

NGÔN NGỮ HỌC VÀ VIỆT NGỮ HỌC

**PHÂN TÍCH HỆ THỐNG THÁI ĐỘ
TRONG TRUYỆN “DIARY OF A WIMPY KID”
 (“Nhật kí chú bé nhút nhát” tập 1)
PHẠM THỊ PHƯƠNG***

TÓM TẮT: *Diary of a Wimpy Kid* (Nhật kí chú bé nhút nhát) của Jeff Kinney được coi là một thành tựu văn học với sức hút mạnh mẽ đối với độc giả toàn cầu. Tác giả đã xây dựng một nhân vật “phản anh hùng” (“anti-hero”) là Greg Heffley với sự hài hước qua ngôn từ thể hiện những đánh giá của cậu học sinh cấp hai về bản thân và thế giới xung quanh mình. Nghiên cứu này tìm hiểu cách thức ngôn ngữ thể hiện Thái độ (“Attitude”) (Martin & White, 2005) được sử dụng để xây dựng nhân vật Greg Heffley. Kết quả cho thấy Greg Heffley chính là chủ thể của phần lớn các biểu hiện Thái độ với những phán xét tiêu cực về năng lực của người khác và thẩm giá tiêu cực về sự vật, sự việc. Về cảm xúc, phần lớn là những cảm xúc tiêu cực của chính Greg Heffley. Nghiên cứu này cho thấy sự thành công của Jeff Kinney khi vận dụng tiểu hệ thống Thái độ trong việc xây dựng nhân vật. Những kết quả này có thể giúp người đọc hiểu hơn về nhân vật Greg Heffley cũng như giúp những nhà viết truyện có thể đánh giá được bản thảo của mình qua tiểu hệ thống Thái độ.

TỪ KHÓA: *Diary of a Wimpy Kid* (Nhật kí chú bé nhút nhát); ngôn ngữ thẩm định; đánh giá; thái độ; sự hài hước.

NHẬN BÀI: 14/10/2025.

BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG: 13/04/2026

1. Mở đầu

Ra mắt vào năm 2007, *Diary of a Wimpy Kid* (Nhật kí chú bé nhút nhát) của Kinney (2012) đã nhanh chóng trở thành một hiện tượng xuất bản toàn cầu và được dịch sang nhiều thứ tiếng để đọc giả trên thế giới có thể tiếp cận. Tác phẩm không chỉ mang lại tiếng cười qua việc khắc họa thế giới quan của nhân vật chính, Greg, mà còn thể hiện sống động nhưng cũng hết sức chân thật tâm sinh lí của lứa tuổi. Sức hút của tác phẩm không chỉ nằm ở sự kết hợp của ngôn ngữ với hình ảnh độc đáo mà còn ở cách khắc họa chân thực nhưng sống động tâm sinh lí lứa tuổi thiếu niên thông qua thế giới quan của nhân vật chính, Greg Heffley. Sự thành công này đã thu hút sự quan tâm của giới học thuật trên nhiều bình diện khác nhau của tác phẩm.

Đã có nhiều công trình đi sâu vào phân tích các hiện tượng ngôn ngữ cụ thể trong tác phẩm, chẳng hạn như việc sử dụng từ lóng, thành ngữ (Umam & Purnianda, 2016; Khamim, 2022), các chiến lược lịch sự trong hành động ngôn ngữ (Nisa, 2014), hay vấn đề chuyển ngữ (Al-Abbas & Al-Abbas, 2024; Fitri, 2013; Vangelisti, 2016; Mahboobeh & Rahmani, 2024). Phần lớn những cách tiếp cận này thường tập trung vào các đơn vị ngữ dụng rời rạc hoặc những thách thức trong chuyển ngữ văn hóa, do đó việc giải mã cách thức nhân vật “phản anh hùng” (anti-hero) được kiến tạo một cách nhất quán qua dòng chảy suy nghĩ và đánh giá cá nhân vẫn còn nhiều dư địa để khai phá. Việc quan sát Greg qua các hiện tượng ngôn ngữ đơn lẻ như vậy đôi khi chưa lột tả hết được sự phức tạp trong ngôn ngữ mà tác giả sử dụng để khắc họa thái độ của nhân vật đối với bản thân và thế giới xung quanh.

Nghiên cứu này phân tích cách thức tác giả vận dụng tiểu hệ thống Thái độ (Attitude) của Lý thuyết Thẩm định (Appraisal Theory) do Martin và White (2005) đề xuất để mở rộng góc nhìn về phương thức xây dựng nhân vật. Tiểu hệ thống này sẽ làm sáng tỏ cách Greg Heffley sử dụng các tài nguyên ngôn ngữ đánh giá nhằm bộc lộ cảm xúc và phán xét của mình. Việc phân tích ngôn ngữ thể hiện Thái độ giúp nghiên cứu cung cấp một cái nhìn hệ thống về cơ chế diễn ngôn mà Jeff Kinney sử dụng để xây dựng nhân vật Greg Heffley, và qua đó tạo ra sự hài hước đặc trưng của tác phẩm.

*Trường Đại học Thương mại; Email: phuongpt1204@tmu.edu.vn

2. Tổng quan nghiên cứu và Cơ sở lý luận

2.1. Tổng quan tình hình nghiên cứu

Các nghiên cứu trước đây về *Diary of a Wimpy Kid* (Nhật kí chú bé nhút nhát) của Jeff Kinney đã tiếp cận tác phẩm từ nhiều góc độ, bao gồm nghiên cứu dịch thuật, phân tích kí hiệu học, lý thuyết hài hước, ngôn ngữ học nhận thức, và phân tích thông điệp đạo đức. Nhìn chung, tình hình nghiên cứu cho thấy một sự đồng thuận rằng sự hấp dẫn của tác phẩm nằm ở định dạng độc đáo - một “cuốn tiểu thuyết bằng hoạt hình” (a novel in cartoons) - và sự phức tạp trong việc xây dựng nhân vật chính “phản anh hùng” (anti-hero) qua việc sử dụng ngôn ngữ.

