

LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN THỂ DỤC THỂ THAO

4. Trương Quốc Uyên

Nhà nước thể chế hóa Đường lối thể dục thể thao của Đảng Cộng sản Việt Nam các giai đoạn đầu thế kỷ XXI

6. Trương Anh Tuấn

Một số kết quả quan trọng đạt được sau 10 năm thực hiện Nghị quyết số 08-NQ/TW của Bộ Chính trị về Tăng cường sự lãnh đạo của Đảng, tạo bước phát triển mạnh mẽ về TDTT đến năm 2020

BÀI BÁO KHOA HỌC

10. Nguyễn Văn Phúc

Thực trạng rủi ro thương tích trong hoạt động thể dục thể thao ở Việt Nam

15. Nguyễn Thu Hoàng; Lê Hoài Nam; Nguyễn Quốc Việt

Thực trạng kỹ năng mềm của sinh viên Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh

22. Phan Quốc Chiến

Thực trạng hoạt động tập luyện thể dục thể thao của người cao tuổi Việt Nam tại các câu lạc bộ

27. Nguyễn Cẩm Ninh; Phan Thị Điều

Thực trạng mức độ đáp ứng, xu hướng và nhu cầu xã hội đối với nguồn nhân lực cử nhân Thể dục thể thao ngành Quản lý Thể dục thể thao Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh

33. Nguyễn Đại Dương; Trần Bá Thắng

Lựa chọn bài tập phát triển sức mạnh tốc độ trong huấn luyện võ thuật cho học viên chuyên cấp đặc nhiệm tại Học viện Khoa học Quân sự

38. Nguyễn Hoài Phương

Xây dựng tiêu chuẩn đánh giá thi kết thúc học phần môn Bóng ném cho sinh viên ngành sư phạm Trường Đại học Sư phạm Hà Nội

41. Vũ Tiến Thành

Thực trạng công tác phát triển thể lực chung của sinh viên năm thứ nhất Trường Đại học Dược Hà Nội

47. Vũ Bá Mỹ

Lựa chọn bài tập nâng cao hiệu quả tập luyện môn Bóng rổ cho sinh viên Trường Đại học Điện Lực

51. Đỗ Quốc Hùng

Xây dựng chương trình tập luyện môn thể dục Aerobic ngoại khóa cho sinh viên nữ Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2

57. Đậu Thị Lợi; Nguyễn Thị Thảo Mai

Thực trạng kỹ năng sư phạm thực hành của sinh viên chuyên ngành Bơi, ngành Giáo dục thể chất, Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh

61. Nguyễn Ngọc Minh; Hà Minh Hải

Thực trạng công tác kiểm tra – đánh giá môn học Giáo dục thể chất tại Trung tâm giáo dục thể chất và thể thao, Đại học Quốc gia Hà Nội

66. Nguyễn Gia Thuận; Nguyễn Đại Nhân

Thực trạng nguồn nhân lực huấn luyện viên các câu lạc bộ Golf tại Việt Nam

70. Vũ Thành Long; Nguyễn Thị Thu Hiền

Thực trạng sử dụng các biện pháp hồi phục cho nữ vận động viên Đội tuyển trẻ Quốc gia

TIN TỨC - SỰ KIỆN VÀ NHÂN VẬT

75. Nguyễn Văn Đông

Phygital - loại hình thể thao mới trong tương lai

77. Phạm Tuấn Dũng; Nguyễn Văn Hiếu; Nguyễn Tiên Quân

Bài tập nâng cao thể lực với con lăn

80. Thẻ lệ viết và gửi bài.

THEORY AND PRACTICE OF SPORTS

4. Truong Quoc Uyen

The State institutionalizes the sports line of the Communist Party of Vietnam in the early stages of the 21st century

6. Truong Anh Tuan

A number of important results have been achieved after 10 years of implementing Resolution No. 08 of the Politburo on strengthening the leadership of the Party, creating a strong development step in sport and physical education by 2020

ARTICLES

10. Nguyen Van Phuc

Situation of injury risk in sports activities in Vietnam

15. Nguyen Thu Huong; Le Hoai Nam; Nguyen Quoc Viet

Current status of soft skills of students at Bac Ninh Sports University

22. Phan Quoc Chien

The current situation of the movement of exercise and sports for the elderly in Vietnam

