



VNU Journal of Foreign Studies

Journal homepage: <https://jfs.ulis.vnu.edu.vn/>



CAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) HELP TRANG QUYNH “PLAY ON WORDS” IN GERMAN?

Le Hoai An*

*Faculty of German Language and Culture, VNU University of Languages and International Studies,
No.2 Pham Van Dong, Cau Giay, Hanoi, Vietnam*

Received 30 September 2025

Revised 28 March 2026; Accepted 22 April 2026

Abstract: This paper examines the limitations of Artificial Intelligence (AI) in translating Vietnamese humorous narratives, particularly those deeply rooted in Vietnamese cultural contexts. This literary genre requires a high level of sensitivity to culture, context, and linguistic nuance. The study analyzes a selection of Trang Quynh stories translated from Vietnamese into German by AI systems (ChatGPT and Gemini). These translations were subsequently evaluated by a group of German native readers. Based on an analysis of the AI-generated translations and a comparison with the readers’ feedback, the paper discusses cases in which AI encounters significant difficulties or where translation proves effectively “untranslatable”. Through the evaluation of AI-generated translations based on Reiß’s framework, as well as on assessments by native readers, this study highlights the major challenges that AI faces in handling the distinctive features of Vietnamese humorous narratives, particularly in dealing with wordplay. The results of this initial small-scale dataset indicate that the ability to convey the humorous function and express deeper, multi-layered meanings through the characteristic use of wordplay in Trang Quynh narratives remains limited. Furthermore, the study suggests potential directions for the use of AI in teaching and learning German–Vietnamese translation.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), jokes, text types, puns (play on words), parallelism

* Corresponding author.

Email address: hoaianle03@gmail.com

<https://doi.org/10.63023/2525-2445/jfs.ulis.5636>

TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) CÓ GIÚP TRẠNG QUỲNH “CHƠI CHỮ” ĐƯỢC BẰNG TIẾNG ĐỨC?

Lê Hoài Ân

*Khoa Ngôn ngữ và Văn hóa Đức, Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội,
Số 2 Phạm Văn Đồng, Cầu Giấy, Hà Nội, Việt Nam*

Nhận bài ngày 30 tháng 9 năm 2025

Chỉnh sửa ngày 28 tháng 3 năm 2026; Chấp nhận đăng ngày 22 tháng 4 năm 2026

Tóm tắt: Bài viết này phân tích giới hạn của Trí tuệ nhân tạo (AI) trong dịch truyện tiểu lâm, đặc biệt là những câu chuyện giàu bản sắc văn hóa Việt. Thể loại văn học này đòi hỏi sự am hiểu sâu sắc về văn hóa, ngữ cảnh và sắc thái ngôn ngữ. Bài viết tập trung vào phân tích một số ví dụ bản dịch truyện tiểu lâm về Trang Quỳnh từ tiếng Việt sang tiếng Đức do AI thực hiện (ChatGPT và Gemini). Những bản dịch này được gửi cho một nhóm độc giả người Đức để họ nhận xét. Trên cơ sở phân tích những bản dịch của AI và những nhận xét của nhóm độc giả người Đức, bài viết bàn thảo những trường hợp mà AI gặp khó khăn hay thậm chí là “bất khả dịch”. Thông qua việc đánh giá chất lượng các bản dịch của AI dựa vào quan điểm của Reiß và dựa vào đánh giá của người đọc bản ngữ, bài viết chỉ ra những thách thức lớn mà AI phải đối mặt khi xử lý các yếu tố đặc trưng của truyện tiểu lâm Việt Nam, đặc biệt khi xử lý những hiện tượng chơi chữ. Kết quả khảo sát lượng dữ liệu nhỏ ban đầu cho thấy khả năng truyền tải chức năng hài hước và biểu đạt những ý nghĩa sâu xa, đa tầng, nhiều lớp thông qua thủ pháp chơi chữ đặc trưng trong truyện Trang Quỳnh vẫn còn hạn chế. Ngoài ra, nghiên cứu cũng gợi mở hướng sử dụng AI trong dạy và học dịch thuật Đức - Việt.

Từ khóa: Trí tuệ nhân tạo (AI), truyện tiểu lâm, loại hình văn bản, chơi chữ, phép đối (biên ngẫu)

1. Đặt vấn đề

Ngày 27/6/2025, trên trang văn học Lit Hub (Khanh, 2025), trong một bức thư ngỏ, 70 tác giả tên tuổi đã lên tiếng phản đối việc sử dụng Trí tuệ nhân tạo (AI) trong lĩnh vực xuất bản. Họ cảnh báo: “việc sử dụng AI trong viết sách có thể “xóa sổ” người viết thực sự và làm giảm giá trị văn học”. Đây cũng là trở ngại của chúng tôi với tư cách là người dịch “bán chuyên” và là giảng viên dạy dịch thuật Đức - Việt. AI thực sự có làm giảm “giá trị” văn học? Công cụ này giúp được việc gì cho người dịch? Hệ thống này có đủ khả năng truyền tải bằng ngoại ngữ những sắc thái ngôn ngữ, văn hóa tinh tế của văn bản nguồn?

Với những trở ngại trên, chúng tôi tiến hành một khảo sát thăm dò quy mô nhỏ để kiểm chứng những sản phẩm dịch cách chơi chữ của Trang Quỳnh. Trong văn hóa dân gian Việt Nam, Trang Quỳnh từ lâu đã trở thành một biểu tượng của trí tuệ dân gian, dùng tài hoạt ngôn của mình, đặc biệt là khả năng chơi chữ nhuần nhuyễn để giao tiếp với bạn văn, giới quan lại, vua chúa, v.v. Tuy nhiên, khi chuyển ngữ những cảnh ứng đối đầy nhanh trí của Trang Quỳnh ra tiếng Đức - một ngôn ngữ có cấu trúc và văn hóa rất khác biệt so với tiếng Việt - việc người dịch giữ được cái “hồn cốt” của lối chơi chữ là một thách thức đặc biệt lớn.

Với sự phát triển vượt bậc của AI, đặc biệt là các mô hình ngôn ngữ với khối dữ liệu lớn, khả năng xử lý và tạo ra văn bản tự nhiên của AI ngày một tốt hơn. Tuy nhiên, câu hỏi đặt ra là liệu công cụ này có thể giúp Trang Quỳnh “chơi chữ” được bằng tiếng Đức, tức là không chỉ truyền tải nghĩa mà còn tái hiện được các hiện tượng chơi chữ trong ngôn ngữ đích. Trên cơ sở đó, bài viết này tiến hành phân tích một số ví dụ tiêu biểu và kết hợp với phản hồi của

người đọc bản ngữ tiếng Đức nhằm làm rõ những câu hỏi nghiên cứu sau:

- (1) AI có thể tái hiện hiện tượng chơi chữ trong tiếng Đức hay không, và ở mức độ nào?
- (2) Người đọc bản ngữ có hiểu và chấp nhận các bản dịch này hay không?

2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu này sử dụng phương pháp định tính, kết hợp với một khảo sát thăm dò quy mô nhỏ, nhằm phân tích khả năng của AI trong việc biểu đạt chức năng chơi chữ khi dịch truyện Trạng Quỳnh sang tiếng Đức.

Dữ liệu nghiên cứu bao gồm một số đoạn trích từ truyện Trạng Quỳnh, có chứa các hiện tượng chơi chữ đặc trưng như: đa nghĩa, đồng âm và phép đối. Các đoạn trích này được đưa vào hai hệ thống AI là ChatGPT và Gemini (phiên bản miễn phí)¹ với cùng một yêu cầu dịch sang tiếng Đức.

Sau đó, các bản dịch do AI tạo ra được gửi tới bốn người đọc là người Đức bản ngữ² nhằm thu thập phản hồi về mức độ hiểu nội dung và tính tự nhiên của ngôn ngữ. Dữ liệu phản hồi được tổng hợp và phân tích theo hướng định tính.

