



TRẢI NGHIỆM NGHỆ THUẬT CHÈO TRUYỀN THÔNG QUA MÔ HÌNH BOARD GAME WEREWOLF

NGUYỄN THỊ DIỆU KHANH*,
NGUYỄN VIỆT HÙNG**, PHẠM QUẾ ANH***,
LÊ NHƯ BÌNH****, HOÀNG NGỌC ÁNH*****

*Ngày nhận bài: 22.04.2026; ngày gửi phản biện: 25.04.2026;
ngày nhận bài sửa: 20.05.2026; ngày duyệt đăng: 27.05.2026.*

1. Mở đầu

Chèo là một loại hình sân khấu dân gian đặc sắc của Việt Nam, mang đậm giá trị văn hóa, gắn bó mật thiết với đời sống tinh thần của cộng đồng dân cư nông nghiệp. Trải qua lịch sử lâu dài, chèo không chỉ là một hình thức giải trí dân gian mà còn là phương tiện phản ánh hiện thực xã hội, truyền tải những giá trị đạo đức, nhân sinh quan và thẩm mỹ của người Việt. Với hệ thống vai diễn đặc trưng, ngôn ngữ nghệ thuật giàu tính ước lệ, cùng sự kết hợp hài hòa giữa ca hát, diễn xuất và yếu tố trào lộng, chèo đã khẳng định vị trí quan trọng trong kho tàng di sản văn hóa phi vật thể của dân tộc. Để bảo tồn và phát huy những giá trị đó, việc đưa di sản này vào đời sống đương đại thông qua những phương thức sáng tạo và gần gũi là một yêu cầu cấp thiết.

Trên thế giới, board game (loại hình giải trí tương tác trực tiếp từ hai người trở lên, sử dụng bàn cờ, quân cờ và luật chơi cụ thể) đã đi từ những hình thức giải trí sơ khai từ hàng nghìn năm trước Công nguyên đến sự bùng nổ của dòng game chiến thuật hiện đại vào cuối thế kỉ XX. Trong khoảng một thập kỉ trở lại đây, giới nghiên cứu bắt đầu chứng kiến sự dịch chuyển quan trọng khi board game thoát khỏi khuôn khổ giải trí thuần túy để trở thành một công cụ phục vụ giáo dục và bảo tồn văn hóa. Các nghiên cứu tổng quan hệ thống, điển hình như công trình của Noda và các cộng sự¹, đã chứng minh tiềm năng vượt trội của board game trong việc nâng cao hiểu biết, thúc đẩy tương tác xã hội và tăng cường động lực học tập với hiệu quả đã được đo lường rõ rệt. Các dự án như “Promoting Cultural Heritage through Board Games: the Case of Silkroadopoly”² tích hợp công nghệ mã QR vào board game Monopoly, giúp người chơi chủ động khám phá Con đường Tơ lụa, hay “Balap Kata Board Game: Revitalizing Traditional Scripts for National Awareness”³ biến luật ghép chữ của hai hệ thống ngôn ngữ Aksara Jawa

* ThS. – Trường Đại học Sư phạm Hà Nội. Email: dieukhanh1401@gmail.com

** PGS.TS. – Trường Đại học Sư phạm Hà Nội. Email: viethungnguyen1979@gmail.com

*** Trường Đại học Sư phạm Hà Nội. Email: queanhpham.pqa@gmail.com

**** Trường Đại học Sư phạm Hà Nội. Email: nhubinhjn712@gmail.com

***** Trường Đại học Sư phạm Hà Nội. Email: hoangngocanhnbk@gmail.com

¹ Noda Shota et al., “The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review,” *BioPsychoSocial Medicine*, no.13 (2019): 1–21. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>

² M. Correnti, “Promoting Cultural Heritage through Board Games: The Case of Silkroadopoly” (Thesis, Università Ca’Foscari Venezia, 2024): 6-54.

