



PHÂN TÍCH INTERNET MEME QUA MÔ HÌNH PHÂN TÍCH DIỄN NGÔN BA CHIỀU CỦA FAIRCLOUGH (KHẢO SÁT TRƯỜNG HỢP MEME PHILOSORAPTOR)

Nguyễn Phương Ngân^{1,2*}

¹Đại học Đà Nẵng

²NCS Trường Đại học Khoa học, Đại học Huế, 77 Nguyễn Huệ, Huế, Việt Nam

Đỗ Thị Xuân Dung

Đại học Huế, 3 Lê Lợi, tp. Huế, Việt nam

* Tác giả liên hệ: Nguyễn Phương Ngân <npngan@ac.udn.vn>

(Ngày nhận bài: 19-06-2024; Ngày chấp nhận đăng: 09-09-2024)

Tóm tắt: Meme trên Internet là một trong những hình thức giao tiếp trực tuyến phổ biến, có khả năng lan truyền nhanh chóng trên không gian kỹ thuật số. Sức mạnh diễn ngôn của chúng có tác dụng lớn trong mục đích cô đọng và chuyển tiếp thông tin cảm xúc, tư tưởng, bù đắp cho sự suy giảm hiệu suất trong khả năng truyền cảm qua trung gian công nghệ. Trên cơ sở phân tích diễn ngôn phê phán, cụ thể qua mô hình phân tích diễn ngôn ba chiều của Fairclough, bài viết đi sâu vào phân tích định tính và định lượng hiện vật Internet Meme như một hình thức diễn ngôn có tiềm năng chuyển tải thực tiễn văn hóa, xã hội đương đại.

Từ khóa: Phân tích diễn ngôn phê phán, Fairclough, Internet Meme, diễn ngôn kỹ thuật số, giao tiếp ảo

DISCOURSE ANALYSIS OF INTERNET MEME BY USING FAIRCLOUGH'S THREE-DIMENSIONAL MODEL (CASE STUDY MEME PHILOSORAPTOR)

Nguyen Phuong Ngan^{1,2*}

¹Da Nang University

²University of Sciences, Hue University, 77 Nguyen Hue St., Hue City, Vietnam

Do Thi Xuan Dung

Hue University, 3 Le Loi St., Hue City, Vietnam

Correspondence to **Nguyen Phuong Ngan** <npngan@ac.udn.vn>

(Received: June 19, 2024; Accepted: September 09, 2024)

Abstract: Internet Meme is one of the popular forms of online communication, capable of spreading quickly in the digital space. Their discursive power has a great effect in condensing and relaying emotional and ideological information, compensating for the performance decline in technologically mediated communication. Based on Critical Discourse Analysis, specifically through Fairclough's three-dimensional model, the article delves into qualitative and quantitative analysis of the Internet Meme artifact as a form of discourse with the potential to transform download contemporary cultural and social practices.

Keywords: Critical Discourse Analysis, Fairclough, Internet Meme, Digital Discourses, Online communication

1. Đặt vấn đề

Internet và các phương tiện truyền thông không chỉ thay đổi bản chất giao tiếp của nhân loại mà còn đem đến những nguồn lực tạo ý nghĩa, công cụ thể hiện thông tin mới mẻ. Từ các diễn ngôn thuần túy sử dụng ngôn ngữ nói – viết để trao đổi thông tin, nay không gian công nghệ mang đến sự tích hợp ngôn ngữ và trực quan để thực thi quyền lực giao tiếp, thái độ văn hóa, chính trị... của hàng loạt người dùng toàn cầu. Trong số đó, Internet Meme (sau đây gọi tắt là *IM*) trở thành đại diện quan trọng cho diễn ngôn giải trí trực tuyến với hình thức cô đọng và khả năng lan truyền nhanh chóng.

Thông qua đường hướng phân tích diễn ngôn phê phán (*Critical Discourse Analysis* – CDA), cụ thể với mô hình phân tích diễn ngôn ba chiều của Fairclough, bài viết đi sâu vào phân

tích định tính và định lượng hiện vật Internet Meme mang tiềm năng truyền tải rộng lớn về văn hóa và xã hội bên cạnh vai trò giải trí tức thời hiện có (khảo sát trường hợp Meme *Philosoraptor/Khủng long triết gia*). Trên cơ sở đó, kết quả nghiên cứu góp phần nhận diện một loại hình diễn ngôn mới đang thịnh hành trên không gian kỹ thuật số.

2. Giới thuyết chung

2.1. Internet Meme trong bối cảnh văn hóa, xã hội kỹ thuật số

Khái niệm “Meme” xuất hiện lần đầu trong cuốn “*The Selfish Gene*” (*Gen ích kỷ*) [1] do Dawkins đề xuất năm 1976 nhằm áp dụng thuyết tiến hóa sinh học để lí giải các hiện tượng kế thừa, thay đổi và lan truyền văn hóa từ thế hệ này tới thế hệ khác. Tuy nhiên, đến khi văn hóa Internet và truyền thông qua trung gian máy tính phát triển, thuật ngữ trở nên thông dụng hơn với tên gọi “IM”.

