

PHÁT TRIỂN KINH TẾ THỂ THAO ĐIỆN TỬ TẠI VIỆT NAM DEVELOPING ESPORTS ECONOMY IN VIETNAM

Nguyễn Phúc Quân*

Trường Đại học Đông Á
* quannp@donga.edu.vn

Ngày nhận bài:
27/12/2024

Ngày chấp nhận đăng:
25/2/2025

Keywords: esports,
Esports, sports
economy, digital
entertainment.

ABSTRACT

This paper evaluates the potential and the factors influencing the development of the esports industry in Vietnam. The global esports sector is booming and significantly impacting various fields such as technology, media, and advertising, with Vietnam being a promising market. However, the esports industry in Vietnam faces challenges such as inadequate infrastructure, lack of specialized human resources, and the absence of a clear legal framework. The study proposes solutions including investment in technical infrastructure, human resource training, and the establishment of an appropriate legal framework. Additionally, there is a need to raise public awareness about the value of esports and to promote the harmful effects of excessive gaming. Implementing these solutions will help Vietnam develop a sustainable esports industry, contributing to the growth of the digital economy and positioning the country as a regional esports hub.

TÓM TẮT

Nghiên cứu này đánh giá tiềm năng và các yếu tố ảnh hưởng đến sự phát triển của ngành thể thao điện tử (Esports) tại Việt Nam. Ngành Esports toàn cầu đang bùng nổ và có tác động lớn đến nhiều lĩnh vực như công nghệ, truyền thông và quảng cáo, với Việt Nam là một thị trường tiềm năng. Tuy nhiên, ngành này tại Việt Nam còn gặp phải các thách thức như thiếu hạ tầng, nguồn nhân lực chuyên môn và khung pháp lý rõ ràng. Nghiên cứu đề xuất các giải pháp như đầu tư vào hạ tầng kỹ thuật, đào tạo nguồn nhân lực, và xây dựng khung pháp lý phù hợp. Đồng thời, cần nâng cao nhận thức xã hội về giá trị của Esports và tuyên truyền về tác hại của việc chơi game không hợp lý. Việc thực hiện các giải pháp này sẽ giúp Việt Nam phát triển một ngành thể thao điện tử bền vững, góp phần thúc đẩy nền kinh tế số và đưa Việt Nam trở thành trung tâm Esports khu vực.

Từ khóa: thể thao
điện tử, Esports, kinh
tế thể thao, giải trí số.

1. Đặt vấn đề

Thể thao điện tử (Esports) đã phát triển mạnh mẽ trong thập kỷ qua, trở thành một ngành

công nghiệp có giá trị hàng tỷ đô la trên toàn cầu. Năm 2023, thị trường Esports toàn cầu có giá trị ước tính lên tới khoảng 1,38 tỷ USD, và dự báo

sẽ đạt 1,87 tỷ USD vào năm 2026, với tổng số người xem vượt qua 600 triệu người (Kalynets & Krykavskyy, 2022; Liu, 2024; Sahin, 2023). Các giải đấu lớn như The International của Dota 2 hay League of Legends World Championship thu hút hàng triệu người theo dõi trực tiếp và trực tuyến, đồng thời có tổng giá trị giải thưởng lên tới hàng triệu USD.

Ở Hàn Quốc, thị trường Esports đã đạt giá trị khoảng 700 triệu USD trong năm 2023, với hơn 20 triệu người tham gia vào cộng đồng game thủ (Block & Haack, 2021; Kim & Kim, 2022; Migliore, 2021). Hàn Quốc cũng là quốc gia có cơ sở hạ tầng mạnh mẽ, nơi mạng Internet tốc độ cao và các giải đấu như League of Legends Champions Korea (LCK) thu hút sự quan tâm lớn.

Trung Quốc, là thị trường Esports lớn nhất thế giới, đã đạt giá trị 410 triệu USD trong năm 2023 và dự kiến sẽ tiếp tục tăng trưởng mạnh mẽ trong những năm tới (Kim & Kim, 2022). Với hơn 500 triệu người chơi và 300 triệu người xem, Trung Quốc hiện là trung tâm của nhiều giải đấu lớn, đặc biệt là League of Legends Pro League (LPL) và Honor of Kings World Championship, cùng với sự đầu tư mạnh mẽ từ các công ty lớn như Tencent và Alibaba (Wong & Meng-Lewis, 2023).

Tương tự như các môn thể thao được quan tâm khác như bóng đá, các vận động viên thể thao điện tử cũng có được thu nhập cao từ tiền lương, hợp đồng chuyển nhượng, quảng cáo, tiền thưởng,... khoản thu nhập có thể lên tới hàng triệu USD mỗi năm (Block & Haack, 2021; Migliore, 2021; Saiz-Alvarez et al., 2021). Đây là minh chứng cho thấy Esports không chỉ là một hoạt động giải trí mà đã trở thành một phần quan trọng trong ngành công nghiệp văn hóa hiện đại, có sức hút mạnh mẽ đối với các nhà đầu tư, các thương hiệu và cộng đồng người hâm mộ trên khắp thế giới.

Tại Việt Nam, Esports cũng đã nhanh chóng nổi lên như một lĩnh vực đầy triển vọng, đặc biệt trong bối cảnh các giải đấu quốc tế và

khu vực liên tục ghi nhận sự tham gia và thành công của các đội tuyển Việt Nam. Sự quan tâm đến thể thao điện tử ở Việt Nam không chỉ đến từ giới trẻ mà còn từ các doanh nghiệp, các công ty quảng cáo và truyền thông, mở ra cơ hội phát triển lớn cho lĩnh vực này (Anh, 2023; Le & Chau, 2023; Le, 2022; Lefebvre, 2020; Lefebvre & Thang, 2023).

Về ý nghĩa và tiềm năng kinh tế, Esports không chỉ là một hoạt động giải trí đơn thuần mà còn có khả năng tạo ra giá trị kinh tế đáng kể. Các giải đấu Esports thường thu hút hàng triệu người theo dõi trực tuyến và tạo ra doanh thu từ các nguồn như quảng cáo, tài trợ, bán vé và các giao dịch trong trò chơi. Đối với Việt Nam, nơi có dân số trẻ và mức độ sử dụng thiết bị di động cao, Esports có tiềm năng trở thành một lĩnh vực kinh tế trọng điểm trong nền kinh tế số (Le & Chau, 2023; Le, 2022). Các ngành liên quan như quảng cáo, truyền thông, và công nghệ thông tin có thể hưởng lợi lớn từ sự phát triển của Esports. Theo dự đoán, nếu được đầu tư và phát triển đúng hướng, Esports có thể đóng góp hàng trăm triệu USD cho nền kinh tế Việt Nam trong những năm tới (Anh, 2023; Lefebvre, 2020). Sự phát triển của Esports cũng có thể thúc đẩy nhu cầu về cơ sở hạ tầng số, bao gồm việc cải thiện tốc độ mạng, đầu tư vào các trung tâm dữ liệu và các nền tảng trực tuyến phục vụ người chơi và người xem (Lefebvre & Thang, 2023). Chính vì vậy, Esports không chỉ là một ngành giải trí mà còn là một động lực kinh tế quan trọng, góp phần tạo việc làm, nâng cao kỹ năng công nghệ, và thúc đẩy Việt Nam hội nhập sâu rộng hơn vào nền kinh tế số toàn cầu.