Tổng quan các tài liệu cho thấy nghiên cứu về *Diary of a Wimpy Kid* có thể được phân loại thành ba nhóm chủ đề chính: (1) các thách thức về ngôn ngữ và dịch thuật; (2) phân tích đa phương thức và kí hiệu học; và (3) phân tích chủ đề, hài hước và đạo đức.

Nhóm nghiên cứu thứ nhất tập trung vào các đặc điểm ngôn ngữ độc đáo của Greg Heffley và những thách thức nảy sinh khi dịch thuật. Ngôn ngữ của Greg được xác định rõ ràng là ngôn ngữ thân mật (colloquial) và đầy tiếng lóng (slang). Umam và Purnianda (2016) đã thực hiện một phân tích hình thái học, xác định 89 từ lóng trong tiêu thuyết, bao gồm cả “từ lóng phổ thông” (common slang) và “từ lóng nội nhóm” (in-group slang).

Do tính đặc thù văn hóa cao này, các nhà nghiên cứu dịch thuật (ví dụ: (Al-Abbas & Al-Abbas, 2024; Fitri, 2013; Vangelisti, 2016; Mahboobeh & Rahmani, 2024; Mazurek) đã phân tích các chiến lược được sử dụng để chuyển ngữ các “thành ngữ” (idiomatic expressions) và “các yếu tố đặc thù văn hóa” (culture-specific items). Al-Abbas và Al-Abbas (2024) nhận thấy rằng, trong bản dịch tiếng Ả Rập, diễn giải (paraphrasing) là chiến lược chiếm ưu thế nhất (80,91%), tiếp theo là sử dụng thành ngữ có ý nghĩa và hình thức tương tự (9,92%). Các nghiên cứu khác cũng xác nhận “diễn giải” và “thay thế văn hóa” (cultural equivalent) là các lựa chọn phổ biến. Đáng chú ý, Fitri (2013) phát hiện ra rằng lược bỏ (omission) là chiến lược được sử dụng thường xuyên nhất (31,75%) đối với các từ không tương đương, cho thấy dịch giả thường chọn cách bỏ qua các yếu tố văn hóa phức tạp.

Các phân tích ngôn ngữ còn đi sâu hơn vào ngữ dụng. Nisa (2014) đã áp dụng lý thuyết lịch sử của Brown và Levinson để phân tích chiến lược yêu cầu (request strategies) của Greg. Tác giả này kết luận rằng Greg (11 tuổi) đã có năng lực ngữ dụng tốt, điều chỉnh chiến lược của mình dựa trên quyền lực và khoảng cách, cậu sử dụng các yêu cầu trực tiếp, đe dọa thể diện (Bald on Record) với bạn bè nhưng lại chuyển sang các hình thức lịch sự tiêu cực với mẹ mình. Ví dụ so sánh:

“*I need it back*” (Tôi cần lấy lại nó) và “*Mom, can you tell him...?*” (Mẹ, mẹ có thể bảo nó...) Tương tự, Vidaković (2022) đã thống kê các động từ khuyết thiếu (modal verbs), chỉ ra rằng “*could*”, “*would*”, và “*can*” là những động từ phổ biến nhất, được Greg sử dụng để điều hướng các sắc thái về khả năng, sự cho phép và các tình huống giả định.

Nhóm nghiên cứu thứ hai thừa nhận rằng văn bản của *Wimpy Kid* không thể tách rời khỏi các yếu tố hình ảnh. Các nhà nghiên cứu đã sử dụng Kí hiệu học (Semiotics) để giải mã cách thức ý nghĩa được tạo ra. Ví dụ, Amri và Pratiwi (2023) đã áp dụng lý thuyết của Saussure và Barthes để phân tích các áp phích phim, xác định các biểu tượng (icons), chỉ mục (indexes) và biểu tượng (symbols) được sử dụng để tiếp thị bộ phim. Larasati và Rasikawati (2022) nhấn mạnh rằng sự phức tạp trong việc dịch thuật truyện tranh (comics translation) nằm ở “sự tương tác” (interplay) giữa các thông điệp bằng lời và phi lời.

Một số nghiên cứu đặc biệt tập trung vào các yếu tố đa phương thức. Ví dụ, Pischedda (2022) phân tích việc sử dụng rộng rãi các biểu tượng âm thanh, ví dụ: “*SLURP*”, “*SMACK*”, “*CRASH*”. Pischedda (2022) lưu ý rằng, đây là một thách thức dịch thuật lớn. Ví dụ, trong tiếng Ý, dịch giả phải đối mặt với lựa chọn giữa việc giữ nguyên (reproduction) từ tiếng Anh (ví dụ: “*smack*”), hoặc “Ý hóa” (Italianising) chúng (ví dụ: “*shake*” -> “*scuotì*”). Tương tự, Azad và Kazemi (2024) đã sử dụng khung lý thuyết của Kress và van Leeuwen để phân tích cách “các đặc điểm sắp chữ” (typographical features) như việc sử dụng chữ in hoa để nhấn mạnh và hình ảnh được sử dụng để truyền tải ý nghĩa.

Họ cũng chỉ ra rằng các yếu tố hình ảnh thường bị thao túng (ví dụ: thay thế, lược bỏ) trong dịch thuật để tuân thủ các chuẩn mực văn hóa-xã hội và ý thức hệ của quốc gia tiếp nhận.

Nhóm nghiên cứu thứ ba tập trung vào nội dung của câu chuyện, đặc biệt là sự hài hước và các hàm ý đạo đức. Về sự hài hước, Kubal và Çetİnkaya (2021) khẳng định rằng nó gắn liền với thông điệp được gửi đến độc giả. Kubal và Çetİnkaya (2021) đã thực hiện một nghiên cứu sâu rộng về các “thông điệp tiêu cực” (negative messages) mà cuốn sách truyền tải đến độc giả nhỏ tuổi thông qua học tập ngầm (implicit learning). Nghiên cứu của họ đã thống kê 335 trường hợp thông điệp tiêu cực, phân thành bốn chủ đề chính như sau:

- Đặc điểm tính cách tiêu cực (184 lần): Bao gồm sự bắt nạt (*bullying*), ích kỉ (*selfishness*), vô trách nhiệm (*irresponsibility*), bất tuân (*disobedience*), thiếu tôn trọng (*disrespect*), nói dối (*lying*), và phá hoại (*sabotaging*).
- Ngôn ngữ và phong cách tiêu cực (80 lần), bao gồm ngôn ngữ đường phố (*street language*), xúc phạm (*insult*), và nội dung không phù hợp (*inappropriate content*, ví dụ: “*kissing*”).
- Gán giá trị sai lệch (42 lần): tôn vinh sự nổi tiếng (*being popular*) và vẻ bề ngoài (*appearance*).
- Tầm thường hóa (28 lần): Coi thường, hạ thấp giá trị của bài học (*the lesson*), hoạt động (*the activity*), thành công (*success*), và trường học (*the school*).

