

## SỬ DỤNG TRUYỆN CƯỜI TIẾNG ANH TRONG DẠY HỌC NGOẠI NGỮ

Trần Thị Ái Hoa

Khoa Ngoại ngữ - Trường Đại học Khánh Hòa

### TÓM TẮT:

*Truyện cười là một văn bản chứa đựng yếu tố hài hước. Bản chất của hài hước là thuyết phi lý bất ngờ với các yếu tố gây cười thuộc ngôn ngữ, ngữ dụng và văn hóa. Trên cơ sở phân tích truyện cười tiếng Anh, bài viết chuyển tải ý nghĩa của tính hài hước sử dụng cho lớp học ngoại ngữ. Việc ứng dụng tính hài hước giúp người học phát triển kỹ năng ngôn ngữ, có thêm động lực học và đạt được hiệu quả dạy học ngoại ngữ.*

*Từ khóa: truyện cười, hài hước, ngôn ngữ, văn hóa...*

### 1. Mở đầu

Truyện cười là một kho tàng ngôn ngữ hài hước, có ý nghĩa tích cực khi áp dụng cho các lớp học tiếng Anh. Khám phá cái hay và vẻ đẹp của ngôn ngữ hài hước, người học sẽ hứng thú học tiếng Anh và tiến bộ trong kỹ năng sử dụng ngôn ngữ. Hơn nữa, hiểu được văn hóa cười, người học có thể hội nhập với cộng đồng người nói tiếng Anh một cách dễ dàng. Tuy nhiên, trong thực tế việc sử dụng truyện cười vào lớp học tiếng Anh ở Việt Nam hiện nay vẫn còn chưa được phổ biến, chưa có nhiều nghiên cứu về ứng dụng truyện cười trong giảng dạy. Giáo viên dạy tiếng Anh vẫn còn e ngại sử dụng truyện cười trong lớp học. Người học tiếng Anh như một ngoại ngữ còn bị những rào cản về ngôn ngữ, về văn hóa để có thể dễ dàng đọc hiểu truyện cười tiếng Anh. Bằng việc thường xuyên học Tiếng Anh qua truyện cười tiếng Anh, người học sẽ nhanh chóng cải thiện và sử dụng thành thạo ngoại ngữ này.

### 2. Nội dung nghiên cứu

#### 2.1. Truyện cười tiếng Anh

Truyện cười là gì? Tiếng Anh có từ “joke”. Mặc dù định nghĩa trong các từ điển Cambridge, Oxford và Longman có cách diễn đạt khác nhau thì “joke” vẫn có định nghĩa chung là: một câu nói hay hành động đem đến sự vui thích và tiếng cười cho mọi người. Theo tác giả, truyện cười là một văn bản hài hước ngắn, có thể là một đoạn văn, một đoạn đàm thoại, một câu đố, một dạng câu hỏi - trả lời hoặc một câu bình luận, nhận xét, v.v... gây ra tiếng cười vui, hài hước.

Ví dụ 1: *A mother mouse and a baby mouse were walking along, when all of a sudden, a cat attached them. The mother mouse went, “Bark!” and the cat ran away. “See?” said the mother mouse to her baby. “Now do you see why it’s important to learn a foreign language?”*

Người đọc chờ đợi xem chuột mẹ sẽ xử trí như thế nào khi gặp mèo. Chuột mẹ đã dùng

tiếng sủa của chó “bark” để xua mèo. Âm thanh này dường như rất phi lý vì chuột mà lại dùng tiếng của chó. Sự giả mạo này đã gây ra một sự nghi ngờ cho người đọc/nghe và họ đang chờ đợi một câu giải thích tại sao chuột mẹ lại dùng “bark”. Khi đọc đến câu: “*Now do you see why it’s important to learn a foreign language?*” thì đỉnh điểm của sự bất ngờ làm tiếng cười bật ra. Trong cuộc sống loài người, khi một ngôn ngữ của dân tộc này được dân tộc khác sử dụng thì được gọi là ngoại ngữ. Khi chuột dùng âm thanh của một loài khác thì nó được liên hệ với thế giới con người: chuột học ngoại ngữ (*learn a foreign language*). Việc liên tưởng này tạo sự phi lý bất ngờ mà người đọc/nghe đã không nghĩ đến.

Truyện cười chứa đựng trong nó những yếu tố của thuyết hài hước (theory of humour): tính phi lý (incongruity), tính vượt trội (superiority) và tính giải thoát (relief). Tính phi lý là yếu tố cơ bản gây nên tiếng cười, tính vượt trội là cái cười hài hước hoặc cái cười châm biếm của truyện cười và tính giải thoát là tâm lý của độc giả khi thoát ra áp lực của yếu tố gây cười. Trong phạm vi bài báo này, chúng tôi bàn đến tính phi lý trong văn bản truyện cười và việc sử dụng tính phi lý của truyện cười trong dạy học tiếng Anh.

#### *2.1.1. Bản chất của hài hước: tính phi lý bất ngờ (incongruity-resolution)*

Tiếng cười là một cảm xúc xuất phát từ một biến đổi của sự chờ đợi căng thẳng trở thành số không (nothing). Sự chờ đợi đó đã được giải mã nhưng ngược với dự đoán lúc ban đầu nên sự chờ đợi đã biến thành bất ngờ. Yếu tố phi lý gây bất ngờ càng lớn thì đỉnh điểm của truyện cười càng cao. Tuy nhiên, để nhận ra điều phi lý phải có một quy trình. Quy trình cảm nhận hài hước gồm: (1) Sự phi lý (incongruity) và (2) Giải mã sự phi lý (resolution). Đây là một quy

trình tri nhận trong đó người đọc/nghe phải có sự khám phá (discovery). Chính yếu tố phi lý bất ngờ được giải mã làm cho truyện cười được đọc hoặc nghe lần thứ hai vẫn có sự thú vị.