2. Nội dung, phương pháp nghiên cứu

Nội dung nghiên cứu tập trung vào ba khía cạnh chính: đánh giá thực trạng, phân tích thách thức và đề xuất khuyến nghị chiến lược, giải pháp nhằm thúc đẩy sự phát triển của kinh tế thể thao điện tử tại Việt Nam. Trước hết, nghiên cứu sẽ đánh giá thực trạng phát triển của ngành, bao gồm quy mô thị trường, doanh thu, mức độ đầu tư, chính sách hỗ trợ,... Việc so sánh với các

quốc gia có nền thể thao điện tử phát triển như Trung Quốc, Hàn Quốc giúp làm rõ vị thế của Việt Nam trong khu vực. Tiếp theo, nghiên cứu phân tích các thách thức cản trở sự phát triển của ngành, bao gồm hạn chế về khung pháp lý, thiếu hụt nguồn nhân lực chất lượng cao, nhận thức của cộng đồng,... Những yếu tố này ảnh hưởng đến khả năng thu hút đầu tư và sự chuyên nghiệp hóa của ngành tại Việt Nam. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất các khuyến nghị chiến lược và giải pháp, bao gồm việc hoàn thiện chính sách pháp lý, nâng cao nhận thức cộng đồng về thể thao điện tử,... Những giải pháp này không chỉ giúp ngành thể thao điện tử tại Việt Nam phát triển bền vững mà còn góp phần thúc đẩy nền kinh tế số của quốc gia trong bối cảnh hội nhập quốc tế.

Nghiên cứu sử dụng phương pháp phân tích tổng hợp tài liệu, thu thập và đánh giá các báo cáo, nghiên cứu trước đây về sự phát triển của kinh tế thể thao điện tử tại Việt Nam và trên thế giới. Đồng thời, nghiên cứu áp dụng phương pháp so sánh giữa mô hình phát triển thể thao điện tử của các quốc gia có nền công nghiệp game phát triển như Hàn Quốc, Trung Quốc và Mỹ với thực tiễn tại Việt Nam, từ đó rút ra bài học kinh nghiệm và đề xuất các giải pháp phù hợp. Ngoài ra, phương pháp định tính cũng được sử dụng thông qua việc phân tích chính sách hiện hành, đánh giá các quy định liên quan đến quản lý và phát triển thể thao điện tử, cùng với việc xem xét vai trò của doanh nghiệp và tổ chức trong ngành. Nếu có điều kiện, nghiên cứu có thể thực hiện phỏng vấn chuyên gia để thu thập quan điểm từ các nhà quản lý, nhà nghiên cứu và đại diện doanh nghiệp về tiềm năng, thách thức cũng như các giải pháp thúc đẩy sự phát triển bền vững của thể thao điện tử tại Việt Nam. Sự kết hợp của các phương pháp trên giúp nghiên cứu có cái nhìn toàn diện về thực trạng, thách thức và định hướng chiến lược nhằm phát triển kinh tế thể thao điện tử trong bối cảnh hội nhập và chuyển đổi số.

3. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

3.1. Thực trạng phát triển của thể thao điện tử tại Việt Nam

3.1.1. Sự phát triển của cộng đồng người chơi và người hâm mộ thể thao điện tử

Cộng đồng người chơi và người xem thể thao điện tử tại Việt Nam đã và đang có tốc độ tăng trưởng ấn tượng, đặc biệt ở các đô thị lớn như Hà Nội, TP. Hồ Chí Minh, và Đà Nẵng. Theo báo cáo từ App Annie và Sensor Tower, Việt Nam hiện có khoảng hơn 40 triệu người chơi game, trong đó hơn 50% nằm trong độ tuổi từ 18 đến 30 - nhóm tuổi rất năng động và sẵn sàng chi tiêu cho các hoạt động giải trí số (Le & Chau, 2023; Lefebvre, 2020). Tỷ lệ người chơi game thường xuyên ở Việt Nam đã tăng lên đáng kể, với trung bình mỗi người chơi dành từ 3 đến 4 giờ mỗi ngày cho các tựa game Esports phổ biến như Liên Minh Huyền Thoại, Liên Quân Mobile, Free Fire, và PUBG Mobile (Le, 2022; Lefebvre, 2020).

Bên cạnh đó, lượng người xem các giải đấu Esports cũng đang bùng nổ, với hàng triệu lượt xem cho các giải đấu trực tuyến và các sự kiện liên quan đến Esports. Theo thống kê từ YouTube và Facebook Gaming, các trận đấu trong các giải đấu Esports hàng đầu của Việt Nam, chẳng hạn như VCS (Vietnam Championship Series) của Liên Minh Huyền Thoại và Đấu Trường Danh Vọng của Liên Quân Mobile, thường thu hút từ 200.000 đến 500.000 lượt xem trực tiếp (Anh, 2023; Le & Chau, 2023). Đáng chú ý, một số trận đấu chung kết có thể đạt đến hàng triệu lượt xem cùng lúc, cho thấy sức hút ngày càng lớn của Esports đối với khán giả Việt Nam.

Sự phát triển mạnh mẽ của cộng đồng người xem cũng phản ánh qua các nền tảng streaming nổi tiếng như YouTube Gaming, Facebook Gaming, và Nimo TV, nơi mà các kênh của các streamer và tuyển thủ Esports hàng đầu Việt Nam thường xuyên đạt lượng người theo dõi đông đảo, với một số kênh có hàng trăm nghìn người đăng ký. Cụ thể, vào năm 2021, tổng thời

gian xem của khán giả Việt Nam trên YouTube Gaming đạt gần 2 tỷ giờ, đưa Việt Nam vào top 10 quốc gia có thời gian xem các nội dung Esports và gaming cao nhất trên nền tảng này (Anh, 2023; Le & Chau, 2023; Le, 2022).

Những số liệu này cho thấy tiềm năng lớn của thị trường Esports tại Việt Nam, nơi mà không chỉ người chơi mà cả người xem đều tăng trưởng nhanh chóng, tạo nền tảng vững chắc cho việc mở rộng ngành công nghiệp này. Tốc độ tăng trưởng người chơi và người xem cũng cho thấy khả năng Việt Nam sẽ trở thành một trong những thị trường Esports phát triển hàng đầu ở Đông Nam Á trong tương lai gần, nếu có các chính sách và chiến lược phát triển phù hợp.

