

**Chính sách hỗ trợ sinh viên ứng dụng công nghệ số trong khởi nghiệp sáng tạo
nhằm khai thác các giá trị của di sản văn hoá tại Hà Nội**

Nguyễn Duy Hiệp*, Ninh Thị Thuỷ

Học viện Thanh thiếu niên Việt Nam, 3 Chùa Láng, phường Láng, Hà Nội, Việt Nam

Ngày nhận bài 21/4/2026; ngày chuyển phản biện 22/4/2026; ngày nhận phản biện
5/5/2026; ngày chấp nhận đăng 10/5/2026

Tóm tắt:

Nghiên cứu phân tích các hạn chế trong ứng dụng công nghệ số vào khởi nghiệp sáng tạo dựa trên di sản văn hóa của sinh viên Hà Nội dưới góc nhìn quản lý công. Nghiên cứu sử dụng dữ liệu khảo sát trực tiếp 438 sinh viên, kết hợp phân tích tài liệu, tổng hợp chính sách và đối chiếu với các chỉ báo định lượng trong báo cáo nền để nhận diện những rào cản của quá trình chuyển hóa nguồn lực di sản văn hoá thành ý tưởng, sản phẩm, dịch vụ và mô hình khởi nghiệp sáng tạo. Kết quả cho thấy sinh viên có nhận thức tương đối tích cực về vai trò của di sản văn hoá và công nghệ số, song mức độ tham gia, năng lực chuyển hóa, khả năng thiết kế mô hình và thương mại hóa còn ở mức trung bình. Bốn nhóm hạn chế chính gồm: khoảng cách giữa nhận thức và hành động khởi nghiệp sáng tạo; năng lực số và năng lực khởi nghiệp sáng tạo chưa đồng đều; cơ chế đào tạo, ươm tạo và hỗ trợ trong trường đại học chưa đủ chuyên biệt; và liên kết hệ sinh thái, nguồn lực triển khai, tiếp cận thị trường còn yếu. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đề xuất khung chính sách gồm bốn trụ cột: phát triển năng lực sinh viên theo chuỗi dự án; tái cấu trúc cơ chế đào tạo và ươm tạo trong trường đại học; số hóa, chuẩn hóa và mở rộng tiếp cận dữ liệu di sản văn hoá; và xây dựng mạng lưới hỗ trợ theo chuỗi giá trị. Kết quả nghiên cứu góp phần cung cấp luận cứ cho chính sách thúc đẩy khởi nghiệp văn hóa của sinh viên tại Hà Nội. Trọng tâm chính sách được xác định là thiết lập chuỗi hỗ trợ từ nhận diện giá trị di sản, phát triển năng lực số, thử nghiệm dự án đến kết nối thị trường, qua đó kiểm soát đồng thời yêu cầu khả thi kinh tế và trách nhiệm văn hóa.

Từ khóa: chính sách công, công nghệ số, di sản văn hóa, khởi nghiệp sáng tạo, sinh viên Hà Nội, khởi nghiệp văn hóa số.

Chỉ số phân loại: 5.4, 5.13

*Tác giả liên hệ: Email: duyhiepk53xhh@gmail.com

Policies to support students in applying digital technology to innovation-driven entrepreneurship for harnessing cultural heritage values in Hanoi

Duy Hiep Nguyen*, Thi Thuy Ninh

Vietnam Youth Academy, 3 Chua Lang Street, Lang Ward, Hanoi, Vietnam

Received 21 April 2026; revised 5 May 2026; accepted 10 May 2026

Abstract:

The study analyzes the constraints on students' application of digital technology to innovative entrepreneurship based on cultural heritage in Hanoi from a public management perspective. It uses primary survey data from 438 students, combined with document analysis, policy synthesis, and cross-checking against quantitative indicators in the background report, to identify barriers to transforming cultural heritage resources into ideas, products, services, and innovative entrepreneurship models. The findings show that students hold relatively positive perceptions of the role of cultural heritage and digital technology; however, their level of participation, conversion capacity, model-design capability, and commercialization practices remain at a moderate level. Four main groups of constraints are identified: the gap between awareness and innovative entrepreneurial action; uneven digital and innovative entrepreneurial capabilities; insufficiently specialized training, incubation, and support mechanisms within universities; and weak ecosystem linkages, implementation resources, and market access. On this basis, the article proposes a four-pillar policy framework: developing students' capabilities along the project chain; restructuring university-based training and incubation mechanisms; digitizing, standardizing, and expanding access to cultural heritage data; and building a value-chain-based support network. The study contributes evidence for policies aimed at promoting cultural entrepreneurship among students in Hanoi. The policy focus is to establish a support chain from heritage-value identification and digital capability development to project experimentation and market connection, while simultaneously ensuring economic feasibility and cultural responsibility.

Keywords: digital cultural entrepreneurship, digital technology, Hanoi students, innovative entrepreneurship, public policy, tangible cultural heritage.

Classification numbers: 5.4, 5.13**1. Đặt vấn đề**

Chuyển đổi số đang tái cấu trúc cách thức tạo lập, lưu chuyển và khai thác giá trị trong nhiều lĩnh vực của đời sống kinh tế - xã hội. Trong bối cảnh đó, công nghệ số không chỉ là tập hợp công cụ hỗ trợ tác nghiệp, mà còn là nền tảng làm thay đổi mô hình tổ chức, phương thức cung ứng dịch vụ và logic tạo giá trị của các chủ thể phát triển [1]. Ở bình diện khởi nghiệp sáng tạo được nhìn nhận như quá trình phát hiện, tổ chức và hiện thực hóa cơ hội nhằm tạo ra giá trị mới thông qua tri thức, công nghệ và năng lực hành động của chủ thể [2, 3]. Đối với lĩnh vực di sản văn hóa, cách tiếp cận hiện đại ngày càng nhấn mạnh yêu cầu kết hợp giữa bảo tồn, phát huy giá trị và tạo sinh kế bền vững. Từ góc nhìn kinh tế học văn hóa, di sản văn hoá không chỉ là đối tượng bảo tồn mà còn là nguồn lực văn hóa có thể tham gia vào chuỗi giá trị phát triển, với điều kiện quá trình khai thác phải được đặt trong giới hạn của tính xác thực, trách nhiệm văn hóa và lợi ích cộng đồng [4, 5]. Ở Việt Nam, định hướng này hiện được đặt trên nền tảng của Luật Di sản văn hóa năm 2024 và các quy định hướng dẫn thi hành, trong đó nhấn mạnh yêu cầu bảo vệ, phát huy giá trị di sản văn hoá và thúc đẩy ứng dụng khoa học, công nghệ, chuyển đổi số trong lĩnh vực di sản văn hoá [6, 7].