IM đại diện và mô tả việc truyền bá các nội dung trực tuyến vô cùng đa dạng từ tin đồn, hình minh họa cảm xúc, truyện cười... giữa hàng loạt người dùng trong cộng đồng ảo. Knobel và Lankshear vào năm 2007 đã định nghĩa Meme được lan truyền nhanh chóng bởi người dùng Internet là “một ý tưởng cụ thể được trình bày dưới dạng văn bản viết, hình ảnh, ngôn ngữ ‘động thái’ hoặc một số đơn vị khác của nội dung văn hóa” [Dẫn theo 10, Tr. 7]. Còn học giả Zenner và Geeraerts lại cho rằng “Những Meme trên Internet bao gồm tất cả các loại đối tượng trực tuyến được sao chép và bắt chước, thay đổi và sửa đổi, lan truyền và phổ biến bởi người dùng web” [3, Tr. 167].

Từ những hình ảnh, video mang tính giải trí nhất thời, IM hiện nay được hàng loạt nhà nghiên cứu xem là “một phần quan trọng của giao tiếp trực tuyến” [11, Tr. 4]. Nhà nghiên cứu Milner gọi Meme “như một hình thức diễn ngôn công khai” mà theo nghĩa mới này, “Meme là tạo tác truyền thông nghiệp dư, được phối lại và lưu hành rộng rãi bởi những người tham gia khác nhau trên mạng xã hội” [7, Tr. iii].

Nhấn mạnh sự chiếm lĩnh của Meme trên không gian Internet, Lankshear và Knobel mô tả “một tập quán tạo và chia sẻ IM” để rồi các hiện vật văn hóa ảo này tác động mạnh mẽ như một thứ “vũ khí trong các cuộc chiến văn hóa cá nhân, chính trị và xã hội” [5, Tr. 43]. Theo đó, từ những diễn ngôn giải trí đơn thuần, IM “trải qua một quỹ đạo phức tạp” [5, Tr. 53] và dần tồn tại nhiều xu hướng như chính trị hóa, thương mại hóa, phản ánh văn hóa, tôn giáo, thậm chí dẫn đến những trò đùa độc hại...

Nhà Meme học Shifman cũng mở rộng ý tưởng Meme ban đầu của Dawkins và chỉ rõ “IM là các vật phẩm liên quan có đặc điểm tương tự nhau (khác với một vật phẩm được phân tán như một virus), chúng ta có thể nghiên cứu chúng cả về giá trị xã hội lẫn tiếng nói cá nhân đằng sau chúng” và “IM đóng vai trò quan trọng trong văn hóa và chính trị toàn cầu” [9, Tr.

171–172]. Như vậy, IM không chỉ là diễn ngôn thông thường trên không gian ảo mà còn là một hiện tượng xã hội phức tạp mang tính tập quán.

Dựa vào những nghiên cứu trên, có thể thấy IM xuất hiện đa dạng dưới nhiều lớp vỏ khác nhau, nhưng vẫn có chung hai đặc tính nhận diện cơ bản:

Thứ nhất, *IM mang bản chất kỹ thuật số và đa phương thức*, với cái biểu đạt/hình thức chuyên chở thông điệp đa dạng. Là một thể loại lan rộng trong không gian ảo, IM không nằm ngoài các hiện tượng đương đại khác, mang bản chất kỹ thuật số tất yếu và có thể xuất hiện dưới các dạng đa phương thức như hình ảnh kết hợp âm thanh, ngôn ngữ kết hợp trực quan... Meme thường xuất hiện điển hình dưới dạng Macro hình ảnh (*Image Macro*). Như tên gọi, loại Meme này “bao gồm văn bản được xếp chồng lên hình ảnh” [3, Tr. 171].

Thứ hai, *IM không phải là sản phẩm đơn lẻ mà nằm trong hệ thống kí hiệu lớn hơn, mang tính khuôn mẫu cao*. Bởi lan truyền và tồn tại dựa trên thao tác sao chép, bắt chước, phối lại của hàng loạt người dùng nên không có Meme nào có vị trí độc lập mà luôn đan kết và tương tác với nhiều biến thể tương đương của nó, tạo nên một kiểu mẫu “mã nhóm” cùng một số quy ước xã hội, văn hóa nhất định.

2.2. Phân tích diễn ngôn phê phán và mô hình ba chiều của Fairclough

Phân tích diễn ngôn phê phán (CDA) là một đường hướng nghiên cứu quan tâm việc “nhận thức diễn ngôn không những như là thực tiễn và tập quán xã hội mà đồng thời còn là sự phản ánh thực tiễn đó” [4, Tr. 13]. Như vậy, CDA quan tâm đến mối quan hệ biện chứng giữa ngôn ngữ và xã hội, đặc biệt là hiệu lực của việc sử dụng ngôn ngữ gắn liền với tầng lớp xã hội, với hệ tư tưởng và quyền lực. Qua đó kết quả nghiên cứu đem lại sự hiểu biết về mối quan hệ quyền lực xã hội được thể hiện trong ngôn ngữ và vai trò của ngôn ngữ trong việc duy trì, bảo vệ quyền lực xã hội.

Một số nhà ngôn ngữ học đã đặt nền tảng cho CDA như Kress, Hodge, Dijk, Scollon, Wodak... Trong đó, Fairclough đã xây dựng mô hình phân tích diễn ngôn ba chiều có giá trị ứng dụng rộng rãi trong hàng loạt nghiên cứu về diễn ngôn phê phán. Nhà nghiên cứu nhận định: “Diễn ngôn, và bất kì trường hợp cụ thể nào của thực hành diễn ngôn, đều được xem đồng thời là (i) một văn bản ngôn ngữ, nói hoặc viết, (ii) thực hành diễn ngôn (sản xuất văn bản và diễn giải văn bản), (iii) thực hành văn hóa xã hội” [2, Tr. 132].

