

BẢO TỒN, LƯU HÀNH VÀ PHÁT TRIỂN DI SẢN VĂN HÓA ĐIÊU KHẮC GỖ DÂN GIÀN BAHNAR - JRAI TRONG THIẾT KẾ ĐỒ HỌA GAME

Lê Ánh Ngọc¹

Email: leanhngoc10@gmail.com

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 29/09/2025

Ngày phản biện đánh giá: 15/10/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 24/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.925

Tóm tắt: Trong bối cảnh chuyển đổi số và sự phát triển công nghiệp văn hóa tại Việt Nam, bảo tồn và phát triển di sản văn hóa bản địa trở thành nhiệm vụ cấp thiết, vừa mang giá trị khoa học vừa có ý nghĩa thực tiễn. Nghệ thuật điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai, gắn với tượng gỗ, nhà mồ, nhà rông, lễ hội cộng đồng... đã lưu giữ những giá trị thẩm mỹ, nhân văn và tri thức bản địa đặc sắc của Tây Nguyên. Tuy nhiên, dưới tác động của hiện đại hóa, loại hình này đang đứng trước nguy cơ mai một theo thời gian. Việc ứng dụng công nghệ số mở ra cơ hội mới để số hóa, lưu giữ và tái hiện các giá trị của nghệ thuật điêu khắc gỗ, đồng thời tích hợp vào thiết kế đồ họa game nhằm tạo ra sản phẩm sáng tạo mang dấu ấn bản sắc dân tộc. Bài viết phân tích tiềm năng, thách thức của số hóa bảo tồn và phát triển di sản Bahnar - Jrai, đồng thời đề xuất những cách thức khai thác ngôn ngữ tạo hình từ điêu khắc gỗ dân gian để xây dựng đồ họa game. Qua đó, nghiên cứu góp phần bảo tồn, lan tỏa giá trị di sản, mà còn đóng góp nâng cao chất lượng đào tạo, phát triển sáng tạo trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng và công nghiệp game tại Việt Nam hiện nay.

Từ khóa: Chuyển đổi số, di sản văn hóa, Bahnar - Jrai, điêu khắc gỗ dân gian, thiết kế đồ họa game

I. Đặt vấn đề

Tại Việt Nam, quá trình thúc đẩy các ngành công nghiệp văn hóa trở thành động lực tăng trưởng cùng sự giao thoa giữa chiến lược Quốc gia về chuyển đổi số và định hướng phát triển công nghiệp văn hóa đang mở ra cơ hội để di sản được tái hiện, lưu hành và phát triển thông qua

các phương tiện số. Từ đó tăng tính tiếp cận, tương tác và giá trị sáng tạo nghệ thuật trong nền kinh tế tri thức. Trên nền tảng đó, tác giả nghiên cứu nghệ thuật điêu khắc gỗ dân gian của cộng đồng dân tộc Bahnar - Jrai ứng dụng trong thiết kế đồ họa game góp phần kiến tạo mô hình bảo tồn di sản sông trong môi trường số.

¹ Học viên thạc sĩ K24.2, Trường Đại học Mỹ thuật Công nghiệp

Với những đặc trưng riêng biệt về mặt văn hóa, nghệ thuật điêu khắc gỗ Bahnar - Jrai gắn với không gian sinh hoạt, lễ hội... phản ánh thế giới quan và cấu trúc xã hội. Nhiều công trình về đặc trưng ngôn ngữ tạo hình, kỹ thuật đục khắc tượng và tính biểu tượng đã được nghiên cứu và hình thành một hệ thống ngôn ngữ thị giác. Tuy nhiên, việc ứng dụng ngôn ngữ tạo hình này vào thiết kế đồ họa game còn thiếu các hướng dẫn chuẩn về motif, dữ liệu, các vấn đề về đạo đức văn hóa và cơ chế đồng sáng tạo với cộng đồng bản địa. Từ những vấn đề đó, trong bài viết này tác giả hướng tới các mục tiêu chính: hệ thống hóa cơ sở lý thuyết về di sản số và thiết kế đồ họa game, đề xuất những ứng dụng ngôn ngữ tạo hình của điêu khắc gỗ Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game từ đó đưa ra nhận định về hiệu quả, tiềm năng cũng như thách thức. Bên cạnh đó, đề xuất giải pháp và kiến nghị khi ứng dụng tạo hình điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game nhằm cung cấp bộ tiêu chí tham chiếu cho cơ sở đào tạo, studio game và cơ quan quản lý khi phát triển sản phẩm văn hóa số dựa trên di sản, phù hợp với các hướng dẫn quốc tế về bảo tồn di sản số.