Hà Nội là địa bàn hội tụ đồng thời hai nguồn lực quan trọng cho quá trình này: mật độ cao các di tích lịch sử, công trình kiến trúc, bảo tàng, làng nghề và không gian văn hóa; cùng với đó là hệ thống cơ sở giáo dục đại học lớn, tập trung lực lượng sinh viên có khả năng tiếp cận nhanh với công nghệ số, truyền thông mới và các xu hướng tiêu dùng sáng tạo. Bối cảnh chính sách gần đây cũng tạo thêm cơ sở cho hướng nghiên cứu này, từ Chương trình Chuyển đổi số quốc gia [8], Nghị quyết số 57-NQ/TW của Bộ Chính trị về “Đột phá phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia” [9], Nghị quyết số 80-NQ/TW của Bộ Chính trị về “Phát triển văn hóa Việt Nam” [10], Nghị quyết số 86/NQ-CP của Chính phủ ban hành “Chiến lược quốc gia về khởi nghiệp sáng tạo” [11], đến chương trình hỗ trợ học sinh, sinh viên khởi nghiệp giai đoạn 2026-2035 [12] và định hướng phát triển công nghiệp văn hóa của Hà Nội [13]. Tuy nhiên, từ tiềm năng đến dự án có khả năng vận hành là một khoảng cách đáng kể. Dữ liệu khảo sát cho thấy sinh viên đánh giá cao vai trò của di sản văn hoá và công nghệ số, nhưng mức độ tham gia thực tế, năng lực chuyển hóa ý tưởng, khả năng thương mại hóa và liên kết

hỗ trợ vẫn còn hạn chế. Vì vậy, vấn đề đặt ra không chỉ là khuyến khích tinh thần khởi nghiệp, mà là thiết kế một cấu trúc hỗ trợ đủ mạnh để sinh viên có thể chuyển hóa tài nguyên di sản văn hoá thành giá trị phát triển một cách sáng tạo, có trách nhiệm và bền vững.

Trên cơ sở đó, nghiên cứu hướng tới 3 mục tiêu: (i) Nhận diện các hạn chế chủ yếu trong ứng dụng công nghệ số vào khởi nghiệp sáng tạo dựa trên di sản văn hóa của sinh viên Hà Nội; (ii) Đề xuất khung chính sách có tính hệ thống nhằm khắc phục các hạn chế đó; và (iii) Làm rõ hàm ý đối với quản lý nhà nước và tổ chức thực thi tại Hà Nội.

2. Tổng quan nghiên cứu

2.1. Một số khái niệm cơ bản

Theo tiếp cận khoa học chính sách, chính sách được hiểu là một cấu trúc lựa chọn công nhằm nhận diện vấn đề, xác lập mục tiêu, lựa chọn công cụ và tổ chức thực thi để tạo ra thay đổi trong đời sống xã hội [14, 15]. Cách hiểu này cho phép xem chính sách hỗ trợ sinh viên khởi nghiệp sáng tạo không chỉ là một văn bản quy phạm, mà như một hệ thống công cụ và cơ chế can thiệp hướng tới kết quả phát triển.

Công nghệ số được hiểu là tập hợp các công nghệ dựa trên dữ liệu, phần mềm, kết nối số, nền tảng số và các công cụ xử lý, truyền dẫn thông tin số, cho phép tái cấu trúc quy trình, mô hình giá trị và phương thức tương tác giữa các chủ thể [1, 16]. Theo nghĩa này, công nghệ số trong nghiên cứu không bị giản lược vào việc sử dụng mạng xã hội hay phần mềm phổ thông, mà được xem là hạ tầng và phương tiện tạo lập giá trị mới trong hoạt động khởi nghiệp sáng tạo.

Khởi nghiệp sáng tạo được tiếp cận như quá trình tạo lập giá trị mới trên cơ sở phát hiện hoặc kiến tạo cơ hội, huy động nguồn lực và tổ chức hành động để hình thành sản phẩm, dịch vụ hay mô hình có tính mới và có khả năng phát triển [2, 3, 16]. Cách hiểu này phù hợp với định hướng pháp lý hiện hành về khoa học, công nghệ và đổi mới sáng tạo, đồng thời nhấn mạnh cả chiều cạnh thị trường lẫn chiều cạnh tổ chức của hoạt động khởi nghiệp [17].

Di sản văn hóa được hiểu theo nghĩa rộng là các giá trị vật thể và phi vật thể có ý nghĩa lịch sử, văn hóa, khoa học, thẩm mỹ và bản sắc cộng đồng, được Nhà nước và xã hội nhận diện, bảo vệ và phát huy [5, 6]. Trong nghiên cứu này, di sản văn hóa được xem đồng thời là đối tượng bảo tồn và là nguồn lực phát triển; vì vậy, việc khai thác giá trị di

sản trong khởi nghiệp sáng tạo phải được đặt trong giới hạn của tính xác thực, trách nhiệm văn hóa và lợi ích cộng đồng [4, 5].

