

Lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình trò chơi truyền hình: tiếp cận ngôn ngữ học và phản ứng tiếp nhận của khán giả

Nguyễn Ngọc Ngân *



Use your smartphone to scan this QR code and download this article

TÓM TẮT

Nghiên cứu khảo sát lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình trò chơi truyền hình của người dẫn chương trình trên HTV7 và phân tích phản ứng của khán giả đối với các lỗi này. Ngẫu nhiên được thu thập từ 139 tập phát sóng của 08 gameshow trong khoảng thời gian từ năm 2021 đến năm 2024, kết hợp với khảo sát 247 người xem truyền hình về 43 lỗi dẫn được xác định là mắc lỗi phong cách từ vựng dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ.

Về phương pháp nghiên cứu, bài viết kết hợp hai phương pháp: định tính và định lượng. Phương pháp định tính được triển khai dưới dạng miêu tả lỗi phong cách từ vựng trong các lời dẫn. Phương pháp định lượng được sử dụng trong khảo sát bằng hỏi nhằm đo lường mức độ phản cảm, phản ứng cảm xúc và hành vi tiếp nhận của khán giả đối với các lỗi phong cách từ vựng này.

Kết quả cho thấy lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình trò chơi truyền hình chủ yếu rơi vào bốn trường hợp: miệt thị ngoại hình, xúc phạm trí tuệ/nhân cách/hành vi, có yếu tố nhạy cảm hoặc mang sắc thái gợi dục và xung hô thiếu tế nhị. Về phía khán giả, có đến **75%** người tham gia khảo sát đánh giá từ 50% số lời dẫn trở lên là phản cảm hoặc rất phản cảm; đồng thời **63%** cho rằng những lời dẫn này làm ảnh hưởng đến ấn tượng chung về chương trình. Hơn **61%** người cho biết sẽ không tiếp tục xem chương trình nếu tình trạng sử dụng ngôn từ sai phong cách vẫn tiếp diễn.

Nghiên cứu khẳng định rằng ngôn ngữ thiếu chuẩn mực trên truyền hình không chỉ gây khó chịu mà còn ảnh hưởng đến cảm nhận và hành vi của người xem, đặt ra yêu cầu cấp thiết về việc nâng cao ý thức ngôn ngữ trong lĩnh vực truyền thông đại chúng.

Từ khóa: lỗi phong cách từ vựng, lời dẫn, trò chơi truyền hình, người dẫn chương trình, lỗi dùng từ

ĐẶT VẤN ĐỀ

Trò chơi truyền hình (gameshow) là một trong những thể loại truyền hình thu hút được sự quan tâm của nhiều đối tượng khán giả. Trong các chương trình này, người dẫn chương trình (MC) đóng vai trò quan trọng trong việc điều phối chương trình cũng như giao tiếp với người tham gia và khán giả. Vì vậy, bên cạnh kỹ năng giao tiếp, người dẫn chương trình cũng cần có năng lực ngôn ngữ nhất định để xây dựng lời dẫn chương trình vừa hấp dẫn vừa đảm bảo những chuẩn mực về ngôn ngữ. Tuy nhiên, hiện nay chúng tôi nhận thấy có nhiều người dẫn chương trình gameshow trên Đài Truyền hình Thành phố Hồ Chí Minh (kênh HTV7) mắc lỗi về ngôn ngữ, đặc biệt là lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình của mình. Vì vậy, nghiên cứu này được thực hiện nhằm làm rõ thực trạng lỗi phong cách từ vựng dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ trong lời dẫn của người dẫn chương trình gameshow trên HTV7. Đồng thời nghiên cứu cũng tiến hành khảo sát phản ứng của khán giả đối với các lỗi dùng từ này, từ đó phân tích mức độ ảnh hưởng của chúng đối với trải nghiệm của

người xem.

ĐỐI TƯỢNG, PHẠM VI VÀ PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của đề tài gồm:

- (1) Lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình trò chơi truyền hình trên HTV7, trên cơ sở khảo sát từ năm 2021 đến năm 2024. Những lỗi này được xem xét trong mối quan hệ với hành động ngôn từ được thực hiện, khi những từ không phù hợp có thể làm sai lệch hành động ngôn từ, dẫn đến các phát ngôn thiếu tế nhị, có khả năng xâm phạm thể diện người khác và gây phản cảm đối với khán giả truyền hình;
- (2) Phản ứng của khán giả truyền hình đối với các lỗi phong cách từ vựng trong các lời dẫn này, được khảo sát thông qua bảng hỏi.

Phạm vi nghiên cứu

- (1) *Phạm vi ngữ liệu:* bài viết khảo sát 08 chương trình trò chơi truyền hình với 13 số phát sóng trong khoảng thời gian 03 năm (tháng 04/2021 đến tháng 01/2024).

Trường Đại học Quốc tế Miền Đông, Việt Nam

Liên hệ

Nguyễn Ngọc Ngân, Trường Đại học Quốc tế Miền Đông

Email: ngan.nguyennngoc@eiu.edu.vn

Lịch sử

- Ngày nhận: 10-07-2025
- Ngày sửa đổi: 27-01-2026
- Ngày chấp nhận: 25-05-2026
- Ngày đăng: 25-09-2026

DOI: <https://doi.org/10.32508/vnuhcmjssh.v10i3.1214>



Bản quyền

© Tạp chí ĐHQG-HCM. Đây là bài báo công bố mở được phát hành theo các điều khoản của the Creative Commons Attribution 4.0 International license.

Trích dẫn bài báo này: Ngân N N. Lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình trò chơi truyền hình: tiếp cận ngôn ngữ học và phản ứng tiếp nhận của khán giả. VNUHCMJ. Soc. Sci. Humanit. 2026; 10(3):3939-3953.

Ngữ liệu khảo sát được thể hiện trong Bảng 1. Tổng hợp các chương trình trò chơi được khảo sát từ tháng 04/2021 đến tháng 01/2024.

Trong 08 chương trình, mỗi chương trình chúng tôi chọn khảo sát một mùa phát sóng cụ thể. Tổng số chương trình được đưa vào khảo sát là 139 chương trình. Trong đó, chúng tôi đã thống kê được 43 đơn vị ngữ liệu để mô tả, phân tích.

(2) *Phạm vi khảo sát khán giả*: Đối tượng khảo sát bao gồm khán giả truyền hình có tiếp cận hoặc thường xuyên theo dõi các chương trình gameshow trên HTV7. Khán giả được phân chia theo độ tuổi, nghề nghiệp, trình độ học vấn và mức độ quan tâm đến chương trình trò chơi truyền hình nhằm đảm bảo đánh giá phản ứng từ nhiều góc độ và bối cảnh tiếp nhận khác nhau.

Phương pháp nghiên cứu

Để đảm bảo tính toàn diện và khách quan trong việc tiếp cận đề tài, nghiên cứu sử dụng kết hợp các phương pháp định tính và định lượng, tương ứng với hai nhóm đối tượng và phạm vi nghiên cứu đã xác định.

Đối với lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình trò chơi truyền hình: nghiên cứu sử dụng phương pháp miêu tả với các thủ pháp phân tích thành tố nghĩa, phân loại, thống kê, so sánh. Cụ thể, chúng tôi tập trung vào việc quan sát và ghi chép lỗi phong cách từ vựng xuất hiện trong các lời dẫn của người dẫn chương trình. Sau đó thống kê và phân tích một cách cụ thể nhằm cung cấp một cái nhìn trực quan và chi tiết về tình trạng mắc lỗi phong cách từ vựng dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ trong lời dẫn của người dẫn chương trình trên HTV7.

Đối với phản ứng của khán giả truyền hình: nghiên cứu sử dụng phương pháp điều tra xã hội học để thu thập dữ liệu từ khán giả. Trong đó, nghiên cứu sử dụng bảng hỏi (được thiết kế gồm các câu hỏi đóng và mở) nhằm đánh giá mức độ tiếp nhận, cảm xúc và quan điểm của người xem đối với các lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình. Dữ liệu thu được sẽ được xử lý bằng phương pháp thống kê mô tả để nhận diện xu hướng phản ứng chung và phân tích sự khác biệt theo các biến số xã hội như độ tuổi, nghề nghiệp, trình độ học vấn.

CƠ SỞ LÝ LUẬN

Chương trình trò chơi truyền hình và đặc điểm của chương trình trò chơi truyền hình

Cho đến nay, vẫn chưa có sự thống nhất trong định nghĩa về “gameshow”. Theo Trần Bảo Khánh, gameshow nằm trong nhóm thể loại các tác phẩm

TV gameshow nên cũng mang những đặc điểm của nhóm thể loại này. Nhóm thể loại các tác phẩm TV gameshow là sự kết hợp giữa nhóm thể loại hội thoại và nhóm thể loại tạo hình với những đặc trưng cơ bản:

- *Tính trực tiếp*: khi xem TV gameshow, khán giả là người trực tiếp chứng kiến diễn biến của TV gameshow chứ không phải qua lăng kính của người dẫn chương trình, người bình luận hay nhà báo v.v.

- *Tính tranh đua*: người tham gia TV gameshow đều phải cạnh tranh để nhận được phần thưởng. Do đó tính tranh đua là đặc điểm của thể loại này. Tính ganh đua, mong muốn được thử sức và cảm giác chiến thắng tạo ra sự hấp dẫn và làm nên sức sống cho TV gameshow. Tính ganh đua còn tạo ra sự hứng thú, khuyến khích tinh thần thi đua tích cực trong công chúng, từ đó trở thành sợi dây vô hình gắn kết người tham gia TV gameshow với nhau và gắn kết cả khán giả với các chương trình TV gameshow.

