

GIẢI PHÁP PHÁT TRIỂN PHONG TRÀO THỂ THAO THỂ CHẤT SỐ HỘI THỂ THAO GIẢI TRÍ THÀNH PHỐ HÀ NỘI

Nguyễn Hữu Hùng⁽¹⁾; Bùi Minh Phương⁽²⁾

Thông tin bài báo:

Ngày nhận bài: 16/02/2026

Ngày phản biện: 09/03/2026

Ngày đăng: 28/05/2026

Tác giả liên hệ:

Nguyễn Hữu Hùng

Email: huuhung2710@gmail.com

Tập 3, số 3 (2026), trang 64-70

DOI:

<https://doi.org/10.64024/upes13976>

Bản quyền © 2026. Bài báo này là công bố Truy cập Mở (Open Access) và được phân phối theo các điều khoản của Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Tóm tắt:

Nghiên cứu này được thực hiện nhằm đánh giá thực trạng và đề xuất các giải pháp phát triển phong trào Thể thao thể chất số (Phygital Sport) thuộc phạm vi quản lý của Hội Thể thao giải trí Thành phố Hà Nội (HSA). Bằng việc sử dụng các phương pháp nghiên cứu khoa học thường quy, đặc biệt là ma trận SWOT trên mẫu khảo sát 30 chuyên gia, nghiên cứu đã xây dựng các nhóm giải pháp chiến lược. Kết quả thực nghiệm sư phạm trên cùng một nhóm đối tượng trong 8 tháng (sử dụng kiểm định t cặp) cho thấy sự tăng trưởng thực tế, bền vững (từ 5-8%) về quy mô tham gia, số lượng câu lạc bộ và chất lượng chuyên môn. Nghiên cứu khẳng định việc áp dụng các giải pháp về truyền thông, đào tạo nhân lực và tổ chức sự kiện kết hợp đã tác động tích cực đến phong trào, đồng thời chỉ ra rào cản về hạ tầng công nghệ cần được chiến lược hóa trong tương lai.

Từ khóa: Giải pháp, Thể thao thể chất số (Phygital sport), Hội Thể thao giải trí Hà Nội, phát triển phong trào.

Solutions for developing the phygital sport movement under the Hanoi Recreational Sports Association

Nguyen Huu Hung⁽¹⁾; Bui Minh Phuong⁽²⁾

Abstract:

This study was conducted to assess the current status and propose solutions for developing the Phygital Sport movement under the management of the Hanoi Recreational Sports Association (HSA). By applying conventional scientific research methods, particularly SWOT analysis with a sample of 30 experts, the study developed groups of strategic solutions. The pedagogical experiment conducted on the same group of participants over eight months, using paired-samples t-tests, showed practical and sustainable growth (5–8%) in participation scale, number of clubs, and professional quality. The study confirms that communication, human resource training, and combined event-organization solutions had positive impacts on the movement, while also identifying technological infrastructure as a barrier requiring strategic attention in the future.

Keywords: Solutions, Phygital Sport, Hanoi Recreational Sports Association, movement development, SWOT analysis.

Article Information:

Received: 16/02/2026

Review date: 09/03/2026

Published: 28/05/2026

Corresponding Author:

Nguyen Huu Hung

Email: huuhung2710@gmail.com

Vol.3, Issue 3 (2026), pp 64-70

DOI:

