

NGÔN NGỮ VÀ VĂN HÓA

NGÔN TỪ TRONG TRUYỆN TRANH VÀ ẢNH HƯỞNG CỦA NÓ TỚI NGÔN NGỮ CỦA TRẺ EM HIỆN NAY

SPEECH OF COMIC STRIP AND ITS EFFECT
ON THE MODERN YOUTH'S LANGUAGE

NGÔ THANH MAI

(ThS; Đại học Ngoại ngữ, ĐHQG Hà Nội)

Abstract: Comic strip now has become a popular entertainment of children from the countryside to the city, not only in Vietnam but in other countries in the world also, poses a huge effect on psychophysical development of them. This article, with analysis of speech of comic strip, brings forward its effect on Vietnamese youth's language nowadays.

Key words: speech of comic strip; effect; children.

1. Đặt vấn đề

Truyện tranh hiện nay đã trở thành một hình thức giải trí phổ biến của trẻ em từ thành thị đến nông thôn. Truyện tranh không chỉ dành riêng cho trẻ em mà mọi lứa tuổi và mọi giới đều có thể trở thành độc giả của loại truyện này. Đối với trẻ em, nhất là trẻ em độ tuổi mẫu giáo và tiểu học, các em mới bước đầu tiếp xúc với cuộc sống xã hội, sự say mê khám phá thế giới xung quanh của các em là rất lớn. Vì thế, bên cạnh những phương tiện giáo dục khác thì truyện tranh cũng được sử dụng để làm bước đệm cho các em khám phá thế giới và tiếp xúc với môi trường xung quanh. Lựa chọn những truyện tranh có ngôn từ trong sáng, hình ảnh phù hợp với từng giai đoạn phát triển của trẻ là việc làm cần thiết đối với các bậc phụ huynh và người làm công tác giáo dục.

2. Ngôn từ và đặc điểm ngôn từ trong truyện

Ngôn từ (lời văn nghệ thuật) là lời văn đang phát ngôn được tổ chức mang tính nghệ thuật trong tác phẩm, đồng thời là phương tiện khắc họa hình tượng cũng như tư tưởng của tác giả, có tính hình tượng và chính xác. Nếu xét trên góc độ lời văn nghệ thuật thì chúng bao gồm lời tác giả, lời nhân vật, lời nửa trực tiếp. Trong đó, lời tác giả được phát ngôn từ chính tác giả sử dụng trong tác phẩm, thường bộc lộ qua lời kể, hay miêu tả mang tính trữ tình, ngoại đề, triết lý... dùng để miêu tả thế giới hình tượng nhân vật, ngoại cảnh, nội tâm. Lời nhân vật là dạng phát ngôn từ chính những nhân vật được miêu tả trong tác phẩm, thể hiện dưới dạng tâm tình, đối thoại, đồng cảm. Lời

nửa trực tiếp là kết hợp hai dạng trên trong lời kể của tác giả mang yếu tố xúc cảm, bộc lộ thế giới tâm hồn của nhân vật.

Một vấn đề đặt ra là, ngôn từ trong truyện tranh có đặc điểm gì đặc biệt mà có sức cuốn hút trẻ em đến vậy?

Trước hết, ngôn ngữ đối thoại (lời nhân vật) trong truyện tranh chiếm ưu thế tuyệt đối trong loại truyện này. Ngôn ngữ đối thoại giúp truyện tranh đi sâu phản ánh nội tâm nhân vật, để nhân vật tự bộc lộ mình. Các bộ truyện tranh đều cố gắng thực hiện điều này vì “trong chức năng thể hiện nội tâm, lời trực tiếp thể hiện qua các mẫu lời nói của một quá trình nội tâm” [3], giúp trẻ em có thể hình dung được những suy nghĩ bên trong của từng nhân vật từ trẻ đến già, từ người tốt đến kẻ xấu... Chúng ta có thể nhận ra điều này trong hầu hết các truyện tranh dành cho thiếu nhi (như *Doremon*, *Thần đồng đất Việt*, v.v.). Thể hiện nội tâm nhân vật trong truyện tranh vừa phải kết hợp giữa lời nói và hình ảnh, vừa phải thể hiện được phần suy nghĩ bên trong của nhân vật để trẻ hiểu được nhân vật đó đang nghĩ gì. Để đạt được yêu cầu đó quả là việc làm không dễ đối với các tác giả.