Trên cơ sở đó, nghiên cứu tiến hành phân tích đối chiếu giữa văn bản nguồn và bản dịch của AI, phân tích ý kiến nhận xét của người đọc. Qua đó, bài viết³ đánh giá mức độ mà AI có thể nhận diện và tái hiện các hiện tượng chơi chữ của tiếng Việt trong tiếng Đức.

3. Cơ sở lý luận

3.1. Sơ lược về chức năng truyện tiếu lâm Trạng Quỳnh

Truyện tiếu lâm nói chung và truyện Trạng Quỳnh ở Việt Nam nói riêng không chỉ là những câu chuyện hài hước, mà chúng có nhiều chức năng khác nhau trong đời sống văn hóa, xã hội. Theo Nguyễn Lân (2006, tr. 1829), tiếu lâm được hiểu là “Rùng cười”, “chuyện vui cười để giải trí hoặc để trêu chọc, chế giễu”. Định nghĩa cũng cho thấy chức năng “giải trí, mua vui, đả kích, chế giễu” của truyện tiếu lâm, mà cụ thể ở đây là những giai thoại tiếu lâm về Trạng Quỳnh.

Xét về thể loại, Soratee Jaisa-ard (2008, tr. 93) xếp truyện Trạng Quỳnh là “truyện cười, truyện hài hước hoặc truyện khôi hài”: “Because of its literary elements, The Trang Quynh series can be categorized as humorous tales”.

Ngoài chức năng giải trí đơn thuần, truyện Trạng Quỳnh phản ánh hiện thực xã hội, đả kích những thói hư, tật xấu trong xã hội đương thời. Dựa trên bài viết của Soratee Jaisa-ard (2008) và những chủ đề trong truyện Trạng Quỳnh, chúng tôi khái quát những chức năng chính của truyện tiếu lâm như sau:

- Chức năng giải trí đơn thuần;
- Chức năng châm biếm, phê phán những thói hư, tật xấu của xã hội, góp phần giáo dục, định hướng thái độ, đạo đức ứng xử trong các hoạt động văn hóa, xã hội;

¹ Nghiên cứu tiếp theo dự kiến so sánh các phiên bản AI, mở rộng khảo sát và phân tích các chiều chuyển dịch, nhằm đề xuất định hướng cho dịch thuật chuyên nghiệp và giảng dạy.

² Bốn độc giả người Đức tham gia nhận xét là: TS. Dirk Baldes và TS. Dörte Lütvogt (đều là Tiến sĩ Văn học), Kevin Kunstmann (học viên cao học) và Anton Stengl (giáo viên tiếng Đức). Tất cả đều đã đồng ý cho phép sử dụng tên của họ trong nghiên cứu này.

³ Trong bài viết, tác giả có sử dụng AI hỗ trợ đọc soát, sửa chữa lỗi chính tả, ngữ pháp, tư vấn trích dẫn, v.v.

- Chức năng giữ gìn và bảo tồn ngôn ngữ, văn hóa;
- Chức năng phát triển ngôn ngữ: Những giai thoại thần bí về cách ứng đối của Trạng Quỳnh với những kiểu chơi chữ vô cùng thông tuệ như: sử dụng phép đối, nói lái, sử dụng hiện tượng đồng âm khác nghĩa, v.v. góp phần làm cho tiếng Việt trở nên giàu đẹp hơn.

Một trong những đặc điểm nổi bật nhất của truyện tiêu lâm là việc sử dụng các thủ pháp ngôn ngữ nhằm tạo ra hiệu ứng hài hước, trong đó tiêu biểu là hiện tượng chơi chữ. Theo quan điểm của Reiß (1986), các hiện tượng như chơi chữ có thể được xếp vào nhóm văn bản chú trọng hình thức (*form-focused text type/ expressive text type*), trong đó, yếu tố thẩm mỹ giữ vai trò trung tâm.

Tuy nhiên, việc xác định một định nghĩa thống nhất về chơi chữ không phải là điều dễ dàng. Hữu Đạt (2000, tr. 238) cho rằng: “cho đến nay vẫn chưa có định nghĩa nào hoàn chỉnh về chơi chữ với tư cách là một thủ pháp nghệ thuật”. Ông nêu hiện tượng nước đôi về trật tự từ ghép và nước đôi của trật tự câu trong tiếng Việt là một cơ sở để người sáng tạo tạo ra được những kiểu chơi chữ. Theo ông (như dẫn trên, tr. 242), “chơi chữ là một biện pháp tu từ nghệ thuật dựa vào những khả năng tiềm tàng của ngôn ngữ, vận dụng linh hoạt đơn vị cơ bản của tu từ học (là chữ hoặc tiếng) đặt nó trong mối quan hệ nhiều chiều, nhiều phía với các đơn vị cùng bậc và khác bậc, nhằm khai thác triệt để tính chất nước đôi của các đơn vị ngôn ngữ dựa vào sự hiện diện của văn cảnh”. Chúng ta có thể hiểu chơi chữ là biện pháp nghệ thuật ngôn từ dùng một hình thức biểu hiện để tạo ra nhiều tầng ngữ nghĩa khác nhau.

Trong tiếng Việt, hiện tượng chơi chữ rất đa dạng, bao gồm các hình thức như: đồng âm, đa nghĩa, nói lái, phép đối hay chiết tự. Hiện tượng chơi chữ là đặc điểm nổi bật trong truyện tiêu lâm tiếng Việt nói chung, đặc biệt là trong các giai thoại về Trạng Quỳnh. Các hình thức như: đa nghĩa, đồng âm, nói lái hay phép đối không chỉ tạo nên tiếng cười mà còn thể hiện trí tuệ dân gian và chức năng châm biếm, phê phán xã hội.

Chính đặc điểm này đặt ra một thách thức lớn đối với việc dịch những đoạn thoại có hiện tượng chơi chữ của Trạng Quỳnh sang tiếng Đức, không chỉ đối với các hệ thống dịch máy, mà còn đối với cả những dịch giả chuyên nghiệp. Phần dưới đây trình bày ngắn gọn cơ sở lí luận định hướng cho việc dịch truyện tiêu lâm và đánh giá bản dịch loại hình văn bản “chơi chữ” từ tiếng Việt sang tiếng Đức.

3.2. Những thách thức trong dịch truyện tiêu lâm

Reiß (1986, tr. 31-39) xếp truyện tiêu lâm vào nhóm văn bản biểu cảm và nhấn mạnh: “Yêu cầu tối thượng khi dịch những văn bản này là phải đảm bảo được tác động về mặt thẩm mỹ trong văn hóa và ngôn ngữ đích.”⁴ Có nghĩa là, khi dịch những câu chơi chữ của Trạng Quỳnh sang tiếng Đức, người đọc trong ngôn ngữ và văn hóa Đức cũng phải thấy được cái cách chơi chữ của Trạng Quỳnh bằng một hình thức nào đó trong ngôn ngữ đích. Muốn thực hiện được điều đó, người dịch có thể tìm kiếm một tương đương phù hợp có sẵn trong văn hóa đích hoặc sáng tạo ra một tương đương khác.

Theo Reiß, đối với các văn bản biểu cảm (tức văn bản chú trọng hình thức), khác với văn bản trọng tin, người dịch có thể chủ động lựa chọn những phương thức diễn đạt nhất định nhằm tái hiện cách xử lý ngôn ngữ của tác giả trong văn bản nguồn. Chẳng hạn, khi dịch từ tiếng Anh sang tiếng Đức đoạn văn sau đây: “[...] *feeling about superhuman conceptions,*

⁴ Nguyên văn tiếng Đức: “Das oberste Gebot muß die Erzielung gleicher ästhetischer Wirkung sein” (Reiß, 1986, tr. 39)

planning huge groups never quite achieving. Look, there is something of Michelangelo” (Reiß, 1986, tr. 40). Do tiếng Anh và tiếng Đức cùng thuộc ngữ hệ German và có nhiều điểm tương đồng về hình thái, việc dịch ví dụ trên sang tiếng Đức có thể được thực hiện như sau: “[...] untermenschlichen Vorstellungen umhertasten und riesige Gruppen, Friese und Monumentalgestalten mit flatternden Gewändern entwerfen; entwerfen, sich ausdenken, aber niemals ganz vollenden.” (Reiß, 1986, tr. 40).

