

TỪ FOLKLORE ĐẾN DIGITAL FOLKLORE: MỘT TIẾP CẬN LÝ THUYẾT VỀ SỰ TƯƠNG TÁC GIỮA TRUYỀN THỐNG VÀ ĐỔI MỚI

FROM FOLKLORE TO DIGITAL FOLKLORE: A THEORETICAL APPROACH TO THE INTERACTION BETWEEN TRADITION AND INNOVATION

Đàm Nghĩa Hiếu*, Trần Văn Khánh Dương, Vũ Minh Huyền, Dương Vũ Như Quỳnh,
Trần Thành Tài, Bùi Thị Phương Thảo

Trường Đại học Sư phạm - Đại học Đà Nẵng, Việt Nam¹

*Tác giả liên hệ / Corresponding author: dnhieu@ued.udn.vn

(Nhận bài / Received: 05/3/2026; Sửa bài / Revised: 16/4/2026; Chấp nhận đăng / Accepted: 24/4/2026)

DOI: 10.31130/ud-jst.2026.24(4).130

Tóm tắt - Trong bối cảnh phát triển của truyền thông số, Digital Folklore được tiếp cận như một đối tượng nghiên cứu, qua đó đặt ra nhu cầu hệ thống hóa và đề xuất một khung lý thuyết nhằm diễn giải sự chuyên hóa và tái cấu trúc các hình thức văn hóa dân gian truyền thống. Dựa trên hướng tiếp cận nghiên cứu lý thuyết và tổng quan học thuật, bài báo phân tích quá trình chuyển dịch từ Folklore sang Digital Folklore như một hiện tượng giao thoa mang tính tương tác giữa truyền thống và đổi mới. Thông qua phân tích khái niệm kết hợp so sánh - đối chiếu, bài viết làm rõ sự tác động qua lại giữa các yếu tố truyền thống và những điều kiện biểu đạt mới. Kết quả cho thấy, Digital Folklore không chỉ kế thừa các mã văn hóa cốt lõi mà còn tái cấu trúc các hình thức biểu đạt thông qua tính lan truyền, tính tương tác và cơ chế đồng sáng tạo của người tiếp nhận. Từ đó, bài báo luận giải Digital Folklore như một hệ sinh thái văn hóa vận động liên tục trong bối cảnh số.

Từ khóa - Văn hoá dân gian; Văn hóa dân gian kỹ thuật số; sự chuyên hoá; truyền thống và đổi mới; tái cấu trúc

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh toàn cầu hóa và gia tốc công nghệ ngày càng thâm nhập sâu vào đời sống thường nhật, văn hóa dân gian, với tư cách là một di sản tinh thần gắn liền với cộng đồng, không còn bị giới hạn trong địa hạt cô truyền, mà đang có những chuyển biến rõ rệt khi thích nghi với môi trường kỹ thuật số. Quá trình này cho thấy sự chuyển dịch của không gian thực hành văn hoá từ Folklore truyền thống sang Digital Folklore, với những hình thức biểu đạt và lưu truyền mới. Vì vậy, nghiên cứu văn hóa dân gian hiện nay đặt ra yêu cầu cần phải minh định và phân tích rõ hơn sự tương tác giữa truyền thống và đổi mới trong bối cảnh truyền thông số.

Tuy nhiên, thực tiễn nghiên cứu hiện nay cho thấy, bản chất của Digital Folklore và cách thức nó tương tác với Folklore truyền thống vẫn chưa được hệ thống hóa một cách rõ ràng. Nhiều công trình đã chỉ ra các đặc điểm như tính tương tác, tính lan truyền hay vai trò của cộng đồng trực tuyến, nhưng vẫn thiếu một khung phân tích có khả năng lý giải mối quan hệ giữa các yếu tố này trong một tiến trình thống nhất. Do đó, bài viết này tập trung trả lời câu hỏi nghiên cứu trung tâm: Digital Folklore có thể được hiểu

Abstract - In the context of digital media development, Digital Folklore is approached as a research object, thereby raising the need to systematize and propose a theoretical framework to interpret the transformation and reconfiguration of traditional folkloric forms. Based on a theoretical and literature review approach, this article examines the transition from Folklore to Digital Folklore as an interactive process at the intersection of tradition and innovation. Through conceptual analysis combined with comparative methods, the study clarifies the interplay between traditional elements and new conditions of expression in digital environments. The findings indicate that Digital Folklore not only preserves core cultural codes but also reconfigures forms of expression through circulation, interactivity, and participatory co-creation by audiences. Accordingly, the article conceptualizes Digital Folklore as a continuously evolving cultural ecosystem within the digital context.

Key words - Folklore; Digital Folklore; the transformation; tradition and innovation; reconfiguration

như một quá trình tương tác giữa truyền thống và đổi mới như thế nào trong bối cảnh văn hóa số? Trên cơ sở đó, bài viết hướng tới các mục tiêu: (1) làm rõ bản chất của Digital Folklore trong mối quan hệ với Folklore truyền thống; (2) phân tích cơ chế tương tác giữa yếu tố truyền thống và đổi mới trong môi trường kỹ thuật số; (3) đề xuất một cách tiếp cận lý thuyết nhằm lý giải Digital Folklore như một quá trình vận động mang tính tương tác và tái cấu trúc.

Bài viết được triển khai theo hướng nghiên cứu lý thuyết, kết hợp giữa việc hệ thống hoá một số hướng tiếp cận và phân tích khái niệm. Nguồn tư liệu được lựa chọn từ các công trình nghiên cứu tiêu biểu về Folklore và Digital Folklore, bao gồm các lý thuyết của Alan Dundes, Richard Bauman, Roman Jakobson, Robert Glenn Howard cùng các nghiên cứu đương đại liên quan. Trên cơ sở đó, bài viết tiến hành phân tích Folklore truyền thống và Digital Folklore trên các bình diện như bản chất tồn tại, môi trường lưu truyền, quá trình sáng tạo và tái cấu trúc ý nghĩa. Đồng thời, nghiên cứu còn sử dụng phương pháp so sánh - đối chiếu nhằm truy vết sự tương đồng và khác biệt giữa hai dạng thức này, qua đó xây dựng khung lý thuyết về sự tương tác giữa kế thừa và đổi mới trong môi trường số.

