TỔNG CỤC THỂ DỤC THỂ THAO
TẠP CHÍ THỂ THAO
ISSN 0866 - 7462

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

GIẤY XÁC NHẬN ĐĂNG BÀI

Tạp chí Thể thao xác nhận:

Trên TẠP CHÍ THỂ THAO SỐ THÁNG 10/2021, ra ngày 15/10/2021, chuyên mục **VẤN ĐỀ & SỰ KIỆN** đã đăng tải bài viết của tác giả Thạc sĩ LÊ VIẾT TUẤN, Giảng viên chính bộ môn Giáo dục Thể chất , khoa Khoa học cơ bản, Trường Đại học Mỏ - Địa chất.

Tên bài báo:

THỂ THAO ĐIỆN TỬ (ESPORTS):

CON ĐƯỜNG MỚI ĐẦY RỘNG MỞ

Hà Nội, ngày 19 tháng 10 năm 2021

TL. TỔNG BIÊN TẬP

P.TRƯỞNG BAN BIÊN TẬP

BỘ VĂN HÓA THỂ THAO VÀ DU LỊCH
TẠP CHÍ THỂ THAO
TỔNG CỤC THỂ DỤC THỂ THAO

HOÀNG THỊ MAI HỒNG

TẠP CHÍ
SPORTS MAGAZINE
SỐ THÁNG 10 2021
ISSN 0866 - 7462

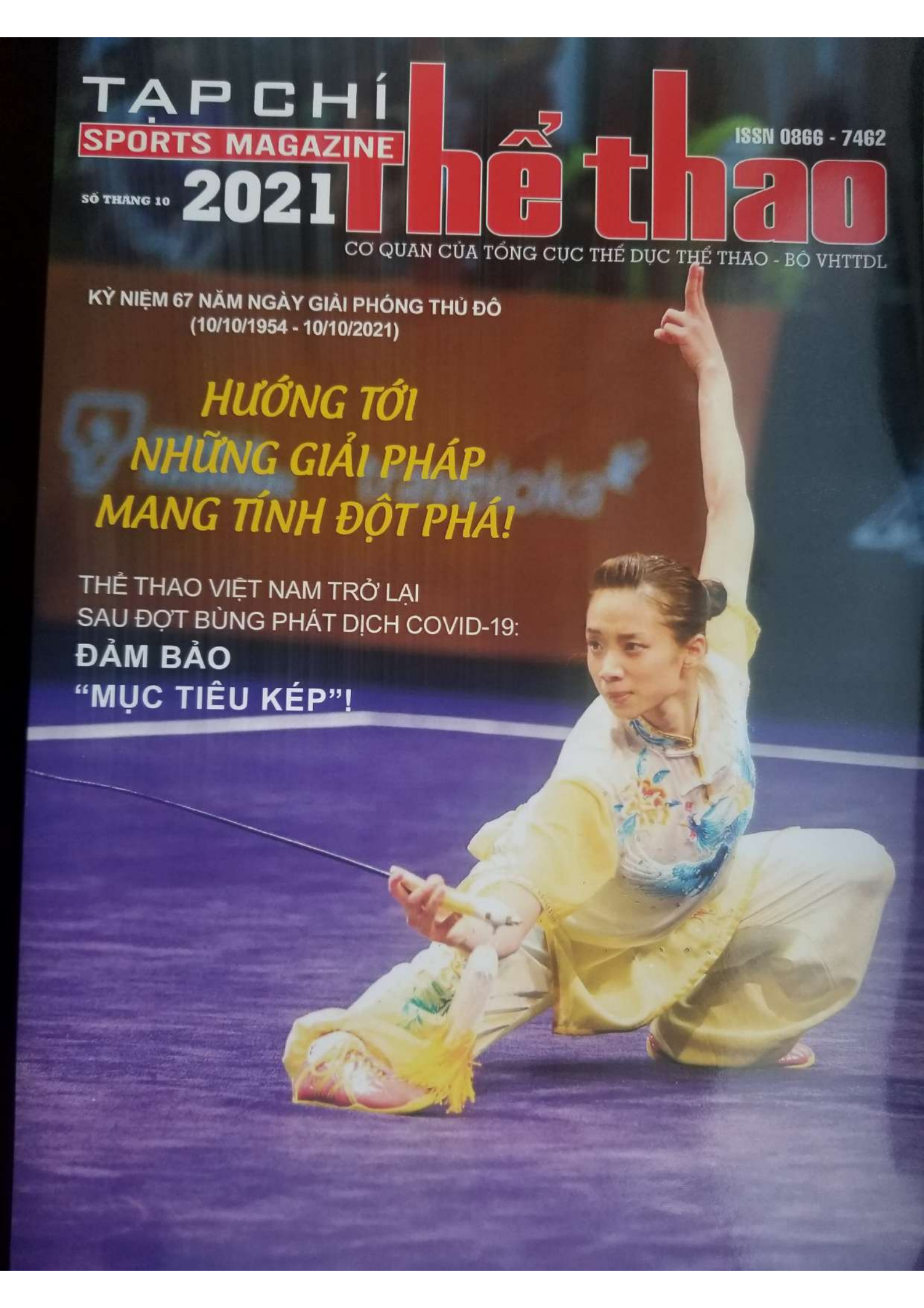
Thể thao

CƠ QUAN CỦA TỔNG CỤC THỂ DỤC THỂ THAO - BỘ VHTTDL

KỶ NIỆM 67 NĂM NGÀY GIẢI PHÓNG THỦ ĐÔ
(10/10/1954 - 10/10/2021)

HƯỚNG TỚI NHỮNG GIẢI PHÁP MANG TÍNH ĐỘT PHÁ!

THỂ THAO VIỆT NAM TRỞ LẠI SAU ĐỢT BÙNG PHÁT DỊCH COVID-19:
ĐẢM BẢO "MỤC TIÊU KÉP"!



TẠP CHÍ SPORTS MAGAZINE thể thao
ISSN 0866 - 7462
RA NGÀY 15/10/2021

TOÀN CẢNH

4. **Đinh Oanh**
Chủ tịch nước Nguyễn Xuân Phúc thăm Cuba và dự kỳ họp của Liên Hợp quốc

6. **Thuận Yến**
Xây dựng chiến lược phát triển TDTT Việt Nam đến năm 2030, tầm nhìn đến năm 2050:
Hướng tới những giải pháp mang tính đột phá!

8. **Hữu Hiệp - Xuân Thành**
Thể thao Việt Nam trở lại sau đợt bùng phát dịch covid-19:
Đảm bảo "mục tiêu kép"!

10. **Văn Nam**
Nâng cao hiệu quả hoạt động của các Liên đoàn, Hiệp hội thể thao:
