

## NGHỊCH LÝ CHỦ THỂ SỐ:

### ĐIỂM SÁCH *DIGITAL PERFORMANCE IN EVERYDAY LIFE*

(Đọc sách: *Digital Performance in Everyday Life*, Lyndsay Michalik Gratch and Ariel Gratch, Nhà xuất bản Routledge, 2022)

Nguyễn Khoa Anh Tuấn \*

Ngày nhận bài: 05 tháng 03 năm 2026

Ngày nhận bài sửa: 21 tháng 03 năm 2026; Ngày duyệt đăng: 21 tháng 03 năm 2026

#### TÓM TẮT

Bài điểm sách này giới thiệu một công trình lý thuyết sâu sắc nhằm giải cấu trúc sự phân chia nhị nguyên Thực - Ảo trong diễn ngôn truyền thông đương đại mang tên *Digital Performance in Everyday Life* do Gratch và Gratch (2022) chấp bút. Từ góc nhìn nghiên cứu trình diễn, công trình xem xét không gian mạng như một thành phần cấu thành đời sống thực. Trọng tâm của bài viết xoay quanh *nghịch lý chủ thể số* (the paradox of agency), tức sự mâu thuẫn giữa cảm giác tự do biểu đạt của cá nhân và những giới hạn do các hệ thống thuật toán tạo ra. Bài viết phân tích qua bốn chiều kích cốt lõi: (1) sự tước đoạt quyền tự quyết bởi bản sắc số; (2) sự vật hóa con người thành cơ thể dữ liệu phục vụ chủ nghĩa tư bản giám sát; (3) tính kịch diễn trong các không gian biểu diễn của quyền lực; và (4) ảnh chế (memes) như một sự phản kháng nhưng lại tái sản xuất thực hành lao động miễn phí. Từ việc phân tích các thao tác thường nhật, bài viết đặt vấn đề về khủng hoảng hiện sinh ý chí tự do. Đồng thời, nhấn mạnh tính cấp thiết của việc đưa cuốn sách này vào bối cảnh học thuật và giáo dục Việt Nam trong việc nâng cao sức đề kháng văn hóa số cho cộng đồng.

*Từ khóa: trình diễn văn hóa; truyền thông số; meme; tư bản giám sát; năng lực.*

*Digital Performance in Everyday Life* (2022) (tạm dịch: *Trình diễn Kỹ thuật số trong Đời sống thường ngày*) là một công trình liên ngành, chấp bút bởi Lyndsay Michalik Gratch - Phó Giáo sư Truyền thông và Tu từ học tại Đại học Syracuse (Hoa Kỳ) và Ariel Gratch - Phó Giáo sư Truyền thông tại Đại học Utica (Hoa Kỳ). Kết hợp giữa nghiên cứu truyền thông, nghiên cứu kỹ thuật số và nghiên cứu trình diễn, hai tác giả xem các thao tác của con người trên không gian mạng như những hành vi giao tiếp mang tính trình diễn bản thân. Cuốn sách trải dài qua

10 chương, bắt đầu bằng việc thiết lập khung lý thuyết (Chương 1); Chương 2 bàn luận về quá trình cá nhân kiến tạo bản sắc số; Chương 3 phân tích quá trình người dùng bị giám sát thành các cơ thể dữ liệu. Công trình mở rộng sang các thực hành mang tính cộng đồng qua việc hình thành thói quen (Chương 4), nghi lễ tưởng niệm người đã khuất (Chương 5). Phần cuối bàn luận về xã hội bằng cách mổ xẻ các phong trào biểu tình số (Chương 8) và *tính kịch nghệ* (theatricality) của các hành động mang tính quyền lực (Chương 9) trước khi đi đến phần kết luận (Chương 10).