Thứ hai, về ngôn ngữ trần thuật (lời tác giả) chủ yếu được thể hiện qua việc dẫn chuyện. Loại ngôn từ đặc biệt này chỉ có trong truyện tranh và được phản ánh một cách đầy đủ, chi tiết các sự vật, hiện tượng; các nhân vật với hình dáng, hành vi,... cùng trình tự diễn biến cốt truyện. Lời tác giả thể hiện bằng ngôn từ thông thường chỉ sử dụng trong một số trường hợp như giới thiệu bối cảnh

hoặc chuyển cảnh. Đây là điểm khác biệt và ưu việt hơn so với truyện chữ. Tuy nhiên, nhiều ý kiến cho rằng việc khắc họa các nhân vật, hành động bằng hình ảnh sẽ làm giảm đi trí tưởng tượng của trẻ. Tuy nhiên, theo chúng tôi, với trẻ em, việc sử dụng hình ảnh góp phần tạo ý niệm về người tốt, người xấu cùng những hình ảnh đi kèm, thêm vào đó là sự hướng dẫn của cha mẹ sẽ giúp các em có cơ sở để nhìn nhận, đánh giá cuộc sống xung quanh ở các giai đoạn tiếp theo.

Thứ ba, trong truyện tranh, lời nói trực tiếp không xuất hiện, bởi vì hầu hết, truyện được tổ chức dưới dạng hoạt động đối thoại của các nhân vật trong các tình huống cụ thể.

Trong các loại hình văn học nói chung, để thể hiện mục đích, tư tưởng của tác phẩm, tác giả cần sử dụng ngôn ngữ thông qua các quy tắc ngữ pháp, từ vựng để phù hợp với phong cách thể loại mà tác giả thể hiện. Nhưng trong truyện tranh lại có một số điểm khác biệt, tạo nên sức hút với trẻ em. Cụ thể như sau:

Trong truyện tranh, câu đơn được sử dụng phổ biến. Việc sử dụng câu đơn xuất phát từ giới hạn về khung tranh trong mỗi tác phẩm. Mỗi trang truyện trung bình từ 5-9 hình (*Doremon*), truyện *Thần đồng đất Việt* từ 3-5 hình, truyện *Bảy viên ngọc rồng* 7-9 hình) và để tránh nhàm mắt cho độc giả thì yêu cầu sử dụng càng ít chữ càng tốt. Ngôn ngữ nghệ thuật trong truyện tranh luôn nghiêng về tính đối thoại khẩu ngữ nên việc sử dụng câu đơn để chuyển tải nội dung là một phương án tối ưu. Bên cạnh đó, sự tồn tại của yếu tố hình vẽ đã giúp tác giả không phải dùng nhiều lời. Để hướng truyện tranh tới đối tượng là trẻ em thì việc sử dụng những câu phức tạp nhiều tầng bậc sẽ bị hạn chế vì chúng chưa sẵn sàng nắm bắt và hiểu cận kề những câu thoại dài và phức tạp.

Trong truyện tranh, tác giả rất hạn chế sử dụng các biện pháp tu từ. Truyện tranh thường nghiêng về việc thể hiện hành động nhân vật, chú trọng ngôn ngữ đối thoại gần với môi trường xã hội nên việc sử dụng nhiều biện pháp tu từ sẽ rời xa đặc điểm thể loại. Ở truyện tranh, các phép tu từ như ẩn dụ, nhân hóa, hoán dụ, nói quá,... hầu như đều do các hình vẽ đảm nhiệm. Điều đó cũng góp phần tạo nên sức hấp dẫn và dễ hiểu của truyện tranh.

Nghĩa của từ vựng trong truyện tranh thường là nghĩa tường minh (phần thông báo được diễn đạt trực tiếp bằng từ ngữ trong câu) vì đối tượng đọc truyện tranh thường là trẻ em, nội dung câu truyện, nhân vật trong truyện tranh cũng dành cho trẻ em nên ngôn từ càng trong sáng, dễ hiểu càng tốt.

Từ tượng thanh và từ cảm thán xuất hiện với mật độ dày đặc. Do truyện tranh thường có đề tài thiên về chuyển động nên nhân vật trong truyện tranh cũng là nhân vật thiên về hành động như các *Đô-rê-mon*, *Bảy viên ngọc rồng*, *Thám tử lừng danh Conan*, *Thần đồng đất Việt*,... Chính vì thế những từ tượng thanh và từ cảm thán được sử dụng nhằm tạo nên những xúc cảm mạnh mẽ, lôi cuốn người đọc.