Lutviana (2012) bổ sung rằng sự hài hước này, đặc biệt là hài hước ngôn ngữ (chơi chữ), rất dễ “thất bại trong dịch thuật” (*failure in translating humor*) nếu không được xử lý cẩn thận. Nhiều nhà nghiên cứu khác đồng tình với đánh giá này, xác định Greg là một “phản anh hùng”.

Tổng quan tình hình nghiên cứu cho thấy *Diary of a Wimpy Kid* đã được phân tích kỹ lưỡng về mặt nội dung (chủ đề tiêu cực, hài hước), hình thức (đa phương thức, kí hiệu học) và *thách thức dịch thuật* (tiếng lóng, thành ngữ). Tuy nhiên, chưa có nghiên cứu nào kết nối một cách có hệ thống các lựa chọn ngôn ngữ vi mô, hàng ngày của Greg với các đặc điểm tính cách vĩ mô (phản anh hùng, ích kỉ, bắt nạt) mà các nhà nghiên cứu đã xác định. Các nghiên cứu như của Kubal và Çetİnkaya (2021) xác định những gì Greg làm (ví dụ: cậu ấy ích kỉ), nhưng không phân tích *cách thức* ngôn ngữ của cậu thực hiện hành vi ích kỉ đó trong từng câu. Các nghiên cứu như của Nisa (2014) xem xét các hành động ngôn ngữ cụ thể (hành động yêu cầu), nhưng không mở rộng ra toàn bộ hệ thống đánh giá của Greg.

2.2. Cơ sở lý luận

Lý thuyết Thẩm định (Appraisal Theory) được phát triển bởi Martin và White (2005) trong khuôn khổ của Ngôn ngữ học chức năng hệ thống (SFL). Lý thuyết Thẩm định là một công cụ phân tích diễn ngôn xem xét cách ngôn ngữ được sử dụng để thể hiện, đàm phán và tự nhiên hóa các lập trường liên cá nhân. Nó cung cấp một hệ thống chi tiết để lập bản đồ cách người nói/ người viết bày tỏ cảm xúc, đánh giá đạo đức con người, và thẩm giá các đối tượng.

Trọng tâm chính của nghiên cứu này là tiểu hệ thống Thái độ (Attitude), bao gồm ba miền ngữ nghĩa là Cảm xúc, Phán xét và Thẩm giá như sau:

- Cảm xúc (Affect): Miền này liên quan đến các tài nguyên ngôn ngữ để thể hiện cảm xúc, bao gồm các trạng thái cảm xúc tích cực và tiêu cực như: Hạnh phúc/ Bất hạnh, ví dụ: “*happy*”, “*sad*”, “*psyched*”; An toàn/Bất an, ví dụ: “*panic*”, “*BEGGED*”; Thỏa mãn/ Bất mãn, ví dụ: “*disappointed*”, “*worked up*”.
- Phán xét (Judgement): Miền này liên quan đến các đánh giá về hành vi và tính cách con người dựa trên các chuẩn mực xã hội. Nó có thể là phán xét tích cực hoặc tiêu cực về: Năng lực (Capacity), ví dụ: “*smart*”, “*morons*”; sự kiên cường (Tenacity), ví dụ: “*suck it up*”; sự bình thường (Normality) ví dụ: “*weird kid*”; và đạo đức (Propriety), ví dụ: “*sold ME out*”.
- Thẩm giá (Appreciation): Miền này liên quan đến việc định giá các đối tượng, quy trình, và sản phẩm (thay vì hành vi con người). Nó bao gồm các đánh giá về: Giá trị (*Valuation*), ví dụ: “*worthless*”, “*pretty good racket*”; Kết cấu (*Composition*), ví dụ: “*more complicated*”; và Phản ứng (*Reaction*), ví dụ: “*FAVORITE holiday*”.

Nghiên cứu này tìm hiểu cách thức mà sự hài hước và tính cách phức tạp của Greg Heffley được xây dựng có chủ đích thông qua việc phân bổ các nguồn lực Thái độ này.

3. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu này vận dụng phương pháp phân tích diễn ngôn theo quan điểm của Ngôn ngữ học Chức năng hệ thống, cụ thể là khung Lí thuyết Thẩm định (Appraisal Theory) của Martin và White (2005). Ngữ liệu được trích xuất từ tập đầu tiên của bộ truyện Diary of a Wimpy Kid (bản tiếng Anh gốc). Tập đầu tiên được chọn vì đây là nền tảng thiết lập tâm lí và giọng kể đặc trưng của nhân vật Greg Heffley. Đơn vị phân tích được xác định là các tiểu loại thuộc tiểu hệ thống Thái độ, là một trong ba tiểu hệ thống của Lí thuyết Thẩm định. Sau khi ngôn ngữ thể hiện Thái độ được nhận diện cùng với sắc thái biểu cảm của từng trường hợp, việc mã hóa được thực hiện để thuận tiện cho việc thống kê số lượng, từ đó xác định các loại Thái độ chủ đạo làm cơ sở cho việc diễn giải cách thức xây dựng nhân vật.

4. Kết quả nghiên cứu

Kết quả cho thấy Greg Heffley dành nhiều phán xét cho hành vi người khác (47,7%) và đánh giá giá trị của sự vật hay ý tưởng (35,8%) (Bảng 1). Cậu thể hiện cảm xúc nội tại (19,5%) ít hơn so với phán xét và thẩm giá.