¹ The University of Danang - University of Science and Education, Vietnam (Đàm Nghĩa Hiếu, Trần Văn Khánh Dương, Vũ Minh Huyền, Dương Vũ Như Quỳnh, Trần Thành Tài, Bùi Thị Phương Thảo)

Trên phương diện đóng góp học thuật, “*Từ Folklore đến Digital Folklore: Một tiếp cận lý thuyết về sự tương tác giữa truyền thống và đổi mới*” không chỉ dừng lại ở việc tổng thuật các quan điểm đã có, mà hướng tới việc tái tổ chức các tiếp cận này trong một khung phân tích mang tính tích hợp. Nếu các nghiên cứu trước đây chủ yếu nhấn mạnh những phương diện riêng lẻ của Digital Folklore như tính cộng đồng, tính tham dự hay tính tương tác trong môi trường số, thì bài viết này là một thể nghiệm đặt các phương diện ấy trong một tiến trình vận hành thống nhất, tạo cơ sở để tiếp cận Digital Folklore như một quá trình thực hành văn hóa được định hình bởi sự tương tác liên tục giữa truyền thống và đổi mới.

Từ cách tiếp cận đó, bài viết tập trung vào ba đóng góp chính. Thứ nhất, bài viết làm rõ Digital Folklore không chỉ như sự hiện diện hay chuyển dịch của các yếu tố dân gian vào môi trường số, mà như một quá trình thực hành văn hóa mang tính tương tác, trong đó các yếu tố truyền thống được kích hoạt và biến đổi trong những điều kiện truyền thông mới. Thứ hai, trên cơ sở tổng hợp và tái cấu trúc các hướng tiếp cận hiện có, bài viết đề xuất một mô hình lý thuyết gồm bốn tầng (nền tảng, điều kiện, cơ chế và hệ quả), nhằm lý giải sự hình thành và vận hành của Digital Folklore như một tiến trình có cấu trúc. Thứ ba, từ mô hình này, bài viết gợi mở một hướng tiếp cận phân tích có thể áp dụng cho các trường hợp cụ thể trong bối cảnh Việt Nam, đặc biệt trong việc nhận diện các cơ chế kế thừa, tái cấu trúc và đồng sáng tạo của các thực hành văn hóa dân gian trong môi trường số.

Qua đó, bài viết không chỉ góp phần làm rõ hơn cách hiểu về Digital Folklore trong nghiên cứu đương đại, mà còn đề xuất một cách tiếp cận cho phép kết nối các bình diện lý thuyết và thực tiễn, từ nền tảng văn hóa dân gian truyền thống đến các hình thức biểu đạt và tương tác mới trong môi trường kỹ thuật số.

2. Folklore như một quá trình: cơ sở lý luận cho sự chuyển hoá sang Digital Folklore

2.1. Folklore như một thực thể văn hoá mang tính cộng đồng và tính quá trình

Trong nghiên cứu hiện đại, Folklore không còn được nhìn nhận như một tập hợp các sản phẩm văn hóa tĩnh, mà ngày càng được tiếp cận như một quá trình văn hóa mang tính động, gắn liền với hoạt động sáng tạo và lưu truyền của cộng đồng. Thuật ngữ “Folklore” do William John Thoms đề xuất từ năm 1846, dùng để “mô tả cách ứng xử, phong tục, quan sát, tập quán, mê tín dị đoan, truyền thuyết, truyện dân gian, tục ngữ và các hình thức văn hóa truyền miệng khác của thời xa xưa” [1]. Bắt rễ từ đây, nhiều nhà nghiên cứu đã tiếp tục mở rộng nội hàm của khái niệm này, nhấn mạnh đến vai trò của cộng đồng trong việc sáng tạo và duy trì các giá trị văn hóa. Theo Nguyễn Văn Hào, “Folklore không chỉ là những giá trị vật chất mà còn bao gồm những giá trị tinh thần, phản ánh bản sắc và đời sống của cộng đồng” [2; tr. 34]. Trong khi đó, Trần Ngọc Thêm cho rằng “văn học dân gian được sáng tác bởi tập thể cộng đồng, không phải bởi cá nhân và mang tính chất truyền khẩu, lưu giữ và bảo tồn các giá trị tinh thần của dân tộc” [3, tr. 88]. Những quan niệm này cho thấy Folklore không

phải là sản phẩm cố định, mà là kết quả của một quá trình sáng tạo tập thể, được nuôi dưỡng và biến đổi qua các thế hệ. Việc thuật lại các quan niệm trên không nhằm mục đích liệt kê lại những định nghĩa phổ biến về Folklore, mà được nhóm tác giả sử dụng như một cơ sở để rút ra những đặc trưng cốt lõi phục vụ cho việc xây dựng khung phân tích của bài viết.

Từ cách tiếp cận này, có thể nhận thấy hai đặc điểm quan trọng của Folklore. Trước hết, Folklore mang tính cộng đồng, nghĩa là nó được hình thành và phát triển thông qua sự tương tác giữa các thành viên trong một nhóm xã hội cụ thể. Đồng thời, Folklore mang tính quá trình, luôn được tái tạo, điều chỉnh và thích nghi trong sự truyền dẫn, thay vì tồn tại như một thực thể bất biến. Chính sự kết hợp giữa tính cộng đồng và tính quá trình đã tạo nên khả năng vận động linh hoạt của Folklore trong những bối cảnh văn hóa khác nhau. Nhìn từ phương diện này, Folklore không chỉ là một tàn tích cổ xưa của đời sống điền viên thôn quê mà còn là một thực thể đang tiếp tục vận động trong không gian văn hoá đương đại. Đây cũng là cơ sở quan trọng để lý giải khả năng chuyển hóa của Folklore khi bước vào môi trường kỹ thuật số, từ đó mở ra cách tiếp cận Digital Folklore như một sự tiếp nối và tái cấu trúc trong những điều kiện văn hóa mới.

2.2. Sự biến đổi của Folklore trong các môi trường truyền thông và tiền đề cho Digital Folklore

Nếu tiếp cận Folklore như một quá trình, có thể thấy rằng sự tồn tại của nó luôn gắn liền với những điều kiện cụ thể của môi trường truyền thông và bối cảnh xã hội. Theo Alan Dundes trong *The Study of Folklore* (Nghiên cứu Văn hoá dân gian), “Folklore không chỉ gói gọn trong những truyền thuyết hay truyền miệng mà còn bao gồm những yếu tố xã hội rộng lớn hơn, như tục ngữ, phong tục và nghệ thuật biểu diễn” [4; tr. 2]. Điều này gợi mở sự thay đổi từ việc xem Folklore như một tập hợp các thể loại truyền thông sang cách hiểu về Folklore như một hình thức văn hoá vận động cùng với các phương thức giao tiếp và biểu đạt của cộng đồng.