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Việc phân tích chính sách hỗ trợ sinh viên ứng dụng công nghệ số trong khởi nghiệp sáng tạo dựa trên di sản văn hóa cần được tiếp cận theo hướng liên ngành. Vấn đề này không chỉ gắn với nhận thức và năng lực cá nhân của sinh viên, mà còn phụ thuộc vào môi trường đào tạo, hạ tầng công nghệ, thiết chế văn hóa, cơ chế hỗ trợ và điều kiện thị trường. Trên cơ sở đó, bài viết vận dụng ba cách tiếp cận bổ trợ nhằm hình thành khung phân tích, nhận diện các hạn chế chủ yếu và làm cơ sở đề xuất khuyến nghị chính sách.

Thứ nhất là cách tiếp cận về tạo lập giá trị và cơ hội khởi nghiệp, theo đó cơ hội không chỉ được nhận diện từ thị trường mà còn có thể được kiến tạo thông qua việc tái diễn giải các nguồn lực sẵn có, trong đó có tài nguyên văn hóa, bằng tri thức và công nghệ [2, 3, 16]. Tiếp cận này đặc biệt phù hợp với các dự án khởi nghiệp dựa trên di sản văn hóa, nơi giá trị không hiện hữu sẵn dưới dạng hàng hóa mà cần được chuyển hóa thành trải nghiệm, dịch vụ hoặc mô hình mới.

Thứ hai là cách tiếp cận hệ sinh thái khởi nghiệp và quản lý công, nhấn mạnh rằng kết quả khởi nghiệp sáng tạo là sản phẩm của tương tác giữa tác nhân, thiết chế, mạng lưới, hạ tầng, cơ chế phối hợp và điều kiện chính sách [18, 19]. Theo đó, hiệu quả ứng dụng công nghệ số của sinh viên không thể được giải thích chỉ từ nỗ lực cá nhân, mà phải được đặt trong quan hệ với vai trò của nhà trường, thiết chế văn hóa, doanh nghiệp, cơ quan quản lý và cấu trúc hỗ trợ của hệ sinh thái.

Thứ ba là cách tiếp cận khoa học chính sách và quản lý khoa học, công nghệ, trong đó trọng tâm không nằm ở việc khuyến khích tinh thần một cách chung chung mà ở chuỗi nhận diện vấn đề, thiết kế công cụ, tổ chức thực thi và đánh giá kết quả chính sách [14, 15, 17]. Từ góc nhìn này, các hạn chế được nhận diện từ dữ liệu khảo sát không chỉ là hạn chế ở cấp cá nhân, mà còn là tín hiệu cho thấy cần điều chỉnh cơ chế hỗ trợ, phối hợp liên ngành và cách thức phân bổ nguồn lực.

3. Đối tượng và phương pháp nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của nghiên cứu là các hạn chế và yêu cầu chính sách đối với việc ứng dụng công nghệ số trong khởi nghiệp sáng tạo dựa trên di sản văn hóa của sinh

viên đang học tập tại Hà Nội. Về phạm vi nội dung, nghiên cứu tập trung vào bốn câu phần có liên hệ trực tiếp với khả năng chuyển hóa di sản thành dự án khởi nghiệp: nhận thức về giá trị di sản; năng lực số và năng lực khởi nghiệp liên ngành; cơ chế đào tạo, ươm tạo và hỗ trợ trong cơ sở giáo dục đại học; và liên kết hệ sinh thái gồm thiết chế văn hóa, doanh nghiệp công nghệ, doanh nghiệp sáng tạo, chuyên gia, nguồn lực tài chính và thị trường. Cách giới hạn này phù hợp với mục tiêu của nghiên cứu là phân tích vấn đề quản lý công và đề xuất khung chính sách, thay vì chỉ đo lường ý định khởi nghiệp ở cấp độ cá nhân.

Nghiên cứu sử dụng phương pháp chọn mẫu thuận tiện, tức là dữ liệu được thu thập tại một thời điểm để phản ánh thực trạng nhận thức, năng lực, mức độ tham gia và nhu cầu hỗ trợ của sinh viên. Dữ liệu sơ cấp được thu thập bằng bảng hỏi cấu trúc, điều tra trực tiếp đối với 438 sinh viên tại một số cơ sở giáo dục đại học trên địa bàn Hà Nội. Mẫu được lựa chọn theo phương pháp thuận tiện có kiểm soát bằng hạn ngạch theo nhóm ngành đào tạo, gồm ba nhóm: Văn hóa/xã hội/nhân văn/du lịch và truyền thông; Công nghệ - kỹ thuật, quản trị; và Kinh tế/Kinh doanh, mỗi nhóm 146 sinh viên. Cách tiếp cận này không nhằm suy rộng thống kê cho toàn bộ sinh viên Hà Nội, mà phù hợp với mục tiêu nhận diện khuynh hướng, cấu trúc hạn chế và hàm ý chính sách trong một nghiên cứu ứng dụng có tính khám phá.

Dữ liệu khảo sát được làm sạch, mã hóa bằng phần mềm SPSS 26.0; các kết quả trong nghiên cứu được trình bày chủ yếu bằng thống kê mô tả gồm tần suất, tỷ lệ phần trăm, điểm trung bình và độ lệch chuẩn trên thang đo Likert 5 mức. Một số kết quả kiểm định khác biệt theo nhóm ngành trong báo cáo nền được sử dụng có chọn lọc nhằm làm rõ bối cảnh diễn giải, nhưng nghiên cứu không đặt mục tiêu kiểm định mô hình nhân quả. Cùng với dữ liệu khảo sát, nghiên cứu phân tích các văn bản lý luận, văn bản quy phạm pháp luật và chính sách liên quan đến chuyển đổi số, khởi nghiệp sinh viên, phát huy giá trị di sản, công nghiệp văn hóa và phát triển nguồn lực thanh niên [6-13, 17]. Đối với các nhóm chỉ báo đo lường hạn chế, nghiên cứu quy ước thang Likert theo chiều tăng của mức độ hạn chế: 1=Hoàn toàn không gặp phải; 2=Gặp phải ở mức thấp; 3=Gặp phải ở mức trung bình; 4=Gặp phải ở mức cao; 5=Gặp phải ở mức rất cao. Vì vậy, các điểm trung bình 3-4 không được hiểu là mức đánh giá tốt, mà phản ánh mức độ hạn chế từ

trung bình đến khá trong quá trình ứng dụng công nghệ số vào khởi nghiệp dựa trên di sản văn hóa.