Bảng 1. Phân bố Tần suất của các Nhóm Thái độ (N=159)

Thái độ	Số lần	Tỉ lệ (%)
Judgement (Phán xét)	71	44,7
Appreciation (Đánh giá)	57	35,8
Affect (Cảm xúc)	31	19,5
Tổng cộng	159	100

Cụ thể về từng nhóm Thái độ và đối tượng đánh giá sẽ được phân tích dưới đây.

4.1. Phân tích ngôn ngữ thể hiện Cảm xúc

Bảng 2 cho thấy sự thành công của tác giả trong việc sử dụng nhóm Cảm xúc để khắc họa một nhân vật ích kỉ. Khi bày tỏ cảm xúc, Greg chủ yếu nói về cảm xúc của bản thân và ít khi ghi nhận cảm xúc của người khác. Điều này minh chứng rằng cậu tự coi mình là trung tâm của vũ trụ nên chỉ tập trung vào những cảm xúc của bản thân mà thôi.

Bảng 2. Tần suất của ngôn ngữ thể hiện Cảm xúc trong truyện

Nhóm đối tượng	Loại Cảm xúc	Tần suất	Ví dụ tiêu biểu
Bản thân Greg Tổng: 21	Hạnh phúc (Happiness)	6	luckily (may mắn thay), psyched (phấn khích), happy (vui)
	Bất mãn/ Bất hạnh (Dissatisfaction)	9	disappointed (thất vọng), jealous (ghen tị), little bad (hơi tệ), Great. (Tuyệt. - mỉa mai), not too enthusiastic (không hào hứng lắm)
	Bất an/ Sợ hãi (Insecurity)	6	second thoughts (nghĩ ngờ), BEGGED (van xin), Thank God (Tạ ơn Chúa - nhẹ nhõm), panic (hoảng loạn)
Bạn bè & Người khác Tổng: 4	Hạnh phúc (Happiness)	1	excited (hào hứng - Mẹ Fregley)
	Bất mãn/ Bất hạnh (Dissatisfaction)	2	ashamed (xấu hổ - suy đoán), if looks could kill (nếu ánh mắt giết người - Patty)
	Bất an/ Sợ hãi (Insecurity)	1	stage fright (sợ sân khấu - Rodney)
Rowley Tổng: 2	Bất mãn/ Bất hạnh (Dissatisfaction)	1	really mad (thực sự tức giận)
	Bất an/ Sợ hãi	1	panic (hoảng loạn)

	(Insecurity)		
Gia đình (Bố, Mẹ, Anh em) (Tổng: 4)	Hạnh phúc (Happiness)	1	excited (hào hứng - <i>Bố</i>)
	Bất mãn / Bất hạnh (Dissatisfaction)	3	really mad (thực sự tức giận - <i>Mẹ</i>), wasn't real happy (không vui lắm - <i>Bố</i>)

Xét về cực tính, những cảm xúc được bộc lộ chủ yếu là cảm xúc tiêu cực, đặc biệt là bất mãn (ví dụ: “*disappointed*” [STT 15], “*jealous*” [STT 52]) và bất an (ví dụ: “*panic*” [STT 150], “*BEGGED*” [STT 69]). Các trường hợp cậu bé bày tỏ cảm xúc hạnh phúc chủ yếu mang tính vụ lợi cá nhân hơn là sự đồng cảm hay chia sẻ với người khác (6 trường hợp). Ví dụ, cậu “*psyched*” (phấn khích) khi trường học bị hủy [STT 108], và “*couldn't believe my luck*” (không thể tin vào vận may) khi nhận ra công việc ở đội An toàn giao thông giúp cậu trốn học [STT 104].

Khi Greg ghi nhận cảm xúc của người khác, cậu thường cố tình làm nổi bật sự lỗi bịch của họ. Ví dụ, cậu ghi nhận Rowley “*really mad*” (rất tức giận) [STT 111] hoặc “*panic*” (hoảng loạn) [STT 154], nhưng không hề có hành động an ủi. Cậu ghi nhận Rodney có “*stage fright*” (sợ sân khấu) [STT 82], nhưng ngay lập tức phán xét cậu ta là không có khả năng “*suck it up*” (chịu đựng) [STT 83].

Greg liên tục bày tỏ sự bất mãn khi mọi thứ không theo ý mình. Cậu “*disappointed*” (thất vọng) khi bị xếp vào nhóm Năng khiếu. Cậu “*worked up*” (bực bội) về sự thành công của Rowley. Cậu “*jealous*” (ghen tị) với trang phục của Rowley. Cảm xúc này thường được thể hiện một cách mỉa mai, như khi biệt danh ‘Bubby’ bị lộ, cậu nói “*Great.*” (Tuyệt), hoặc khi Rowley nhận được quà, cậu nói “*glad SOMEONE...*” (vui vì AI ĐÓ...).

Như vậy, phân tích nhóm Cảm xúc chi tiết cho thấy Kinney đã thành công trong việc sử dụng hệ thống Cảm xúc để khắc họa một nhân vật thiếu đồng cảm sâu sắc. Bằng cách giới hạn hầu hết các biểu hiện Cảm xúc tích cực cho các lợi ích vụ lợi và hầu hết các biểu hiện Cảm xúc tiêu cực cho sự bất mãn và bất an của chính mình, Kinney đã tạo ra một nhân vật mà độc giả thấy hài hước vì sự ích kỉ rõ ràng của cậu, thay vì đồng cảm với cậu.

4.2. Phân tích ngôn ngữ thể hiện sự Phán xét

Hệ thống Phán xét (Judgement) là nguồn tài nguyên thái độ dồi dào nhất được sử dụng trong truyện để đánh giá hành vi và tính cách con người dựa trên các chuẩn mực xã hội. Phân tích dữ liệu minh chứng cho một sự tương phản rõ rệt giữa cách Greg phán xét người khác và cách cậu phán xét chính mình. Các phán xét ấy nhằm vào các đối tượng bên ngoài như bạn bè, gia đình, giáo viên, bạn học chủ yếu mang tính tiêu cực và tập trung vào ba khía cạnh là năng lực, sự bình thường, và đạo đức (Bảng 3).