Đối mặt nhiều khó khăn

12. **Khánh Toàn**
Tiêu chuẩn phong đẳng cấp VĐV thể thao thành tích cao:
Động lực cho sự phát triển

14 **Quang Vinh**
Các quy định về phòng chống Doping quốc tế ngày càng được siết chặt

VẤN ĐỀ & SỰ KIỆN

16. **TS.NSƯT. Nguyễn Văn Khánh**
Nâng cao chất lượng của các cơ sở đào tạo văn hóa, nghệ thuật, thể thao trong giai đoạn hiện nay

18. **Đình Khánh**
Tích cực đảm bảo tiến độ chuẩn bị cho SEA Games 31

20. **Hoàng Anh**
Chào mừng kỷ niệm Ngày giải phóng Thủ đô (10/10/1954):
Nhớ "cây đại thụ" Hoàng Vĩnh Giang!

22. **Văn Ba**
Bóng đá Việt Nam: Niềm vui và những băn khoăn

24. **Viết Tuấn**
Thể thao điện tử (Esports): Con đường mới đầy rộng mở

KINH TẾ THỂ THAO

26. **Ngọc Anh**
Singapore Pools: "Con gà đẻ trứng vàng" của Singapore

28. **Nguyễn Thị Dung**
Đặt cược thể thao tại Việt Nam: Mong sớm được hiện thực hóa!

LÝ LUẬN & THỰC TIỄN

30. **TS. Lê Anh Thơ**
Lược khảo thể dục thể thao đương đại (Phần 1)

32. **ThS. Lê Thị Thu Hương - ThS. Trần Quang Long**
"Chiến lược 2030" và tham vọng của thể thao Nga

35. **TS. Vũ Hồng Thái**
Kế hoạch tổng thể cải cách và phát triển bóng đá Trung Quốc (phần II)

38. **Hải Nam, Văn Mạnh**
Cải thiện chất lượng cuộc sống của người cao tuổi

40. **Đỗ Văn Thật**
Dinh dưỡng và chế độ tập luyện cho người sau nhiễm COVID-19

KHOA HỌC & CÔNG NGHỆ

42. **GS.TS. Lê Quý Phượng - PGS.TS. Đặng Hà Việt**
PGS.TS. Nguyễn Hoàng Minh Thuận
Một số vấn đề về công ty quản lý tiếp thị thể thao chuyên nghiệp tại Việt Nam