II. Cơ sở lý thuyết

Theo nghiên cứu *Bảo tồn di sản văn hóa truyền thống của các dân tộc ít người trong bối cảnh phát triển và hội nhập* (2018), tác giả Đặng Thanh Hoa có đưa ra nhận định: “Di sản văn hoá là toàn bộ sản phẩm do các thành viên trong cộng đồng dân tộc sáng tạo thể hiện ra dưới dạng những đối tượng vật thể (hữu hình) và phi vật thể (vô hình) mang tính biểu tượng được lan toả (vô thức) và trao truyền (hữu thức) từ cộng đồng này sang cộng đồng khác, từ thế hệ này sang thế hệ

khác” [5]. Ngoài ra, luật số 28/2001/QH10 của Quốc hội đã nêu khái quát Di sản văn hóa: “là sản phẩm tinh thần, vật chất có giá trị lịch sử, văn hóa, khoa học, được lưu truyền từ thế hệ này qua thế hệ khác ở nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam” [1]. Qua những nhận định trên, Di sản văn hóa được hiểu là tổng thể các sản phẩm và thực hành do cộng đồng sáng tạo, bao gồm cả hữu hình kiến trúc, hiện vật, không gian văn hóa và vô hình tri thức dân gian, ngôn ngữ, nghi lễ, nghệ thuật trình diễn, nghề thủ công, mang giá trị lịch sử, văn hóa, khoa học và thẩm mỹ. Di sản tồn tại như một hệ biểu tượng và thực hành xã hội được cộng đồng trao truyền liên thế hệ, vừa duy trì tính liên tục của ký ức và bản sắc, vừa cho phép tái diễn giải sáng tạo trong bối cảnh biến đổi của đời sống đương đại.

Bahnar và Jrai là hai cộng đồng cư trú đồng dân nhất tại khu vực Tây Nguyên, mỗi dân tộc gồm nhiều nhóm địa phương được hình thành theo đặc điểm địa danh, điều kiện môi trường và thời điểm cư trú. Bên cạnh văn hóa cồng chiêng, nghệ thuật điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai, tiêu biểu là tượng gỗ đã tạo nên một hệ hình thẩm mỹ đặc sắc riêng của khu vực này. Loại hình điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai hiện diện trong cả sinh hoạt thường nhật và nghi lễ, đặc biệt ở không gian lễ bô mã, gắn với kiến trúc nhà rông, nhà mồ, cột lễ và quần thể tượng mồ mang giá trị biểu tượng cao, phản ánh cấu trúc xã hội và thế giới quan của cư dân cộng đồng Tây Nguyên.

Thiết kế đồ họa game là chuyên môn xây dựng và hiện thực hóa hệ thống thị giác của trò chơi điện tử, từ định hướng mỹ thuật và ngôn ngữ hình ảnh đến sản xuất nhân vật, bối cảnh, UI/UX (giao diện

tương tác game), VFX (hiệu ứng game). Quy trình thực hiện bảo đảm nhất quán với gameplay (lối chơi), cốt truyện và trải nghiệm của người chơi. Lĩnh vực này dung hòa nguyên lý tạo hình - màu sắc, tâm lý học người chơi và ràng buộc kỹ thuật nhằm đạt giá trị thẩm mỹ, vận hành ổn định và sức hấp dẫn trải nghiệm.

III. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp tiếp cận liên ngành, kết hợp giữa nghiên cứu văn hóa, nhân học, ký hiệu học và ngôn ngữ thị giác nhằm phân tích điều khắc gỗ Bahnar - Jrai như một cấu trúc biểu tượng trong bối cảnh chuyển đổi số. Trên cơ sở tổng hợp tài liệu thứ cấp, nghiên cứu tiến hành điền dã thực địa phỏng vấn, ghi chép, chụp ảnh tại một số làng và bảo tàng liên quan. Dữ liệu được phân loại, hệ thống, tiếp đó phân tích - so sánh nhằm làm rõ đặc trưng hình khối, motif và tầng nghĩa. Cuối cùng, **bài viết** thực nghiệm chuyển vị ngôn ngữ tạo hình vào thiết kế đồ họa game để kiểm chứng tính khả thi và làm cơ sở đề xuất giải pháp bảo tồn - lưu hành - phát triển di sản trên môi trường số.

IV. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

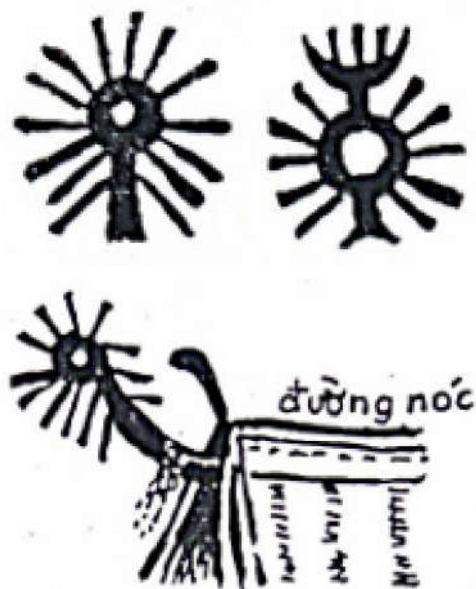
4.1. Ứng dụng tạo hình điều khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game

4.1.1. Vài nét về điều khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai

Dân tộc Bahnar và Jrai là một chủ thể văn hóa đặc thù, được hình thành và phát triển trong mối quan hệ tương tác chặt chẽ với môi trường địa lý và sinh thái bản địa. Những đặc điểm này được phản ánh rõ nét trong hệ thống trang phục, nghi lễ và đặc biệt là loại hình nghệ thuật điều khắc gỗ dân gian mang tính biểu tượng

cao trong văn hóa vật thể và tinh thần của cộng đồng. Các công trình điêu khắc gỗ như trên nhà rông, nhà mồ, tượng gỗ... không chỉ đóng vai trò trang trí, mà còn là không gian thiêng hóa, nơi gắn với biểu tượng của thần linh, tổ tiên, cấu trúc cộng đồng, đã phản ánh nhân sinh quan và thế giới quan đặc thù của một xã hội tiền giai cấp, cư trú lâu đời trong môi trường sinh thái rừng nhiệt đới.

