

NGÔN NGỮ HỌC VÀ VIỆT NGỮ HỌC

ĐẶC ĐIỂM TỪ VỰNG TRONG TRUYỆN TRANH MANGA NHẬT BẢN (KHẢO SÁT QUA BA BỘ TRUYỆN TRANH DORAEMON, CONAN VÀ ONE PIECE...)

ĐỖ THỊ THU HƯƠNG* - NGUYỄN ĐỨC HUYNH**

TÓM TẮT: Truyện tranh Manga là thể loại văn bản tự sự được nhiều bạn trẻ Việt Nam yêu thích, say mê tìm đọc. Truyện tranh Manga có sự kết hợp hài hoà giữa kênh chữ và kênh hình, trong đó kênh chữ, tức yếu tố ngôn ngữ mang những đặc trưng riêng biệt của thể loại truyện tranh, đó là ngôn ngữ hội thoại. Các đoạn hội thoại trong truyện tranh rất tự nhiên, gắn gũi với lời ăn tiếng nói hằng ngày, trong đó, yếu tố từ vựng thể hiện rất rõ đặc trưng này. Bài viết tìm hiểu đặc điểm từ vựng của truyện tranh Manga, một yếu tố tạo nên sức hấp dẫn của truyện. Các phương pháp nghiên cứu được chúng tôi sử dụng bao gồm: phương pháp miêu tả, phương pháp phân tích và thủ pháp thống kê, phân loại. Với các phương pháp và thủ pháp này, bài viết đã làm sáng tỏ một số đặc điểm từ vựng của truyện tranh Manga như sử dụng từ ngữ hội thoại, sử dụng từ ngữ xưng hô, sử dụng từ tượng thanh,... Các kết quả phân tích đặc điểm từ vựng của truyện tranh Manga góp phần lí giải sức hấp dẫn của truyện đối với một bộ phận thanh thiếu niên Việt Nam.

TỪ KHOẢ: truyện tranh Manga; từ ngữ; từ ngữ hội thoại; từ tượng thanh; từ xưng hô.

NHẬN BÀI: 15/5/2022.

BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG: 4/7/2022

1. Mở đầu

Truyện tranh Manga là thể loại văn bản phổ biến trong xã hội hiện đại. Đó là một loại văn bản tự sự được độc giả Việt Nam yêu thích và say mê tìm đọc. Nó đã trở thành một món ăn tinh thần không thể thiếu đối với một bộ phận thanh thiếu niên Việt Nam. Một trong những yếu tố tạo nên sức hút của truyện đó là yếu tố ngôn ngữ. Ngôn ngữ trong truyện tranh mang đặc điểm của ngôn ngữ hội thoại thường ngày như tính tự nhiên, sinh động, tính cá thể, v.v. trong đó yếu tố từ vựng thể hiện rõ đặc trưng của ngôn ngữ hội thoại trong truyện tranh. Bài viết của chúng tôi tìm hiểu về đặc điểm từ vựng - một yếu tố ngôn ngữ tiêu biểu trong truyện tranh Manga, qua đó lí giải phần nào sức hấp dẫn của truyện đối với bạn đọc Việt Nam.

Bài viết sử dụng các phương pháp và thủ pháp sau:

- Phương pháp miêu tả: được sử dụng để miêu tả các kết quả khảo sát, từ đó làm sáng tỏ các đặc điểm từ vựng trong truyện tranh Manga.
- Phương pháp phân tích: được dùng để phân tích các ngữ liệu khảo sát, từ đó tạo dựng “bức tranh” đầy đủ, hệ thống về đặc điểm từ vựng của truyện tranh Manga.
- Thủ pháp thống kê, phân loại: được dùng để thu thập, phân loại các đặc điểm từ vựng nổi bật trong truyện tranh Manga.

2. Đặc điểm từ vựng trong truyện tranh Manga Nhật Bản

2.1. Kết quả khảo sát

Chúng tôi đã tiến hành khảo sát đặc điểm từ vựng trong ba bộ truyện tranh Doraemon, Conan, One Piece và thu được kết quả như sau:

STT	Đặc điểm từ vựng	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Từ ngữ hội thoại	19426	67,64
2	Sử dụng từ ngữ xưng hô	4633	16,13
3	Sử dụng từ tượng thanh	4443	15,5
4	Sử dụng thành ngữ, quán ngữ	115	0,4
5	Sử dụng từ ngữ chỉ món ăn	103	0,34
<i>Tổng</i>		28720	100

2.2. Miêu tả đặc điểm từ vựng trong truyện tranh Manga Nhật Bản

* PGS.TS; Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2; Email: dothuhuong@hpu2.edu.vn

** Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2; Email: nh880935@gmail.com

2.2.1. Từ ngữ hội thoại trong truyện tranh Manga

Trong truyện tranh Manga, các nhân vật thường xuyên sử dụng ngôn ngữ đối thoại, vì vậy, các từ ngữ hội thoại được sử dụng rất phổ biến. Trong lời nói của mình, các nhân vật thường xuyên sử dụng lớp từ ngữ này, đặc biệt là các tiểu từ tình thái. Các tiểu từ tình thái được sử dụng nhiều trong truyện như *đấy* (2340 lần xuất hiện), *cơ* (1874 lần), *nhé* (1640 lần), *nhi* (1638 lần), *hả* (1521 lần), *cơ mà* (1287 lần), *cơ chứ* (1170 lần), *chứ* (936 lần),... Ví dụ:

- (1) Chaien: “*Dám hoạnh hoẹ tao làm cái trò gì hả?*”
- (2) Doraemon: “*Cậu hài lòng rồi chứ!*”
- (3) Conan: “*Trường mình có thi miss à?*”
- (4) Mori Kogoro: “*À, vụ 20 năm trước hả ...*”
- (5) Taiyama Kaoru: “*Tại sao ư?*”
- (6) Luffy: “*Liệu có đúng là Wano chưa nhi ...?*”

Như vậy, có thể khẳng định, các tiểu từ tình thái xuất hiện trong lời thoại của các nhân vật trong truyện tranh Manga Nhật Bản rất phong phú. Có thể khái quát một số đặc điểm của tiểu từ tình thái trong truyện tranh Manga như sau:

- Về vị trí, các tiểu từ tình thái này thường đứng cuối câu. Trong một số trường hợp, chúng cũng xuất hiện cả ở đầu câu và cuối câu. Ví dụ:

- (7) *Ừa, cậu đi họp cơ mà?*
- (8) *Ơ, ngon mà.*

- Các tiểu từ tình thái còn là dấu hiệu để nhận biết mục đích của phát ngôn. Thông qua các tiểu từ tình thái, người đọc có thể nhận biết phát ngôn đó để hỏi hay đề nghị, ra lệnh hay bộc lộ cảm xúc. Ví dụ:

- (9) Thanh tra Magure: *Nhưng khẩu vị của ông lạ nhi? Ai lại ăn trứng cuộn với nước sốt.*
Morooka Gunzo: *Ơ? Ngon mà?*

Tiểu từ *nhi* trong lời nói của thanh tra Magure cho thấy phát ngôn này không phải là một câu hỏi mà đó là sự thể hiện thái độ ngạc nhiên của thanh tra Magure khi thấy Morooka ăn trứng cuộn với nước sốt. Tiểu từ *ơ* trong câu trả lời của Morooka cũng bộc lộ sự ngạc nhiên không kém khi thanh tra Magure không biết rằng ăn trứng cuộn với nước sốt rất ngon.

- Các tiểu từ tình thái giúp người nói thể hiện tình cảm, cảm xúc của mình, đồng thời thể hiện mối quan hệ giữa người nói và người nghe. Thông qua các tiểu từ tình thái, người đọc thấy được đó là mối quan hệ bạn bè, thân mật suông sẻ hay quan hệ trên vai - dưới vai... giữa các nhân vật giao tiếp. Ví dụ, đoạn đối thoại giữa Xeko và Chaien:

- (10) Xeko: *Ế, con bọ đó tớ bắt được mà.*
Chaien: *Tớ mượn chơi một lúc không được à?*

Nhờ sự xuất hiện của các tiểu từ tình thái mà lời thoại của các nhân vật trong truyện trở nên gần gũi, tự nhiên, mang hơi thở của cuộc sống. Các tiểu từ tình thái này vừa giúp các nhân vật bộc lộ được tình cảm, cảm xúc của mình đối với người nghe vừa tạo không khí giao tiếp tự nhiên. Đây có lẽ cũng là một yếu tố tạo nên sự gần gũi của truyện tranh Manga đối với các bạn thanh thiếu niên Việt Nam.

2.2.2. Từ ngữ xưng hô trong truyện tranh Manga

Từ ngữ xưng hô được các nhân vật trong truyện tranh Manga sử dụng trong quá trình hội thoại. Truyện tranh Manga đặc biệt chú trọng đến đối thoại giữa các nhân vật, vì vậy, từ ngữ xưng hô cũng được sử dụng rất phổ biến trong thể loại truyện này. Dưới đây là bảng thống kê, phân loại các từ ngữ xưng hô điển hình trong truyện tranh Manga Nhật Bản:

STT	Từ ngữ xưng hô	Số lần	Tỉ lệ %
1	Xưng hô bằng danh từ	2376	51,28%
2	Xưng hô bằng đại từ	1186	25,59%
3	Xưng hô bằng tổ hợp từ	1071	23,12%
Tổng		4633	100%

Kết quả khảo sát cho thấy, có ba cách xưng hô trong truyện tranh Manga, trong đó xưng hô bằng danh từ chiếm tỉ lệ cao nhất 51,28%, xưng hô bằng đại từ đứng thứ hai với 25,59% và xưng hô bằng tổ hợp từ được sử dụng ít nhất với 23,12%.

Qua khảo sát, chúng tôi nhận thấy hệ thống từ ngữ xưng hô trong truyện tranh Manga rất phong phú, tinh tế và giàu sắc thái biểu cảm. Các nhân vật trong truyện tranh Manga đã căn cứ vào đối tượng cần giao tiếp và các đặc điểm khác nhau của tình huống giao tiếp để xưng hô sao cho thích hợp.

Về cách xưng hô bằng danh từ: Các xưng hô này chiếm số lượng nhiều nhất với 2.376 lần xuất hiện, chiếm tới hơn một nửa các từ ngữ xưng hô được sử dụng trong truyện tranh Manga (51,28%). Các từ ngữ xưng hô bằng danh từ lại rất đa dạng, phong phú, có thể phân loại thành một số tiểu nhóm xưng hô bằng danh từ như xưng hô bằng danh từ riêng (1286 lần), xưng hô bằng danh từ thân tộc (680 lần), xưng hô bằng danh từ chỉ giới tính, quan hệ xã hội, nghề nghiệp, chức vụ (312 lần), xưng hô bằng danh từ chung (98 lần).

Trong số các cách xưng hô bằng danh từ thì xưng hô bằng danh từ riêng được sử dụng nhiều nhất chiếm khoảng 54,12% tổng số các từ ngữ xưng hô bằng danh từ. Tác giả thường xuyên sử dụng danh từ riêng là tên cụ thể của từng nhân vật trong xưng hô, giao tiếp hàng ngày. Ví dụ: *Conan, Kudo Shinichi, Sonoko, Doitokatsu, Suzuki Sonoko, Tanaka Kikue, Hamano Toshiya, Kuroda Naoko, Ara Yashinori, Sugama Kiyohiro, Ran Mori, Nishiyama, Ran, Kinoshita Yoshiroo*,... Cách xưng hô này giúp cho mối quan hệ của các nhân vật trở nên gần gũi, thân thiết, có sự gắn kết tình cảm và dễ dàng bộc lộ cảm xúc. Đồng thời, việc dùng tên riêng để xưng hô còn thể hiện tính lịch sự, thân tình nhưng không quá suồng sã trong giao tiếp của các nhân vật. Kiểu xưng hô này thường bắt gặp trong giao tiếp giữa các thành viên trong gia đình, các nhân vật có quan hệ họ hàng với nhau, giữa bạn bè hay một số mối quan hệ thân hữu khác trong xã hội. Phần lớn, các nhân vật gọi thẳng tên nhau như bố gọi con, chị gọi em, bạn bè gọi nhau hay đồng nghiệp chào hỏi nhau. Khi dùng danh từ riêng để xưng hô, các nhân vật thường thể hiện rõ tình cảm triu mến, ấm áp, yêu quý và sự nồng hậu đối với nhau. Ví dụ:

(11) Xuka: “*Nobita! Cậu biết bơi rồi à?*” [3, tr.42].

