

NGÔN NGỮ HỌC VÀ VIỆT NGỮ HỌC

**LỊCH SỰ TRONG LỜI DẪN CHƯƠNG TRÌNH
AI LÀ TRIỆU PHÚ: TRƯỜNG HỢP HÀNH ĐỘNG
NGÔN TỪ CẦU KHIẾN****PHẠM THỊ HÀ***

TÓM TẮT: Bài viết khảo sát lịch sự trong hành động ngôn từ cầu khiến ở lời dẫn chương trình *Ai là triệu phú*. Trên cơ sở ngữ liệu lời dẫn, nghiên cứu mã hoá theo trực tiếp/ gián tiếp và bốn chiến lược lịch sự: lịch sự trực tiếp, lịch sự dương tính, lịch sự âm tính, lịch sự gián tiếp. Kết quả cho thấy người dẫn chương trình điều tiết lực ngôn trung qua khung mời, hỏi, yêu cầu xác nhận và cấu trúc trao lựa chọn, nhờ đó giảm mức độ áp đặt ở các thời điểm tương tác có rủi ro thể diện cao. Cầu khiến trực tiếp chủ yếu bảo đảm minh bạch thủ tục; cầu khiến gián tiếp hướng tới giảm nguy cơ đe dọa thể diện và tăng tính liên nhân. Nghiên cứu góp phần làm rõ cơ chế quản lý thể diện trong diễn ngôn trò chơi truyền hình.

TỪ KHÓA: Hành động ngôn từ cầu khiến; trực tiếp/ gián tiếp; lịch sự; diễn ngôn quiz show; ngữ dụng học truyền thông.

NHẬN BÀI: 22/02/2026. **BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG:** 16/04/2026

1. Đặt vấn đề

Lời dẫn trong các chương trình trò chơi truyền hình, đặc biệt ở dạng quiz show, là một kiểu diễn ngôn thể chế. Người dẫn chương trình không chỉ cung cấp thông tin mà còn trực tiếp tổ chức tiến trình tương tác, điều phối lượt lời và kiểm soát các bước vận hành của cuộc chơi. Trong cấu trúc đó, ngôn ngữ của người dẫn luôn phải đồng thời thực hiện hai chức năng: bảo đảm tính minh bạch, chính xác của thủ tục chương trình và duy trì quan hệ liên nhân với người chơi trong bối cảnh giao tiếp công khai.

Trong hệ thống hành động ngôn từ của lời dẫn, hành động cầu khiến giữ vị trí trung tâm vì gắn trực tiếp với việc mời gọi, hướng dẫn, yêu cầu thao tác, xác nhận lựa chọn và định hướng quyết định của người chơi. Tuy nhiên, đây cũng là nhóm hành động nhạy cảm về thể diện, bởi nó dễ tạo cảm giác thúc ép, áp đặt hoặc gia tăng áp lực cho người chơi nếu được thực hiện quá trực diện. Vì vậy, khảo sát hành động cầu khiến trong lời dẫn quiz show không chỉ cho thấy cơ chế điều phối của diễn ngôn thể chế, mà còn góp phần làm rõ cách người dẫn chương trình sử dụng lịch sự để điều tiết lực ngôn trung và quản lý quan hệ tương tác.

Trong số các chương trình trò chơi truyền hình ở Việt Nam, *Ai là triệu phú* là ngữ liệu phù hợp cho hướng nghiên cứu này vì chương trình có cấu trúc hỏi - đáp chặt chẽ, nhiều pha xác nhận quyết định, sử dụng quyền trợ giúp, tiếp tục hoặc dừng cuộc chơi, qua đó tạo ra mật độ cao các phát ngôn cầu khiến trong lời dẫn. Đồng thời, với tính phổ biến, ổn định về format và tính đặc thù của vai trò người dẫn, chương trình cung cấp một cứ liệu điển hình để xem xét mối quan hệ giữa hành động cầu khiến và chiến lược lịch sự trong diễn ngôn truyền hình.