3.1.2. Sự tham gia của các tổ chức và doanh nghiệp trong lĩnh vực thể thao điện tử

Trong những năm gần đây, sự tham gia của các tổ chức và doanh nghiệp trong lĩnh vực thể thao điện tử tại Việt Nam đã có những bước tiến đáng kể. Các doanh nghiệp công nghệ lớn, bao gồm cả các tên tuổi quốc tế như Tencent, Garena và Riot Games, đã không ngừng đầu tư vào thị trường Esports Việt Nam (Lefebvre & Thang, 2023). Ví dụ, Garena là đơn vị tổ chức các giải đấu lớn như Giải đấu Liên Quân Mobile Quốc gia và giải đấu Esports quốc tế Liên Minh Huyền Thoại (VCS), thu hút hàng triệu người chơi và người xem mỗi năm (Le & Chau, 2023; Lefebvre & Thang, 2023). Các doanh nghiệp như VNG, một trong những công ty công nghệ hàng đầu tại Việt Nam, cũng đã tích cực tham gia trong việc tổ chức các sự kiện Esports và xây dựng cộng đồng người chơi thông qua các tựa game nổi tiếng như ZingPlay và 360mobi.

Bên cạnh đó, sự xuất hiện của các nhà tài trợ lớn như Viettel, Mobifone, Samsung, và Coca-Cola đã mang đến nguồn lực tài chính đáng kể cho các giải đấu Esports. Năm 2021, giải đấu Liên Quân Mobile Đấu Trường Danh Vọng (VCS) đã thu hút tài trợ từ các thương hiệu lớn, với giá trị tài trợ lên đến hàng triệu USD (Lefebvre, 2020). Các sự kiện Esports quy mô lớn như SEA Games 31 cũng đã chứng tỏ

tầm quan trọng của lĩnh vực này khi Esports lần đầu tiên được đưa vào chương trình thi đấu chính thức, thu hút sự chú ý và tài trợ từ các tổ chức quốc tế.

Tuy nhiên, mặc dù lĩnh vực thể thao điện tử tại Việt Nam đang thu hút sự đầu tư mạnh mẽ từ các doanh nghiệp lớn, nhiều doanh nghiệp trong nước vẫn còn khá dè dặt khi tham gia vào thị trường này. Một phần nguyên nhân là do thiếu nhận thức đầy đủ về tiềm năng kinh tế mà Esports có thể mang lại. Theo báo cáo của Newzoo, ngành công nghiệp Esports toàn cầu dự kiến sẽ đạt doanh thu 1,6 tỷ USD vào năm 2024, trong đó quảng cáo và tài trợ sẽ chiếm hơn 50% doanh thu toàn ngành (Le & Chau, 2023; Le, 2022). Tuy nhiên, tại Việt Nam, các doanh nghiệp trong lĩnh vực truyền thông và quảng cáo vẫn chưa thực sự nắm bắt được cơ hội lớn từ thị trường này, dẫn đến việc thiếu sự tham gia sâu rộng và chưa phát huy hết tiềm năng phát triển của ngành Esports trong nước.

Để phát triển bền vững, các doanh nghiệp Việt Nam cần nhận thức rõ ràng về giá trị kinh tế của Esports, không chỉ là một kênh giải trí mà còn là một công cụ mạnh mẽ để xây dựng thương hiệu, kết nối khách hàng và phát triển cộng đồng. Việc đầu tư vào các giải đấu, đội tuyển chuyên nghiệp và cơ sở hạ tầng kỹ thuật sẽ là những yếu tố then chốt để thúc đẩy sự phát triển lâu dài của lĩnh vực này tại Việt Nam.

3.1.3. Vai trò của chính phủ và các tổ chức xã hội

Hiện tại, chính phủ Việt Nam đã ban hành một số quy định nhằm quản lý lĩnh vực trò chơi điện tử, tuy nhiên, các quy định này chủ yếu tập trung vào việc kiểm soát và hạn chế thay vì thúc đẩy phát triển ngành công nghiệp thể thao điện tử (Esports). Dưới đây là một số thông tin về khung pháp lý hiện hành đối với trò chơi điện tử tại Việt Nam:

Nghị định số 72/2013/NĐ-CP về Quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin trên mạng

Đây là nghị định quan trọng quy định về quản lý trò chơi điện tử trực tuyến tại Việt Nam. Nghị định này yêu cầu các công ty phát hành game phải có giấy phép phân phối, đồng thời đưa ra quy định về việc quản lý nội dung, bảo vệ quyền lợi người chơi và đảm bảo an toàn thông tin. Theo đó, các trò chơi điện tử phải tuân thủ các quy định nghiêm ngặt về nội dung, tránh các yếu tố nhạy cảm như bạo lực và các vấn đề liên quan đến an ninh mạng. Tuy nhiên, nghị định chưa phân biệt rõ giữa các loại trò chơi điện tử thông thường và thể thao điện tử, dẫn đến việc quản lý chưa tối ưu đối với Esports.

Nghị định số 27/2018/NĐ-CP về sửa đổi Nghị định 72/2013/NĐ-CP về quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin trên mạng

Nghị định này sửa đổi và bổ sung một số điều của Nghị định 72/2013/NĐ-CP, trong đó có các quy định cụ thể hơn về quản lý trò chơi điện tử trên mạng. Theo đó, trò chơi điện tử được phân thành các nhóm khác nhau, bao gồm trò chơi điện tử G1 (có sự tương tác giữa nhiều người chơi và có yếu tố cốt truyện) và các nhóm khác. Các doanh nghiệp phát hành game thuộc loại G1 phải được cấp giấy phép hoạt động từ Bộ Thông tin và Truyền thông. Tuy nhiên, các quy định này chưa có chính sách hỗ trợ đặc thù cho Esports, dẫn đến khó khăn trong việc phát triển các giải đấu chuyên nghiệp và hệ thống đội tuyển.

Quyết định số 1755/QĐ-TTg 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

Quyết định này được Thủ tướng Chính phủ ký nhằm phát triển công nghiệp văn hóa Việt Nam, trong đó có nhấn mạnh đến việc phát triển các sản phẩm văn hóa số và các nội dung giải trí trên mạng, Khuyến khích các doanh nghiệp trong và ngoài nước tăng cường đầu tư vào các hoạt động trò chơi trực tuyến. Tuy nhiên, mặc dù có đề cập đến các hoạt động giải trí và văn hóa số, quyết định này chưa cụ thể hóa chính

sách hỗ trợ đối với Esports như một ngành công nghiệp văn hóa. Điều này đồng nghĩa với việc Esports chưa được công nhận là một ngành nghề kinh tế chính thức và còn gặp nhiều rào cản về pháp lý trong việc huy động vốn và phát triển hạ tầng.

Chỉ thị số 30/CT-TTg ngày 29/8/2024 của Thủ tướng Chính phủ về phát triển các ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam

Nhấn mạnh việc bổ sung cơ chế, chính sách hỗ trợ phát triển các sản phẩm trò chơi điện tử trên không gian mạng mang đậm bản sắc Việt Nam và phù hợp với xu thế phát triển thế giới; đẩy mạnh đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao trong lĩnh vực trò chơi điện tử trên không gian mạng.