Trên cơ sở phân tích chức năng chủ đạo của những loại hình văn bản khác nhau, Reiß (1986) đã đề xuất những tiêu chí cơ bản làm định hướng cho người dịch và đồng thời, cũng có thể dùng làm định hướng cho người phân tích, đánh giá bản dịch:

Bảng 1

Chức năng theo loại hình văn bản và phương pháp dịch

| Loại hình văn bản | Chức năng chủ đạo | Đặc điểm nổi bật | Tiêu chí tương đương | Phương pháp dịch |
|--|-----------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|---|
| 1. Thông báo (Informative text) | truyền đạt thông tin | định hướng nội dung (sự tình) | tương đương về nội dung | dịch nghĩa, dịch ý |
| 2. Biểu cảm (Expressive text) | tạo hiệu ứng thẩm mỹ | định hướng người phát ngôn (tác giả) | tương đương về hình thức biểu đạt | sao phỏng ý định nghệ thuật của tác giả |
| 3. Kêu gọi (Operative text) | tác động, kêu gọi hành động | định hướng người tiếp nhận | Tương đương về hiệu ứng | nhái lại hoặc phỏng tác |
| 4. Hồn hợp, liên quan đến các phương tiện nghe nhìn (Audiomedial text) | kết hợp các chức năng trên | kết hợp các định hướng trên | kết hợp các tiêu chí trên | thích nghi với các kỹ thuật nghe nhìn (kết hợp các loại phương pháp trên) |

Trong nghiên cứu này, chúng tôi vận dụng lý thuyết chức năng văn bản của Reiß (Bảng 1) làm cơ sở để phân tích các bản dịch của AI, trong đó, hiện tượng chơi chữ được tiếp cận như một dạng văn bản biểu cảm (*expressive text*).

Bàn về việc dịch hiện tượng chơi chữ, Reiß (1986) cho rằng chơi chữ xuất hiện ở trong mọi loại hình văn bản. Nếu chơi chữ xuất hiện trong văn bản trọng tin thì chơi chữ không nhất thiết phải biểu đạt trong văn bản đích. Nhưng nếu chơi chữ xuất hiện trong loại hình văn bản biểu cảm (văn bản trọng hình thức) thì hiện tượng này lại đặc biệt quan trọng, bởi nó gắn trực tiếp với chức năng thẩm mỹ của văn bản. Khi đó, người dịch cần cố gắng tìm kiếm những tương đương có sẵn trong ngôn ngữ và văn hóa đích hoặc sáng tạo một dạng “tương đương chức năng” đối với hiện tượng chơi chữ trong văn bản nguồn. Từ góc độ đánh giá bản dịch, đặc biệt là các bản dịch do AI tạo ra, nếu hiện tượng chơi chữ không được tái hiện trong ngôn ngữ đích thì có thể xem như bản dịch chưa đảm bảo được chức năng chủ đạo của văn bản.

Trong một bài báo viết từ năm 1967 trên Tạp chí “Der Übersetzer” của Hiệp hội dịch giả Đức, Reiß phân tích những khó khăn trong việc chuyển dịch hiện tượng chơi chữ từ tiếng Đức sang tiếng Tây Ban Nha. Bà nhận định: “Đối với những kiểu chơi chữ mang tính phổ quát cao, mang tính quốc tế thì việc dịch không quá khó. Ngược lại, đối với những hiện tượng chơi chữ gắn chặt với đặc trưng ngôn ngữ và văn hóa nguồn, việc truyền tải sang ngôn ngữ đích thường gặp những trở ngại đáng kể đối với người dịch.”⁵

⁵ Trong bản dịch truyện *Trạng Quỳnh* sang tiếng Đức của Nikulin và Bölm (*Truyện cười dân gian Việt Nam /*

Liên quan đến hiện tượng chơi chữ và dịch thuật, Reiß (1967, tr. 1-2) đã nêu một ví dụ chơi chữ trong tiếng Đức mà rất khó để biểu đạt trong tiếng Tây Ban Nha, vì trong ngôn ngữ đích không đủ “ngôn liệu” để thực hiện điều đó: “Die Eifersucht ist eine Leidenschaft, die mit Eifer sucht, was Leiden schafft.”⁶

Trong trường hợp này, người đọc có thể hiểu được nghĩa của phát ngôn và hoàn toàn có thể truyền tải nội dung thông tin sang một ngôn ngữ khác. Tuy nhiên, các đặc trưng về nghệ thuật ngôn từ lại khó có thể tái hiện, do tính đặc trưng trong tạo từ, tạo ý và sự tài hoa của người sáng tạo lối chơi chữ trên trong tiếng Đức.

Reiß (như dẫn trên, 1967, tr. 1-2) phân tích: “Đây là một phép chơi chữ kép, tận dụng sự tương đồng về âm giữa các danh từ “Eifersucht” (ghen tuông) và “Leidenschaft” (đam mê) với các danh từ như “Eifer” (sự hăng hái, sốt sắng) và “Leiden” (sự đau khổ) cùng với động từ đã biến đổi hình thái là “sucht” (tìm kiếm) và “schafft” (tạo ra/gây ra).” Như vậy, từ “Leidenschaft” (đam mê) nếu dịch theo nghĩa các thành tố tạo từ thì có nghĩa là “gây ra khổ đau” và từ “Eifersucht” (sự ghen tuông) có thể hiểu là “tìm kiếm một cách hăng hái”.

Những trường hợp tương tự cũng xuất hiện trong tiếng Đức, chẳng hạn như: *Wissenschaft* (khoa học), có thể được phân tích theo nghĩa thành tố là “việc tạo ra tri thức”, và *Wissenschaftler* là “người tạo ra tri thức”. Những ví dụ này cho thấy mức độ gắn bó chặt chẽ giữa hình thức và ý nghĩa trong hiện tượng chơi chữ, từ đó làm nổi bật những thách thức đáng kể đối với hoạt động dịch thuật.

Theo Reiß (như đã dẫn), hiện tượng chơi chữ tương tự trong những giai thoại Trạng Quỳnh dùng để khảo sát đặt ra những thách thức đặc biệt đối với các hệ thống trí tuệ nhân tạo. Điều này xuất phát từ việc chơi chữ trong các tình huống đối đáp của những nhân vật trí thức thời vua Lê, chúa Trịnh như Trạng Quỳnh hay Đoàn Thị Điểm thường hàm chứa những đặc trưng sâu sắc của ngôn ngữ và văn hóa Việt, bao gồm: những kiểu nói lái oái ăm, đối thanh điệu, hoán đổi từ ngữ, tạo hiện tượng đa tầng ngữ nghĩa ở mức độ tinh vi cao.

Đề cập đến chơi chữ trong tiếng Việt, Hữu Đạt (2000, tr. 246) cho rằng “chơi chữ trong câu đối, trong thơ ca thường khó, nhưng cũng độc đáo hơn”. Chính cái tính độc đáo đó của tiếng Việt làm khó cho AI khi biểu đạt hiện tượng chơi chữ bằng tiếng Đức. Trong truyện Trạng Quỳnh, phương thức nghệ thuật này rất đa dạng như: chơi chữ dựa vào đồng âm, đồng nghĩa, nói lái, đồng dạng về chữ viết và dựa vào phép đối với những niêm luật rất chặt chẽ. Những câu đối như “Miệng nhà quan có gang có thép / Đờ⁷ nhà khó vừa nọ vừa thâm” không khó để biểu đạt nội dung, nhưng lại đặt ra thách thức lớn ở cấp độ hình thức, đặc biệt là các quan hệ đối thanh và đối ý. Ngay cả trong nội bộ tiếng Việt, việc tái hiện đầy đủ những đặc trưng này cũng không phải lúc nào cũng khả thi, do đó, việc chuyển dịch sang một ngôn ngữ khác như tiếng Đức càng trở nên phức tạp hơn.