³ E. Filashofia and Muhammad Jalaluddin Usman, “Balap Kata Board Game: Revitalizing Traditional Scripts for National Awareness,” *Jurnal Bisnis dan Pemasaran Digital (JBPD)*, no. 5 (2025): 1–17, <https://doi.org/10.35912/jbpd.v5i1.5567>

và Arab Pegon thành trò chơi nhằm khôi phục hệ thống văn tự cổ đang có nguy cơ mai một đã khẳng định xu hướng này. Tại Việt Nam, các dự án như “Chèo nây Chèo nay”, “Neo Chèo”, “Xin chào Việt Nam”,... cho thấy Gen Z rất cởi mở với văn hóa truyền thống nếu có phương thức tiếp cận sinh động, phi hàn lâm. Tuy nhiên, dù thị trường đã xuất hiện một số board game văn hóa (như “Ma Sói làng Địa Ngục”, “Tứ phủ”), song phần lớn vẫn phụ thuộc vào khuôn mẫu phương Tây và thiếu sự đột phá để làm bật lên đặc trưng di sản Việt.

Nghiên cứu này được thực hiện nhằm chuyển hóa hệ thống nhân vật và tích truyện của bảy vở chèo cổ kinh điển, gồm *Quan Âm Thị Kính*, *Trương Viên*, *Kim Nham*, *Chu Mãi Thần*, *Lưu Bình Dương Lễ*, *Trình Nguyên* và *Từ Thức gặp tiên*, thành board game nhập vai dựa trên mô hình board game Werewolf. Để thực hiện mục tiêu và hoàn thành các nhiệm vụ nghiên cứu đã đề ra, đề tài đã vận dụng tổng hợp nhiều phương pháp nghiên cứu, gồm phương pháp phân tích, tổng hợp, phương pháp so sánh, đối chiếu. Trên cơ sở nguyên tắc và quy trình thiết kế trò chơi, nghiên cứu tiến hành xây dựng sản phẩm mẫu, sau đó thử nghiệm, chỉnh sửa và đề xuất các phương án đưa board game này tiếp cận gần hơn đến với công chúng trong đời sống đương đại.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Đặc trưng nghệ thuật chèo trong tương quan với mô hình board game Werewolf

Việc lựa chọn mô hình Werewolf làm nền tảng để phát triển board game chèo là một chiến lược thiết kế mang tính khả thi cao trên nhiều phương diện. Về mặt tiếp nhận, Werewolf hiện là một trong những trò chơi nhập vai ẩn danh phổ biến nhất trên toàn cầu và trong giới trẻ Việt Nam. Việc kế thừa bộ khung quy tắc quen thuộc này giúp người chơi dễ dàng nắm được luật chơi, từ đó tập trung hoàn toàn vào việc trải nghiệm và tiếp thu các giá trị văn hóa bản địa. Về mặt không gian, có sự trùng khớp lí tưởng giữa bối cảnh “ngôi làng khép kín” của trò chơi Werewolf và không gian “sân đình làng xã” đặc trưng của chèo cổ góp phần tạo ra một môi trường giả lập hoàn hảo để người chơi nhập vai vào các mối quan hệ xã hội xưa. Đồng thời, cấu trúc thẻ bài chức năng linh hoạt của Werewolf cho phép mã hóa dễ dàng các yếu tố như nhân vật, trang phục,... của chèo thành hình thức giải trí thị giác hiện đại.

Thông qua quá trình nghiên cứu, chúng tôi phát hiện ra bốn điểm giao thoa mang tính bản chất giữa nghệ thuật chèo và trò chơi Werewolf:

Thứ nhất là sự tương đồng về *tính kịch*. Cả hai loại hình này đều vận hành dựa trên năng lực diễn xướng, tâm lí học hành vi và kĩ năng thuyết phục. Người chơi Werewolf cũng giống như một diễn viên chèo, phải sử dụng ngôn ngữ và biểu cảm để bảo vệ nhân vật của mình giữa những xung đột kịch tính. Hơn nữa, cơ chế tìm kiếm sự thật của Werewolf cũng phù hợp với các tình tiết oan khuất hay thử thách lòng người thường thấy trong các tích chèo cổ.