- *Có sự tham gia của khán giả truyền hình*: trong nhiều chương trình trò chơi truyền hình, khán giả không chỉ là người đến xem, cổ vũ mà còn có thể trả lời câu hỏi, tư vấn cho người chơi v.v.. Lúc này khoảng cách giữa người xem, người chơi không còn nữa, người xem cũng trở thành một thành viên tham gia trò chơi. Chính điều này đã thu hút khán giả, khiến họ cảm thấy mình được trực tiếp tham gia, được thử sức với những trò chơi trong chương trình.

- *Tính bất ngờ*: bất cứ trò chơi hay cuộc thi nào cũng mang yếu tố bất ngờ, bởi không ai có thể đoán định trước kết quả. Điều này đã làm khán giả tò mò từ đó lôi cuốn, giữ chân khán giả đến khi chương trình kết thúc¹.

Bên cạnh những đặc điểm trên, trò chơi truyền hình còn có khả năng cung cấp thông tin, giúp khán giả cập nhật thêm kiến thức mới trong nhiều lĩnh vực khác nhau từ kinh tế, khoa học, công nghệ cho đến lịch sử, địa lý, ẩm thực v.v..

Vai trò của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình

Người dẫn chương trình hay còn gọi là MC (viết tắt từ tiếng Anh: Master of Ceremonies). Theo Lê Thị Như Quỳnh, trong “Từ điển Bách khoa toàn thư Encyclopedia, MC là người có tính hoạt bát, tự tin trước công chúng, có kiến thức rộng, khôi hài, thanh lịch, duyên dáng, có uy tín với công chúng. MC có khả năng dẫn dắt chương trình như một cầu nối với khán giả, làm cho khán giả không chỉ say mê, thích thú mà MC còn là một bộ phận không thể thiếu trong kết cấu chương trình. Chương trình có thành công hay không, hơn 50% là do tài năng của MC” [², tr.18].

Cũng theo Lê Thị Như Quỳnh, trong giáo trình của Khoa Báo chí Đại học Lille (Pháp), “những kỹ năng

Bảng 1: Bảng tổng hợp các chương trình trò chơi được khảo sát từ tháng 04/2021 đến tháng 01/2024 (Nguồn:HTV7)

STT	Tên chương trình (đã được mã định danh)	Tên MC (đã được mã định danh)	Thời gian phát sóng	Số tập khảo sát	Thời lượng phát sóng mỗi tập
1	CT1	MC4, MC11	26/4/2021 - 15/11/2021 (Mùa 5)	7	~80 phút
2	CT2	MC3, MC2, MC10, MC6	06/08/2022 - 10/06/2023 (Mùa 4)	44	~60 phút
3	CT3	MC4, MC12	20/02/2021 - 05/06/2021 (Mùa 1)	16	~60 phút
4	CT4	MC9, MC5, MC4	17/10/2023 - 23/01/2024 (Mùa 3)	15	~65 phút
5	CT5	MC3	11/4/2022 - 7/11/2022 (Mùa 1)	31	~75 phút
6	CT6	MC1	02/4/2022 - 16/7/2022 (Mùa 1)	16	~60 phút
7	CT7	MC7	25/11/2022 - 07/04/2023 (Mùa 2)	10	~30 phút
8	CT8	MC8, MC6	13/01/2023 - 08/01/2024 (Mùa 1)	26	~ 30 phút

cần có của một MC gồm sáu điều cơ bản: Đài từ - tiếng nói, âm vực sân khấu phải tròn, rõ, vang, chính xác; Nghệ thuật diễn cảm - biết diễn đạt cảm xúc theo vấn đề, có năng khiếu đạo diễn; Phong cách sân khấu - duyên dáng, thanh lịch, có cá tính riêng biệt; Nghệ thuật biên soạn lời dẫn - có kiến thức sâu rộng, có khả năng của nhà biên kịch; Phương pháp phối hợp - kết hợp một cách thống nhất để tạo thành một sự nhất quán trước sau, có mở - đóng, v.v.” [2, tr.18].

Theo Lê Thị Phong Lan, trong “Complete Guide to Executive Manners” của Letitia Baldridge: “MC đóng một vai trò rất quan trọng. MC là người cần có khiếu hài hước, biết điều chỉnh giọng nói và điều khiển khán giả. MC luôn đòi hỏi phải là người có khả năng suy nghĩ, có tầm nhìn xa để có thể xử lý trong một tình huống cấp thời, khẩn cấp” [3, tr.26].

Trong từ điển Cambridge Dictionary trực tuyến, MC được xem là người đảm bảo cho các sự kiện diễn ra chính xác, chẳng hạn giới thiệu người biểu diễn vào đúng thời điểm (Nguyên văn: A person who makes certain that official events happen correctly, for example by introducing performers at the right time) [4].

Đặc điểm lời dẫn của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình

Lời dẫn chương trình là sản phẩm của ngôn ngữ và tư duy, nó tồn tại dưới dạng lời nói. Lời dẫn xuất hiện ngay từ khi chương trình bắt đầu cho đến khi chương trình kết thúc. Tùy vào tính chất và nội dung của từng chương trình, người dẫn chương trình sẽ có cách đặt lời dẫn khác nhau. Lời dẫn trong các chương trình trò chơi truyền hình cần đáp ứng những yêu cầu sau:

- *Dễ nghe, dễ hiểu*: lời dẫn trên chương trình trò chơi truyền hình cần đảm bảo sao cho mọi đối tượng khán giả có thể nghe được và hiểu được một cách rõ ràng nhất.

- *Chính xác, đúng đắn*: lời dẫn cần phản ánh thông tin thực tế một cách chính xác nhất, diễn đạt đúng ý đồ của người nói, không để người nghe hiểu sai, hiểu lầm.

- *Sinh động, hấp dẫn*: tùy vào tính chất của mỗi chương trình, người dẫn chương trình sẽ lựa chọn ngôn từ sao cho sinh động, hấp dẫn nhưng ngôn từ cũng phải được chọn lọc và đảm bảo tính trong sáng.

- *Lịch sự và phù hợp với đối tượng giao tiếp*: để việc giao tiếp trên truyền hình đạt hiệu quả, người dẫn chương trình cần tôn trọng nguyên tắc lịch sự và đảm bảo sự phù hợp giữa lời nói với đối tượng, mục đích và hoàn cảnh giao tiếp.

- *Chuẩn mực*: truyền hình là hình thức giao tiếp có ảnh hưởng trực tiếp, nhanh và sâu rộng đến hàng triệu người nên ngôn ngữ truyền hình phải là ngôn ngữ có tính chuẩn mực, được chuẩn bị và chọn lọc. Người dẫn chương trình cần có năng lực hành ngôn nhất định, biết kết hợp hài hòa, linh hoạt ngôn ngữ văn hóa và ngôn ngữ đời thường. Lời nói không được quá khô khan, hàn lâm cũng không được quá tự nhiên theo văn nói, phóng túng, tùy tiện và cầu thả.

- *Tiếp thu chọn lọc sản phẩm ngôn ngữ mới*: truyền hình là phương tiện truyền thông, vì vậy truyền hình có nhiệm vụ bám sát thực tiễn đời sống. Ngôn ngữ trên truyền hình cũng vận động, phát triển theo sự vận động của ngôn ngữ trong cộng đồng. Người dẫn chương trình phải kịp thời nắm bắt và sử dụng từ mới,

lỗi nói mới. Nhưng việc tiếp thu này cũng cần chọn lọc cẩn thận, đảm bảo giữ gìn sự trong sáng của tiếng Việt.

Quan điểm về từ

Có nhiều nhận định về từ của các nhà ngôn ngữ học trong nước cũng như nước ngoài. Tại Việt Nam, các quan điểm về từ có thể chia thành hai nhóm chính. Nhóm thứ nhất cho rằng mỗi từ trong tiếng Việt tương đương với một tiếng (ranh giới từ trùng với tiếng) với các tác giả tiêu biểu như Cao Xuân Hạo, Nguyễn Thiện Giáp, Nguyễn Tài Cẩn. Nhóm thứ hai xem từ có thể là một tiếng hoặc một tổ hợp tiếng chỉ cần chúng đảm bảo hoàn chỉnh các yếu tố về ngữ âm, ngữ nghĩa và có thể vận dụng tự do trong câu. Các tác giả theo quan điểm này có thể kể đến như Nguyễn Kim Thản, Mai Ngọc Chừ, Đỗ Hữu Châu, Diệp Quang Ban.

Trong bài viết này, chúng tôi dựa theo quan điểm thứ hai, cụ thể là quan điểm của Đỗ Hữu Châu làm cơ sở lý luận. Theo đó, “Từ của tiếng Việt là một hoặc một số âm cố định, bất biến, mang những đặc điểm ngữ pháp nhất định, nằm trong kiểu cấu tạo nhất định, tất cả ứng với một kiểu ý nghĩa nhất định” [5, tr.16].

Quan điểm về lỗi dùng từ và lỗi phong cách từ vựng

Lỗi dùng từ là dạng lỗi phổ biến khi nói hoặc viết. Vấn đề này nhận được nhiều sự quan tâm của các nhà nghiên cứu. Chẳng hạn:

Tác giả Nguyễn Đức Dân cho rằng lỗi về từ ngữ trong câu gồm hai dạng cơ bản: lỗi liên quan đến từ Hán Việt và lỗi do từ đồng âm gây ra sự hiểu nhầm về nghĩa. Theo chúng tôi, quan điểm này mới chỉ nêu lên hiện tượng bề nổi chứ chưa đi sâu vào bản chất các lỗi để phân loại và hệ thống hóa các lỗi dùng từ một cách đầy đủ⁶.

Trong cuốn *Tiếng Việt thực hành*, Bùi Minh Toán và cộng sự chỉ ra các lỗi dùng từ trong câu như sau: lỗi về âm thanh và hình thức cấu tạo, lỗi về nghĩa của từ, lỗi về quan hệ kết hợp từ, lỗi về phong cách khi dùng từ, lỗi dùng từ không đảm bảo tính hệ thống của văn bản, lỗi thừa từ, lặp từ và lỗi dùng từ sáo rỗng, công thức⁷.