46. **Chu Văn Chiên**
Công nghệ phân tích video và ứng dụng trong tập luyện cầu lông

48. **GS.TS. Lâm Quang Thành**
Những kết quả nghiên cứu khoa học thể thao mới trên thế giới

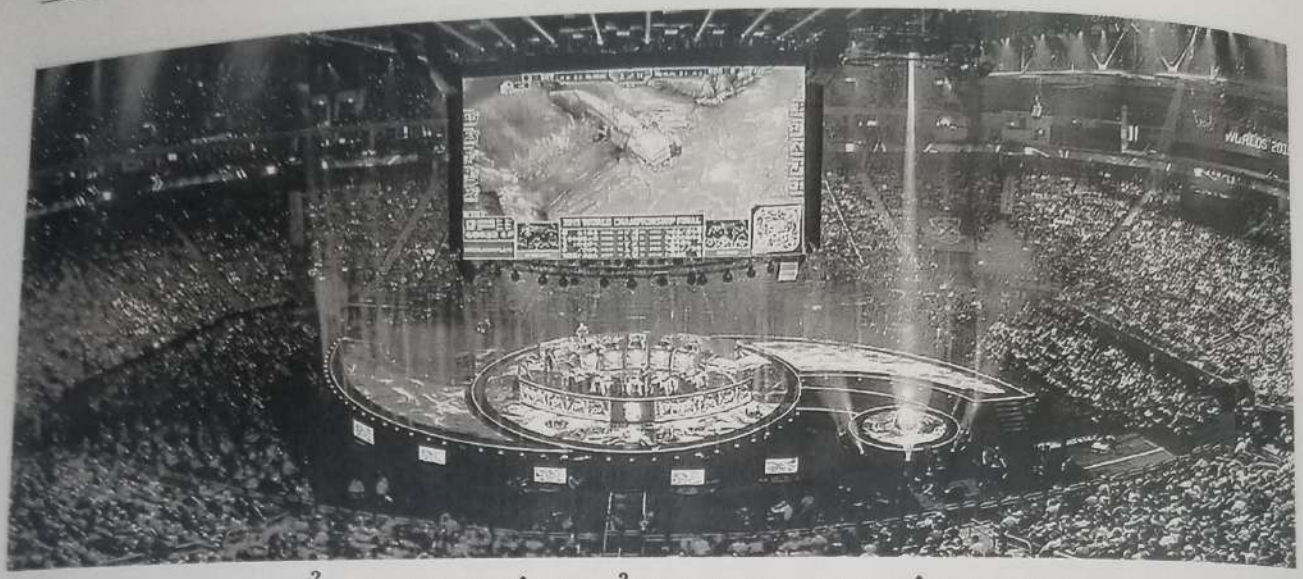
NGHIÊN CỨU CƠ SỞ

52. **ThS. Nguyễn Tiên Phong-ThS. Bùi Minh Tân**
Lựa chọn biện pháp nâng cao hiệu quả hoạt động của các câu lạc bộ thể dục thể thao sinh viên ở Trường Đại học Kinh tế và Quản trị kinh doanh Thái Nguyên

53. **ThS. Nguyễn Thị Biên**
Nâng cao chất lượng công tác giáo dục thể chất cho sinh viên khối không chuyên thể dục thể thao một số trường đại học trên địa bàn Hà Nội

54. **ThS. Nguyễn Sơn Tùng**
Tổ chức hoạt động thể dục thể thao ngoại khóa nâng cao thể lực cho nam sinh viên Trường Đại học Luật Hà Nội

56. **ThS. Nguyễn Văn Nam**
Thực trạng hoạt động dạy học môn Giáo dục quốc phòng ở Trường Cao đẳng An ninh nhân dân I



THỂ THAO ĐIỆN TỬ (ESPORTS) VIỆT NAM

CON ĐƯỜNG MỚI ĐẦY RỘNG MỞ

VIẾT TUẤN

Esports đã bắt đầu phát triển ở Việt Nam giữa những năm 2000, nhưng chỉ trong vài năm trở lại đây mới bắt đầu được thừa nhận rộng rãi từ xã hội và nhận sự đầu tư nghiêm túc từ các nhãn hàng, nhà tài trợ. Việc được đưa vào chương trình thi đấu chính thức của các Đại hội thể thao như Asiad hay SEA Games là một bước tiến, cơ hội để môn thể thao này phát triển mạnh.