Thứ hai là sự tương đồng về *tính carnival* (hoá trang). Theo Bakhtin, carnival không chỉ đơn thuần là một hình thức lễ hội mà còn là một “nguyên tắc thế giới quan”, mang đến “sự giải phóng hoàn toàn khỏi tính nghiêm trang, không khí bình đẳng, tự do và suồng sã”¹. Trong không gian carnival, mọi tôn ti trật tự xã hội bị đình chỉ, nhường chỗ cho sự bình đẳng tuyệt đối và tự do tiếp xúc giữa người với người. Cả chèo và Werewolf đều thiết lập một “thế giới

¹ M. M. Bakhtin, *Sáng tác của François Rabelais và nền văn hoá dân gian Trung cổ và Phục hưng*, Từ Thị Loan dịch (NXB Văn hoá Dân tộc, 2020), 437.

lộn ngược” xóa bỏ mọi tôn ti trật tự xã hội, mang lại sự bình đẳng trong giao tiếp (như việc hề chèo tự do giễu nhại quan lại, hay người chơi nhỏ tuổi có quyền chất vấn người lớn). Hơn nữa, nếu chèo đưa tiếng cười dân gian lên làm trọng tâm để phê phán xã hội, thì Werewolf lại hợp thức hóa những hành vi vốn bị xem là tiêu cực (ẩn danh, lừa dối) thành kĩ năng cốt lõi, giúp người chơi trải nghiệm sự đa diện của nhân cách trong một không gian an toàn.

Thứ ba là sự tương đồng về *tính đại diện* trong tính cách nhân vật. Các nhân vật chèo thường không mang nội tâm cá nhân phức tạp mà là những nguyên mẫu đại diện cho một tính cách, phẩm chất hoặc tầng lớp xã hội nhất định¹. Đặc điểm này đồng điệu với hệ thống phân vai theo phe phái của board game Werewolf (thiện, ác, trung lập), giúp việc chuyển hóa nhân vật chèo vào trò chơi diễn ra tự nhiên, logic mà vẫn giữ trọn linh hồn nguyên tác.

Thứ tư là sự tương đồng về *tính nguyên hợp*. Trong văn học dân gian, tính nguyên hợp được hiểu là “có sự hòa lẫn, trộn lẫn với nhau một cách tự nhiên, vốn có, của nhiều yếu tố khác nhau, ở dạng những yếu tố này chưa từng bị phân hóa”². Nghệ thuật chèo mang tính mở và tính cộng đồng sâu sắc: trên chiếu chèo, nhân dân vừa là tác giả, vừa là diễn viên lại vừa là khán giả, có thể can thiệp và cùng kiến tạo nên vở diễn. Không gian trong board game Werewolf cũng là nơi người chơi không thụ động tiếp nhận mà phải trực tiếp nhập vai, sử dụng ngôn từ, biểu cảm và tư duy logic để cùng nhau đẩy lùi các tuyến nhân vật và phát triển câu chuyện chung. Điều này cho phép người chơi thực sự sống trong, sống cùng, và sống với văn hóa truyền thống thông qua một trải nghiệm tương tác đương đại. Ngoài ra, chèo còn là môn nghệ thuật tổng hợp nhiều yếu tố như hát, nói, diễn kịch, hóa trang. Đặc điểm này có những điểm tương đồng với board game Werewolf khi người chơi cũng phải hóa trang để che giấu thân phận thật, liên tục diễn xuất và nhập vai vào các nhân vật ngẫu nhiên trong suốt ván chơi.