Công nhận Esports trong SEA Games 31

Một bước tiến lớn trong nhận thức về Esports là việc Việt Nam đã công nhận thể thao điện tử là một môn thi đấu chính thức trong SEA Games 31 vào năm 2021, khi Việt Nam là nước chủ nhà. Điều này cho thấy chính phủ đã có những động thái tích cực trong việc ghi nhận Esports như một môn thể thao có tính cạnh tranh chuyên nghiệp. Tuy nhiên, đến nay, các quy định pháp lý cụ thể để phát triển Esports vẫn còn thiếu và chưa được cập nhật, dẫn đến việc thiếu hành lang pháp lý phù hợp cho các hoạt động liên quan đến Esports như tuyển dụng, hợp đồng lao động cho tuyển thủ, và các quyền lợi bảo hiểm.

3.1.4. Thành công của thể thao điện tử Việt Nam

Thể thao điện tử (Esports) Việt Nam đã đạt được những thành công đáng chú ý tại các giải đấu quốc tế trong những năm gần đây, thể hiện tiềm năng và sự phát triển mạnh mẽ của cộng đồng người chơi Esports trong nước. Mặc dù thị trường Esports Việt Nam còn non trẻ so với các quốc gia phát triển như Hàn Quốc, Trung Quốc hay Mỹ, nhưng thành tích của các đội tuyển và tuyển thủ Việt Nam tại các giải đấu quốc tế đã phần nào chứng minh được sức mạnh cạnh tranh của nền thể thao điện tử nước nhà.

Liên Quân Mobile là một trong những tựa game thể thao điện tử phổ biến nhất tại Việt Nam và đã đem lại nhiều thành công cho các đội tuyển Việt. Team Flash, đội tuyển Liên Quân Mobile hàng đầu Việt Nam, đã đạt được nhiều thành tựu xuất sắc trong các giải đấu quốc tế. Đặc biệt, đội tuyển này đã giành chức vô địch Giải vô địch Liên Quân Mobile Thế giới (Arena of Valor World Cup) vào năm 2019 (Le & Chau, 2023; Le, 2022).

Liên Minh Huyền Thoại, tựa game thể thao điện tử đình đám của Riot Games, là một trong những môn thể thao điện tử được yêu thích nhất tại Việt Nam. Đội tuyển GAM Esports đã ghi dấu ấn mạnh mẽ trong các giải đấu quốc tế, đặc biệt là tại Giải vô địch Liên Minh Huyền Thoại thế giới (World Championship). Vào năm 2018, GAM Esports là đại diện duy nhất của Việt Nam tham gia Vòng bảng CKTG và có những trận đấu đầy kịch tính, dù chưa thể tiến xa vào các vòng sâu, nhưng đây là dấu ấn quan trọng trong hành trình vươn lên của thể thao điện tử Việt Nam (Lefebvre, 2020; Stewart & Price, 2022).

Một bước tiến đáng chú ý của thể thao điện tử Việt Nam là việc Esports được đưa vào chương trình thi đấu chính thức tại SEA Games 31 diễn ra tại Hà Nội vào năm 2021. Đây là lần đầu tiên Esports được công nhận là môn thi đấu chính thức tại một kỳ SEA Games. Ở SEA Games 31, đã có 8 bộ môn với 10 nội dung thi đấu Esports được tổ chức. Các đội tuyển Việt Nam đã thể hiện sự vượt trội khi giành 4 huy chương vàng và 3 huy chương bạc, nhất toàn đoàn. Đến SEA Games 32, Việt Nam tiếp tục dành 7 huy chương gồm 1 vàng, 2 bạc, 4 đồng giúp thể thao điện tử Việt Nam khẳng định vị thế trên sân chơi khu vực Đông Nam Á.

Ngoài Liên Quân Mobile và Liên Minh Huyền Thoại, các tựa game Esports khác như PUBG Mobile, Free Fire, CrossFire cũng đã ghi nhận sự thành công lớn của các đội tuyển Việt Nam. Chứng tỏ thể thao điện tử có thể coi là nhóm bộ môn thành tích cao của thể thao Việt Nam.

Bên cạnh đó nhiều vận động viên xuất sắc của Việt Nam cũng đang thi đấu trong màu áo các đội tuyển hàng đầu thế giới tại Mỹ, Châu Âu, Trung Quốc, càng khẳng định vị thế tiềm năng phát triển thể thao điện tử Việt Nam.

3.1.5. Những tồn tại của thể thao điện tử Việt Nam

Mặc dù thể thao điện tử (Esports) Việt Nam đã đạt được nhiều thành công đáng kể trên đấu trường quốc tế, lĩnh vực này vẫn đối diện với nhiều vấn đề nội tại, đặc biệt là về hành vi của các tuyển thủ, tình trạng cá độ và bán độ. Đây là những yếu tố có khả năng gây ảnh hưởng tiêu cực đến sự phát triển bền vững và hình ảnh của Esports trong mắt công chúng, các nhà đầu tư và cơ quan quản lý.

3.1.5.1. Hành vi của các tuyển thủ

Hành vi thiếu chuẩn mực của một số tuyển thủ Esports tại Việt Nam đã và đang gây ra không ít tranh cãi trong cộng đồng người hâm mộ. Trong một số trường hợp, các tuyển thủ đã có những biểu hiện như sử dụng ngôn từ thiếu văn hóa, gây hấn trên mạng xã hội, hoặc thể hiện thái độ thiếu tôn trọng đối thủ và người hâm mộ. Điển hình là một số sự việc gây chấn động cộng đồng khi tuyển thủ có phát ngôn không phù hợp, thậm chí là xúc phạm người chơi khác, tạo ra ấn tượng không tốt về Esports trong mắt công chúng (Việt Thông, 2021).

Nguyên nhân của hành vi không đúng mực này có thể bắt nguồn từ độ tuổi còn trẻ của các tuyển thủ Esports Việt Nam, cùng với sự thiếu kinh nghiệm và chưa được đào tạo kỹ lưỡng về ứng xử và quản lý cảm xúc khi tham gia vào các hoạt động thi đấu hoặc tương tác với người hâm mộ. Một số đội tuyển đã bắt đầu xây dựng các quy tắc ứng xử cho tuyển thủ, nhưng chưa đủ chặt chẽ và toàn diện để ngăn chặn các hành vi không phù hợp. Những hành vi này không chỉ gây mất uy tín cho cá nhân tuyển thủ mà còn ảnh hưởng tiêu cực đến hình ảnh và danh tiếng của đội tuyển và Esports Việt Nam nói chung.

3.1.5.2. Tình trạng cá độ và bán độ trong Esports

Cá độ và bán độ là hai vấn đề nghiêm trọng không chỉ ảnh hưởng đến Esports mà còn gây tác động tiêu cực lên toàn bộ ngành thể thao tại Việt Nam. Trong lĩnh vực Esports, cá độ đã dần trở thành một vấn đề nhức nhối khi người chơi có thể dễ dàng tham gia vào các hình thức cá cược trực tuyến thông qua các nền tảng không chính thức (An Khánh, 2024). Hành vi này không chỉ phổ biến trong cộng đồng người hâm mộ mà còn tiềm ẩn rủi ro khi các tuyển thủ bị cám dỗ tham gia cá độ hoặc thậm chí bán độ trong các giải đấu để trục lợi cá nhân. Điều này làm giảm tính cạnh tranh và tính minh bạch của các giải đấu, khiến cho niềm tin của người hâm mộ vào Esports bị lung lay.