Biểu tượng tiêu biểu trong văn hóa của cả hai cộng đồng Bahnar và Jrai là tia mặt trời có dạng hình vòng tròn thủng giữa, bao quanh bởi các tia nhỏ. Người Bahnar còn gọi mô típ này là Đuôi Rồng (Tiang Prao), còn người Jrai gọi là Rau Gióng (Ktoanh). Biểu tượng xuất hiện dày đặc và liên tục trên đường nóc nhà rông, nhà mồ, cột tia mặt trời Kolao, trở thành dấu hiệu nhận biết quan trọng trong không gian văn hóa cư dân hai tộc người này.



Hình 1. Hình ảnh các biểu tượng tia mặt trời của người Bahnar và Jrai

Nguồn: Cuốn sách ảnh Tượng gỗ Tây Nguyên của Trần Phong, tr.17



Hình 2. Điều khắc đường nóc và 2 chóp đầu hồi nhà rông Bahnar ToLô

Nguồn: Tác giả điền dã tại làng Pyang (Huyện Kông Chro, tỉnh Gia Lai), Ngày 13/07/2025



Hình 3. Nhà rông và nhà mồ người Bahnar

Nguồn: Tác giả điền dã tại làng Pyang (Huyện Kông Chro, Gia Lai), làng Óp (TP. Pleiku),

Bảo tàng Văn hóa các Dân tộc Việt Nam (Thái Nguyên), Ngày 13-14/07/2025 và 21/10/2024

Ngoài ra, quần thể tượng gỗ Bahnar - Jrai cũng là một đặc trưng tạo hình nổi bật của vùng đất này. Tuy có khác biệt về phong cách và ý nghĩa, quần thể tượng gỗ của hai dân tộc vẫn thể hiện bản sắc chung của cư dân bản địa. Hệ thống tượng thường chia thành hai nhóm là tượng người và tượng động vật, bố trí xung quanh nhà mồ, trước cửa và bên trong nhà rông. Riêng tại nhà mồ, các tượng còn được phân hai lớp, lớp thứ nhất với đặc trưng tạo hình là “đồng hiện ghi ý” đã biểu đạt ý niệm về sự sinh thành như tượng trai gái giao hoan, tượng đàn bà mang thai, tượng hài nhi ôm mặt khóc. Còn lớp thứ hai có sự biến đổi về mặt đặc trưng tạo hình tượng trần thuật, diễn tả hơn, là lớp tượng người đi hầu gồm người đánh trống, người đá bóng, phụ nữ già

gạo, cùng các hình tượng voi, chim... tạo nên không gian tiền biệt và kết nối giữa người sống với linh hồn người đã khuất. Ở nhà rông, tượng thường là quả bầu nước, nồi đồng, cối giã gạo... biểu trưng sự no ấm, nguồn nước dồi dào, đông con nhiều cháu, phản ánh ước vọng phồn thịnh của cộng đồng. Một tuyên ý nghĩa xuyên suốt ở cả hai dân tộc là tình mẫu tử thiêng liêng, quần thể tượng gỗ dân gian Bahnar - Jrai tại làng Óp là ví dụ điển hình. Là người con Tây Nguyên, ông Chrang² chia sẻ cảm nhận riêng về tượng gỗ Bahnar - Jrai: “Nói chung một điểm tượng nhà mồ á, nếu mình nhạy bén một chút xiu mình thấy nó rất là có hồn, vì đó là một sự tiếc thương của người sống và người chết, một cái sự muốn bảo vệ giữa người sống còn lại với linh hồn của người chết.

² Phòng vấn trực tiếp nhà nghiên cứu, dịch thuật ngôn ngữ dân tộc Jrai, ông Chrang - Nghệ danh tiếng Jrai (1958 - Dân tộc Kinh) tại Biên Hồ, tỉnh Gia Lai, Việt Nam. Ngày 13/07/2025.

Vậy cho nên mình nhảy bén mình nhìn mới thấy cái hồn của nó, chứ bình thường mình không nghiên cứu về dân gian mình thấy nó thô lắm”. Hiện nay, trước những biến đổi xã hội, loại hình điêu khắc gỗ đã

có nhiều thay đổi ở một số cộng đồng, nét văn hóa độc đáo này suy giảm, song hình tượng và ý nghĩa của tượng gỗ vẫn hiện hữu bền bỉ trong tiềm thức mỗi người dân, người đồng bào nơi đây.



