cơ bản có khá nhiều tính tương đồng với việc xây dựng nhân hiệu nói chung. Ở góc độ một tuyển thủ chuyên nghiệp, có lẽ yếu tố quan trọng nhất nằm ở trình độ chuyên môn. Tuy nhiên, đó mới là điều kiện cần. Điều kiện đủ là phải có một ekip, đội ngũ quản lý chuyên nghiệp với lộ trình bài bản để phát triển hình ảnh cá nhân.

---

[20] Chương trình BTEC (Business and Technology Education Council) là chương trình cao đẳng quốc gia theo tiêu chuẩn Anh, được thống nhất giảng dạy tại hầu hết các đại học, cao đẳng và là chương trình đào tạo tồn tại song song với các chương trình đại học truyền thống tại nước Anh. (Theo *FPT*)

PHỤ LỤC

CÁC CHUYÊN GIA XÂY DỰNG NỘI DUNG SÁCH TRẮNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ 2022-2023



Ông **NGUYỄN XUÂN CƯỜNG**

Chủ tịch Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA)



Ông **DƯƠNG VI KHOA**

Phó Chủ tịch Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA)



Ông **ĐỖ VIỆT HÙNG**

Tổng Thư ký Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA)



Ông **PHẠM BÁ DUY**

Giám đốc điều hành OTA Network



Ông **VATH CHAMROEUN**

Tổng Thư ký Uỷ ban Olympic Campuchia



Ông **PARK JONG IL**

CEO Woori Bank Việt Nam



Ông **BÙI ANH TUẤN**

Giám đốc điều hành OEG Esports



Ông **JASON TRAN**

Giám đốc điều hành Công ty Công nghệ Wallacy



Ông **PHAN HOÀNG LONG**

Giám đốc sản xuất VPT Media



Ông **PHẠM XUÂN THỦY**

Giám đốc điều hành
VPT Media



Ông **VŨ HOÀNG SƠN**

Giám đốc thể thao điện tử
Funtap Games



Ông **LÊ ĐỨC ANH**

Giám đốc Marketing
Công ty cổ phần AppotaPay



Ông **LÊ THIÊN HÀ**

Cựu huấn luyện viên trưởng đội tuyển
Esports Saigon Phantom AoV



Ông **HỒ CÔNG DANH**

Giám đốc điều hành
House of Deera



Ông **NGUYỄN TRẦN SƠN**

Trưởng phòng thể thao điện tử
VNGGames



Ông **PHẠM VĂN THÀNH**

Giám đốc điều hành
VTC Games



Ông **ĐINH ANH TUẤN**

Giám đốc điều hành Holomia



Ông **NGUYỄN XUÂN TUẤN**

Huấn luyện viên trưởng
của đội Dingoz Xavier



Ông **LÊ QUANG DUY**

Huấn luyện viên trưởng số một của
Đội tuyển Quốc gia bộ môn Liên Minh
Huyền Thoại tại ASIAD 19



Ông **NGUYỄN QUANG HẢI**

Cựu tuyển thủ của
V Gaming - đội tuyển Liên Quân Mobile



Ông **NGUYỄN HUY PHƯỚC**

Bình luận viên thể thao điện tử

TÀI LIỆU THAM KHẢO

(01) Nielsen (2019). Esports Playbook for Brands 2019. Nielsen.

(02) Newzoo (2022). Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022. Newzoo.

(03) Newzoo (2022). Global Games Market Report 2022. Newzoo.

(04) Newzoo (2022). Trends to watch in 2022: Game, Esports, Live Streaming, Cloud and the Metaverse. Newzoo.

(05) Deloitte (2022). Let's Play! 2022 – The European Esports market, p. 13. Deloitte.

(06) Research and Market (2024). Southeast Asia Gaming - Market Share Analysis, Industry Trends & Statistics, Growth Forecasts 2019 - 2029. Research and Market.

(07) STWS (2023). Esports & game market 2023. STWS.

(08) Technavio (2023), Esports Market by Revenue Stream, Genre and Geography - Forecast and Analysis 2023–2027.

(09) Ajay Rose (2023). Inside the world of female Esports: 'It's a scary space for women', <*https://theathletic.com/4635621/2023/07/23/inside-the-world-of-female-Esports/*>. The Athletic.

(10) Cam Waller (2022). The State of Accessibility in Gaming in 2022, <*https://www.accessibility.com/blog/the-state-of-accessibility-in-gaming-in-2021*>. Accessibility.com.

(11) Devtodev (2023). StreamElements & Rainmaker.gg - State of the Game Streaming Market in December 2023, <*https://www.devtodev.com/education/articles/en/520/game-market-overview-the-most-important-reports-published-in-february-2024#5*>. Devtodev

(12) Entertainment Software Association (2022). 2022 Essential Facts About the Video Game Industry, <*https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/*>.The Entertainment Software Association.

(13) Jay Castello (2021). Why do female pro gamers earn millions less than men?, <*https://www.theguardian.com/games/2021/dec/02/why-do-female-pro-gamers-earn-less-than-men-Esports*>. The Guardian.