Thứ năm là sự tương đồng về *tính giáo dục*. Các tích chèo kinh điển và các ván bài Werewolf đều xoay quanh cuộc đấu tranh giữa cái thiện và cái ác, giữa sự chân thật và những lớp mặt nạ dối trá. Quá trình lập luận để vạch trần phe Ác, khôi phục lại trật tự công lí trong trò chơi cũng chính là hành trình hướng thiện, rèn luyện tư duy phân biện và tinh thần trách nhiệm cộng đồng mà chèo luôn hướng tới.

Sự cộng hưởng của tất cả các yếu tố trên biến mỗi ván board game không chỉ là một cuộc đấu trí sinh tồn, mà còn là một hành trình trải nghiệm sống động, giúp người trẻ thấu hiểu sâu sắc những giá trị nhân văn truyền thống.

2.2. Thiết kế và sử dụng board game trải nghiệm nghệ thuật chèo truyền thống “Chiếu chèo đêm trắng”

Dựa trên những phân tích về tính khả thi của việc thiết kế, chúng tôi đã lựa chọn bảy vở chèo cổ kinh điển nhất làm chất liệu cốt lõi để thiết kế bộ board game mang tên “Chiếu chèo đêm trắng”, trên cơ sở tuân thủ bốn nguyên tắc cốt lõi: bám sát mục tiêu giáo dục, đảm bảo tính khoa học và độ chính xác, duy trì yếu tố giải trí cùng sức hấp dẫn, đồng thời đáp ứng các yêu cầu về thẩm mỹ và sự phạm.

¹ Vũ Anh Tuấn, chủ biên, *Giáo trình văn học dân gian* (NXB Giáo dục Việt Nam, 2012), 324.

² Đinh Gia Khánh, chủ biên, *Văn học dân gian Việt Nam* (NXB Giáo dục, 2003), 16.

2.2.1. Thiết kế board game “Chiếu chèo đêm trăng” theo quy trình

Bước 1: Lựa chọn hệ thống nhân vật phù hợp từ các vở chèo đặc sắc

Chúng tôi tiến hành tuyển chọn các hình tượng nhân vật tiêu biểu từ bảy vở diễn kinh điển của nghệ thuật chèo cổ Việt Nam. Quy trình lựa chọn được thực hiện dựa trên các tiêu chí: nhân vật phải giữ vai trò trọng tâm trong cốt truyện; có độ nhận diện cao đối với công chúng; sở hữu những đặc điểm tính cách, phẩm chất phù hợp với các vai trò chức năng đặc thù trong cơ chế vận hành của bộ bài Werewolf. Từ các tiêu chí đó, 22 nhân vật đã được lựa chọn, gồm: Thị Kính, Thiện Sĩ, Thị Mầu, Trương Viên, Thị Phương, Quỷ đực, Quỷ cái, Lưu Bình, Dương Lễ, Châu Long, Kim Nham, Xúy Vân, Trần Phương, Chu Mãi Thần, Thiệt Thê, Tuần ti, Trinh Nguyên, Tôn Mạnh, Tôn Trọng, Quan án sát, Từ Thức, Giáng Hương.

Bước 2: Xây dựng bối cảnh trò chơi

Để tối ưu hóa trải nghiệm nhập vai, bộ board game được xây dựng trên một cốt truyện giả định mang đậm màu sắc văn hóa: bối cảnh diễn ra tại một làng chèo cổ đang nỗ lực bảo tồn di sản nhưng lại bị đe dọa bởi sự trà trộn của phe Ác (trong trò chơi được gọi là “Kẻ phá rối”). Để chống lại âm mưu phá hoại, dân làng được thể lực tâm linh trao truyền quyền năng từ chính các nguyên mẫu nhân vật chèo mà họ sắm vai. Cốt truyện này không chỉ giúp giải thích logic hệ thống kỹ năng của từng thẻ bài, mà còn nâng tầm ván chơi từ một cuộc đấu trí sinh tồn đơn thuần thành một hành trình đầy ý nghĩa nhằm bảo vệ và gìn giữ nghệ thuật truyền thống.