Truyện tranh đa phần dùng dấu chấm hỏi, chấm than và ba chấm; các loại dấu câu khác ít được sử dụng. Truyện tranh có tính đối thoại liên tục và luôn xoay quanh các tình huống kịch tính với nhịp độ gấp gáp. Chính vì thế, các dấu câu như dấu chấm, dấu phẩy, dấu hai chấm, dấu chấm phẩy ít được sử dụng. Dấu ba chấm lại được sử dụng phổ biến để nối lời với lời trong các "vòng có lời thoại" tạo nên các phát ngôn liên mạch; dấu chấm hỏi, dấu chấm than được sử dụng để tạo nên ấn tượng về cảm xúc của từng nhân vật.

Truyện tranh cũng sử dụng nhiều câu tỉnh lược, câu đặc biệt vì trong thể loại truyện này, tính khẩu ngữ và yêu cầu tiết kiệm từ ngữ để chuyển tải nội dung nhiều nhất trong khuôn khổ số trang ít nhất. Hơn nữa việc sử dụng câu đặc biệt là để nhấn mạnh cảm xúc của nhân vật, đưa người đọc vào thế giới nội tâm.

Với những đặc điểm nổi bật trên, truyện tranh đã đáp ứng được mục đích là nhấn mạnh tổ chức cốt truyện, kết cấu, xây dựng hình tượng cụ thể mà không thiên về việc sử dụng ngôn ngữ văn chương. Tuy nhiên, việc sử dụng ngôn từ trong truyện tranh vẫn phải chú ý đến lời văn, phong cách sáng tác, đặc điểm thể loại và nhất là phù hợp với độ tuổi và khả năng tri nhận của trẻ.

3. Ảnh hưởng của ngôn từ trong truyện tranh tới ngôn ngữ trẻ em hiện nay

Gần đây, nhiều công trình nghiên cứu đã chỉ ra được những hiệu quả tích cực của việc sử dụng truyện tranh trong quá trình dạy kỹ năng đọc, viết

và nhận biết thế giới xung quanh cho trẻ em từ 5-6 tuổi. Tuy nhiên, việc giáo dục này cần có sự hướng dẫn của thầy cô giáo và phụ huynh, nhất là việc lựa chọn truyện tranh như thế nào để phù hợp với từng giai đoạn trưởng thành của trẻ.

Với trẻ em từ 7-12 tuổi, đây là giai đoạn mà các em biết đọc, biết viết và cũng là giai đoạn mở đầu cho quá trình cá thể hóa, nhân cách hóa cùng với quá trình hội nhập xã hội, hình thành nhân cách xã hội để tạo nên cái tôi cá nhân dù là không lớn. Quá trình này cũng dễ xảy ra nhiều các dạng thức khủng hoảng rất cần sự hướng dẫn hành vi của trẻ từ phía thầy cô và gia đình, nhất là việc lựa chọn các loại hình giải trí trong đó có truyện tranh.

Hiện nay, trên các trang mạng, các phương tiện thông tin đại chúng đề cập đến sự ảnh hưởng của ngôn từ trong truyện tranh tới tư duy ngôn ngữ của trẻ, dẫn đến những câu nói thiếu chuẩn mực, những câu văn mà theo các nhà chuyên môn là "câu văn què, cụt" và những câu văn như vậy có ảnh hưởng tới cách hành văn và đặc biệt là giao tiếp ngôn ngữ hàng ngày của trẻ.

Xuất phát từ những đặc điểm của ngôn từ trong truyện tranh và đọc các loại truyện tranh nói chung, truyện tranh dành cho trẻ em nói riêng không được kiểm soát như hiện nay đã khiến ngôn từ của trẻ cũng bị ảnh hưởng. Những truyện *Thám tử lừng danh Conan*, *Bảy viên ngọc rồng*, *Thủy thủ mặt trăng*,... đã xuất hiện hàng loạt các từ tượng thanh gây cảm giác mạnh và đầy tính bạo lực như *roạt, roẹt, bùm, rầm, vút, pạch, hự*,... xuất hiện với mức độ đậm đặc trong các trang truyện tranh. Khi chúng tôi phỏng vấn nhóm học sinh lớp 5 trường tiểu học Trần Nhật Duật, quận Hoàn Kiếm, Hà Nội thì 7/10 em trả lời là thích đọc truyện tranh *Thám tử lừng danh Conan*, số còn lại, các em có đọc thêm truyện *Doremon*, *Thần đồng đất Việt*. Chỉ trong một tập của *Thám tử lừng danh Conan* với khoảng 46 trang đã có hơn 1000 từ đơn, nghĩa biểu thị không đầy đủ và mang tính bạo lực,... Ngay cả tên nhân vật trong truyện cũng thể hiện tính bạo lực, như trong truyện tranh *Rô bốt trái cây* có các nhân vật: Đào thích khách, Thơm giác đấu, Nho tia chớp, Táo thiện xạ và Pino do thám, Dâu tây thợ săn, Quýt kiếm sĩ. Cùng với Ngũ quả sư phụ gồm Chuối