(12) Kazuha: “*Heiji có về trước khi trời sáng không nhỉ...*” [1, tr.125].

(13) Usop: “*Thế là chuyện quái gì!!! Luffy!!! Zoro!!! Sanji!!!*” [2, tr.93].

Danh từ thân tộc được dùng để xưng hô chiếm số lượng nhiều thứ hai với 680 lần xuất hiện, chiếm khoảng 28,62% danh từ xưng hô trong truyện tranh Manga. Các danh từ thân tộc được các nhân vật sử dụng nhiều trong các mối quan hệ gia đình, họ hàng và một số mối quan hệ xã hội mang tính chất thân tình khác. Từ đó, giúp rút ngắn lại khoảng cách trong giao tiếp và mối quan hệ giữa các nhân vật với nhau. Điều này cũng giúp nhận thấy được tình cảm thân thiết, sự gần bó và sự tin tưởng lẫn nhau giữa các nhân vật. Một số danh từ thân tộc thường dùng trong truyện tranh Manga Nhật Bản là: *bác, chú, cậu, cháu, cô, em, chị, anh, bố, bà, mẹ, vợ, phụ vương, con, mẫu hậu, ông*,... Cách xưng hô bằng các danh từ thân tộc phải chú ý đến đối tượng giao tiếp là ai để xưng hô sao cho phù hợp, lịch sự và thể hiện thái độ tôn trọng đối với người giao tiếp. Ngoài các danh từ thân tộc độc lập trên, trong Manga còn xuất hiện một số danh từ thân tộc theo kiểu ghép như: *chị em, cô chú, ông bà, bố mẹ*,... Chính sự đa dạng của các cách kết hợp danh từ thân tộc này trong xưng hô đã giúp cho các cuộc hội thoại trở nên hấp dẫn, phong phú và bộc lộ được tâm tư, tình cảm của các nhân vật. Ví dụ:

(14) Bà Nobi Tamako: “*Nobita, con đi chợ cho mẹ nhé!*” [3, tr.24]

(15) Conan: “*Nếu là cháu, chắc chắn cháu sẽ không rời khỏi chỗ đó. Nhờ có người vô tội nào đó cảm nhâm và uống phải li rượu độc ấy thì sao*” [1, tr.136].

Thanh tra Magure: “*Bác hiểu rồi ...*” [1, tr.136].

(16) Thâm phán vương quốc Drum Kuromarimo: “*Gì vậy chú? Cậu lại nghĩ chuyện phức tạp nữa rồi! Thôi uống đi, uống đi*” [2, tr.111].

Bên cạnh sử dụng danh từ riêng để xưng hô, danh từ chỉ giới tính, quan hệ xã hội, nghề nghiệp, chức vụ cũng được sử dụng phổ biến, chiếm khoảng 13,14% tổng số các danh từ xưng hô. Cách xưng hô này cho thấy được vị trí, vai trò, vị thế xã hội, công việc của các nhân vật tham gia giao tiếp. Các

danh từ chỉ giới tính, quan hệ xã hội, nghề nghiệp, chức vụ này chủ yếu xuất hiện ở ngôi thứ hai trong giao tiếp. Chẳng hạn: *sếp, cảnh sát, phóng viên, thanh tra, hoàng hậu, hội trưởng, tù trưởng...* Cách xưng hô này cũng cho thấy được sự tôn trọng công việc, nghề nghiệp, chức vụ của các nhân vật khi tham gia giao tiếp. Ví dụ:

(17) Nobita: “*Có thầy giáo hướng dẫn thật nè!*” [3, tr.56].

(18) Conan: “*Cháu là thám tử Edogawa Conan!*” [1, tr.142].

Trung úy Sato: “*Thám tử?*” [1, tr.142].

(19) Người dân Skypia: “*Các chiến binh thì sao. Thưa tù trưởng!?! Họ vẫn chưa trở về từ “Upperyard”!!!*” [2, tr.157].

Tiếp theo là xưng hô bằng đại từ. Nhóm xưng hô này được sử dụng nhiều thứ hai sau nhóm danh từ với 1.186 lần xuất hiện chiếm khoảng 25,59% trong truyện tranh Manga Nhật Bản. Tuy chỉ chiếm số lượng tương đối trong ngôn ngữ truyện tranh nhưng đại từ có một vai trò vô cùng quan trọng trong giao tiếp của các nhân vật với nhau. Các đại từ xưng hô này giúp cho các cuộc hội thoại mang tính khách quan và thể hiện rõ nét thái độ, quan điểm, sự nhìn nhận của các nhân vật trong quá trình tham gia giao tiếp. Trong truyện tranh Manga Nhật Bản, các đại từ xưng hô được phân biệt theo ngôi và số. Ví dụ: *tôi, tao, tớ, ta, mình...* (ngôi thứ nhất số ít); *ngươi, mày, ai...* (ngôi thứ 2 số ít); *chúng mày, bọn mi, các ngươi...* (ngôi thứ hai số nhiều). Các đại từ xưng hô này được các nhân vật sử dụng linh hoạt tùy vào từng đối tượng, ngữ cảnh, mục đích và nội dung của cuộc giao tiếp. Truyện tranh Manga không lạm dụng các đại từ trong xưng hô để tránh tạo ra khoảng cách và khó gây được thiện cảm, sự cởi mở, thân thiện trong giao tiếp giữa các nhân vật. Trong Manga Nhật Bản, đại từ nhân xưng “tôi” được sử dụng 256 lần chiếm khoảng 21,59% số lượng đại từ tham gia vào hoạt động giao tiếp. Tiếp theo là các đại từ xưng hô “chúng ta” (126 lần), “hắn” (111 lần) và “ta” (98 lần),... Ví dụ:

(20) Nobita: “*Tao bảo mày đứng lại cơ mà!!!*” [3, tr.63].

(21) Thanh tra Magure: “*Điều duy nhất chúng ta biết được là câu chuyện này đã kết thúc tại đây*” [1, tr.93].

(22) Nico Robin: “*Phụ phụ ... ngu xuẩn ... Chúng ta đã bắt tay suốt 4 năm rồi ... Ta đã sớm biết ngươi sẽ hành động như thế!*” [2, tr.153].