Bước 3: Xây dựng chức năng cho từng nhân vật

Để có thể xây dựng được chức năng cho từng nhân vật, chúng tôi đã có sự tham khảo và giữ lại một vài chức năng quan trọng cốt lõi trong bộ board game Werewolf gốc, gồm: Dân làng, Phù Thủy, Tiên tri, Bảo vệ, Thợ Săn, Cupid, Kẻ trộm, Oan nhân, Kẻ ngốc, Người thổi sáo, Ma Sói, Sói trùm. Bên cạnh đó, chúng tôi tiến hành dựa vào tính cách và đặc điểm của từng nhân vật để xây dựng chức năng nhân vật, đồng thời phân loại ba phe chính: phe Thiện, phe Kẻ phá rối (Ác), và phe Trung lập.

Bước 4: Phân loại chỉ số sức mạnh nhân vật

Việc phân loại chỉ số sức mạnh trong board game là điều cần thiết nhằm bảo đảm sự cân bằng giữa các phe, đồng thời tạo nên sự đa dạng về chiến thuật và nâng cao trải nghiệm của người chơi. Chúng tôi xây dựng hệ thống chỉ số sức mạnh cho các nhân vật theo thang điểm từ 1 đến 10, tương ứng với những thứ hạng cụ thể như D, C, B, A, S.



Hình 1. Hình ảnh lá bài chức năng nhân vật theo ba phe: phe Thiện, phe Trung lập và phe Phá rối (Ác)

Bước 5: Xây dựng hệ thống thẻ bài sự kiện

Hệ thống thẻ sự kiện được thiết kế như những biến số khuấy động trò chơi và kiến tạo không gian tương tác nghệ thuật trực tiếp. Bộ thẻ được phân loại thành ba nhóm tác động: thẻ tích cực, thẻ tiêu cực và thẻ trung lập. Các thẻ được đặt tên bằng cách sử dụng những cụm từ hai âm tiết như “Thăm ngục”, “Ẩn danh”, “Xung vai”, “Diễn chèo” nhằm giúp người chơi dễ nhớ và tạo ấn tượng thính giác mạnh mẽ khi quản trò xướng lên.



Hình 2. Thiết kế của hệ thống thẻ bài sự kiện đại diện cho ba nhóm tác động: thẻ tích cực, thẻ tiêu cực, thẻ trung lập

Bước 6: Xây dựng hệ thống luật chơi và hướng dẫn dành cho quản trò

Hệ thống luật chơi vận hành theo vòng lặp ngày và đêm, dựa trên sự đối kháng của ba lực lượng chính: phe Thiện, phe Phá rối và phe Trung lập. Điểm đột phá cốt lõi nằm ở cơ chế “Thẻ sự kiện” được tung ra mỗi sáng, mang đến các biến số ngẫu nhiên yêu cầu người chơi trực tiếp thực hành nghệ thuật chèo (như tự xưng danh, diễn kịch, xướng thoại). Kết hợp với quy định tự biện hộ bằng câu thoại “Bẩm làng, con xin thưa...”, sự căng thẳng của một ván game suy luận đã được hóa giải thành một chiều chèo tương tác, giúp người học chủ động thâm thấu các giá trị di sản văn hóa một cách tự nhiên.

Về cách thức tổ chức, trò chơi cung cấp tính linh hoạt cao thông qua hai chế độ: cơ bản và sáng tạo. Chế độ cơ bản thiết lập các kịch bản phân vai định sẵn, tối ưu hóa kịch bản nhóm nhỏ (20-30 phút). Chế độ sáng tạo trao quyền cho những người chơi thuần thục tự do tùy biến hệ thống nhân vật, song vẫn bắt buộc tuân thủ tỉ lệ: 60-65% thuộc phe Thiện, 20-25% thuộc phe Phá rối và 10-20% thuộc phe Trung lập nhằm duy trì tính logic của trò chơi.