\* Trường Đại học Văn Lang  
Email: nguyentuanvlu04@gmail.com

Bài điểm sách này không nhằm tóm tắt toàn bộ các chương, mà đi sâu hơn vào tổng quan một số Chương tiêu biểu về bản sắc, giám sát dữ liệu, ảnh chế và chính trị. Từ đó làm rõ vấn đề trung tâm mà cuốn sách gợi ra mang tên *nghịch lý về tính chủ thể* (the paradox of agency). Bằng cách đặt các Chương này cạnh nhau, bài điểm sách hướng sự chú ý vào những không gian biểu đạt quan trọng của con người như nỗi đau mất mát, sự tham gia chính trị hay việc xây dựng bản thân trên mạng. Qua đó, có thể thấy rõ hơn cách cảm giác tự do và chủ động của người dùng luôn diễn ra trong những giới hạn do nền tảng và thuật toán định hình.

Khi nói về đời sống kỹ thuật số, một quan niệm mang tính nhị nguyên thường xuyên xuất hiện trong các diễn ngôn đại chúng là sự phân lập rạch ròi giữa thế giới vật lý và không gian mạng. Khái niệm *irl* (viết tắt của *in real life* – trong đời thực) thường được sử dụng như một ranh giới để định vị những trải nghiệm chân thực nằm ngoài mép viền của màn hình. Tuy nhiên, hai học giả buộc người đọc phải đối diện với một hiện thực mới: “Không có gì có thể thực sự được gọi là *irl* bởi lẽ mọi giao tiếp, bất kể phương thức nào, đều luôn luôn diễn ra trong đời thực. Từ viết tắt *irl* đã trở nên vừa không chính xác vừa không còn phù hợp” (tr.4). Không gian mạng giờ đây bị tước đi lớp vỏ bọc phi vật chất hay cõi hư vô. Mọi thao tác nhấp chuột, mọi hình ảnh được đăng tải đều bám rễ sâu sắc vào cơ thể vật lý, tạo ra “một sự hiện diện trực tuyến liên tục, và sự hiện diện này không thể bị tách rời khỏi các phần khác trong cuộc sống của chúng ta” (tr.4). Do đó, mạng lưới số không chỉ đơn thuần là phương tiện trung gian cho hiện thực, mà nó chính là một “sân khấu” cấu thành nên hiện thực.

Thuở ban đầu, mạng lưới Internet từng được kỳ vọng như một chân trời giải phóng, nơi cá nhân tự do biểu đạt bản ngã. Thế nhưng, Gratch và Gratch đã chỉ ra những giới hạn của sự kỳ vọng ấy ở Chương 2: “chúng ta luôn bị giới hạn về những khía cạnh căn tính mà chúng ta có thể kiến tạo, trình diễn và duy trì trong các không gian ảo” (tr.19). Sự giam cầm này không đến từ những ràng buộc vật lý của người dùng, mà đến từ các thiết kế nền tảng đã được mã hoá “để ngăn cản chúng ta nói ra bất kỳ ‘sự thật’ tuyệt đối hoặc trọn vẹn nào về bản thân mình” (tr.19). Người dùng càng tin rằng mình đang tự do trình diễn cuộc đời trên mạng, họ càng bị các cấu trúc thuật toán đóng khung và điều hướng. Sự mâu thuẫn giữa ý chí tự do và quyền lực của hệ thống giao diện chính là điểm tựa để cuốn sách đi sâu hơn vào cách *tính người* (personhood) đang bị bóc lột và định hình lại trong kỷ nguyên số.

Khi đánh giá các hành vi trên mạng xã hội, đám đông thường có xu hướng coi nhẹ chúng. Nguyên nhân sâu xa của hiện tượng này do *định kiến phản kịch nghệ* (antitheatrical prejudice) cho rằng “trình diễn đồng nghĩa với kịch nghệ (ví dụ: giả tạo, dàn dựng, nhân tạo) và do đó là xấu trong bối cảnh giao tiếp đời thường” (tr.18). Thay vì lặp lại các quan điểm đại chúng coi những gì diễn ra trên không gian mạng chỉ là trình diễn ảo, cuốn sách *Digital Performance in Everyday Life* bác bỏ định kiến này. Hai tác giả nhận định “trình diễn là một thành tố then chốt của mọi giao tiếp” (tr.3), đóng vai trò trung gian kết nối giữa động cơ tư duy và hành động biểu đạt ra bên ngoài của cơ thể vật lý. “Trong khi một màn trình diễn có thể chỉ diễn ra một lần trong không gian vật lý rồi biến mất, nó có thể diễn ra lặp đi lặp lại nhiều lần trong không gian ảo” (tr.4). Gratch và Gratch viện dẫn quan điểm của học giả