Ở phương diện này, Richard Bauman cũng nhấn mạnh rằng “Folklore không chỉ là một tập hợp các truyền thuyết và câu chuyện dân gian, mà còn là một quá trình biểu diễn không ngừng, nơi người kể chuyện và người nghe đóng vai trò trung tâm trong việc duy trì và điều chỉnh nội dung truyền thống theo thời gian và không gian” (*Verbal Art as Performance - Nghệ thuật ngôn từ như một màn trình diễn*) [5]. Quan điểm này đặt Folklore vào trong mối quan hệ trực tiếp với hành vi diễn xướng và tiếp nhận, qua đó cho thấy nội dung Folklore luôn được tái cấu trúc thông qua từng lần thực hành cụ thể.

Tương tự, với bài viết *Folklore as a Special Form of Creation* (Văn hoá dân gian như một hình thức sáng tạo đặc biệt), Roman Jakobson và Petr Bogatyrev cho rằng “một sản phẩm Folklore chỉ thực sự tồn tại khi được cộng đồng tiếp nhận và lưu truyền, không phải chỉ khi nó được ghi chép trên văn bản” [6]. Không dừng lại ở đó, nhà nghiên cứu văn hoá dân gian Nga - V. I. Propp - còn chỉ ra rằng “người diễn xướng không chỉ đơn thuần truyền tải lại nguyên vẹn câu chuyện, mà còn biến đổi nó bằng những sáng tạo cá nhân, phản ánh sự thích nghi và tái sáng tạo liên

tục của folklore trong quá trình lưu truyền” [7]. Tóm lại, những nhận định này cho thấy Folklore không chỉ phụ thuộc vào nội dung được lưu giữ, mà còn gắn chặt với quá trình tái tạo và điều chỉnh trong từng bối cảnh cụ thể.

Từ đó, có thể thấy rằng sự biến đổi của Folklore diễn ra ở cả cấp độ nội dung lẫn phương thức lưu truyền. Theo Huỳnh Vũ Lam trong bài viết Văn học dân gian như một quá trình, “nghiên cứu Folklore không thể chỉ dựa vào những tư liệu đã được in thành văn bản mà cần phải xem xét Folklore như một quá trình sống động” [8]. Điều này hàm ý rằng khi môi trường truyền thông thay đổi, các hình thức biểu đạt và cơ chế lưu truyền của Folklore cũng sẽ thay đổi theo. Vì vậy, thay vì được hiểu như một hiện tượng ngẫu nhiên, sự biến đổi này cần được đặt trong mối quan hệ với những điều kiện văn hoá cụ thể đã làm nảy sinh và định hình nó.

Trong bối cảnh hiện đại, sự mở rộng của các phương tiện truyền thông - từ văn bản viết, báo chí, truyền hình cho đến các nền tảng kỹ thuật số - đã tạo ra những điều kiện mới cho sự tồn tại và phát triển của Folklore. Từ chỗ gắn với không gian truyền miệng trực tiếp, Folklore dần len lỏi vào các môi trường trung gian, nơi việc sáng tạo, lưu truyền và tiếp nhận diễn ra theo những cơ chế khác biệt. Như vậy, có thể thấy rằng sự biến đổi của môi trường truyền thông không làm mất đi bản chất của Folklore, mà ngược lại, mở rộng khả năng tồn tại và tái cấu trúc của nó. Đây chính là tiền đề quan trọng để hiểu sự xuất hiện của Digital Folklore đóng vai trò như một hình thức tiếp nối, với các yếu tố truyền thống được tái tạo và lan truyền thông qua các nền tảng kỹ thuật số. Tuy nhiên, như một dấu hiệu cho thấy, các tiếp cận trên chủ yếu dừng lại ở việc mô tả khả năng chuyển hóa của Folklore trong những điều kiện truyền thông mới, chưa làm rõ cách thức các yếu tố này tương tác và vận hành trong một tiến trình thống nhất. Do đó, để tránh việc coi kết Digital Folklore như sự nối dài của truyền thống, mà hướng tới việc nhìn nhận nó như một quá trình thực hành văn hóa có cấu trúc, cần xây dựng một khung phân tích có khả năng liên kết các bình diện nền tảng, điều kiện, cơ chế và hệ quả trong cùng một tiến trình. Đây cũng là hướng tiếp cận mà bài viết đề xuất.

3. Digital Folklore như một quá trình tương tác giữa truyền thống và đổi mới

3.1. Điều kiện hình thành Digital Folklore trong môi trường công nghệ số

Xuất phát từ những tiền đề lý thuyết đã trình bày, có thể thấy rằng việc tiếp cận Digital Folklore không thể dừng lại ở thao tác mô tả sự chuyển hoá của các yếu tố dân gian vào môi trường kỹ thuật số, mà cần đặt nó trong một quá trình có tổ chức nội tại. Nếu Folklore truyền thống mang tính cộng đồng và tính quá trình, thì khi bước vào môi trường số, các đặc trưng này vẫn được duy trì, nhưng vận hành trong trạng thái được kích hoạt và tái cấu trúc thông qua những cơ chế tương tác đặc thù. Theo hướng tiếp cận đó, bài viết này xem Digital Folklore như một quá trình thực hành văn hóa được hình thành trong sự tương tác liên tục giữa nền tảng truyền thống và môi trường truyền thông số. Như thế, hơn cả một sự chuyển dịch nội dung đơn thuần, các yếu tố dân gian trong tiến

trình này vận hành thông qua sự kế thừa, tái cấu trúc và đồng sáng tạo, từ đó tạo ra những hệ quả văn hóa mới trong môi trường số. Trên cơ sở đó, mục này tập trung làm rõ các điều kiện hình thành, cơ chế vận hành và hệ quả của Digital Folklore như một tiến trình tương tác giữa truyền thống và đổi mới.

Như đã trình bày, nếu Folklore được xem như một quá trình văn hóa mang tính động, thì sự xuất hiện của Digital Folklore có thể được lý giải trước hết từ những biến đổi sâu sắc của môi trường truyền thông trong thời đại số. Sự phát triển của công nghệ thông tin, đặc biệt là Internet và World Wide Web từ cuối thế kỷ XX, đã tạo ra một không gian giao tiếp mới, nơi các hoạt động sáng tạo, lưu truyền và tiếp nhận văn hóa không còn bị giới hạn bởi khoảng cách địa lý hay hình thức truyền miệng trực tiếp. Trong bối cảnh này, các phương tiện truyền thông số đã làm thay đổi cách thức con người sản xuất và chia sẻ nội dung văn hóa. Có thể nói, chính những “thay đổi công nghệ mang tính cách mạng trong thế giới hậu hiện đại đã mở ra một nền văn minh mới mà nền tảng vận hành dựa trên trao đổi thông tin ở cấp độ toàn cầu, trong một không gian mạng gần như vô hạn của thực tế ảo và những ứng dụng điện toán đám mây” [9]. Điều này đã coi nói phạm vi lưu truyền của Folklore và tạo điều kiện cho sự xuất hiện của những hình thức biểu đạt mới gắn liền với môi trường kỹ thuật số.