Ví dụ 2: *A reporter saw a crowd gathered around a road accident. Anxious to get a scoop, he told the bystanders: “Let me through, let me through! I’m the son of the victim.” The crowd made way for him. Lying in front of the car was a donkey.*

Khi đọc câu “*I’m the son of the victim*” và đọc đến “*lying in front of the car was a donkey*” thì tiếng cười bật ra. Chính anh phóng viên cũng phải bật cười vì tình huống bất ngờ: con lừa bị tai nạn chứ không phải là một con người, và anh thì đã tự nhận trước đám đông rằng mình là “con trai” của đối tượng bị tai nạn.

Các nhà nghiên cứu về tính hài hước xác định sự bất ngờ là yếu tố gây cười chính của truyện cười theo bình diện ngữ nghĩa. Mỗi truyện cười là một văn bản luôn có hai phần kịch bản (script): phần đầu giới thiệu (setup) lập ra hoàn cảnh, nhân vật và các chi tiết dẫn dắt câu chuyện và phần hai giải quyết hoàn cảnh. Phần một có ý nghĩa rất chân thật, rõ ràng (bona fide) trong khi đó phần hai lại có nghĩa bóng (non bona fide/figure) của liên tưởng, ẩn dụ hoặc đa nghĩa. Phần hai thường chứa đựng câu kết gây nên tiếng cười. Raskin [9] đã lập nên thuyết hài hước ngữ nghĩa dựa trên hai kịch bản trái ngược (Script-based Semantic Theory of Humour) để giải thích cấu trúc của truyện cười. Tuy vậy thuyết Hai kịch bản trái ngược không đủ để giải thích tính hài hước của truyện cười. Sau một thuyết khác có tên là Thuyết Tổng thể của hài hước ngôn ngữ (General Theory of Verbal Humour) dựa trên thuyết hai kịch bản trái ngược [9]. Thuyết Tổng thể giải thích mỗi truyện cười gồm có 5 yếu tố của hài hước: kịch bản trái ngược (opposite scripts),

cơ chế logic (logical mechanism), đích hài (the target), chiến lược tường thuật (narrative strategy), ngôn ngữ (the language) và tình huống (the situation). Trong đó kịch bản trái ngược và cơ chế logic là hai yếu tố chính của hài hước. Trong ví dụ 2, tình huống được đặt ra là một tai nạn giao thông, kịch bản trái ngược là Reporter/Donkey, chiến lược tường thuật là nghệ thuật dùng lý lẽ dẫn dắt câu chuyện làm cho người ta tin tưởng vào câu chuyện (đủ tin cậy), ngôn ngữ là những ngôn từ được sử dụng trong câu chuyện tạo nên sự mạch lạc, cơ chế logic của ngôn ngữ được sử dụng là ẩn dụ và đích của hài hước hướng tới nhân vật phóng viên (reporter).

Như vậy, cần có sự tri nhận để hiểu cái hài của truyện cười. Sự tri nhận hài hước không nằm trong truyện cười cũng không nằm trong tiếng cười mà ở trong trí tuệ con người (one's mind) [3]. Hơn nữa, “Cái cười là khoái cảm thắng lợi, chủ yếu là thắng lợi trí tuệ” [6]. Tuy nhiên, truyện cười có tác dụng hài hước khi có những mối quan hệ tương tác giữa những người tham gia hội thoại và giữa văn bản hài với người nhận (receptient), nên trong lớp học tiếng Anh, sự giao tiếp có sử dụng truyện cười giúp phát huy tính hài hước và trí thông minh của người học [5] [6] [11].

Dựa trên tính chất của các yếu tố gây cười, truyện cười tiếng Anh được chia làm ba thể loại: Loại truyện cười ngôn ngữ, loại truyện cười phổ thông và loại truyện cười văn hóa [5]. Loại truyện cười ngôn ngữ có yếu tố ngôn ngữ riêng tạo nên cái hài riêng về ngôn ngữ của một dân tộc. Loại truyện cười phổ thông dễ hiểu với mọi người. Trong khi đó, truyện cười văn hóa là những truyện cười có yếu tố gây cười liên quan đến văn hóa của một nhóm người, tộc người hay một quốc gia. Cả ba loại truyện cười này đều có thể được sử dụng trong lớp học

tiếng Anh.

### 2.1.2. Yếu tố gây cười (ambiguity)

#### 2.1.2.1. Yếu tố gây cười thuộc ngôn ngữ

Truyện cười có các yếu tố gây cười về ngữ âm, từ vựng, ngữ pháp được gọi là loại truyện cười thuộc ngôn ngữ (linguistic jokes) hay còn được gọi là truyện cười chơi chữ (puns). Trong ngôn ngữ Anh, chơi chữ rất phong phú và đa dạng. Sự chơi chữ được thể hiện trên các phương diện ngữ âm, ngữ nghĩa, ngữ pháp.v.v..

**(i) Âm vị (phonology):** Những từ đồng âm nhưng khác nghĩa.

Ví dụ 3: *Two boys are talking about their afterschool jobs:*

Harry asks Larry: “How do you like your chimney-sweeping job?”

Larry answers smugly: “It soots me.”

Trong ví dụ 3, từ “soot” (có nghĩa là “làn đen vì nhọ nồi”) vừa có cách phát âm tương đương với “suit” (có nghĩa là “phù hợp”). Đây là một cách sử dụng hai từ đồng âm nhưng khác nghĩa (homophone).

Ví dụ 4: *An American in a British hospital asks the nurse: “Did I come here to die?” The nurse answers, “No, it was yesterdie.”*

Trong ví dụ 3, người học sẽ được học các cặp từ có cách phát âm tương đương như paws/pause, see/sea, red/read, v.v... Trong ví dụ 4, người học sẽ có cơ hội phân biệt được cách phát âm của người Mỹ và người Anh.

**(ii) Hình vị (morphology):** Sự biến đổi hình thức của từ vựng từ các đơn vị nhỏ nhất như tiếp đầu ngữ hoặc tiếp vị ngữ của từ.

Ví dụ 5: “What’s a baby pig called?”

“A piglet.”

“What’s a baby toy called?”

“A toilet.”