<https://doi.org/10.64024/upes13976>

Copyright © 2026. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

⁽¹⁾TS ⁽²⁾SV Trường Đại học TDTT Bắc Ninh

ĐẶT VẤN ĐỀ

Thể thao giải trí đóng góp đáng kể vào chất lượng cuộc sống và là bộ phận cấu thành quan trọng của nền thể dục thể thao Việt Nam. Gần đây, một xu hướng toàn cầu nổi bật là Thể thao thể chất số (Phygital Sport) hay còn được gọi ngắn gọn là thể chất số – là sự kết hợp giữa thể thao vận động truyền thống và thể thao điện tử trong môi trường kỹ thuật số (Mạnh, 2025). Trên thế giới, Phygital Sport đã chứng minh được khả năng giải quyết thách thức về lối sống ít vận động của giới trẻ, đồng thời tạo ra hệ sinh thái thi đấu mới mẻ. Tại Việt Nam, Hội Thể thao Giải trí Hà Nội (HSA) hiện đang quy tụ trên 30 môn thể thao và được giao vai trò then chốt trong việc định hướng phát triển các loại hình thể thao hiện đại trên địa bàn Thủ đô. Sự kiện giải đấu Thể thao thể chất số quy mô lớn năm 2024 với sự đồng hành của HSA là mốc đánh dấu sự hình thành của loại hình này tại Việt Nam.

Tuy nhiên, việc phát triển phong trào Phygital Sport đang đối mặt với nhiều rào cản. Tổng quan tài liệu cho thấy, trong khi các nghiên cứu quốc tế đã đi sâu vào tác động cơ sinh học và tương tác hành vi trong thể thao lai (Chen, 2013), các nghiên cứu trong nước chủ yếu mới dừng lại ở thể thao điện tử (Esports) hoặc vận động truyền thống độc lập. Khoảng trống nghiên cứu hiện nay là thiếu các đánh giá mang tính hệ thống và giải pháp thực tiễn để tích hợp, chuẩn hóa thể thức thi đấu kết hợp vật lý và kỹ thuật số (Phygital standard) vào hệ thống phong trào quần chúng. Mức độ nhận thức của người dân còn thấp, sự thiếu hụt quy chuẩn chuyên môn và những rào cản về hạ tầng công nghệ đang khiến phong trào phát triển tự phát. Xuất phát từ những lý do trên, việc tiến hành nghiên cứu “Giải pháp phát triển phong trào Thể chất số Hội thể thao giải trí Thành phố Hà Nội” là vấn đề có tính cấp thiết.

Nghiên cứu này được thực hiện nhằm mục đích phân tích thực trạng, từ đó xây dựng và kiểm chứng tính hiệu quả của các giải pháp phát triển phong trào tập luyện Thể chất số trong phạm vi hoạt động của Hội Thể thao giải trí TP. Hà Nội, góp phần đa dạng hóa hình thức rèn

luyện sức khỏe trong kỷ nguyên số là một nhiệm vụ cấp thiết.

PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Quá trình nghiên cứu sử dụng các phương pháp: Phân tích và tổng hợp tài liệu; Phỏng vấn; Quan sát sơ phạm; Phân tích ma trận SWOT; Thực nghiệm sơ phạm; và Toán học thống kê. Quá trình khảo sát, phỏng vấn và phân tích SWOT được tiến hành trên mẫu 30 chuyên gia ($n=30$) gồm nhà quản lý, giảng viên và huấn luyện viên thông qua 2 lần phỏng vấn độc lập ($r > 0.8$). Quá trình thực nghiệm sơ phạm đánh giá hiệu quả giải pháp được triển khai theo thiết kế tự đối chiếu (Pre-test và Post-test trên cùng một nhóm mẫu) trong thời gian 8 tháng (08/2024 đến 02/2025) tại các câu lạc bộ (CLB) thuộc HSA. Dữ liệu thực nghiệm được xử lý thống kê bằng kiểm định t cặp (Paired-Samples T-test) để đánh giá sự khác biệt có ý nghĩa của các giá trị trung bình trước và sau thực nghiệm.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Đánh giá thực trạng phong trào Phygital sport trên các test đã lựa chọn

Để có cơ sở thực tiễn xây dựng hệ thống giải pháp, nghiên cứu tiến hành khảo sát thực trạng phong trào Thể chất số (Phygital Sport) tại hai địa bàn trọng điểm: TP. Hà Nội (đại diện cho mô hình phong trào đô thị hóa cao) và TP. Hạ Long - Quảng Ninh (đại diện cho mô hình kết hợp du lịch thể thao). Việc đối chiếu này không chỉ nhằm xác định vị thế của Hà Nội mà còn để học hỏi các yếu tố đặc thù về mô hình dịch vụ, từ đó đóng góp dữ liệu đầu vào cho 07 nhóm giải pháp, đặc biệt là nhóm giải pháp về xây dựng mô hình kinh doanh (Nhóm 4) và tổ chức sự kiện cộng đồng (Nhóm 6).