Trong cấu trúc của trò chơi, quản trò (hay trong trò chơi này là nhân vật *Tên hề*) đóng vai trò là hệ thống trung tâm điều phối và kiểm soát toàn bộ tiến trình vận hành của ván đấu. Nhằm đảm bảo tính minh bạch, logic và duy trì cấu trúc tự sự, chúng tôi đã thiết lập một bộ quy chuẩn hướng dẫn cụ thể dành riêng cho vị trí này.

2.2.2. Kết quả thể nghiệm board game “Chiều chèo đêm trăng”

Nghiên cứu đã tiến hành khảo sát trên tổng quy mô 116 người, thu về 81 phiếu hợp lệ. Tập khách thể được chia thành hai nhóm chính: 1) nhóm học sinh khối 11 tại Trường THCS &

THPT Nguyễn Tất Thành (thuộc Trường Đại học Sư phạm Hà Nội) nhằm đánh giá khả năng tiếp nhận di sản trong môi trường học đường; 2) nhóm sinh viên Khoa Ngữ văn (thuộc Trường Đại học Sư phạm Hà Nội) nhằm thu thập các phản hồi chuyên sâu về hệ thống ngôn từ và yếu tố nghệ thuật. Các phương pháp thu thập dữ liệu bao gồm quan sát trực tiếp quá trình chơi, đánh giá định lượng qua thang đo Likert và phân tích định tính thông qua câu hỏi mở.

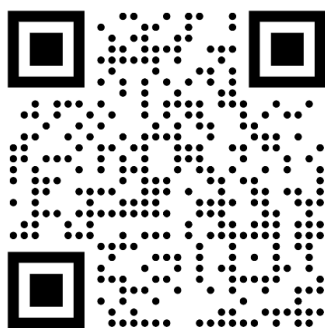
Kết quả định lượng cho thấy sự phản hồi tích cực về mặt giải trí, với điểm trung bình cho sự hứng thú và mong muốn chơi lại đạt mức rất cao (từ 4,33 đến 4,44 trên thang điểm 5). Trò chơi đã thành công trong việc tạo ra một môi trường tương tác xã hội tích cực, kích thích tư duy phản biện, tranh biện logic. Về khả năng truyền tải văn hóa, thiết kế đồ họa của thẻ bài đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ khi giúp hơn 80% người chơi ghi nhớ tốt tên gọi và hình dung rõ nét về trang phục của các nhân vật chèo kinh điển như Thị Kính, Thị Mầu, Xúy Vân. Việc chuyển hóa tính cách nguyên bản của nhân vật sân khấu thành các quyền năng trong trò chơi cũng nhận được sự đồng thuận cao. Tuy nhiên, dữ liệu cũng chỉ ra hai hạn chế lớn: hệ thống luật chơi ban đầu bị đánh giá là khá phức tạp, gây khó khăn cho việc làm quen; đồng thời, người chơi gặp nhiều trở ngại khi thiếu các tư liệu trực tiếp để thực hiện các thử thách đọc thoại hay hát chèo trong môi trường trò chơi có nhịp độ nhanh.



Hình 3. Học sinh lớp 11 Trường THCS & THPT Nguyễn Tất Thành và sinh viên lớp CLCK74 Khoa Ngữ văn Trường Đại học Sư phạm Hà Nội tham gia thử nghiệm trò chơi