Vietnamesische volkstümliche humoristische Geschichten, NXB Thế giới, 1998), chỉ có 18 giai thoại được tuyển chọn, và không có trường hợp nào liên quan đến hiện tượng chơi chữ. Điều này cho thấy việc truyền tải hiện tượng chơi chữ đặc trưng của tiếng Việt sang tiếng Đức có thể là một thách thức đáng kể đối với các dịch giả.

⁶ “Ghen tuông là niềm đam mê, đam mê tìm kiếm những thứ gây khổ đau cho kiếp người.” (dịch nghĩa của Lê Hoài Ân (LHA)).

⁷ Gemini và ChatGPT đều không nhận diện được nét nghĩa khác của từ “đờ” trong tiếng Việt, mà chỉ hiểu theo nghĩa thông thường là “đồ đạc, của cải”. Bản dịch tiếng Đức của AI: “Des Beamten Mund ist hart wie Stahl. Das Hab und Gut der Armen ist schmutzig und trostlos.” (Miệng quan thì cứng như thép. Của cải của người nghèo thì bẩn thỉu, tối tăm – LHA). Ví dụ này cho thấy AI có xu hướng xử lý dựa trên nghĩa bề mặt của từ ngữ, mà không nhận diện được hàm ý ngữ dụng và sắc thái châm biếm, những yếu tố trung tâm tạo nên hiệu ứng chơi chữ của văn bản nguồn.

Các hình thức nói lái, đôi khi mang sắc thái thô tục, cũng như hiện tượng đồng nghĩa trong truyện Trạng Quỳnh tạo ra những rào cản đáng kể đối với việc xử lý của các hệ thống AI. Ví dụ:

“Tuyên Quang, Hoàng Hóa cũng thờ vua. **Nắng cực** cho nên phải mất mùa. Lại đứng **đầu bờ xin xỏ** chị. Chị nỡ lòng nào chị chẳng cho.” (Van, 2010, tr. 13).

Chúng tôi gửi đoạn thơ trên sang tiếng Đức và yêu cầu Gemini như sau: “Đây là một đoạn thoại giữa Trạng Quỳnh và một người phụ nữ trên đồng lúa. Bạn giúp dịch sang tiếng Đức cho người Đức hiểu nhé!”. Gemini thừa nhận: “Đây là một đoạn rất “khó nhằn” vì có **văn điệu + chơi chữ + sắc thái dân gian**, nên nếu dịch sang tiếng Đức để *người Đức hiểu*, ta nên ưu tiên **tái tạo chức năng (gây cười, tán tỉnh, nửa xin xỏ nửa trêu đùa)** hơn là bám sát từng từ.”⁸ Tuy nhiên, bản dịch tiếng Đức do hệ thống tạo ra vẫn còn nhiều hạn chế:

“Tuyên Quang, Hoàng Hóa verehren auch den König. **Die extreme Hitze** führte zum Ernteausfall. Wieder stand er am **Feldrand** und **bettelte** die Frau an. Wie konntest du nur so herzlos sein und es ihm nicht geben?” (Tuyên Quang, Hoàng Hóa cũng tôn thờ vua. **Trời nắng nóng cùng cực** cho nên mùa màng thất bát. Anh ấy lại đứng ở bên **rià cánh đồng** và **cầu xin**⁹ người phụ nữ)¹⁰

Bản dịch tiếng Đức đoạn thoại trên do ChatGPT thực hiện cũng cho kết quả tương tự. AI không hiểu được cách nói lái, hiện tượng đa nghĩa của tiếng Việt trong tình huống giao tiếp trên, mà chủ yếu dịch theo hướng nghĩa đen, đó là “nắng cực” thì trở thành “nắng nóng cực độ”, “đứng đầu bờ” thì thành “ai đó đứng ở ven cánh đồng” và “xin xỏ” thành “khẩn cầu, van nài”.

Ví dụ trên cho thấy việc truyền tải bằng tiếng Đức những nét châm biếm khôi hài, hóm hỉnh, thậm chí ồm ờ, thô tục qua thuật chơi chữ trong truyện Trạng Quỳnh là những thách thức không dễ vượt qua đối với “dịch giả AI”.

Phần tiếp theo sẽ tóm lược một cách hệ thống các thách thức này. Theo gợi ý từ Gemini, khi dịch truyện Trạng Quỳnh sang tiếng Đức, người dịch gặp nhiều khó khăn do sự khác biệt về văn hóa và ngữ cảnh, tính đa nghĩa của từ ngữ tiếng Việt, cũng như sự khác biệt về cấu trúc ngữ pháp giữa hai ngôn ngữ. Mặc dù có thể biểu đạt nghĩa ở mức độ nhất định, nhưng AI không nhận diện được các hiện tượng nói lái đặc trưng của tiếng Việt, tức là các công cụ này không hiểu được hết ẩn ý trong văn bản nguồn (gặp khó khăn trong giai đoạn tiếp nhận văn bản). Hệ thống này cũng không thể tái hiện được hiệu ứng chơi chữ trong ngôn ngữ đích (thách thức trong giai đoạn đoạn sản sinh văn bản).

Phần dưới đây phân tích năm ví dụ do Gemini và ChatGPT (phiên bản miễn phí) dịch sang tiếng Đức, kết hợp với nhận xét của người đọc bản ngữ nhằm đánh giá khả năng tái hiện chơi chữ của AI.

4. Phân tích và thảo luận

4.1. Khả năng tái hiện chơi chữ của AI trong tiếng Đức

Trong bài viết này, chúng tôi lựa chọn năm tình huống chơi chữ trong các đoạn thoại đối đáp giữa hai nhân vật Trạng Quỳnh và Đoàn Thị Diễm để tiến hành khảo sát. Toàn văn các

⁸ Chúng tôi trích dẫn nguyên văn phản hồi của Gemini, bao gồm cả cách trình bày văn bản.

⁹ Động từ *anbetteln* trong tiếng Đức luôn đi kèm với tân ngữ giới thiệu bằng giới từ *um*, mang nghĩa cầu xin, van nài một điều gì đó. Ý nghĩa này không được thể hiện trực tiếp trong câu chữ, mà được biểu hiện qua điệu bộ và tình huống giao tiếp với nhân vật “chị” trong đoạn thoại dẫn ở trên.

¹⁰ Dịch nghĩa của LHA.

màn đối đáp được trình bày như sau:

“Thuở còn đi học, Quỳnh càng ngày càng mê cô con gái thầy học là Đoàn Thị Điềm, người vừa xinh đẹp, đoan trang lại giỏi văn thơ.

Nhưng trêu chọc với nàng không dễ bởi ngoài tính tình đoan trang, Thị Điềm còn rất giỏi văn thơ nhất là ứng đối. Có lần Quỳnh từ phố Mía về, Thị Điềm thấy Quỳnh đang ngồi, liền ra ngay một vế đối có ý trêu:

“Lên phố Mía gặp cô hàng mật, cầm tay kẹo lại hỏi thăm đường.” (kẹo tiếng địa phương còn có nghĩa là kéo lại).

Gặp câu đối ra toàn mía, mật kẹo, đường, Quỳnh nghĩ mãi không ra vế đối, bí quá, đành phải đánh bài chuồn.

Một hôm, thấy cô Điềm vào buồng tắm, nhà vắng, Quỳnh nghịch ngợm gõ cửa đòi vào. Cô Điềm vốn hay chữ, tức cảnh, ra ngay một vế đối, bảo Quỳnh đối được thì cho vào. Câu đối như sau:

- “Da trắng vỗ bì bạch!”. (Bì bạch, chữ Hán cũng có nghĩa là da trắng).

Quỳnh nghĩ nát óc cũng không tìm ra câu đề đối, đành lúi thủi bỏ đi nhưng nghĩ bụng sẽ tìm dịp lỡm lại Thị Điềm.

