TẠP CHÍ KHOA HỌC
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HỒ CHÍ MINH
Tập 23, Số 2 (2026): 318-327
Website: https://journal.hcmue.edu.vn
ISSN: 2734-9918

HO CHI MINH CITY UNIVERSITY OF EDUCATION
JOURNAL OF SCIENCE
Vol. 23, No. 2 (2026): 318-327
https://doi.org/10.54607/hcmue.js.23.2.4789(2026)

**Bài báo nghiên cứu**

# PHƯƠNG THỨC CHUYỂN MÃ CẤU TRÚC TỰ SỰ TỪ TRUYỆN CỔ DÂN GIAN SANG TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ

***Nguyễn Thụy Mai Thảo*, Châu Nguyễn Ái My,***
***Nguyễn Thùy Dung, Phùng Nhật Khánh Vy, Nguyễn Hữu Nghĩa***
*Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam*
**Tác giả liên hệ: Nguyễn Thụy Mai Thảo – Email: nguyenthuymaithao1004@gmail.com*
*Ngày nhận bài: 11-3-2025; ngày nhận bài sửa: 10-4-2025; ngày duyệt đăng: 01-10-2025*

**TÓM TẮT**

*Bài viết phân tích sự chuyển mã cấu trúc tự sự từ tác phẩm truyện cổ dân gian sang trò chơi điện tử. Đây không đơn thuần là sự dịch chuyển về mặt chất liệu mà là một phối cảnh hoàn hảo từ khâu phác thảo tổng thể khung cốt truyện đến sự cụ thể hóa tiến trình sự kiện và hành trạng nhân vật, trong đó, người chơi được đặt vào vị trí trung tâm của câu chuyện. Dựa trên lí thuyết mã tự sự, cấu trúc "Hành trình của người anh hùng" (Hero's Journey) của Joseph Campbell và cấu trúc 5 sự kiện chính của Joan Ikonomi, nghiên cứu tiến hành so sánh khung cốt truyện và kịch bản trò chơi, tập trung vào sự biến đổi trong hành trình nhân vật, phần mở đầu và kết thúc của trò chơi. Kết quả cho thấy quá trình chuyển mã này tạo ra những biến đổi đáng kể trong cấu trúc tự sự. Thông qua phân tích và so sánh, bài viết làm rõ tiềm năng ứng dụng to lớn của nghệ thuật ngôn từ truyền miệng, mặt khác, khẳng định những giá trị sáng tạo của các sản phẩm trò chơi điện tử với tư cách một loại hình giải trí có doanh thu cao nhất hiện nay.*

***Từ khóa:*** cấu trúc tự sự; mã; trò chơi điện tử; truyện cổ dân gian

## 1. Giới thiệu

Giữa trò chơi điện tử (game) và văn học dân gian (folklore) tưởng chừng ít liên hệ nghệ thuật, nhưng thực tế, truyện cổ lại cung cấp chất liệu tự sự quan trọng cho thiết kế nội dung trò chơi điện tử. Chính yếu tố huyền ảo của truyện cổ đã thúc đẩy sáng tạo và liên kết hai loại hình này. Mặt khác, khoảng trống của truyện dân gian dành sẵn những không gian miêu tả bằng ngôn từ nghệ thuật cho sự phát triển cấu trúc tự sự trong trò chơi điện tử. Vậy cốt truyện dân gian có thể được khai thác ở những bình diện và cấp độ nào? Làm thế nào để chuyển mã nghệ thuật ngôn từ sang kĩ thuật hình ảnh? Việc ứng dụng truyện cổ dân gian vào trò chơi điện tử tạo được giá trị và hiệu ứng thẩm mĩ gì cho trải nghiệm của người chơi? Việc tìm hiểu cơ chế sáng tạo của công nghệ trò chơi điện tử phần nào gợi mở được những điều đặt ra ở trên.

***Cite this article as:*** Nguyen, T. M. T., Chau, N. A. M., Nguyen, T. D., Phung, N. K. V., & Nguyen, H. N. (2026). From folk tales to video games: Transforming narrative structures across media. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science, 23*(2), 318-327. https://doi.org/10.54607/hcmue.js.23.2.4789(2026)

## 2. Nội dung nghiên cứu

### *2.1. Đôi nét về mã tự sự, cấu trúc tự sự và chuyển mã*

*2.1.1. Mã (code) và mã tự sự (narrative codes)*

Khái niệm **mã** (codes) được định nghĩa là "bộ các quy tắc kết hợp và sử dụng các kí hiệu được gán nghĩa, dùng để truyền đi các thông tin cần thiết" (Nguyen et al., 2011, p.108).