Từ những hạn chế được phát hiện qua thực nghiệm, dự án đã tiến hành ba bước tinh chỉnh nhằm mang đến trải nghiệm tốt nhất dành cho người chơi. Thứ nhất, “Sổ tay nhân vật” được nâng cấp bằng việc bổ sung tóm tắt nội dung các tích cổ và tích hợp mã QR liên kết trực tiếp đến các video biểu diễn của Nhà hát Chèo Việt Nam, giúp người chơi hiểu rõ nguồn gốc, chức năng nhân vật. Thứ hai, trò chơi được bổ sung thêm hệ thống “Thẻ sự kiện” liên quan đến các hoạt động diễn xướng, buộc người chơi phải trực tiếp trình diễn các làn điệu chèo để giành lợi thế chiến thuật, từ đó gia tăng tính kịch tính và độ nhập vai. Thứ ba, để hỗ trợ cho hệ thống thẻ sự kiện, dự án đã thiết kế thêm bộ 27 flashcard trích đoạn làn điệu chèo và 19 flashcard câu thoại chèo cổ trên cơ sở tham khảo cuốn sách *Những làn điệu chèo cổ chọn lọc*¹. Các thẻ này không chỉ cung cấp sẵn lời thoại, hoàn cảnh sử dụng mà còn được bổ sung thêm mã QR liên kết đến file âm thanh thực tế, biến ván game thành một không gian thực hành di sản đa giác quan.

¹ Hoàng Kiều và Hà Hoa, *Những làn điệu chèo cổ chọn lọc* (NXB Văn hóa - Thông tin, 2007), 10-353.



Hình 4. Mã QR toàn bộ thiết kế hoàn chỉnh của board game “Chiếu chèo đêm trắng”

2.2.3. Định hướng sử dụng board game “Chiếu chèo đêm trắng”

Với kết quả nghiên cứu như trên, chúng tôi đề xuất đưa board game “Chiếu chèo đêm trắng” trở thành một công cụ sư phạm đặc lực, đặc biệt là tích hợp vào các tiết học Ngữ văn, các hoạt động giáo dục của tổ chuyên môn, các hoạt động trải nghiệm - hướng nghiệp ở các cấp học Phổ thông và Đại học, Cao đẳng,... có liên quan đến văn học, văn hoá dân gian. Gợi ý tiến trình tổ chức dạy học dựa trên trò chơi trải nghiệm như sau:

* Hoạt động 1: Hoạt động mở đầu (5 phút)

Giáo viên đặt các câu hỏi, gợi ý để HS tái hiện các hiểu biết về chèo, từ đó giới thiệu trò chơi.

* Hoạt động 2: Trải nghiệm trò chơi (35 phút)

- Giáo viên phổ biến luật chơi và chia lớp thành các nhóm (khoảng 10 - 12 học sinh/nhóm). Các nhóm tiến hành bầu Quản trò và nhận bộ học liệu.

- Dưới sự điều phối của Quản trò, học sinh nhận vai ngẫu nhiên (thuộc phe Thiện hoặc phe Phá rối) và tiến hành ván chơi. Giáo viên quan sát, hỗ trợ giải quyết các vướng mắc về luật chơi và đảm bảo tính công bằng. Hoạt động kết thúc khi các nhóm xác định được phe chiến thắng.

* Hoạt động 3: Tổng kết (5 phút)

Dựa trên kết quả ván chơi, giáo viên định hướng học sinh liên hệ diễn biến trò chơi với kết cấu và triết lý của các tích chèo cổ. Học sinh rút ra kết luận về quy luật “ở hiền gặp lành” và thông điệp nhân văn về sự chiến thắng của cái thiện trước cái ác, từ đó củng cố lại các đặc trưng cốt lõi của nghệ thuật chèo.

* Hoạt động 4: Vận dụng (Nhiệm vụ về nhà)

Để đối chiếu giữa trải nghiệm trò chơi và nghệ thuật chèo, học sinh được giao nhiệm vụ xem các trích đoạn chèo thực tế (xem trực tiếp hoặc trên internet) có chứa nhân vật mình đã nhập vai. Sản phẩm đầu ra có thể là các bài phân tích, cảm nhận hoặc các sản phẩm sáng tạo liên quan đến nghệ thuật chèo.