Cuối cùng, xưng hô bằng tổ hợp từ. Tuy chỉ chiếm 19,88% nhưng cách xưng hô bằng các tổ hợp từ lại có cấu tạo khá đa dạng, phong phú và có những phức tạp nhất định. Các tổ hợp từ này được tác giả sử dụng lồng ghép trong lời thoại của từng nhân vật với 19 tiểu nhóm khác nhau. Ví dụ: *hậu vệ Ramus, siêu trộm Kid, ảo thuật gia Harui Fuuden, trưởng hội Nihiyama, thám tử Conan, thanh tra Magure, sư phụ Mori, Luffy đại hiệp...*

Như vậy, tìm hiểu cách sử dụng từ ngữ xưng hô qua ba bộ truyện tranh Doraemon, Conan và One Piece đã cho thấy, các từ xưng hô xuất hiện với một tần số đậm đặc trong các cuốn truyện này. Các đại từ xưng hô được sử dụng rất linh hoạt, đa dạng với nhiều kiểu loại khác nhau. Chính hệ thống từ ngữ xưng hô đã tạo nên mối quan hệ gần gũi, thân tình giữa các nhân vật. Điều này góp phần tạo nên sự đặc sắc và hấp dẫn, sinh động trong cách thức sử dụng ngôn ngữ truyện tranh của các Mangaka Nhật Bản.

2.2.3. Từ tượng thanh trong truyện tranh Manga

Kết quả khảo sát cho thấy, trong truyện tranh Manga Nhật Bản, từ tượng thanh chiếm một số lượng rất lớn và được chia thành nhiều loại. Kết quả thống kê được thể hiện trong bảng dưới đây:

STT	Từ tượng thanh	Số lần	Tỉ lệ %
1	Mô phỏng âm thanh của con người	4131	92,97%
2	Mô phỏng âm thanh của đồ vật	136	3,06%
3	Mô phỏng âm thanh của động vật	114	2,57%
4	Mô phỏng âm thanh của tự nhiên	54	1,22%
5	Mô phỏng âm thanh hiệu ứng trong điện ảnh	8	0,18%
Tổng		4443	100%

Qua khảo sát, có thể chia từ tượng thanh trong truyện tranh Manga thành năm nhóm, trong đó nhóm từ ngữ *mô phỏng âm thanh của con người* được sử dụng nhiều nhất chiếm 92,97%. Đứng thứ hai là nhóm từ ngữ *mô phỏng âm thanh của đồ vật* chiếm 3,06%, nhóm từ *mô phỏng âm thanh của động vật* đứng thứ ba, chiếm 2,57%, thứ tư là nhóm từ ngữ *mô phỏng âm thanh của tự nhiên* chiếm 1,22% và cuối cùng là nhóm từ ngữ *mô phỏng âm thanh hiệu ứng trong điện ảnh* chiếm 0,18%. Các nhóm từ tượng thanh xuất hiện trong truyện tranh Manga mang các đặc trưng riêng biệt, vừa thể hiện các loại âm thanh phong phú trong truyện tranh, vừa góp phần biểu đạt nội dung của truyện.

Bên cạnh lớp từ tượng thanh, khi khảo sát các từ đơn mô phỏng âm thanh, chúng tôi còn bắt gặp hiện tượng biến đổi nguyên âm trong các từ này.

Trước hết, các từ tượng thanh trong truyện tranh Manga đã tái hiện lại vô vàn các âm thanh trong đời sống hàng ngày. Trong đó có những âm thanh do con người phát ra (*xuyt, xì, thịch...*), có những âm thanh bắt chước tiếng kêu của động vật (*gâu gâu gâu, gừi, meo meo meo, hi hi hi, cục cục tác, khẹt khẹt...*), có những âm thanh của đồ vật (*xoảng, reng reng, pằng...*), có những âm thanh mô phỏng hiệu ứng trong điện ảnh (*ten, tên tên ten, ta da...*). Những từ tượng thanh này đã tạo nên một thế giới âm thanh “ồn ào”, hỗn tạp. Nhờ lớp từ tượng thanh, các sự vật trong truyện tranh Manga hiện lên tự nhiên, gần gũi và và chân thực. Sự vật hay con người trong truyện không xuất hiện ở trạng thái tĩnh mà trong trạng thái động, luôn phát ra những âm thanh quen thuộc trong cuộc sống hàng ngày.

Về mặt cấu tạo, các từ tượng thanh trong truyện tranh Manga chủ yếu là từ đơn mô phỏng âm thanh và từ lấy tượng thanh. Các từ ghép tượng thanh cũng xuất hiện trong truyện tranh Manga nhưng số lượng không nhiều. Dưới đây là bảng thống kê, phân loại các từ tượng thanh xét về mặt cấu tạo có tần số xuất hiện cao trong truyện tranh Manga Nhật Bản:

STT	Từ tượng thanh	Số lần	Tỉ lệ %
1	Từ đơn	2413	56,84%
2	Từ lấy	1832	43,16%
Tổng		4443	100%

Qua bảng trên, có thể thấy các từ đơn phỏng thanh được sử dụng nhiều nhất với 2.413 lần xuất hiện, chiếm 56,84%. Đứng thứ hai là các từ lấy tượng thanh (chiếm 43,16%).

Trước hết là các từ đơn mô phỏng âm thanh đơn lẻ của sự vật. Có thể thấy, số lượng các từ đơn phỏng thanh trong Manga rất lớn, đủ để có thể mô tả được mọi thanh âm của các sự vật - hiện tượng trong đời sống hiện thực. Ví dụ: *xoảng, bùm, bịch, huych, phịch, vèo, ục, xoẹt...*



Hình 1. Một số từ đơn phỏng thanh trong truyện tranh Manga Nhật Bản

Xét về mặt ý nghĩa, các từ đơn mô phỏng thanh có tác dụng nhấn mạnh vào tính chất chắc, khỏe, sự dứt khoát, nhanh và mạnh của các âm thanh được mô phỏng. Chính vì vậy, các từ đơn phỏng thanh thường không có sự ngân nga và sự lên xuống của thanh điệu mà thường là những âm thanh ngắn, gọn, dứt khoát. Bên cạnh các từ đơn mô phỏng âm thanh, các từ lấy cũng xuất hiện khá nhiều trong truyện tranh Manga, đặc biệt là các từ lấy tượng thanh. Từ lấy tượng thanh trong Manga có thể chia thành hai loại: từ lấy đôi và từ lấy tư. Các từ lấy đôi lại bao gồm lấy toàn bộ và lấy bộ phận. Ví dụ:

(23) *Hihi*: mô phỏng âm thanh tiếng cười nhỏ, độ vang thấp của con người.