Một trong những chuyển biến quan trọng khác nằm ở việc mở rộng khái niệm “folk” vào năm 1977 của nhà văn học dân gian người Mỹ - Alan Dundes. Theo ông, “dân chúng là một khái niệm có thể áp dụng cho bất cứ một nhóm người nào có chung với nhau ít nhất một nhân tố liên kết cộng đồng” [10]. Dựa theo điều này, có thể suy ra, một thành viên của cộng đồng không nhất thiết phải quen biết tất cả những thành viên khác, nhưng anh ta có thể nắm được những truyền thống của cộng đồng và những truyền thống này giúp cho những thành viên đó có được sự nhận thức về bản sắc riêng của cộng đồng mình. Như vậy, với ý kiến mang tính mở rộng về khái niệm “folk”, Dundes đã góp phần dự báo về sự chuyển đổi mạnh mẽ trong quan niệm về cách thức sáng tạo, lưu truyền và biến đổi của các thể loại Folklore trong không gian văn hoá kỹ thuật số. Có thể thấy, trong môi trường trực tuyến, các cộng đồng này không còn bị ràng buộc bởi không gian địa lý, mà có thể được hình thành dựa trên sở thích, mối quan tâm hoặc các hình thức tương tác chung. Chính xu hướng ấy đã dẫn đến sự xuất hiện của những cộng đồng “dân gian” mới trong không gian mạng.

Bên cạnh đó, môi trường kỹ thuật số cũng làm thay đổi vai trò của chủ thể sáng tạo. Nếu như trong Folklore truyền thống, quá trình sáng tạo gắn liền với diễn xướng trực tiếp, thì trong không gian mạng, người dùng có thể đồng thời đảm nhận nhiều vai trò khác nhau như sáng tạo, chỉnh sửa và lan truyền nội dung. Như Nguyễn Thị Kim Ngân đã chỉ ra, người dùng có thể tham gia vào việc chỉnh sửa Wikipedia, làm lại các video trên Youtube, hoà phối lại các bản nhạc có sẵn, nhại lại các giai điệu/ ca khúc thời thượng, chỉnh sửa các câu chuyện cười và thành ngữ/ tục ngữ cũ theo tinh thần hiện đại [9]. Những thực hành này cho thấy sự hình thành của một cơ chế đồng sáng tạo mang tính mở và liên tục trong môi trường số.

Qua những điều kiện trên, có thể thấy Digital Folklore không xuất hiện một cách ngẫu nhiên hay đột ngột. Trái lại, hiện tượng này thực chất là kết quả tất yếu của quá trình chuyển dịch môi trường truyền thông, mở rộng cộng đồng và biến đổi cơ chế sáng tạo. Chính trong không gian kỹ thuật số, các yếu tố của Folklore truyền thống được tái cấu trúc và lan truyền theo những hình thức mới, tạo nên một dạng thức văn hóa mang tính tương tác cao và biến đổi liên tục.

3.2. Folklore truyền thống và Digital Folklore: sự kế thừa và tái cấu trúc

Sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ và truyền thông trong thế kỷ XXI đã tạo ra một môi trường mới cho Folklore, đưa nó vào một giai đoạn biến đổi quan trọng. Như Alan Dundes đã chỉ ra, “công nghệ số không chỉ giúp bảo tồn folklore mà còn thay đổi cách thức truyền tải, tiếp nhận và biểu đạt của nó” [11]. Kỳ thực, trong môi trường này, Folklore đã bước qua giới hạn của những cộng đồng địa phương truyền thống. Để rồi, nhờ các nền tảng trực tuyến, những nội dung này có thể lan tỏa với tốc độ và phạm vi chưa từng có.

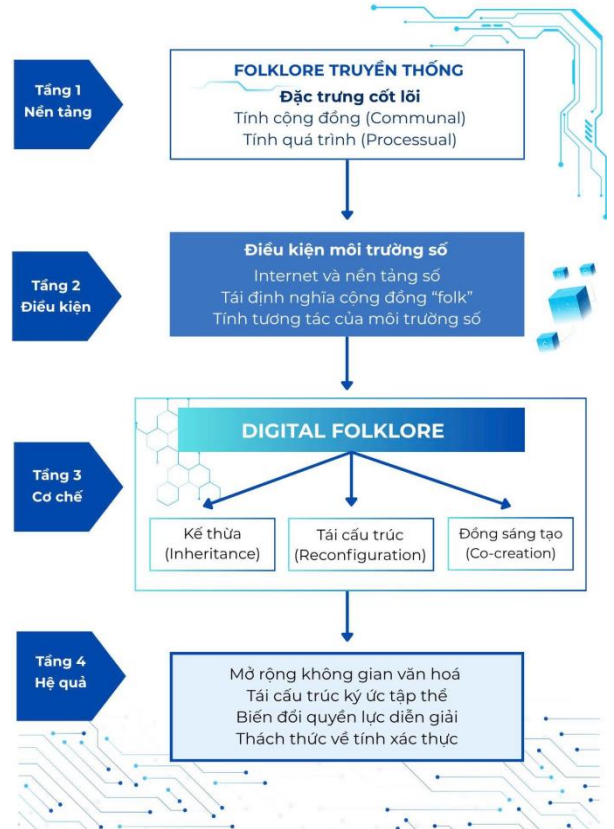
Theo Huỳnh Vũ Lam, “Folklore hiện đại không chỉ tồn tại trong hình thức truyền thống mà còn xuất hiện trong các phương tiện truyền thông đại chúng, tạo nên một sự giao thoa giữa văn hóa truyền thống và văn hóa đại chúng hiện đại” [8]. Từ đó có thể thấy, sự xuất hiện của Digital Folklore giống như một quá trình chuyển tiếp hơn là một sự thay thế hoàn toàn, bởi lẽ tại đây, các yếu tố truyền thống tiếp tục được duy trì trong những điều kiện biểu đạt mới.