27. Nguyen Cam Ninh; Phan Thi Dieu

Current status of response, trends and social needs for human resources bachelors of Sports in Sports Management Major at Bac Ninh Sports University

33. Nguyen Dai Duong; Tran Ba Thang

Choosing exercises to develop strength and speed in martial arts training for special forces students at Military Academy Science

38. Nguyen Hoai Phuong

Developing evaluation criteria for the end-of-course exam in handball for pedagogical students at Hanoi National University of Education

41. Vu Tien Thanh

Situation of general physical fitness development for first-year students at Hanoi University of Pharmacy

47. Vu Ba My

Selecting exercises to improve basketball training efficiency for students of Electric Power University

51. Do Quoc Hung

Building an extra-curricular aerobics exercise program for female students at Hanoi Pedagogical University 2

57. Dau Thi Loi; Nguyen Thi Thao Mai

The current situation of practical pedagogical skills of students in Swimming, Physical Education major, Bac Ninh Sports University

61. Nguyen Ngoc Minh; Ha Minh Hai

Current status of the examination and assessment of physical education subjects at the Center for Physical Education and Sports, Vietnam National University, Hanoi

66. Nguyen Gia Thuan; Nguyen Dai Nhan

Assessing the current situation of human resources of Golf club coaches in Vietnam

70. Vu Thanh Long; Nguyen Thi Thu Hien

Actual situation of using recovery measures for female athletes of the National Youth Team

NEWS - EVENTS AND PEOPLE

75. Nguyen Van Dong

Phygital – new type of sports in the future

77. Pham Tuan Dung; Nguyen Van Hieu; Nguyen Tien Quan

Exercises to improve fitness with rollers

80. Rules of writing and posting.

PHYGITAL – LOẠI HÌNH THỂ THAO MỚI TRONG TƯƠNG LAI

Nguyễn Văn Đông⁽¹⁾

Phygital hay còn gọi là thực tế ảo song hành, là một trong những thuật ngữ mới được nhắc đến trong nhiều lĩnh vực. Trong lĩnh vực marketing, Phygital là sự kết hợp trải nghiệm số vào trải nghiệm khách hàng đời thực, làm tăng khả năng kết nối với người tiêu dùng trong bối cảnh kỹ thuật số (digital) đã phát triển theo cấp số nhân trong vài năm qua. Hay trong lĩnh vực thời trang, Phygital là những sản phẩm vật lý (physics) có hiệu ứng kỹ thuật số kèm theo, mang đến trải nghiệm “độc nhất”, “mới lạ”, “siêu thực” dành cho người dùng. Trong lĩnh vực Thể dục thể thao (TDTT), Phygital được nhắc đến trong 2 năm gần đây, khi Thể thao điện tử (Esports) đang ngày càng phát triển mạnh mẽ, rộng khắp trên toàn thế giới.

Phygital là từ ghép giữa Physical (thể chất) và Digital (điện tử). Đây là loại hình thể thao kết hợp giữa thể thao truyền thống, thể thao điện tử, thiết bị và công nghệ AR/VR (Augmented Reality – thực tế tăng cường/ Virtual Reality – Thực tế ảo). Các nhà sáng lập mong muốn, Phygital sẽ mang sứ mệnh xây dựng môi trường hài hòa của con người trong tương lai, nơi con người cảm thấy thoải mái nhất ở trong không gian thực và không gian kỹ thuật số. Phygital thể hiện sự độc đáo về hình thức chơi thể thao khi nó thể hiện là một chương trình thể thao – sức mạnh tổng hợp của các định dạng trực tuyến và ngoại tuyến, cung cấp nội dung phổ biến trong giới trẻ; Là một cách để trẻ em tham gia vào các hoạt động thể chất và có được sự cân bằng tốt với niềm đam mê trò chơi trên máy tính. Đối với những gamers (game thủ), Phygital là một chuỗi các trò chơi sử dụng nguyên tắc trò chơi vô tận, trong đó câu chuyện chuyển từ thực tế ảo sang thực tế vật lý, đồng thời là cơ hội để các chuyên gia, vận động viên (VĐV) trẻ thể hiện bản thân trong một loại hình thể thao mới. Theo đó, thể thao Phygital được phân loại thành 2 nhóm: Nhóm Thể thao thử thách và nhóm Thử thách chiến thuật.