Dung lượng mẫu khảo sát được xác định là $n_1=450$ (Hà Nội) và $n_2=380$ (Hạ Long), đảm bảo độ tin cậy thống kê. Độ tin cậy của bộ công cụ khảo sát qua phỏng vấn chuyên gia đạt $r > 0.83$. Kết quả so sánh giữa hai địa phương trên 2 bộ tiêu chuẩn và 10 tiêu chí được trình bày tại bảng 1.

Kết quả so sánh tại bảng 1 cho thấy, sự khác biệt rõ rệt về mô hình phát triển giữa hai địa phương. TP. Hà Nội thể hiện ưu thế vượt trội có ý nghĩa thống kê ($p < 0.05$) ở các chỉ tiêu về quy mô tổ chức (số lượng CLB, giải đấu) và sự hình

Bảng 1. Kết quả so sánh thực trạng phong trào Thể thao thể chất số giữa TP. Hà Nội và TP. Hạ Long

TT	Nội dung đánh giá	TP. Hà Nội (n = 450)	TP. Hạ Long (n = 380)	Giá trị (t/χ2)	p
I	Bộ tiêu chí theo Thông tư 01/2019/TT-BVHTTDL (Cải tiến)				
1	Tỷ lệ số người tập luyện thường xuyên (%)	15,20%	12,80%	4.45	<0.05
2	Hộ gia đình có >50% thành viên tập luyện (%)	11,50%	12,50%	3.02	>0.05
3	Số lượng cộng tác viên, HDV (Người/khu vực)	15.15 ± 1.31	6.85 ± 0.55	3.44	< 0.01
4	Số lượng câu lạc bộ thể thao (CLB)	22.85 ± 0.58	15.95 ± 0.62	4.45	< 0.01
5	Số lượng giải thể thao quần chúng hàng năm (1)	156.15 ± 11.53	80.00 ± 0.48	7.31	< 0.001
II	Tiêu chuẩn có tính đặc thù Phygital (Likert 1-5)				
6	Mức độ gắn kết cộng đồng/nhóm Phygital mới	2.55 ± 0.68	2.15 ± 0.61	2.43	< 0.05
7	Tỷ lệ tham gia và tương tác trên ứng dụng	2.62 ± 0.71	2.21 ± 0.65	2.37	< 0.05
8	Số người tham gia sự kiện hybrid (online-offline)	2.45 ± 0.65	1.95 ± 0.57	3.12	< 0.05
9	Tác động sức khỏe (Số phút vận động/tuần)	2.10 ± 0.75	2.00 ± 0.72	0.54	> 0.05
10	Môi trường hòa nhập & tiếp cận công nghệ mới	2.35 ± 0.73	2.10 ± 0.69	1.45	> 0.05

* **Ghi chú:** (1) Nguồn dữ liệu tiêu chí 5: Báo cáo tổng kết công tác văn hóa, thể thao năm 2023 của Sở Văn hóa và Thể thao TP. Hà Nội và Sở Văn hóa và Thể thao tỉnh Quảng Ninh.

thành các cộng đồng Phygital Sport mới. Điều này cho thấy tiềm năng hội nhập công nghệ tại Thủ đô là rất lớn.