(24) *Oa oa*: mô phỏng âm thanh tiếng khóc, độ vang lớn, kéo dài liên tục của con người trong một khoảng thời gian dài.

(25) *Cạch cạch*: mô phỏng âm thanh gọn, đanh và khô do hai vật cứng va chạm liên tục vào nhau.

(26) *Rầm rầm*: mô phỏng âm thanh tiếng động có độ vang lớn tràn trải khắp không gian, diễn ra liên tục trong một khoảng thời gian dài và có độ rền lớn. Âm thanh này thường diễn tả khí thế, sức mạnh và tầm vóc của sự vật - hiện tượng.

(27) *Véo véo*: mô phỏng âm thanh của một vật lướt qua rất nhanh, chớp nhoáng với những chuyển động liên tục không ngừng nghỉ tạo ra những thanh âm khó có thể nghe thấy.



Hình 2. Một số từ láy đôi phỏng thanh trong truyện tranh Manga Nhật Bản

Quan sát các từ láy trong truyện tranh Manga Nhật Bản, chúng tôi nhận thấy, các từ láy bộ phận trong truyện tranh chủ yếu là các từ láy vẫn hoặc láy toàn bộ, rất ít khi xuất hiện từ láy âm. Ví dụ:

(28) *Lách tách*: mô phỏng âm thanh tiếng nổ nhẹ của củi khi bếp lửa đang cháy.

(29) *Lạch cạch*: mô phỏng âm thanh tiếng động gọn, trầm của hai vật cứng khi va chạm vào nhau.

(30) *Bành bành*: mô phỏng âm thanh tiếng vỗ vào các vật mềm, có độ đàn hồi, tiếng vọng lại đanh và mạnh.

(31) *Bình bịch*: mô phỏng âm thanh tiếp giậm chậm nhanh, dồn dập, tiếng vọng chắc, khỏe và có độ rền vang.

(32) *Xình xịch*: mô phỏng âm thanh tiếng tàu hỏa trầm và đều được phát ra liên tục như tiếng của máy nổ.

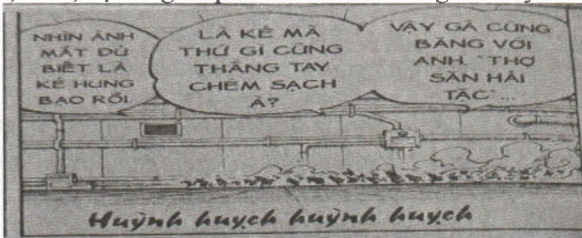
Các từ láy tư cũng xuất hiện khá nhiều trong truyện tranh Manga. Chúng có tác dụng diễn tả âm thanh của các sự vật - hiện tượng một cách cụ thể, sinh động và có tính chất rõ rệt hơn các từ láy đôi. Các từ láy tư phỏng thanh cũng góp phần tạo ra được nhiều cảm giác khác nhau trực tiếp tác động vào tâm sinh lí của con người. Ví dụ, các từ *lục cục lục cục*, *pi po pi po*, *vo ve vo ve* có vần, có nhịp điệu rõ ràng, cụ thể và đầy sinh động. Âm phát ra nghe vui tai khiến cho người nghe cảm thấy thích thú, hào hứng:

(33) *Lục cục lục cục*: mô phỏng âm thanh tiếng động của nhiều vật cứng va đập vào nhau không đều, liên tiếp trong một khoảng thời gian ngắn.

(34) *Pi po pi po*: mô phỏng âm thanh của xe cấp cứu đang trong tình trạng nguy cấp, cần khẩn trương kịp thời tiến hành cứu chữa cho các bệnh nhân đang nguy kịch.

(35) *Kình coong kình coong*: mô phỏng âm thanh của tiếng đồng hồ kêu liên tục, dồn dập báo hiệu thời gian đã điếm trong một khoảng thời gian nhất định.

(36) *Vo ve vo ve*: mô phỏng âm thanh tiếng đập cánh liên tục với tần suất cao hoặc tiếng kêu nhỏ, rè rè, độ vang thấp của con muỗi trong khi bay.



Hình 3. Một số từ láy tư phỏng thanh trong truyện tranh Manga Nhật Bản

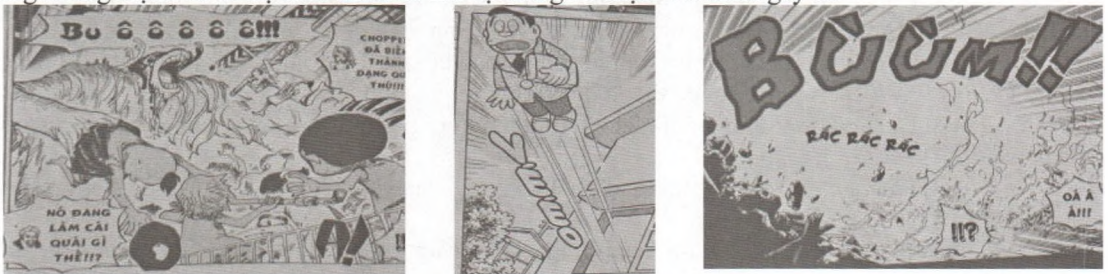
Như vậy, có thể thấy các từ tượng thanh trong Manga được sử dụng đa dạng và linh hoạt. Nhờ các từ tượng thanh mà thế giới âm thanh trong truyện tranh Manga hiện lên vô cùng sinh động và chân

thực. Đó là những âm thanh của đời sống thường ngày: tiếng còi xe, tiếng côn trùng đập cánh, tiếng chân chạy huỳnh huých, tiếng cùi nổ trong lò lép bếp... Âm thanh các sự vật va đập vào nhau tạo nên một thế giới “ồn ào”, sôi động, náo nhiệt trong truyện tranh Manga. Chính các từ tượng thanh đã góp phần làm cho nội dung truyện tranh trở nên sinh động, gần gũi với đời thường. Vận dụng linh hoạt lớp từ này, các Mangaka đã làm cho đời sống của các sự vật - hiện tượng trong Manga trở nên chân thực, mang âm vang của đời sống con người.