Từ đó, bài viết tập trung khảo sát lịch sự trong lời dẫn chương trình *Ai là triệu phú* qua trường hợp hành động ngôn từ cầu khiến, nhằm làm rõ đặc điểm phân bố, cách thức thực hiện và các phương tiện ngôn ngữ chủ yếu được huy động để vừa bảo đảm hiệu lực điều phối, vừa hạn chế nguy cơ đe dọa thể diện của người chơi trong tương tác. Bài viết hướng tới hai mục tiêu chính: xác định vị trí của hành động ngôn từ cầu khiến trong lời dẫn chương trình, đồng thời phân tích mối quan hệ giữa trực tiếp/ gián tiếp với các chiến lược lịch sự trong nhóm hành động này. Trên cơ sở đó, bài viết trả lời hai câu

*Học viện Báo chí và Tuyên truyền; Email: phamha031090@gmail.com

hỏi nghiên cứu: (1) Hành động ngôn từ cầu khiến được thực hiện như thế nào trong lời dẫn của người dẫn chương trình *Ai là triệu phú?* (2) Những chiến lược lịch sự và phương tiện ngôn ngữ nào được sử dụng để hiện thực hóa nhóm hành động này?

2. Tổng quan nghiên cứu và khoảng trống nghiên cứu

2.1. Nghiên cứu về hành động ngôn từ cầu khiến và trực tiếp/ gián tiếp

Trong ngữ dụng học, hành động ngôn từ cầu khiến được xem là nhóm hành động hướng tới việc khiến người nghe thực hiện một hành động nào đó. Theo Searle, cầu khiến không chỉ được thể hiện bằng các phát ngôn mệnh lệnh minh thị mà còn có thể được hiện thực hóa bằng nhiều hình thức gián tiếp, trong đó hình thức cú pháp và đích ngôn trung không trùng khít với nhau (Searle, 1975, 1976). Từ đây, vấn đề trực tiếp/ gián tiếp trở thành một bình diện quan trọng trong nghiên cứu cầu khiến.

Ở Việt Nam, nhiều công trình đã góp phần làm rõ đặc điểm của hành động cầu khiến trong tiếng Việt. Vũ Thị Thanh Hương (1999) cho thấy lời cầu khiến tiếng Việt có mối liên hệ chặt chẽ với tính gián tiếp và lịch sự. Đào Thanh Lan (2005, 2007, 2011) tiếp tục làm rõ các mô thức hỏi - cầu khiến, cầu khiến gián tiếp và những tiêu chí nhận diện dựa trên chức năng dụng học. Các nghiên cứu này cho thấy cầu khiến không nên chỉ được nhận diện qua hình thức bề mặt, mà cần được phân tích trong quan hệ với đích ngôn trung và ngữ cảnh tương tác.

Những nghiên cứu này tạo cơ sở quan trọng để nhận diện hành động cầu khiến và trực tiếp/ gián tiếp trong giao tiếp.

2.2. Nghiên cứu về lịch sự như cơ chế quản lý thể diện trong tương tác

Cùng với nghiên cứu về cầu khiến, lịch sự là một hướng tiếp cận quan trọng để giải thích cách người nói điều chỉnh phát ngôn trong tương tác. Từ quan niệm về thể diện của Goffman (1967), Brown và Levinson (1987) xem lịch sự là hệ thống chiến lược nhằm giảm thiểu nguy cơ đe dọa thể diện khi thực hiện các hành động lời nói có tính áp đặt. Lakoff (1973) và Leech (1983) cũng nhấn mạnh vai trò của lịch sự trong việc duy trì quan hệ hợp tác và hạn chế xung đột trong giao tiếp.

Trong nghiên cứu tiếng Việt, lịch sự được xem xét gắn với các phương tiện ngôn ngữ cụ thể và với ngữ cảnh sử dụng. Nguyễn Thị Thủy Minh và Lê Hồ Gia Anh (2013) cho thấy tính lịch sự không thể được xác định chỉ từ hình thức ngôn ngữ, mà cần đặt trong quan hệ với vai giao tiếp, quyền lựa chọn và mức độ ràng buộc hành động. Võ Đại Quang (2021) cũng nhấn mạnh sự cần thiết phải phân tích lịch sự trên cơ sở dấu hiệu ngôn ngữ quan sát được và bối cảnh dụng học cụ thể.

Các công trình trên cung cấp nền tảng lý thuyết quan trọng để xem xét lịch sự như một cơ chế quản lý thể diện trong tương tác.