4. Kết quả nghiên cứu

Kết quả khảo sát cho thấy, vấn đề trọng tâm không phải là thiếu tiềm năng di sản hay thiếu sự quan tâm ban đầu của sinh viên, mà là khoảng cách giữa nhận thức tích cực, năng lực triển khai và điều kiện hỗ trợ thực tế. Nói cách khác, hạn chế không hình thành ở một khâu riêng lẻ, mà vận hành theo chuỗi: sinh viên nhận thức tương đối tốt về giá trị di sản văn hoá và vai trò công nghệ số, song mức độ tham gia thực tế thấp hơn; năng lực chuyển hóa di sản văn hoá thành sản phẩm/dịch vụ còn yếu; công nghệ số được sử dụng rõ hơn ở truyền thông và thiết kế trực quan, nhưng kém hơn ở mô hình kinh doanh, kết nối thị trường và thương mại hóa; cuối cùng, nguồn lực triển khai và liên kết hệ sinh thái là nhóm rào cản nổi bật nhất.

Bảng 1. Một số chỉ báo khảo sát làm cơ sở nhận diện hạn chế trong ứng dụng công nghệ số vào khởi nghiệp dựa trên di sản văn hoá (N=438).

Bảng chứng khảo sát/nhóm chỉ báo (điểm trung bình M)	Diễn giải và hàm ý nhận diện hạn chế
Nhận thức về di sản như nguồn lực khởi nghiệp đạt M=4,08; nhận thức về vai trò công nghệ số đạt M=4,18; mức độ quan tâm đạt M=3,77.	Sinh viên có nền tảng nhận thức và sự quan tâm ban đầu tương đối tích cực
Mức độ tham gia hoạt động khởi nghiệp gắn với di sản văn hoá chỉ đạt M=3,01; năng lực tổng hợp đạt M=3,46; năng lực chuyển hóa di sản thành sản phẩm, dịch vụ hoặc dự án đạt thấp nhất trong nhóm năng lực, M=3,32.	Khoảng cách chính nằm ở khâu biến nhận thức thành hành động, ý tưởng thành dự án và dự án thành sản phẩm có khả năng triển khai.
Thực trạng khai thác di sản trong hình thành ý tưởng/dự án đạt M=3,21; ứng dụng công nghệ trong thiết kế sản phẩm, dịch vụ và mô hình khởi nghiệp đạt M=3,03; ứng dụng công nghệ trong truyền thông - thương hiệu - thị trường - thương mại hóa đạt M=3,05, trong đó thương mại hóa thấp nhất, M=2,94.	Công nghệ số mới được sử dụng ở các thao tác thiết kế và truyền thông; năng lực ứng dụng vào mô hình kinh doanh, dữ liệu thị trường và thương mại hóa còn yếu.
Mức độ hạn chế chung đạt M=3,71; hạn chế về nguồn lực/điều kiện triển khai đạt M=3,81; hạn	Các rào cản có tính hệ thống, liên quan đến dữ liệu, nguồn lực, môi trường thử nghiệm, cố vấn,

chế về liên kết, tiếp cận thực tiễn và thị trường đạt M=3,90. Nguyên nhân được đồng ý cao nhất là tiếp cận thị trường/thương mại hóa (M=4,22), thiếu nguồn lực (M=4,18) và liên kết hỗ trợ thực tiễn (M=4,12).	doanh nghiệp và thị trường; đây là những vấn đề vượt quá khả năng tự giải quyết của từng sinh viên.
--	---

Ghi chú: mức đo lường hạn chế được mã hóa theo thang 1=Hoàn toàn không gặp phải; 2=Gặp phải ở mức thấp; 3=Gặp phải ở mức trung bình; 4=Gặp phải ở mức cao; 5=Gặp phải ở mức rất cao. Do đó, điểm càng cao phản ánh mức độ hạn chế càng lớn.

4.1. Hạn chế trong chuyển hóa nhận thức giá trị di sản văn hoá thành hành động khởi nghiệp sáng tạo

Một số nghiên cứu về khởi nghiệp sinh viên tại Việt Nam cho thấy nhận thức và ý định khởi nghiệp không tự động chuyển hóa thành hành vi. Các nghiên cứu ghi nhận sinh viên có nhận thức tương đối tích cực về khởi nghiệp, nhưng hành động khởi nghiệp còn phụ thuộc vào giáo dục khởi nghiệp, nhận thức tính khả thi, mức độ gắn kết, năng lực nhận diện cơ hội và môi trường hỗ trợ [22-24]. Trong lĩnh vực di sản văn hóa, yêu cầu chuyển hóa phức tạp hơn vì ý tưởng khởi nghiệp cần đồng thời dựa trên tri thức di sản, năng lực số, thiết kế trải nghiệm, khả năng tiếp cận công chúng và nguyên tắc bảo tồn có trách nhiệm [25-27]. Do đó, hạn chế cần được nhận diện không phải là thiếu quan tâm ban đầu, mà là khoảng cách giữa nhận thức, cơ hội khả thi và điều kiện triển khai.