Bên cạnh các từ tượng thanh, truyện tranh Manga còn sử dụng hiện tượng biến đổi nguyên âm và kéo dài nguyên âm của một số từ đơn mô phỏng âm thanh. Hiện tượng biến âm này biểu thị sự thay đổi về trường độ, cường độ, âm sắc, của âm thanh trong hoạt động giao tiếp hàng ngày. Điều này làm cho truyện tranh trở nên gần gũi và có mối quan hệ mật thiết với đời sống con người. Ví dụ:

(37) *Waaaaah*: mô phỏng âm thanh của sự ngạc nhiên, độ vang xa, mạnh, có nhịp điệu, thanh âm rõ nét và có sự kéo dài của âm thanh trong không gian.

(38) *Keeeeet*: mô phỏng âm thanh tiếng động đanh, rít lên nhưng có sự kéo dài, liên tục, vang nhưng không mạnh và có độ chắc khoẻ do hai vật cứng va chạm với nhau gây ra.



Hình 4. Một số từ tượng thanh kéo dài nguyên âm [I, ô, e, u, ...] trong truyện tranh Manga Nhật Bản

Ngoài ra còn rất nhiều các từ tượng thanh khác cũng được kéo dài nguyên âm chính hoặc có sự biến đổi nguyên âm. Việc sử dụng các quy tắc kéo dài nguyên âm cũng như sự biến đổi nguyên âm đã tạo ra cho các từ tượng thanh trong truyện tranh Manga Nhật Bản có vần, nhịp, có ngữ điệu và sự hoà phối thanh điệu rõ nét. Đồng thời, các từ tượng thanh này cũng cho thấy sự biến đổi đa dạng của ngôn ngữ khi đi vào truyện tranh để có thể diễn tả rõ ràng, chân thực và đầy sinh động những sự vật - hiện tượng của đời sống con người.

2.2.4. Từ ngữ chỉ món ăn

Khảo sát từ ngữ trong truyện tranh Manga, chúng tôi đã thu thập được một danh sách đa dạng các món ăn từ nhiều nền ẩm thực trên thế giới và cả các món ăn của Nhật Bản. Theo *Từ điển tiếng Việt* (2003) *món* là “*từ chỉ từng đơn vị những thức ăn đã được chế biến theo một quy cách nhất định*”, *ăn* là “*tự cho vào cơ thể thức nuôi sống*”. Từ hai định nghĩa cơ bản trên, có thể hiểu khái quát, *món ăn* là từ chỉ những loại thức ăn đã được chế biến theo những quy cách nhất định để nuôi sống cơ thể người.

Kết quả khảo sát các từ ngữ chỉ món ăn trong truyện tranh Manga được trình bày trong bảng dưới đây:

STT	Tên gọi món ăn	Số lượng	Tỉ lệ %	Ví dụ
1	Các món ăn theo cách thức chế biến	6	3,97	<i>món nướng, món xào, món chiên, món hấp...</i>
2	Các món ăn theo nguyên liệu chế biến	21	13,9	<i>món bạch tuộc viên, món đậu phụ Tứ Xuyên, món Macedonia hoa quả, món com năm đường, món súp rong biển lạnh, món súp ngao sò Hamanguri...</i>
3	Các loại bánh	26	17,21	<i>bánh Mochi, bánh Dango, Bánh Taiyaki, bánh Takoyaki, bánh kem sốt, bánh bao nhân đậu</i>

4	Các loại mì	20	13,23	mì Ramen, mì Miso Ramen, mì Shio Ramen...
5	Các loại nước uống	11	7,28	nước trà, nước cam, nước dưa hấu, nước hồng trà, nước soda, nước cola,...
6	Các món ăn khác	67	44,37	Rượu sake, sashimi, kakigori, sushi, Tsukemen...
	Tổng	151	100	

Qua bảng khảo sát có thể khẳng định, các món ăn trong truyện tranh Manga xuất hiện khá phổ biến. Chúng đã tạo nên một thế giới ẩm thực phong phú, Á-Âu pha trộn. Tổng số các món ăn xuất hiện trong truyện tranh Manga là 151 món ăn, trong đó nhiều nhất phải kể đến các loại bánh với 26 loại bánh khác nhau (chiếm 17,21%), tiếp đến là các loại mì với 20 loại, chiếm 13,23%,... Các món ăn khác xuất hiện lẻ tẻ, bao gồm nhiều loại như: *Ktsudon* (món cơm sừn cốt lết), *Donburi* (cơm ăn kèm với thịt hoặc cá truyền thống), *canh Miso*, *cơm cà-ri*, *pho mát*, *xúc xích*, *kẹo bông*, *mứt dâu*...chiếm 44,37%. Quan sát tên gọi các món ăn, chúng tôi nhận thấy một số đặc điểm như sau:

- Thứ nhất, rất nhiều các món ăn được gọi bằng tên riêng. Hầu hết những món ăn này đều do người Nhật chế biến, chúng mang đặc trưng ẩm thực của xứ sở hoa anh đào. Chúng tôi đã thống kê được khoảng 60 món ăn được gọi bằng tên riêng. Ví dụ: *Sashimi*, *Kakigori*, *Ktsudon*, *Donburi*, *Miso*, *Hamaguri*, *Souffle*, *Kushi-Dango*, *Nikuman*, *Tamagoyaki*,...; tên các loại bánh: *bánh Mochi*, *bánh Dango*, *Bánh Taiyaki*, *bánh Takoyaki*, *bánh Baumkuchen*...; tên các loại mì: *mì Ramen*, *mì Miso Ramen*, *mì Shio Ramen*, *mì Shoyyu Ramen*, *mì Tonkotsu Ramen*, *mì Ramen Đại vương Enma*,... *Sashimi* là một món ăn truyền thống Nhật Bản mà thành phần chính là các loại hải sản tươi sống. *Kakigori* là một món tráng miệng được làm từ đá bào Nhật Bản, bên trên có nước siro và một chất tạo ngọt, thường là sữa đặc. *Miso* là một món canh truyền thống của Nhật Bản bao gồm phần nước dùng được nấu cùng với tương miso và một số nguyên liệu khác như đậu phụ, rong biển. Có thể thêm một số nguyên liệu khác vào món canh tùy từng khu vực, từng mùa và sở thích cá nhân của mỗi người.