Bảng 3. Tần suất của ngôn ngữ thể hiện Phán xét trong truyện

Nhóm Đối tượng	Loại Phán xét	Tần suất	Ví dụ tiêu biểu
Bản thân Greg Tổng: 6	Năng lực (Capacity)	3	I am SUPER good at video games, no fool (tôi không ngốc)
	Sự bình thường (Normality)	1	rich and famous (giàu có và nổi tiếng)
	Đạo đức (Propriety)	1	stretched the truth (phóng đại sự thật)
	Sự kiên trì (Tenacity)	1	serious workers (những người làm việc nghiêm túc)
	Sự chân thật (Veracity)	0	(Không có)
Bạn bè & Người khác Tổng: 27	Năng lực (Capacity)	12	morons (lũ ngốc), fools (lũ ngốc), totally butchered it (phá hỏng - <i>Mr. Ira</i>)
	Sự bình thường	10	weird kid (đứa trẻ kì quặc - <i>Fregley</i>), most popular

	(Normality)		(nổi tiếng nhất), gorillas (lũ khỉ đột)
	Đạo đức (Propriety)	3	jerk (kẻ đáng ghét), fault (lỗi - Mrs. Norton)
	Sự kiên trì (Tenacity)	1	suck it up (chịu đựng đi - Rodney James)
	Sự chân thật (Veracity)	1	(Không có ví dụ rõ ràng)
Rowley Tổng: 26	Năng lực (Capacity)	8	worse (tệ hơn - kỹ năng vẽ), TOTALLY lost... concentration, prancing around like a leprechaun
	Sự bình thường (Normality)	7	big baby (đứa trẻ to xác), around the 150 mark (hạng 150), ridiculous getup (bộ đồ lố bịch)
	Đạo đức (Propriety)	10	sold ME out (bán đứng TÔI), total jerk, kissing... butts (nịnh bợ), grounded (bị cấm túc)
	Sự chân thật (Veracity)	1	all HIS idea (Tất cả là ý của CẬU TA)
Gia đình (Bố, Mẹ, Anh em) Tổng: 14	Năng lực (Capacity)	7	not sure... understands (Bố không hiểu), no match (Bố không phải đối thủ của Mẹ), that fool (thằng ngốc - Manny)
	Sự bình thường (Normality)	2	crazy (điên rồ - về Mẹ)
	Đạo đức (Propriety)	5	grounded (bị cấm túc - Bố phạt Greg), in hot water (gặp rắc rối - Rodrick)

Về Năng lực (*Capacity*), Greg thường xuyên đánh giá tiêu cực về năng lực trí tuệ và kỹ năng của những người xung quanh. Ví dụ, cậu gọi các bạn cùng lớp là “*a bunch of morons*” (một lũ ngốc) và “*fools*” (lũ ngốc). Rowley, người bạn thân nhất của cậu, là đối tượng thường xuyên của loại phán xét này; kỹ năng vẽ của Rowley bị đánh giá là “*worse*” (tệ hơn) kỹ năng viết (vốn đã tệ) và chế nhạo tư thế khi ầu ẩu của Rowley là “*prancing around like a leprechaun*” (nhảy nhót như yêu tinh). Ngay cả giáo viên cũng không thoát khỏi sự phán xét này; khi thầy Ira biên tập truyện tranh của Greg, ông bị cậu chỉ trích là đã “*totally butchered it*” (phá hỏng hoàn toàn).

Về Sự bình thường (*Normality*), cậu Greg cũng hay phán xét tiêu cực về người khác. Ví dụ, Fregley luôn được gọi là “*weird kid*” (đứa trẻ kì quặc). Các học sinh lớn hơn bị phi nhân hóa thành “*gorillas*” (lũ khỉ đột). Hành vi của Rowley khi khóc lóc vì nhạc rock bị Greg phán xét là “*blubbering*” (khóc lóc ỉ ôi). Ngay cả mẹ của Greg cũng bị phán xét là “*crazy*” (điên rồ) khi cho rằng cậu sẽ viết cảm xúc của mình vào nhật ký.

Về Đạo đức (*Propriety*), Greg rất gay gắt khi cậu cảm thấy mình bị đối xử bất công hoặc khi người khác vi phạm lòng trung thành với cậu. Ví dụ, khi Rowley (một cách chính đáng) chỉ ra Greg là thủ phạm trong vụ đuôi giun, Greg phán xét Rowley là “*total jerk*” (một kẻ đáng ghét toàn diện) và đã “*sold ME out*” (bán đứng TÔI). Các giáo viên được cho là ưu ái Rowley bị chỉ trích là “*kissing Rowley's butt*” (nịnh bợ Rowley). Thầy Ira bị phán xét là bất công (biểu hiện của đạo đức) khi “*didn't change a single WORD*” (không thay đổi một TỪ nào) trong truyện của Rowley, trong khi lại biên tập của Greg.

Như vậy, tác giả đã thành công trong việc sử dụng nhóm Phán xét trong việc tạo ra một giọng kể tự cao tự đại. Greg sử dụng hệ thống Phán xét (*Judgement*) như một vũ khí để tấn công sự kém cỏi, kì quặc và phi đạo đức của người khác, trong khi đó, cậu hoàn toàn miễn nhiệm với việc tự phê bình, chỉ sử dụng nó để củng cố năng lực và địa vị vượt trội của bản thân.

4.3. Phân tích ngôn ngữ thể hiện Thẩm giá

Xét về Thẩm giá, tuy việc phân bố đối tượng thẩm giá có đồng đều hơn so với đối tượng của Phán xét và Cảm xúc, nhưng đặc tính phân cực thì vẫn tương đồng.