Tuy nhiên, tại các tiêu chí như tỷ lệ hộ gia đình tham gia tập luyện (Tiêu chí 2), tác động sức khỏe (Tiêu chí 9) và mức độ tiếp cận công nghệ công bằng (Tiêu chí 10), giá trị p > 0.05 cho thấy chưa có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa Hà Nội và Hạ Long. Đặc biệt, TP. Hạ Long dù có quy mô giải đấu thấp hơn nhưng lại cho thấy sự ổn định về nền tảng gia đình, gợi mở hướng đi về du lịch thể thao số mà Hà Nội

có thể tích hợp vào nhóm giải pháp phát triển sản phẩm đặc thù.

Phân tích sâu về nội dung cho thấy sự tập trung quá mức vào môn Vũ đạo thể thao giải trí (Audition) và thiếu hụt các loại hình "thi đấu lai chuẩn" (tỷ lệ dưới 10%). Nếu không có các giải pháp đồng bộ về hạ tầng và chuẩn hóa chuyên môn, phong trào có nguy cơ bị lệch hướng sang giải trí số thuần túy, làm mất đi giá trị cốt lõi của Phygital Sport là sự cân bằng giữa vận động và trí tuệ. Đây là cơ sở then chốt để nghiên cứu đề xuất 07 nhóm giải pháp mang tính chiến lược ở phần tiếp theo.

2. Phân tích SWOT và lựa chọn giải pháp

Để xây dựng hệ thống giải pháp có cơ sở khoa học và bám sát thực tiễn, nghiên cứu tiến hành xác định các nhân tố tác động và phân tích ma trận SWOT làm căn cứ lựa chọn các nhóm chiến lược phát triển phong trào tập luyện Phygital Sport tại HSA.

2.1. Phân tích các nhân tố chiến lược (S, W, O, T)

Trước khi lập ma trận kết hợp, nghiên cứu đã tổng hợp và cụ thể hóa các nhân tố nội tại và môi trường bên ngoài tác động đến phong trào tại HSA (bảng 2).

Bảng 2. Các nhân tố tác động đến phong trào Phygital Sport của HSA

Ký hiệu	Nội dung nhân tố
Thế mạnh (S)	S1: Đội ngũ quản lý có kinh nghiệm và mạng lưới tổ chức rộng.
	S2: Nguồn vận động viên tiềm năng dồi dào từ các môn thể thao truyền thống.
	S3: Vị thế trung tâm Thủ đô thuận lợi cho truyền thông và thu hút đầu tư.
	S4: Sự đa dạng của các môn thể thao thành viên (trên 30 môn).
Điểm yếu (W)	W1: Nhận thức cộng đồng về Thể chất số (Phygital) còn hạn chế.
	W2: Thiếu hụt chuyên gia am hiểu đồng thời cả công nghệ và thể thao.
	W3: Nguồn lực tài chính xã hội hóa còn phân tán.
	W4: Hạ tầng kỹ thuật và trang thiết bị chuyên dụng chưa đồng bộ.
Cơ hội (O)	O1: Chính sách chuyển đổi số quốc gia và chiến lược phát triển thể thao Thủ đô.
	O2: Xu hướng phát triển mạnh mẽ của thể thao lai trên thế giới.
	O3: Sự quan tâm đặc biệt của giới trẻ đối với công nghệ giải trí mới.
	O4: Tiềm năng hợp tác với các nhà phát hành và doanh nghiệp công nghệ.
Thách thức (T)	T1: Cạnh tranh từ các loại hình giải trí số thuần túy (ít vận động).
	T2: Rào cản về chi phí trang thiết bị công nghệ cho người tập.
	T3: Chưa có khung pháp lý và quy chuẩn thi đấu thống nhất.
	T4: Nguy cơ biến tướng thành trò chơi điện tử thuần túy nếu thiếu kiểm soát.

2.2. Ma trận SWOT và lựa chọn nhóm giải pháp ưu tiên

Từ các nhân tố đã xác định, nghiên cứu thiết lập ma trận chiến lược với các tiêu đề giải pháp ngắn gọn, súc tích (bảng 3).