**Mã tự sự (narrative codes)** được đề cập trong *S/Z* của Roland Barthes để chỉ ra cách các yếu tố như bí ẩn (hermeneutic), hành động (proairetic), ngữ nghĩa (semantic), văn hóa (cultural) và biểu tượng (symbolic) được sử dụng để tạo ý nghĩa sâu sắc cho câu chuyện (Barthes, 2002, pp.18-20). Mỗi mã là một phần của quá trình tạo ra ý nghĩa, giúp người đọc hiểu rõ hơn về cách tác giả sử dụng ngôn ngữ và cấu trúc để tạo ra trải nghiệm đọc đa chiều.

**Mã tự sự trong văn học dân gian** là hệ thống các thành tố và chỉ báo ngôn từ nghệ thuật gắn với các yếu tố về văn hóa, lịch sử, tôn giáo… nhằm truyền tải và diễn giải các câu chuyện dân gian. Tuy giản dị về cốt truyện và ngôn ngữ trần thuật nhưng truyện dân gian chứa đựng các quy tắc nghệ thuật riêng.

**Mã tự sự trong trò chơi điện tử** là một khái niệm liên quan đến các yếu tố nghệ thuật, kĩ thuật và các quy tắc kể chuyện bằng hình ảnh chuyển động. Đây là sự kết hợp giữa các yếu tố kể chuyện truyền thống và các yếu tố tương tác của trò chơi. Mã tự sự còn bao gồm cách mà cốt truyện được truyền đạt thông qua thiết kế trò chơi, cơ chế chơi, môi trường và sự tương tác của người chơi. Loại mã này thường được sử dụng trong các game nhập vai và game phiêu lưu, nơi người chơi có thể đưa ra các lựa chọn ảnh hưởng đến diễn biến của câu chuyện.

*2.1.2. Cấu trúc tự sự (narrative structure)*

Trong *Ngữ pháp: Câu chuyện mười ngày* (Grammaire du Décaméron), Tz. Todorov đã đề xuất gọi tên ngành khoa học nghiên cứu về tự sự là "Tự sự học" (narratologie) và xem đó là "khoa học về truyện kể" (Todorov, 1969, p.10). Từ đó, Todorov chia cấu trúc tự sự thành các đơn vị có mối quan hệ chặt chẽ với nhau. Cách tiếp cận này mở ra định hướng nghiên cứu, xem xét các bình diện như mối quan hệ và chức năng của sự kiện, vai trò của người trần thuật, lời trần thuật… góp phần làm nên sự toàn diện về cấu trúc của văn bản tự sự (Todorov, 1969). Ngoài ra, xuất phát từ tư duy cấu trúc luận, Todorov đã đề xuất cặp lưỡng phân: cốt truyện (histoire) và diễn ngôn (discous) nhằm phân biệt giữa sự kiện được kể với hình thức biểu đạt của văn bản tự sự.

Nói tóm lại, cấu trúc tự sự là một cấu trúc chặt chẽ gồm cái được biểu đạt (câu chuyện được kể) và cái biểu đạt (truyện kể), có thể được phân chia theo mô hình lưỡng phân hoặc tam phân. Việc nghiên cứu về cấu trúc tự sự là khám phá mối quan hệ giữa các thành tố trong văn bản tự sự, qua đó làm rõ tính hệ thống hóa và tính chỉnh thể của nó.

*2.1.3. Chuyển mã (transcoding)*

Linzi Michel Juliano nhận định, các lí thuyết về chuyển mã (transcoding) làm sáng tỏ mối quan hệ giữa mã và việc biểu hiện những yếu tố văn hóa trong truyền thông kĩ thuật số.

"Khái niệm này chỉ ra rằng các chuẩn mực văn hóa vẫn tiếp tục được duy trì qua những phương tiện khác nhau, đồng thời khẳng định rằng, trên nhiều phương diện, chính khả năng linh hoạt là yếu tố định hình các hệ tư tưởng văn hóa" (Juliano, 2015, p.ii). Lev Manovich cũng cho rằng chuyển mã (transcode) một điều gì đó tức là dịch nó sang một định dạng khác (Manovich, 2002, p.47). Theo Pedro Cardoso & Miguel Carvalhais, quá trình chuyển mã (transcoding) được hiểu là quá trình chuyển đổi từ một hình thức mã hóa của sự biểu đạt sang một hình thức khác (Cardoso & Carvalhais, 2014, p.2). Trong trò chơi điện tử, thông tin được truyền tải trong vòng lặp phản hồi giữa người chơi và hệ thống trò chơi là kết quả từ khả năng cảm nhận và hành động của cả hai phía. Thuật ngữ *chuyển mã* được sử dụng trong bối cảnh này để minh họa cách hành động thực tế của người chơi được thể hiện trong không gian của trò chơi.

Các hình thức chuyển mã được đề xuất chia thành hai nhóm chính: *phi vật thể* - khám phá các phương thức đa dạng để liên kết giữa người chơi và nhân vật đại diện của họ trong không gian trò chơi; *hữu hình* - phân tích các mối quan hệ đa dạng giữa không gian của người chơi và không gian trò chơi đã hợp nhất.

