

TỔ CHỨC KINH TẾ CUỐI TUẦN:

Gợi ý bốn mô hình và quy trình hình thành hệ sinh thái trải nghiệm

Trong bối cảnh phát triển hiện nay, một trong những chuyển dịch quan trọng là từ mô hình kinh tế dựa trên sản phẩm sang mô hình kinh tế dựa trên trải nghiệm. Giá trị không còn nằm chủ yếu ở hàng hóa mà được tạo ra thông qua quá trình con người tham gia, cảm nhận và tương tác. Trải nghiệm trở thành trung tâm của tiêu dùng, và văn hóa trở thành yếu tố tổ chức trải nghiệm đó.

○ TS. TRINH ĐĂNG KHOA (*)

Việc tổ chức lại kinh tế cuối tuần theo mô hình chuỗi trải nghiệm không chỉ tạo ra giá trị kinh tế, mà còn mở ra một hướng phát triển mới cho đô thị. Chuỗi trải nghiệm giúp kéo dài thời gian tiêu dùng, gia tăng chi tiêu và đồng thời tạo điều kiện để các giá trị văn hóa được thấm thấu sâu hơn. Các không gian trải nghiệm trở thành nơi kết nối cộng đồng, góp phần nâng cao chất lượng sống và tạo dựng bản sắc đô thị.



TS. Trinh Đăng Khoa

Trong điều kiện của một siêu đô thị như TP.HCM, lợi thế không chỉ nằm ở quy mô mà còn ở khả năng tích hợp đa dạng không gian và hoạt động. Khi được tổ chức hợp lý, thời gian cuối tuần không chỉ là khoảng nghỉ của chu kỳ lao động, mà trở thành một “thời gian văn hóa” có khả năng tạo ra giá trị mới. Đây chính là lợi thế đặc thù mà không phải đô thị nào cũng có.

Từ đó, có thể khẳng định rằng việc phát triển kinh tế cuối tuần theo mô hình chuỗi trải nghiệm không chỉ là một giải pháp bổ sung, mà có thể trở thành một cực tăng trưởng mới dựa trên văn hóa, góp phần định hình một mô hình phát triển đô thị sáng tạo, bền vững và nhân văn.

Để chuyển từ trạng thái phân mảnh sang một hệ sinh thái trải nghiệm có cấu trúc, cần một cách tiếp cận theo quy trình, trong đó các mô hình không chỉ được xác định về mặt ý tưởng mà còn được cụ thể hóa thành các bước triển khai:

Mô hình chuỗi trải nghiệm một ngày theo chủ đề: Đây là điểm khởi đầu có tính khả thi cao. Quy trình hình thành bắt đầu từ việc lựa chọn một chủ đề văn hóa có khả năng kết nối nhiều hoạt động, sau đó thiết kế các trải nghiệm theo trục thời gian liên tục trong ngày, từ sáng đến tối, đảm bảo sự chuyển tiếp hợp lý giữa các trạng thái cảm xúc. Mỗi hoạt động được đặt trong một kịch bản chung, tạo nên một hành trình có mở đầu, phát triển và cao trào. Sau khi xây dựng kịch bản, cần thử nghiệm ở quy mô nhỏ, điều chỉnh

và chuẩn hóa thành sản phẩm có thể nhân rộng. Điểm cốt lõi của mô hình này là chuyển từ việc “tập hợp hoạt động” sang “thiết kế trải nghiệm”.

Tiếp theo, mô hình chuỗi trải nghiệm đa điểm. Quy trình ở đây bắt đầu từ việc nhận diện các điểm trải nghiệm đã có, phân tích đặc trưng của từng điểm theo nội dung và cảm xúc, sau đó kết nối chúng theo một logic nhất quán. Các điểm không còn là nơi đến riêng lẻ, mà trở thành các “chặng” trong một hành trình. Đặc biệt, cần thiết kế các điểm chuyển để đảm bảo sự liên tục về trải nghiệm. Khi các chuỗi này ổn định, có thể mở rộng thành các hành trình dài hơn, hình thành cấu trúc đa chuỗi.