Dữ liệu khảo sát cho thấy, sinh viên không thiếu nhận thức ban đầu về vai trò của di sản văn hoá và công nghệ số. Điểm trung bình về nhận thức di sản văn hoá như nguồn lực cho khởi nghiệp đạt 4,08/5,00; nhận thức về vai trò của công nghệ số trong khai thác giá trị di sản đạt 4,18/5,00; mức độ quan tâm đến khởi nghiệp gắn với di sản đạt 3,77/5,00. Tuy nhiên, mức độ tham gia thực tế vào các hoạt động khởi nghiệp sáng tạo gắn với di sản văn hoá chỉ đạt 3,01/5,00; trong đó, hoạt động tham gia xây dựng hoặc đóng góp ý tưởng cho sản phẩm, dịch vụ hoặc dự án dựa trên di sản văn hoá đạt 2,82/5,00. Sự chênh lệch này cho thấy hạn chế chủ yếu không phải là thiếu thiện cảm với di sản, mà là năng lực và điều kiện để biến nhận thức thành hành động khởi nghiệp cụ thể. Về mặt lý luận, đây là khoảng cách giữa phát hiện cơ hội và tổ chức nguồn lực để hiện thực hóa cơ hội [2, 3, 20].

4.2. Hạn chế về năng lực số và năng lực khởi nghiệp liên ngành

Ở bình diện năng lực, một số nghiên cứu về số hóa di sản và phát triển sản phẩm văn hóa tại Việt Nam nhấn mạnh rằng công nghệ số chỉ tạo ra giá trị khi gắn với dữ liệu được chuẩn hóa, hiểu biết văn hóa, thiết kế trải nghiệm, truyền thông số và khả năng tiếp cận thị trường [25-27, 30]. Vì vậy, hạn chế về năng lực số trong khởi nghiệp sáng tạo dựa trên di sản văn hoá không nên được hiểu đơn thuần là thiếu kỹ năng sử dụng công cụ, mà là thiếu năng lực tích hợp giữa công nghệ, nội dung văn hóa, thiết kế sản phẩm, mô hình kinh doanh và trách nhiệm bảo tồn.

Kết quả nghiên cứu cho thấy, năng lực của sinh viên trong khai thác di sản văn hoá phục vụ khởi nghiệp sáng tạo đạt mức trung bình khá, với điểm trung bình chung 3,46/5,00. Trong đó, năng lực chuyển hóa giá trị di sản văn hoá thành sản phẩm, dịch vụ hoặc dự án có điểm thấp nhất (3,32/5,00), thấp hơn năng lực nhận diện giá trị di sản văn hoá (3,50/5,00), năng lực sử dụng công nghệ số phù hợp (3,49/5,00) và năng lực tích hợp bảo tồn với khai thác (3,68/5,00). Kết quả này cho thấy, sinh viên có thể nhận biết giá trị di sản văn hoá và chấp nhận nguyên tắc khai thác có trách nhiệm, nhưng còn hạn chế ở khâu thiết kế giải pháp, thử nghiệm sản phẩm, xây dựng mô hình vận hành và kết nối thị trường. Vì vậy, hạn chế về năng lực số ở đây không nên hiểu theo nghĩa hẹp là thiếu kỹ năng sử dụng công cụ, mà là thiếu năng lực tích hợp công nghệ, tri thức văn hóa, thiết kế trải nghiệm, tư duy kinh doanh và trách nhiệm bảo tồn trong cùng một chuỗi hành động.

4.3. Hạn chế về cơ chế đào tạo, ươm tạo và hỗ trợ trong trường đại học

Đối với cơ chế nhà trường, chính sách hỗ trợ học sinh, sinh viên khởi nghiệp giai đoạn 2026-2035 và các nghiên cứu về hệ sinh thái khởi nghiệp trong đại học đều nhấn mạnh vai trò của đào tạo, cố vấn, kết nối doanh nghiệp và nguồn lực tài chính [12, 28, 29]. Tuy nhiên, các bằng chứng này cũng cho thấy hỗ trợ khởi nghiệp chỉ có hiệu quả khi được tổ chức thành quy trình thực chất, có cố vấn theo dự án, không gian thử nghiệm và cơ chế tài chính phù hợp, thay vì dừng ở truyền thông, cuộc thi hoặc định hướng tinh thần chung. Với khởi nghiệp văn hóa số, yêu cầu này càng cao do sinh viên phải kết hợp công nghệ, di sản, thiết kế, kinh doanh và trách nhiệm văn hóa.

Dữ liệu khảo sát cho thấy, các yếu tố thuộc nhà trường và cơ sở giáo dục đại học được sinh viên đánh giá có ảnh hưởng khá lớn đến khả năng ứng dụng công nghệ số trong khởi nghiệp, với điểm trung bình chung 3,98/5,00. Trong nhóm này, liên kết, kết nối và hỗ trợ thực tiễn từ nhà trường đạt 4,03/5,00; sự hỗ trợ của giảng viên, cố vấn và chuyên

gia đạt 4,02/5,00; môi trường học tập và hoạt động trải nghiệm đạt 3,97/5,00. Các kết quả không cho phép kết luận đơn giản rằng nhà trường hoàn toàn thiếu hỗ trợ, nhưng cho thấy hỗ trợ trong đại học là điều kiện có ảnh hưởng lớn đối với khả năng triển khai của sinh viên. Khi đặt cạnh mức độ tham gia thực tế chỉ ở mức 3,01/5,00 và năng lực chuyển hóa chỉ đạt 3,32/5,00, có thể thấy vấn đề chính là cơ chế hỗ trợ chưa đủ chuyên biệt, liên ngành và theo sát chu trình dự án khởi nghiệp sáng tạo dựa trên di sản văn hoá. Các điểm trung bình gần 4 ở nhóm yếu tố nhà trường được đọc là mức ảnh hưởng khá lớn của điều kiện hỗ trợ đối với khả năng triển khai của sinh viên. Khi đối chiếu với mức tham gia và năng lực chuyển hóa còn ở ngưỡng trung bình, kết quả này hàm ý nhu cầu củng cố cơ chế đào tạo, cố vấn, ương tạo và kết nối thực tiễn, thay vì khẳng định rằng hệ thống hỗ trợ hiện nay đã đáp ứng tốt.