Ví dụ 6: *What can you order at the internet café?*

*Tea-mail.*

Các loại truyện cười với yếu tố hình vị có nhiều biến thể cung cấp cho người học một hệ thống các tiếp đầu ngữ tạo từ mới rất thú vị trong phát âm. Ransford [8] đã viết nhiều truyện cười thuộc dạng câu đố như: What do cats eat for breakfast? Newspapers. How do you count cows? Cowculator. What do keen surfers of the internet drink at coffee breaks? Netscafe.

**(iii) Từ vựng (lexis):** Tính đa nghĩa trong truyện cười thường xảy ra ở các trường hợp: động từ, tính từ, thành ngữ, giới từ, cụm động từ.

Ví dụ 7: *A lady sent her little girl to see the doctor. When she returned, the fond mother said: "Mary, did the doctor treat you?" "No, he charged me two dollars."*

Trong ví dụ 7, từ "treat" có hai nghĩa: chữa trị và thết đãi. Lợi dụng nghĩa thứ hai, câu trả lời tạo nên sự hài hước vì sai lệch mục đích của câu hỏi.

Ví dụ 8: *Next-door neighbour, to small boy: "Come again, Johnny. We'd like to see more of you."*

*Johnny: "But there isn't any more of me!"*

Người hàng xóm ngụ ý muốn gặp Johnny nhiều hơn (see more of you = see you more often) nhưng Johnny hài hước khi dùng more = many.

Ví dụ 9: *Teacher: "So, who knows who Anne Boleyn was?"*

*Johnny: "I do, Sir! She was a pressing iron!"*

*Teacher: "She was a what?"*

*Johnny: "She was an iron."*

*Teacher: "Where did you get this idea from, Johnny?"*

*Johnny: "Well, Sir, it says right here in our history book: 'After divorcing Catherine of Aragon, Henry VIII pressed his suit with Ann*

*Boleyn.'"*

Johnny đã không biết thành ngữ "to press one's suit with somebody" có nghĩa là "to propose marriage to someone" (cầu hôn), mà chỉ hiểu "to press one's suit with" nghĩa "là/ủi quần áo bằng bàn là/ủi ..." nên cho rằng Ann Boleyn là tên của cái bàn là/ủi.

Khi tiếp xúc với loại truyện cười có yếu tố gây cười thuộc về từ vựng, người học được làm giàu vốn từ vựng và có kỹ năng sử dụng các loại từ, thành ngữ đúng tình huống hoặc ngữ cảnh.

**(iv) Cú pháp (syntax):** Câu có nhiều nghĩa.

Ví dụ 10: *Man: "I'd like to buy a pair of nylon stockings for my wife."*

*Clerk: "Sheer?"*

*Man: "No, she's at home."*

Người bán hàng hỏi "Sheer?" có nghĩa là cô ta muốn hỏi người đàn ông mua loại tất có thương hiệu Sheer phải không. Nhưng người đàn ông lại nghe nhầm là "She's here?" nên trả lời là "No, she's at home."

Ví dụ 11: *"Call me a cab."*

*"You're a cab."*

Trong ví dụ 11, "Call / me / a cab" có cấu trúc ngữ pháp số 1: V (verb) / Oi (indirect object) / Od (direct object) đồng thời cũng có cấu trúc ngữ pháp số 2: V (verb) / O (object) / C (complement). Lợi dụng cấu trúc số 2, câu trả lời "you're a cab" tạo nên sự hài hước. Truyện cười có yếu tố gây cười thuộc phương diện cú pháp giúp người học hiểu, phân biệt và sử dụng đúng các mẫu câu.

**(v) Ngữ nghĩa (semantics):** Đối với từ nhiều nghĩa, sự chuyển từ nghĩa này sang một nghĩa khác sẽ gây nên tiếng cười. Có 3 loại phương thức chuyển nghĩa, đó là: sự chuyển đổi (shift), sự mở rộng (extension) và rút gọn (retraction).

Ví dụ 12: *Mr. Franklin was unable to keep from running over the cat as it bolted through*

*a bush and darted in front of his car. Picking up the door limp animal, he carried it to the house and rang the bell. A white-haired old woman answered the door. "I'm sorry," said Mr. Franklin, "but I'm afraid I've run over your cat. I'd like to replace it." "Certainly," the woman replied. "How are you at catching mice?"*

Người đàn ông sử dụng cấu trúc “replace something” với ý muốn đền lại con mèo, nhưng người phụ nữ đã nhìn thấy sự hài hước trong câu nói của ông ta và lợi dụng cấu trúc “to replace something with something” (lấy cái gì để thay thế cái gì). Sự chơi chữ - nghĩa này gọi là sự đổi chỗ (shift).

Ví dụ 13: *Father: Well, Tom, I talked to your teacher today and I want to ask you a question. Who is the laziest person in your class?*

Tom: I don't know, father.

Father: Oh, yes, you think! When other boys and girls are doing exercises, who sits in the classroom and only watches how other people work?

Tom: Our teacher, father.

Trong ví dụ 13, câu hỏi rất rõ ràng và câu trả lời cũng rất phù hợp. Theo câu hỏi, người bố muốn con trai nhận lỗi đã không làm việc trong lớp học. Nhưng theo gợi ý của người bố, phạm vi nghĩa quá rộng làm con trai nhìn thấy có hình ảnh của thầy giáo trong đó. Nên câu trả lời của con trai ngược với ý định của bố đã tạo yếu tố gây cười. Đây là thủ thuật dùng nghĩa rộng (extension).

Ví dụ 14: *A taxi was creeping slowly through the rush-hour traffic and the passenger was in a hurry, "please," he said to the driver, "Can't you go any faster?" "Of course I can," the cabby replied. "But I am not allowed to leave the taxi."*

Chữ “go” trong trong câu “Can't you go

any faster?” có nghĩa “move” hoặc “drive” nhưng người lái xe đã biến “go” đồng nghĩa với “walk” khi nói: “I am not allowed to leave the taxi”. Câu nói đi ngược ý định của người khách và tạo nên hài hước. Đây gọi là sự rút gọn nghĩa (retraction).