Nguyễn Thị Ly Kha cho rằng mỗi phong cách chức năng ngôn ngữ (khoa học, hành chính, báo chí, chính luận, văn chương) đều có những đặc điểm riêng. Vì vậy phải dùng từ ngữ đúng với phong cách chức năng ngôn ngữ của ngôn bản. Bên cạnh đó, khi nói hoặc viết cũng cần tránh lỗi lặp từ, thừa từ, dùng từ sáo, công thức⁸.

Nhìn chung các tác giả nêu trên đều có cùng quan điểm: việc nghiên cứu về lỗi dùng từ đòi hỏi phải xem

xét trên nhiều phương diện khác nhau của từ như: hình thức, âm thanh, ngữ nghĩa, khả năng kết hợp, phong cách.

Trong bài nghiên cứu, chúng tôi dựa theo quan điểm của Bùi Minh Toán và cộng sự về lỗi dùng từ để làm cơ sở lý luận. Theo đó, lỗi dùng từ gồm các lỗi về âm thanh và hình thức cấu tạo, lỗi về nghĩa của từ, lỗi về quan hệ kết hợp từ, lỗi về phong cách khi dùng từ, lỗi dùng từ không đảm bảo tính hệ thống của văn bản, lỗi thừa từ, lặp từ và lỗi dùng từ sáo rỗng, công thức.

Lỗi phong cách từ vựng là loại lỗi dùng từ mà giá trị phong cách của từ đó không phù hợp với ngữ cảnh giao tiếp. Phong cách ngôn ngữ là phương thức diễn đạt (lời nói hoặc chữ viết) trong những hoàn cảnh khác nhau, chẳng hạn phong cách ngôn ngữ sinh hoạt, phong cách ngôn ngữ hành chính, phong cách ngôn ngữ văn chương, phong cách ngôn ngữ báo chí v.v. Trong tiếng Việt, không phải tất cả các đơn vị từ vựng đều có thể sử dụng cho mọi phong cách ngôn ngữ. Tùy vào từng lĩnh vực và từng tình huống giao tiếp sẽ có hiện tượng ưu tiên sử dụng từ hoặc cụm từ này mà không sử dụng từ hoặc cụm từ kia. Giá trị phong cách của từ là nét nghĩa phụ của nó, cho biết từ đó thường được ưu tiên sử dụng trong phạm vi giao tiếp nào, tức là trong phong cách ngôn ngữ nào. Nếu một từ hoặc cụm từ vốn được dùng trong phong cách ngôn ngữ này, nhưng lại sử dụng trong phong cách khác, thì đó là hiện tượng chọn từ không phù hợp với phong cách ngôn ngữ.

Trong các chương trình trò chơi truyền hình, lời dẫn của MC dù mang yếu tố sinh động, hài hước nhưng cũng cần đảm bảo tính chuẩn mực, lịch sự và tôn trọng khán giả. Việc sử dụng từ sai phong cách, dù vô tình hay cố ý, đều có thể dẫn đến những hệ quả tiêu cực như gây khó chịu cho người nghe, làm giảm thiện cảm của khán giả đối với chương trình và ảnh hưởng đến hình ảnh của người dẫn chương trình. Đặc biệt, việc sử dụng từ sai phong cách dẫn đến các phát ngôn thiếu tế nhị có thể tác động trực tiếp đến sự tiếp nhận của khán giả trẻ - những người đang trong quá trình hình thành nhận thức và thói quen ngôn ngữ. Khi tiếp xúc thường xuyên với các lời dẫn có nội dung thiếu chuẩn mực, khán giả trẻ có thể vô thức tiếp thu, bắt chước và tái sử dụng những cách nói không phù hợp trong giao tiếp hằng ngày. Điều này không chỉ ảnh hưởng đến chất lượng ngôn ngữ trong xã hội mà còn làm xói mòn các giá trị văn hóa trong giao tiếp cộng đồng.

Do đó, việc nhận diện và phân tích lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn chương trình trò chơi truyền hình là cần thiết để nâng cao nhận thức về chuẩn mực ngôn ngữ trong giao tiếp truyền hình, góp phần xây dựng môi trường truyền thông văn minh và tôn trọng người xem.

Hành động ngôn từ, thể diện và lịch sự trong giao tiếp

Trong ngôn ngữ học, từ không chỉ mang ý nghĩa từ vựng mà còn đảm nhiệm các chức năng ngữ dụng cụ thể trong phát ngôn. Mỗi từ, khi xuất hiện trong câu, đóng vai trò như một đơn vị góp phần cấu thành hành vi giao tiếp của người nói. Vì vậy, việc lựa chọn từ ngữ không phù hợp về sắc thái, ngữ cảnh hay phong cách có thể ảnh hưởng trực tiếp đến hành động ngôn từ được thực hiện và làm lệch hướng hiệu lực giao tiếp của phát ngôn. Do đó, trong nghiên cứu này, chúng tôi cho rằng lỗi phong cách từ vựng cần được xem xét không chỉ như một hiện tượng ngôn ngữ học đơn lẻ, mà còn có thể làm lệch hướng hành động ngôn từ mà người nói mong muốn thực hiện, dẫn đến việc phát ngôn trở nên thiếu tế nhị, kém hiệu quả, thậm chí gây phản cảm cho người nghe, từ đó tạo ảnh hưởng tiêu cực đến trải nghiệm giao tiếp, đặc biệt là đối với khán giả truyền hình.

Lý thuyết hành động ngôn từ của Austin và Searle chỉ ra rằng phát ngôn là hành vi có cấu trúc ba lớp: hành vi tạo lời (locutionary act), hành vi ngôn từ (illocutionary act), và hành vi gây tác động (perlocutionary act)^{9,10}. Trong đó, hành vi ngôn từ (illocutionary) thể hiện ý định của người nói, chẳng hạn khen ngợi, đe dọa, trêu đùa hay xin lỗi. Khi lựa chọn từ sai phong cách, người nói có thể vô tình chuyển hướng hành vi ngôn từ, khiến người nghe hiểu sai mục đích ban đầu hoặc cảm thấy bị xúc phạm.

Lý thuyết thể diện (face) của Brown và Levinson giải thích rằng mỗi người đều muốn duy trì một “thể diện” - hình ảnh xã hội được công nhận và tôn trọng. Những phát ngôn đe dọa thể diện (face-threatening acts - FTAs) có thể phá vỡ mối quan hệ giao tiếp, làm tổn thương người nghe và tạo cảm giác bị xúc phạm¹¹. Nếu hành vi ngôn từ sai lệch vì lựa chọn từ ngữ sai phong cách, có thể sẽ dẫn đến phát ngôn đe dọa thể diện người tham gia hoặc khán giả, đặc biệt nghiêm trọng trong môi trường truyền hình đại chúng.

Bổ sung cho lý thuyết thể diện, Leech đề xuất Nguyên tắc lịch sự (Politeness Principle) nhằm giải thích cách người nói cố gắng giữ gìn hòa khí trong giao tiếp thông qua việc tối đa hóa sự tôn trọng và tối thiểu hóa sự xúc phạm. Những phát ngôn không tuân thủ các nguyên tắc như: Tact Maxim (tránh gây tổn thương), Approbation Maxim (đề cao người khác), hay Sympathy Maxim (thể hiện sự đồng cảm), v.v. có thể bị đánh giá là thiếu tế nhị, nhất là trong môi trường truyền thông có tính lan tỏa cao như truyền hình¹².

Allan và Burrridge cho rằng, các từ ngữ bị xem là “taboo” (tạm dịch: sự cấm kỵ) thường liên quan đến

các chủ đề như cơ thể, giới tính, trí tuệ, sắc tộc hoặc bệnh tật. Khi được sử dụng thiếu kiểm soát hoặc với mục đích gây cười, chúng có thể tạo ra cảm giác khó chịu, thậm chí phản cảm đối với người nghe¹³.

Tên cơ sở đó, chúng tôi nhận thấy một số biểu hiện của lỗi phong cách từ vựng dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ trong lời dẫn của MC chương trình gameshow, có thể kể đến: lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn mang tính xúc phạm, chê bai ngoại hình, năng lực, hành vi v.v. của người tham gia; lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn mang sắc thái miệt thị, phân biệt vùng miền, nghề nghiệp, v.v.; lỗi phong cách từ vựng làm cho phát ngôn gợi nhắc đến các chủ đề nhạy cảm (tình dục, bạo lực, v.v.); và lỗi phong cách từ vựng làm phát ngôn mang sắc thái thiếu tôn trọng. Những lỗi này thường xuất hiện trong các lời dẫn có tính ứng khẩu, khi người dẫn chương trình thiếu sự chuẩn bị kỹ lưỡng về mặt ngôn từ hoặc quá sa đà vào việc tạo hiệu ứng hài hước mà xem nhẹ yếu tố tế nhị, lịch thiệp.