- Trong số các món ăn xuất hiện trong truyện, chúng tôi nhận thấy có rất nhiều món ăn quen thuộc với người châu Á như *bánh dẻo*, *bánh dày*, *bánh trôi*, *bánh rán*, *bánh nướng*, *bánh nếp*, *bánh bao nhân đậu*, *bánh dày nhân đậu đỏ*, *cơm nếp đường*, *khoai tây nướng*, *khoai tây chiên*, *mì vẫn thần*, *đậu phụ Tứ Xuyên*, *thịt nướng*, *thịt viên*, *thịt hầm*, *trứng rán*... Tuy vậy, chúng được chế biến theo cách riêng của người Nhật sao cho phù hợp với khẩu vị của người dân nơi đây. Ví dụ: món bánh rán, đây là loại bánh có vỏ mỏng được chế biến bằng bột gạo nếp, gạo tẻ, bên trong có nhân đậu đỏ. Món bánh này đã trở thành món ăn quốc dân của xứ sở hoa anh đào. Cách làm loại bánh này như sau: Người ta đổ một lớp bột mỏng cán thành khuôn tròn, đều trên mặt chảo đã được quét một lớp dầu được đun nóng. Rán bánh cho đến khi bánh chín vàng đều hai mặt để có độ dẻo và xốp thích hợp. Sau đó có thể phết nhân đậu đỏ ở giữa hai mặt bánh và thưởng thức.

- Là một hòn đảo giữa biển khơi, Nhật Bản có nguồn hải sản phong phú, vì vậy hải sản là món ăn quen thuộc với người dân xứ vạn đảo. Điều này được phản ánh rõ nét trong tên gọi các món ăn của người Nhật. Ví dụ: *bánh cá nướng*, *bánh bạch tuộc nướng*, *bạch tuộc viên*, *súp rong biển lạnh*, *súp ngao sò Hamaguri*...

Với một số lượng các món ăn tương đối lớn nên việc gọi tên các món ăn có ý nghĩa vô cùng quan trọng và cần thiết trong truyện tranh Manga. Việc định danh này không chỉ giúp phân biệt món ăn này với món ăn khác mà còn giúp hiểu hơn về văn hoá ẩm thực của quốc gia đó. Chính vì vậy, có thể thấy, trong truyện tranh Manga, hệ thống từ ngữ được sử dụng để định danh, gọi tên các món ăn cũng trở nên đa dạng và có sự giao thoa Đông - Tây rõ nét. Các từ ngữ gọi tên món ăn đã tạo nên một trường nghĩa chỉ món ăn hết sức phong phú và đa dạng trong truyện tranh Manga.

2.2.5. Sử dụng thành ngữ, quán ngữ

Trong truyện tranh Manga Nhật Bản, việc sử dụng các thành ngữ, quán ngữ trong lời thoại của nhân vật cũng rất được chú trọng. Các tác giả truyện tranh sử dụng hai loại ngữ cố định này nhằm tạo nên không khí giao tiếp, khiến lời thoại của các nhân vật trở nên gần gũi, tự nhiên, giống như lời ăn tiếng

nói hàng ngày. Dưới đây là bảng kết quả thống kê thành ngữ, quán ngữ trong truyện tranh Manga Nhật Bản:

STT	Đặc điểm	Số lần	Tỉ lệ %
1	Thành ngữ	64	55,65%
2	Quán ngữ	51	44,35%
Tổng		115	100%

Qua khảo sát, có thể thấy số lượng thành ngữ được sử dụng nhiều hơn quán ngữ trong lời thoại của các nhân vật truyện tranh Manga. Có 64 thành ngữ xuất hiện trong truyện, chiếm 55,65%, trong khi đó các quán ngữ có số lượng là 51, chiếm 44,35%.

Trước hết là về thành ngữ trong truyện tranh Manga. Về cấu tạo, các thành ngữ này được phân loại thành hai nhóm chính, bao gồm: thành ngữ so sánh và thành ngữ ẩn dụ. Trong đó thành ngữ ẩn dụ có số lượng nhiều hơn cả (44 thành ngữ, chiếm 68,75%), thành ngữ so sánh có số lượng ít hơn (20 thành ngữ chiếm 31,25%). Thành ngữ so sánh cũng là loại thành ngữ được sử dụng nhiều trong lời nói của các nhân vật trong truyện tranh Manga. Điểm đặc biệt là, phần lớn các thành ngữ so sánh đều có về B chỉ tên con vật. Chẳng hạn: *nhăn như khi, đẹp như tiên, chạy như bay, chậm như sên, yếu như sên, nhát như cáng ngày...* Ví dụ:

(39) Chopper: “*Anh Zoro khoẻ như voi*” [2, tr.165].

(40) Suneo: “*Không ngờ Jaian lại nhát như thỏ để! Chỉ được mỗi cái to xác chứ thần kinh thì yếu quá ... thế mà lúc nào cũng tinh vi tinh tướng*” [1, tr.86].

(41) Bô của Goriro: “*Hừ, mới bị tát một cái đã ngất xỉu... Đàn ông con trai gì mà yếu như sên*” [2, tr.78].

Sử dụng loại thành ngữ này, các nhân vật thường biểu thị thái độ chê, bai, mỉa mai hoặc chế giễu một nhược điểm hay một thói hư tật xấu của nhân vật. Chính việc sử dụng các thành ngữ so sánh đó cũng đã góp phần tạo nên tính cụ thể, sinh động trong ngôn ngữ đối thoại của các nhân vật trong truyện tranh Manga.

Tiếp theo là về quán ngữ. Các quán ngữ trong truyện tranh Manga được chia thành hai loại dựa trên phong cách ngôn ngữ được sử dụng, bao gồm: quán ngữ mang phong cách khoa học và quán ngữ mang phong cách khẩu ngữ, trong đó quán ngữ mang phong cách khoa học được sử dụng nhiều hơn cả (58,83%), tiếp đó là quán ngữ mang phong cách khẩu ngữ với 41,18%.

Thứ nhất, quán ngữ mang phong cách khoa học. Các quán ngữ này là các ngữ cố định có chức năng liên kết, chuyên ý và liên kết câu thể hiện vai của người tham gia giao tiếp trong lĩnh vực khoa học. Ví dụ: *nói tóm lại, nói cách khác, nói chính xác, tuy nhiên, giả sử, thí dụ, giả thuyết là, có nghĩa là, ngược lại, trái lại, xin nhắc lại lần nữa, khẳng định, nguyên nhân là, kết quả là, như đã nói ở trên, tóm lược lại, ý nghĩa là, có thể nói, tại sao lại, như vậy, có thể kết luận...* Sờ dĩ, quán ngữ mang phong cách khoa học xuất hiện rất nhiều trong truyện tranh Conan vì bộ truyện tranh này sử dụng rất nhiều thuật ngữ chuyên ngành, lí lẽ, lập luận và dẫn chứng trong quá trình điều tra phá án của thám tử lừng danh Conan.