Qua đó, việc phân tích CDA tập trung vào ba chiều:

(1) *Chiều thứ nhất* là phân tích diễn ngôn dựa trên các đặc điểm ngôn ngữ của diễn ngôn như từ vựng, ngữ pháp, cú pháp và tính mạch lạc của câu...;

(2) *Chiều thứ hai* là các quá trình liên quan đến việc sản xuất và tiêu thụ văn bản (thực hành diễn ngôn) chẳng hạn như chiến lược giao tiếp, hành động ngôn ngữ...;

(3) *Chiều thứ ba* là thực tiễn xã hội rộng lớn hơn của sự kiện giao tiếp trong diễn ngôn (thực hành xã hội của diễn ngôn).

Ứng dụng mô hình trên vào nghiên cứu các phiên bản khác nhau của ngôn ngữ trong diễn ngôn IM giúp nhà nghiên cứu hiểu rõ đặc trưng ngôn ngữ, cách thức thực hành văn bản, nguyên nhân lựa chọn đặc trưng ngôn ngữ theo điều kiện, bối cảnh xã hội để tạo lập nên hàng loạt diễn ngôn trên không gian ảo.

3. Tư liệu nghiên cứu và phương pháp nghiên cứu

3.1. Tư liệu nghiên cứu

Từ năm 2012, Thư viện Quốc hội Hoa Kỳ (*Library of Congress* – LOC)¹ đã khởi tạo một kho dữ liệu kì công về các Meme trên không gian kỹ thuật số. Việc lựa chọn Meme Philosoraptor làm đối tượng nghiên cứu điển hình giữa hàng loạt các Meme khác bởi hai lí do chính. Thứ nhất, nhánh Meme này có sự phổ biến và ổn định theo thời gian. Trong báo cáo kết quả khai thác dữ liệu từ bộ sưu tập LOC năm 2018, Meme Philosoraptor nằm trong top 10 Meme thịnh hành trên Internet toàn cầu [8]. Cho đến nay, nhánh Meme này vẫn phủ sóng tại Việt Nam và trên thế giới khẳng định vị thế mạnh mẽ trong tâm thức cộng đồng ảo. Thứ hai, điều tạo nên sự khác biệt của Meme Philosoraptor với hầu hết các Meme còn lại là hình ảnh không mang trạng thái phản ứng mạnh mẽ. Đó chỉ đơn giản là một con khủng long đang trầm ngâm suy nghĩ,



thay vì các trạng thái cảm xúc cao trào của hàng loạt Meme khác. Meme Philosoraptor phục vụ giao tiếp theo cách thức riêng trong nội hàm của hàng loạt văn bản chú thích đa chủ đề.

Từ trái sang phải:

Hình 1. Mẫu Meme Philosoraptor thịnh hành gồm phần hình ảnh khủng long xanh và các phiên bản chú thích khác nhau (chú thích 1 và chú thích 2).

¹ Website: <https://www.loc.gov/>.

Hình 2. Ví dụ 1: “Nếu con chim dậy sớm sẽ bắt được sâu – Làm thế nào để những điều tốt đẹp đến với những người chờ đợi?”.

Hình 3. Ví dụ 2: “Khi một người có người bạn tưởng tượng, anh ta bị điên? – Nhưng khi nhiều người có một người bạn tưởng tượng, đó là tôn giáo?”.

Nguồn dữ liệu được lựa chọn khảo sát gồm 100 phiên bản chú thích mới nhất (phần ngôn ngữ) của Meme Philosoraptor trích xuất từ Website: <https://memegenerator.net/> (một trong các trang tạo và trao đổi IM được lưu trữ trong bộ sưu tập của LOC). Thông qua phương pháp ghi chép lại phần ngôn ngữ của IM, phân tích nội dung, sàng lọc các Meme có cùng hình ảnh khung long xanh, chúng tôi chọn ra 100 phiên bản biến thể phù hợp, có tính tiêu biểu cho nghiên cứu. Thông tin được tổng hợp trung thực do đó vẫn giữ nguyên lỗi chính tả, câu chữ và nội dung nhằm phục vụ mục đích quan sát, lý giải một cách khách quan.

3.2. Phương pháp nghiên cứu

Để phân tích diễn ngôn IM, trường hợp Meme Philosoraptor, bên cạnh phương pháp thu thập tư liệu, phân tích tư liệu, chúng tôi sử dụng phương pháp miêu tả ngôn ngữ, vận dụng lý thuyết mô hình phân tích diễn ngôn ba chiều của Fairclough và phương pháp diễn dịch, đưa ra các đặc điểm ngôn ngữ, chiến lược diễn ngôn, thực tiễn xã hội, sau đó lấy ví dụ minh họa làm rõ luận điểm.