Diana Taylor khẳng định tính chân thực của không gian mạng: “Những màn trình diễn được kiến tạo như vậy là thực. Chúng thực sự diễn ra và liên quan đến những con người thực. Những gì chúng ta làm trên mạng, bao gồm cả các màn trình diễn về bản sắc cá nhân của chúng ta, chính là đời thực” (tr.18). Họ gỡ bỏ cách hiểu “trình diễn số” như là *giả tưởng* (non-real) và xem nó như một hình thức giao tiếp có khả năng tác động trực tiếp đến đời sống thực. Cách đặt lại vấn đề này tạo nền tảng để các tác giả tiếp tục phân tích những thao tác số và thực hành trên không gian mạng ở các chương sau.

Trong Chương 2, khi xem xét về cách chúng ta tạo lập bản sắc trên mạng xã hội, Gratch và Gratch đưa ra lập luận cho rằng sự tự do trên không gian số chỉ đơn giản là một cái bẫy. Ban đầu, người dùng mạng bị thu hút bởi khả năng lưu giữ và tự thể hiện bản sắc cá nhân. Khái niệm *tài khoản hoá* (media accounting) của Lee Humphreys (2018) được sử dụng để giải thích hiện tượng này. Quá trình này bao gồm “việc sản xuất, chia sẻ và tiêu thụ [...] những dấu ấn truyền thông cho thấy chúng ta đang hiện hữu, đang sống và đang tương tác qua các phương tiện kỹ thuật số” (tr.17). Ví dụ như việc đăng một bức ảnh, viết một dòng trạng thái khiến chúng ta có cảm giác mình đang làm chủ câu chuyện của cuộc đời mình.

Tuy nhiên, tồn tại những giới hạn cấu trúc của các nền tảng mạng xã hội trong việc định hình và chi phối hành vi của người dùng. Chúng ta không thực sự tự do kể chuyện, chúng ta đang bị ép buộc phải lấp ghép bản thân vào những khuôn mẫu do công nghệ định sẵn, những khuôn mẫu này được tác giả gọi là *bản sắc mẫu* (template identity). Ngoài ra, các màn trình diễn bản sắc số của chúng ta đang bị dồn vào hộc công nghệ “bởi

các kỹ sư và nhà tiếp thị sản phẩm, những người tạo ra sự thu hẹp các khả năng của con người” (tr.20). Thay vì thể hiện sự phức tạp đa chiều của một nhân dạng, chúng ta bị giới hạn bởi số lượng ký tự, các nút bấm tùy chọn về giới tính, tình trạng quan hệ, hay các bộ lọc hình ảnh cứng nhắc. Tính chủ thể của ta bị tước đoạt ngay từ khâu thiết kế giao diện.

Sự giam cầm này ngày càng ngột ngạt hơn khi người dùng phải đối mặt với áp lực từ chính khán giả của họ. Cuốn sách vận dụng khái niệm *sup đổ bối cảnh* (context collapse) của Danah Boyd (2011) để giải phẫu tình trạng tiến thoái lưỡng nan của người dùng mạng. Trên môi trường kỹ thuật số, con người rơi vào thế buộc phải xử lý đồng thời nhiều mạng lưới quan hệ xã hội biệt lập; trong đó, mỗi nhóm khán giả lại bị chi phối bởi một hệ thống chuẩn mực riêng biệt và đòi hỏi những phương thức hành xử hoàn toàn trái ngược nhau. Trong đời sống hằng ngày, mỗi người có thể ứng xử khác nhau tùy bối cảnh, như khi ở với gia đình, làm việc với sếp hay gặp gỡ bạn bè. Trên mạng, những ranh giới ấy gần như bị xóa nhòa khi mọi đối tượng cùng tụ lại trong một *siêu công chúng* (super public). Trong bối cảnh đó, con người dễ rơi vào trạng thái *tính chân thật có tính toán* (calculated authenticity), khi việc thể hiện bản thân luôn phải cân nhắc giữa giới hạn của giao diện và áp lực từ *siêu công chúng*. Họ liên tục điều chỉnh bản thân để duy trì hình ảnh có vẻ tự nhiên và chân thực nhất. Ngay cả một bức ảnh selfie cũng là sản phẩm của một chuỗi các quá trình thích ứng các chuẩn mực và thuật toán của nền tảng.