Một số vụ việc bán độ trong Esports tại Việt Nam đã bị phát hiện và xử lý, nhưng các quy định pháp lý về phòng chống bán độ và cá độ trong thể thao điện tử vẫn còn chưa đủ nghiêm ngặt (An Khánh, 2024). Tình trạng này ảnh hưởng lớn đến uy tín của Esports Việt Nam trên đấu trường quốc tế và làm giảm độ tin cậy từ phía các nhà đầu tư và các tổ chức tài trợ. Một số tuyển thủ vì lợi ích tài chính trước mắt đã không ngần ngại tham gia vào các hành vi bán độ, gây ra những hậu quả nghiêm trọng không chỉ cho sự nghiệp của bản thân mà còn cho cả cộng đồng Esports trong nước.

Phát triển kinh tế thể thao điện tử (Esports) tại Việt Nam có tiềm năng rất lớn, đặc biệt trong bối cảnh ngày càng nhiều người chơi và người xem tham gia vào các hoạt động Esports. Tuy nhiên, lĩnh vực này cũng phải đối mặt với nhiều thách thức đáng kể trong quá trình phát triển. Những thách thức này không chỉ đến từ các yếu tố bên ngoài mà còn từ những vấn đề nội tại của ngành, ảnh hưởng đến việc xây dựng một ngành công nghiệp thể thao điện tử bền vững tại Việt Nam.

3.2. Những thách thức trong phát triển kinh tế thể thao điện tử tại Việt Nam

3.2.1. Thiếu cơ sở pháp lý và chính sách hỗ trợ đầy đủ

Một trong những thách thức lớn nhất đối với phát triển kinh tế thể thao điện tử tại Việt Nam là sự thiếu hụt các quy định pháp lý và chính sách hỗ trợ đặc thù. Mặc dù Esports đã được đưa vào các kỳ đại hội thể thao lớn như SEA Games, nhưng thể thao điện tử vẫn chưa được công nhận là một ngành công nghiệp chính thức. Các quy định pháp lý hiện hành chủ yếu liên quan đến quản lý trò chơi điện tử và chưa có những quy định cụ thể về quản lý ngành Esports như một phần của nền kinh tế số.

Điều này gây khó khăn trong việc thu hút đầu tư, đặc biệt là từ các tổ chức tài chính và các nhà đầu tư quốc tế, vì họ thiếu sự bảo vệ pháp lý và môi trường kinh doanh rõ ràng. Bên cạnh đó, thiếu các chính sách hỗ trợ như giảm thuế, trợ cấp đầu tư hoặc khuyến khích phát triển cơ sở hạ tầng sẽ cản trở sự phát triển bền vững của ngành.

3.2.2. Hạ tầng và cơ sở vật chất chưa đáp ứng yêu cầu

Một thách thức khác đối với Esports Việt Nam là hạ tầng kỹ thuật và cơ sở vật chất chưa đủ mạnh để đáp ứng nhu cầu phát triển. Mặc dù các thành phố lớn như Hà Nội, TP.HCM đã có các trung tâm Esports, nhưng cơ sở vật chất vẫn còn thiếu và chưa đạt tiêu chuẩn quốc tế. Việc thiếu các phòng thi đấu chuyên nghiệp, trang thiết bị hiện đại và cơ sở hạ tầng mạng lưới chất lượng cao khiến cho việc tổ chức các giải đấu tầm cỡ quốc gia và quốc tế gặp khó khăn.

Để tạo ra một môi trường thi đấu chuyên nghiệp và hấp dẫn, cần phải có sự đầu tư mạnh mẽ vào các cơ sở hạ tầng như phòng game, hệ thống máy tính, thiết bị mạng ổn định, hệ thống stream và các dịch vụ hỗ trợ khác. Những yếu tố này không chỉ giúp nâng cao chất lượng các giải đấu mà còn tạo ra một trải nghiệm tốt cho người chơi và khán giả.

3.2.3. Nhận thức của xã hội và các doanh nghiệp về giá trị của Esports

Mặc dù Esports đã phát triển mạnh mẽ trong cộng đồng game thủ, nhưng nhận thức của xã hội và đặc biệt là các doanh nghiệp về giá trị kinh tế của thể thao điện tử vẫn còn hạn chế. Một số doanh nghiệp trong nước vẫn chưa hiểu rõ tiềm năng của Esports, đặc biệt trong việc xây dựng thương hiệu, quảng bá sản phẩm và kết nối khách hàng thông qua các sự kiện Esports. Điều này dẫn đến sự thiếu hụt tài trợ và sự tham gia của các doanh nghiệp trong các giải đấu hoặc hoạt động liên quan đến Esports (Le, 2022).

Hơn nữa, xã hội vẫn có những định kiến đối với Esports, coi nó chủ yếu là một trò chơi giải trí và chưa nhìn nhận Esports là một ngành thể thao chuyên nghiệp có thể mang lại giá trị kinh tế thực sự (Anh, 2023; Le & Chau, 2023). Điều này cần thời gian và sự thay đổi trong nhận thức của công chúng và các doanh nghiệp, đặc biệt là các doanh nghiệp trong lĩnh vực truyền thông, công nghệ và quảng cáo.

3.2.4. Vấn đề về nhân lực và đào tạo chuyên sâu

Một yếu tố then chốt trong việc phát triển ngành Esports là nhân lực, đặc biệt là những tuyển thủ, huấn luyện viên và nhà tổ chức có trình độ cao. Tuy nhiên, hiện nay, ngành Esports tại Việt Nam vẫn gặp khó khăn trong việc đào tạo và phát triển nguồn nhân lực chất lượng. Các tuyển thủ Esports, mặc dù có tài năng, nhưng nhiều người chưa được đào tạo bài bản về kỹ năng thi đấu chuyên nghiệp và cách thức quản lý sự nghiệp. Cùng với đó, các huấn luyện viên và nhân viên hỗ trợ cũng thiếu chuyên môn và kinh nghiệm để giúp các đội tuyển phát triển lâu dài.

Ngoài ra, các trường học và cơ sở giáo dục tại Việt Nam chưa có chương trình đào tạo chính thức dành riêng cho Esports, khiến cho việc phát triển các tài năng trẻ gặp khó khăn. Điều này khiến cho ngành Esports thiếu hụt những nhân tố chủ chốt, ảnh hưởng đến sự cạnh tranh và phát triển lâu dài của ngành.

3.2.5. Vấn nạn cá độ và bán độ

Cá độ và bán độ là một trong những vấn đề nghiêm trọng đang làm ảnh hưởng đến sự phát triển của thể thao điện tử tại Việt Nam. Mặc dù cá độ và bán độ đã được phát hiện ở các giải đấu thể thao truyền thống, nhưng trong Esports, hiện tượng này vẫn đang ngày càng gia tăng. Một số tuyển thủ có thể bị cám dỗ bởi lợi ích tài chính ngắn hạn để tham gia vào các hoạt động cá độ hoặc bán độ trong các giải đấu, làm giảm tính minh bạch và tính cạnh tranh của các giải đấu.