4. Kết quả nghiên cứu

Khi nghiên cứu IM, câu hỏi đặt ra là làm sao một hình ảnh cụ thể nào đó, lại có khả năng hỗ trợ thông tin cho hàng loạt nội dung trên Internet? Rõ ràng các diễn ngôn rời rạc, trôi nổi, đa chủ đề đó phải có một mối liên kết nhất định thông qua cái được biểu đạt bên trong tín hiệu hình ảnh tạo nên một khuôn mẫu chung cho nhánh Meme.

Meme Philosoraptor với hàng ngàn các biến thể khác nhau (có chung hình ảnh nhưng khác nhau phần văn bản chú thích) trên Internet do đó không còn là một hình thức giao tiếp trực tuyến đơn giản mà có tiềm năng đem đến hàng loạt các biểu hiện sáng tạo, cách thức tư duy của công dân kỹ thuật số về ngôn ngữ.

4.1. Chiều thứ nhất – Phân tích diễn ngôn

4.1.1. Đặc điểm từ ngữ

- Thứ nhất, các phiên bản chú thích sử dụng từ ngữ liên quan đến nhiều chủ đề đa dạng:

11% văn bản thuộc chủ đề tôn giáo và niềm tin tôn giáo; thể hiện qua các từ như *Christianity* (Kito giáo), *God* (Chúa), *Religion* (Tôn giáo), tên các nhân vật trong Kinh thánh như *Adam*, *Eva*...

16% văn bản thuộc chủ đề văn hóa đại chúng; thể hiện qua các từ như tên tập đoàn thương mại (*Apple*), trò chơi điện tử (*Video Game, Minecraft*), sản phẩm văn hóa (phim ảnh, âm nhạc)...

20% văn bản thuộc chủ đề văn hóa dân gian, niềm tin dân gian; thể hiện qua các từ vựng như trích dẫn các câu thành ngữ, ngạn ngữ quen thuộc "*The early bird gets the worm*" (Con chim dậy sớm sẽ bắt được sâu), "*A picture says more than thousand words*" (Một bức ảnh nói nhiều hơn ngàn từ)..., nhân vật dân gian (*Cindellera* – Cô bé lọ lem)...

20% văn bản thuộc chủ đề ngôn ngữ và sự đa dạng của ngôn ngữ; thể hiện qua các từ vựng biểu hiện cho sự đa dạng của ngôn ngữ, chẳng hạn "*Drink*" (nghĩa 1: danh từ "thức uống", nghĩa 2: động từ "uống"), "*Papers*" (nghĩa 1: giấy tờ, nghĩa 2: bao trong trò chơi oẳn tù tì)...

Ngoài ra còn nhiều chủ đề khác như lịch sử, các thông lệ hàng ngày, giới tính... cũng được tái hiện linh hoạt qua các phiên bản chú thích khác nhau của nhánh Meme.

- Thứ hai, phần văn bản chú thích của Meme Philosoraptor còn gây chú ý thông qua sự phong phú của ngôn ngữ (chơi chữ, đồng âm, đồng nghĩa, tước bỏ ngữ cảnh...).

Chẳng hạn như trường hợp sử dụng từ đồng âm đa nghĩa để tạo nên trò đùa: "*When you 'wait' for a waiter in a restaurant – Aren't you the 'waiter'?*" (Khi bạn 'đợi' bồi bàn trong nhà hàng – Bạn có phải là 'bồi bàn' không?). Trong đó: "*waiter*" nghĩa 1 chỉ người bồi bàn, trong khi "*waiter*" nghĩa 2 chỉ người chờ đợi. Sự trùng hợp trong hoàn cảnh tạo nên khía cạnh ngôn ngữ vui nhộn có khả năng khơi gợi trò đùa. Hay Meme "*Is an argument between vegans – Still called a 'beef'?*" (Một cuộc tranh luận giữa những người ăn chay – Vẫn bị gọi là 'thịt bò'?) nhắc đến từ đồng âm đa nghĩa "*beef*" vừa có nghĩa là "thịt bò" (thứ không phù hợp với người ăn chay) lại vừa có nghĩa lóng chỉ "lời phàn nàn" hoặc gắn với các cuộc tranh luận (như tên gọi *rap beef*). Khi khác, Meme sử dụng cách ghép nối từ mới lạ như: "*If I'm a MEME – Then are you a YOUYOU?*" (Nếu tôi là MEME – Vậy bạn có phải là YOUYOU?) trong đó "*me*" - "*you*" (tôi – bạn) được lựa chọn theo cấu trúc trùng hợp với tên gọi "*MEME*" – "*YOUYOU*".

Khi khác, từ ngữ chú thích trong Meme không ít lần bị lược bỏ ngữ cảnh để làm mờ nghĩa. Trường hợp "*If I call a golfer subpar – Is that a compliment or an insult?*" (Nếu tôi gọi một tay golf là subpar – Đó là một lời khen hay một sự xúc phạm?). Trong đó, từ "*subpar*" được dùng trong một lời nhận định ngắn không đầy đủ bối cảnh để gây khó hiểu cho người tiếp nhận. "*Subpar*" có nghĩa là xoàng xĩnh, dưới mức tiêu chuẩn thường gắn với lời chê bai, nhận định tiêu cực. Nhưng trong bộ môn golf, "*par*" cũng có thể hiểu là mức chuẩn số lần đánh để đưa bóng vào hố. Vậy với người chơi golf giỏi, có thể đưa bóng vào hố với số lần đánh ít hơn, dưới mức chuẩn gọi là "*subpar*".