Như vậy, chuyển mã giúp lí giải cách trò chơi điện tử kể chuyện: không chỉ qua ngôn ngữ hay lời thoại mà còn thông qua hành động và tương tác của người chơi. Nhờ đó, câu chuyện trong trò chơi trở nên sống động và mang tính tương tác cao hơn.

### *2.2. Từ khung cốt truyện của truyện cổ đến bản phác thảo định hướng kể chuyện trong trò chơi điện tử*

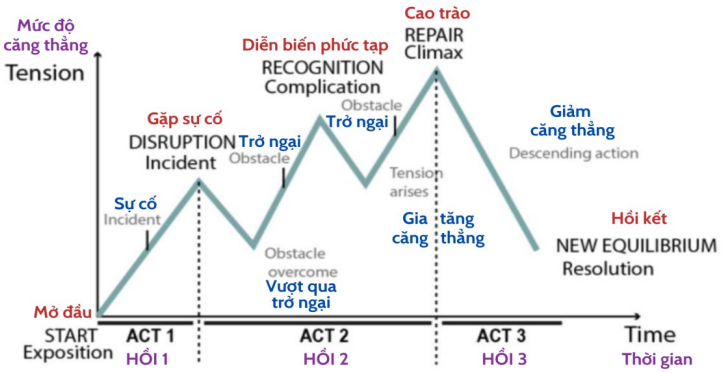
Đề cập đến phương thức chuyển mã khung cốt truyện của truyện cổ là đặt ra vấn đề về cấu trúc tự sự (narrative structure). Tuy nhiên, trên thực tế, không có cấu trúc tự sự nào phù hợp với tất cả tác phẩm tự sự dân gian vì mỗi nền văn hóa sẽ có cách truyền tải thông điệp riêng. Trong nghiên cứu này, nhóm nghiên cứu lựa chọn cấu trúc *Hành trình của người anh hùng* (Hero's journey) của Joseph Campbell như một cơ sở lí thuyết quan trọng (Campbell, 2004). Trong quyển sách *The Hero with a Thousand Faces*, ông thảo luận về cấu trúc thần thoại và đưa ra ba giai đoạn trong hành trình của người anh hùng: khởi hành (departure), thử thách (initiation) và trở về (return). Đó là hành trình mà người anh hùng rời khỏi thế giới của mình để đến một vùng đất khác. Từ đó, người anh hùng sẽ đối mặt và giành được chiến thắng trước thế lực siêu nhiên. Khi trở về, họ còn ban tặng ân huệ cho đồng loại. (Campbell, 2004, p.28).

Phác thảo ý tưởng cốt truyện trong truyện dân gian trùng với phác thảo bối cảnh truyện kể thông qua ngôn từ nghệ thuật. Nếu ý tưởng cốt truyện là hành trình đi từ khởi hành, thử thách và trở về thì bối cảnh truyện kể cũng diễn ra tương tự. Tuy nhiên, ở trò chơi điện tử, việc này cần một bước đệm: đề ra bản thiết kế tự sự cho toàn bộ trò chơi. Ở đây, thiết kế tự sự (narrative design) là bản phác thảo định hướng kể chuyện trong trò chơi điện tử và thường được thể hiện bằng văn bản ngôn từ (Vronay, 2022). Nó liên quan đến việc tạo ra một cốt truyện liền mạch, kết hợp các yếu tố kể chuyện với cơ chế trò chơi nhằm nâng cao trải nghiệm. Trong đó, cấu trúc cốt truyện (plot structure) có khả năng cung cấp trình tự và nội dung câu

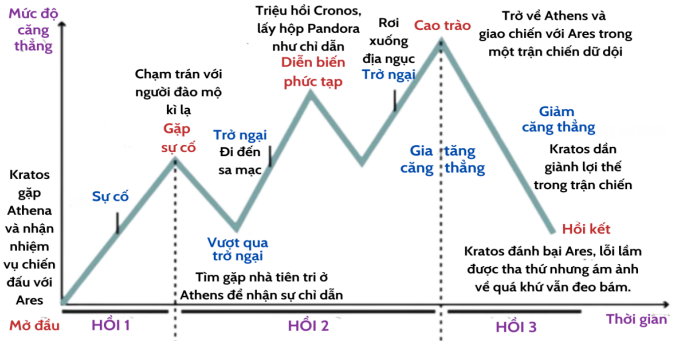
chuyện. Cho nên, sự thành công trong trò chơi điện tử nằm ở việc có được cấu trúc cốt truyện tốt. Todorov dựa theo cấu trúc 3 hồi của Aristotle[1], đã định nghĩa về một mô hình cốt truyện tốt như sau: *Một câu chuyện lí tưởng bắt đầu từ một tình trạng ổn định bị xáo trộn bởi một thế lực hoặc sức mạnh nào đó. Điều này dẫn đến một trạng thái mất cân bằng; bằng hành động của một lực lượng đối nghịch, sự cân bằng được thiết lập lại.* (Todorov, 1977, p.111).