Hình 4. Khu trưng bày tượng gỗ dân gian Bahnar - Jrai

Nguồn: Tác giả điền dã tại Plei Ôp (TP. Pleiku, Gia Lai), Ngày 13/07/2025

4.1.1. Tích hợp điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai vào thiết kế đồ họa game

Trong bối cảnh toàn cầu hóa, xu hướng lồng ghép yếu tố văn hóa vào thiết kế đồ họa game đã tạo nên sự đa dạng nội dung, đồng thời nâng cao cả giá trị nghệ thuật lẫn giá trị thương mại của sản phẩm game trên thị trường quốc tế. Việc tích hợp các thành tố văn hóa đặc trưng, đặc biệt là văn hóa các dân tộc, không chỉ mang lại trải nghiệm giải trí phong phú mà còn giúp người chơi hiểu biết sâu hơn về những nền văn hóa khác nhau trong môi trường số. Khảo sát một số đồ án và tựa game tiêu biểu như *Ngủ cùng người chết* (2024), *Marmoris* (2025), *Chạy trốn phồn hoa* (2023), *The Scourge - Tai Ương* (2023), *Rise of Kingdom* (2018), *Never Alone* (2014)... cho thấy ứng dụng văn hóa không phải là xu hướng nhất thời mà đã trở thành một chiến lược bền vững, có tác động rõ rệt đến ngành công nghiệp giải trí.

Hiện nay, ứng dụng điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game còn mới và chưa được nghiên cứu một cách hệ thống. Tuy nhiên, đặc trưng thẩm mỹ và ý nghĩa biểu tượng của

loại hình này mở ra những khả năng sáng tạo đáng kể, gợi ý các định hướng phát triển khác biệt cho game Việt. Đi sâu vào nghiên cứu, tổ chức bố cục đồ họa hiển thị trong game ở cả cấp độ tổng thể và chi tiết giữ vai trò then chốt trong việc định hình giá trị thẩm mỹ. Một bố cục thị giác hấp dẫn giúp nâng cao trải nghiệm người chơi mà còn gia tăng mức độ gắn bó thông qua khả năng khơi gợi cảm xúc và kích thích khám phá. Để đạt được điều đó, nhà thiết kế cần chú trọng ba yếu tố chính của ngôn ngữ tạo hình gồm hình khối - đường nét, màu sắc và tỉ lệ. Sự nhất quán giữa các yếu tố này quyết định hiệu quả thẩm mỹ và tính mạch lạc của không gian thị giác trong bối cảnh game.

Hình khối - đường nét: Tượng gỗ Bahnar - Jrai đề cao tổ chức mảng khối và đường nét giản lược. Hình khối nguyên mẫu có ý lệch chuẩn tỉ lệ cơ thể, cường điệu hóa theo người thật như đầu lớn, chân ngắn hoặc phóng đại một số bộ phận nhằm nhấn mạnh cảm xúc. Quan sát thực địa cho thấy nghệ nhân sử dụng các lát cắt và mũi đục dứt khoát, táo bạo để tạo nên tương quan khối đặc - rỗng, đan xen, trong đó những

vết cắt hình tam giác lặp đi lặp lại gợi liên tưởng trực tiếp tới nhịp điệu của nghệ thuật đan lát. Những biểu hiện, đặc trưng này được tích hợp vào thiết kế game tạo nên

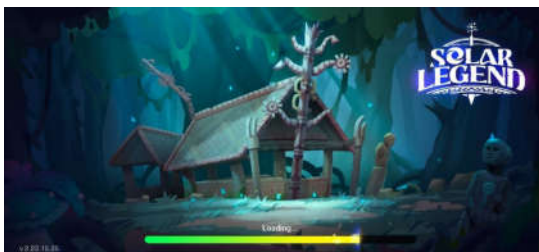
dấu hiệu nhận diện rõ ràng về nguồn gốc văn hóa, mà còn hình thành một ngôn ngữ thẩm mỹ riêng, giúp sản phẩm nổi bật so với các tựa game thông thường.



Hình 5. Tạo hình tượng gỗ Bahnar trong thiết kế đồ họa game

Nguồn: Tác giả

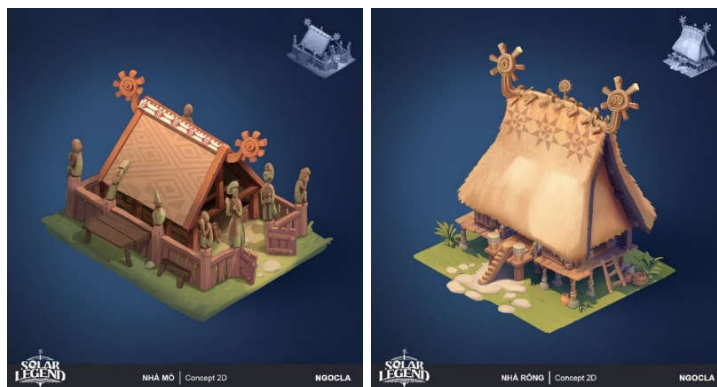
Màu sắc: Một đặc trưng nổi bật của văn hóa Tây Nguyên nói chung và của hai cộng đồng Bahnar, Jrai nói riêng là bảng màu truyền thống với các tông chủ đạo đỏ, đen, trắng và điểm xuyết vàng. Khi tích hợp vào thiết kế game, việc gìn giữ bảng màu cần được coi là nguyên tắc cốt lõi và thể hiện nhất quán trên các chi tiết điêu khắc gỗ và một số asset (thành phần) vốn giữ vai trò điểm nhấn thị giác của sản phẩm. Về triển khai, nên ưu tiên lớp màu gợi tự nhiên của chất gỗ và vết thời gian, kết hợp đồ đất, chàm, trắng và nhấn vàng kim loại hay mây tre để tạo nhịp điệu hòa sắc đặc trưng. Cách tiếp cận này vừa bảo đảm tính nhận diện văn hóa vừa tạo nên thẩm mỹ riêng cho trải nghiệm thị giác trong trò chơi.