Bảng 4. Tần suất của ngôn ngữ thể hiện Thẩm giá trong truyện
(thống kê theo đối tượng được thẩm giá)

Đối tượng Thẩm giá	Tần suất	Ví dụ tiêu biểu
1. Hệ thống, thể chế, hoạt động	7	the dumbest idea ever invented (trường cấp hai), comic gold (giáo viên dạy thay), FAVORITE holiday (lễ Halloween)
2. Ý tưởng, sự sáng tạo (của Greg)	8	great idea (ý tưởng của Greg), WAY better (kế hoạch nhà ma), good solution (ý tưởng Zoo-Wee Mama), total bust (ý tưởng thất bại)
3. Ý tưởng, sản phẩm (của người khác)	13	REALLY awful (ban nhạc Rodrick), the worst song (bài hát của trường), stupidest idea (ý tưởng của các bạn nữ), dumb gimmicks (mánh lới trong sách)
4. Đối tượng vật chất	14	moldy and nasty (miếng phô mai), worthless (máy CD), lame costumes (trang phục), books and socks (quà Giáng sinh), cool gift (xe Big Wheel)
5. Tình huống, khái niệm trừu tượng	15	pretty good racket (việc Rowley bị thương), hasn't been all that bad (việc có Cheese Touch), it actually worked (lời nói dối), really isn't fair (hình phạt)
Tổng cộng	57	

Greg liên tục gán các đánh giá tích cực cho các ý tưởng và sáng tạo của riêng mình. Ngược lại, cậu sử dụng các đánh giá tiêu cực ở cấp độ cao nhất cho các hệ thống, thể chế (trường học, vở kịch) và các sản phẩm sáng tạo của người khác (Bảng 4). Ví dụ, về sáng tạo cá nhân, Greg đánh giá rất cao các ý tưởng của mình như kế hoạch nhà ma được mô tả là “*WAY better*” (TỐT HƠN RẤT NHIỀU) so với nhà ma của trường trung học, ý tưởng về trò chơi “lắc tai nghe” là một “*great idea*” (ý tưởng tuyệt vời), và ý tưởng “*Zoo-Wee Mama*” được gọi là một “*good solution*” (giải pháp tốt). Về Giá trị giải trí và tính hữu dụng, những thứ Greg thích được đánh giá cao, chẳng hạn như Halloween là “*FAVORITE holiday*” (ngày lễ YÊU THÍCH), và giáo viên dạy thay là “*comic gold*” (vàng hài). Những thứ mang lại lợi ích thực dụng cũng được đánh giá tích cực; việc tham gia đội An toàn giao thông là “*got it made*” (quá sướng) vì nó giúp cậu có được “*free pass*” (vé miễn) khỏi lớp Pre-Algebra. Ngay cả việc bị “*Cheese Touch*” (bị dính phô mai) cũng được đánh giá là “*hasn't been all that bad*” (không quá tệ) vì nó giúp cậu “*got me out of*” (thoát khỏi) buổi khiêu vũ.

Ngược lại, các đánh giá tiêu cực chiếm phần lớn trong hệ thống này, thường nhắm vào các thể chế, sản phẩm nghệ thuật của người khác và các sự vật mà cậu cho là kinh tởm hoặc nhàm chán. Ví dụ, về thể chế và quy tắc, Greg đưa ra những đánh giá tiêu cực ở cấp độ cao nhất về các hệ thống mà cậu bị mắc kẹt. Trường cấp hai là “*the dumbest idea ever invented*” (ý tưởng ngu ngốc nhất từng được phát minh). Về sản phẩm hay ý tưởng, các sản phẩm sáng tạo không phải của Greg thường bị đánh giá thấp. Bài hát “*We Three Trees*” là “*the worst song that's ever been written*” (bài hát dở tệ nhất từng được viết), truyện tranh của Rowley bị nhận xét là có “*drop in quality*” (sụt giảm chất lượng). Về sự vật và tình huống, miếng phô mai là đối tượng bị đánh giá tiêu cực liên tục, từ “*moldy and nasty*” (mốc meo và kinh tởm) đến “*nastier than ever*” (kinh tởm hơn bao giờ hết). Những món quà Giáng sinh cậu nhận được (sách và tất) bị đánh giá ngầm là nhàm chán.

4.4. Phân tích kết cấu của ngôn ngữ thể hiện Thái độ

Cuối cùng, kết quả phân tích cho thấy các thái độ này được thể hiện qua nhiều dạng kết cấu ngôn ngữ:

Bảng 4. Tổng hợp kết cấu ngôn ngữ thể hiện Thái độ

Kết cấu	Số lần	Tỉ lệ (%)	Ví dụ tiêu biểu
Tính từ/ Ngữ tính từ	53	33,3	disappointed, REALLY awful, SUPER good, crazy, pathetic, stupidest idea, worst song
Ngữ danh từ	39	24,5	morons, dumbest idea, weird kid, big baby, total

			bust, comic gold
Mệnh đề	21	13,2	he won't have a chance, it actually worked, Mom totally foiled my plan, nobody... bothered
Thành ngữ	14	8,8	in hot water, kissing... butts, got it made, had a heart attack, if looks could kill
Cụm động từ	13	8,2	looks it up..., sold ME out, got me out of..., got stuck with, suck it up
Danh từ	10	6,3	jerk, fault, mistake, fun, morons
Động từ (Verb)	6	3,8	blubbering, panic, BEGGED, foiled, grounded
Các dạng thức khác	3	1,9	luckily (Trạng từ), Thank God (Thán từ), GULP (Từ tượng thanh)
Tổng cộng	159	100.0%	

Kết quả cho thấy hình thức từ loại tính từ và ngữ tính từ được dùng phổ biến nhất để biểu hiện Thái độ. Những tính từ này giúp người đánh giá trực tiếp và tường minh bày tỏ thái độ của mình hay nhận xét với người khác (ví dụ: “*stupid*”, “*awesome*”, “*REALLY awful*”, “*pretty good*”). Bên cạnh đó danh từ và ngữ danh từ thì thường được dùng để phán xét người khác (ví dụ: “*morons*”, “*jerk*”, “*fools*”, “*big baby*”) hoặc đánh giá ý tưởng (ví dụ: “*dumbest idea*”, “*good solution*”, “*total bust*”). Thành ngữ cũng là một đặc điểm nổi bật trong biểu hiện của Thái độ. Greg sử dụng nhiều thành ngữ để thể hiện các phán xét gay gắt hoặc cảm xúc mạnh (ví dụ: “*kissing... butt*”, “*in hot water*”, “*got it made*”, “*had a heart attack*”).