Chương 3 mở rộng vấn đề sang cách các hệ thống số và sự hiện diện của con người trong các hệ thống này. Cuốn sách lập luận rằng chúng ta tồn tại dưới dạng *cơ thể dữ*

liệu (data bodies) trong môi trường trực tuyến. Cơ thể dữ liệu này thậm chí quyền lực hơn cả cơ thể bằng xương bằng thịt, bởi nhiều quyết định liên quan đến y tế, tín dụng hay nhà có thể được đưa ra dựa trên hồ sơ kỹ thuật số.

Ngoài ra, trong Chương 3 cuốn sách còn đề cập đến tính khách quan của dữ liệu. Dựa trên khái niệm *chủ nghĩa tư bản giám sát* (surveillance capitalism) của Shoshana Zuboff (2019), cuốn sách chỉ ra rằng dữ liệu cá nhân đã trở thành nguồn tư liệu để dự đoán và thương mại hoá hành vi trong thế kỷ 21. Công nghệ vì thế không còn có thể được xem là trung lập, bên ngoài hệ thống quyền lực xã hội. Thêm vào đó, sự nguy hiểm của các thuật toán mã hoá ẩn dưới vỏ bọc “khách quan” của dữ liệu, nhưng thực chất, đang ngầm “khuếch đại các hệ thống phân cấp”, “phớt lờ và, do đó, tái tạo các phân chia xã hội” bắt nguồn từ lịch sử phân biệt chủng tộc (Benjamin, 2020). Ngày nay, sự phát triển của *trí tuệ nhân tạo* (AI) thể hiện rõ hơn cách quyền lực được mã hoá trong hệ thống thuật toán. Khi phân tích sự thoái lui các chính sách Đa dạng, Công bằng và Hòa nhập tại Mỹ trong nhiệm kỳ của Donald Trump, Thảo Phan chỉ ra rằng các rào cản đạo đức bị gỡ bỏ, AI lập tức (tái) sản xuất ra những kết quả đồng nhất và rập khuôn. Tuy nhiên, cô nhấn mạnh một thực tế khốc liệt hơn về sự sai lệch kỹ thuật số: “Không đơn thuần là ChatGPT có thành kiến với phụ nữ và các nhóm thiểu số. Vấn đề là các hệ thống này được kiểm soát và triển khai bởi những người có quan điểm thù địch đối với nhóm thế yếu”<sup>1</sup>.

Thay vì phản kháng, người dùng có xu hướng tự nguyện rơi vào cái bẫy của *đồng quan sát* (coveillance), tức tự theo dõi lẫn nhau trong đời sống thường ngày trên mạng. Từ đây, ta thấy rằng quyền lực của các nền tảng số không đơn thuần đến từ hệ thống kỹ thuật, mà còn đến từ sự tham gia tích cực của chính người dùng.