(14) Matt Gardner (2021). The Ugly Hatred Faced By Women In Esports, And How We Fight Back, <*https://www.forbes.com/sites/mattgardner1/2021/03/19/the-ugly-hatred-faced-by-women-in-Esports-and-how-we-fight-back/*>. Forber.

(15) Nielsen (2019). Meet the Female Esports Fan <*https://www.nielsen.com/insights/2019/meet-the-female-Esports-fan/*>. Nielsen Media Research.

(16) Nielsen Sports (2021). Metrics are key to proving roi for brands entering the Esports arena, <*https://nielsensports.com/metrics-are-key-to-proving-roi-for-brands-entering-the-Esports-arena/*>. Nielsen Sports.

(17) Roman Markov (2023). Female Esports Viewership Recap 2022, <*https://escharts.com/news/female-Esports-2022-recap*>. Esports Charts.

(18) Statista (2023). Esports revenue South and Southeast Asia 2022, by country, <https://www.statista.com/forecasts/1302541/Esports-revenue-in-southeast-asia>. Statista Research Department.

(19) Statista (2023). Gender split of us computer and video gamers, <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers//>. Statista.

(20) Statista (2024). Leading Esports games in Thailand as of February 2024, by number of professional players, <https://www.statista.com/statistics/1324099/thailand-leading-Esports-games-by-number-of-professional-players/>. Statista.

(21) Statista (2024). Leading Esports markets in Southeast Asia in 2023, by revenue, <https://www.statista.com/forecasts/1328867/sea-top-Esports-markets-by-revenue>. Statista

(22) Statista (2024). Total number of active players in Esports in Malaysia from 2019 to 2023, <https://www.statista.com/statistics/1257532/malaysia-number-of-active-Esports-players/>. Statista.

(23) The NPD Group (2022). Mobile Gaming: Market Impacts, <https://www.npd.com/news/infographics/2022/mobile-gaming-market-impacts/>. The NPD Group.

(24) Tom Wijman (2022). The Games Market in 2022: The Year in Numbers, <https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers>. Newzoo.

(25) YCPS Marketing & Communication Group (2021). An Overview of the Esports Ecosystem, <https://ycpsolidiance.com/article/an-overview-of-the-Esports-ecosystem>. YCP Solidiance.

(26) Appota Group (2021). Báo cáo ứng dụng di động 2021. Appota Group.

(27) Appota Esports (2022). Sách trắng thể thao điện tử Việt Nam 2021. Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam (VIRESA).

(28) Anh Lê (2022). Nhìn lại Esports Việt năm Quý Mão: Khởi đầu kỷ nguyên phát triển bùng nổ, <https://viettimes.vn/nhin-lai-Esports-viet-nam-quy-mao-khoi-dau-ky-nguyen-phat-trien-bung-no-post163514.html>. Tạp chí điện tử Viettimes.

(29) Binance Academy (2019). Ứng Dụng Blockchain: Lĩnh vực Gaming, https://academy.binance.com/vi/articles/blockchain-use-cases-gaming?fbclid=IwAR2ouVd9rKpjOmSRtQccFL6WbmZ0oMRIUPtaYD-Q66Hv5RzR2a5NputTeYg#header-3. Binance Academy.

(30) Đơn Ca (2022). Esports Việt Nam: Từ bài toán kiếm tiền đến tương lai tuyển thủ chuyên nghiệp, <https://cand.com.vn/Kinh-te-Van-hoa-The-Thao/Esports-viet-nam-tu-bai-toan-kiem-tien-den-tuong-lai-tuyen-thu-chuyen-nghiep-i664324/>. Báo Công An Nhân Dân.

(31) ESCA (2022). 2022 - Năm bùng nổ cho Esports sinh viên Việt Nam (2022) <https://esca.vn/news/community/223-2022-nam-bung-no-cua-Esports-sinh-vien>. ESCA.

(32) Khương Duy (2021). Esports Việt vươn mình <https://forbes.vn/Esports-viet-vuon-minh/>. Chuyên trang điện tử Forbes Việt Nam.

(33) Thành Đạt (2022). Tuyển Liên Quân Mobile Việt Nam luyện tập 14 tiếng mỗi ngày: Ai nói hành trình đến với vinh quang là dễ dàng?, <https://ithethao.vn/Esports/lien-quan-mobile/tuyen-lien-quan-mobile-viet-nam-luyen-tap-14-tieng-moi-ngay-ai-noi-hanh-trinh-den-voi-vinh-quang-la-de-dang-tt44209.html>. Ithethao.vn.

Sách trắng

THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM 2022 - 2023

Nghiêm cấm sao chép dưới mọi hình thức
nếu không có sự chấp thuận bằng văn bản của VIRESA.

ĐƠN VỊ PHÁT HÀNH

@2009 Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam.
Được thành lập theo quyết định số 42/QĐ-BNV ngày 13/01/2009 của bộ Nội Vụ

Chịu trách nhiệm nội dung:

NGUYỄN XUÂN CƯỜNG

Tầng 2, Toà Tower 1, Khu đô thị Times city,
458 Minh Khai, Hai Bà Trưng, Hà Nội

info@viresa.org.vn

ĐƠN VỊ SẢN XUẤT

16–18, ngõ 71 Láng Hạ, Ba Đình, Hà Nội

ota.network