Trong cách nhìn này, mối quan hệ giữa Folklore truyền thống và Digital Folklore có thể được nhận diện qua ba phương diện chính. Thứ nhất, Digital Folklore mang tính kế thừa, khi nó tiếp tục sử dụng các motif, cấu trúc và mã văn hóa vốn đã tồn tại trong Folklore truyền thống. Những yếu tố này không biến mất mà được chuyển dịch sang môi trường kỹ thuật số dưới những hình thức biểu đạt mới. Thứ hai, Digital Folklore thể hiện tính tái cấu trúc. Như Robert Glenn Howard cho rằng “văn hóa dân gian kỹ thuật số bao gồm các văn bản diễn ngôn liên tục được định hình lại và tái tạo bởi các cộng đồng trực tuyến, vượt qua rào cản địa lý và văn hóa” [12]. Trong quá trình này, các nội dung truyền thống không được giữ nguyên mà thường xuyên bị biến đổi, bổ sung và tái diễn giải phù hợp với ngữ cảnh mới. Thứ ba, Digital Folklore mang tính đồng sáng tạo. Theo Blank, đây là “một hệ sinh thái văn hóa có tính tương tác và biến đổi liên tục” [13], trong đó người dùng không chỉ tiếp nhận mà còn trực tiếp tham gia vào quá trình sáng tạo và lan truyền nội dung. Điều này làm thay đổi căn bản vai trò của chủ thể trong Folklore, từ người truyền kể sang người đồng kiến tạo.

Từ ba phương diện trên, có thể thấy rằng Digital Folklore vừa là sự tiếp nối của văn hóa dân gian truyền thống, đồng thời cũng là một quá trình tương tác liên tục giữa kế thừa và đổi mới. Đặc biệt, trong môi trường kỹ thuật số, quá trình này còn gắn liền với sự biến đổi của ký ức tập thể, khi các trải nghiệm, niềm tin và biểu tượng văn hóa được lưu giữ và lan truyền thông qua các nền tảng trực tuyến như mạng xã hội, diễn đàn hay các hình thức nội dung số khác. Thực tiễn đó một mặt giúp mở rộng không

gian tồn tại của Folklore, mặt khác lại đẩy lên những vấn đề mới liên quan đến tính xác thực, quyền lực diễn giải và sự bền vững của các giá trị văn hóa trong môi trường số.

Trên cơ sở các phân tích trên, bài viết đề xuất một mô hình lý thuyết nhằm lý giải sự hình thành và vận hành của Digital Folklore như một quá trình tương tác giữa truyền thống và đổi mới trong môi trường số. Mô hình này được tổ chức theo bốn tầng có quan hệ nối tiếp nhau, bao gồm nền tảng, điều kiện, cơ chế và hệ quả (Hình 1).



Hình 1. Mô hình lý thuyết về sự tương tác giữa truyền thống và đổi mới trong Digital Folklore

Ở tầng thứ nhất, Folklore truyền thống được xem như nền tảng của toàn bộ quá trình, với hai đặc trưng cốt lõi là tính cộng đồng và tính quá trình. Tính cộng đồng cho thấy Folklore luôn gắn với một cộng đồng cụ thể, được duy trì thông qua sự chia sẻ và tiếp nhận chung. Trong khi đó, tính quá trình lại cho thấy nó không tồn tại như một thực thể bất biến, mà luôn được tái tạo, điều chỉnh và biến đổi trong dòng chảy lưu truyền. Có thể thấy, hai đặc trưng này đã tạo nên tiền đề để Folklore có thể tiếp tục thích ứng trong những bối cảnh truyền thông mới.

Từ nền tảng đó, tầng thứ hai của mô hình xác định môi trường số như một điều kiện chuyển đổi, tại đó quá trình chuyển đổi của Folklore được kích hoạt và diễn ra. Theo lập luận này, bên cạnh các chức năng lưu trữ hay truyền tải, Internet và các nền tảng số đã kiến tạo một không gian tương tác mới cho các thực hành văn hóa. Cùng với đó, sự tái định nghĩa cộng đồng “folk” trong môi trường trực tuyến và tính tương tác của môi trường số đã làm thay đổi cách thức các yếu tố dân gian được hình thành, lan truyền và tiếp nhận. Nói cách khác, môi trường số mang một ý nghĩa lớn hơn việc chỉ là nơi để Folklore xuất hiện. Vì rằng,

chính không gian này là điều kiện trực tiếp làm nảy sinh những cách thức tồn tại mới của nó. Đây cũng là cơ sở để phân biệt Digital Folklore với việc chỉ đơn thuần đưa Folklore vào không gian mạng.

Trên nền tảng ấy, tầng thứ ba của mô hình làm rõ ba cơ chế vận hành trung tâm của Digital Folklore, đó là kế thừa, tái cấu trúc và đồng sáng tạo. Kế thừa cho phép các motif, mã văn hóa và hình thức biểu đạt truyền thống tiếp tục được duy trì khi bước vào môi trường kỹ thuật số. Tái cấu trúc cho thấy các yếu tố này đã phá vỡ tính cố định để liên tục được điều chỉnh, diễn giải lại và thích nghi với điều kiện truyền thông mới. Đồng sáng tạo phản ánh vai trò chủ động của cộng đồng người dùng, khi ranh giới giữa người sáng tạo và người tiếp nhận ngày càng trở nên mờ nhạt, và mỗi cá nhân đều có thể tham gia vào quá trình kiến tạo, biến đổi và lan truyền nội dung. Ba cơ chế có mối quan hệ mật thiết, song hành và tương tác qua lại để góp phần tạo nên đặc điểm riêng của Digital Folklore.

Từ đó, tầng thứ tư của mô hình chỉ ra các hệ quả văn hóa mà Digital Folklore tạo ra trong bối cảnh đương đại. Trước hết, nó mở rộng không gian văn hóa, khi các thực hành dân gian không còn bị hạn định trong những cộng đồng địa phương hay trong quan hệ tiếp xúc trực tiếp. Đồng thời, nó tái cấu trúc ký ức tập thể, khi các trải nghiệm, niềm tin và biểu tượng văn hóa được lưu giữ, chia sẻ và lặp lại trong những hình thức mới. Bên cạnh đó, Digital Folklore còn làm biến đổi quyền lực diễn giải, khi việc xác lập ý nghĩa không còn tập trung vào một chủ thể hay một cộng đồng, mà được phân tán qua nhiều tương tác khác nhau. Sau cùng, sự lan truyền nhanh, khả năng tạo ra các dị bản liên tục và sự tham gia mở của người dùng cũng đặt ra những thách thức về tính xác thực đối với các nội dung dân gian trong môi trường số.