Các truyện cười thuộc cú pháp và ngữ nghĩa được sử dụng trong dạy học ngoại ngữ giúp người học có cơ hội giao tiếp trong các ngữ cảnh của cuộc sống hàng ngày và học cách sử dụng cấu trúc phù hợp với ý nghĩa của câu trong tình huống. Nhờ đó người học tiếng Anh có thể cảm nhận được ngôn ngữ, dễ hiểu hơn, dễ nhớ và biết cách sử dụng câu một cách linh hoạt, tinh tế.

#### 2.1.2.2. Yếu tố gây cười thuộc ngữ dụng

Ngữ dụng là lời nói được sử dụng trong ngữ cảnh hoặc tình huống phù hợp. Các khái niệm như “reference”, “presupposition”, “implicature” và cooperative principle” theo thứ tự dịch nghĩa là “quy chiếu”, “tiền giả định”, “hàm ngôn” và “nguyên tắc hội thoại” đều thuộc lĩnh vực ngữ dụng. Khi truyện cười có những yếu tố gây cười có sử dụng những khái niệm trên được gọi là điều phi lý thuộc ngữ dụng (pragmatic incongruity). Loại truyện cười có yếu tố gây cười thuộc ngữ dụng được gọi là truyện cười dựa trên thực tế (reality-based) hay còn gọi là truyện cười phổ thông (universal) [5].

**(i) Quy chiếu (reference):** Hành động lời nói đạt hiệu quả là khi người nói sử dụng ngôn ngữ khiến cho người nghe nhận ra một điều gì đó. Người nghe sẽ có sự kết nối với các thông tin khác để hiểu được điều đã nghe và ý nghĩa của nó. Khi có sự mất kết nối thì dẫn đến việc đàm thoại mất ý nghĩa vì người nghe hiểu nhầm ý định của người nói và tiếng cười xuất hiện.

Ví dụ 15: *A redneck felt sick and decided to go to the doctor. The doctor examining him says "Well, I can't seem to find the problem, but*

*I think it has to do with alcohol.” The redneck replies: “Well, then, I’ll come back when you’re sober.”*

Từ “it” trong ví dụ 15 có ý chỉ bệnh của bệnh nhân, nhưng người bệnh lại hiểu “it” là do bác sĩ có vấn đề về rượu (alcohol) nên không thể chữa trị được. Sự suy ý sai về quy chiếu này gây nên tiếng cười.

**(ii) Tiền giả định (presupposition):** tiền giả định là những ý niệm, những hoàn cảnh mà giữa người nói và người nghe đã ngầm hiểu. Sự hài hước xuất hiện khi tiền giả định bị từ chối.

Ví dụ 16: *An old lady was strolling through the park when she saw Jamie with a dog. “Does your dog bite?” she asked. “No,” said Jamie.*

When the old lady tried to pet the dog; it almost bit her fingers off. “I think you said your dog doesn’t bite!” screamed the old lady with blood dripping from her hand.

“That’s right,” answered Jamie. “My dog doesn’t bite but that’s not my dog.”

Trong ví dụ 16, khi hỏi “Does your dog bite?” người phụ nữ tự mặc định rằng con chó ở gần Jamie là của Jamie. Khi người phụ nữ bị chó cắn và Jamie phủ nhận điều mặc định này thì tiếng cười xuất hiện.

**(iii) Hàm ngôn (implicature):** là một lời nói ẩn ý hoặc ám chỉ một hành động khác. Tuy nhiên người nghe không hiểu hoặc cố tình không hiểu ý của người hỏi mà trả lời ngược với ý định của người hỏi.

Ví dụ 17: A: *Have you forgotten that you owe me ten dollars?*

B: *No, not yet. Give me time, I will.*

Người A hỏi ý muốn nhắc nhở người nghe B cần hoàn trả số tiền đã vay mượn của A, nhưng B đã không hiểu hoặc cố tình không hiểu mà trả lời: I will = I will forget.

**(iv) Nguyên tắc hội thoại (cooperative principles of conversation):** gồm bốn

nguyên tắc: Nguyên tắc về lượng, Nguyên tắc về chất, Nguyên tắc quan yếu và Nguyên tắc cách thức [4].

Nguyên tắc về lượng (quantity): Nói đủ lượng thông tin yêu cầu.

Nguyên tắc về chất (quality): Nói đúng thông tin yêu cầu.

Nguyên tắc quan yếu (relevance): Cho thông tin phù hợp nội dung yêu cầu.

Nguyên tắc cách thức (manner): Tránh diễn đạt mơ hồ, mập mờ. Phải ngắn gọn và thứ tự.

Sự vi phạm một trong các nguyên tắc hội thoại sẽ gây nên tiếng cười. Truyện cười (18) đã sử dụng thủ thuật vi phạm nguyên tắc về lượng (quantity) và nguyên tắc về chất (quality).

Ví dụ 18: *Two farmers had known each other all their lives, but their conversations were usually restricted to “Good morning” or “Nice day. One afternoon, however, the first farmer asked:*

“Hi, Pete, what did you give your horse when he had the colic?”

“Turpentine,” said Pete.

“Thanks,” said his friend.

Two weeks later they met again.

“Didn’t you tell me, Pete, that you gave your horse turpentine when he had the colic?”

“Yes,” said Pete.

“Well, I gave mine turpentine and he died.”

“So did mine,” said Pete.

Truyện cười (19) là một ví dụ của vi phạm Nguyên tắc quan yếu (relevance).

Ví dụ 19: *One day, the chemistry teacher asked his students, “What is the chemical formula for water?” Silly Suzie immediately raised her hand. “Yes, Suzie, what’s the answer?” the teacher asked. Suzie answered proudly, “The chemical formula for water is ‘HIJKLMNO!’” Her teacher looked perplexed. He asked, “What are you talking about?”*

Suzie replied, "Yesterday you said the formula for water is H to O!"