Hình 6. Tạo hình nhà mồ Bahnar trong đồ họa game

Nguồn: Tác giả

Tỷ lệ: Tỷ lệ là yếu tố thị giác có ảnh hưởng sâu đến cảm nhận không gian của người chơi. Trong thực tế, nhà rông người Bahnar, Jrai là công trình có kích thước vượt trội so với con người, thể hiện rõ tính biểu tượng về quyền lực cộng đồng và chiều kích thiêng liêng. Tuy nhiên, trong môi trường game, việc giữ nguyên tỷ lệ thực tế có thể dẫn tới hiện tượng vượt khung hình do đặc thù góc nhìn thứ nhất hoặc thứ ba từ mặt đất. Điều này gây cản trở việc quan sát toàn thể công trình và làm giảm hiệu quả thị giác. Giải pháp thiết kế hợp lý là bố trí không gian theo nguyên tắc cảnh quan đa tầng. Ví dụ, tại đầu làng có thể thiết lập một mỏm đồi hoặc điểm cao thấp, cho phép người chơi khi tiếp cận có góc nhìn bao quát toàn cảnh nhà rông và các kiến trúc xung quanh. Nhìn chung, điều chỉnh tỷ lệ hợp lý trong thiết kế đồ họa game không chỉ nhằm giải quyết giới hạn kỹ thuật của góc nhìn, mà còn là chiến lược thẩm mỹ nhằm đảm bảo tính biểu tượng, sự nhận diện và hiệu quả thị giác của không gian văn hóa trong môi trường sống.



Hình 7. Tạo hình nhà mô và nhà rông trong thiết kế đồ họa game

Nguồn: Tác giả

4.2. Đánh giá hiệu quả, tiềm năng và thách thức khi ứng dụng tạo hình điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game

4.2.1. Những hiệu quả mang lại

Hiệu quả nghệ thuật: Việc ứng dụng tạo hình điêu khắc gỗ Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game giúp kiến tạo một hệ thống thị giác nhất quán và giàu chiều sâu, nơi hình khối giản lược nhưng dứt khoát, đường chạm mạnh và chất gỗ mộc trở thành ngôn ngữ chủ đạo. Các lớp motif như tượng người ôm mặt, tượng thú, hoa văn khắc được mã hóa thành thư viện, bảo đảm tính liên tục giữa nhân vật, bối cảnh và vật phẩm, cũng như giao diện người dùng. Về kỹ thuật, kết hợp vật liệu, hiệu ứng để tái hiện thớ gỗ, vết công cụ cùng lỗi phi hiện thực có kiểm soát giúp tăng độ nhận diện trong thời gian thực mà không mất chất cảm. Trật tự thị giác, phân cấp trọng tâm và sắp xếp khoảng trống được thiết lập nhất quán, nhờ đó hình ảnh vừa đáp ứng yêu cầu nhận biết nhanh trong game vừa khơi gợi cảm xúc thẩm mỹ cho người chơi.

Hiệu quả văn hóa và truyền thông: Ứng dụng tạo hình điêu khắc gỗ Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game góp phần bảo tồn sống di sản khi chuyển tri thức bản địa từ lưu trữ tĩnh sang trải nghiệm tương

tác, qua đó duy trì tính liên tục văn hóa trong đời sống đương đại. Các motif, biểu tượng và bối cảnh nghi lễ được đặt trong cấu trúc kể chuyện có kiểm chứng, giúp kiến tạo ý nghĩa đúng, tránh sai lệch nhận thức và nâng cao năng lực hiểu biết văn hóa của người chơi. Ở mặt truyền thông, ngôn ngữ tạo hình đặc thù trở thành hệ thống nhận diện mạnh, tạo khả năng ghi nhớ cao, thúc đẩy lan tỏa trên nhiều nền tảng như cộng đồng người chơi, bảo tàng số, giáo dục và du lịch thông minh. Sự kết hợp giữa nội dung diễn giải trong game, nhật ký vật phẩm, hội thoại nhân vật và hình ảnh nhất quán hình thành một hệ sinh thái truyền thông văn hóa, nơi di sản điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai vừa được trình bày hấp dẫn, vừa được định vị như tài nguyên tri thức đáng tin cậy. Hiệu quả có thể được thẩm định bằng các chỉ số về mức nhận biết bản sắc, mức hiểu đúng ngữ cảnh, mức tham gia của cộng đồng địa phương và phạm vi lan tỏa nội dung trên các kênh truyền thông.