Bên cạnh đó, bộ trò chơi board game này cũng có thể trở thành nội dung sinh hoạt thường kì tại các câu lạc bộ học sinh, sinh viên hoặc triển khai dưới dạng các giải đấu giao lưu, không gian trải nghiệm trong các tuần lễ văn hóa, hội trại thanh niên. Việc này giúp tạo ra một sân chơi trí tuệ và gắn kết cộng đồng học đường.

Trong bối cảnh chuyển đổi số mạnh mẽ của xã hội, chúng tôi định hướng mở rộng phát triển mô hình này theo hai lộ trình chính. Thứ nhất, tiến hành số hóa toàn bộ ấn phẩm đi kèm (luật chơi, sổ tay quản trò và hồ sơ nhân vật) thành một nền tảng tích hợp. Không gian trực tuyến này không chỉ hỗ trợ người chơi tra cứu tiện lợi mà còn hoạt động như một kho lưu trữ, liên tục cập nhật các trích đoạn, video chèo cổ nhằm kích thích nhu cầu tìm hiểu sâu hơn về văn hóa. Thứ hai, với tầm nhìn dài hạn, chúng tôi kì vọng sẽ chuyển thể board game này thành một phiên bản trò chơi trực tuyến (web-game). Bước tiến này sẽ phá vỡ rào cản vật lí của bộ trò chơi truyền thống, giúp tối ưu hóa khả năng kết nối và tạo ra một cộng đồng người chơi xuyên không gian.

3. Kết luận

Như vậy, thông qua kết quả nghiên cứu của đề tài, có thể khẳng định tính khả thi và hiệu quả của phương pháp lồng ghép văn hóa vào trò chơi hiện đại trong việc bảo tồn di sản văn hóa phi vật thể. Sản phẩm “Chiếu chèo đêm trăng” không chỉ giải quyết được rào cản tiếp nhận của giới trẻ bằng cách kiến tạo một không gian giải trí tương tác, kích thích tư duy phân biện, mà còn làm tốt vai trò của một học cụ trực quan giúp người chơi thấm thấu sâu sắc các giá trị văn hóa, lịch sử. Thông qua quá trình tối ưu hóa thiết kế lấy người chơi - người học làm trung tâm, nghiên cứu hi vọng đã đóng góp một mô hình thực tiễn cho xu thế phát triển công nghiệp văn hóa, chứng minh khả năng đưa di sản hòa nhịp cùng dòng chảy đương đại.

Tài liệu tham khảo

- Bakhtin, M. M. *Sáng tác của François Rabelais và nền văn hoá dân gian Trung cổ và Phục hưng*. Từ Thị Loan dịch. NXB Văn hoá Dân tộc, 2020.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH về việc xây dựng và tổ chức thực hiện kế hoạch giáo dục của nhà trường. 2020.
- Correnti, M. “Promoting Cultural Heritage through Board Games: The Case of Silkroadopoly.” Thesis, Università Ca’Foscari Venezia, 2024.
- Đình Gia Khánh, chủ biên. *Văn học dân gian Việt Nam*. NXB Giáo dục, 2003.
- Filashofia, E., and Muhammad Jalaluddin Usman. “Balap Kata Board Game: Revitalizing Traditional Scripts for National Awareness.” *Jurnal Bisnis dan Pemasaran Digital (JBPD)*, no. 5 (2025): 1-17. <https://doi.org/10.35912/jbpd.v5i1.5567>
- Hoàng Kiều và Hà Hoa. *Những làn điệu chèo cổ chọn lọc*. NXB Văn hóa - Thông tin, 2007.
- Noda Shota, Kentaro Shiotsuki, and Mutsuhiro Nakao. “The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review.” *BioPsychoSocial Medicine* no.13 (2019): 1-21. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Vũ Anh Tuấn (chủ biên), Phạm Thu Yến, Nguyễn Việt Hùng, và Phạm Đăng Xuân Hương. *Giáo trình văn học dân gian*. NXB Giáo dục Việt Nam, 2012.