Truyện cười (20) là một ví dụ của hài hước vi phạm nguyên tắc cách thức (manner).

Ví dụ 20: *Two hunters are out in the woods when one of them collapses. He doesn't seem to be breathing and his eyes are glazed. The other guy whips out his phone and calls the emergency services. He gasps: "My friend is dead! What can I do?" The operator says: "Calm down. I can help. First, let's make sure he's dead." There is a silence, then a gun shot is heard. Back on the phone, the guy says: "OK, now what?"*

Yếu tố hài hước ngữ dụng trong truyện cười tiếng Anh thường thấy trong các loại truyện cười ngắn, câu đố và đàm thoại ngắn có lý lẽ dẫn dắt câu chuyện (narrative strategy), có hoàn cảnh (situation) và ngôn ngữ gần gũi với cuộc sống hàng ngày làm người đọc/nghe dễ cảm nhận và dễ nhớ.

#### 2.1.2.3. Yếu tố gây cười thuộc văn hóa

Truyện cười văn hóa có yếu tố gây cười phản ánh nét văn hóa của một tổ chức, một nhóm người, một dân tộc, v.v... Ở Mỹ và một số nước nói tiếng Anh có truyện cười "Mother's Day" và "Father's Day".

Ví dụ 21: *Do you know what I got for Father's Day?*

*No, what?*

*The bill for Mother's Day.*

Ví dụ 22: *Father's Day always worries me. I'm afraid I'll get something I can't afford.*

Ngày của Mẹ là ngày mà phụ nữ và trẻ em có thói quen đi mua sắm, ngày mà nhiều người tiêu xài tiền cho việc tặng quà để rồi sau đó đến Ngày của Cha họ có thể gặp vấn đề về tài chính. Để hiểu được truyện cười này người học tiếng Anh cần có kiến thức về văn hóa của một số nước nói tiếng Anh rằng họ có một số ngày

đặc biệt để nhớ về cha và mẹ [5].

Tất cả các loại truyện cười đều có tâm điểm cười (target of humour), riêng truyện cười văn hóa tâm điểm cười thường tập trung vào một đối tượng bị cười như tiếng cười về sự ngu đần (stupidity) hoặc sự khôn ngoan, lanh trí (canny). Davies [1] đã liệt kê tiếng cười tiếng Anh về sự ngu đần có truyện cười về nghề nghiệp, về quân đội (the U.S marines), về quý tộc, độc tài, dân quân, lính (stupid aristocrats, dictators, militias, warriors), về vận động viên, về cô gái tóc vàng (blondes).

Ví dụ 23: *What do you call it when a blonde dies her hair black?*

*Artificial intelligence.*

Truyện cười Blondes có tâm điểm cười là các cô gái tóc vàng thường thấy trên các tạp chí, trên internet, ... xuất phát ở Mỹ và lan nhanh đến các nước Pháp, Đức, Hungary, Ba Lan, Croatia và Brazil.

Ví dụ 24: *A friend is taking a blonde to the cinema. Above the entrance there is an illuminated advertisement that proclaims: "Two hours of excitement! Two hours of thrill! Two hours of relaxation! Two hours of real entertainment!" The blonde says, "Are you crazy? Why have you brought me here? Do you think that I am going to sit eight hours in the cinema?"*

Ở Mỹ, luật sư là tâm điểm cười của truyện cười và ngay cả luật sư cũng kể truyện cười về chính họ.

Ví dụ 25: *"Why does California have the most lawyers and New Jersey the most toxic waste dumps?" "New Jersey had first choice."*

Theo nghiên cứu của Hofstede [2], những nền văn hóa có khoảng cách quyền lực thấp (low power distance), truyện cười thường có nội dung châm biếm những nhà lãnh đạo. Ví dụ (27) cười về chủ nghĩa hoài nghi (scepticism)

của những người có thể lực.

Ví dụ 26: *A Russian, an American and a Syrian secret service agent are having a competition in rabbit-catching. The Russian goes first. After eighteen minutes he returns with a rabbit. The American goes second, and it takes him sixteen minutes to catch a rabbit. Then it is the Syrian's turn. After one hour he is still gone, and the others go look for him. They finally find him under a tree where he is torturing a hare: "Admit you are a rabbit!"*

Truyện cười mang đậm nét văn hóa tiêu biểu của một dân tộc nên đọc truyện cười người ta có thể theo dõi và học được văn hóa cười của dân tộc. Vậy nên, người học tiếng Anh đâu không đến nước Anh nhưng thông qua đọc/nghe truyện cười vẫn có thể biết phần nào về văn hóa nước Anh [5].

## 2.2. Sử dụng truyện cười trong lớp học ngoại ngữ

Nếu hài hước là mạch nguồn của tiếng cười thì truyện cười là công cụ để tạo ra tiếng cười. Khi được học các loại truyện cười có yếu tố gây cười thuộc ngôn ngữ, người học được tiếp cận nhiều loại truyện cười chơi chữ để tích lũy từ vựng phong phú. Học truyện cười có yếu tố gây cười thuộc ngữ dụng, người học được tiếp cận với cách diễn đạt và cách dùng ngôn từ của cuộc sống hàng ngày của người bản ngữ. Khi học truyện cười có yếu tố gây cười văn hóa, người học được tiếp xúc với văn hóa cười của người bản ngữ. Ziv (1988, dẫn trong Davies, 2011) đã nghiên cứu và phát hiện rằng: hài hước thông qua những truyện cười giúp học sinh nhớ bài học nhiều hơn so với các tài liệu dạy tiếng Anh không có hài hước (non-humorous) và các tài liệu này càng có nội dung gần sát với nội dung giảng dạy càng tốt. Vậy nên truyện cười tiếng Anh được khuyến khích làm tài liệu bổ trợ trong lớp học ngoại ngữ.