4.4. Hạn chế về liên kết hệ sinh thái, nguồn lực triển khai và tiếp cận thị trường

Ở cấp hệ sinh thái, các nghiên cứu về số hóa Cổ Loa, di sản gồm Đồng bằng Bắc Bộ và du lịch văn hóa sáng tạo cho thấy việc chuyển hóa giá trị di sản văn hoá thành sản phẩm, dịch vụ hoặc trải nghiệm số phụ thuộc đáng kể vào liên kết giữa cơ quan quản lý, trường đại học/cơ sở nghiên cứu, thiết chế văn hóa, doanh nghiệp công nghệ, doanh nghiệp sáng tạo và cộng đồng địa phương [25-27]. Định hướng chính sách quốc gia về khởi nghiệp sáng tạo, số hóa di sản văn hoá và công nghiệp văn hóa cũng đặt trọng tâm vào dữ liệu, hạ tầng số, nguồn lực, thị trường và cơ chế phối hợp [11, 13, 30, 31]. Vì vậy, hạn chế của sinh viên không chỉ là thiếu ý tưởng, mà còn là thiếu môi trường triển khai, dữ liệu hợp lệ, cố vấn liên ngành, nguồn lực tài chính và kênh thương mại hóa.

Nhóm hạn chế có điểm trung bình cao nhất là liên kết, tiếp cận thực tiễn và phát triển thị trường (3,90/5,00), tiếp đến là nguồn lực và điều kiện triển khai (3,81/5,00). Ở cấp độ nguyên nhân, sinh viên đồng ý cao với nhận định rằng hạn chế trong tiếp cận thị trường, khách hàng hoặc cơ hội thương mại hóa là nguyên nhân khiến dự án khó phát triển bền vững (4,22/5,00), tiếp theo là thiếu nguồn lực tài chính, thời gian và điều kiện thực tế (4,18/5,00), thiếu liên kết giữa nhà trường, doanh nghiệp, thiết chế văn hóa và chuyên gia (4,12/5,00). Các bằng chứng này cho thấy, rào cản chính nằm ở khâu hậu ý tưởng: thử nghiệm trong bối cảnh thật, tiếp cận dữ liệu di sản văn hoá, nhận cố vấn liên ngành, huy động nguồn lực và đưa sản phẩm đến người dùng. Đây là giới hạn mang tính

quản trị hệ sinh thái, không thể giải quyết chỉ bằng nỗ lực cá nhân của sinh viên [9-18, 20].

4.5. Tổng hợp mối liên hệ giữa hạn chế, bằng chứng khảo sát và trụ cột chính sách

Để làm rõ hơn quan hệ giữa kết quả khảo sát và hàm ý chính sách, Bảng 2 tổng hợp các nhóm hạn chế, bằng chứng định lượng chủ yếu, định hướng can thiệp và chủ thể thực hiện. Cách trình bày này cho thấy bốn trụ cột chính sách không được đề xuất theo kinh nghiệm chung, mà xuất phát trực tiếp từ các điểm nghẽn đã được nhận diện trong dữ liệu khảo sát.

Bảng 2. Tổng hợp hạn chế, bằng chứng khảo sát và hàm ý chính sách gắn với chủ thể thực hiện.

Nhóm hạn chế	Bằng chứng khảo sát	Hàm ý/trụ cột chính sách	Chủ thể thực hiện trọng tâm
Khoảng cách giữa nhận thức và hành động khởi nghiệp sáng tạo	Nhận thức về vai trò công nghệ số đạt $M=4,18$; mức độ tham gia hoạt động khởi nghiệp sáng tạo gắn với di sản văn hoá đạt $M=3,01$; tham gia xây dựng ý tưởng/dự án đạt $M=2,82$.	Phát triển năng lực sinh viên theo chuỗi dự án, từ nhận diện giá trị di sản văn hoá đến tạo mẫu, kiểm chứng người dùng và hình thành mô hình khả thi.	Trường đại học; trung tâm hỗ trợ khởi nghiệp; giảng viên, chuyên gia; tổ chức Đoàn - Hội.
Năng lực số và năng lực khởi nghiệp sáng tạo chưa đồng đều	Năng lực tổng hợp đạt $M=3,46$; năng lực chuyển hóa di sản văn hoá thành sản phẩm, dịch vụ hoặc dự án đạt $M=3,32$.	Tích hợp công nghệ số, tri thức di sản, thiết kế trải nghiệm, tư duy kinh doanh và trách nhiệm bảo tồn trong học phần/dự án liên ngành.	Trường đại học; nhóm chuyên gia di sản văn hoá, công nghệ, kinh doanh; doanh nghiệp sáng tạo.

Cơ chế đào tạo, ươm tạo và hỗ trợ chưa đủ chuyên biệt	Yếu tố nhà trường có ảnh hưởng khá lớn (M=3,98); liên kết và hỗ trợ thực tiễn từ nhà trường đạt M=4,03.	Tái cấu trúc cơ chế đào tạo - ươm tạo theo giai đoạn, có cố vấn liên ngành, hỗ trợ dữ liệu, tạo mẫu, phân biện văn hóa và kết nối thị trường.	Cơ sở giáo dục đại học; sở/ngành liên quan; vườn ươm, trung tâm đổi mới sáng tạo.
Liên kết hệ sinh thái, nguồn lực triển khai và tiếp cận thị trường còn yếu	Hạn chế về liên kết/thị trường đạt M=3,90; thiếu nguồn lực đạt M=3,81; tiếp cận thị trường/thương mại hóa đạt M=4,22.	Xây dựng mạng lưới hỗ trợ theo chuỗi giá trị, gắn dữ liệu di sản văn hóa, không gian thử nghiệm, tài trợ vi mô, cố vấn và kênh thương mại hóa.	Cơ quan quản lý; bảo tàng, di tích, làng nghề; doanh nghiệp công nghệ; doanh nghiệp sáng tạo; quỹ hỗ trợ; nhà đầu tư.

Nguồn: Tác giả tổng hợp từ kết quả khảo sát.