Ngoài ra, *tính kịch nghệ* (theatricality) được thể hiện rõ trong các hành động công. Cụm từ *sân khấu chính trị* (political theatre) thường được dùng để mỉa mai những sự kiện bị cho là mang tính hình thức. Cần lưu ý rằng mọi hành động mang tính công cộng đều có yếu tố trình diễn, được thiết kế nhằm truyền tải thông điệp tới người xem. Mạng xã hội không làm giảm tính chân thực của các thực hành này; ngược lại, nó cung cấp không gian để gia tốc và khuếch đại các *kịch tính xã hội* (social drama). Victor Turner cho rằng những kịch tính xã hội luôn bắt đầu bằng “sự rạn nứt công khai, rõ ràng hoặc sự cố ý không tuân thủ một chuẩn mực quan trọng nào đó” (Turner, 1975). Mạng xã hội khiến những rạn nứt này nhanh chóng trở nên nghiêm trọng, ví dụ như các phong trào Black Lives Matter, bạo loạn Điện Capitol hay gần nhất là vụ việc Zalo vi phạm quyền riêng tư tại Việt Nam<sup>2</sup>. Các sự kiện mạng đã tạo áp lực để xã hội phải đưa ra những phản ứng và giải pháp cụ thể. Tựu trung, khi liên kết cơ thể dữ liệu với các thực hành xã hội nêu trên, cuốn sách nêu bật luận điểm rằng không gian số không bao giờ là ảo. Nó là một “sân diễn” thực tế khốc liệt của các mối quan hệ quyền lực, nơi ý chí tự do của con người liên tục bị thử thách, định hình và tiêu

<sup>1</sup> Xem thêm: Perez, L. (2025). *The death of inclusive AI? Dr Thao Phan discusses Trump's fight against diversity*. ANU Reporter. <https://cass.anu.edu.au/news/death-inclusive-ai-dr-thao-phan-discusses-trumps-fight-against-diversity>. Truy cập tháng 03/2026.

<sup>2</sup> Xem thêm: Bình Khánh, & Đức Thiện. (2025). *Zalo “ép” người dùng cung cấp thông tin riêng tư? Tuổi Trẻ Online*. <https://tuoitre.vn/zalo-ep-nguoi-dung-cung-cap-thong-tin-rieng-tu-20251229065126577.htm>. Truy cập tháng 03/2026.

thụ bởi các cấu trúc quyền lực mã hoá bởi tư bản giám sát công nghệ.

Một đóng góp đáng chú ý của cuốn sách nằm ở Chương 7, hai tác giả phân tích hiện tượng *ảnh chế* (memes) như một thực hành truyền thông thường bị xem nhẹ trong cả diễn ngôn học thuật lẫn đời sống đại chúng. Họ mô tả ảnh chế là “một chuỗi hoặc bộ sưu tập các hình thức thích ứng rộng lớn, được lấy cảm hứng từ một hoặc nhiều nguồn...” (tr.130). Đám đông thường nhìn nhận ảnh chế chỉ là trò đùa ngớ ngẩn, vô bổ. Cách nhìn nhận này chưa thật sự đầy đủ. Ảnh chế nên được xem như công cụ giao tiếp cần thiết trong *văn hoá truyền thông tham dự* (participatory culture), nơi người dùng liên tục thương lượng, chất vấn và củng cố quan điểm chính trị và xã hội. Ngoài ra, việc sáng tạo và lan truyền ảnh chế là một hình thức *vui chơi nghiêm túc* (serious play) phản ánh các diễn ngôn văn hoá phức tạp (tr.141-142). Ví dụ, cuốn sách dẫn trào lưu ảnh chế “Trayvoning” (tr.134-135), khi người dùng tái hiện hình ảnh thiếu niên da màu Trayvon Martin sau khi bị tấn công bằng súng, để minh họa việc ảnh chế có thể bị các nhóm cực đoan sử dụng nhằm tăng sự phân cực và hợp thức hoá nạn phân biệt chủng tộc thông qua truyền thông hình ảnh. Mặt khác, ảnh chế cũng có thể trở thành công cụ phản kháng cho các nhóm thế yếu. Như ảnh chế “*Người Nhện chỉ tay*” (Spider-Man pointing) (tr.155) đã được phối lại bằng cách gắn biểu tượng của *Quốc Xã, chủ nghĩa da trắng thượng đẳng* (white supremacy),... lên các hình mẫu người nhện chỉ trích lẫn nhau, tạo ra một hình thức châm biếm nhằm phơi bày đạo đức và mâu thuẫn của các nhóm thù ghét.