Về sau, Joan Ikonomi đã tái cấu trúc mô hình của Aristotle và Todorov để tạo ra mô hình tự sự trong video game gồm 5 cột mốc: mở đầu, gặp sự cố, diễn biến phức tạp, cao trào và hồi kết[2] (Ikonomi, 2022, p.89). Từ đó, việc tìm hiểu cấu trúc tự sự trong trò chơi có thể dựa trên *Hành trình của người anh hùng* (Campbell) và 5 cột mốc sự kiện (Ikonomi).

Thông qua sơ đồ từ nghiên cứu của Joan Ikonomi, chúng tôi đã trực quan hóa cốt truyện của truyện cổ và các trò chơi lấy cảm hứng từ truyện cổ bằng các sơ đồ cụ thể. Các sơ đồ này sẽ được thể hiện chi tiết và làm rõ sự đối sánh trong những nội dung bên dưới:



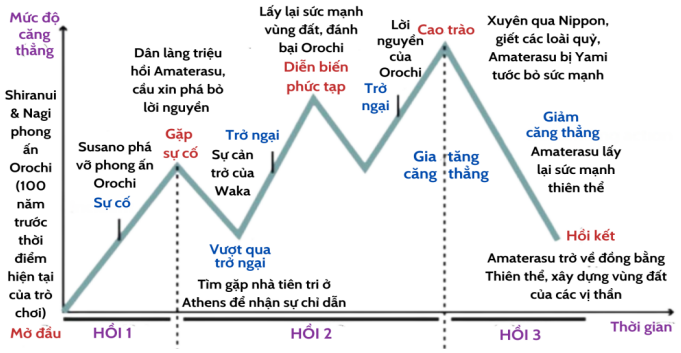

***Hình 1.*** *Sơ đồ cấu trúc hành trình của người anh hùng (Ikonomi, 2022, p.89).*




***Hình 2.*** *Sơ đồ cấu trúc hành trình của nhân vật Kratos (God of War I)*

[1] Three Act Structure (“protasis”, “epitasis”, and “catastrophe”) (Aristotle, 1895).

[2] Exposition (Mở đầu), Incident (Sự cố), Complication (Diễn biến phức tạp), Climax (Cao trào) và Resolution (Hồi kết).




***Hình 3.*** *Sơ đồ cấu trúc hành trình của nhân vật Amaterasu (Okami)*

### *2.3. Giới thiệu bối cảnh: Từ cuộc phiêu lưu của trí tưởng tượng trong truyện cổ dân gian đến một đề xuất trải nghiệm thực tế ảo trong trò chơi điện tử*

- **Kiểu mở đầu tuyến tính**

Mở đầu (exposition) trò chơi là phần giới thiệu nhân vật và câu chuyện. Ở phần này, các nhà sáng tạo thường sử dụng hình thức tường thuật bằng lời của người kể chuyện để làm rõ về bối cảnh, lí do khởi hành của nhân vật. Trong trò chơi, phần mở đầu đã kết nối giữa trải nghiệm của người chơi và bối cảnh hư cấu, thiết lập các điều kiện cho sự nhập vai của họ (Ryan, 2001, p.103).

Trò chơi *Okami* dựa trên câu chuyện về Yamata no Orochi trong *Cổ sự kí* – con quái vật đã làm hại bảy người con gái của một đôi vợ chồng già. Thần bão tố Susanoo sau khi biết chuyện đã quyết định tiêu diệt nó để chuộc lỗi cho những hành động ngỗ ngược và lấy lại sự bình yên cho vùng đất Izumo. Từ cảm hứng đó, *Okami* mở đầu bằng cuộc chiến giữa nữ thần sói Shiranui và Orochi. Khi phong ấn của Orochi bị phá vỡ, nữ thần Amaterasu được triệu hồi dưới dạng một con sói trắng để khôi phục trật tự cho thế giới. Cách mở đầu trong *Okami* không chỉ làm rõ bối cảnh và lí do khởi hành của nhân vật chính mà còn giúp người chơi nhanh chóng hiểu được vai trò của mình.

Ngoài ra, câu chuyện trong trò chơi cũng có thể được mở đầu bằng đoạn hội thoại giữa các nhân vật. Một bối cảnh phát triển kĩ lưỡng, kết hợp với những lựa chọn có ý nghĩa, có thể giúp người chơi cảm thấy mình như một phần của câu chuyện (Rouse, 2004, p.120). *Raji: An Ancient Epic* lấy cảm hứng từ sử thi Ấn Độ như *Mahabharata* và *Ramayana*. Trong đó, *Mahabharata* mở đầu với lời kể của Vyssa giải thích nguồn gốc và nguyên nhân của cuộc chiến tranh giữa các anh em trong dòng họ Kuru. Còn *Ramayana* mở đầu bằng sự ngợi ca các vị thần và sự ra đời của hoàng tử Rama. Dựa trên cơ sở đó, trò chơi mở đầu bằng đoạn hội thoại của thần Durga về cuộc chiến giữa các vị thần và lũ quỷ. Qua đó, người chơi biết được câu chuyện của hai chị em Raji và Golu. Một ngày nọ, Golu bị lũ quỷ bắt đi và Raji bắt đầu hành trình giải cứu em trai với sự trợ giúp từ các vị thần. Có thể nói, một mở đầu hấp dẫn đã mang đến cho người chơi hiểu biết cơ bản về nhân vật và gợi sự tò mò về hành trình phía trước.