5. Kết luận và khuyến nghị

5.1. Kết luận

Trên cơ sở khảo sát 438 sinh viên tại một số cơ sở giáo dục đại học trên địa bàn Hà Nội, kết hợp phân tích tài liệu và tổng hợp chính sách, nghiên cứu cho thấy ứng dụng công nghệ số trong khởi nghiệp sáng tạo dựa trên di sản văn hóa có tiềm năng phát triển, nhưng chưa được chuyển hóa đầy đủ thành hành động và mô hình triển khai cụ thể. Hạn chế chủ yếu không nằm ở sự thiếu quan tâm ban đầu của sinh viên, mà ở khoảng cách giữa nhận thức, năng lực số - khởi nghiệp liên ngành, điều kiện đào tạo - ươm tạo, nguồn lực triển khai và khả năng kết nối thị trường.

Kết quả nghiên cứu nhận diện bốn nhóm hạn chế chính: khoảng cách giữa nhận thức và hành động khởi nghiệp sáng tạo; năng lực số và năng lực khởi nghiệp liên ngành chưa đồng đều; cơ chế đào tạo, ươm tạo và hỗ trợ trong trường đại học chưa đủ chuyên biệt; và liên kết hệ sinh thái, nguồn lực triển khai, tiếp cận thị trường còn yếu. Các hạn chế này có quan hệ chuỗi, trong đó thiếu dữ liệu di sản hợp lệ, thiếu cố vấn liên ngành, thiếu không gian thử nghiệm và thiếu kênh thương mại hóa là những yếu tố làm suy giảm khả năng chuyển hóa ý tưởng thành sản phẩm, dịch vụ hoặc dự án khởi nghiệp có khả năng vận hành.

5.2. Khuyến nghị chính sách

Thứ nhất, cần phát triển năng lực sinh viên theo chuỗi dự án thay vì chỉ trang bị kiến thức hoặc kỹ năng công cụ rời rạc. Nội dung hỗ trợ nên bao gồm nhận diện giá trị và giới hạn khai thác di sản văn hoá; số hóa, xử lý và kể chuyện bằng dữ liệu di sản; thiết kế sản phẩm, dịch vụ và trải nghiệm; xây dựng mô hình kinh doanh; kiểm chứng người dùng và đánh giá trách nhiệm văn hóa. Cách tiếp cận này giúp sinh viên chuyển từ nhận thức tích cực sang hành động khởi nghiệp có căn cứ, khả thi và phù hợp với yêu cầu bảo tồn.

Thứ hai, các cơ sở giáo dục đại học cần tái cấu trúc hoạt động đào tạo, cố vấn và ươm tạo theo hướng liên ngành, thực nghiệm và gắn với thị trường. Trung tâm hỗ trợ khởi nghiệp, trung tâm đổi mới sáng tạo hoặc phòng thí nghiệm số trong trường cần có gói hỗ trợ cho khởi nghiệp văn hóa số, gồm cố vấn liên ngành, hỗ trợ dữ liệu, hỗ trợ thử nghiệm, kiểm thử người dùng và kết nối doanh nghiệp. Hoạt động hỗ trợ không nên dừng ở cuộc thi hoặc truyền thông khởi nghiệp, mà cần theo sát toàn bộ chu trình hình thành, thử nghiệm và hoàn thiện dự án [12, 17, 28, 29].

Thứ ba, Hà Nội cần ưu tiên hạ tầng dữ liệu di sản văn hoá và không gian thử nghiệm có kiểm soát. Cơ quan quản lý và các thiết chế văn hóa cần đẩy mạnh số hóa, chuẩn hóa, mô tả nguồn gốc, quyền sử dụng và điều kiện khai thác dữ liệu di sản văn hoá; đồng thời phát triển thư viện số, bản đồ số, bộ dữ liệu hình ảnh, hồ sơ chuyên đề và tài nguyên học thuật phục vụ học tập, nghiên cứu và phát triển sản phẩm. Cơ chế truy cập nên được thiết kế theo nhiều tầng, từ dữ liệu mở cho giáo dục và truyền thông đến dữ liệu có thẩm định đối với dự án có khả năng thương mại hóa, nhằm bảo đảm đồng thời không gian sáng tạo và trách nhiệm văn hóa [5-7, 21, 25, 26, 30].

Thứ tư, cần xây dựng mạng lưới hỗ trợ theo chuỗi giá trị giữa cơ quan quản lý, trường đại học, bảo tàng, ban quản lý di tích, làng nghề, doanh nghiệp công nghệ, doanh nghiệp sáng tạo, quỹ hỗ trợ và mạng lưới chuyên gia. Cơ quan quản lý thành phố giữ vai trò điều phối và thiết lập chuẩn mực; trường đại học tổ chức đào tạo - ươm tạo; thiết chế văn hóa cung cấp dữ liệu, bối cảnh và thẩm định tính xác thực; doanh nghiệp và quỹ hỗ trợ tham gia cố vấn, tài trợ, thử nghiệm và kết nối thị trường. Trọng tâm của cơ chế này là tạo điều kiện để dự án sinh viên được thử nghiệm trong bối cảnh thật, tiếp cận người dùng, điều chỉnh mô hình và từng bước mở rộng quy mô [13, 18, 19, 31].

Trong tổ chức thực thi, các khuyến nghị trên cần được triển khai trên nguyên tắc cân bằng giữa khả thi thị trường và trách nhiệm văn hóa. Việc khai thác di sản văn hoá

trong khởi nghiệp sáng tạo phải bảo đảm tính xác thực, tôn trọng cộng đồng sở hữu di sản, tránh thương mại hóa giản đơn hoặc sử dụng chất liệu văn hóa theo bề mặt. Hiệu quả chính sách cần được đánh giá theo chuỗi đầu vào - hoạt động - đầu ra - kết quả, trong đó có thể quan sát các chỉ báo như số dự án được cố vấn, số mẫu thử được kiểm chứng, mức độ tiếp cận dữ liệu hợp lệ, số liên kết với thiết chế văn hóa và doanh nghiệp, cũng như khả năng duy trì dự án sau giai đoạn hỗ trợ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] G. Vial (2019), “Understanding digital transformation: A review and a research agenda”, *The Journal of Strategic Information Systems*, **28(2)**, pp.118-144, DOI: 10.1016/j.jsis.2019.01.003.