Quá trình người dùng thay đổi bối cảnh, cắt ghép hình ảnh hay viết lại các dòng chú thích là một dạng chiến lược can thiệp vào các diễn ngôn quyền lực và văn hóa thống trị của nhóm số đông đại chúng. Theo đó, văn hoá đại chúng “được tạo ra bởi các nhóm người bị phụ thuộc hoặc mất quyền lực từ chính những tài nguyên, cả về diễn ngôn lẫn vật chất, do hệ thống xã hội tước đoạt quyền lực của họ cung cấp” (tr.138). Khi thay đổi hoặc đảo ngược ý nghĩa của một bức ảnh, tin tức hay phát ngôn, người dùng mạng có thể biến ảnh chế thành công cụ để châm biếm và chất vấn các quan điểm không phù hợp với lợi ích thực tế của họ. Chẳng hạn, gần đây làn sóng ảnh chế xoay quanh hình ảnh ca sĩ Phùng Khánh Linh xuất hiện tại một lễ trao giải gần đây<sup>3</sup> cho thấy cách giới trẻ Việt Nam nhanh chóng tái ngữ cảnh một khoảnh khắc truyền thông thành chất liệu hài hước. Mục đích của các ảnh chế này là châm biếm cảm giác bất công khi nữ ca sĩ không được trao giải, đồng thời giúp cộng đồng bày tỏ sự ủng hộ và phản đối quyết định của ban tổ chức. Người dùng liên tục cắt ghép, đổi chú thích và phối lại hình ảnh để đẩy thông điệp ủng hộ hoặc phản đối đi xa hơn, đúng với các thao tác *tái cấu trúc khung* (reframing) và *phối lại* (remix) mà các tác giả đã nhắc đến trong cuốn sách (tr.145-146). Từ đây, ta thấy ảnh chế có thể được lý luận hoá như một khung phân tích các thao tác chiếm dụng ký hiệu đại chúng để chất vấn và thương lượng quyền lực biểu tượng trong đời sống thường nhật.

Dù mang lại cảm giác tự chủ, việc tạo ảnh chế vẫn cho thấy những giới hạn trong khả năng làm chủ người dùng. Trước hết, ảnh chế bị kim hãm trong cấu trúc thuật toán. Người dùng mạng có xu hướng chỉ tiếp xúc

<sup>3</sup> Xem thêm: Lan Anh. (2025). *Làn Sóng Xanh 2025: SOOBIN gom loạt meme, Phùng Khánh Linh thành từ khóa thịnh hành*. *Hoa Học trò*. <https://hoahocro.tienphong.vn/lan-song-xanh-2025-soobin-gom-loat-meme-phung-khanh-linh-thanh-tu-khoa-thinh-hanh-post1817393.tpo>. Truy cập tháng 03/2026.

với những nội dung củng cố niềm tin sẵn có của họ về một vấn đề bất kỳ. Các tiếng nói phản kháng hay giễu nhại thông qua ảnh chế thường chỉ là các *buồng vang* (echo chambers), nơi “giá trị và niềm tin của chính họ được dội lại trên mạng xã hội bởi một nhóm khán giả đồng thuận nhau từ trước” (tr.136). Sự phản kháng khi đó trở nên vô hại đối với hệ thống tư bản giám sát kiểm duyệt nội dung.

Ngoài ra, cuốn sách cũng đặt vấn đề về khía cạnh lao động của *ảnh chế*. Người dùng có thể xem việc cắt ghép và lan truyền ảnh như một cách thể hiện quyền công dân và tiếng nói cá nhân. Tuy nhiên, như tác giả đã phân tích ở Chương 3, thao tác chuyển tác và phối lại nội dung ảnh chế thực chất bị các nền tảng biến thành một dạng *lao động miễn phí* (free labor). Mọi thực hành sáng tạo, chia sẻ hay bình luận đều được thuật toán ghi nhận thành dữ liệu tương tác và chuyển hoá thành giá trị thương mại trong *nền kinh tế của sự chú ý*. Do đó, cảm giác làm chủ văn hoá mạng của người dùng luôn gắn với cơ chế khai thác thương mại khó có thể tách rời.