Việc sử dụng đa dạng các hình thức tường thuật, đối thoại trong phần mở đầu đã giúp

người dùng từng bước hòa nhập vào thế giới trò chơi. Do đó, kiểu mở đầu tuyến tính này cho thấy vai trò cần thiết trong việc thiết lập nền tảng cho quá trình nhập vai.

- **Kiểu mở đầu đột ngột – đảo trình tự thời gian**

Đây là nét mới của "thi pháp trò chơi điện tử". Việc dẫn dắt bằng cách hồi tưởng quá khứ hay tình huống bất ngờ trong phần mở đầu có thể làm tăng sự tò mò và khiến người chơi muốn khám phá về câu chuyện và nhân vật.

Nếu thần thoại mở đầu bằng cuộc lật đổ Ouranos của Cronos với những sự kiện được kể theo trình tự thời gian tuyến tính thì *God of War I* mở đầu bằng sự kiện nhân vật Kratos gieo mình khỏi đỉnh núi Olympus. Quá khứ của Kratos được tiết lộ như sau: 10 năm trước Kratos đã bị Ares lừa giết chết chính vợ và con của mình. Do đó, Kratos phải phục vụ cho các vị thần suốt 10 năm và giờ đây Kratos phải tham gia cuộc chiến cuối cùng với Ares thì lỗi lầm trong quá khứ mới được tha thứ (Mati, 2024). Ở đây, câu chuyện được dẫn dắt bằng cách hồi tưởng quá khứ để lí giải cho tình thế hiện tại của nhân vật. Nhìn chung, phần khởi hành đã được xây dựng bằng cách tạo tình huống bất ngờ và đảo trật tự thời gian, tạo ra sự đối lập mạnh mẽ giữa hiện tại và quá khứ, tạo hiệu ứng hấp dẫn và gây tò mò ngay từ ban đầu.

Trò chơi *Hades* cũng lấy cảm hứng từ cuộc lật đổ Ouranos của Cronos, nhưng khác với cách mở đầu tuyến tính trong thần thoại, tựa game *Hades* bắt đầu với cảnh Zagreus cố gắng thoát khỏi Địa ngục, đặt người chơi vào tình huống buộc phải thực hiện hành động. Sau đó, qua dòng hồi tưởng và các cuộc đối thoại, người chơi hiểu được lí do Zagreus muốn thoát khỏi Tartarus và giải mã mối quan hệ phức tạp xoay quanh các vị thần. Nhờ đó, câu chuyện trở thành một mạng lưới kí ức đan xen. Điều này cũng góp phần tạo nên chiều sâu nội tâm của nhân vật, khiến cho trải nghiệm khám phá trở nên chân thật hơn. Ngoài ra, việc kể chuyện không theo trình tự còn tạo ra khoảng trống kích thích người chơi tìm hiểu qua việc nhận các nhiệm vụ, chủ động lần theo manh mối để tạo nên câu chuyện hoàn chỉnh. Họ trở thành người "giải mã" câu chuyện theo cách nghĩ của mình. Như vậy, việc đảo trật tự thời gian đã tái định hình mối quan hệ giữa người chơi và trò chơi, tạo nên trải nghiệm đa chiều, kích thích giác quan.

### *2.4. Xây dựng hành trình nhân vật trong trò chơi điện tử: sự lấp đầy những khoảng trống của ngôn ngữ truyện cổ dân gian*

- **Xây dựng các biến cố tăng cấp**

Sau phần mở đầu, trò chơi dần diễn biến phức tạp (complication) khi nhân vật liên tục gặp phải những sự cố (incident). Chẳng hạn là đồng đội bị thương, bị bắt, gặp một quái vật mạnh, cần thu thập một loại tài nguyên mới vượt qua cửa ải... Các thử thách của nhân vật thường tăng dần về độ khó, tương ứng với cấp độ (level) của nhân vật.

Điều này được thể hiện qua hành trình của Kratos – nhân vật chính của trò chơi *God of War I*. Trong thần thoại, Kratos (Cratos) xuất hiện với vai trò mờ nhạt là "nam thần Uy quyền" – một trong các con của Styx (Nguyen, 1998, p.77) và có nhiệm vụ phụng sự Zeus, hỗ trợ Héphaistos giam cầm Prometheus. Còn trong trò chơi, sức mạnh của Kratos được làm

rõ qua từng giai đoạn nhân vật vượt các thử thách để khẳng định bản thân.