pháp sư, Dưa hấu chùy vương, Mãng cụt đao vương, Mận Ninja và Dừa song kiếm. Nghe qua chúng ta đã thấy được những rõ bất đầy "hiếu chiến". Điều này ảnh hưởng đến cả việc các em sử dụng đồ chơi đi kèm như súng, kiếm, chùy, đao,... rất không hợp với lứa tuổi, nhất là khi các em chưa ý thức được sự nguy hiểm của các đồ chơi này.

Một trường hợp khác là *Truyện chàng hoàng tử và cô công chúa*, có xuất hiện bà vú của cô công chúa. Trong truyện, bà vú được vẽ nên với diện mạo già nua nhưng ngôn từ của bà lại rất "teen". Khi hoàng tử và cô gái gặp nhau, quá vui sướng vì hai người đã yêu nhau, tác giả đã để bà vú đó phát ngôn như sau: "Anh chàng muốn được hô hấp nhân tạo đây mà"; hay "Hic, đôi trẻ thật đáng thương". Còn công chúa khi gặp chàng cũng: "Hic, ta nhớ chàng quá",...

Ngôn từ trong truyện tranh còn ảnh hưởng tới lối hành văn của các em, nhất là trong các bài văn do các em viết theo đề tài ở trong trường học cũng mang đầy "phong cách truyện tranh", như trong một bài văn của học sinh lớp 6 có viết những câu văn cụt lùn sau đây: "Trong cuộc đời này ai cũng mệt lắm mắc lỗi. Chẳng sao cả. Em cũng thế". Hoặc: "Nhìn các bạn được đi học. Tôi phải ở nhà vì bị mẹ ki luật. Tôi không muốn". Hay: "Ngày xưa có một ông vua sai đi tìm nhân tài. Ông vua bảo. Tìm được người tài để đánh giặc. Thánh Gióng nghe loa mới bảo mẹ ra gọi người của nhà vua vào. Người của nhà vua nhìn thấy đứa bé thì bảo. Mày thì làm được gì. Thánh Gióng nói. Mang cơm và cả ra. Ăn xong sẽ thành người lớn,...". Trong một bài văn kể lại câu chuyện Sơn Tinh Thủy Tinh, có học sinh đã viết như sau: "Đến Thăng Long thấy cờ hoa rực rỡ. Biết là Sơn Tinh đã cưới. Mỹ Nương,...". Khi viết về câu chuyện "Sự tích bánh chưng bánh dày", một học sinh khác lại viết: "Trong trời đất không quý bằng hạt gạo",... Đó là một câu quá kiêu lời và không rõ ý. Một đoạn văn trong bài văn khác, có em lại viết: "Năm 1077 vua nhà Tống sai Quách Quỳ đem đại binh sang xâm lược. Trong cuộc chiến đấu dữ dội và ác liệt. Bỗng một đêm nghe thấy trong đền thờ Chương (Trương) Hồng Chương (Trương) Hát hai vị tướng đánh giặc giỏi của Triệu Quang Phục,...". Có em khác lại viết:

"Một hôm bà lão ra đồng. Thấy một bước chân to tướng. Ướm thử. Thế là mang thai" [4],... Rõ ràng những bài văn kiểu như vậy xuất hiện không ít trong các bài văn của các em, nhất là học sinh tiểu học và trung học cơ sở.

Theo chúng tôi, quá trình hình thành nhân cách ở giai đoạn học sinh tiểu học và trung học chịu ảnh hưởng rất lớn từ những hành vi ứng xử từ môi trường xung quanh và từ những tri thức mà các em tiếp nhận được qua sách vở, trong đó có cả những phương tiện giải trí khác như sách, báo, truyện, ti vi, internet,... Điều quan trọng là phải định hướng được cho các em lựa chọn được những loại hình giải trí thích hợp với từng độ tuổi. Nếu việc sử dụng các ngôn từ "không chuẩn" với độ tuổi, mang nhiều tính bạo lực sẽ làm cho bài văn của các em thiếu đi những câu trong sáng, đồng thời không phát huy được vốn từ giàu và đẹp của tiếng Việt. Hơn thế, nếu việc này không được kiểm soát sẽ có ảnh hưởng tới quá trình hình thành nhân cách của các em.