Hiệu quả kinh tế: Việc ứng dụng tạo hình điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai giúp khác biệt hóa sản phẩm, từ đó tăng khả năng nhận diện và định vị thương hiệu game trên cả thị trường trong nước lẫn quốc tế. Thư viện asset (thành phần của game) mang bản sắc có thể tái sử

dụng qua nhiều dự án, kéo dài vòng đời nội dung và giảm chi phí sản xuất về trung hạn. Cùng với đó, nhà phát triển có thể đa dạng nguồn thu thông qua gói mở rộng chủ đề, vật phẩm trang trí trong game, hợp tác cấp phép với bảo tàng, nhà xuất bản hay nền tảng giáo dục. Việc gắn với các chương trình văn hóa, du lịch và giáo dục cũng mở ra cơ hội tài trợ, qua đó hạ rủi ro tài chính giai đoạn đầu.

4.2.2. Những tiềm năng nổi bật

Hình thành thư viện di sản số có chuẩn dữ liệu: Một bộ asset (thành phần của game) đi kèm siêu dữ liệu về nguồn gốc, chức năng, ngữ cảnh sử dụng, giúp các dự án sau tái sử dụng mà vẫn bảo toàn ý nghĩa. Đây là hạ tầng quan trọng để nhiều nhóm phát triển nội dung cùng kế thừa và mở rộng.

Từ nền tảng game, chuỗi giá trị có thể mở sang thực tế ảo trong bảo tàng, triển lãm giáo dục, phim hoạt hình và du lịch thông minh: Một cảnh game được tối ưu có thể chuyển thành trải nghiệm VR tham quan nhà mồ, hoặc video giáo dục về kỹ thuật chạm khắc gỗ người Bahar, Jrai. Khi cùng dùng một nguồn dữ liệu chung, chi phí giảm, còn chất lượng nhận thức của công chúng về di sản tăng lên nhờ tính nhất quán của hình ảnh.

Tiềm năng đồng sáng tạo với cộng đồng: Sự tham gia của nghệ nhân, già làng trong khâu thẩm định motif, kiểm nghiệm sai phạm văn hóa, góp ý câu chuyện, đối thoại... giúp nâng tính xác thực và tạo cơ chế chia sẻ lợi ích rõ ràng. Khi cộng đồng thấy di sản của mình được tôn trọng, mang lại lợi ích cụ thể cho giáo dục và sinh kế, dự án sẽ có sức sống dài hạn.

Về mặt xây dựng thương hiệu: Việc duy trì một phong cách hình ảnh nhất quán dựa trên ngôn ngữ gỗ Bahnar - Jrai có

thể định vị sản phẩm game Việt trong thị trường quốc tế. Bản sắc hình ảnh mạnh, dễ nhận, có chiều sâu văn hóa sẽ tạo khác biệt cạnh tranh so với phong cách giả tưởng phổ biến. Đây là nền tảng để hình thành dòng nội dung Việt có danh tính rõ ràng.

4.2.3. Những thách thức đặt ra

Ngữ nghĩa văn hóa: Nhiều hiện vật gắn với nghi lễ cần sự trang trọng và có giới hạn tái hiện. Nếu tích hợp không kèm diễn giải hoặc đặt sai ngữ cảnh, hình tượng có thể bị hiểu lệch, gây phản cảm với cộng đồng. Vấn đề này không giải quyết bằng kỹ thuật đơn thuần mà cần quy trình tham vấn và nghiên cứu sâu.

Pháp lý và quyền sở hữu: Ảnh chụp, mô hình quét, dữ liệu mô tả đều có quyền tác giả và quyền liên quan. Ngoài ra còn quyền của cộng đồng đối với tri thức truyền thống. Thiếu khung cấp phép rõ ràng, nhà phát triển có nguy cơ vướng tranh chấp khi thương mại hóa. Cần xác định phạm vi sử dụng, thời hạn, lãnh thổ, mức chia sẻ lợi ích ngay từ đầu.

Hạn chế kỹ thuật: Việc tích hợp trong thiết kế game 2D nhìn chung khả thi hơn so với 3D do năng lực công nghệ hiện nay ở Việt Nam còn hạn chế.

Rủi ro thương mại hóa bề mặt: Nếu chỉ lấy tạo hình điêu khắc gỗ để trang trí cho đẹp mà bỏ qua lớp nghĩa và bối cảnh, sản phẩm dễ rơi vào vay mượn hời hợt. Hệ quả là hình ảnh bị tiêu dùng nhanh, không có sự tôn trọng đối với văn hóa cộng đồng hai dân tộc Bahnar - Jrai.

Duy trì và cập nhật dữ liệu: Thư viện di sản số nếu không có kế hoạch bảo trì, chuẩn hóa và đối sánh định kỳ với tư liệu học thuật mới sẽ nhanh lỗi thời. Dữ liệu cần kiểm soát phiên bản, sao lưu an toàn, ghi nhận thay đổi giúp người dùng hiểu rõ nguồn gốc và mức độ tin cậy.