Một lần khác, Quỳnh ngồi đối diện với Thị Điềm qua cửa sổ, Thị Điềm lại đọc một câu:

“Hai người ngồi song song hai cửa sổ.” (Song là hai, song cũng có nghĩa là song cửa). Lại một lần nữa, gặp câu quá học búa, Quỳnh bí quá đành lảng ra chỗ khác.

Một hôm tối trời, thừa lúc Thị Điềm ra ngoài, Quỳnh lên vào giường Thị Điềm nằm trước. Thị Điềm không biết, vào buồng sờ soạng, vô tình quờ ngay tay vào... Thị Điềm biết ngay là Quỳnh nghịch ngợm, liền ra cho một vế đối, bảo không đối được sẽ mách thầy học về tội sàm sỡ.

Vế đối ra như sau:

“Trướng nội vô phong phàm tự lập.”

(Trong phòng không có gió mà cột buồm lại dựng lên)

Lần này Quỳnh đối được ngay:

“Hung trung bất vũ thủy trường lưu”

(Trong bụng không có mưa mà nước vẫn chảy dài).

Lần đó Quỳnh thoát tội.” (Van, 2010, tr. 51-53)

Chúng tôi đã gửi toàn bộ bản gốc tiếng Việt trên cho Gemini cũng như ChatGPT và yêu cầu như sau: “Xin chào Bạn! Tôi đang viết một báo cáo khoa học với tiêu đề “Trí tuệ nhân tạo (AI) có giúp được Trạng Quỳnh ‘chơi chữ’ bằng tiếng Đức?” Để thực hiện khảo sát, Bạn hãy giúp tôi dịch đoạn văn sau đây ra tiếng Đức. Đây là đoạn văn tiếng Việt có những câu chơi chữ đối đáp giữa hai nhân vật. Bạn cố gắng dịch sao cho người Đức hiểu được nội dung hội thoại và thể hiện được chức năng chơi chữ trong tiếng Đức¹¹. Xin chân thành cảm ơn!” Dưới đây là bảng tổng hợp các phương án truyền tải của AI:

¹¹ Tác giả bài báo nhận xét bản dịch theo tiêu chí: Bản dịch của AI có tái hiện được đầy đủ các nét nghĩa trong bản gốc tiếng Việt và có tạo ra được hiện tượng “chơi chữ” trong tiếng Đức?

Bảng 2

Tổng hợp các bản dịch do AI thực hiện và nhận xét của tác giả

| Bản gốc tiếng Việt | Bản dịch của Gemini | Bản dịch của ChatGPT | Nhận xét của tác giả |
|---|---|---|---|
| 1. “Lên phố Mía gặp cô hàng mật, cầm tay kẹo lại hỏi thăm đường.” (kẹo tiếng địa phương còn có nghĩa là kéo lại). | (Hier spielt “kẹo” auf “ziehen” an, aber auch auf “Süßigkeit” im Kontext von “Honig” und “Zucker”.) „Als ich in die Stadt Mía kam, traf ich die Honigverkäuferin, hielt ihre Hand fest und fragte nach dem Weg (wörtl. auch: zog sie fest und fragte nach dem Weg).“ | „Ich ging zur Mía-Straße und traf die Zuckerfrau, nahm ihre Hand und fragte nach dem Weg.“ (Zucker hat im lokalen Dialekt auch die Bedeutung von „ziehen“) | - Cả hai phương án của AI đều dừng lại ở mức giải thích nghĩa, chứ không tạo ra được hiện tượng chơi chữ trong tiếng Đức. - Bản gốc tiếng Việt có từ “kẹo” bao gồm 2 nghĩa là “cái kẹo” và “kéo lại”. Cả hai nền tảng AI đều giải thích được nét nghĩa này. - Bản gốc tiếng Việt có 4 từ thể hiện nét nghĩa “ngọt” là mía, kẹo, mật, đường. Trong 2 phương án tiếng Đức chỉ có một từ biểu đạt được nét nghĩa “ngọt” (Zuckerfrau/ Bà bán đường và Honigverkäuferin/Bà bán mật ong). - Cả 2 phương án tiếng Đức đều không nhận diện được từ Mía cũng có nghĩa là ngọt, coi như là tên riêng, cho nên dịch là <i>Stadt Mía</i> / Thành phố Mía và <i>Mía-Straße</i> / Phố Mía. - Từ “đường” trong tiếng Việt có 2 nghĩa là <i>con đường</i> và <i>đường ăn</i> . Trong tiếng Đức, hai nền tảng AI chỉ thể hiện được nét nghĩa “hỏi thăm đường đi” (<i>nach dem Weg fragen</i>). |
| 2. “Da trắng vỗ bì bạch!” (Bì bạch, chữ Hán cũng có nghĩa là da trắng). | (Hier ist „bì bạch” ein Lehnwort aus dem Chinesischen, das ebenfalls “weiße Haut” bedeutet, ähnlich wie “da trắng”. Es ist eine Wiederholung mit doppelter Bedeutung.) „Weiße Haut, man klopft, es ist weiß!“ (Wörtl. auch: Weiße Haut, man klopft, es ist <i>Bì bạch</i> - wobei <i>Bì bạch</i> selbst wieder „weiße Haut“ bedeutet). | „Weiße Haut, ein Klatschen, so klar wie das Blech!“ (Wortspiel: “Bì bạch” – Bì (Haut) und bạch (weiß) bedeutet wörtlich „Weiße Haut“, aber auch das Geräusch von „Blech“, was ein bisschen auf das Geklapper anspielt.) | - Cả hai nền tảng AI đều chỉ giải thích được “Bì bạch” là “Da trắng” và ngược lại. Không thể hiện được hiện tượng chơi chữ trong tiếng Đức. - Phương án giải thích từ ngữ của ChatGPT thậm chí còn sai lệnh theo hướng: Bì bạch tạo âm thanh như tiếng “va chạm của các vật cứng như tôn va đập vào nhau”. |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>3. “Hai người ngồi song song hai cửa sổ.” (Song là hai, song cũng có nghĩa là song cửa).</p> | <p>(<i>Hier spielt “song” auf “zwei” an, hat aber auch die Bedeutung von “Fensterrahmen” oder “Gitter”.</i>) „Zwei Personen sitzen parallel an zwei Fenstern.“ (Wörtl. auch: Zwei Personen sitzen an zwei <i>song</i> – wobei <i>song</i> auch „Fensterrahmen“ bedeutet).</p> | <p>„Zwei Menschen sitzen gegenüber, zwei Fenster gegenüber.“ (Das Wort “song” bedeutet nicht nur „zwei“, sondern auch „Fenster“.)</p> | <p>- Tương tự như tình huống 1 và 2 ở trên, cả hai nền tảng AI đều không tạo ra được tình huống chơi chữ trong tiếng Đức, mà chỉ dừng ở mức giải thích nét nghĩa của từ “song” trong tiếng Việt.</p> |
| <p>4. “Trướng nội vô phong phạm tự lập.” (Trong phòng không có gió mà cột buồm lại dựng lên)</p> | <p>(<i>Wörtliche Bedeutung: „Im Raum gibt es keinen Wind, doch das Segel steht von selbst.“ Dies ist eine sexuelle anzügliche Andeutung. Die Herausforderung für AI ist hier, die Doppeldeutigkeit zu erfassen und einen Ansatz zu finden, wie man diese in einer anderen Sprache andeuten könnte, ohne explizit zu werden.</i>) „Im Zelt ist kein Wind, doch der Mast steht von selbst auf.“ (Hier spielt die Formulierung auf eine sexuelle Anspielung an, im Sinne von „Erektion“).</p> | <p>„Im Zelt ist kein Wind, aber der Mast steht dennoch.“</p> | <p>- Tình huống này cả hai nền tảng AI đều truyền tải gần tương tự nhau và đều dùng những hình ảnh là cột buồm (Mast) và cánh buồm (Segel).¹² - Trong bản gốc tiếng Việt có từ “trong phòng” và đều được biểu đạt trong tiếng Đức là “trong lều” (im Zelt).</p> |