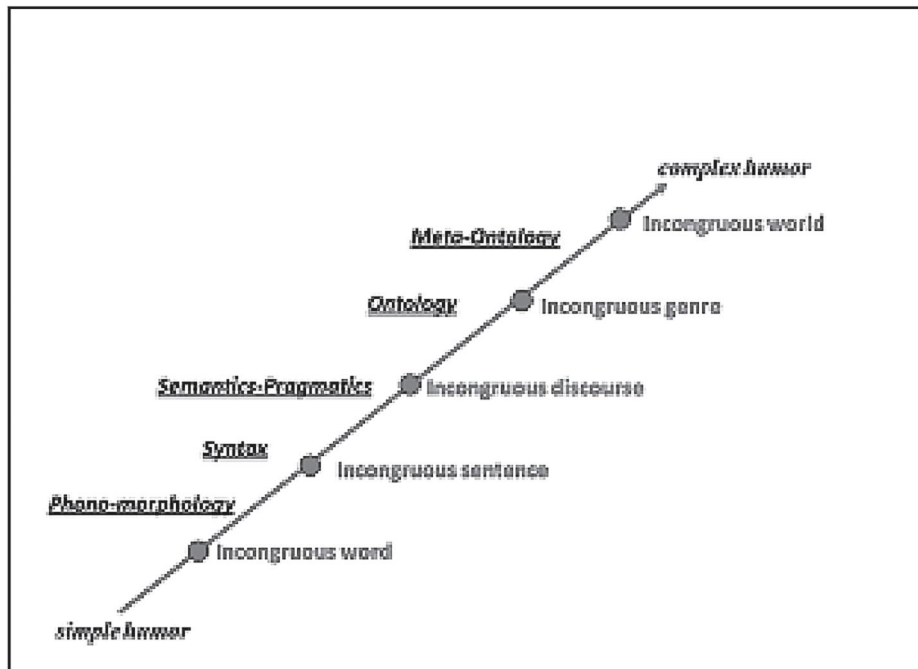
### 2.2.1. Chọn truyện cười phù hợp trình độ người học

Truyện cười tiếng Anh có ba thể loại chính như đã được đề cập trong mục 2.1.2 gồm: truyện cười chơi chữ, truyện cười dựa trên thực tế và truyện cười văn hóa. Các loại truyện cười này được sắp xếp theo cấp độ khó dễ của ngôn ngữ từ sơ cấp, trung cấp và cao cấp, độ dài (length) và ngữ cảnh văn hóa (context) của truyện. Ví dụ các truyện cười ở cấp độ sơ cấp tương ứng với lượng ngôn ngữ sử dụng trong các giáo trình hoặc tài liệu giảng dạy ở cấp độ sơ cấp, có số lượng từ ít khoảng từ 50 đến 100 từ, có khi là những câu đố hoặc những đàm thoại ngắn từ hai đến bốn câu đàm thoại và ngữ cảnh văn hóa thường phổ biến hoặc thông dụng trong cuộc sống hàng ngày. Các tài liệu truyện cười tiếng Anh nguyên gốc (authentic jokes) có phân cấp độ dành cho người học (for elementary, intermediate and advanced students) như tài liệu *Stories for Reading Comprehension* của L.A Hill (1994) với Book 1, Book 2 và Book 3; *Lesson with Laughter* và *Grammar and Laughter* của George Woolard (1996); Easy jokes, Medium jokes and Advanced jokes trong trang web Laugh and Learn English, v.v.

Ngôn ngữ hài hước trong truyện cười được phân chia theo tầng bậc (strata) của thuyết ngôn ngữ (linguistic theory). Thật vậy, Obrst (2012) đã đề nghị một lược đồ mô tả cấu trúc tầng bậc của ngôn ngữ hài hước (xem hình) bắt đầu từ điểm hài đơn giản nhất đến phức tạp nhất giúp người học dễ hiểu và dễ cảm nhận khi đọc truyện cười. Điểm xuất phát hài hước đơn giản nhất bắt đầu từ âm (phonology), hình vị (morphology), cú pháp (syntax), ngữ nghĩa (semantics) đến ngữ dụng (pragmatics) hoặc được sắp xếp từ đơn vị từ (word), câu (sentence) đến văn bản (discourse), cao hơn là

“bản thể luận” (ontology) và cao nhất là “siêu bản thể luận” (meta-ontology). Đây là nền tảng

cơ sở cho người dạy chọn lựa loại truyện cười phù hợp với trình độ ngoại ngữ của sinh viên.



Sơ đồ cấu trúc của ngôn ngữ hài hước (Obrst, 2012)

Tuy vậy, Schmitz (2002) đã có nghiên cứu và phát hiện loại truyện cười dựa trên thực tế có thể được sử dụng cho người học ở mọi cấp độ từ sơ cấp đến cao cấp, loại truyện cười chơi chữ dùng cho người học đã thật sự đạt cấp độ trung cấp và cao cấp và người học đã đạt cấp độ cao cấp thì có thể sử dụng dễ dàng cả ba loại truyện cười trên.

#### 2.2.2. Sử dụng truyện cười làm tài liệu bổ trợ trong lớp học ngoại ngữ

##### (i) Truyện cười chơi chữ (pun) dạy phát âm, từ vựng, ngữ pháp

Các loại truyện cười có yếu tố gây cười thuộc ngôn ngữ ở hình thức chơi chữ (pun) có thể dùng để dạy cho người học về phát âm, từ vựng, ngữ pháp, v.v... Ví dụ khi dùng câu: “*Asians eat a lot of rice, but not too many would care to eat a lot of lice.*” người học nhận thấy khi phát âm sai chữ “r” và “l” sẽ tạo ra nghĩa khác nhau. Hoặc với truyện cười sau thì học sinh không những nhớ ngữ pháp mà còn

sử dụng đúng ngôn ngữ trong các tình huống, ngữ cảnh.

Ví dụ 27: *One day an English grammar teacher comes to class looks ill. A student asks, “What’s the matter?”*

*“Tense,” the teacher replies in reference to her discomfort.*

The student pauses for a moment and then says, “What was the matter? What has been the matter? What will be the matter?...”