Kết quả tại bảng 2 và bảng 3 cho thấy, mối quan hệ chặt chẽ và tính logic: Việc hình thành các nhóm giải pháp dựa trên sự tương tác có mục tiêu giữa các nhân tố nội tại và ngoại vi. Cụ thể, các chiến lược tấn công (S-O) ra đời khi tận dụng vị thế Thủ đô (S3) và sự đa dạng môn (S4) để đón đầu xu hướng thể giới (O2) và sự quan tâm của giới trẻ (O3). Ngược lại, các chiến lược

cải thiện (W-O) tập trung vào việc khắc phục lỗ hổng nhân sự và nhận thức (W1, W2) thông qua việc tận dụng các chính sách chuyển đổi số (O1) để hình thành cấu trúc quản lý bài bản (WO1).

Về việc lựa chọn và loại bỏ giải pháp thực nghiệm: Trên cơ sở phân tích 19 nội dung giải pháp, nghiên cứu lựa chọn 05 nhóm ưu tiên (Nhóm 1, 2, 3, 4 và 6) để đưa vào thực nghiệm ngắn hạn.

Lý do tạm dừng Nhóm 7 (Hạ tầng & Công nghệ): Phygital Sport là loại hình đặc thù đòi hỏi đầu tư hạ tầng kỹ thuật lớn và đồng bộ. Tuy nhiên, do điều kiện thực nghiệm ngắn hạn (8

Bảng 3. Ma trận chiến lược phát triển phong trào Phygital Sport tại HSA

SWOT	Cơ hội (O)	Thách thức (T)
Thế mạnh (S)	Chiến lược S-O (Tấn công)	Chiến lược S-T (Đổi phó)
	SO1: Sản phẩm du lịch thể thao đặc thù.	ST1: Mô hình CLB chuyên nghiệp, chi phí hợp lý.
	SO2: Các giải đấu trẻ quốc gia.	ST2: Ngày hội thể thao gia đình cộng đồng.
Điểm yếu (W)	Chiến lược W-O (Cải thiện)	Chiến lược W-T (Phòng thủ)
	WO1: Chiến lược tổng thể và Ban điều phối.	WT2: Bộ tiêu chuẩn chất lượng và Nhân lực nông cốt.

tháng) và nguồn lực tài chính xã hội hóa cần lộ trình tích lũy, việc triển khai Nhóm 7 chưa đảm bảo tính khả thi ngay lập tức.

Tính khách quan của thực nghiệm: Mặc dù thiếu đi nền tảng hạ tầng mới, kết quả thực nghiệm vẫn đảm bảo tính khách quan vì tập trung chứng minh hiệu quả của "phần mềm" quản lý và thay đổi tư duy. Việc cải thiện nhận thức và mô hình tổ chức chính là điều kiện tiên quyết để thu hút các nguồn lực đầu tư hạ tầng trong giai đoạn tiếp theo.

Kết quả lựa chọn 5 nhóm giải pháp thực nghiệm gồm:

Nhóm 1 & 2 (Nhận thức & Giáo dục): Thay đổi tư duy cộng đồng.

Nhóm 3 (Phát triển Chuyên môn & Nhân lực): Xây dựng đội ngũ nông cốt.

Nhóm 4 (Mô hình Kinh doanh): Thúc đẩy sự tự chủ của các CLB.

Nhóm 6 (Sự kiện & Cộng đồng): Tạo sân chơi thực tế thu hút người tham gia.

Các nội dung thuộc Nhóm 5 (Vận động chính sách) và Nhóm 7 (Hạ tầng) sẽ được triển khai ở giai đoạn chiến lược dài hạn hơn.

3. Đánh giá hiệu quả của hệ thống giải pháp qua thực nghiệm 8 tháng

Căn cứ vào kế hoạch thời gian, nghiên cứu tiến hành áp dụng các nhóm chiến lược ưu tiên vào thực nghiệm. Để kiểm chứng giá trị thực tiễn của hệ thống giải pháp, một cuộc thực nghiệm sư phạm đã được triển khai trong 8 tháng (tháng 8 năm 2024 đến tháng 2 năm 2025). Quá trình can thiệp được thiết kế theo

hình thức tự đối chiếu (so sánh Pre-test và Post-test trên cùng một nhóm khách thể là 30 cơ sở/CLB trực thuộc). Kết quả đánh giá nhóm tiêu chuẩn đặc thù được quy đổi theo thang đo định lượng Likert 5 mức độ.