¹² Khi được hỏi liệu câu tiếng Đức „Im Zelt ist kein Wind, doch der Mast steht von selbst auf.“ có hàm nghĩa dục tính hay không, Gemini xác nhận là có, thậm chí rõ ràng hơn so với câu trước. Ngược lại, bà Lütvogt nhận định: nếu không có giải thích từ phiên bản AI khác, bà hoàn toàn không hiểu nghĩa chơi chữ (*Ohne die Erläuterung aus der Version der anderen KI wäre dieses Wortspiel völlig unverständlich.*).

| | | | |
|--|---|---|---|
| <p>5. “Hung trung bắt vũ thủy trường lưu.” (Trong bụng không có mưa mà nước vẫn chảy dài).</p> | <p>(<i>Wörtliche Bedeutung:</i> „Im Bauch gibt es keinen Regen, doch das Wasser fließt lange.“ <i>Dies ist Quynhs Antwort auf die sexuelle Anspielung, ebenfalls mit doppelter Bedeutung, die auf Ejakulation anspielt.</i>) „Im Bauch ist kein Regen, doch das Wasser fließt lange.“ (Dies spielt auf Ejakulation an).</p> | <p>„Im Inneren ist kein Regen, doch das Wasser fließt weiterhin.“</p> | <p>- Gemini dịch theo hướng sát nghĩa “trong bụng không có mưa mà nước vẫn chảy” và giải thích nghĩa là Quỳnh đang chơi chữ ngụ ý chỉ hiện tượng “xuất binh” của nam giới. Rõ ràng là Gemini đã hiểu sai nghĩa câu đối “trong bụng không có mưa mà nước vẫn chảy” của Quỳnh. - ChatGPT dịch rất ngắn gọn câu đối của Quỳnh, không có giải thích gì thêm. Đại ý là “Bên trong không có mưa mà nước thì vẫn chảy”. Câu tiếng Đức cũng không có nét gì biểu đạt hiện tượng chơi chữ. Cấu trúc <i>Im Inneren</i> cũng rất có vấn đề vì không rõ là <i>bên trong</i> của cái gì. Trong tiếng Đức, thông thường người ta sẽ dùng sở hữu cách khi đi với cấu trúc <i>im Inneren</i>, ví dụ: <i>im Inneren eines Hauses</i> (bên trong ngôi nhà: Nguyen & Nguyen, 2004, tr. 1455).</p> |
|--|---|---|---|

4.2. Nhận xét của độc giả Đức về bản dịch của AI

Như đã nói ở phần Đặt vấn đề, sau khi hai công cụ AI là Gemini và ChatGPT dịch xong văn bản với năm tình huống chơi chữ đối đáp giữa Trạng Quỳnh và Đoàn Thị Điểm, chúng tôi gửi bản dịch cho bốn đồng nghiệp người Đức. Trong thư gửi họ, chúng tôi nói rõ là nhờ họ đọc hai bản dịch có những câu chơi chữ do AI thực hiện. Sau đó, họ gửi chúng tôi nhận xét với vai trò là người đọc bản ngữ về những điểm sau đây: Họ có hiểu nội dung hay không? Ngôn ngữ có tự nhiên hay không? Phần dưới đây tóm lược những nhận xét chung của cả bốn người đọc:

Cả bốn người đọc tiếng Đức đều có nhận xét chung là họ hầu như không hiểu thông điệp trong các màn đối đáp chơi chữ trong tiếng Đức. Bà Lütvogt nhận xét rất thẳng thắn: “Tóm lại là tôi đều không hiểu cả hai bản dịch, bản dịch của Gemini cũng như bản dịch của ChatGPT mặc dù có những giải thích tương đối chi tiết về nghĩa của các từ trong các câu đối”¹³ (Lütvogt, email 14/07/2025). Liên quan đến bản dịch “da trắng vỗ bì bạch” của ChatGPT, ông Baldes nhận xét: “không có những phần giải thích thêm của ông (LHA) thì tôi không thể hiểu được nội dung của lời chơi chữ này”. Có nghĩa là, nếu chỉ có bản dịch tiếng Đức, ví dụ của ChatGPT „Weiße Haut, ein Klatschen, so klar wie das Blech!”¹⁴ thì cả bốn người đọc đều không hiểu. Ông Baldes nhấn mạnh là câu chơi chữ này người Đức không hiểu được vì sự xuất hiện đồng thời của nhiều giác quan như: thị giác, xúc giác và thính giác (chứng synesthesia). Ông Kunstmann và Stengl cũng có ý kiến tương tự, tức là nếu họ chỉ đọc bản dịch của AI mà không tra cứu thêm thông tin thì sẽ không hiểu gì cả.

Cả bốn người đọc bản ngữ đều cho rằng tiếng Đức của ChatGPT và Gemini là thứ tiếng “kỳ quặc”, ví dụ, bà Lütvogt đã dùng những từ tiếng Đức như *falsches Deutsch* (diễn đạt sai) hoặc *seltsame Formulierung* (diễn đạt kỳ quặc). Ông Stengl cũng có ý kiến tương tự: “Tôi đã

¹³ „Unterm Strich waren beide Übersetzungen weitgehend unverständlich – trotz der teilweise ausführlichen Erklärungen der Wortspiele.“ (Lütvogt, email 14/07/2025)

¹⁴ Gemini dịch câu tiếng Đức này sang tiếng Việt như sau: “Da trắng, một tiếng vỗ tay trong trẻo như thiếc!”

chỉnh lại đôi chút về mặt văn phong của bản dịch. Giống như trong lớp học, tôi thường nhận ra ngay khi học sinh sử dụng ChatGPT: cách diễn đạt thường khô khan, thiếu tự nhiên, ngôn ngữ lỗi thời, không mang tính khẩu ngữ và đặc biệt là không giống tiếng Đức trong giao tiếp hằng ngày. ChatGPT có thể dịch tốt các hướng dẫn sử dụng cho tủ lạnh – nhưng để diễn đạt tự nhiên hơn thì vẫn còn nhiều hạn chế.”¹⁵ (Stengl, zalo 19/07/25)

Một điểm đặc biệt quan trọng nữa mà cả bốn người đọc đều có chung nhận định là: Không bản dịch nào của AI thực hiện được chức năng “chơi chữ”. Việc hiểu và truyền tải các lớp nghĩa ẩn, nghĩa bóng trong văn bản nguồn tiếng Đức có vẻ là nhiệm vụ “bất khả thi” đối với hai công cụ AI. Điều đó có nghĩa là: Chức năng chủ đạo của loại hình văn bản “chơi chữ” đều không được thể hiện trong văn bản đích tiếng Đức. Như vậy, hai công cụ AI trong bài viết này gặp nhiều thách thức ở cả hai giai đoạn: giai đoạn tiếp nhận¹⁶ và giai đoạn sản sinh. Bà Lütvogt còn đề xuất cách dịch đối với các văn bản chơi chữ như sau: “Tôi cho rằng cơ hội duy nhất để dịch đoạn văn này sao cho người đọc tiếng Đức vừa hiểu được, vừa cảm thấy thú vị là áp dụng cách dịch tương đương về mặt thủ pháp đối với các trò chơi chữ. Nghĩa là, người dịch cần cố gắng sáng tạo ra những lời văn chơi chữ mới bằng chất liệu tiếng Đức và bằng cách chơi chữ của người Đức – dù có thể chúng sẽ khác xa so với nguyên gốc ban đầu.”¹⁷ (Lütvogt, email 14/07/25)

Ngoài những vấn đề như dùng ngôn ngữ thiếu tự nhiên, không hiểu được đầy đủ những nét nghĩa ẩn của hiện tượng chơi chữ tiếng Việt, không đủ năng lực để tạo ra được những cách chơi chữ đối với người đọc Đức, hai công cụ AI còn hiểu sai nghĩa tiếng Việt và dẫn đến giải thích sai nội dung. Ví dụ, Gemini, ngoài việc dịch câu đối “Hung trung bất vũ thủy trường lưu” (Trong bụng không có mưa mà nước vẫn chảy dài), còn giải thích một cách vô cùng tự tin¹⁸ là hiện tượng trên thể hiện sự xuất tinh (ejacuation). Chúng tôi đã trao đổi lại nội dung này với ông Stengl, một trong bốn người Đức tham gia khảo sát, thì nhận được phản hồi như sau: “Tôi không nghĩ đây là thể hiện sự xuất tinh ở nữ giới. Có thể là của nam giới? Nhưng lại có *nước* ở đây? Có lẽ đây là muốn nói đến chu kỳ hàng tháng của phụ nữ. Tôi cũng không biết nữa. AI tính toán xác suất. Nó không thông minh đâu.”¹⁹