Thứ hai, quán ngữ mang phong cách khẩu ngữ. Các quán ngữ này là các ngữ cố định có chức năng liên kết, chuyên ý và liên kết câu thể hiện vai của người tham gia giao tiếp trong sinh hoạt hằng ngày. Ví dụ: *hỏi không phải, trời đất quỷ thần ơi, hú hồn hú vía, chẳng biết nữa, hình như là, chết cha, đấy, và, chả có lẽ, có lẽ là, chả có nhẽ, không lẽ, đúng là như thế, dĩ nhiên, còn ai trồng khoai đất này nữa, trời ơi, cần phải nói thêm rằng, bất kể, bỏ mẹ, chẳng qua...* Do tính chất thông dụng, phù hợp với lời ăn tiếng nói và hoạt động giao tiếp trong sinh hoạt hằng ngày nên các quán ngữ xuất hiện rất nhiều trong cả ba bộ truyện tranh Doraemon, Conan và One Piece. Các quán ngữ này giúp cho lời thoại của nhân vật có tính liên kết, mạch lạc, tự nhiên. Đồng thời, chúng còn góp phần tạo không khí giao tiếp thoải mái giữa các nhân vật. Ví dụ:

(42) Conan: “*Gã bị đánh bất tỉnh trong toilet thì được đồng bọn lột hết áo và mũ ra... Trong khi gã đến đây gọi chiến hữu cũng đã không còn mặc đồ như trước nữa. Nói cách khác, bọn cướp sẽ chọn 5 người trong số các con tin, làm họ bất tỉnh bằng kim điện ... rồi đội mũ và mặc áo ăn cướp như một kiểu hình nhân thể mạng*” [1, tr.70-71].

(43) Thám tử Mori Kogoro: “Điện thoại di động rất dễ bị nghe lén. Nhiều người tưởng rằng sử dụng nó sẽ được an toàn hơn, nhưng sự thực chẳng hề khác nhau như mọi người nghĩ! Di động vốn dĩ đã luôn phải kết nối bằng sóng nên chẳng cần phải đặt thiết bị nghe lén, người ta vẫn có thể dễ dàng bắt tín hiệu để nghe trộm! Và tất nhiên, điện thoại bàn lại càng nguy hiểm hơn!” [1, tr.29].

(44) Usop: “Chết cha, mình nhờ miệng!!” [2, tr.129].

Như vậy, việc sử dụng các thành ngữ và quán ngữ trong giao tiếp của các nhân vật đã đem lại hiệu quả và đạt được mục đích giao tiếp một cách rõ ràng và cụ thể. Sử dụng các thành ngữ, quán ngữ trong lời nói giữa các nhân vật, tác giả truyện tranh đã tạo dựng được những cuộc hội thoại tự nhiên, sinh động, gắn gũi với lời ăn tiếng nói hàng ngày.

3. Kết luận

Tóm lại, sử dụng từ ngữ hội thoại, từ ngữ xưng hô, từ tượng thanh, từ ngữ chỉ món ăn và các thành ngữ quán ngữ là những đặc điểm nổi bật về phương diện từ vựng của truyện tranh Manga. Mỗi kiểu từ vựng mang những đặc điểm riêng, song, tựu trung lại, chúng đã góp phần tạo nên tính sinh động, tính hấp dẫn, tính tự nhiên cho ngôn ngữ hội thoại trong truyện. Đây có lẽ cũng là yếu tố khiến các bạn trẻ say mê đọc truyện tranh Manga.

* Bài viết được tài trợ từ nguồn kinh phí đề tài khoa học cấp trường, mã số SV.2021.HPU2.06.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đỗ Hữu Châu (1997), *Từ vựng - ngữ nghĩa tiếng Việt*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội
2. Nguyễn Thiện Giáp (1999), *Từ vựng tiếng Việt*, Nxb Giáo dục
3. Nhiều tác giả (2020), *Cẩm nang của ROUTLEDGE và văn hóa và xã hội Nhật Bản* (Hoàng Liên, Vũ Thúy Nga, Nguyễn Thị Lan Anh dịch), Nxb Thế giới.
4. Hoàng Phê (chủ biên, 2003), *Từ điển Tiếng Việt*, Nxb Đà Nẵng, Trung tâm Từ điển học.
5. Setsu Broderick, Willimarie Moore (2016), *Phong tục Nhật Bản, Bánh gạo, hoa anh đào và lễ hội, Một năm của những lễ hội truyền thống Nhật Bản*, Nxb Phụ nữ.
6. Takao Itoi (2019), *Tìm hiểu văn hóa truyền thống Nhật Bản* (Nguyễn Thị Lan Anh dịch), Nxb Trẻ.

Nguồn ngữ liệu

1. Aoyama Goshō (2019), *Thám tử lừng danh Conan*, tập 7 đến tập 96, Nxb Kim Đồng.
2. Eiichiro Oda (2021), *One Piece*, từ tập 1 đến tập 96, Nxb Kim Đồng.
3. Fujiko F.Fujio (2009-2020), *Doraemon* tập 03, 06, 07, 10, 13, 17, 26, 37, 39, Nxb Kim Đồng.

Lexical feature in Japanese manga comics

(survey through three stories Doraemon, Conan and One piece...)

Abstract: Manga comics is a genre of narrative text loved by many young Vietnamese. Manga comics have a harmonious combination of text and image channels, in which the text channel, i.e. the language elements, have the distinct characteristics of the comic genre, which is the language of conversation. The dialogues in the comics are very natural, close to everyday conversational language, which is represented distinctly by its lexical element. Our article learns about the lexical feature of Manga comics, an element that makes it attractive. The research methods used by us include: descriptive methods, analytical methods and statistical and categorical methods. With these methods and techniques, the article has clarified some lexical features of manga comics such as the use of conversational language, address pronouns, onomatopoeic, etc. The analysis of Manga comics' lexical features contributes to explaining the attractiveness of it to Vietnamese young readers.

Key words: Manga comics; language; conversational language; onomatopoeia; address pronouns...