Như vậy, mô hình này đã khái quát con đường chuyển hóa từ Folklore truyền thống sang Digital Folklore và làm nổi rõ mối quan hệ giữa các tầng cấu thành như một chỉnh thể vận hành thống nhất. Trong các tầng này, nền tảng văn hóa dân gian, điều kiện truyền thông số, các cơ chế kế thừa, tái cấu trúc, đồng sáng tạo và những hệ quả văn hóa được kết nối trong một tiến trình chung. Theo đó, cách tiếp cận này cho phép vượt qua việc nhìn nhận Digital Folklore như một sự chuyển dịch đơn thuần của các yếu tố dân gian vào môi trường số, để hiểu nó như một quá trình tạo sinh văn hóa được kích hoạt và vận hành trong những điều kiện truyền thông mới. Suy rộng ra, Digital Folklore có thể được xem là một quá trình thực hành văn hóa mang tính tương tác. Tại đó, các yếu tố truyền thống không chỉ được kế thừa, mà còn liên tục được biến đổi và tái cấu trúc thông qua sự tham gia của cộng đồng trong không gian văn hoá kỹ thuật số.

Khi luận bàn về Folklore và thời đại kỹ thuật số, Nguyễn Thị Kim Ngân từng định vị rằng “một trong những biến thể thú vị nhất được tạo ra trong thời đại digital folklore chính là contemporary legend (truyền thuyết đương đại)” [9]. Lập luận này càng trở nên rõ nét khi những câu chuyện về linh hồn, báo oán hay các không gian linh thiêng vốn được đồn thổi trong dân gian, từ không gian xưa cũ như trong làng, ở chợ, tại nông thôn, giữa kinh kỳ; đến không gian đô thị như bên vỉa hè, trước ngõ nhỏ, cạnh

chung cư..., ngày nay tiếp tục xuất hiện và lan truyền trên các diễn đàn trực tuyến.

Trong quá trình khảo sát tư liệu, chúng tôi nhận diện dấu vết của truyền thuyết đương đại trong tác phẩm điện ảnh *Chuyện ma gần nhà* (2022) của đạo diễn Trần Hữu Tấn. Chỉ dấu ấy được xác lập ngay từ tuyên bố mở đầu của bộ phim: “The script is based on the most terrifying urban legends from Viet Nam” (Tạm dịch: Kịch bản này được xây dựng dựa trên những truyền thuyết đô thị đáng sợ nhất của Việt Nam) [14]. Theo đó, bộ phim đã khai thác trực tiếp các truyền thuyết đô thị được đồn thổi trong dân gian Việt Nam, đồng thời tái hiện chúng thông qua hình thức kể chuyện tập thể của các nhân vật trong không gian thành thị đương đại - một căn hộ chung cư Sài Gòn chìm trong bóng tối ngột ngạt.

Ở *Chuyện ma gần nhà*, thay vì kể chuyện theo hình thức đọc lại một văn bản đã được xác quyết, nhóm bạn trẻ Lâm, Hà, Quang, Chi và Trường chọn cách truyền miệng lại những gì nghe được từ người thân và trực tiếp tham gia kiến tạo lại câu chuyện. Tuy nhiên, dưới góc độ phân tích của nhóm nghiên cứu, quá trình này đã vươn ra khỏi phạm vi tác phẩm để tiếp tục được mở rộng trong môi trường số qua các tương tác của người xem sau khi bộ phim được phổ biến. Một số phản hồi cho thấy khán giả có xu hướng liên hệ trực tiếp nội dung phim với trải nghiệm cá nhân, chẳng hạn: “*Mình cũng là một người ở chung cư, và mình luôn nghe được rất nhiều những lời đồn về việc khu chung cư mà mình sống đã được xây dựng trên nền của một nghĩa trang. Vậy nên trong mấy cái group trên zalo, nhiều khi thấy những nhà khác nói về tiếng động lạ hay mấy chuyện kỳ bí khiến mình không khỏi rợn người*” [15]. Trong khi đó, một người xem khác chia sẻ: “*Xem xong hết dám uống cà phê ở chung cư cũ, nghỉ la cà nước mía các kiểu*” [16], nhận xét này cho thấy nội dung phim được tiếp nhận như một trải nghiệm có khả năng tác động đến cách cảm nhận và ứng xử của người xem trong đời sống thực.

Bên cạnh đó, các bài viết và bình luận trên nền tảng trực tuyến còn thể hiện xu hướng diễn giải lại nội dung phim từ góc nhìn tín ngưỡng dân gian. Đơn cử, bài viết của HIEUTHUBA trên *Kenh14.vn* (12/02/2022) đã lý giải câu chuyện “Nhà ngoại cảm” dựa trên quan niệm “ba hồn bảy vía”, cho rằng các phần hồn như “U tinh”, “Thai quang” và “Sáng linh” có thể tách rời và tương tác với người sống [17]. Ngoài ra, các bình luận trên video “*Chuyện ma gần nhà - Phim kinh dị nặng đô nhất điện ảnh Việt sẽ khiến bạn dính chặt vào ghế*” [18] cũng phản ánh việc người xem tham gia vào quá trình so sánh và tái diễn giải cấu trúc kể chuyện, như nhận xét: “*Phim chia thành nhiều mẩu truyện nhỏ giống như series phim kinh dị Mỹ...*” (@annapham9787, YouTube). Một số ý kiến khác còn gọi mở hướng tiếp cận văn hóa, thể hiện quan điểm rằng phim Việt chưa cần “*làm phim kinh dị theo kiểu Hollywood*” mà nên khai thác chất liệu dân gian như một yếu tố bản sắc, vì “*truyện ma truyền thống sẽ phù hợp với văn hóa và gần gũi với khán giả Việt hơn nhiều*” (trungnghiem6189, YouTube).

Từ các dữ liệu trên, có thể nhận diện một số dạng tương tác tiêu biểu của người dùng trong môi trường số, bao gồm:

(1) kể lại và liên hệ trải nghiệm cá nhân; (2) diễn giải và cắt nghĩa lại nội dung dựa trên hệ thống tri thức dân gian; (3) đánh giá, so sánh và mở rộng diễn ngôn về tác phẩm. Các dạng tương tác này tương ứng với những cấp độ tham gia khác nhau của người dùng, từ tiếp nhận, lý giải đến đồng kiến tạo nội dung. Qua đó, có thể thấy sự vận hành đồng thời của các cơ chế kể thừa, tái cấu trúc và đồng sáng tạo của cộng đồng “folk” trong Digital Folklore.

Tuy nhiên, cần phải khẳng định, trong phạm vi bài viết này, trường hợp *Chuyện ma gần nhà* được chúng tôi sử dụng như một minh họa cụ thể để làm rõ khả năng vận hành của Digital Folklore trong môi trường số, hơn là một bằng chứng mang tính đại diện. Qua đó, có thể bước đầu nhận thấy rằng Digital Folklore không dừng lại ở việc tái hiện Folklore trong môi trường mới. Đây thực sự là một hình thức tồn tại mở, trong đó các yếu tố truyền thống vừa được kể thừa, vừa được biến đổi và kiến tạo liên tục thông qua các tương tác của cộng đồng.