Cụ thể, với không gian liên vùng giữa TP.HCM - Bình Dương - Bà Rịa - Vũng Tàu sau sáp nhập được tổ chức thành các chuỗi trải nghiệm có cấu trúc, có chủ đề và có khả năng liên kết. Khác với cách tiếp cận truyền thống dựa trên “điểm đến”, mô hình này chuyển sang “chuỗi trải nghiệm”, trong đó mỗi hành trình được thiết kế như một kịch bản văn hóa, có mở đầu, phát triển và cao trào. Ba chuỗi cơ bản có thể được xác lập:

(1) Chuỗi thứ nhất là “đô thị - thủ công - biển” (từ TP.HCM), phản ánh tiến trình từ sáng tạo đến sản xuất và tiêu dùng. Người tham gia bắt đầu từ không gian sáng tạo đô thị tại TP.HCM, tiếp cận các ý tưởng và sản phẩm nghệ thuật; sau đó chuyển sang Bình Dương để trải nghiệm quá trình sản xuất và tương tác với làng nghề; và kết thúc tại Bà Rịa - Vũng Tàu với hoạt động nghỉ dưỡng và tiêu dùng.

(2) Chuỗi thứ hai là “công nghiệp văn hóa - du lịch - đô thị đêm” (từ Bình Dương), thể hiện sự vận hành của chuỗi giá trị văn hóa từ sản xuất đến tiêu dùng nâng cao. Chuỗi này cho phép kết nối giữa sản xuất văn hóa, du lịch trải nghiệm thiên nhiên và tiêu dùng văn hóa đô thị.


(3) Chuỗi thứ ba là “biển - bản địa - sáng tạo đô thị” (từ Bà Rịa - Vũng Tàu), được tổ chức theo logic cảm xúc. Người tham gia bắt đầu từ không gian thiên nhiên để giải tỏa, sau đó trải nghiệm văn hóa bản địa, và cuối cùng đạt đến sự thăng hoa trong không gian sáng tạo đô thị.

Các chuỗi này không tồn tại độc lập mà liên kết với nhau thành một mạng lưới, chia sẻ hạ tầng, nguồn lực và nền tảng vận hành. Điều này phù hợp với định hướng: “Xây dựng, phát triển hệ sinh thái văn hoá... hình thành chuỗi giá trị.” Nhờ đó, hệ sinh thái không chỉ tạo ra các hành trình riêng lẻ mà hình thành một cấu trúc trải nghiệm liên tục, có khả năng tái tạo và mở rộng.

Để các chuỗi này vận hành hiệu quả, cần đến mô hình thứ ba là nền tảng tích hợp số: Quy trình hình thành bắt đầu từ việc số hóa dữ liệu các điểm trải nghiệm, xây dựng hệ thống cho phép người dùng lựa chọn hành trình

theo nhu cầu, đặt dịch vụ và cá nhân hóa trải nghiệm. Khi dữ liệu được tích lũy, hệ thống có thể gợi ý hành trình phù hợp, qua đó tối ưu hóa trải nghiệm và tăng hiệu quả vận hành. Nền tảng này đóng vai trò như hạ tầng mềm, kết nối các chủ thể trong hệ sinh thái.

Cuối cùng là mô hình mạng lưới đồng sáng tạo nội dung: Quy trình ở đây bắt đầu từ việc huy động các chủ thể sáng tạo, bao gồm nghệ sĩ, nhà hoạt động văn hóa, cộng đồng và doanh nghiệp, cùng tham gia xây dựng nội dung trải nghiệm. Các hoạt động thử nghiệm, workshop và trình diễn được tổ chức nhằm liên tục làm mới nội dung. Đồng thời, cần thiết lập cơ chế phân phối lợi ích để duy trì sự tham gia lâu dài. Mô hình này đảm bảo chiều sâu văn hóa và tính bền vững của hệ sinh thái.

Bốn mô hình này liên kết với nhau thành một hệ thống: Chuỗi một ngày tạo nền tảng, chuỗi đa điểm mở rộng không gian, nền tảng số đảm bảo vận hành và mạng lưới sáng tạo cung cấp nội dung. Khi được triển khai đồng bộ, chúng sẽ chuyển hóa các hoạt động rời rạc thành một hệ sinh thái trải nghiệm có cấu trúc, từ đó hình thành chuỗi giá trị. 



Làng nghề gốm sứ Lái Thiêu thu hút du khách và người dân