4.3. Đề xuất giải pháp và kiến nghị khi ứng dụng tạo hình điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game

Về mặt chính sách: Cần xây dựng cơ chế đầu tư ổn định cho số hóa và ứng dụng di sản trong lĩnh vực game, ưu tiên các dự án có đồng thuận cộng đồng và đầu tư giáo dục. Cơ quan quản lý ban hành bộ tiêu chuẩn dữ liệu áp dụng thống nhất cho mô hình, ảnh, bản đồ và siêu dữ liệu, kèm quy định về kiểm định chất lượng trước khi công bố. Khung pháp lý về sở hữu trí tuệ đối với dữ liệu di sản số nêu rõ phạm vi sử dụng, thời hạn, lãnh thổ, cơ chế cấp phép và chia sẻ lợi ích cho cộng đồng bản địa. Nên hình thành kho lưu trữ quốc gia có kiểm soát để tiếp nhận, thẩm định, cấp mã định danh và cung cấp truy cập theo tầng quyền.

Về mặt đào tạo: Bổ sung học phần số hóa di sản vào chương trình mỹ thuật ứng dụng, thiết kế đồ họa và thiết kế game, như quét ảnh nhiều góc, hiện vật 3D, tạo hình mỹ thuật và đạo đức ứng dụng di sản. Tổ chức các học phần liên ngành với sự tham gia của chuyên gia nhân học, pháp lý sở hữu trí tuệ và kỹ sư đồ họa để hình thành năng lực làm việc với di sản trong điều kiện sản xuất thực tế. Khuyến khích mô hình phòng thí nghiệm thực hành và studio dự án, nơi sinh viên có sự cố vấn của nghệ nhân và doanh nghiệp. Xây dựng tài nguyên mở gồm giáo trình, bộ motif chuẩn hóa và bộ bài tập đánh giá theo chuẩn đầu ra.

Về mặt hợp tác: Thiết lập cơ chế phối hợp ba bên giữa trường đại học, viện nghiên cứu và doanh nghiệp công nghệ. Trường và viện chịu trách nhiệm nghiên cứu, chuẩn hóa dữ liệu và đào tạo, doanh nghiệp đảm nhiệm triển khai công nghệ

và thương mại hóa còn cộng đồng cung cấp tri thức bản địa, tham vấn ngữ nghĩa và giám sát nội dung. Cần có thỏa thuận khung về đồng thuận, phân chia lợi ích, bảo mật và công bố, định kỳ tổ chức phản biện song phương để rà soát chất lượng văn hóa, thẩm mỹ và kỹ thuật trước mỗi mốc phát hành. Mô hình hợp tác này giúp bảo đảm tính trung thực văn hóa, nâng hiệu quả chuyển giao và tạo chuỗi giá trị bền vững cho hệ sinh thái nội dung tư liệu văn hóa dân tộc Việt Nam.

4.4. Xu hướng phát triển khi ứng dụng tạo hình điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai trong thiết kế đồ họa game

Tích hợp văn hóa như hướng đi chủ đạo của ngành: Việc đưa yếu tố văn hóa bản địa vào game đang trở thành dòng chảy chính của công nghiệp giải trí số. Đối với điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai sẽ tạo tiền đề hình thành phong cách hình ảnh có bản sắc, nâng cao năng lực cạnh tranh của sản phẩm Việt trên thị trường toàn cầu, thúc đẩy giao lưu và thấu hiểu văn hóa giữa các cộng đồng người chơi.

Bước tiến công nghệ VR, AR và AI: Thực tế ảo, thực tế tăng cường và trí tuệ nhân tạo mở ra phương thức tái hiện mức chân thực cao, tạo không gian tương tác sống động. AI giữ vai trò hỗ trợ ở các khâu gợi ý bảng màu, kiểm tra nhất quán phong cách... còn quyết định diễn giải văn hóa vẫn thuộc về nhóm thiết kế và hội đồng có vấn đề bảo đảm tính xác thực.

Kết hợp giải trí và giáo dục: Game dịch chuyển từ chức năng giải trí đơn thuần sang mô hình giáo dục mềm. Nét văn hóa độc đáo điêu khắc gỗ dân gian Bahnar - Jrai được triển khai qua các thành phần hiển thị trong game, giúp gia tăng hiểu biết lịch sử - xã hội và mở rộng đối tượng người dùng.

Đóng góp cho công nghiệp văn hóa, du lịch bền vững và kinh tế sáng tạo: Thư viện số hóa hai dân tộc Bahnar - Jrai nói riêng các dân tộc Tây Nguyên nói chung, cùng cơ chế cấp phép minh bạch tạo điều kiện hình thành sản phẩm trong giáo dục, du lịch trải nghiệm, phim ngắn và truyền thông văn hóa. Chuỗi giá trị này tạo việc làm sáng tạo, tăng sức cạnh tranh của ngành game và lan tỏa lợi ích trở lại cộng đồng thông qua quỹ hỗ trợ, đào tạo nghệ nhân trẻ và chương trình giao lưu văn hóa.