Thể thao thử thách là các môn thể thao thi

đấu kết hợp giữa các môn thể thao cổ điển và các môn thi đấu kỹ thuật số tương ứng. Nó bao gồm 5 môn: EA FIFA + Futsal 6x6 (Bóng đá phygital); EA NHL + Khúc côn cầu 3x3 (Khúc côn cầu phygital); NBA2K + Bóng rổ 3x3 (Bóng rổ phygital); ASSETTO CORSA + Đua xe Kart (Đua xe phygital) và MK11 + MMA (4 hạng cân) (MMA phygital)

Thử thách chiến thuật là môn thể thao thi đấu bằng các trò chơi điện tử bắn súng 3D và đấu súng lazer vật lý (laser Tag). Nó bao gồm 4 môn: CS: Go + Laser Tag; Valorant + Laser Tag; Warface + Laser Tag; Mpubg Mobile + Laser Tag. Mỗi môn lại có một thể thức thi đấu riêng và khác biệt.

Đối với môn Bóng đá phygital: Các đội sẽ thực hiện thi đấu trên 2 sân đấu: kỹ thuật số và thể chất. Trên sân thi đấu kỹ thuật số, sử dụng trò chơi EA FIFA, chế độ Volta mode 5x5 (PS5), thực hiện 2 hiệp, mỗi hiệp 3 phút. Đối với môi trường thể chất, các đội thi sẽ thi đấu nội dung Futsal, 5 VĐV/ đội, thi đấu 2 hiệp, mỗi hiệp 10 phút. Thời gian nghỉ giải lao giữa các sân đấu là 20 phút. Đội chiến thắng sẽ được xác định bằng số bàn thắng ghi được trong cả hai sân thi đấu. Trong trường hợp hòa thì đá Penalty trên sân đấu Futsal.

Đối với môn Bóng rổ phygital: Các VĐV thi đấu trên trò chơi NBA2K, chế độ black top 3x3 (PS5), chơi đến khi đạt 21 điểm. Nghỉ giải lao 20 phút để chuyển sang sân thi đấu thể chất. Thời gian thi đấu là 10 phút, thi đấu nội dung Bóng rổ 3x3 với 2 đội thi, 3VĐV/ đội. Đội chiến thắng được xác định bằng số điểm ghi được trong cả hai sân đấu. Trong trường hợp hòa sẽ tổ chức ném phạt trên sân thi đấu thể chất.

Đối với nội dung thi Khúc côn cầu phygital: Trên sân thi đấu kỹ thuật số, các VĐV thi 1 trận EA NHL 2x2 ở chế độ Threes eliminator (PS5), thi đấu 3 hiệp, mỗi hiệp 3 phút. Sau 20 phút nghỉ giải lao, các VĐV thi đấu trên sân thi đấu Khúc côn cầu, 2 đội thi, mỗi đội 3+1 cầu thủ, thi đấu trong 2 hiệp, mỗi hiệp 10 phút. Đội chiến thắng

⁽¹⁾TS, Trường Đại học Lao Động Xã hội (cơ sở 2)



Cán bộ, giảng viên và sinh viên Khoa Quản lý TDTT tham dự chương trình giới thiệu dự án Games of Future tại Hội chợ Thương mại Quốc tế Việt Nam EXPO-2023

được xác định bằng số bàn thắng ghi được trong cả hai sân đấu. Trong trường hợp hòa sẽ tổ chức loạt Shootout (sút bóng) trên sân thi đấu thể chất.

Đối với nội dung Đua xe phygital: Trên sân kỹ thuật số, các VĐV thi đấu trong chương trình giả lập 3 vòng trong Assetto corsa (sim racing) sau đó thi đấu trên đường đua xe kart với 5 vòng đua. Người chiến thắng được xác định bằng cách vượt qua vạch đích trong các chương trình giả lập.