Sự nâng cấp sức mạnh của nhân vật được thể hiện qua hệ thống thử thách có sự tăng tiến về độ khó. Khi Kratos được Athena dẫn đường đến Athens, Kratos phải đối đầu với một người đào mộ kì lạ, gặp một nhà tiên tri và tìm kiếm hộp Pandora được giấu trên lưng Titan Cronos. Sau đó, nhân vật còn vượt qua nhiều cửa ải khác trước khi trực tiếp đối đầu Ares. Hành trình của nhân vật này chứa đầy thử thách với độ khó ngày càng tăng. Sự tăng tiến ấy mang đến sự kịch tính cho câu chuyện và khơi gợi hứng thú của người chơi.

Trong một số trò chơi, việc tiêu diệt được quái vật không đồng nghĩa là vượt qua thử thách. Bởi chúng có thể xuất hiện ở dạng mạnh hơn, buộc nhân vật phải chiến đấu khôn ngoan hơn. Ngoài ra, nhân vật còn đối diện với áp lực thời gian khi chạy đua để giải quyết một câu đố hoặc nhiệm vụ để tiếp tục hành trình. Trong *God of War I*, sau khi lấy được hộp Pandora, Kratos bước vào một hành trình mới với thử thách khó khăn hơn khi bị Ares tước đi mọi vũ khí và phép thuật. Lúc này, người chơi phải thực hiện các thử thách khác nhau để khôi phục sức mạnh ban đầu. Hơn nữa, Ares còn tấn công tâm lí Kratos bằng cách khơi gợi lỗi lầm của nhân vật. Vượt qua mọi thử thách đó, người chơi mới giành được chiến thắng.

Như vậy, các thử thách liên tiếp đã lôi cuốn người chơi vào một hành trình của những nỗ lực vượt thoát và tìm thấy sức mạnh. Hệ thống biến cố tăng cấp của trò chơi tạo nên tính tương tác và tính thử thách cao. Sự gia tăng về độ khó qua từng cấp độ đã tạo kịch tính cho câu chuyện và cơ hội cho người chơi rèn luyện phản xạ, kĩ năng.

- **Sáng tạo thêm các thử thách**

Trong truyện cổ dân gian, nhân vật thường đối diện với các thử thách đơn lẻ, ít kịch tính. Ngược lại, ở trò chơi điện tử, khó khăn liên tiếp xuất hiện, bất ngờ và khốc liệt hơn. Nếu Susanoo của *Cổ sự kí* là người tiêu diệt Orochi thì trong *Okami* lại phá vỡ phong ấn khiến nó trốn thoát và nguyền rủa vùng đất. Từ đây, việc tiêu diệt mãng xà, trả lại bình yên trở thành nhiệm vụ chính của Okami. Không chỉ tiêu diệt quái vật, nhân vật còn phải vượt qua nhiều thử thách nhỏ để nâng cấp sức mạnh. Như vậy, chi tiết lời nguyền và các nhiệm vụ được sáng tạo thêm đã tạo nên sự lôi cuốn cho hành trình của nhân vật.

Việc sáng tạo thêm thử thách trong trò chơi điện tử còn là một yếu tố phổ biến giúp duy trì sự hứng thú của người chơi, đặc biệt khi các thử thách được tăng dần trong suốt quá trình trải nghiệm. Bản chất hấp dẫn của trò chơi điện tử nằm ở sự tương tác chủ động của người chơi với những thử thách và cảm giác chinh phục. Vì vậy thử thách sẽ tạo ra sự căng thẳng và kịch tính (Adams, 2014). Khi sáng tạo những thử thách, trò chơi sẽ trở thành một không gian được tái kiến tạo, có chiều sâu hơn về mặt tự sự.

- **Tăng cường chuỗi sự kiện thời gian nhanh để thúc đẩy cao trào**

Đặc biệt, ở phần *cao trào* (climax), cốt truyện của trò chơi được dẫn dắt một cách tự do hơn bởi hình thức tự sự tương tác (interactive storytelling). Nhà sản xuất sẽ tập trung thiết kế các thử thách khó khăn để thúc đẩy câu chuyện. Đó có thể là chuỗi các sự kiện thời gian nhanh (QTE - quick time event), một cơ chế trò chơi đòi hỏi người tham gia phản ứng nhanh

với các thử thách mang tính quyết định; hoặc hệ thống các câu đố (puzzle) được tích hợp trong câu chuyện. Vì vậy, quá trình người chơi vượt qua thử thách, giải đáp các câu đố cũng là một phần quan trọng ảnh hưởng đến sự trở về của nhân vật anh hùng trong hồi kết.

Trong *God of War I*, chuỗi sự kiện thời gian nhanh để thúc đẩy cao trào của câu chuyện khi Kratos bị đối thủ phản công, thậm chí bị giết. Ở phần 3, khoảnh khắc QTE ấn tượng được nhiều người chơi bình chọn là khi Kratos kết liễu Poseidon. Diễn ra trong hơn 2 phút, từng đòn đánh Kratos khiến cho người chơi không thể rời mắt. Trong *Thần thoại Hi Lạp*, Poseidon là vị thần được coi như bất tử, vì vậy, việc xây dựng chuỗi sự kiện thời gian nhanh trong việc kết liễu vị thần này được xem là một bước đột phá.