5. Thảo luận kết quả nghiên cứu

Phát hiện nổi bật nhất trong nghiên cứu này là tần suất áp đảo của Phán xét và Đánh giá trong ngôn ngữ của Greg khi đánh giá về thế giới xung quanh. Điều này khẳng định rằng Greg Heffley với tư cách là người kể chuyện không đơn thuần tường thuật các sự kiện mà liên tục đánh giá thế giới xung quanh mình. Như vậy, có thể coi Greg là một “người kể chuyện thẩm định”.

Các đặc điểm đánh giá này được xây dựng một cách chủ đích để tạo dựng nhân vật Greg. Những nghiên cứu khác cũng kết luận về những đặc điểm ngôn ngữ có chủ đích tương tự để xây dựng nhân vật. Ví dụ, trong nghiên cứu của Mahboobeh và Rahmani (2024), ngôn ngữ thân mật của Greg được xây dựng dựa vào các từ ngữ thông tục (*colloquial*), hay trong nghiên cứu của Umam và Purnianda (2016) thì ngôn ngữ đó được xây dựng qua các từ lóng (bao gồm từ lóng nội nhóm và từ lóng phổ thông).

Sự hài hước của “*Diary of a Wimpy Kid*” không bắt nguồn từ sự đồng cảm. Độc giả hiếm khi cười với Greg; họ cười về Greg. Cơ chế hài hước cốt lõi được tạo ra từ cái mà chúng ta có thể gọi là “khoảng cách mâu thuẫn” giữa thái độ của Greg và thực tế mà chính cậu một cách vô tình đã mô tả. Theo lời của cậu, cậu là một người có năng lực (“*I am SUPER good at video games*” [STT 19], “*I’m no fool*” [STT 97], “*I was pretty sure I could take Rowley in a fight*” [STT 145]) (điều này cũng được khẳng định bởi nghiên cứu của Amri và Pratiwi (2023)). Tuy nhiên, thực tế, dòng chảy câu chuyện cho thấy một chuỗi những thất bại thảm hại, được chính Greg tường thuật lại. Bên cạnh đó, thái độ thất vọng “*disappointed*” của cậu khi bị xếp vào nhóm Năng khiếu đã tạo ra tiếng cười cho độc giả bởi sự bất tương hợp với kì vọng thông thường. Điều đó cho thấy một thế giới quan rất khác của cậu với thế giới quan của những người trưởng thành. Nghiên cứu của Kubal và Çetinkaya (2021) cung cấp bằng chứng rõ ràng cho điều này, lưu ý rằng Greg tích cực coi thường thành công (*trivializing success*). Bằng chứng rõ ràng nhất là việc Greg thất vọng (“*disappointed*”) khi bị xếp vào nhóm Năng khiếu (“*Gifted group*”) [STT 15], bởi vì điều đó “chỉ có nghĩa là thêm một đồng bài tập” (“*a lot of extra work*”).

Những đánh giá, phán xét đối với người khác của Greg biến cậu thành một người cực đoan. Điều này cũng được minh chứng trong nghiên cứu của Kubal và Çetinkaya (2021). Các tác giả này phát hiện ra rằng chủ đề lớn nhất trong phân tích về các “thông điệp tiêu cực” chính là “Đặc điểm tính cách” (“*character traits*”) (184 trường hợp). Các đặc điểm này bao gồm bắt nạt (“*bullying*”), ích kỉ

(“selfishness”), nói dối (“lying”), gian lận (“cheating”), và phá hoại (“sabotaging”). Hơn nữa, các nghiên cứu dịch thuật chứng minh rằng các phán xét đạo đức của Greg rất cực đoan. Phân tích của Nisa (2014) về chiến lược yêu cầu (*request strategies*) của Greg mô tả cậu là người tham vọng, hống hách và kiêu ngạo (“ambitious, bossy and arrogant”).

Nghiên cứu của Kubal và Çetinkaya (2021) cũng khẳng định điều này. Họ xác định hai chủ đề chính là Greg gán giá trị quá cao cho các khái niệm hời hợt như “being popular” (trở nên nổi tiếng) và “appearance” (vẻ bề ngoài) và Greg hạ thấp và coi thường các khái niệm quan trọng như “the lesson” (bài học), “the activity” (hoạt động), và “the school” (trường học).

Dữ liệu 159 trường hợp đánh giá trong tập 1 của truyện này cho thấy một mô hình quan trọng là Greg phán xét người khác, nhưng cậu ta cảm nhận về bản thân. Bằng cách chuyển đổi hệ thống thẩm định (từ Phán xét sang Cảm xúc) khi nói về bản thân, Kinney đã thành công trong việc tạo ra một nhân vật thiếu tự nhận thức một cách đáng kinh ngạc. Greg không có khả năng tự phê bình; cậu chỉ đơn giản là *trải qua* các cảm xúc (chủ yếu là bất mãn và bất an) do hành động “ngu ngốc” của người khác gây ra. Đây là một bức chân dung bậc thầy về sự ích kỉ của tuổi mới lớn.

6. Kết luận

Nghiên cứu này được thực hiện với mục tiêu phân tích cách thức tác giả Jeff Kinney sử dụng các tài nguyên ngôn ngữ của Lí thuyết Thẩm định (Appraisal Theory) để xây dựng nhân vật Greg Heffley và tạo ra sự hài hước trong *Diary of a Wimpy Kid*. Bằng cách phân tích định lượng và định tính 159 trường hợp Thái độ (*Attitude*) từ văn bản gốc, nghiên cứu đã xác định một mô hình thẩm định (*appraisal profile*) nhất quán và có chủ đích. Kết quả chính cho thấy giọng kể của Greg Heffley bị chi phối bởi một sự mất cân bằng rõ rệt giữa việc cậu phán xét người khác, đánh giá thế giới, và cảm nhận về bản thân. Chính cấu trúc thẩm định bất đối xứng này là công cụ ngôn ngữ cốt lõi mà Kinney sử dụng để xây dựng nhân vật “phản anh hùng” (*anti-hero*) của mình.