Cảm nhận truyện cười chơi chữ là một khó khăn đối với người học tiếng Anh. Như đã đề cập ở mục trên, tất cả truyện cười đều có “tính phi lý bất ngờ” (incongruity) và người học phải nhận ra tính phi lý này mới cảm nhận được tính hài hước trong truyện cười chơi chữ của người Anh. Tuy vậy, người học tiếng Anh thường gặp khó khăn trong phát âm và hiểu nghĩa của từ, điều này cản trở họ cảm nhận được dụng ý hài hước trong từ vựng. Lems (2013) nghiên cứu sử dụng truyện cười chơi chữ trong lớp

học ngoại ngữ gợi ý cách cảm nhận loại truyện cười này theo 3 bước (xem Bảng 1).

Khi bước 3 kết thúc thì đồng thời tiếng cười xuất hiện.

**Bảng 1: Ba bước cảm nhận truyện cười chơi chữ tiếng Anh (Lems, 2013)**

|        |                                                                                                                               |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bước 1 | Nhận ra và hiểu nghĩa/phát âm nguyên gốc của một từ                                                                           |
| Bước 2 | Nhận ra và đọc được nghĩa/cách phát âm thứ hai của từ đó                                                                      |
| Bước 3 | Nhận ra sự liên hệ của nghĩa gốc và nghĩa thứ hai trong ngữ cảnh, hoặc nhận ra sự liên hệ của hai cách phát âm trong ngữ cảnh |

Trong tất cả các truyện cười chơi chữ, truyện cười sử dụng yếu tố âm thanh (sound) để gây cười là khó nhận biết nhất vì yêu cầu người học phải có kỹ năng nghe tốt (advanced English proficiency level). Nên trong quá trình dạy thực hành tiếng người dạy nên có một bộ sưu tập truyện cười, giới thiệu cho người học ngay từ lúc mới bắt đầu học với những truyện cười dễ nhất để người học làm quen với lối chơi chữ và nhận biết dễ dàng hơn. Loại truyện cười ngôn ngữ được tìm thấy trong các tài liệu *1001 Very Funny Jokes* của Ransford (2004), *Laugh out loud jokes for kids* của Elliott (2010) và nhiều truyện cười khác trên các sách, báo, tạp chí và internet.

**(ii) Truyện cười dựa trên thực tế và truyện cười văn hóa dạy các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết và cảm thụ văn hóa**

Yếu tố hài hước trong truyện cười dựa trên thực tế và truyện cười văn hóa được tạo nên do vi phạm các nguyên tắc hội thoại (Grice, 1975) và các qui tắc của lời nói giao tiếp (Austin,

1962; Searcle, 1996). Để hiểu và cảm nhận được loại truyện cười này người học phải có năng lực về ngôn ngữ (linguistic competence) và năng lực văn hóa - xã hội (socio-cultural competence). Vì vậy khi người dạy sử dụng truyện cười này trong lớp học sẽ giúp người học nâng cao cả hai năng lực này. Đây là hai năng lực cần thiết cho phát triển kỹ năng sử dụng ngôn ngữ.

Các yếu tố giúp cảm nhận truyện cười dựa trên thực tế và văn hóa là: trình độ ngôn ngữ (linguistics), kiến thức tiền giả định (presupposition) và độ nhạy bén về hàm ngôn (implicature) đối với ngôn ngữ đích (target language). Giống như Lems (2013), Hay (2001) đã gợi ý một quy trình cảm nhận truyện cười gồm 3 bước nhưng đến Hay (2001) đã thêm một bước thứ tư (xem bảng 2). Bước thứ tư thể hiện người đọc đã đạt được sự cảm thụ vì họ đã hiểu và thấu cảm với tính hài của một nền văn hóa đích (target culture). Khi sự cảm thụ đạt bước 4 thì tiếng cười xảy ra.

**Bảng 2: Bốn bước cảm thụ truyện cười tiếng Anh (Hay, 2001)**

|        |                            |                                                |
|--------|----------------------------|------------------------------------------------|
| Bước 1 | Sự công nhận (Recognition) | Nhận ra điểm hài của truyện cười (Linguistics) |
| Bước 2 | Hiểu (Comprehension)       | Hiểu biết hoàn cảnh (Presupposition)           |
| Bước 3 | Cảm nhận (Appreciation)    | Nhận biết các yếu tố hài hước (Incongruity)    |
| Bước 4 | Chấp nhận (Agreement)      | Thông hiểu văn hóa hài hước (Target)           |

Chính bằng bốn bước cảm nhận hài hước này giúp người học phát triển năng lực sử dụng ngôn ngữ (bước 1), hiểu biết thêm về đời sống văn hóa của ngôn ngữ mà họ đang

học (bước 2), trở nên năng động nhạy bén với ngôn ngữ (bước 3) và trở nên ham thích học ngoại ngữ hơn (bước 4). Do vậy truyện cười được khuyến khích sử dụng nhằm nâng cao

hiệu quả học tập. Dựa trên bốn bước cảm nhận hài hước này, người dạy tổ chức các hoạt động cho người học tham gia vào quá trình cảm thụ truyện cười.

Có một số kỹ thuật sử dụng truyện cười trong lớp học được các nhà nghiên cứu đề nghị ứng dụng cho dạy các kỹ năng. Ví dụ đối với kỹ năng nói, Trachtenberg (1979) gợi ý giáo viên nên dành ra từ 10 đến 20 phút gọi là phần dành cho joke “Joke sessions” để kể cho sinh viên truyện cười và kiểm tra sự hiểu hoặc yêu cầu sinh viên kể lại cho cả lớp. Để luyện tập giao tiếp, phương pháp đóng vai (role play) và thay phiên (turn-taking) là những phương pháp được sử dụng khi luyện kỹ năng nói bằng truyện cười. Đối với dạy kỹ năng viết, sử dụng phương pháp phát triển ý tưởng mới thông qua liên kết từ ngữ (free-association) bằng cách cho người học tự do viết những câu truyện cười về những đề tài chúng tự chọn hoặc vẽ những hoạt hình vui trên những tấm pano lớn. Một số loại truyện cười ngữ dụng và truyện cười văn hóa được sử dụng để phát triển kỹ năng đọc hiểu của người học. Souza (2008) đã chọn lựa các loại truyện cười ngữ dụng và văn hóa đưa vào giảng dạy cùng với các hoạt động trước khi đọc (pre-reading), trong khi đọc (while-reading) và sau khi đọc (post-reading) giúp người học cảm nhận được hài hước và hiểu văn hóa các quốc gia qua truyện cười.