Các tổ chức Esports trong nước đang nỗ lực xây dựng các quy tắc và đạo đức thi đấu, nhưng tình trạng này vẫn chưa được xử lý triệt để. Điều này gây ảnh hưởng xấu đến sự phát triển của ngành, đặc biệt là khi các giải đấu lớn quốc tế yêu cầu sự minh bạch tuyệt đối trong kết quả và sự công bằng trong thi đấu.

3.2.6. Khó khăn liên quan đến đặc trưng của thể thao điện tử

Cộng đồng người hâm mộ Esports là yếu tố quan trọng giúp thúc đẩy sự phát triển của ngành. Tuy nhiên, xây dựng một cộng đồng người hâm mộ vững mạnh và trung thành tại Việt Nam là một thách thức lớn. Mặc dù số lượng người chơi game tại Việt Nam rất đông, nhưng việc tạo ra một cộng đồng người hâm mộ gắn bó lâu dài và sẵn sàng chi tiền cho các hoạt động liên quan đến Esports, như mua vé xem giải đấu, tài trợ cho đội tuyển, hoặc tham gia vào các dịch vụ trực tuyến, vẫn còn gặp khó khăn (Le, 2022; Lefebvre, 2020).

Đây là một đặc trưng của thể thao điện tử và cũng là thách thức chính, ngăn trở các nhà đầu tư vào hoạt động thể thao điện tử. Khác với các môn thể thao truyền thống như bóng đá, vốn lâu đời để tạo ra một lượng lớn các câu lạc bộ mạnh, giàu thành tích kèm với người hâm mộ trung thành, thể thao điện tử do mới ra đời, số lượng đội tuyển ít, các vận động viên xuất sắc cũng chỉ tập trung ở một số đội tuyển có đầu tư mạnh, dẫn đến sự phân hóa lớn giữa các đội, và cũng làm hình thành sự tập trung người hâm mộ vào các đội mạnh nhất

Cũng liên quan đến đặc trưng của thể thao điện tử là thời gian duy trì của mỗi trò chơi phụ thuộc nhiều vào lượng khán giả và người chơi phổ thông, hiện chỉ có một vài giải đấu của các bộ môn như Liên minh huyền thoại, CS GO là có thời gian duy trì trên 10 năm, trong khi một số bộ môn khác như PUBG, Overwatch dù phát triển nhanh, tạo được cơn sốt trong cộng đồng nhưng vì nhiều yếu tố khách quan và chủ quan, dẫn đến thất bại, đóng cửa.

Ngoài ra, độ tuổi trung bình của vận động viên thể thao điện tử chuyên nghiệp thường nằm trong khoảng từ 17 đến 23 tuổi (Migliore, 2021). Sau độ tuổi này, nhiều tuyển thủ bắt đầu gặp khó khăn trong việc duy trì phản xạ và phong độ thi đấu đỉnh cao, mặc dù vẫn có một số cá nhân xuất sắc có thể thi đấu lâu hơn. Điều này khiến sự nghiệp của tuyển thủ chuyên nghiệp thường ngắn hơn so với nhiều ngành nghề khác. Trong khi các tuyển thủ chuyên nghiệp trên thế giới nhận được nhiều ưu đãi về thu nhập thì các vận động viên tại Việt Nam vẫn chưa nhận được đãi ngộ tương xứng, do đó hình thành rào cản lựa chọn con đường trở thành vận động viên chuyên nghiệp.

Cuối cùng, một đặc trưng khác biệt của thể thao điện tử là lượng người hâm mộ tập trung theo dõi các trận đấu trực tuyến là chủ yếu, các giải đấu quan trọng đều thu hút lượt xem trực tuyến lớn, tính tương tác cao, nhưng như vậy các giải đấu mất đi một nguồn thu lớn từ tiền bán vé, trong khi các vấn đề liên quan đến thỏa thuận chia sẻ bản quyền và doanh thu từ các nền tảng trực tuyến cũng đang gặp nhiều rào cản do các đơn vị phát trực tuyến đặt trụ sở ở nước ngoài nhưng chưa có quy định quản lý, thu thuế hiệu quả.

3.3. Khuyến nghị chiến lược và giải pháp thúc đẩy phát triển kinh tế thể thao điện tử tại Việt Nam

3.3.1. Khung pháp lý khuyến khích đầu tư phát triển thể thao điện tử

Một trong những yếu tố then chốt là phát triển khung pháp lý và chính sách hỗ trợ là một

yêu cầu cấp thiết. Chính phủ cần thiết lập các quy định pháp lý rõ ràng để công nhận thể thao điện tử là một ngành công nghiệp hợp pháp, qua đó bảo vệ quyền lợi của các bên tham gia như tuyển thủ, nhà tổ chức giải đấu, và các nhà đầu tư. Các ưu đãi thuế và các hỗ trợ về cơ sở hạ tầng cũng sẽ là động lực quan trọng giúp các doanh nghiệp và tổ chức tiếp tục đầu tư vào ngành này.

Khung pháp lý khuyến khích đầu tư và phát triển thể thao điện tử cần bao gồm các quy định và chính sách nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho sự phát triển bền vững của ngành. Đầu tiên, cần có các chính sách hỗ trợ đầu tư, như ưu đãi thuế và hỗ trợ tài chính cho các doanh nghiệp và tổ chức sự kiện, từ đó thúc đẩy việc phát triển cơ sở hạ tầng và công nghệ. Đồng thời, cần có quy định rõ ràng về sở hữu trí tuệ để bảo vệ quyền lợi của các nhà phát triển game, tổ chức giải đấu và game thủ, tránh vi phạm bản quyền. Các quy định về tổ chức và quản lý giải đấu cũng rất quan trọng, đảm bảo tính minh bạch, công bằng và chất lượng cho các sự kiện esports. Bảo vệ quyền lợi của game thủ, bao gồm việc chống gian lận và bảo vệ sức khỏe của họ, cũng là một yếu tố cần thiết trong khung pháp lý này. Chính sách phát triển nguồn nhân lực chuyên môn, với các chương trình đào tạo cho game thủ, huấn luyện viên và các chuyên gia trong ngành, sẽ giúp ngành esports phát triển mạnh mẽ. Thêm vào đó, cần có các quy định nhằm bảo vệ cộng đồng người chơi khỏi hành vi xâm hại và quấy rối, đồng thời bảo đảm an toàn thông tin và bảo mật dữ liệu người dùng trong môi trường trực tuyến. Cuối cùng, khung pháp lý cũng cần tạo cơ chế hợp tác quốc tế, nhằm thúc đẩy việc tổ chức giải đấu và trao đổi công nghệ, giúp Esports phát triển toàn diện và vươn tầm quốc tế. Một khung pháp lý hoàn chỉnh và rõ ràng sẽ là nền tảng vững chắc giúp ngành thể thao điện tử tại Việt Nam phát triển mạnh mẽ và bền vững.