Ảnh hưởng văn hóa giao tiếp của người Việt Nam đến lỗi phong cách từ vựng

Đặc trưng văn hóa nông nghiệp đã tạo nên những đặc điểm rất riêng trong giao tiếp, tác động mạnh mẽ đến việc sử dụng và tiếp nhận ngôn từ của người Việt. Đó là vừa coi trọng giao tiếp, vừa ưa sự tế nhị, ý tứ và có tâm lý trọng danh dự, thể diện cao. Chính những yếu tố này khiến việc sử dụng từ ngữ thiếu chuẩn mực, dù không mang ý xúc phạm trực tiếp, vẫn dễ bị đánh giá là thiếu tế nhị, phản cảm và gây tổn hại đến người nghe trong các ngữ cảnh cộng đồng như truyền hình. Theo Trần Ngọc Thêm, người Việt có truyền thống trọng tình hơn lý, nhấn mạnh mối quan hệ, sự hòa thuận và gắn bó tình cảm. Những biểu hiện như “yêu nhau cau sáu bồ ba, ghét nhau cau sáu bồ ra làm mười” thể hiện rõ nguyên tắc ứng xử thiên về tình cảm. Bên cạnh đó, người Việt còn rất trọng danh dự: “Tốt danh hơn lành áo”, “Trâu chết để da, người ta chết để tiếng”. Danh dự được người Việt Nam gắn với năng lực giao tiếp: “Lời nói ra để lại dấu vết, tạo thành tiếng tăm, nó được truyền đến tai nhiều người, tạo nên tai tiếng”. Như vậy, “tiếng” không chỉ là ngôn ngữ mà còn là “danh dự”, “uy tín”. Người Việt cũng có xu hướng ưa thích sự lịch sự gián tiếp và biểu cảm tế nhị, thể hiện qua lối nói “vòng vo tam quốc”, “lựa lời mà nói cho vừa lòng nhau”. Đồng thời, hệ thống xưng hô tiếng Việt rất phong phú và linh hoạt, thể hiện rõ phân tầng xã hội, quan hệ thân - sơ và tôn - ti¹⁴.

Chính vì văn hóa Việt Nam đề cao thể diện, phép lịch sự và nguyên tắc “lựa lời mà nói”, nên mặc dù các chương trình trò chơi truyền hình vốn có tính

chất giải trí, hài hước, người dẫn chương trình vẫn cần thận trọng trong việc lựa chọn ngôn từ. Tính chất công khai của truyền hình khiến mỗi phát ngôn đều có khả năng lan truyền rộng rãi, tác động đến hình ảnh và danh dự của người tham gia. Những lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng không thể được biện minh là “nói đùa” trong một không gian giao tiếp vừa mang tính đại chúng như truyền hình vừa chịu ảnh hưởng sâu sắc bởi văn hóa trọng thể diện. Do đó, việc duy trì sự tinh tế, tôn trọng và chuẩn mực trong lời dẫn không chỉ là yêu cầu chuyên môn, mà còn là trách nhiệm văn hóa của người dẫn chương trình trong môi trường truyền thông đại chúng.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ THẢO LUẬN

Lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình trên HTV7

Trong quá trình khảo sát, chúng tôi thống kê có 43 lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ và nhận thấy có thể chia các trường hợp này thành 04 nhóm chính, gồm: (1) Nhóm lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn miệt thị ngoại hình; (2) Nhóm lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn xúc phạm trí tuệ, nhân cách, hành vi; (3) Nhóm lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn có yếu tố nhạy cảm hoặc mang sắc thái gợi dục; (4) Nhóm lỗi dùng từ xưng hô sai phong cách dẫn đến phát ngôn mang sắc thái thiếu tôn trọng.

Đối với nhóm lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn miệt thị ngoại hình, người dẫn chương trình đã sử dụng các từ không phù hợp về phong cách, thường mang sắc thái khẩu ngữ để đề cập đến hình thể, vóc dáng của người tham gia. Những từ này, khi được đặt trong ngữ cảnh giao tiếp mang tính chuyên nghiệp như truyền hình đại chúng, đã gây ra các hành động ngôn từ mang tính xúc phạm, làm tổn hại đến thể diện của người nghe, từ đó dẫn đến những phát ngôn thiếu tế nhị hoặc phản cảm. Xét các trường hợp sau:

(1) *Em ơi (sinh năm) 2000 mà “già” dữ vậy con.* (MC4, CT4, tập 12)(2) *Một người “mập” cỡ như Khánh thì em thấy thế nào?* (MC1, CT6, tập 9)(3) *Cái này em phải lợi thế, tại vì cái tướng em “bự” như vậy nè, em đứng đây là che hết nửa khung thành rồi.* (MC5, CT4, tập 1)(4) *Nhìn hai bạn chị nỏn Tết quá à, kiểu như là “thịt kho hột vịt”, bên đây là “hột vịt” nè, bên đây là “trứng cút” nè.* (MC4, CT4, tập 12)

Các lời dẫn từ (1) đến (4) đều sử dụng từ ngữ mang nặng tính khẩu ngữ để nhận xét ngoại hình người tham gia theo hướng tiêu cực hoặc gây cười. Việc nhấn mạnh vào các đặc điểm như tuổi tác, cân nặng,

vóc dáng, ngoại hình (“già”, “mập”, “bự”, “trứng cút”, “hột vịt”) không chỉ mang tính chất so sánh xúc phạm mà còn tiềm ẩn nguy cơ xâm phạm thể diện cá nhân. Những phát ngôn này cũng vi phạm nguyên tắc lịch sự trong giao tiếp, đặc biệt là các nguyên tắc liên quan đến sự tôn trọng và cảm thông. Điều này đã vô tình làm cho người chơi trở thành nạn nhân của miệt thị ngoại hình (body shaming). Trong môi trường truyền hình, cách nói như vậy dễ bị đánh giá là thiếu tế nhị, gây phản cảm và ảnh hưởng tiêu cực đến trải nghiệm của người xem.

Đối với nhóm lời dẫn lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn có yếu tố nhạy cảm hoặc mang sắc thái gợi dục, xét các trường hợp sau:

(5) *Nhìn ngoại hình là thấy “thèm thuồng” rồi.* (MC1, CT6, tập 14)(6) *Các bạn nhìn nha, “body ngon”.* (MC1, CT6, tập 14)

Trong lời dẫn (5), người dẫn chương trình đã sử dụng từ “thèm thuồng” - một từ mang màu sắc khẩu ngữ, diễn tả cảm giác khao khát, mong muốn mãnh liệt về một thứ gì đó, thường là đồ ăn hoặc một vật hấp dẫn, đến mức để lộ rõ mong muốn đó qua cử chỉ, thái độ v.v. Ở lời dẫn (6), thay vì khen vóc dáng người tham gia đẹp, người dẫn chương trình đã chọn từ “ngon” - một từ vốn thường dùng để nói về thức ăn. Về bản chất, đây là một từ trung tính trong ngữ cảnh ẩm thực, nhưng khi được chuyển sang dùng để mô tả con người, nó có thể được xem là một hình thức ẩn dụ dễ gây hiểu lầm là có hàm ý gợi dục, tục tĩu. Các từ này, khi đặt trong phát ngôn, có thể làm sai lệch hành động ngôn từ ban đầu mà người dẫn chương trình muốn thực hiện như khen ngợi hoặc thể hiện sự gần gũi.

Các phát ngôn như vậy vô tình hướng sự chú ý của khán giả vào yếu tố ngoại hình như một đối tượng khiêu gợi, từ đó làm giảm giá trị cá nhân của người tham gia, khiến họ trở thành đối tượng bị đánh giá về cơ thể. Thay vì được nhìn nhận theo giá trị năng lực hay phẩm chất cá nhân, họ lại bị đánh giá bởi một hình ảnh ngoại hình hấp dẫn. Trong bối cảnh truyền hình đại chúng, nơi tính chừng mực và tôn trọng là yêu cầu bắt buộc, các lời dẫn này dù không mang ý định xúc phạm trực tiếp nhưng vẫn dễ bị đánh giá là thiếu tế nhị và phản cảm.

Đối với nhóm lời dẫn lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn xúc phạm trí tuệ, nhân cách, hành vi, xét các trường hợp sau:

(7) *Trời ơi đang nghi ngờ, không thể tin nổi là em “ngu” như vậy?* (MC2, CT2, tập 13)(8) *Thằng nhỏ đẹp trai vậy, ra là thấy “khùng” tới nơi rồi.* (MC1, CT6, tập 1)

“Ngu”, “khùng” là những từ mang sắc thái nghĩa rất tiêu cực. Khi sử dụng trong phát ngôn, những từ này góp phần làm phát ngôn trở nên nặng nề, thiếu tế nhị và dễ tạo cảm giác xúc phạm cho người tham gia lẫn

khán giả. Các từ sai phong cách này khuếch đại yếu tố tiêu cực trong phát ngôn, dẫn đến việc hành động ngôn từ tuy đúng về mục đích (phê bình, nhận xét), nhưng lại thất bại về mặt hiệu lực giao tiếp do làm tổn hại thể diện người nghe và gây phản cảm trong bối cảnh truyền thông đại chúng. Về phương diện ngữ dụng học, những lời dẫn này vi phạm các nguyên tắc lịch sự như Tact Maxim (tránh gây tổn thương) và Approbation Maxim (tránh chỉ trích, hạ thấp người khác). Mặc dù đôi khi được sử dụng với mục đích tạo sự hài hước, những phát ngôn sử dụng từ sai phong cách như vậy vẫn có nguy cơ bị người nghe đánh giá là thiếu lịch sự.

Đối với nhóm lời dẫn lỗi dùng từ xưng hô sai phong cách dẫn đến phát ngôn mang sắc thái thiếu tôn trọng, người dẫn chương trình đã sử dụng các từ xưng hô không phù hợp với ngữ cảnh truyền hình. Xét các trường hợp sau:

(9) *Mà ngộ ha, “thằng” chống thì để tóc giống con gái còn “con” vợ thì để tóc giống con trai.* (MC3, CT5, tập 22)(10) *Tôi bắt đầu có vấn đề với “con” biên tập của chương trình này.* (MC1, CT6, tập 14)

Trong văn hóa xưng hô của người Việt, “thằng” và “con” là hai đại từ chỉ người nam và người nữ ở hàng dưới hoặc ngang hàng với mình, mang hàm ý thân mật hoặc không coi trọng, thậm chí bị xem là xúc phạm để chỉ người trưởng thành. Ở lời dẫn (9), (10), MC lại dùng “thằng” và “con” để gọi người chơi và người sản xuất chương trình. Cách xưng hô này không chỉ ảnh hưởng đến sắc thái của lời nói mà còn có thể làm lệch hướng hành động ngôn từ ban đầu hoặc khiến phát ngôn mất đi tính lịch sự cần thiết trong tương tác công chúng. Việc lựa chọn từ xưng hô không phù hợp có thể gây tổn hại đến thể diện xã hội của đối tượng được nhắc đến. Trong văn hóa giao tiếp của người Việt, xưng hô giữ vai trò quan trọng trong việc thể hiện sự tôn trọng và lễ độ. Việc dùng từ xưng hô thiếu chuẩn mực để tạo cảm giác miệt thị, phân biệt hoặc đơn giản là thiếu văn hóa ngôn ngữ.