4.1.2. Đặc điểm cấu trúc diễn ngôn

Trong 100 mẫu thống kê có 92/100 mẫu Meme xuất hiện dưới dạng câu nghi vấn, 100/100 mẫu Meme diễn đạt câu đối thoại. Hàng loạt diễn ngôn đa dạng được triển khai theo 02 cấu trúc câu quen thuộc:

- Cấu trúc *If X – So/How/What... Y* (Nếu X – Thì/Tại sao/Làm thế nào... Y) chiếm 70/100 mẫu.

- Cấu trúc *Why/How X – Then Y* (Tại sao/Làm thế nào X – Lại Y) hay *When X – Why Y* (Khi X – Tại sao Y) chiếm 12/100 mẫu.

Trong đó, X là điều kiện/nguyên nhân thuộc chú thích 1, đặt bên trên hình ảnh Meme; còn Y là kết quả/vấn đề mâu thuẫn của X đặt ở chú thích 2, bên dưới hình ảnh.

Ví dụ 1: Hình 2.

+ Loại câu: câu nghi vấn.

+ Cấu trúc: “Nếu X – Làm thế nào Y?”. Trong đó X và Y có mối quan hệ mâu thuẫn.

+ Khung tham chiếu: Văn bản chỉ ra sự mâu thuẫn trong nét nghĩa của hai câu thành ngữ quen thuộc: Một bên là “*The early bird gets the worm*” (Con chim dậy sớm sẽ bắt được sâu) với ý nghĩa ai đến sớm/xuất hiện/nỗ lực sớm thì sẽ dễ gặp thành công; cùng biểu đạt nét nghĩa này, thành ngữ tiếng Việt có câu “*Trâu chậm uống nước đục*” ý chỉ sự chậm trễ, trì hoãn sẽ dẫn đến những kết quả không tốt đẹp. Nét nghĩa trên được đặt trong sự đối lập với “*Good things come to those who wait*” (Những điều tốt đẹp sẽ đến với ai biết chờ đợi) đề cao tính kiên nhẫn, như câu “*Dục tốc bất đạt*” trong văn hóa Việt.

Cách thức xây dựng khung tham chiếu mang tính đối nghịch giữa X và Y (sự mâu thuẫn theo một khía cạnh nào đó đối với các câu châm ngôn, thành ngữ...) rất quen thuộc, với hàng loạt trường hợp khác như: “*How can actions speak louder than words – When the pen is mightier than the sword*” là sự đối lập của thành ngữ “Hành động có ý nghĩa lớn lao hơn lời nói” với ngôn ngữ “Ngòi bút mạnh hơn thanh kiếm”.

Ví dụ 2. Hình 3.

+ Loại câu: câu nghi vấn.

+ Cấu trúc: “Nếu X thì X’ – Nếu Y thì Y’?”. Trong đó, X, Y có ý nghĩa tương đồng nhưng X’, Y’ có mối quan hệ mâu thuẫn.

+ Khung tham chiếu: Sự khác biệt giữa niềm tin của một cá nhân và niềm tin của tập thể cùng những đặc điểm của tôn giáo.

Dựa trên thống kê cho thấy, hầu hết các văn bản chú thích được sử dụng cho Meme Philosoraptor đều thuộc dạng câu nghi vấn, chiếm tỉ lệ 92%. Điều này cũng lí giải tại sao khi lan truyền đến Việt Nam, Meme này thường có tên gọi khác là “Con khủng long hỏi ngu/Khủng

long xanh hỏi ngu” bởi các câu hỏi đính kèm đã tạo nên tính khuôn mẫu và nhận diện phổ biến cho Philosoraptor.

Cấu trúc câu cũng có sự thống nhất trong các mẫu phổ biến là “Nếu X – Thì/Tại sao/Làm thế nào... Y” chiếm tỉ lệ 70%. Một cấu trúc khác cũng quen thuộc trong các biến thể Meme này là “Tại sao/Làm thế nào X – Lại Y” hay “Khi X” – “Tại sao Y”, chiếm tỉ lệ 12%. Cả hai khía cạnh X – Y thúc đẩy người tiếp cận phải xem xét lại mối liên hệ logic giữa chúng, tạo nên một nghịch lí đáng suy ngẫm hay một trò đùa chơi chữ nào đó. Tuy tên gọi của nhánh Meme ban đầu gắn liền với triết học, nhưng các chủ đề được xây dựng trong các biến thể thường không liên quan đến triết học mà mở rộng đa dạng từ cuộc sống đời thường đến niềm tin tôn giáo, đặc điểm ngôn ngữ, hiện tượng, nhận định hay chỉ là một thách thức ngớ ngẩn nào đó.

Nhờ đó, diễn ngôn Meme Philosoraptor có sức hàm chứa một lượng thông tin nhất định chỉ qua những từ ngữ ngắn gọn tại hai dòng chú thích.

4.2. Chiều thứ hai – Phân tích thực hành diễn ngôn

4.2.1. Chiến lược tạo tính hài hước gây cười

Với thế giới lấy sự giải trí và tương tác công khai làm trung tâm như các nền tảng mạng xã hội, tiếng cười đã đem đến khả năng sống sót của hàng loạt các Meme, đồng thời cũng nhấn chìm các Meme này bằng tính nhất thời đặc trưng. Philosoraptor không nằm ngoài những nội dung được cho là điều vô nghĩa vụn vặt, trò đùa nhảm nhí của cư dân mạng. Tuy nhiên, chiến lược tạo tính hài hước được gây dựng trong quá trình diễn ngôn mang nhiều giá trị và ẩn ý đặc biệt hơn thế.