Đối với *Okami*, phần cao trào có những câu đố, yêu cầu người chơi dùng Celestial brush (cọ thiên thể) tiêu diệt kẻ thù và tìm kiếm vật phẩm. Với sự thách thức từ Komuso, Okami được đặt vào thử thách với những nhóm kẻ thù ngày càng mạnh. Đầu tiên, Okami phải đánh bại Green Imps (Quỷ Xanh) dưới 12 giây để có thể thực hiện nhiệm vụ mới. Tiếp đến, Okami cần đối đầu với Red Imps (Quỷ Đỏ) và Dead Fish (Cá Chết) trong 25 giây để nhận 15 điểm thưởng. Cuối cùng, Okami phải giết Crow Tengu (Quạ Tengu) và Ubume trong 30 giây để mở khóa màn chơi tiếp theo. Thời gian chiến đấu nhanh và đối thủ mạnh sẽ khiến người chơi cảm thấy hồi hộp và tăng hiệu quả trải nghiệm của trò chơi.

Chuỗi sự kiện thời gian nhanh QTE mang đến cho người chơi trải nghiệm cảm giác căng thẳng hoặc phấn khích. Vì người chơi cần phải phản ứng nhanh và thao tác chính xác trong thời gian ngắn nhất. Tuy nhiên, nếu QTE được thiết kế không hợp lí, thiếu tính liên kết về mạch truyện, nó sẽ tạo căng thẳng không cần thiết và làm gián đoạn trải nghiệm giải trí của người chơi.

### *2.5. Từ tính cố định trong chung cục số phận nhân vật truyện cổ đến tính mở của kết thúc trò chơi điện tử*

Hồi kết (resolution) trong trò chơi thể hiện sự khác biệt so với truyện dân gian ở tính mở và linh hoạt. Nếu truyện dân gian thường có kết cấu khép kín với kết thúc đã được định sẵn tương đối trọn vẹn, qua đó, gửi gắm bài học, thông điệp đạo đức rõ ràng thì trò chơi lại cho phép kết thúc thay đổi tùy vào lựa chọn, hành động của người chơi. Nhiều trò chơi có happy ending (kết thúc có hậu), bad ending (kết thúc không hạnh phúc), multiple endings[3] (đa hồi kết) hoặc neutral ending[4] (trung tính). Ngoài ra, kết thúc mở ở một số game còn để lại những câu hỏi chưa được giải đáp, gợi suy ngẫm và hứng thú cho người chơi.

Nếu kết thúc của nhân vật Kratos trong *Thần thoại Hi Lạp* khá mờ nhạt thì *God of War I* lại chọn kết thúc mở đầy sáng tạo. Sau khi gieo mình xuống Biển Aegean vì còn ám ảnh quá khứ, Kratos được Athena cứu sống và đưa đến núi Olympus. Phần kết vừa khép lại hành

[3] Game có nhiều kết thúc khác nhau dựa trên quyết định, hành động, hoặc thành tích của người chơi. Kết thúc có thể tốt, xấu, trung lập hoặc một biến thể khác.

[4] Kết quả cuối cùng không nghiêng hẳn về một trạng thái hoàn toàn tích cực hoặc hoàn toàn tiêu cực. Kết thúc này thường mang tính chất "lưng chừng", nơi các sự kiện không kết thúc một cách lí tưởng nhưng cũng không quá bi thảm.

trình cũ, vừa mở ra hành trình mới nơi anh tiếp tục chiến đấu với bóng đen tâm lí của mình. Tiếp đó, ở *God of War III*, sau khi đánh bại Zeus và Athena, Kratos dùng vũ khí Blade of Olympus để tự sát nhưng không chết mà lại biến mất, chỉ để lại một vũng máu và một bóng mờ. Kết thúc này kích thích sự tò mò, mở ra khả năng tiếp nối cho các phần sau.

Người chơi có thể thấy rõ điều này khi tiếp tục đối chiếu với kết thúc của game *Momotaro Dentetsu*. Trong khi tác phẩm nguồn có kết thúc có hậu thì game lại sử dụng kết thúc nhiều sự lựa chọn. Cụ thể, cơ chế trò chơi này là sự kết hợp giữa trò chơi cờ bàn Sugoroku và Cờ tỉ phú, trong đó người chơi sẽ kiếm tiền thông qua hoạt động kinh doanh và đối đầu với các đối thủ. Kết quả phụ thuộc nhiều vào yếu tố may rủi khi tung xúc xắc và các sự kiện ngẫu nhiên xảy ra trong quá trình chơi.