Ngôn từ trong truyện tranh hiện nay đang ảnh hưởng rất nhiều tới việc sử dụng ngôn ngữ của các em. Để khơi gợi sự tò mò của trẻ, truyện tranh phải hướng tới những ngôn từ ngắn, mạnh, ghê rợn, bốp chát để thỏa mãn nhu cầu giải trí của các em. Thêm vào đó, hầu hết các bộ truyện tranh lớn ở Việt Nam hiện nay đều là dịch từ truyện nước ngoài nên văn phong và tư tưởng của các truyện này chưa thực sự phù hợp với trẻ em nước ta. Công tác quản lý trong các hoạt động xuất bản còn khá lỏng lẻo nên có nhiều loại truyện nội dung chưa phù hợp vẫn được đưa vào thị trường truyện tranh Việt Nam, đã tác động không nhỏ tới lối sống, cách ứng xử của giới trẻ, nhất là trẻ em khi mà các em vẫn đang trong giai đoạn cần phải học hỏi, tiếp nhận những tri thức từ sách vở, trong gia đình và ngoài xã hội.

Vì tương lai thế hệ măng non, cần có sự quan tâm của cả gia đình, nhà trường và xã hội để truyện tranh nội riêng và các phương tiện truyền thông, giáo dục, giải trí khác thực sự có ích đối với quá trình hình thành và phát triển nhân cách của trẻ em.

3. Kết luận

Truyện tranh thời hiện đại là một trong những phương tiện giải trí của trẻ em. Trong bối cảnh hội nhập quốc tế và công nghệ số hóa như hiện nay, truyện tranh đã chịu ảnh hưởng không nhỏ của yếu tố thời đại, đồng thời truyện tranh các nước trên thế giới đã du nhập vào Việt Nam. Ngôn ngữ trong truyện tranh chịu sự chi phối của hình ảnh và ảnh hưởng của ngôn ngữ tuổi "teen", bộc lộ rõ những khiếm khuyết so với tiếng Việt chuẩn. Do trẻ em đang ở độ tuổi khám phá thế giới, trau dồi ngôn ngữ và hình thành nhân cách, lại chưa đủ năng lực nhận thức về ngôn ngữ chuẩn trong giao tiếp tiếng Việt nên trẻ em Việt Nam rất dễ chịu tác động từ ngôn ngữ truyện tranh, dẫn đến khiếm khuyết trong việc sử dụng tiếng Việt để thực hiện những giao tiếp ngôn ngữ trực tiếp (diễn đạt nói) và gián tiếp (diễn đạt viết).

Để tạo điều kiện cho trẻ em tận dụng truyện tranh để trau dồi ngôn ngữ và tiếp xúc với thế giới, đòi hỏi từ phía nhà trường và gia đình quan tâm, hướng đạo cho trẻ phương pháp tiếp cận truyện tranh, đồng thời, từ phía nhà quản lý, cần tăng cường công tác quản lý và định hướng sáng tác cũng như sàng lọc tác phẩm trước khi xuất bản. Tất cả nhằm tạo ra một không gian truyện tranh tích cực một ngôn ngữ Truyện tranh phù hợp, giúp các em khám phá thế giới, trau dồi ngôn ngữ và hình thành nhân cách một cách lành mạnh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Vũ Thị Hương Giang, (2012) *Phát triển khả năng ngôn ngữ của trẻ mẫu giáo qua truyện tranh*, Tạp chí Giáo dục số 288 tr.:47 - 49.
2. Trần Thị Bích Liễu, (2004), *Đặc điểm truyện tranh Nhật Bản và giá trị của nó đối với sự phát triển trí tuệ và tâm hồn của trẻ*, Tạp chí Khoa học số 5 Tr.: 36-38.
3. Phương Lưu (1997), *Lí luận văn học*, Nxb Giáo dục, Hà Nội.
4. <http://vtc.vn/nhung-bai-van-tat-nguyen-tu-ngon-ngu-truyen-tranh.538.305569.htm>
5. X. Mikhancốp, P. Gamara, M. Panitso ; Dịch: Xuân Tưu (1982), *Văn học và trẻ em*, Hà Nội, Nxb Kim Đồng.
6. Đức Minh, Phạm Hoàng Gia, Mạc Văn Trang (1975), *Một số vấn đề tâm lí học sư phạm và lứa tuổi học sinh Việt Nam*, Hà Nội, Nxb Giáo dục.