Điển hình như tại Hàn Quốc, tất cả công dân nam trong độ tuổi từ 18 đến 28 đều phải thực hiện nghĩa vụ quân sự kéo dài từ 1,5 đến 2 năm. Tuy nhiên, có một số trường hợp ngoại lệ đối với những người có đóng góp đặc biệt,

giúp nâng cao uy tín và danh dự quốc gia. Cụ thể, những cá nhân giành được các giải thưởng quốc tế, huy chương Olympic hoặc huy chương vàng tại Đại hội Thể thao châu Á (ASIAD) sẽ được miễn nghĩa vụ quân sự. Vào năm 2020, Bộ Quốc phòng Hàn Quốc đã thông báo rằng các vận động viên thể thao điện tử giành huy chương vàng tại ASIAD sẽ đủ điều kiện để được miễn nghĩa vụ quân sự. Theo thống kê, mỗi năm chỉ có hơn 100 trường hợp trong các lĩnh vực thể thao và nghệ thuật được hưởng ưu đãi này (Kim & Kim, 2022). Đây là động thái có ý nghĩa quan trọng khi chính phủ Hàn Quốc thể hiện sự công nhận đối với thể thao điện tử ngang hàng với các bộ môn thể thao khác.

Một giải pháp quan trọng để phát triển thể thao điện tử là quản lý người chơi bằng định danh điện tử. Việc sử dụng công nghệ định danh giúp xác minh danh tính người tham gia, từ đó đảm bảo tính minh bạch và công bằng trong các giải đấu, đồng thời ngăn ngừa gian lận, bán độ và cá độ. Định danh điện tử, thông qua các phương thức như chứng minh thư điện tử hay nhận diện sinh trắc học, giúp kiểm soát hành vi của người chơi và giảm thiểu tình trạng gian lận (Liu, 2024). Ngoài việc bảo vệ quyền lợi của người chơi, định danh điện tử còn giúp cải thiện việc quản lý thông tin và thống kê, hỗ trợ các chiến lược đào tạo và phát triển người chơi. Để triển khai, cần có sự hợp tác giữa chính phủ và các tổ chức Esports để xây dựng hệ thống pháp lý và công nghệ đồng bộ, bảo vệ quyền riêng tư nhưng vẫn đảm bảo an toàn. Giải pháp này không chỉ nâng cao tính chuyên nghiệp của ngành mà còn tạo ra môi trường thi đấu minh bạch, giúp ngành thể thao điện tử phát triển bền vững. Đây là chính sách mà Hàn Quốc và Trung Quốc, hai quốc gia có lượng người chơi trò chơi điện tử và ngành công nghiệp thể thao điện tử phát triển đang áp dụng.

Cùng với đó, xây dựng hạ tầng kỹ thuật và tăng cường đầu tư. Chính phủ cần tạo ra môi trường thuận lợi để khuyến khích các nhà đầu tư trong và ngoài nước đổ tiền vào phát triển cơ sở hạ tầng cho Esports, bao gồm mạng lưới

Internet tốc độ cao, các thiết bị thi đấu chuyên dụng, phòng game đạt chuẩn quốc tế và các trung tâm tổ chức sự kiện Esports. Điều này không chỉ giúp nâng cao chất lượng giải đấu mà còn tạo ra một môi trường phát triển bền vững cho thể thao điện tử.

3.3.2. Thay đổi nhận thức cộng đồng

Yếu tố không thể thiếu trong quá trình phát triển bền vững ngành thể thao điện tử (Esports) là nâng cao nhận thức xã hội về giá trị và tiềm năng của lĩnh vực này. Để thay đổi quan điểm của cộng đồng, cần triển khai các chương trình truyền thông và giáo dục, khẳng định rằng thể thao điện tử không chỉ đơn thuần là một trò chơi giải trí, mà là một ngành thể thao chuyên nghiệp, có thể tạo ra giá trị kinh tế lớn và thúc đẩy sự phát triển của các ngành công nghiệp liên quan, như công nghệ thông tin, truyền thông, quảng cáo và sản xuất phần mềm (Block & Haack, 2021; Le, 2022; Migliore, 2021). Khi được nhìn nhận đúng đắn, Esports sẽ không chỉ thu hút người hâm mộ mà còn mở ra cơ hội phát triển nghề nghiệp cho các chuyên gia kỹ thuật, nhà quản lý và huấn luyện viên trong ngành.

Tuy nhiên, bên cạnh việc quảng bá các giá trị tích cực của thể thao điện tử, cần chú trọng đến việc tuyên truyền về tác hại của việc chơi game không phù hợp độ tuổi và nghiện game. Chơi game quá mức, đặc biệt là những trò chơi có tính chất bạo lực hay yêu cầu người chơi dành nhiều giờ liền trước màn hình, có thể dẫn đến các vấn đề về sức khỏe như rối loạn tâm lý, cận thị, và ảnh hưởng tiêu cực đến sự phát triển của trẻ em. Các chương trình truyền thông nên bao gồm những thông điệp cảnh báo về nguy cơ nghiện game, đồng thời đưa ra các khuyến nghị về cách thức chơi game hợp lý, bảo vệ sức khỏe và phát triển kỹ năng sống.

Việc nâng cao nhận thức cộng đồng không chỉ giúp xây dựng một nền tảng người hâm mộ vững mạnh, mà còn tạo ra môi trường phát triển lành mạnh, giúp thể thao điện tử trở thành một phần của đời sống xã hội, với những giá trị tích cực, bền vững. Để thực hiện điều này, cần có sự

phối hợp giữa các cơ quan chức năng, các tổ chức giáo dục, các nhà sản xuất game và các phương tiện truyền thông để tạo ra các chiến dịch tuyên truyền hiệu quả, đồng thời xây dựng các quy định và chương trình hỗ trợ giúp người chơi có thể tham gia thể thao điện tử một cách an toàn và có trách nhiệm.

3.3.3. Gắn kết với đào tạo nhân lực công nghệ thông tin, đồ họa và hợp tác quốc tế

Một giải pháp quan trọng để phát triển thể thao điện tử (Esports) tại Việt Nam là gắn kết ngành Esports với đào tạo kỹ sư công nghệ thông tin và thiết kế đồ họa. Ngoài các tuyển thủ, ngành Esports còn cần đội ngũ kỹ thuật viên, lập trình viên và chuyên gia thiết kế đồ họa để xây dựng và phát triển phần mềm, tổ chức giải đấu và quảng bá thương hiệu. Việc đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao trong các lĩnh vực này sẽ giúp tạo ra một hệ sinh thái Esports toàn diện, từ tổ chức thi đấu đến phát triển sản phẩm, qua đó giúp Việt Nam không chỉ trở thành thị trường tiêu thụ game lớn mà còn là trung tâm phát triển Esports có tầm ảnh hưởng quốc tế.