Phân tích này không chỉ đơn thuần thống kê các lựa chọn ngôn ngữ đánh giá mà còn cung cấp những phân tích quan trọng cho việc hiểu rõ tác phẩm này. Về mặt nghiên cứu hài hước, nghiên cứu phát hiện ra tính bất cân xứng trong việc sử dụng tiểu hệ thống Thái độ có thể được sử dụng làm một cơ chế để tạo ra tiếng cười. Sự bất cân bằng đó có thể là sự bất cân bằng về các tiểu loại đánh giá, hay sự bất tương xứng giữa các đánh giá và sự việc thực tế. Về mặt sáng tác văn học và xây dựng nhân vật, kết quả nghiên cứu gợi mở một phương pháp luận có hệ thống cho các nhà viết truyện trong việc thiết lập giọng nói cho nhân vật. Thay vì mô tả tính cách một cách trực diện, tác giả có thể điều phối các tiểu hệ thống Thái độ để tạo nên bản sắc riêng. Chẳng hạn, một nhân vật “phản anh hùng” có thể được nhận diện qua việc lạm dụng các phán xét tiêu cực về năng lực của người khác để bù đắp cho sự thiếu hụt về cảm xúc tích cực của chính mình. Việc sử dụng thẩm định nhất quán giúp nhân vật trở nên chân thực và có chiều sâu tâm lí hơn trong mắt độc giả.

Nghiên cứu này có một số hạn chế. Thứ nhất, phạm vi phân tích chỉ bao gồm các trường hợp đánh giá Thái độ được chọn lọc chủ yếu từ cuốn tiểu thuyết đầu tiên. Hồ sơ thẩm định của Greg có thể phát triển hoặc thay đổi trong những tập tiếp theo của truyện. Bên cạnh đó, yếu tố liên văn hóa chưa được khai thác. Cần có nghiên cứu thực nghiệm để kiểm tra xem độc giả ở các nền văn hóa khác nhau phản ứng như thế nào với các bản dịch đã bị “thanh lọc” hoặc thay đổi về mặt thẩm định. Điều này sẽ kết nối phân tích văn bản của chúng ta với trải nghiệm thực tế của độc giả.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Al-Abbas, L. S., & Al-Abbas, S. S. (2024), Translating idiomatic expressions in children's literature: A case study of rendering *Diary of a Wimpy Kid* into Arabic. *Research Journal in Advanced Humanities*, 5(4).
2. Amri, U., & Pratiwi, A. (2023), A Semiotic Analysis of *Diary of a Wimpy Kid* Movie Posters. *Vivid: Journal of Language Literature*, 12(1), 20-29.
3. Azad, M., & Kazemi, A. (2024), Semiotic Exploration of English Pictographic Representation in the Persian Translation of ‘A Diary of A Wimpy Kid’: Socio-Cultural and Ideological Values in Focus. *Journal of Applied Linguistics Studies*, 4(2).

4. Fitri, Y. (2013), *Translation strategies in "Diary of a wimpy kid" by Jeff Kinney translated into "Diary si bocah tengil" by Ferry Halim* DIAN NUSWANTORO UNIVERSITY]. 2.
5. Kinney, J. (2012), *Diary of a Wimpy Kid (Diary of a Wimpy Kid# 1)* (Vol. 1). Abrams.
6. Kubal, S. A., & Çetİnkaya, S. (2021), The message problem in the children's book: Diary of a wimpy kid. *International Journal of Eurasian Education Culture*, 6(13).
7. Khamim, M. (2022), Idiomatic expressions and phrase expressions in "Diary of a wimpy kid: The long haul" film by david bowers. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 5(2), 133-141.
8. Larasati, S. D., & Rasikawati, I. (2022), Problems and strategies in comics translation. *International Dialogues on Education Journal*, 9(1), 61-85.
9. Lutviana, R. (2012), *The failure in traslating humor: A case study in the Indonesian translation of humor graphic novel the Diary of a Wimpy Kid* Universitas Negeri Malang].
10. Mahboobeh, M., & Rahmani, Y. (2024), An Analysis of Colloquial Expressions in Two Translations of Diary of a Wimpy Kid (2007) Based on Newmark's (1988) Translation Strategies [In Persian]. *Journal of Studies in Applied Language*, 7(4), 99-125.
11. Martin, J. R., & White, P. R. (2005), *The language of evaluation*. Springer.
12. Mazurek, K. (2015), *Wimpy cognitive perspective in Children's Literature Translation Studies* Tischner European University].
13. Nisa, A. A. K. (2014), Request Strategies of Children Character in Diary of A Wimpy Kid Movie. *LITERA KULTURA: Journal of Literary Cultural Studies*, 2(1).
14. Pischedda, P. S. (2022), A corpus-based study on the translation of English ideophones in Italian picture books: The case of the Diary of a Wimpy Kid. *Languages*, 7(3), 224.
15. Umam, C., & Purnianda, Y. (2016), Slang words and their morphological processes on Jeff Kinney's Diary of a Wimpy Kid. *Realita: Jurnal Penelitian dan Kebudayaan Islam*, 14(02), 175-186.
16. Vangelisti, M. (2016), *From "Diary of a Wimpy Kid" to "Diario di una Schiappa": A case study in the translation of children's literature* Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari.
17. Vidaković, B. (2022), *Uses of modal verbs in Jeff Kinney's "Diary of a Wimpy Kid"* Josip Juraj Strossmayer University of Osijek. Faculty of Education.

The realization of attitude in the “*Diary of a Wimpy Kid - No.1*”

Abstract: Jeff Kinney's *Diary of a Wimpy Kid* is regarded as a literary achievement with significant appeal to children all over the world. The author constructs an “anti-hero” character, Greg Heffley, whose humor arises from the language he uses to express his evaluations of himself and the entities around him as a middle school student. This study investigates how “Attitude” language (Martin & White, 2005) is used to construct the character of Greg Heffley. The results indicate that he is the primary appraiser of these evaluations. His assessments are characterized by negative Judgements of others’ capacity and negative Appreciations of objects and events. Regarding Affect, the findings show that the expressions refer largely to Greg's own negative feelings. This study demonstrates Jeff Kinney's success in applying the Attitude subsystem to character construction. These findings may help readers better understand the character of Greg Heffley, as well as assist writers in evaluating their own manuscripts through the Attitude subsystem.

Key words: *Diary of a Wimpy Kid*; appraisal theory; evaluative; attitude; humor.