Tóm lại, trong cách tiếp cận của bài viết, Digital Folklore được phân biệt với Folklore trong môi trường số. Bởi như nhà nghiên cứu Olia Lialina và Dragan Espenschied từng chỉ ra, “văn hoá dân gian kỹ thuật số là những phong tục, truyền thống và các yếu tố văn hoá của không gian ảo, văn bản và phương tiện âm thanh mới được tạo ra từ sự tương tác của người dùng với các ứng dụng máy tính cá nhân” [19; tr. 27]. Theo đó, nếu Folklore trong môi trường số có thể được hiểu như sự hiện diện hoặc chuyển dịch của các yếu tố dân gian vào không gian kỹ thuật số, thì Digital Folklore lại chỉ toàn bộ những thực hành văn hóa được hình thành, vận hành và tái tạo trong chính môi trường ấy. Nói cách khác, Digital Folklore không chỉ bao gồm các nội dung có tiền thân từ truyền thống được số hóa, mà còn bao gồm cả những hình thức biểu đạt mới nảy sinh từ tương tác của cộng đồng người dùng trong không gian số [20; tr. 434].

Trên cơ sở đó, môi trường kỹ thuật số không đơn thuần là một phương tiện lưu trữ hay truyền tải, mà trở thành một điều kiện tạo sinh văn hóa, với các yếu tố dân gian được biến đổi với tốc độ cao, liên tục sinh ra các dị bản và được tái cấu trúc thông qua sự tham gia của cộng đồng. Ranh giới giữa người sáng tạo và người tiếp nhận vì thế ngày càng trở nên mờ nhạt, khi mỗi cá nhân vừa là người tiêu thụ, vừa là chủ thể tham gia kiến tạo nội dung trong quá trình lưu truyền. Từ đây, “mỗi người dùng đều có thể vừa là khán giả, vừa là nghệ nhân, vừa là nhà phê bình”, và như Nguyễn Thị Kim Ngân đã luận giải, chính đặc điểm này là “yếu tố thách thức trực tiếp mô hình nghệ nhân dân gian truyền thống vốn giả định một sự phân công vai trò tương đối ổn định trong cộng đồng” [20; tr. 435]. Điều này cho thấy các cộng đồng trực tuyến có thể được nhìn nhận như những dạng thức cộng đồng dân gian mới. Ở đó, các yếu tố văn hóa được chia sẻ, lặp lại và kiến tạo thông qua tương tác, thay vì dựa trên sự gắn kết không gian hay huyết thống như trong các hình thức truyền thống.

Tựu trung, có thể hiểu Digital Folklore như một quá trình thực hành văn hóa mang tính tương tác, trong đó các yếu tố truyền thống được kể thừa, đồng thời được biến đổi và tái cấu trúc liên tục trong môi trường kỹ thuật số. Chính tính mở, tính linh hoạt và khả năng đồng sáng tạo này đã

làm cho Digital Folklore trở thành một hệ sinh thái văn hóa vận động không ngừng, nơi truyền thống và đổi mới không tồn tại như hai phạm trù tách biệt, mà đan xen và chuyển hóa lẫn nhau trong cùng một tiến trình.

4. Kết luận

Dưới lăng kính của nghiên cứu này, Folklore không còn bị đóng khung trong quan niệm về một tàn dư của quá khứ; thay vào đó, nó được hiểu như một dạng thức văn hóa luôn thích ứng, vận động và tái tạo trong những điều kiện xã hội - truyền thông khác nhau. Trong bối cảnh truyền thông kỹ thuật số, sự xuất hiện của Digital Folklore cho thấy quá trình này tiếp tục được triển khai dưới hình thức tái cấu trúc, khi các yếu tố truyền thống được chuyển dịch, biến đổi và đồng sáng tạo thông qua các tương tác trong môi trường trực tuyến.

Trên cơ sở đó, bài viết đề xuất một cách tiếp cận lý thuyết nhìn Digital Folklore như một tiến trình tương tác giữa kể thừa và đổi mới. Hơn nữa, nghiên cứu còn gia cố, xây dựng một mô hình gồm bốn tầng (nền tảng, điều kiện, cơ chế và hệ quả) nhằm lý giải sự hình thành và vận hành của hiện tượng này trong môi trường số. Với cấu trúc phân tầng ấy, mô hình vừa cho thấy mối quan hệ giữa các yếu tố cấu thành, vừa làm rõ vai trò của môi trường kỹ thuật số như một điều kiện tạo sinh, giúp các thực hành dân gian được lưu truyền, tái cấu trúc và mở rộng thông qua sự tham gia của cộng đồng người dùng. Từ đó, mô hình góp phần khái quát hóa mối quan hệ giữa Folklore truyền thống và Digital Folklore. Đồng thời, mô hình cũng có thể được sử dụng như một khung phân tích để nhận diện, mô tả và lý giải các trường hợp cụ thể của văn hóa dân gian trong môi trường kỹ thuật số, đặc biệt ở các phương diện như sự biến đổi của ký ức tập thể, quyền lực diễn giải và các hình thức biểu đạt đương đại. Nhìn chung, ngoài việc góp phần làm rõ hơn cách hiểu về Digital Folklore như một hiện tượng văn hóa trong môi trường số, bài viết đã đề xuất một khung phân tích cho phép diễn giải các cơ chế vận hành của nó trong một tiến trình thống nhất. Qua đó, Digital Folklore vượt ra khỏi quan niệm vốn xem nó như một sự chuyển dịch đơn thuần của các yếu tố dân gian, để được nhận diện như một quá trình tạo sinh văn hóa gắn liền với sự tương tác giữa truyền thống và điều kiện truyền thông mới.

Không những vậy, cách tiếp cận này cũng gợi mở một vấn đề cho các nghiên cứu tiếp theo về việc xác định ranh giới của cộng đồng dân gian dưới tác động của môi trường số đang ngày càng mở rộng và tăng tốc. Trong môi trường mà các tương tác không cần đến sự hiện diện trực tiếp, mà chủ yếu dựa trên việc chia sẻ những biểu tượng, lời chào hay trò đùa nội bộ, liệu những hình thức gắn kết cộng đồng này đã đủ để hình thành một truyền thống, hay vẫn cần đến sự tích lũy của ký ức chung và tính lặp lại để làm nên một cộng đồng dân gian theo đúng nghĩa của nó? Chính từ đây, Digital Folklore đặt ra yêu cầu tiếp tục nhận chân về sự biến đổi của các hình thức biểu đạt văn hóa. Đặc biệt, từ góc nhìn sâu xa hơn, hiện tượng này còn chạm đến những chuyển hoá mang tính căn bản trong cách hiểu về ký ức tập thể, về chủ thể kiến tạo ý nghĩa, và về chính khái niệm “folk” trong điều kiện tồn tại mới của văn hóa đương đại. Ai sẽ là “folk” trong xã hội hậu nhân văn dân gian?