Từ các phân tích về bản sắc số, cơ thể dữ liệu, thực hành chế ảnh, cuốn sách *Digital Performance in Everyday Life* nhận định rõ ràng về vị thế của không gian số: không chỉ là công cụ truyền tải trung gian, mà là một phần cấu thành của đời sống thực của cộng đồng người dùng. Ở phần kết, hai tác giả nhấn mạnh: “Tất cả các màn trình diễn kỹ thuật số đều bắt nguồn từ kinh nghiệm hiện thân theo một cách nào đó. Sự phân biệt giữa những gì xảy ra ‘trực tuyến’ và ‘ngoại tuyến’... sẽ ngày càng trở nên mờ nhạt” (tr. 219). Khi ranh giới ấy nhòa đi, những gì diễn ra trên mạng mang đầy đủ hệ quả của đời sống thực tế.

Từ đây, cuốn sách gợi ra một vấn đề phản tư đáng chú ý về ý chí tự do. Con người

tin rằng mình đang lựa chọn và thể hiện bản thân một cách tự chủ, nhưng đồng thời cũng bị định hình bởi các hạ tầng kỹ thuật và kinh tế tư bản. Nếu cảm xúc, mất mát, khát vọng hay nỗ lực xây dựng bản sắc của con người đều có thể bị chuyển hóa thành dữ liệu dự đoán hành vi trong chủ nghĩa tư bản giám sát, thì khái niệm tính chủ thể cần được xem xét lại một cách nghiêm túc hơn bao giờ hết. Việc đưa lý thuyết trình diễn vào phân tích không gian mạng giúp nhiều hiện tượng quen thuộc được nhìn nhận dưới góc độ khác lạ, có hệ thống hơn. Đồng thời, cuốn sách gắn chặt lập luận với các sự kiện đương đại, từ đại dịch COVID-19 và các nghi lễ tưởng niệm trực tuyến đến cuộc bạo loạn tại Điện Capitol Hoa Kỳ và phong trào Black Lives Matter. Sự kết hợp giữa khung lý thuyết và tính chất thời sự giúp cuốn sách có giá trị tham chiếu đối với bối cảnh xã hội của thập niên 2020.

Trong bối cảnh Việt Nam, một bản dịch của cuốn sách sẽ có ý nghĩa cả về học thuật lẫn thực tiễn. Các tác giả lưu ý rằng nhiều người trẻ đang hình thành nhận thức các mối quan hệ quyền lực trong môi trường trực tuyến chứa nhiều thiên kiến và thông tin sai lệch (tr.216). Họ đề xuất đưa việc đào tạo *năng lực số* (digital literacy) vào các dự án giáo dục công dân (tr.216). Những gợi mở này phù hợp với nhu cầu thảo luận về giáo dục năng lực truyền thông hiện nay. Qua đó, chúng ta càng thấy rõ ý nghĩa của cuốn sách khi nó cung cấp một khung phân tích để hiểu cách thuật toán định hình hành vi, cách *buồng vang* vận hành và vì sao việc tham gia mạng xã hội cần được nhìn nhận một cách có ý thức. Cuốn sách không tự giới hạn phạm vi ảnh hưởng của mình ở giới nghiên cứu học thuật mà còn mở ra đối thoại rộng hơn với toàn thể xã hội từ những nhà quản lý giáo dục, đến nhà trường, giáo viên, gia đình, thanh niên và, thậm chí, trẻ nhỏ.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

Benjamin, R. (2020). *Race after technology: Abolitionist tools for the New Jim Code*. Cambridge: Polity.

Boyd, D. (2011). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. In Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self: Identity, community and culture on social network sites* (pp. 39–58). Routledge.

Gratch, L. M., & Gratch, A. (2022). *Digital performance in everyday life*. Routledge.

Humphreys, L. (2018). *The qualified self: Social media and the accounting of everyday life*. Cambridge, MA: MIT Press.

Roach, J. (1996). *Cities of the dead: Circum-Atlantic performance*. New York, NY: Columbia University Press.

Turner, V. (1975). *Drama, fields, and metaphors: Symbolic action in human society*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for the future at the new frontier of power*. London: Profile Books.