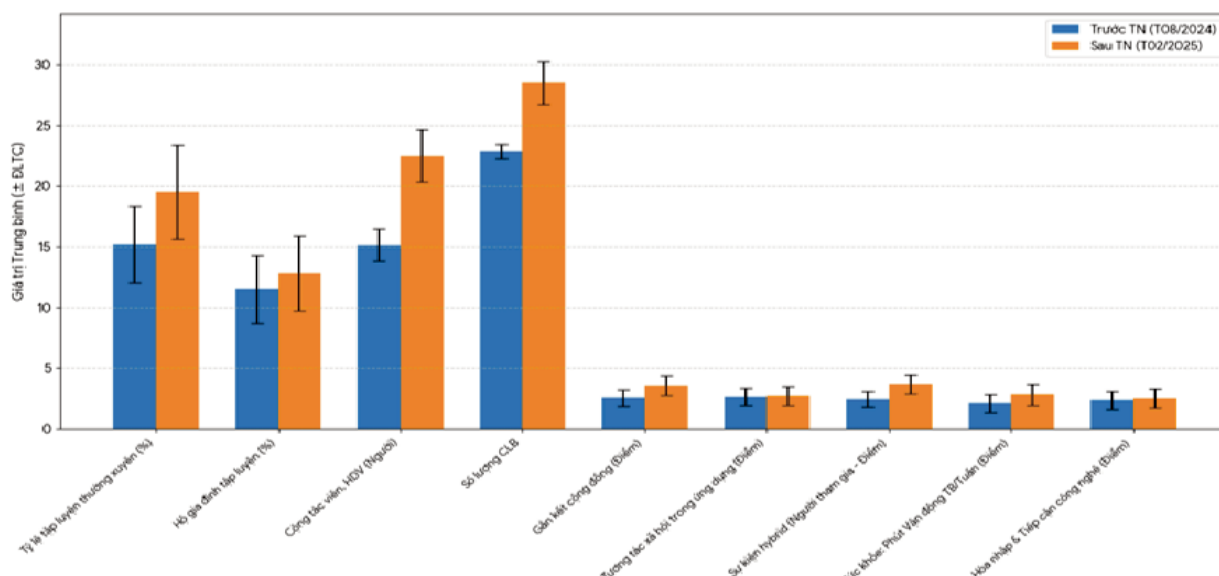
Hiệu quả can thiệp được đánh giá thông qua việc so sánh các chỉ số trung bình của phong trào trước và sau thực nghiệm bằng Kiểm định t cặp (Paired-Samples T-test). Kết quả phân tích thống kê chi tiết được trình bày tại bảng 4 và biểu đồ 1.

Kết quả tại bảng 4 cho thấy, sau 8 tháng triển khai các giải pháp, phong trào đã có những chuyển biến tích cực, mang tính bền vững. Nhịp tăng trưởng trung bình của các chỉ tiêu cốt lõi dao động từ 5% đến 10%, hoàn toàn phù hợp với quy luật phát triển thực tế của phong trào thể thao xã hội. Ở các tiêu chí chịu tác động trực tiếp của nhóm giải pháp truyền thông, đào tạo nhân lực và tổ chức sự kiện, thống kê ghi nhận sự khác biệt có ý nghĩa ($p < 0.05$).