Phát triển thể thao điện tử chuyên nghiệp

Ông Nguyễn Xuân Cường, Chủ tịch Hội Thể thao điện tử Giải trí Việt Nam (VIRESA) cho biết: "Mục tiêu được đặt ra trong nhiệm kỳ này chính là nâng cao thành tích, qua đó khẳng định vị thế của Thể thao điện tử và vũ đạo thể thao giải trí Việt Nam với khu vực và thế giới. Đến năm 2024, Việt Nam sẽ đứng top 1 Đông Nam Á, top 5 châu Á. Chúng tôi muốn phát triển Esports một cách toàn diện và bền vững cũng như chuyên nghiệp hóa theo chuẩn quốc tế. Tại SEA Games 31 tại Việt Nam, VIRESA đặt mục tiêu giành từ 1-2 HCV trong đó nổi bật nhất vẫn là "trò chơi quốc dân" Liên Minh Huyền Thoại (LMHT). Bởi hiện nay, Việt Nam là quốc gia Đông Nam Á duy nhất nhận đặc cách 1 suất chính thức + 1 suất vòng loại tại Chung kết thế giới, nhận được sự tôn trọng của cộng đồng LMHT Thế giới. Mục tiêu của VIRESA tại Asiad 19 - 2022 là lọt vào top 5".

Trong thời gian qua, VIRESA đã nhanh chóng đưa phong trào eSport Việt Nam phát triển một cách bài bản, có mục tiêu và chiến lược rõ ràng, hình thành thị trường chuyển nhượng các VĐV, xây dựng hệ thống thi đấu quốc gia, đẩy mạnh các giải đấu phong trào, kết nối giao lưu và tổ chức đội nhóm thi đấu quốc tế.

Để tạo ra sân chơi cho các VĐV trong nước giao lưu và nâng cao trình độ bản thân, VIRESA đã xã hội hóa toàn bộ các giải đấu, lập quỹ tổ chức thi đấu và đã chi hơn 108 tỷ đồng để tổ chức một loạt các giải đấu.

Các giải đấu phong trào như FPT Cup, AOE Bé Yêu, Facebook Gaming Creators Cup ... được tổ chức thường niên và đang dần hoàn thiện, chuyên nghiệp hóa, chọn lựa và tìm kiếm các VĐV cho đội tuyển quốc gia.

Tự tin đến với sân chơi khu vực và châu lục

Số lượng các phân môn của Esports là vô cùng lớn, vì vậy rất khó để đưa tất cả các môn Esports mà người Việt Nam yêu thích vào chương trình thi đấu ở SEA Games

Tại Asian Games 2018 diễn ra tại Indonesia, lần đầu tiên 6 games thể thao điện tử là Arena of Valor (Liên Quân Mobile), Clash Royale, Hearthstone, League of Legends (LMHT), Pro Evolution Soccer (PES) 2018 và StarCraft II trong danh sách các bộ môn thi đấu biểu diễn.

Sau lần đầu góp mặt tại SEA Games 30 tại Philippines, Esports sẽ tiếp tục có trong chương trình thi đấu chính thức của SEA Games 31 tại Việt Nam cũng như Asiad 19 năm 2022 tại Trung Quốc. 8 phân môn tại SEA Games 31 gồm: Arena of Valor ASIAN Version; Dota 2; Dream Three Kingdoms 2 (3Q Củ Hành); EA SPORTS FIFA branded soccer games (FIFA 22); HearthStone; League of Legends; PUBG Mobile Asian Games Version; Street Fighter V.

31. Trong đó, chỉ có 8 games phổ biến nhất ở khu vực Đông Nam Á được lựa chọn mà thôi.

Giới chuyên môn cho rằng, phân môn LMHT thoại sẽ đưa Việt Nam đến chiếc HCV đầu tiên. Bởi từ lâu, Việt Nam đã thường xuyên đại diện cho khu vực Đông Nam Á tham dự sự kiện lớn nhất của LMHT Thoại tại Los Angeles (Mỹ). Thậm chí LMHT Việt Nam được Riot Games (là nhà phát triển, nhà phát hành và nhà tổ chức các giải đấu trò chơi điện tử lớn nhất thế giới) công nhận là một khu vực riêng và chính thức tách ra khỏi GPL (Đông Nam Á) từ năm 2018.