Khi khảo sát lỗi phong cách từ vựng dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ trong lời dẫn của người dẫn chương trình, chúng tôi đặt lời dẫn trong bối cảnh trò chơi truyền hình, nơi người dẫn chương trình cần tạo ra tình huống hài hước để mang lại tiếng cười cho khán giả vì một trong những đặc điểm quan trọng nhất của gameshow là tính giải trí. Tuy nhiên, ranh giới giữa giải trí và thiếu tế nhị rất mong manh. Vấn đề sử dụng từ sai phong cách để gây cười cần hết sức cân nhắc để đảm bảo tính lịch sự trong giao tiếp. Bởi lịch sự không chỉ là yếu tố thuộc phạm trù ứng xử xã hội mà còn thể hiện chiều sâu văn hóa của người nói. Từ góc nhìn ngữ dụng học, lịch sự không chỉ thể hiện qua việc lựa chọn từ ngữ phù hợp mà còn thể hiện

trong việc tuân thủ các quy tắc xã hội và ngữ cảnh giao tiếp cụ thể. Đặc biệt, trong môi trường truyền hình, một không gian giao tiếp công cộng có tầm ảnh hưởng sâu rộng với sự tham gia của nhiều chủ thể, việc duy trì sự tế nhị trong lời nói là điều tối cần thiết để đảm bảo không khí tương tác tích cực. Các nhận xét, dù mang tính hài hước, vẫn cần được thể hiện một cách khéo léo nhằm bảo vệ phẩm giá của người được nhắc đến, đồng thời tránh gây tổn thương về mặt tâm lý cho họ.

Từ góc độ xã hội học, việc duy trì văn hóa lịch sự trong lời dẫn không chỉ góp phần xây dựng mối quan hệ tôn trọng giữa các chủ thể mà còn giúp định hình hình ảnh chuyên nghiệp của người dẫn chương trình và nâng cao uy tín của chương trình. Việc sử dụng ngôn từ thiếu tế nhị có thể làm giảm chất lượng nội dung truyền hình, làm giảm lòng tin và ảnh hưởng tiêu cực đến sự tiếp nhận của khán giả.

Đặc biệt, truyền hình với tư cách là kênh truyền thông chính thống có sức ảnh hưởng lớn đến công chúng, bao gồm cả nhóm khán giả trẻ tuổi. Khi các phát ngôn thiếu lịch sự được phát sóng rộng rãi, nguy cơ hình thành những hành vi bắt chước trong giao tiếp hằng ngày là rất cao, nhất là đối với các đối tượng chưa có khả năng chọn lọc và đánh giá ngôn ngữ sao cho phù hợp. Điều này tiềm ẩn nguy cơ làm suy giảm chất lượng giao tiếp xã hội, gây ảnh hưởng đến sự hình thành những chuẩn mực văn hóa giao tiếp trong cộng đồng. Do đó, người dẫn chương trình cần nhận thức rõ vai trò và trách nhiệm của mình trong việc góp phần kiến tạo một không gian truyền thông lành mạnh và tích cực.

Phản ứng của khán giả đối với lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình

Để tìm hiểu cách khán giả tiếp nhận và phản ứng trước hiện tượng mắc lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình, nghiên cứu đã tiến hành khảo sát 247 người ở nhiều độ tuổi với ngành nghề và trình độ học vấn khác nhau. Phương pháp khảo sát bằng bảng hỏi trực tuyến, gồm ba phần chính: (1) Câu hỏi thông tin cá nhân như độ tuổi, giới tính, nghề nghiệp, trình độ học vấn để phục vụ phân tích nhân khẩu học; (2) Đánh giá mức độ phản cảm của 43 lời dẫn cụ thể trích từ các chương trình trò chơi truyền hình phát sóng trên HTV7; (3) Đánh giá sự ảnh hưởng của các lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng đối với trải nghiệm xem chương trình trò chơi truyền hình.

Dữ liệu thu thập từ bảng hỏi được xử lý, tổng hợp và phân tích nhằm nhận diện xu hướng đánh giá của

khán giả. Kết quả khảo sát góp phần phản ánh mức độ chấp nhận của công chúng đối việc dùng từ sai phong cách dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ trong môi trường truyền thông đại chúng hiện nay.

Đánh giá của khán giả về sự phản cảm của các lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng

Khán giả được yêu cầu đánh giá mức độ phản cảm của 43 lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ trong các chương trình trò chơi truyền hình phát sóng trên HTV7 từ năm 2021 đến năm 2024. Bốn mức độ phản cảm được đưa ra bao gồm: (1) Rất phản cảm; (2) Phản cảm; (3) Hơi phản cảm; và (4) Không phản cảm. Sau quá trình khảo sát, kết quả được chúng tôi tổng hợp theo Bảng 2 (Tỷ lệ người đánh giá đa số lời dẫn là rất phản cảm hoặc phản cảm), và Bảng 3 (Tỷ lệ người đánh giá phần lớn lời dẫn là không phản cảm).

Kết quả khảo sát 247 người tham gia cho thấy phản ứng tiêu cực của khán giả trước lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng của người dẫn chương trình là một hiện tượng phổ biến và nhất quán. Cụ thể, có đến 75% người đánh giá ít nhất một nửa số lời dẫn trong chương trình là phản cảm hoặc rất phản cảm, và 63% người đánh giá trên 70% lời dẫn theo chiều hướng tiêu cực này. Ngược lại, chỉ có 15% người tham gia cho rằng hơn 50% lời dẫn là không phản cảm và tỷ lệ này nhanh chóng giảm xuống chỉ còn 0,4% ở ngưỡng đánh giá cao nhất ($\geq 90\%$).

Sự chênh lệch rõ rệt giữa hai xu hướng đánh giá: phản cảm và không phản cảm, được thể hiện rõ ràng qua phân tích định lượng. Điều này cho thấy các lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng không chỉ bị phản đối bởi một nhóm nhỏ, mà thực sự gây ra cảm giác khó chịu cho đa số người xem.

Như vậy, từ góc nhìn của truyền thông đại chúng, nghiên cứu này cung cấp bằng chứng cho thấy ngôn ngữ của người dẫn chương trình, nếu không được kiểm soát về mặt chuẩn mực xã hội và đạo đức truyền thông, có thể ảnh hưởng tiêu cực đến trải nghiệm khán giả và làm giảm giá trị nội dung của chương trình.

Phản ứng cảm xúc, đánh giá chương trình và hành vi tiếp tục theo dõi của khán giả

Kết quả khảo sát từ 247 người tham gia cho thấy phản ứng của khán giả đối với các lời dẫn thiếu tế nhị có tính nhất quán và mang ý nghĩa khoa học rõ rệt. Cụ thể:

Về cảm xúc cá nhân: Có đến 54% người tham gia cảm thấy khó chịu rõ rệt trước việc MC sử dụng từ sai phong cách làm sai lệch hành động ngôn từ. Chỉ 5%

người cảm thấy hoàn toàn bình thường. Đây là dấu hiệu cho thấy phản ứng cảm xúc tiêu cực là chủ đạo trong trải nghiệm của người xem. Kết quả khảo sát được tổng hợp như Biểu đồ 1. Tỷ lệ phản ứng cảm xúc của khán giả đối với các lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng.

Cảm nhận về sự tôn trọng: 78% người tham gia cho rằng MC thiếu tôn trọng khán giả hoặc người tham gia chương trình khi sử dụng từ sai phong cách. Điều này cho thấy hành vi ngôn ngữ không chỉ tác động đến cảm xúc cá nhân mà còn đến cảm nhận về chuẩn mực đạo đức trong giao tiếp công cộng. Kết quả khảo sát được tổng hợp như Biểu đồ 2. Mức độ cảm nhận của khán giả về sự thiếu tôn trọng trong các lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng của MC.

Đánh giá tổng thể về chương trình: Có đến 63% người khẳng định các lời dẫn thiếu tế nhị làm ảnh hưởng đến ấn tượng chung về chương trình. 61% cho rằng lời dẫn làm giảm chất lượng nội dung và tính chuyên nghiệp. Những kết quả này phản ánh ảnh hưởng mang tính hệ thống từ lỗi ngôn ngữ đến thương hiệu chương trình. Kết quả khảo sát được tổng hợp như Biểu đồ 3 (Mức độ ảnh hưởng của lời dẫn thiếu tế nhị đến ấn tượng chung về chương trình) và Biểu đồ 4 (Đánh giá của khán giả về tác động của lời dẫn thiếu tế nhị đến chất lượng và tính chuyên nghiệp của chương trình).

Hành vi theo dõi trong tương lai: Chỉ 11% người cho biết vẫn muốn tiếp tục xem chương trình khi MC sử dụng lời dẫn thiếu tế nhị. Trong khi đó, có đến 61% người cảm thấy ít có khả năng tiếp tục theo dõi và 15% người không muốn xem nữa hoặc. Đây là bằng chứng trực tiếp cho thấy ảnh hưởng tiêu cực của ngôn từ đến hành vi thực tế của khán giả. Kết quả khảo sát thể hiện như Biểu đồ 5.