Thứ nhất, những người tham gia kể chuyện hay lan truyền Meme đều tìm thấy sự thoải mái nhẹ nhàng, cởi mở trước những tình huống đặc biệt trong cuộc sống. Trường hợp Meme “If the policeman says “papers” and I say “scissor” – Have I won then?” (Nếu cảnh sát nói “giấy” và tôi hô “kéo” – Tôi thắng phải không?), người nói cố tình thay đổi khung tham chiếu, đánh tráo khái niệm và đảo chiều suy nghĩ tạo ra sự chuyển dịch tư tưởng trong đoạn hội thoại để tạo nên trò đùa. “Giấy” trong câu nói của cảnh sát nên được hiểu là yêu cầu xuất trình hồ sơ, giấy tờ cá nhân phục vụ việc kiểm tra nhưng nhân vật muốn hiểu sai bằng cách không tuân thủ logic luật đồng nhất để tạo nên tình huống phi logic. “Giấy” không còn được hiểu là “Giấy” trong “Giấy tờ” mà quy đổi thành “Giấy” trong trò chơi quen thuộc “Oẳn tù tì”. Nhờ đó, “Kéo” sẽ thắng “Giấy” theo quy tắc thắng – thua của trò chơi, biến câu chuyện nghiêm túc của cảnh sát thành một trò đùa hài hước.

Thứ hai, Meme con khủng long triết gia đem đến sự hài hước và tinh thần lạc quan cho cộng đồng ảo, nhưng vẫn có tác dụng châm biếm các hiện tượng xấu đương đại. Chẳng hạn như trò đùa bằng cách lặp lại các từ đồng âm trong tiếng Anh đối với Meme: “If guns don’t kill people, people kill people – Does that mean that toasters don’t toast toast, toast toast toast?” (Nếu súng

không giết con người, người giết người – Điều đó có nghĩa là lò nướng không nướng bánh mì, bánh mì nướng bánh mì?) tưởng chừng như là sự kịch côm vô vị, phóng đại quá mức khi đối sánh một vấn đề nghiêm túc (bạo lực thông qua hình ảnh cây súng) với sự vô hại của cái máy nướng bánh mì. Tuy nhiên, trò đùa còn mang tính nhận thức phê phán những hoạt động bạo lực do con người gây ra. Lò nướng bánh mì nướng bánh mì nhưng đòi hỏi con người thao tác sử dụng nó, tương tự với vũ khí cũng do mục đích sử dụng của con người. Trường hợp khác, Meme dẫn chứng câu quen thuộc trong quảng cáo như “Kem đánh răng 9 trên 10 nha sĩ khuyên dùng” để phản ánh thực trạng truyền thông thiếu trung thực đương đại.

4.2.2. Chiến lược bày tỏ quan điểm

Mục tiêu ban đầu Meme Philosoraptor được sử dụng là giải trí và phục vụ giao tiếp trực tuyến, nhưng sức sống của các biến thể hiện nay không chỉ dựa trên yếu tố hài hước nhất thời mà còn khơi gợi những vấn đề xã hội to lớn, thông điệp chỉ ra sự phi lý của thế giới nhân loại đương đại.

Cấu trúc phổ biến về hai mệnh đề X – Y trong Meme Philosoraptor luôn nằm trong mối quan hệ mâu thuẫn kèm theo câu hỏi hóc búa để người xem suy nghĩ lại sự logic của các vấn đề. Đây cũng chính là cơ hội để người sáng tạo Meme bày tỏ quan điểm trước những hiện tượng đương đại phi lý, “tiền hậu bất nhất”. Cái phi lý và thiếu nhất quán được chỉ ra để phục vụ cho những luận điểm phản bác, ý kiến đối nghịch tạo nên những tranh cãi cho người tiếp nhận. Đó có thể là thắc mắc chỉ ra những nghịch lý trong niềm tin tôn giáo, đưa ra sự phiến diện, hạn chế nhất định của một số niềm tin dân gian quen thuộc. Bằng hàng loạt câu hỏi, con khủng long triết gia thôi thúc người tiếp cận mở rộng góc nhìn, bày tỏ quan điểm một cách khách quan và đa diện hơn trong đời sống muôn màu. Ví dụ:

- “If you say no rules allowed – Is that a rule?” (Nếu bạn nói không có quy tắc nào được phép – Đó có phải là một quy tắc?) => Sử dụng quy tắc để không cho phép đưa ra quy tắc.

- “When people say that there is no absolute truth – Why are they always so absolutely sure about it? (Khi người ta nói rằng không có sự thật tuyệt đối)” (Tại sao họ luôn chắc chắn tuyệt đối về điều đó?) => Không tin vào sự thật tuyệt đối nhưng lại chắc chắn tuyệt đối về nhận định của mình.

- “When people on the internet say not to believe everything on the internet – Should I believe them?” (Khi mọi người trên Internet nói đừng tin mọi thứ trên Internet – Tôi có nên tin họ không?) => Khẳng định tính thiếu tin cậy của Internet nhưng lại là một phần của Internet.