V. Kết luận

Qua những phân tích trên, nghiên cứu đã khẳng định tiềm năng mô hình bảo tồn di sản qua việc ứng dụng ngôn ngữ tạo hình tạo hình điêu khắc gỗ Bahnar - Jrai vào thiết kế đồ họa game. Từ đó, mang lại những hiệu quả về thị giác, chiều sâu văn hóa đặc trưng dân tộc đồng thời nâng cao hiệu quả tiếp nhận của công chúng trong môi trường tương tác số và mở ra giá trị kinh tế. Những kết quả này cũng mang lại tiềm năng hình thành thư viện di sản số chuẩn hóa dữ liệu, thực tế ảo và thực tế tăng cường, thúc đẩy đồng sáng tạo cùng cộng đồng bản địa và định vị thương hiệu sản phẩm game Việt trên thị trường trong và ngoài nước. Tuy nhiên, bên cạnh đó vẫn còn những thách thức về văn hóa, quyền sở hữu trí tuệ, năng lực kỹ thuật, quá trình bảo tồn dữ liệu. Trên cơ sở đó, tác giả kiến nghị một số giải pháp về chuẩn dữ liệu, chương trình đào tạo và cơ chế hợp tác giữa cơ sở đào tạo - doanh nghiệp - cộng đồng. Đồng thời, đón bắt bước tiến các công nghệ VR, AR, AI theo hướng hỗ trợ nhưng vẫn đảm bảo quyết định diễn giải văn hóa thuộc về chuyên gia, nhà thiết kế và cộng đồng.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Cổng thông tin điện tử Chính phủ (2002), *Di sản văn hóa*, Luật số 28/2001/QH10 của Quốc hội, Ngày 01/01/2002.
- [2]. Ngô Văn Doanh (1993), *Nhà mồ và tượng mồ Giarai, Bohnar*, Viện Đông Nam Á - Sở Văn hóa Thông tin và Thể thao Gia Lai xuất bản.
- [3]. Ngô Văn Doanh (2018), “Độc đáo nghệ thuật tượng nhà mồ Giarai và Bana”, Tạp chí *Khoa học Đại học Tân Trào*, số 10, 12/2018, tr.22-26.
- [4]. Bùi Minh Đạo chủ biên, Trần Hồng Thu, Bùi Bích Lan (2007), *Dân tộc Ba Na ở Việt Nam* (Bản tiếng Anh: The Bahnar people in Việt Nam), NXB Khoa học xã hội, HN.
- [5]. Đặng Thị Hoa (2018), “Bảo tồn di sản văn hóa truyền thống của các Dân tộc rất ít người trong bối cảnh phát triển và hội nhập”, Tạp chí *Nghiên cứu Dân tộc*, số 21, 03/2018, tr.97-100.
- [6]. Hồ Thị Thanh Nhàn (2016), “Tượng mồ Gia Rai, Ba Na: Sự khác biệt về phong cách giữa các nhóm địa phương”, Tạp chí *Di sản văn hóa vật thể*, số 3(56), 2016, tr.61-64.
- [7]. Hồ Thị Thanh Nhàn (2023), “Những hình tượng mang ý nghĩa tái sinh trong nhà mồ của các dân tộc thiểu số ở Bắc Tây Nguyên”, Tạp chí *Văn hóa Nghệ thuật*, số 551, 11/2023.
- [8]. Trần Phong (2019), *Tượng gỗ Tây Nguyên*, NXB Thế giới, HN.
- [9]. Nguyễn Thị Kim Vân (2020), *Tín ngưỡng và tôn giáo dân tộc Bahnar, Jrai*, NXB Văn hóa Dân tộc, HN.

PRESERVATION, DISSEMINATION, AND DEVELOPMENT OF THE BAHNAR - JRAI FOLK WOODCARVING HERITAGE IN GAME GRAPHIC DESIGN

*Le Anh Ngoc*³

Abstract: *In the context of digital transformation and the growing cultural industry in Vietnam, the preservation and development of indigenous cultural heritage have become an urgent task, carrying both scientific value and practical significance. The Bahnar-Jrai folk woodcarving art, associated with wooden statues, communal houses, funeral houses, and community festivals, embodies the unique aesthetic, humanistic, and indigenous intellectual values of the Central Highlands. However, under the influence of modernization, this art form is facing a gradual decline over time. The application of digital technologies creates new opportunities for digitizing, preserving, and revitalizing the values of traditional woodcarving, while integrating them into game graphic design to generate creative products imbued with national identity. This paper examines the potential and challenges of digital preservation in relation to the development of Bahnar-Jrai heritage. It proposes approaches to extracting visual language from folk woodcarving for use in game graphics. The study contributes to safeguarding and promoting cultural heritage while enhancing the quality of education and fostering creativity within Vietnam's applied fine arts and game design industries.*

Keywords: *Digital transformation, cultural heritage, Bahnar-Jrai, folk woodcarving, game graphic design.*

³ Master's student, Cohort K24.2, University of Art and Design