Các dữ liệu thống kê đã vạch rõ chuỗi phản ứng tiêu cực của khán giả đối với lỗi phong cách từ vựng dẫn đến sai lệch hành động ngôn từ trong lời dẫn của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình: từ cảm xúc cá nhân → đánh giá mức độ phù hợp trong giao tiếp → cảm nhận về chất lượng chương trình → thay đổi hành vi. Điều này góp phần khẳng định trong bối cảnh truyền hình, đặc biệt là các chương trình trò chơi truyền hình, ngôn ngữ cũng là một trong những yếu tố ảnh hưởng mạnh mẽ đến trải nghiệm, niềm tin và sự trung thành của người xem.

Ảnh hưởng nghề nghiệp đến phản ứng ngôn ngữ của khán giả

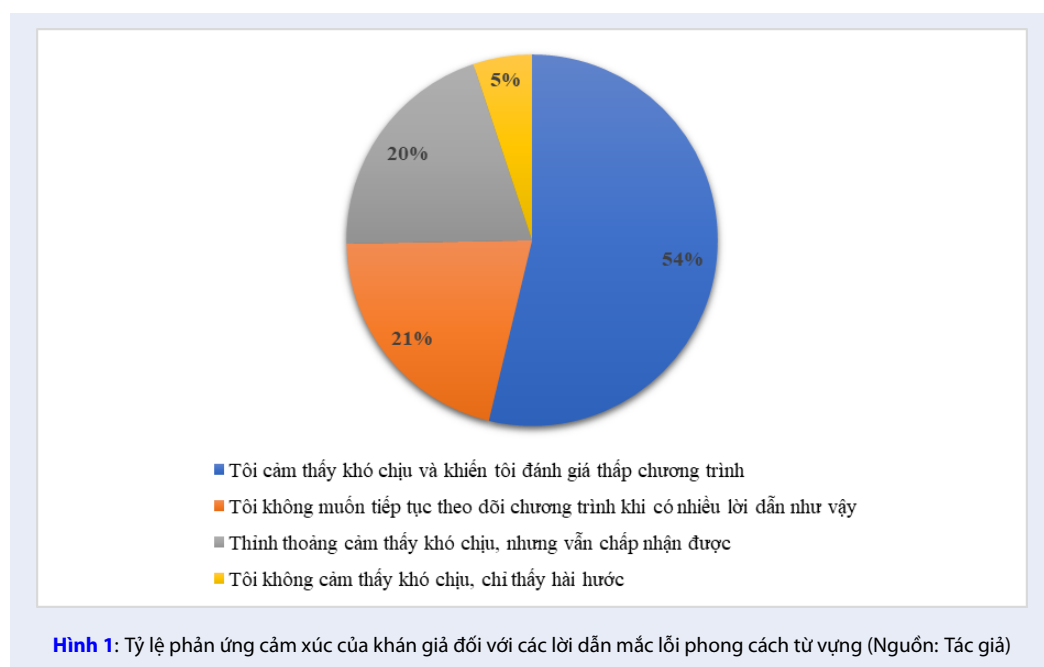
Kết quả phân tích cho thấy nghề nghiệp có tác động rõ rệt đến sự đánh giá của khán giả về mức độ phản cảm đối với các lời dẫn thiếu tế nhị. Sau khi giới hạn

Bảng 2: Tỷ lệ người đánh giá đa số lời dẫn là rất phản cảm hoặc phản cảm (Nguồn: Tác giả)

Ngưỡng đánh giá	Số người	Tỷ lệ (%)
≥ 50% lời dẫn rất phản cảm hoặc phản cảm	185	75%
≥ 60% lời dẫn rất phản cảm hoặc phản cảm	178	72%
≥ 70% lời dẫn rất phản cảm hoặc phản cảm	155	63%
≥ 80% lời dẫn rất phản cảm hoặc phản cảm	139	56%
≥ 90% lời dẫn rất phản cảm hoặc phản cảm	109	44%

Bảng 3: Tỷ lệ người đánh giá phần lớn lời dẫn là không phản cảm (Nguồn: Tác giả)

Ngưỡng đánh giá	Số người	Tỷ lệ (%)
≥ 50% lời dẫn không phản cảm hoặc phản cảm	38	15%
≥ 60% lời dẫn không phản cảm hoặc phản cảm	27	11%
≥ 70% lời dẫn không phản cảm hoặc phản cảm	8	3%
≥ 80% lời dẫn không phản cảm hoặc phản cảm	4	1%
≥ 90% lời dẫn không phản cảm hoặc phản cảm	1	0,4%

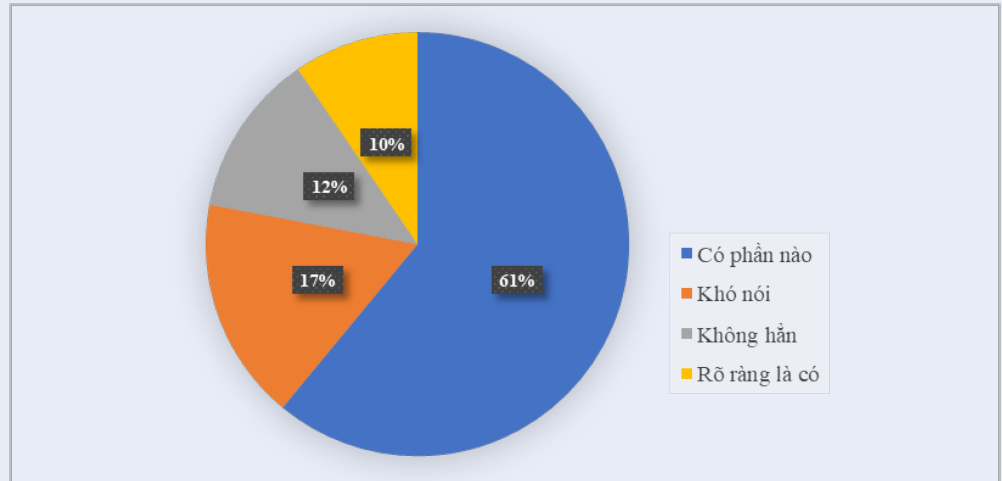
**Hình 1: Tỷ lệ phản ứng cảm xúc của khán giả đối với các lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng (Nguồn: Tác giả)**

các nhóm nghề nghiệp có số lượng người tham gia khảo sát đủ lớn (≥ 30 người) để đảm bảo độ tin cậy, ba nhóm được giữ lại gồm: sinh viên, nhân viên văn phòng, và người làm kinh doanh.

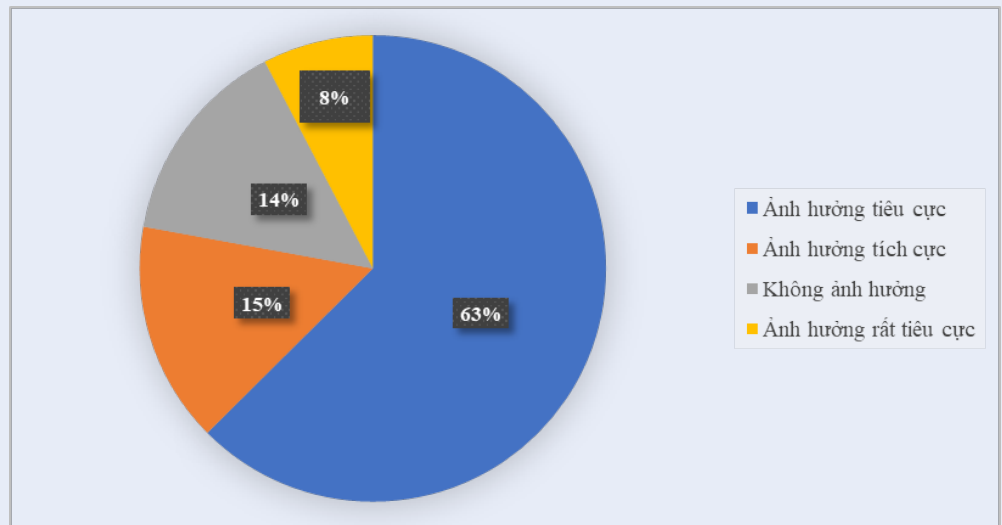
Theo đó, nhóm sinh viên có tỷ lệ đánh giá trung bình các lời dẫn là phản cảm cao nhất (72%), cho thấy nhóm này có thể nhạy cảm hơn với những ngôn từ mang tính thiếu tế nhị, phản cảm, đặc biệt trong bối cảnh giải trí công cộng. Tiếp theo là nhóm nhân viên văn phòng (66%), kết quả này cũng thể hiện mức độ

nhạy cảm khá cao, lý do có thể do nhân viên văn phòng thường xuyên làm việc trong môi trường yêu cầu sự chuẩn mực và lịch thiệp trong giao tiếp.

Ngược lại, nhóm người làm kinh doanh có tỷ lệ trung bình đánh giá các lời dẫn là phản cảm thấp nhất (48%), cho thấy mức độ chấp nhận cao hơn đối với các lời dẫn thiếu tế nhị, có thể do tính chất linh hoạt và thực dụng hơn trong môi trường làm việc của họ. Kết quả khảo sát thể hiện như Biểu đồ 6.