Kết thúc mở trong trò chơi cho phép người dùng đóng vai trò quyết định số phận của nhân vật, từ đó tăng tính gắn kết của họ với trò chơi bởi mỗi quyết định được đưa ra đều mang lại cảm giác "chủ động" trong việc định hình câu chuyện.

## 3. Kết luận

Các hình thức tường thuật mới mẻ của trò chơi điện tử đã mở ra một kỉ nguyên mới cho nghệ thuật kể chuyện và tác động đến trải nghiệm của người chơi. Trên cơ sở các lí thuyết về mã tự sự, "Hành trình của người anh hùng" (Hero's Journey) và mô hình các sự kiện, nghiên cứu nhận thấy trò chơi điện tử đã kế thừa khung cốt truyện dân gian, đồng thời mở rộng bằng thiết kế tự sự, cơ chế tương tác và trải nghiệm nhập vai. Sự biến đổi thể hiện rõ ở cách mở đầu, xây dựng hành trình nhân vật với các thử thách tăng cấp cũng như ở tính mở và linh hoạt của hồi kết. Nhờ đó, những "khoảng trống" của ngôn từ truyện cổ được lấp đầy bằng hành động, lựa chọn và cảm xúc của người chơi. Quá trình chuyển mã này không chỉ khẳng định tiềm năng ứng dụng của truyện cổ dân gian mà còn cho thấy trò chơi điện tử là một hình thức tự sự hiện đại giàu giá trị thẩm mĩ và sáng tạo.

❖ ***Tuyên bố về quyền lợi:*** *Các tác giả xác nhận hoàn toàn không có xung đột về quyền lợi.*

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

Aristotle (1895). *The poetics of Aristotle* (S. H. Butcher, Trans.). Macmillan and Co.

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed). New Riders.

Barthes, R. (2002). *S/Z*. (R. Miller, Trans.). Blackwell Publishing.

Cardoso, P., & Carvalhais, M. (2014). Transcoding Action: Embodying the game. *ISEA 2014.* Zayed University. https://www.isea-symposium-archives.org/wp-content/uploads/2020/11/2014_Cardoso_Carvalhais_Transcoding_Action.pdf

Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.

Ikonomi, J. (2022). *Creative space in virtual reality (Video game designing tools for architecture)* [Doctoral dissertation, Università degli Studi di Ferrara]. IRIS Institutional Repository.

Juliano, L. (2015). *Transcoded Identities: Identification in Games and Play* [*Doctoral dissertation*]. University of California.

Manovich, L. (2002). *The language of new media.* MIT Press. https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280

Mati. (2024, February 13). *Starting My God of War Arc| GOW (2005) - Part 1* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=2GG2LXrn0R0

Nguyen, K. V. (1998). *Thần thoại Hi Lạp, Tập 1* [*Greek mythology, Vol.1*]. Culture of Vietnamese Ethnic Groups Publishing House.

Nguyen, N. Y., Do, V. H., & Chu, H. (2011). *Từ điển Ngữ văn dùng cho học sinh - sinh viên* [*Literary Dictionary for Students*]. Vietnam Education Publishing House.

Rouse, R. (2004). *Game design: Theory & practice*. Jones & Bartlett Publishers.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media.* Johns Hopkins University Press.

Todorov, T. (1969). *Grammaire du Décaméron*. Mouton.

Todorov, T. (1977). *The poetics of prose* (R. Howard, Trans.). Cornell University Press.

Vronay, D. (2022, June 15). Understanding narrative design. *UX Magazine*. https://uxmag.com/articles/understanding-narrative-design

---

**FROM FOLK TALES TO VIDEO GAMES:**
**TRANSFORMING NARRATIVE STRUCTURES ACROSS MEDIA**

***Nguyen Thuy Mai Thao*, Chau Nguyen Ai My,***
***Nguyen Thuy Dung, Phung Nhat Khanh Vy, Nguyen Huu Nghia***
*Ho Chi Minh City University of Education, Vietnam*
*Corresponding author: Nguyen Thuy Mai Thao – Email: nguyenthuymaithao1004@gmail.com*
*Received: March 11, 2025; Revised: April 10, 2025; Accepted: October 01, 2025*

**ABSTRACT**

*This paper analyzes the transformation of narrative structure from folk tales to video games. Rather than a mere transposition of source materials, this process involves a comprehensive transformation, from outlining the overarching plot structure to concretizing event progression and character arc, where the player assumes a central role in the narrative. Based on the theory of narrative codes, Joseph Campbell's* Hero's Journey *structure, and Joan Ikonomi's five-key-event structure, this study conducts a comparative analysis of narrative frameworks and game scripts, focusing on the transformation of character journeys, narrative openings, and endings of games. The findings indicate that this narrative adaptation results in significant modifications to narrative structure. Through analysis and comparison, this study highlights the vast applicability of oral storytelling and underscores the creative value of video games as the most financially successful form of entertainment today.*

***Keywords:*** coding; digital storytelling; folk tales; narrative structure; video games