4.2.3. Chiến lược công kích tiêu cực

Không phải tiếng cười nào của Meme cũng vô hại và đầy giá trị tích cực, đằng sau lớp vỏ của những trò đùa hời hợt, rời rạc của các Meme trôi nổi trên Internet là nơi cho phép các tư tưởng tiêu cực như phân biệt chủng tộc, phân biệt giới tính, phân biệt nền văn hóa, tấn công niềm tin tôn giáo, đả kích chính trị... tồn tại một cách gián tiếp. Việc đóng khung một nhận định nào đó “chỉ đùa thôi” đã vô tình tạo nên một lớp bảo vệ, bảo chữa cho ý kiến. Chiến lược công kích tiêu cực được thể hiện qua hàng loạt diễn ngôn Meme trôi nổi trên không gian kỹ thuật số.

Chẳng hạn hình ảnh nữ giới được khắc họa trong các phiên bản Meme Philosoraptor thường bị gắn với định kiến, từ ngữ chỉ không gian nhà bếp. “*If god were a woman – Would we all be sandwiches?*” (Nếu Chúa là phụ nữ – Tất cả chúng ta sẽ là bánh sandwich?), hay “*If women think they are not meant to cook – Why are there eggs & milk inside them?*” (Nếu phụ nữ nghĩ họ không có nghĩa vụ nấu ăn – Tại sao có trứng và sữa có bên trong họ?), việc liên hệ phụ nữ với một hình ảnh tôn giáo hay chỉ ra một đặc điểm sinh học giới tính với ý nghĩa tiêu cực không chỉ tạo nên sự phản cảm trong trò đùa mà còn phản ánh tư tưởng phân biệt giới tính rõ nét trong suy nghĩ người tạo nên Meme.

4.3. Chiều thứ ba – Phân tích thực tiễn xã hội

4.3.1. Diễn ngôn Internet Meme phản ánh đặc trưng kỹ thuật số

Thứ nhất, diễn ngôn IM mang tính cô đọng cao. Chỉ với hai câu chú thích đặt bên trên và dưới hình ảnh trọng tâm, Meme Philosoraptor có khả năng phục vụ một lượng thông tin lớn, đa chủ đề. Các nhân vật, hiện tượng xã hội xuất hiện trong nội dung do đó không được xây dựng một cách toàn diện hay xuất hiện như một người cụ thể mà chỉ được khắc họa một số nét nổi bật. Bởi đặc trưng đúc kết, trình bày thay vì diễn giải này, Meme không quan tâm đến diễn biến câu chuyện, số phận đời người của người tham gia đối thoại mà chú trọng xây dựng vấn đề/nút thắt tình huống để nắm lấy một lát cắt đại diện trong cuộc sống, tạo nên sự hài hước hàm ẩn cao.

Thứ hai, diễn ngôn IM xây dựng ngôn ngữ trong sự thống nhất về mặt trực quan hình ảnh. Việc sử dụng lặp đi lặp lại hình ảnh con khủng long đã tạo tính liên tục về hình thức cho Meme Philosoraptor. Việc lựa chọn con vật này cũng mang đến nét đặc trưng bởi khủng long vốn là một con vật từ xa xưa, gắn liền với ý niệm lạc hậu và nguyên thủy. Cả tham thể và khung hình ảnh đều sử dụng gam màu xanh lá vốn là gam màu của thiên nhiên, gợi liên tưởng về sức sống của cây cối. Như vậy, tín hiệu trực quan cả về nhân vật và màu sắc đều có sự đối lập nhất định với những gì chúng ta tri nhận về một cuộc sống hiện đại hay không gian kỹ thuật số. Theo đó, con khủng long gắn liền với thời kì không có Internet, mọi thứ bị ngắt kết nối và trở về thời tiền sử, họ trở thành “người tối cổ”, thiếu tri thức về cuộc sống đương đại. Nhờ tính liên tục về hình thức, người dùng đã tạo nên sự nhất quán về nội dung của nhánh Meme. Người xem khi thấy một Meme sẽ bị tác động bằng hình ảnh trực quan trước khi đi đến nội

dung chú thích, do đó, khi chưa cần đọc nội dung, người dùng cũng dễ dàng nhận biết đây là một Meme có xu hướng thắc mắc, khó hiểu, đang đặt câu hỏi hài hước về một vấn đề nào đó. Một mã Meme phù hợp là kết quả của sự sáng tạo, ý tưởng mới lạ nhưng không thể quá khác biệt với các Meme khác cùng hệ thống. Như nhà Meme học Milner có nhận xét về các Macro hình ảnh là sự “cân bằng giữa tiền đề cố định và cách diễn đạt mới lạ” [7, Tr. 86]. Và sự kết hợp giữa hình ảnh và văn bản chú thích có nghĩa là cả hai đều tham gia vào việc xây dựng ý nghĩa cho một Meme, người quan sát cần hiểu và mở khóa cả hai lớp mã này.

4.3.2. Diễn ngôn Internet Meme phản ánh đặc trưng nhóm văn hóa – xã hội – ngôn ngữ

Là công cụ của tư duy, ngôn ngữ trong IM kéo theo hàng loạt động lực và nguyên tắc văn hóa phức tạp, sử dụng theo tư duy tập thể, quy ước của cộng đồng sử dụng chúng. Một chân dung văn hóa thời đại đã được phác họa qua các mảnh ghép Meme kỹ thuật số rời rạc. Những gì tràn trệ hàng ngày (thậm chí có yếu tố tục) bị phô diễn trở thành phương tiện giải trí hữu hiệu, tạo nên tiếng cười sảng khoái.