### **2.2.3. Phát triển năng lực hài hước bằng việc dạy kỹ năng kể truyện cười tiếng Anh**

Kể truyện cười tiếng Anh không những giúp người học nâng cao kỹ năng nghe, nói hài hước mà còn giúp người học phát triển óc khôi hài. “Người kể chuyện hài hước tài năng sẽ cảm nhận được, ý thức được các quy luật và cơ chế gây cười trong nghệ thuật tác động tới độc giả và thính giả. Người có khả năng thể

hiện được những tình huống tức cười, những đặc điểm của một người mà bản thân họ là sự biểu hiện tức cười” [6]. Thật vậy, người cảm thụ được hài hước sẽ có khả năng về ngôn ngữ hài hước, khả năng khám phá cơ chế logic của hài hước, khả năng kể truyện hài đúng lúc, đúng thời điểm và đúng đối tượng. Wulf (2010) đã xây dựng một chương trình học truyện cười và kể truyện cười cho người học tiếng Anh là ngôn ngữ thứ hai (second language).

### **2.3. Hướng dẫn sử dụng truyện cười**

Truyện cười cần được chọn lựa và sử dụng đạt hiệu quả trong lớp học ngoại ngữ. Như đã được đề cập ở trên, các truyện cười trong nó có chứa đựng tiêu điểm cười. Cái cười hài hước làm vui, hóm hỉnh, thư giãn, hiền hòa không ác ý (affiliative humour) và cũng có cái cười châm biếm, trêu chọc, mỉa mai (aggressive humour). Vậy nên truyện cười sử dụng cho giảng dạy trong lớp học tiếng Anh phải là truyện cười có tính hài hước hóm hỉnh, thư giãn chứ không phải châm biếm.

Truyện cười có thể được sử dụng bắt đầu bài học để khởi động bài (warm-up) hoặc cuối bài để củng cố bài học (follow-up), hoặc có thể dùng chuyển tiếp giữa các hoạt động để giúp thư giãn và tạo sự thay đổi trong buổi học. Truyện cười được sử dụng như những văn bản để dạy kỹ năng Nói, Nghe và Đọc.

Tuy vậy, việc sử dụng các tài liệu hài hước nên có mức độ và phù hợp. Nếu dùng quá nhiều học sinh sẽ chỉ nhớ truyện hài mà quên bài học. Việc sử dụng truyện cười đạt hiệu quả nhất khi được sử dụng đúng tình huống và phản ánh tính cách của người dùng truyện cười. Nếu không được sử dụng đúng, hài hước sẽ đe dọa môi trường học. Khi một học viên cảm thấy bị trở thành tâm điểm của hài hước thì hài hước mất tác dụng và không khí lớp học lúc này trở nên nặng nề, thù địch.

### 3. Kết luận

Ttruyện cười tiếng Anh là một phương tiện vô cùng quý giá hỗ trợ cho việc giảng dạy trong các lớp tiếng Anh. Các nghiên cứu đã chứng minh việc sử dụng thông minh và hiệu quả các loại truyện cười tiếng Anh vào lớp học ngoại ngữ đem lại nhiều lợi ích cho việc dạy học: phương pháp học tập phong phú, giờ học sinh động, kỹ năng ngôn ngữ được phát triển, người học vui thích, am hiểu văn hóa và có kỹ năng cảm thụ hài hước.

**Abstract:** *Based on the description of a two-opposite scripts model with the humour*

*nature of incongruity and the three main ambiguities such as linguistic ambiguity, pragmatic ambiguity and cultural ambiguity, the paper helps enhance the significance of humorous effect in jokes to be used in the English language classroom. Application of humour and jokes for teaching and learning phonetics, phonology, lexis, grammar and language skills helps bring about benefits for learners of English as a foreign language such as language skills development, learning motivation, low affective filter and humour appreciation.*

### REFERENCE

1. C.Davies, 2011. *Jokes and target*. Indiana University Press.
2. G.Hofstede, (2001). *Culture's consequences* (2nd ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
3. G.Nerhardt, 2007. *Incongruity and Funniness: Towards a new Descriptive Model*. Humour and laughter: theory, research and applications. A. J. Chapman and H.C.Foot (ed.). Transaction publisher, New Brunswick, New Jersey.
4. H.P.Grice, 1989. *Studies in the ways of words*. Cambridge, MA: Harward
5. J.R.Schmitz, 2002. *Humor as a pedagogical tool in foreign language and translation courses*. Humor 15(1), pp. 89-113.
6. N.D.Dan, 1988. *Tiếng cười thế giới*. Tập I. Nxb Khoa học Xã hội.
7. S. Attardo and V. Raskin, 1991. Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *Hunour: International Journal of Humor Research*, 4 (3/ 4), 293-347.
8. S.Ransford, 2004. *1001 very funny jokes*. Macmillan children books.
9. V. Raskin, 1985. *Semantic mechanisms of humour*. Dordrecht, Holland: D. Reidel Pub. Co.
10. [10] S.M.Souza (2008). *Jokes and riddles in English as a foreign language classrooms*. Revista Horizontes de Lingüística Aplicada, 7, No 2, p. 56-66.
11. S.Trachtenberg, (1979). Joke telling as a tool in ESL. *TESOL Quarterly*, 13, 89-99.
12. D.Wulf (2010). A Humor Competence Curriculum. *Tesol quarterly*. Vol. 44, no. 1, march 2010.
13. J.Hay (2001). The pragmatics of humor support. *Humor: International Journal of Humor Research*, 14(1), 55-82.