Ngoài ra, một giải pháp quan trọng để phát triển thể thao điện tử tại Việt Nam là tăng cường đầu tư nghiên cứu khoa học về thể thao điện tử. Trên thế giới, nhiều quốc gia đã đưa thể thao điện tử trở thành môn học chính thức tại các trường đại học, qua đó xây dựng nền tảng lý luận và khoa học vững chắc cho ngành này (Stewart & Price, 2022). Việc nghiên cứu khoa học về thể thao điện tử không chỉ giúp hiểu rõ hơn về các yếu tố tác động đến sự phát triển của ngành, mà còn cung cấp cơ sở dữ liệu để đưa ra các chính sách và chiến lược phát triển phù hợp. Các nghiên cứu này có thể bao gồm các lĩnh vực như tâm lý học thể thao điện tử, ảnh hưởng của thể thao điện tử đối với sức khỏe, các mô hình kinh tế trong Esports và xu hướng phát triển của thị trường. Đầu tư vào nghiên cứu sẽ là yếu tố quan trọng để xây dựng một nền tảng vững chắc và bền vững cho ngành thể thao điện tử tại Việt Nam. Quản lý chặt chẽ người chơi bằng định danh điện tử

Cuối cùng, tăng cường liên kết quốc tế là chiến lược quan trọng để đưa Esports Việt Nam ra thế giới. Hợp tác với các tổ chức thể thao điện tử quốc tế không chỉ giúp nâng cao uy tín của ngành tại Việt Nam mà còn tạo cơ hội cho các tuyển thủ và đội tuyển Việt Nam thi đấu và giao lưu với các đội mạnh trên thế giới. Các giải đấu quốc tế sẽ là cơ hội để Việt Nam phát triển hình ảnh và thu hút sự chú ý từ các nhà đầu tư toàn cầu, đồng thời tạo ra cơ hội mới cho các doanh nghiệp trong ngành Esports. Việc gia nhập mạng lưới thể thao điện tử toàn cầu cũng góp phần giúp Việt Nam duy trì sự phát triển lâu dài và bền vững trong ngành công nghiệp này.

4. Kết luận

Nghiên cứu về phát triển kinh tế thể thao điện tử tại Việt Nam đã chỉ ra rằng ngành Esports sở hữu tiềm năng lớn, không chỉ đóng vai trò là một hình thức giải trí mà còn là một ngành công nghiệp phát triển mạnh mẽ, có khả năng tạo ra giá trị kinh tế to lớn. Với sự gia tăng nhanh chóng của người chơi và người xem, cùng với sự tham gia của các doanh nghiệp lớn và các nhà tài trợ, thể thao điện tử đang dần trở thành một lĩnh vực quan trọng trong nền kinh tế số của Việt Nam. Tuy nhiên, để ngành này phát triển bền vững, cần phải giải quyết một số thách thức lớn, bao gồm việc xây dựng hạ tầng kỹ thuật, cải thiện khung pháp lý, đào tạo nguồn nhân lực chất lượng, và đặc biệt là nâng cao nhận thức xã hội về giá trị thực sự của thể thao điện tử.

Việc kết hợp các giải pháp như đầu tư vào nghiên cứu khoa học, gắn kết thể thao điện tử với đào tạo chuyên môn trong các lĩnh vực công nghệ thông tin và thiết kế đồ họa, cũng như quản lý người chơi qua định danh điện tử, sẽ tạo ra một hệ sinh thái thể thao điện tử mạnh mẽ, chuyên nghiệp và bền vững. Cùng với đó, các chương trình tuyên truyền và giáo dục về tác hại của việc chơi game không đúng cách sẽ giúp nâng cao nhận thức cộng đồng, từ đó thúc đẩy sự phát triển của ngành một cách lành mạnh và có trách nhiệm.

Với sự hỗ trợ mạnh mẽ từ chính phủ, các tổ chức xã hội, và sự hợp tác của các doanh nghiệp, thể thao điện tử có thể trở thành một ngành kinh tế chiến lược tại Việt Nam, không chỉ mang lại lợi ích kinh tế mà còn góp phần vào việc phát triển văn hóa thể thao và công nghệ số. Việc tận dụng tiềm năng của thể thao điện tử sẽ tạo ra nhiều cơ hội nghề nghiệp, nâng cao giá trị văn hóa, và đưa Việt Nam trở thành một trung tâm phát triển Esports khu vực và quốc tế trong tương lai.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- An Khánh. (2024). Thực trạng dần xếp tỷ số của thể thao điện tử Việt Nam. *Báo Công An Nhân Dân*.
- Anh, P. Q. (2023). In the Wake of Digital Games: A Glance at the Emergence of Esports in Vietnam. In *Esports in the Asia-Pacific: Ecosystem, Communities, and Identities* (pp. 39-64). Springer.
- Block, S., & Haack, F. (2021). eSports: a new industry. SHS Web of Conferences,
- Kalynets, K., & Krykavskyy, Y. (2022). E-sports marketing as an Integral Part of Virtual Development of Modern Society. *Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law*, 26(4), 86-90.
- Kim, H.-M., & Kim, S. (2022). The show must go on: Why Korea lost its first-mover advantage in Esports and how it can become a major player again. *Technological Forecasting and Social Change*, 179, 121649.
- Le, C., & Chau, N. (2023). Brand value co-creation within e-sport industry: A study on Generation Z's brand relationship quality in brand value co-creation in the Vietnamese e-sport industry.
- Le, D. Q. (2022). Application of digitalization and technology in developing digital marketing for the e-sports industry in Vietnam.
- Lefebvre, F. (2020). Vietnamese League of Legends Professional Esports Teams Resources Allocation Processes Confront With Player Transfers: Building A Preliminary Framework Through Dynamic Capabilities. *ICFE 2020*, 452.
- Lefebvre, F., & Thang, P. V. (2023). The Management of Professional Esports Teams on League of Legends in Vietnam. In *Esports in the Asia-Pacific: Ecosystem, Communities, and Identities* (pp. 91-113). Springer.
- Liu, Z. (2024). Governments Invest in E-Sports Venues to Promote Cultural Participation. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*, 7(5), 25-29.
- Migliore, L. (2021). What is esports? The past, present, and future of competitive gaming. In *Handbook of Esports Medicine: Clinical Aspects of Competitive Video Gaming* (pp. 1-16). Springer.
- Sahin, A. (2023). E-sports: An analysis on global growth, revenue streams, and threats. *Journal of ROL Sport Sciences*, 514-529.
- Saiz-Alvarez, J. M., Palma-Ruiz, J. M., Valles-Baca, H. G., & Fierro-Ramírez, L. A. (2021). Knowledge management in the esports industry: sustainability, continuity, and achievement of competitive results. *Sustainability*, 13(19), 10890.
- Stewart, M., & Price, H. (2022). Getting in the eGame: Esports Streaming Gives the University of Kentucky a New Way to Grow Revenue and Recruit Students. *Planning for Higher Education*, 50(2), 26-35.
- Việt Thông. (2021). Zeros bị cấm thi đấu vĩnh viễn tại VCS bởi vì phát ngôn gây sốc trên livestream. *Báo Thanh niên*.
- Wong, D., & Meng-Lewis, Y. (2023). Esports diplomacy—China's soft power building in the digital era. *Managing Sport and Leisure*, 28(3), 247-269.