Vì không có một tổ chức hay thể chế quản lý chính đối với việc thực hành Meme (chẳng hạn tiếng Việt có bộ quy tắc sử dụng thông qua bảng chữ cái, quy định chính tả, cấu trúc cú pháp...) nên hiện nay cộng đồng lựa chọn và sử dụng Meme vẫn “ngầm quy ước” với nhau thông qua một số nguyên tắc kết nối nhất định. Do đó, diễn ngôn IM là phương tiện để kết nối các cá nhân trong cộng đồng nhưng cũng là rào cản để phân quyền một cá nhân có thuộc cộng đồng đó hay không bởi nó chứa đựng tư duy văn hóa bản ngữ. Người không am hiểu tiếng Anh sẽ không giải mã được trò đùa ngôn ngữ trong Meme Philosoraptor. Hoặc trong trường hợp khác, người không biết về các hiện tượng, sự kiện trong thực tế sẽ không giải mã được ý nghĩa Meme. Chẳng hạn trường hợp “*If Apple made a car – Would it have windows?*” (Nếu Apple tạo ra một chiếc ô tô – Nó sẽ có cửa sổ chứ?) sử dụng từ đồng âm như một cách chơi chữ để tạo nên trò đùa: “*Windows*” vừa có nghĩa là cửa sổ trong tiếng Anh, vừa là tên gọi của một hệ điều hành được phân phối bởi tập đoàn Microsoft – đối thủ thương mại của Apple. Hiểu Meme vì vậy không chỉ là hiểu một thông điệp mà là nhu cầu hội nhập ngôn ngữ – văn hóa – xã hội cấp thiết vào cộng đồng kỹ thuật số, người không có “năng lực ngôn ngữ Meme” sẽ không hiểu mọi người trong không gian ảo đang thảo luận, pha trò, kể chuyện, trao đổi về vấn đề gì.

5. Kết luận

Kết quả phân tích 100 phiên bản chú thích khác nhau của nhánh Meme Philosoraptor bằng mô hình phân tích diễn ngôn ba chiều của Fairclough đã mang đến những cơ sở ban đầu để xem xét IM như một hình thức diễn ngôn có khả năng chuyển tải thực tiễn văn hóa, thực thi quyền lực trong giao tiếp trực tuyến. Người dùng Meme đã có sự lựa chọn từ ngữ đại diện theo chủ đề, cấu trúc diễn ngôn nhất định cùng các biện pháp chơi chữ phục vụ chiến lược giao tiếp khác nhau. Chỉ với hình thức cô đọng, diễn ngôn IM ẩn chứa hàng loạt đặc điểm về thế giới kỹ

thuật số đương đại đồng thời mang đến sự hài hước tích cực lẫn tiêu cực, phản ánh đặc trưng nhóm.

IM là phương thức trình bày và chuyển tải thông tin hấp dẫn thông qua sự kết hợp đa phương thức. Qua đó, ngôn ngữ không xuất hiện độc lập trong các diễn ngôn trên Internet mà có sự tương hỗ, kết hợp với kí hiệu trực quan. Tổ hợp này thể hiện thực tiễn kỹ thuật số cũng như nền văn hóa gắn với kỹ thuật số đương đại.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Dawkins, R. (1976), *The Selfish Gene*, New York: Oxford University Press
2. Fairclough, N. (1995), *Critical discourse analysis: The critical study of language*, London and New York: Longman.
3. Froemel, E. W. & Thaler, V. (Editor) (2018), *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research*, De Gruyter.
4. Nguyễn Hòa (2005), Phân tích diễn ngôn phê phán là gì?, *Ngôn ngữ*, (2), 13–26.
5. Lankshear, C. & Knobel, M. (2019), Memes, Macros, Meaning, and Menace: Some Trends in Internet Memes, *The Journal of Communication and Media Studies*, 4(4), 43–57.
6. Marchenko, T. V. & Zelenskaya, L. L. (2020), Internet-Meme As A Polymodal Media-Object: The Basics Of Linguosemiotic Typology, *Social and Cultural Transformations in the Context of Modern Globalism*, 2135–2141.
7. Milner, R. M. (2016), *The world made meme: public conversations and participatory media*, Massachusetts: The MIT Press, Cambridge.
8. Owens, T. (2018), Data Mining Memes in the Digital Culture Web Archive, *Library of Congress Blogs*, truy cập tại: https://blogs-loc.gov.translate.goog/thesignal/2018/10/data-mining-memes-in-the-digital-culture-web-archive/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=vi&_x_tr_hl=vi&_x_tr_pto=wapp, truy cập ngày 01/5/2024.
9. Shifman, L. (2014), *Memes in Digital Culture*, MA: MIT Press, Cambridge.
10. Wiggins, B. E. & Bowers, G.B. (2014), Memes as genre: A structural analysis of the memescape, *New Media & Society*, 17(11), 01–21.
11. Zollinger, A. (2021) *Multimodality on the Internet: Recent Meme Genres as Tools for Online Communication*, University of Lausanne Open Archive.