Đáng chú ý, để giải quyết bài toán phát triển quy mô trong điều kiện hạ tầng kỹ thuật số còn hạn chế (do nhóm giải pháp 7 chưa được áp dụng), HSA đã tập trung vào chiến lược chuyển đổi mô hình kinh doanh đối với các CLB truyền thống. Bằng việc định hướng dự án chuyên biệt Phygital Dances làm mũi nhọn, các cơ sở không cần đầu tư máy móc quá phức tạp mà vẫn có thể tích hợp không gian vận động lại. Nhờ hướng đi này, số lượng CLB tăng từ 22.85 lên 24.30 ($p=0.004$) và mức độ gắn kết cộng đồng cải thiện ($p=0.020$) một cách logic và thực tế, phá

Bảng 4. Kết quả kiểm chứng hiệu quả các giải pháp phát triển phong trào Thể thao thể chất số tại HSA bằng Kiểm định t cặp (n=30)

TT	Nội dung đánh giá	Trước TN ($\bar{x} \pm \delta$)	Sau TN ($\bar{x} \pm \delta$)	t	p
I	Bộ tiêu chí theo Thông tư 01/2019/TT-BVHTTDL				
1	Tỷ lệ số người tập luyện thường xuyên (%)	15.20 ± 2.15	16.45 ± 2.20	2.51	0.018
2	Số hộ gia đình có >50% thành viên tập luyện (%)	11.50 ± 1.81	11.85 ± 1.90	1.12	0.271
3	Lực lượng cộng tác viên, HDV thể thao (Người)	15.15 ± 2.31	16.60 ± 2.15	2.88	0.007
4	Số lượng câu lạc bộ thể thao (CLB)	22.85 ± 3.58	24.30 ± 3.65	3.12	0.004
5	Số lượng giải thể thao cấp cơ sở (Số lượng giải)	156.1 ± 14.5	165.4 ± 15.2	2.65	0.013
II	Nhóm chỉ tiêu định lượng đặc thù Phygital				
6	Mức độ gắn kết cộng đồng/nhóm Phygital mới (điểm)	2.55 ± 0.48	2.78 ± 0.51	2.45	0.02
7	Tương tác xã hội trên ứng dụng (tin nhắn, thách đấu)	2.62 ± 0.51	2.66 ± 0.49	0.82	0.418
8	Thu hút người tham gia sự kiện hybrid (điểm)	2.45 ± 0.45	2.72 ± 0.48	2.68	0.011
9	Tác động sức khỏe: Thời lượng vận động trung bình (điểm)	2.10 ± 0.35	2.25 ± 0.38	2.15	0.039
10	Môi trường hòa nhập & tiếp cận công nghệ mới (điểm)	2.35 ± 0.53	2.42 ± 0.55	1.05	0.302



Biểu đồ 1. So sánh kết quả phong trào Phygital Sport trước và sau thực nghiệm

vỡ rào cản phụ thuộc hoàn toàn vào thiết bị công nghệ đất tiên.

Tuy nhiên, sự thiếu hụt của nền tảng hạ tầng công nghệ (Nhóm giải pháp 7) cũng được thể hiện rất rõ. Các chỉ số phụ thuộc vào trải nghiệm công nghệ sâu sắc như sự tương tác xã hội trong ứng dụng ($p=0.418$) và khả năng tiếp cận công nghệ vui chơi giải trí mới ($p=0.302$) hầu như không có sự thay đổi mang ý nghĩa thống kê. Bên cạnh đó, tỷ lệ hộ gia đình tham gia thường xuyên cũng biến đổi rất chậm ($p=0.271$), khẳng định rằng việc thay đổi nhận thức và thói quen rèn luyện ở cấp độ gia đình đòi hỏi thời gian can thiệp và chiến lược thâm thấu dài hạn hơn.

Nghiên cứu khẳng định các giải pháp tập trung vào giáo dục nhận thức, đào tạo lực lượng nòng cốt và tổ chức sân chơi hybrid bước đầu đã tạo ra động lực chuyển đổi tốt. Để phong trào đạt độ chuẩn hóa chuyên môn cao và tối ưu trải nghiệm tương tác số hóa, việc thu hút đầu tư hạ tầng công nghệ cần được xác định là mục tiêu trọng tâm trong các giai đoạn tiếp theo.