Tương tự là game Liên Quân Mobile cũng có những bước phát triển thần tốc trong vài năm trở lại đây. Việt Nam đã không chỉ khẳng định vị thế số 1 trong khu vực mà còn trên toàn thế giới, nhờ tầm vóc của đội tuyển Team Flash. Tuy nhiên, đội tuyển này đã thua Thái Lan tại SEA Games 30. Chính vì vậy mà SEA Games 31 là cơ hội "đòi nợ" rất tốt cho các game thủ Việt Nam.

Free Fire là tựa game mà các nước trong khu vực như Thái Lan hay Indonesia có phong trào phát triển tương đối mạnh. Dẫu vậy, Việt Nam vẫn có thể tự tin vào khả năng giành vàng ở Free Fire, nhờ vào lực lượng hiện có với hệ thống giải đấu quy củ, chuyên nghiệp, đa dạng.

Pro Evolution Soccer (PES) cũng là games phổ biến ở Việt Nam từ hàng chục năm qua đã giúp cho chúng ta có được một lực lượng các tuyển thủ chất lượng. Với một thế hệ các tuyển thủ tài năng ở hiện tại và mới nhất là thần đồng 12 tuổi Lê Hà Anh Tuấn, chúng ta có cơ sở để tự tin sẽ giành vàng ở games này.

Ông Nguyễn Xuân Cường cũng phân tích kỹ về cơ hội của Việt Nam tại Asiad Hàng Châu năm sau: "Đây là cơ hội chưa từng có ở một sân chơi tầm cỡ châu lục, từ đó mở ra những bước tiến xa hơn cho sự phát triển của eSports nói chung và Việt Nam nói riêng. Dẫu khoảng cách giữa sân chơi Đông Nam Á và châu Á là khá xa, vẫn có những cơ hội mà các tuyển thủ Việt nếu biết nắm bắt tốt có thể giành HCV về cho nước nhà".

Cơ hội lớn nhất hiện nay của thể thao điện tử nước ta tại Asiad đặt cả vào games Arena of Valor, tức Liên Quân Mobile. Ở 3 kỳ World Cup, Việt Nam đã một lần lên ngôi vô địch ở hệ thống giải đấu cấp độ cao nhất của Liên Quân Mobile với sự xuất sắc của đội tuyển Team Flash. Với một kỳ World Cup 2022 nữa tổ chức vào giữa tháng 4 trong khi Asiad 22 khởi tranh vào tháng 9, đội tuyển Việt Nam sẽ có thêm ít nhất một lần cọ xát trước khi bước vào tranh huy chương ở đại hội thể thao châu Á.

Games kế tiếp có khả năng giành huy chương cho Việt Nam là League of Legends, hay LMHT vì đang là đứng thứ Nhất ở Đông Nam Á. Nếu bốc thăm may mắn, không phải chạm mặt các ngôi sao số một thế giới hiện nay ở Trung Quốc hay Hàn Quốc từ sớm thì cơ hội để Việt Nam có huy chương ở games này không phải bất khả thi.

Ngoài các games có cơ hội cạnh tranh cao nói trên, các games có truyền thống nếu có sự đầu tư bài bản ở Việt Nam cũng có thể đem huy chương về cho nước nhà là PUBG Mobile, Dota 2.

Còn lại trong số các games ở Asiad 22 gồm có Dream Three Kingdoms 2, EA Sports FIFA, Hearthstone và Street Fighter V được xem là không có nhiều cơ hội giành huy chương. Trong đó Dream Three Kingdoms 2 thậm chí còn không có cộng đồng ở Việt Nam, mặc dù đây chính là phiên bản tiếp theo của 3Q 360 mobi từng được phát hành năm 2018 ở Việt Nam.

Games EA Sports FIFA cũng không có cộng đồng người chơi, các tuyển thủ Việt Nam có sở thích lớn hơn với PES (Pro Evolution Soccer).

Các phân môn còn lại là Hearthstone và Street Fighter V tuy phổ biến trên thế giới nhưng ít phát triển tại Việt Nam, nên khó có cơ hội cạnh tranh với các cường quốc ở môn này như Trung Quốc hoặc Nhật Bản.

Ngoại trừ Dream Three Kingdoms 2 là môn thi đấu đồng đội, các môn thi đấu cá nhân còn lại hoàn toàn có thể chứng kiến bất ngờ nếu có VIRESA quyết tâm đầu tư và tuyển chọn ra vài tuyển thủ khao khát cống hiến, tập luyện và thi đấu ngay từ bây giờ.■