Hình 2: Mức độ cảm nhận của khán giả về sự thiếu tôn trọng trong các lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng (Nguồn: Tác giả)

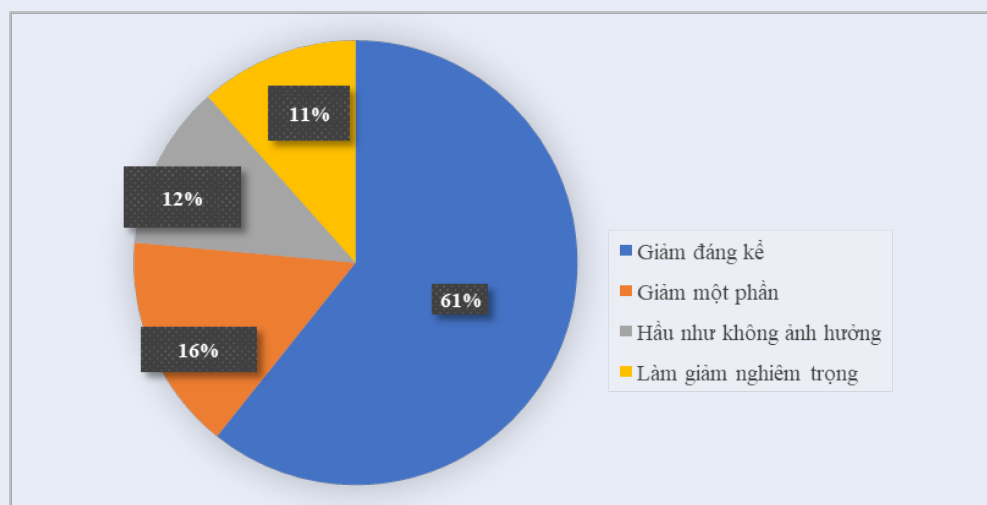


Hình 3: Mức độ ảnh hưởng của lời dẫn mắc lỗi phong cách từ đến ấn tượng chung về chương trình (Nguồn: Tác giả)

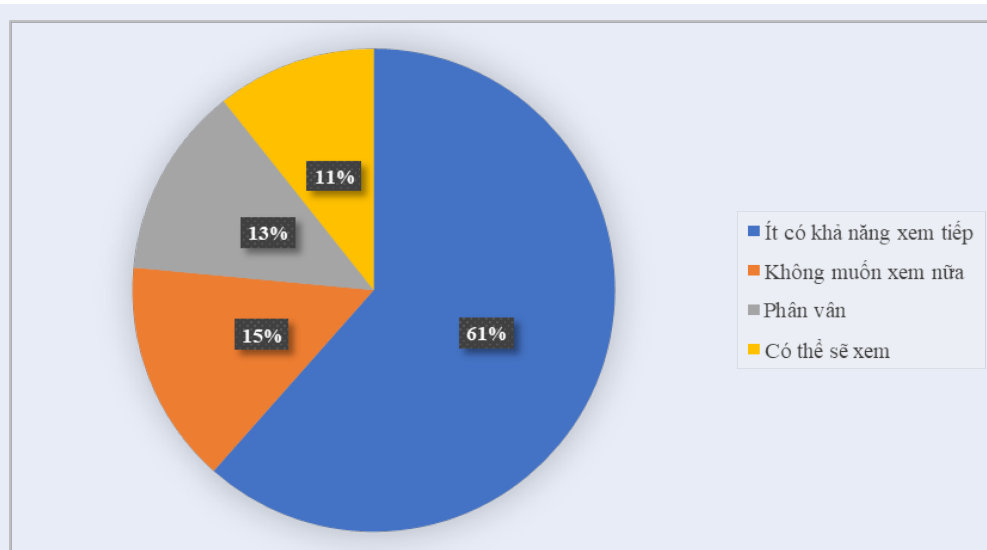
Sự khác biệt trong việc đánh giá các lời dẫn thiếu tế nhị giữa ba nhóm khán giả này cho thấy yếu tố nghề nghiệp, với đặc trưng văn hóa giao tiếp và môi trường làm việc khác nhau, có thể ảnh hưởng đáng kể đến cảm nhận ngôn ngữ của khán giả. Điều này có thể đặt ra gợi ý cho các nhà sản xuất chương trình truyền hình, trong đó có chương trình gameshow về việc cần nhắc kỹ đến tệp khán giả mục tiêu và mức độ chấp nhận sự lịch thiệp trong việc sử dụng ngôn từ của từng nhóm nghề nghiệp khác nhau.

KẾT LUẬN

Nghiên cứu cho thấy lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn thiếu tế nhị trong lời dẫn của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình là một hiện tượng phổ biến với bốn trường hợp chính: nhóm lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn mang tính chất miệt thị ngoại hình; nhóm lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn xúc phạm trí tuệ, nhân cách, hành vi; nhóm lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn có yếu tố nhạy cảm hoặc mang sắc thái gợi dục; nhóm lỗi dùng từ xưng hô sai phong cách dẫn đến phát ngôn mang



Hình 4: Biểu đồ đánh giá của khán giả về tác động của lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng đến chất lượng và tính chuyên nghiệp của chương trình (Nguồn: Tác giả)



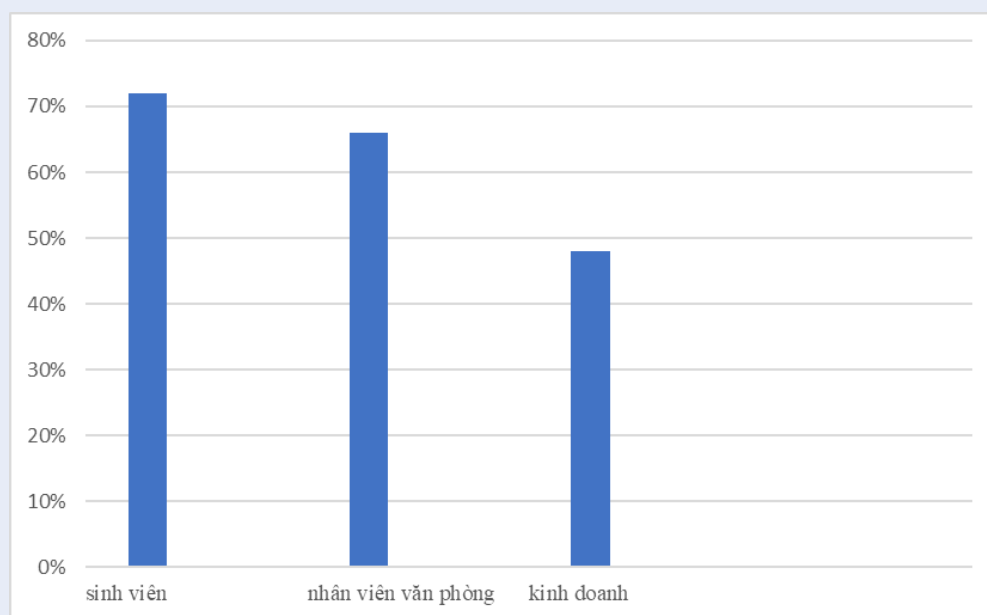
Hình 5: Ý định tiếp tục xem chương trình sau khi trải nghiệm lời dẫn thiếu tế nhị (Nguồn: Tác giả)

sắc thái thiếu tôn trọng. Những lỗi này không chỉ vi phạm chuẩn mực ngôn ngữ trên truyền hình mà còn ảnh hưởng tiêu cực đến cảm nhận, đánh giá và hành vi của khán giả.

Kết quả khảo sát từ 247 người xem cho thấy phần lớn khán giả có phản ứng tiêu cực với các lời dẫn thiếu tế nhị, từ cảm giác khó chịu đến mất thiện cảm với chương trình, thậm chí từ chối tiếp tục theo dõi. Đặc biệt, những người trẻ như sinh viên có xu hướng phản ứng mạnh mẽ hơn với hiện tượng mắc lỗi dùng từ sai phong cách trong lời dẫn của người dẫn chương trình

trò chơi truyền hình, trong khi đó, những người làm kinh doanh lại dễ chấp nhận hơn. Điều này cho thấy yếu tố nghề nghiệp có thể ảnh hưởng đến cách tiếp nhận ngôn ngữ của khán giả.

Từ góc độ ngữ dụng học và xã hội học, nghiên cứu nhấn mạnh tầm quan trọng của việc sử dụng ngôn từ lịch sự và chuẩn mực trong môi trường truyền hình - nơi không chỉ truyền tải thông tin mà còn góp phần định hình nhận thức xã hội. Người dẫn chương trình, với vị trí trung tâm của hoạt động giao tiếp truyền hình, cần nâng cao ý thức về lựa chọn ngôn từ và trách



Hình 6: Tỷ lệ đánh giá mức phản cảm của lời dẫn theo nhóm nghề nghiệp (Nguồn: Tác giả)

nhiệm đối với công chúng.

Từ những phát hiện nêu trên, nghiên cứu đề xuất một số định hướng:

Đối với người dẫn chương trình: cần được đào tạo bài bản về ngôn ngữ truyền thông, đặc biệt là kỹ năng sử dụng lời dẫn vừa hấp dẫn, sáng tạo, vừa đảm bảo lịch sự và tôn trọng người nghe.

Đối với nhà sản xuất chương trình: thực hiện kiểm duyệt nội dung lời dẫn một cách nghiêm túc.

Đối với công chúng: cần nâng cao nhận thức phản biện trong tiếp nhận ngôn ngữ truyền thông và chủ động phản hồi, góp ý nhằm góp phần xây dựng môi trường truyền thông lành mạnh.

Nghiên cứu không chỉ góp phần nhận diện thực trạng lỗi ngôn ngữ trên truyền hình, mà còn khẳng định vai trò của khán giả như một chủ thể quan trọng trong việc giám sát và tạo ra giá trị ngôn ngữ trong truyền thông đại chúng.

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

(1) đến (10): số thứ tự ví dụ về lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng

HTV: Đài truyền hình Thành phố Hồ Chí Minh

MC: người dẫn chương trình

TUYÊN BỐ XUNG ĐỘT LỢI ÍCH

Bản thảo này không có xung đột lợi ích.