Những nhận xét trên cho thấy AI vẫn chỉ là một công cụ hỗ trợ và không thể thay thế

¹⁵ „Ich habe ein wenig den Stil der Übersetzung korrigiert. Es ist wie im Unterricht, ich merke sofort, wenn Schüler ChatGPT verwendet haben: Der Stil ist hölzern, unpersönlich, wirkt antiquiert, nicht umgangssprachlich, kein Deutsch wie es normalerweise verwendet wird. ChatGPT kann Gebrauchsanweisungen für Kühlschränke übersetzen, mehr nicht.“ (Stengl, zalo 19/07/25)

¹⁶ Ví dụ: Ở tình huống 1: AI không nhận biết được nét nghĩa “đường ăn” trong từ *đường*, không nhận biết được *Mía* cũng là *ngọt*. Ở tình huống 5: AI đã hiểu sai nghĩa câu đối “trong bụng không có mưa mà nước vẫn chảy” của Quỳnh.

¹⁷ „Die einzige Chance, diesen Text so zu übersetzen, dass er für einen deutschen Leser verständlich und auch vergnüglich ist, sehe ich in einer verfahrensanalogen Übersetzung der Wortspiele. D. h., der Übersetzer müsste versuchen, mit dem Wortmaterial der deutschen Sprache neue Wortspiele zu kreieren, die auf eine ähnliche bzw. vergleichbare Weise funktionieren – auch wenn sie weit vom Wortlaut des Originals entfernt sind.“ (Lütvogt, email 14/07/25)

¹⁸ Qua nhiều lần làm việc, tôi nhận thấy AI đôi khi làm việc cẩu thả: không hỏi lại khi không hiểu và cung cấp thông tin không chính xác. Khi yêu cầu AI hoàn thiện phần tài liệu tham khảo, nó đưa ra nhiều sai sót về tên tác giả, năm xuất bản, v.v. AI thường “khéo mồm”, liên tục xin lỗi nhưng vẫn mắc lỗi. Hiện tượng này cần thêm dữ liệu và sẽ được bàn luận trong nghiên cứu khác.

¹⁹ „Das glaube ich nicht. Vielleicht die männliche. Aber ist *das Wasser*? Oder die Menstruation? Ich weiß es wirklich nicht. KI errechnet Wahrscheinlichkeiten: Er (*chép nguyên văn lỗi tin nhắn zalo của Stengl. Đừng ra phải là sie!*) ist nicht intelligent.“ (Stengl, zalo 28/07/25)

hoàn toàn vai trò của dịch giả trong những lĩnh vực đòi hỏi sự tinh tế và am hiểu văn hóa sâu sắc như dịch truyện tiểu lâm. Phân khảo sát nhỏ trong bài viết này cung cấp cho chúng ta những dữ liệu ban đầu về giới hạn của hai công cụ là Gemini và ChatGPT, đó là chúng không “chơi chữ” được bằng tiếng Đức. Vậy AI giúp được gì người học và giảng viên trong dạy biên dịch Đức - Việt? Phần dưới đây trình bày về hướng ứng dụng AI trong lĩnh vực này.

5. Hướng ứng dụng ‘AI’ trong dạy và học biên dịch Đức - Việt

Dựa vào những nhận xét, đánh giá của người đọc tiếng Đức đối với những bản dịch chơi chữ của AI, chúng tôi đề xuất như sau:

Trong các môn về dịch thuật Đức - Việt tại Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội (ĐHNN, ĐHQGHN), hoàn toàn có thể sử dụng AI để hỗ trợ dịch những văn bản trọng tin về những chủ đề phổ thông thường thức. Có thể có 2 cách làm như sau: Cách 1: Sinh viên đánh giá và biên tập bản dịch của AI. Sinh viên giao nhiệm vụ dịch một cách thật cụ thể cho AI. Sau khi máy dịch xong, sinh viên lập thành nhóm và thực hiện những bước phân tích, đánh giá và biên tập bản dịch của AI một cách cẩn trọng theo những hướng tiếp cận khác nhau, ví dụ, tiếp cận theo hướng mục đích bản dịch (Lý thuyết Skopos của Đức) với những đại diện như: Reiß, Vermeer, Nord; theo hướng chức năng - dụng học của House, v.v. Cách 2: Sinh viên dịch và gửi AI để máy đánh giá, nhận xét bản dịch của người. Qua đó, sinh viên và thậm chí cả giảng viên có thể học được nhiều điều hữu ích từ AI, đặc biệt là khi dịch văn bản từ tiếng Việt sang tiếng Đức.

Trong các môn dịch nói chung và các môn dịch Đức - Việt nói riêng tại Trường ĐHNN, ĐHQGHN, chúng tôi đề xuất nên đưa loại hình văn bản “Truyện cười” một cách hệ thống vào giờ học, đặc biệt là ở giai đoạn đầu học dịch khi sinh viên đạt trình độ tiếng từ B1 trở lên. Truyện cười không chỉ hiệu quả trong dạy và học ở trường tiểu học như đề xuất của Bùi Thanh Truyền (2015, tr. 69-80), mà đặc biệt hiệu quả đối với việc học dịch kết hợp với AI. Mặc dù vậy, không nên dùng những truyện cười có quá nhiều điển tích, điển cố, có nhiều thủ pháp tu từ đặc biệt của ngôn ngữ và văn hóa nguồn. Tức là, không nên đưa vào giờ học dịch những truyện cười có quá nhiều phép đối trí tuệ và có nhiều tình huống tục như trong Trạng Quỳnh, bởi vì độ khó của văn bản quá sức với AI và cũng quá sức đối với chính giảng viên, sinh viên. Để tạo động lực học tập cho sinh viên, giảng viên chọn những truyện cười với những tình huống ngôn ngữ thú vị, không quá đặc trưng văn hóa. Theo chúng tôi, những truyện cười theo hướng sau của Bùi Thanh Truyền rất nên cân nhắc để đưa vào lớp học dịch, ví dụ trong phần Biên dịch (Dịch viết) tại Khoa Ngôn ngữ và Văn hóa Đức. Giảng viên có thể chia sinh viên thành các nhóm nhất định và thực hiện “Dự án dịch truyện cười” hợp tác giữa sinh viên và AI. Sinh viên đóng vai trò là người giao hợp đồng dịch, người đánh giá và biên tập bản dịch của AI. Một dự án có thể dịch từ tiếng Đức sang tiếng Việt hoặc ngược lại với khoảng 10 truyện cười nhẹ nhàng như ví dụ dưới đây:

Ông nội của ông

Đi trên đường, gặp một cụ già, Tũn liền khoanh tay:

- *Cháu chào ông ạ.*
- *Ông chào cháu. Cháu ngoan quá.*
- *Ông nội của cháu có khỏe không?*
- *Dạ, cảm ơn ông ạ. Ông nội của cháu vẫn khỏe. Thế còn ông nội của ông thế nào ạ?*

(Lê Phương Nga, 2003 – dẫn theo Bùi Thanh Truyền, 2015, tr. 72)

Cũng tại lớp Biên dịch này, chúng ta cũng có thể thực hiện một dự án dịch một tác phẩm nhất định, có ý nghĩa đối với nhân sinh, ví dụ tác phẩm “Không có bùn thì cũng không có sen:

Nghệ thuật chuyển hóa khổ đau” (No Mud, No Lotus: The Art of Transforming Suffering) của Thiền sư Thích Nhất Hạnh. Tác phẩm này có bản tiếng Anh và bản tiếng Đức. Có thể chia sinh viên thành 2 nhóm. Một nhóm cùng AI dịch bản tiếng Anh sang tiếng Việt và một nhóm dịch từ tiếng Đức sang tiếng Việt. Sau đó, hai nhóm ngồi lại với nhau và thống nhất một bản tiếng Việt. Theo chúng tôi, hoạt động này có thể mang lại nhiều lợi ích. Qua quá trình dịch, người học có cơ hội tiếp cận và chiêm nghiệm thêm nhiều điều sâu sắc về nhân sinh. Họ biết cách hợp tác, tương tác với nhau và với AI để tạo ra những bản dịch phù hợp. Họ học cách so sánh, đối chiếu bản dịch với bản gốc ở các thứ tiếng khác nhau và từ đó tạo ra được một sản phẩm chung theo những tiêu chí nhất định, v.v.