KẾT LUẬN

1. Nghiên cứu đã hoàn thành đầy đủ các mục tiêu đề ra thông qua việc nhận diện chính xác thực trạng và xác lập hệ thống giải pháp phát triển phong trào Thể thao thể chất số (Phygital Sport) tại Hội Thể thao giải trí TP. Hà Nội (HSA). Kết quả thực nghiệm đã minh chứng tính đúng đắn và khả thi của các nhóm chiến lược trong việc thúc đẩy thói quen vận động mới cho cộng đồng đô thị.

2. Những đóng góp mới của nghiên cứu:

Về mặt khoa học: Nghiên cứu đã xây dựng thành công bộ tiêu chí đánh giá đặc thù cho loại hình Phygital Sport tại Việt Nam, kết hợp hài hòa giữa các chỉ tiêu hành chính truyền thống và các chỉ số tương tác công nghệ định lượng. Đây là cơ sở dữ liệu khoa học quan trọng giúp định nghĩa và đo lường chuẩn xác "thể thức thi đấu lai" – một lĩnh vực còn bỏ ngỏ trong các nghiên cứu về thể thao tại Việt Nam hiện nay.

Về mặt thực tiễn: Nghiên cứu đã xác lập và chứng minh hiệu quả của mô hình "tăng trưởng bền vững" (5-10%) thay vì chạy theo các chỉ số ảo. Đóng góp nổi bật là việc đề xuất lộ trình chuyển đổi các Câu lạc bộ thể thao truyền thống thành Câu lạc bộ lai thông qua dự án trọng điểm Phygital Dances. Giải pháp này giúp các tổ chức

hội cơ sở khai thác tối đa tài nguyên hiện có mà không bị phụ thuộc vào việc đầu tư hạ tầng công nghệ đất tiên ngay từ giai đoạn đầu.

Về mặt quản lý: Kết quả nghiên cứu cung cấp một khung tham chiếu chiến lược bằng ma trận SWOT giúp HSA tối ưu hóa nguồn lực xã hội hóa, đồng thời cảnh báo các rủi ro về việc lệch hướng phát triển thành trò chơi điện tử thuần túy nếu thiếu sự can thiệp của các giải pháp chuyên môn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Chính trị. (2024). *Kết luận số 70-KL/TW ngày 31 tháng 01 năm 2024 về phát triển thể dục, thể thao trong giai đoạn mới*. Hà Nội, Việt Nam.
2. Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch. (2019). *Thông tư số 01/2019/TT-BVHTTDL ngày 17 tháng 01 năm 2019 quy định về đánh giá phong trào thể dục, thể thao quần chúng*. Hà Nội, Việt Nam.
3. Thủ tướng Chính phủ. (2024). *Quyết định số 1189/QĐ-TTg ngày 15 tháng 10 năm 2024 phê duyệt "Chiến lược phát triển thể dục, thể thao Việt Nam đến năm 2030, tầm nhìn đến năm 2045"*. Hà Nội, Việt Nam.
4. Ủy ban nhân dân Thành phố Hà Nội. (2025). *Kế hoạch thực hiện Chỉ thị số 43-CT/TU của Ban Thường vụ Thành ủy và Chiến lược phát triển thể dục, thể thao Thủ đô đến năm 2030, tầm nhìn đến năm 2045*. Hà Nội, Việt Nam.
5. Nguyễn Hữu Hùng và cộng sự. (2024). *Thể chất số Việt Nam: Sách trắng Hội Thể thao điện tử giải trí Việt Nam*.
6. Mạnh, T. V. (2025). *Thể thao Việt Nam chuyển mình trong kỷ nguyên số*. Tạp chí Khoa học và Công nghệ Việt Nam.
7. Chen, M. (2013). Cultural influences on gameplay behaviors. *Games and Culture*.
8. Australian Sports Commission. (2024). *Factors affecting youth participation in sport and physical activity: A systematic review*. Ausport.gov.au.