TUYÊN BỐ ĐÓNG GÓP CỦA TÁC GIẢ

Tác giả là người duy nhất chịu trách nhiệm trong toàn bộ quá trình thực hiện nghiên cứu, bao gồm thu thập, phân tích dữ liệu, viết và hoàn thiện bản thảo bài viết.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Khánh TB. Sản xuất chương trình truyền hình. Hà Nội: Văn hoá - Thông tin; 2022.
2. Quỳnh LTN. Một số đặc điểm của lời dẫn chương trình truyền hình. Tạp chí Khoa học: Khoa học Xã hội và Nhân văn. 2017;14(2):30-39.
3. Lan LTP. Ngôn ngữ của người dẫn chương trình: Dựa trên tư liệu các chương trình giao lưu, gặp gỡ truyền hình. Hà Nội; 2006.
4. Dictionary C. Master of Ceremonies.
5. Đỗ Hữu Châu. Từ vựng ngữ nghĩa tiếng Việt. Hà Nội: Giáo dục; 1999.
6. Nguyễn Đức Dân. Tiếng Việt: Dừng cho đại học đại cương. Hà Nội: Giáo dục; 1998.
7. Toán BM, A L, Đỗ Việt Hùng. Tiếng Việt thực hành. Hà Nội: Giáo dục; 1997.
8. Kha NTL. Dừng từ, viết câu và soạn thảo văn bản. Hà Nội: Giáo dục; 2007.
9. Austin JL. How to Do Things with Words. Oxford: Oxford University Press; 1962.
10. Searle JR. Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language. Cambridge: Cambridge University Press; 1969.
11. Brown P, Levinson SC. Politeness: Some Universals in Language Usage. vol. 4. Cambridge: Cambridge University Press; 1987.
12. Leech GN. Principles of Pragmatics. London: Longman; 1983.
13. Allan K, Burridge K. Forbidden Words: Taboo and the Censoring of Language. Cambridge: Cambridge University Press; 2006.
14. Thêm TN. Tìm về bản sắc văn hoá Việt Nam. TP. Hồ Chí Minh: Thành phố Hồ Chí Minh; 1996.

PHỤ LỤC

43 lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng trong lời dẫn của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình (trên cứ liệu khảo sát từ tháng 04/2021 – tháng 01/2024)

Bảng 4: Nhóm lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn miệt thị ngoại hình (Nguồn: Tác giả tổng hợp)

STT	Lời dẫn
01	Em ơi (sinh năm) 2000 mà “già” dữ vậy con. (MC4, CT4, tập 12)
02	Xin chuyên gia bớt khởi động lại, rất “xấu”. (MC1, CT6, tập 10)
03	Một người “mập” cỡ như Khánh thì em thấy thế nào? (MC1, MC6, tập 9)
04	Hồ Bích Trâm trong lòng em như một “con trâu mộng nước”. (MC4, CT3, tập 14)
05	Trời ơi con cộp, sao “mỏng” vậy em. (MC1, CT6, tập 8) (nói về hình dáng của người chơi)
06	Tôi thấy bạn này “khô”. (MC1, CT6, tập 8) (nói về vóc dáng và cơ bắp của người chơi)
07	Cái này em nghĩ Lan có lợi thế tại vì mắt Lan “lồi” hơn. (MC5, CT4, tập 4)
08	Cái này em phải lợi thế, tại vì cái tướng em “bự” như vậy nè, em đứng đây là che hết nửa khung thành rồi. (MC5, CT4, tập 1)
09	Nhìn hai bạn chị nôn Tết quá à, kiểu như là “thịt kho hột vịt”, bên đây là “hột vịt” nè, bên đây là “trứng cút” nè. (MC4, CT4, tập 12)
10	Tự nhiên bạn ra anh Lâm Hùng “mất nét” luôn. (MC5, CT4, tập 1)
11	Ngày hôm nay chúng ta chào đón những cô gái rất xinh đẹp. Khi họ bước ra Lâm Vĩ Dạ có thể “về nhà” luôn. (MC3, CT2, tập 24)
12	Bé gì “bự chà bà” mà bé. (MC12, CT3, tập 3)

Bảng 5: Nhóm lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn xúc phạm trí tuệ, nhân cách, hành vi (Nguồn: Tác giả tổng hợp)

STT	Lời dẫn
13	Sao anh thờ như “bờ” thờ vậy. (MC1, CT6, tập 10)
14	Trời ơi đang nghỉ ngơi, không thể tin nổi là em “ngu” như vậy? (MC2, CT2, tập 13)
15	Chủ đề “Trên trời dưới đất” rất hợp với “thần kinh” của Thảo. (MC4, CT4, tập 11) (nói về người chơi)
16	Em có bị “mù chữ” không Quốc Khánh. (MC1, CT6, tập 5)
17	Rớt xuống lấy cái khác, ai biểu anh “khờ khạo” lấy cái đó làm chi. (MC1, CT6, tập 10)
18	Thưa anh không ai “dại dột” như anh. (MC1, CT6, tập 10)
19	Anh là nam thần, còn bên đây là “nam thần kinh”. (MC4, CT3, tập 4)
20	Có “khùng” không? (MC12, CT3, tập 13)
21	Anh Hoàng sao lại “vụng về” như vậy. (MC4, CT3, tập 7)
22	Đã không được đẹp rồi tâm hồn còn “xấu” nữa. (MC3, CT5, tập 27)
23	Trời ơi, biết em “ế” bao nhiêu năm nay mà. (MC9, CT4, tập 5)
24	Tôi thật sự không tìm được lý do để bênh, bé khá “vụng về”. (MC1, CT6, tập 11)
25	Bình thường tôi đã thấy “đầu óc” chuyên gia có “vấn đề” rồi. (MC1, CT6, tập 11)
26	Xé có một tờ giấy cũng không nổi, “vô dụng” quá. (MC1, CT6, tập 11)
27	Hai người kia “dở” nên chương trình không mời lại đó. (MC3, CT2, tập 38)
28	Không thiệt, “thần kinh” thiệt. (MC12, CT3, tập 15) (nói về người chơi)
29	Đừng có “tài lạnh”. (MC1, CT6, tập 15) (MC nhắc người chơi)
30	Sao “cái nết” gì mà “kỳ” vậy. (MC4, CT4, tập 12)
31	Chúng ta nhường phần đi tiếp cho đội bạn vì chúng ta chơi “tệ” hơn. (MC3, CT2, tập 41)
32	Phong ơi mình đi chơi mình vui lên, mình đừng có đem sự “thâm độc”, “nham hiểm” vô chương trình. (MC4, CT4, tập 12) (nói về người chơi)

Bảng 6: Nhóm lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn có yếu tố nhạỵ cảm hoặc mang sắc thái gợị dục (Nguồn: Tác giả tổng hợp)

33	Nhìn ngoại hình là thấy “thèm thuồng” rồi. (MC1, CT6, tập 14)
34	Các bạn nhìn nha, “body ngon”. (MC1, CT6, tập 14)

Bảng 7: Nhóm lời dẫn mắc lỗi phong cách từ vựng dẫn đến phát ngôn mang sắc thái thiếu tôn trọng (Nguồn: Tác giả tổng hợp)

35	“Cái dòng” cầu thủ chạy nhanh lắm. (MC3, CT2, tập 6)
36	Tôi bắt đầu có vấn đề với “con” biên tập của chương trình này. (MC1, CT6, tập 14)
37	Quá tuyệt vời, em có muốn nói gì với “kẻ thua cuộc” không? (MC9, CT4, tập 4)
38	Thưa quý vị, trận mà gymer nam đấu với gymer nữ thì “ông nội” gymer nam cũng không dám đấu. (MC1, CT6, tập 8)
39	Mà ngộ ha, “thằng” chồng thì để tóc giống con gái còn “con” vợ thì để tóc giống con trai. (MC3, CT5, tập 22)
40	Thưa quý vị, nãy tôi có thấy ảnh lấp luôn cây đèn này, “thằng cha” này một mình “chả” làm bốn job trong công ty. (MC1, CT6, tập 15)
41	Giết “tao” đi. (MC1, CT6, tập 15)
42	“Con nhỏ” này yếu bóng vía quá người ta nhắc cũng giật mình. (MC1, CT tập 2)
43	Rối sẽ hiểu vì sao “nó” yếu. (MC3, CT2, tập 16) (MC nói về một đội chơi trong chương trình)

The Lexical Style Errors in Television Game Show Hosting: A Linguistic Approach and Audience Response Analysis

Nguyen Ngoc Ngan



Use your smartphone to scan this QR code and download this article

ABSTRACT

This study examines lexical style errors in the speech of television game show hosts on HTV7 and analyzes audience reactions to these linguistic deviations. The dataset includes 139 episodes from eight game shows broadcast between 2021 and 2024, combined with the survey data from 247 television viewers evaluating 43 instances of stylistic lexical errors that led to illocutionary misalignment.

Methodologically, the study adopts a mixed-methods approach. The qualitative component describes and categorizes stylistic lexical errors in host utterances, while the quantitative component employs a questionnaire to measure levels of discomfort, emotional responses, and behavioral tendencies among audiences toward such linguistic errors.

The findings reveal that lexical style errors in hosting discourse primarily fall into the four categories: body-shaming expressions, derogatory remarks targeting intellect, character, or behavior, sexually suggestive or sensitive wording, and inappropriate address forms. Audience responses indicate that 75% of participants rated at least half of the identified utterances as offensive or highly inappropriate, while 63% reported that such language negatively affected their overall impression of the program. Over 61% stated they would discontinue watching these game shows if stylistic language misuse persisted.

The study concludes that unrefined or inappropriate language use in television broadcasting not only causes viewer discomfort but also shapes audience perception and behavior. These findings underscore the urgent need to promote linguistic awareness in mass media contexts.

Key words: lexical style, hosting discourse, television game show, host, word choice errors

Eastern International University,
Vietnam

Email: ngan.nguyenngoc@eiu.edu.vn

History

- Received: 10-07-2025
- Revised: 27-01-2026
- Accepted: 25-05-2026
- Published Online: 25-09-2026

DOI : <https://doi.org/10.32508/vnuhcmjssh.v10i3.1214>



Copyright

© VNUHCM Journal . This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International license.

Cite this article : Ngan N N. **The Lexical Style Errors in Television Game Show Hosting: A Linguistic Approach and Audience Response Analysis.** *VNUHCMJ. Soc. Sci. Humanit.* 2026; 10(3): 3939-3953.