[2] J.A. Schumpeter (1934), *The Theory of Economic Development*, Harvard University Press, 196pp.

[3] P.F. Drucker (1985), *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*, Harper & Row, 277pp.

[4] D. Throsby (2010), *The Economics of Cultural Policy*, Cambridge University Press, 294pp.

[5] UNESCO (1972), *Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*, <https://whc.unesco.org/en/conventiontext/>, accessed 14 March 2026.

[6] National Assembly (2024), *Law on Cultural Heritage No. 45/2024/QH15 dated 23 November 2024, effective from 1st July 2025* (in Vietnamese).

[7] Government (2025), *Decree no. 308/2025/ND-CP dated 28 November 2025 on Elaboration and Measures for Organization and Guidelines for Enforcement of Law on Cultural Heritage* (in Vietnamese).

[8] Prime Minister (2020), *Decision no. 749/QĐ-TTg dated 03 June 2020 Introducing Program for National Digital Transformation by 2025 with Orientations Towards 2030* (in Vietnamese).

[9] The Politburo (2024), *Resolution No. 57-NQ/TW dated 22 December 2024 on Breakthroughs in The Development of Science, Technology, Innovation, and National Digital Transformation* (in Vietnamese).

[10] The Politburo (2026), *Resolution No. 80-NQ/TW dated 7 January 2026 on The Development of Vietnamese Culture* (in Vietnamese).

[11] Government (2026), *Resolution No. 86/NQ-CP dated 5 April 2026 Promulgating The National Strategy on Innovative Entrepreneurship* (in Vietnamese).

[12] Prime Minister (2026), *Decision No. 336/QĐ-TTg dated 25 February 2026 Approving The Program 'Support for Students' Entrepreneurship for the 2026-2035 Period'* (in Vietnamese).

[13] Hanoi City Party Committee (2022), *Resolution No. 09-NQ/TU dated 22 February 2022 on The Development of Cultural Industries in The Capital during The 2021-2025 Period, with Orientation toward 2030 and Vision to 2045* (in Vietnamese).

[14] H.D. Lasswell (1951), "The policy orientation", *The Policy Sciences: Recent Developments in Scope and Method*, Stanford University Press, DOI: 10.7551/mitpress/1949.003.0007.

[15] M. Howlett, M. Ramesh, A. Perl (2009), *Studying Public Policy: Policy Cycles and Policy Subsystems*, 3rd ed., Oxford University Press, 336pp.

[16] C. Hood (1991), "A public management for all seasons?", *Public Administration*, **69(1)**, pp.3-19.

[17] National Assembly (2025), *Law on Science, Technology and Innovation No. 93/2025/QH15 dated 27 June 2025* (in Vietnamese).

[18] B. Spigel (2017), "The relational organization of entrepreneurial ecosystems", *Entrepreneurship Theory and Practice*, **41(1)**, pp.49-72, DOI: 10.1111/etap.12167.

[19] E. Stam, A.V.D. Ven (2021), "Entrepreneurial ecosystem elements", *Small Business Economics*, **56(2)**, pp.809-832, DOI: 10.1007/s11187-019-00270-6.

[20] S. Nambisan (2017), "Digital entrepreneurship: Toward a digital technology perspective of entrepreneurship", *Entrepreneurship Theory and Practice*, **41(6)**, pp.1029-1055, DOI: 10.1111/etap.12254.

[21] UNESCO (2011), *Recommendation on the Historic Urban Landscape*, 9pp.

[22] L.T.K. Lien (2019), "Current awareness of entrepreneurial activities among students at universities under the State Bank of Vietnam", *Journal of Educational Management Science*, **6(3)**, pp.65-71 (in Vietnamese).

[23] N.Q. Thu, T.T. Hoang, H.K. Tan (2017), “The role of engagement factors in the relationship between entrepreneurial intention and entrepreneurial behavior of students”, *Journal of Economic Development*, **28(11)**, pp.4-25 (in Vietnamese).

[24] P.N. Quynh (2023), “The relationship between entrepreneurship education, entrepreneurial awareness, entrepreneurial mindset, and entrepreneurial intention”, *Journal of Development and Integration*, **72(82)**, pp.77-88 (in Vietnamese).

[25] V.T. Nhung (2025), “Application of digital technology in digitization and conservation of Co Loa Relic Site heritage”, *Hanoi Open University Journal of Science*, **8A**, DOI: 10.59266/houjs.2025.896 (in Vietnamese).

[26] H.T. Dao (2025), “Potential and solutions for applying digital technology in developing cultural industries from ceramic heritage in the Northern Delta region”, *Hanoi Open University Journal of Science*, **8A**, DOI: 10.59266/houjs.2025.884 (in Vietnamese).

[27] N. Toan (2025), “Application of digital technology to promote creative cultural tourism in rural Vietnam”, *Journal of Science*, **3(24)**, DOI: 10.55988/2588-1264/271 (in Vietnamese).

[28] L.H. Minh, N.T. Phuong (2025), “Enhancing the role of universities in the entrepreneurial ecosystem”, *Journal of Policy Research and Development*, **3**, pp.119-133 (in Vietnamese).

[29] N.A. Hoan (2025), “Policies for developing student startup investment funds at higher education institutions in Vietnam”, *Hanoi Open University Journal of Science*, **130**, DOI: 10.59266/houjs.2025.655 (in Vietnamese).

[30] Prime Minister (2021), *Decision No. 2026/QĐ-TTg dated 02 December 2021 approving the Program on Digitization of Vietnamese Cultural Heritage for the 2021-2030 period* (in Vietnamese).

[31] Prime Minister (2016), *Decision No. 1755/QĐ-TTg dated 08 September 2016 approving the Strategy for the Development of Vietnam’s Cultural Industries to 2020, with a vision toward 2030* (in Vietnamese).