Ở các học phần dịch khác như: Biên dịch nâng cao, Dịch chuyên ngành, chúng ta cũng có thể thực hiện các dự án dịch theo hướng nêu trên liên quan đến những văn bản về kinh tế, tài chính, luật pháp²⁰.

6. Kết luận

Những đánh giá và nhận xét về năm bản dịch “chơi chữ” trong truyện Trạng Quỳnh từ phía chúng tôi và bốn độc giả người Đức cho thấy: AI có tiềm năng đáng kể trong việc hỗ trợ hoạt động dịch thuật. Tuy nhiên, đối với loại hình văn bản “chơi chữ” đặc trưng của tiếng Việt, nơi tồn tại sự đa tầng ngữ nghĩa giữa lớp từ thuần Việt và lớp từ Hán Việt thì AI vẫn bộc lộ nhiều hạn chế. Cụ thể, AI có thể hỗ trợ giải thích một số từ ngữ hoặc ý nghĩa riêng lẻ, nhưng chưa có khả năng nắm bắt đầy đủ lớp nghĩa hàm ẩn phía sau văn bản.

Đặc biệt, trong các tình huống khảo sát, AI hoàn toàn không tạo ra được những hiện tượng “chơi chữ” trong tiếng Đức; tức là nó chưa đủ khả năng sáng tạo để hình thành những cách chơi chữ có thể được người đọc Đức chấp nhận. Đó cũng chính là ý kiến của bà Lütvogt: “Sẽ rất thú vị nếu biết được liệu các mô hình trí tuệ nhân tạo hiện nay, khi được hướng dẫn đúng cách, có đủ khả năng để sáng tạo được những kiểu chơi chữ đối với độc giả Đức. Tôi đoán là hiện tại chúng vẫn chưa làm được. Nhưng có thể một hoặc hai năm nữa thì sao? Sự phát triển của AI rõ ràng đang diễn ra với tốc độ chóng mặt...”²¹ (Lütvogt, email 14/07/25).

Theo quan điểm của chúng tôi, bên cạnh việc huấn luyện AI một cách phù hợp, người dùng cũng cần được trang bị năng lực xây dựng câu lệnh (prompt) rõ ràng và giàu thông tin. Nói cách khác, cần học cách “giao tiếp” hiệu quả với AI để cùng tạo ra những sản phẩm có chất lượng trong lĩnh vực chuyên môn.

Nếu sinh viên và giảng viên biết khai thác hợp lý các lợi thế của AI, năng lực ngôn ngữ có thể được cải thiện đáng kể, bao gồm cả kỹ năng nói. Với tư cách là những người hoạt động trong lĩnh vực giáo dục ngoại ngữ, chúng tôi luôn trăn trở về các khả năng ứng dụng AI trong dạy và học.

Điều quan trọng là người học cần phát triển năng lực tư duy độc lập và khả năng làm chủ công cụ AI, thay vì trở nên phụ thuộc vào nó. Vấn đề này sẽ được chúng tôi tiếp tục phân tích sâu hơn trong một nghiên cứu khác.

²⁰ Trong lĩnh vực Ngôn ngữ Đức, một khóa luận cử nhân (bảo vệ tháng 8/2025) về thuật ngữ pháp lý trong Bộ luật Dân sự Đức và dịch thuật bằng AI đã cung cấp những nhận định hữu ích về vai trò và giới hạn của AI. Hướng nghiên cứu này sẽ được tiếp tục khai thác trong các công trình tiếp theo.

²¹ Nguyên văn tiếng Đức: „Es wäre interessant zu wissen, ob heutige KI-Modelle, wenn man sie entsprechend instruiert, für so etwas schon kreativ genug sind. Ich vermute, so etwas können die Modelle noch nicht. Aber vielleicht können sie es in ein oder zwei Jahren? Die Entwicklungen sind ja wahnsinnig schnell ...” (Lütvogt, email 14/07/25).

Nghiên cứu này mới chỉ mang tính chất bước đầu, với quy mô dữ liệu còn hạn chế và sử dụng phiên bản AI miễn phí; do đó, các kết quả phân tích chưa đủ tính đại diện để đưa ra những kết luận khái quát về năng lực của AI khi dịch hiện tượng “chơi chữ” phong phú và đa dạng từ tiếng Việt sang tiếng Đức.

Trong tương lai, cần có những nghiên cứu chuyên sâu với khối lượng lớn hơn, sử dụng các hệ thống AI phiên bản trả phí cao cấp, đồng thời tiến hành đối sánh bản dịch trên nhiều ngôn ngữ khác nhau nhằm đạt được những kết quả có độ tin cậy và sức thuyết phục cao hơn. Những hướng nghiên cứu này không chỉ phục vụ giảng dạy và nghiên cứu dịch thuật, mà còn góp phần tìm kiếm các phương thức ứng dụng AI hiệu quả trong việc dịch các văn bản học thuật.

Tài liệu tham khảo

- Bui, T. T. (2015). Truyện cười với hiệu quả dạy học ở trường tiểu học hiện nay [Jokes and its teaching effectiveness in elementary schools]. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 6(71), 69–80. <https://journal.hcmue.edu.vn/index.php/hcmuejos/article/view/1330/1321>
- Google. (2025). *Gemini* [Large language model]. <https://gemini.google.com/>
- Huu, D. (2000). *Ngôn ngữ thơ Việt Nam* [The language of Vietnamese poetry]. Social Sciences Publisher.
- Jaisa-ard, S. (2008). The antagonist in the trickster tales of Trang Quynh. *MANUSYA: Journal of Humanities*, 11(Special Issue 15), 93–101. <https://digital.car.chula.ac.th/manusya/vol11/iss15/7>
- Khanh, M. (2025, July 4). Tác giả Mỹ kêu gọi nhà xuất bản nói không với sách do AI viết [American authors call on publishers to say no to AI-generated books]. *Culture Newspaper*. <https://baovanhoa.vn/xuat-ban/tac-gia-my-keu-goi-nha-xuat-ban-noi-khong-voi-sach-do-ai-viet-149193.html>
- Nguyen, L. (2006). *Từ điển từ và ngữ tiếng Việt* [Vietnamese dictionary of words and phrases]. Culture and Information Publishing House.
- Nguyen, T. H., & Nguyen, H. D. (2004). *Từ điển Đức - Việt hiện đại* [Modern German–Vietnamese dictionary]. Labor and Social Affairs Publishing House.
- OpenAI. (2025). *ChatGPT* [Large language model]. <https://chat.openai.com/>
- Reiß, K. (1967). *Übersetzungsprobleme: Die Übertragung von Wortspielen* [Translation problems: The translation of wordplay]. *Der Übersetzer*, 8(4), 1–2. <https://zsue.de/wp-content/uploads/2020/09/DerUebersetzer-1967-08.pdf>
- Reiß, K. (1986). *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik: Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen* [Potentials and limits of translation criticism: Categories and criteria for the adequate assessment of translations]. Hueber Publishing House.
- Van, A. (Comp.). (2010). *109 truyện tiếu lâm Việt Nam* [109 Vietnamese joke stories]. Labor Publishing House.