Đối với nội dung MMA phygital: Các VĐV thi game Mortal Kombat 11, đối kháng 1 với 1 trong sân thi đấu kỹ thuật số. Sau đó thực hiện trên sân thi đấu thể chất ở nội dung đối kháng MMA, 1 đối 1, thi đấu trong 3 hiệp, mỗi hiệp 3 phút. Người chiến thắng được xác định bằng số điểm ghi được trong cả hai sân đấu phygital. Trong trường hợp số điểm bằng nhau, sử dụng chỉ số bổ sung để xem xét. Số điểm được tính như sau: Thắng trận MK: 3 điểm; Hòa trận MK: 1 điểm; Thắng Knockout trận MMA: 5 điểm; Thắng trận MMA: 3 điểm và hòa trận MMA: 1 điểm.

Đối với các môn thi trong nhóm môn Thử thách chiến thuật: Mỗi đội chơi gồm 5 VĐV, thi đấu thể loại Game Bắn súng (PC) trên sân thi đấu kỹ thuật số, thi đấu dưới 30 vòng đấu, 2 phút/vòng, cho đến khi đội nào có 16 trận thắng. Sau đó, các đội di chuyển ra sân thi đấu thể chất với sân đấu súng laser (Laser tag “Bomb Plant”) và cũng thực hiện thi đấu dưới 30 vòng đấu, 2

phút/vòng và cho đến khi đội nào có 16 trận thắng. Bố cục và hình thức sân đấu vật lý tương đồng với thiết kế của một trong những bản đồ phổ biến nhất trong sân thi đấu kỹ thuật số. Đội chiến thắng được xác định bằng tổng số trận thắng trong cả hai sân thi đấu. Trong trường hợp tỷ số hòa, người chiến thắng được thưởng theo số mạng có được trong cả hai sân đấu.

Thể thao phygital cũng là một trong 3 loại hình thể thao sẽ được tổ chức tại Games of Future (Trò chơi của tương lai) lần thứ nhất tại thành phố

Kazan, Liên bang Nga vào tháng 2 và tháng 3 năm 2024. Games of Future là dự án được Phó Thủ tướng Liên bang Nga Dmitry Chernyshenko giới thiệu trong khuôn khổ của chương trình triển lãm kinh doanh tại Hội chợ Thương mại Quốc tế Việt Nam EXPO-2023. Tại chương trình triển lãm, Phó thủ tướng Liên bang Nga đã nhấn mạnh, Thể thao phygital được ra đời dựa trên ý tưởng của Tổng thống Liên bang Nga Vladimir Putin đồng thời nêu bật được tiềm năng quốc tế của loại hình thể thao này. Thể thao phygital là cách tiếp cận tiên tiến về loại hình có sự kết hợp giữa thể thao, công nghệ, giáo dục và khoa học đang trở nên phổ biến trên toàn thế giới. Games of Future là giải thi đấu thể thao quốc tế theo thể thức mới, các đội sẽ đăng ký tham gia theo hình thức mở và theo các câu lạc bộ (CLB) dành cho các VĐV xuyên quốc gia. Với xu hướng phát triển vượt bậc của công nghệ thông tin trong thời đại 4.0, Games of Future dự kiến sẽ có độ phủ sóng tối đa thông qua phát trực tuyến và phát sóng, kết nối VĐV và người hâm mộ thành cộng đồng vũ trụ meta kỹ thuật số. Giải đấu sẽ được tổ chức trong 9 ngày với hơn 16 môn thể thao hiện đại theo 3 nhóm: Thể thao phygital, Esports và Thể thao công nghệ. Với quỹ giải thưởng lên đến 25 triệu đô la Mỹ, giải đấu dự kiến sẽ thu hút được sự tham gia của hơn 2000 VĐV đến từ 256 đội trên thế giới /.



Tạp chí KHOA HỌC

ĐÀO TẠO VÀ HUẤN LUYỆN THỂ THAO

JOURNAL OF SCIENTIFIC TRAINING AND SPORTS COACHING

Ministry of Culture, Sports and Tourism - Bac Ninh Sport University

Trường Đại học Thể dục Thể thao Bắc Ninh - Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch

ISSN 1859-4417

**Số 3 -2023
(76)**