Lời cảm ơn: Nghiên cứu này được tài trợ bởi Trường Đại học Sư phạm - Đại học Đà Nẵng thông qua đề tài NCKH sinh viên “*Ký ức tập thể và Folklore đương đại: Nghiên cứu trường hợp truyền thuyết hậu chiến tại Quảng Nam - Đà Nẵng*” (STT 08 trong Danh mục đề tài NCKH sinh viên kèm theo Quyết định số 2028/QĐ-ĐHSP ngày 31/10/2025).

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] T. Green, *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. Santa Barbara, CA, USA: ABC-CLIO, 1997.
- [2] N. V. Hao, *Vietnamese Folklore Literature: Nature and Characteristics*. Hanoi, Vietnam: Social Sciences Publishing House, 2006.
- [3] T. N. Them, *Exploring Vietnamese Folk Culture*. Ho Chi Minh City, Vietnam: Vietnam National University Publishing House, 2010.
- [4] A. Dundes, *The Study of Folklore*. Englewood Cliffs, NJ, USA: Prentice-Hall, 1965.
- [5] R. Bauman, *Verbal Art as Performance*. Prospect Heights, IL, USA: Waveland Press, 1984.
- [6] R. Jakobson and P. Bogatyrev, “Folklore as a Special Form of Creation”, *New Literary History*, vol. 13, no. 1, pp. 1-21, 1980.
- [7] V. Ia. Propp, *Morphology of the Folktales*. Bloomington, IN, USA: Indiana University Press, 1968.
- [8] H. V. Lam, “Folk Literature as a Process”, *Can Tho University Journal of Science*, no. 33, pp. 15-22, 2014.
- [9] N. T. K. Ngan, “Folklore and the Digital Age: Towards a Comprehensive Evaluation”, *Hue Arts and Literature*, 2022. [Online]. Available: <http://vannghehue.vn/tin-tuc/p0/c162/n3749/folklore-va-thoi-dai-ky-thuat-so-huong-den-mot-danh-gia-toan-canh.html> [Accessed October 18, 2025].
- [10] A. Dundes, “Who Are the Folk?”, in *Interpreting Folklore*. Bloomington, IN, USA: Indiana University Press, 1980. [Online]. Available: <https://lizmontague.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/10/fl-whoarethefolk.pdf> [Accessed October 18, 2025].
- [11] A. Dundes, *Folklore Matters*. Knoxville, TN, USA: University of Tennessee Press, 1989.
- [12] R. G. Howard, “The Vernacular Web of Participatory Media”, *Critical Studies in Media Communication*, vol. 25, no. 5, pp. 490-513, 2008.
- [13] T. J. Blank, *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Boulder, CO, USA: University Press of Colorado, 2012.
- [14] T. H. Tan, *Chuyen ma gan nha [Film]*. Vietnam: ProductionQ and Galaxy Studio, 2022.
- [15] C. Nguyen, “Chuyen ma gan nha va cac noi so ngay trong nha: Coi xong khong dam ngu”, *DienAnh.net*, Feb. 13, 2022. [Online]. Available: <https://www.dienanh.net/chuyen-ma-gan-nha-va-cac-noi-so-ngay-trong-nha-coi-xong-khong-dam-ngu-42769.html> [Accessed February 14, 2026].
- [16] P. Bich, “Chuyen ma gan nha: Xem xong khong dam uong nuoc mia ghe chung cu cu”, *DienAnh.net*, Feb. 10, 2022. [Online]. Available: <https://www.dienanh.net/chuyen-ma-gan-nha-xem-xong-khong-dam-uong-nuoc-mia-ghe-chung-cu-cu-42663.html> [Accessed October 18, 2025].
- [17] HIEUTHUBA, “Giai nghia noi dung Chuyen ma gan nha sieu hack nao: Cu twist lon duoc up mo tu dau, roi ren nhat chinh la nha ngoai cam Van Trang”, *Kenh14.vn*, Feb. 12, 2022. [Online]. Available: <https://kenh14.vn/giai-nghia-noi-dung-chuyen-ma-gan-nha-sieu-hack-nao-cu-twist-lon-duoc-up-mo-tu-dau-roi-ren-nhat-chinh-la-nha-ngoai-cam-van-trang-20220212121748829.chn> [Accessed October 18, 2025].
- [18] CGV Cinemas Vietnam, “Chuyen ma gan nha - Phim kinh di nang do nhat dien anh Viet se khien ban dinh chat vao ghe”, *YouTube*, Feb. 5, 2022. [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=nFeKDjyeP2M> [Accessed October 18, 2025].
- [19] V. Krawczyk-Wasilewska, *Folklore in the Digital Age: Collected Essays*. Lodz, Poland: Lodz University Press and Jagiellonian University Press, 2016. <https://doi.org/10.18778/8088-258-4>.
- [20] N. T. K. Ngan, *Research Methodology in Folklore Studies*. Hue, Vietnam: Hue University Press, 2025.
- [21] T. V. K. Duong, V. M. Huyen, D. V. N. Quynh, T. T. Tai, B. T. P. Thao, and D. N. Hieu, “Digital Folklore: A Study of Contemporary Legends through the Film Chuyen ma gan nha”, *Research project report, University of Science and Education - The University of Danang, Danang, Vietnam*, Project No. 86, 2025.
- [22] N. D. Thinh, *Folk Literature and Theoretical Issues*. Hanoi, Vietnam: Social Sciences Publishing House, 2005.
- [23] R. M. Dorson, *Folklore and Fakelore*. Cambridge, MA, USA: Harvard University Press, 1976.
- [24] K. Marx and F. Engels, *Collected Works*, vol. 20. Hanoi, Vietnam: National Political Publishing House - Truth, 2002.
- [25] T. L. Friedman, *The World Is Flat* [Vietnamese translation]. Ho Chi Minh City, Vietnam: Tre Publishing House, 2014.
- [26] D. D. Anh, *An Outline of Vietnamese Culture and History*. Ho Chi Minh City, Vietnam: Ho Chi Minh City Publishing House, 1992.
- [27] L. D. Thiep, *Vietnamese Society*. Vietnam: Hoa Tien Publishing House, 1971.
- [28] P. K. Binh, *Vietnamese Customs*. Hanoi, Vietnam: Literature Publishing House, 2005.