2.3. Nghiên cứu về ngôn ngữ người dẫn chương trình và diễn ngôn truyền hình

Ở bình diện truyền thông, ngôn ngữ của người dẫn chương trình và lời dẫn truyền hình đã được nhiều tác giả quan tâm. Hoàng Anh (2004) chỉ ra rằng ngôn ngữ của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình là kiểu lời nói vừa mang tính báo chí vừa mang tính điều phối. Vương Thị Huyền (2012) khảo sát ngôn ngữ của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình từ các phương diện phát âm, từ ngữ, ngữ điệu và hiệu quả giao tiếp. Lê Thị Như Quỳnh (2017) tiếp cận lời dẫn chương trình truyền hình như một cấu trúc hội thoại có tổ chức, trong đó người dẫn giữ vai trò liên kết và điều phối diễn ngôn.

Ở góc độ ngữ dụng, Lưu Quý Khương và Phan Thị Hồng Vân (2018) khảo sát chiến lược lịch sự âm tính trong ngôn ngữ người dẫn chương trình, qua đó cho thấy người dẫn thường xuyên điều chỉnh mức độ áp đặt đối với người tham gia. Nguyễn Thị Thanh Hương (2024) khi nghiên cứu lời dẫn ở chương trình *Đường lên đỉnh Olympia* cũng khẳng định rằng lời dẫn của chương trình thi đấu là loại diễn ngôn có tính thủ tục và tính tương tác cao.

Bên cạnh đó, các công trình của Trần Thị Thanh Hương về ngôn ngữ trên truyền hình thực tế cũng có ý nghĩa gợi mở quan trọng. Nghiên cứu của tác giả về xung hô, biểu đạt quyền lực và ngôn ngữ đánh giá cho thấy diễn ngôn truyền hình là nơi bộc lộ rõ quan hệ vai giao tiếp, quyền lực tương tác và các chiến lược lựa chọn ngôn ngữ trong môi trường công khai (Trần Thị Thanh Hương, 2014, 2018).

Dù không đi thẳng vào hành động cầu khiến trong quiz show, các công trình này vẫn góp phần khẳng định tính thể chế và tính vai trò của lời nói trên truyền hình.

Từ các nghiên cứu này, có thể thấy lời dẫn truyền hình là một dạng diễn ngôn có tính tổ chức và tính tương tác cao.

2.4. Khoảng trống nghiên cứu và định hướng của bài viết

Từ các hướng nghiên cứu trên có thể thấy ba khoảng trống chính. Thứ nhất, chưa có nhiều nghiên cứu khảo sát chuyên biệt lịch sử trong hành động ngôn từ cầu khiến ở lời dẫn của một quiz show cụ thể trong tiếng Việt. Thứ hai, quan hệ giữa trực tiếp/ gián tiếp và các chiến lược lịch sử trong nhóm hành động này chưa được làm rõ trong bối cảnh diễn ngôn truyền hình thể chế. Thứ ba, các phương tiện ngôn ngữ mà người dẫn chương trình sử dụng để vừa bảo đảm minh bạch thủ tục vừa giảm áp lực thể diện cho người chơi vẫn chưa được mô tả đầy đủ.

Từ khoảng trống đó, bài viết này tập trung khảo sát lịch sử trong lời dẫn chương trình *Ai là triệu phú* qua trường hợp hành động ngôn từ cầu khiến. Bài viết hướng tới việc làm rõ sự phân bố của hành động này, cách nó được thực hiện theo trực tiếp/ gián tiếp, cũng như các chiến lược và phương tiện ngôn ngữ được huy động để điều tiết lực ngôn trung trong tương tác.

1. Cơ sở lý thuyết, ngữ liệu và phương pháp

3.1. Quan niệm về lịch sử

Trong bài viết này, lịch sử được tiếp cận như một cơ chế quản lý thể diện trong tương tác, chứ không chỉ là biểu hiện của lời nói nhả nhận ở bình diện phong cách. Cách tiếp cận này dựa trên quan niệm của Goffman (1967) về thể diện và khung lý thuyết của Brown và Levinson (1987) về các chiến lược ứng xử trước những hành động có khả năng đe dọa thể diện. Theo đó, lịch sử được hiểu là cách người nói tổ chức phát ngôn để vừa thực hiện mục tiêu giao tiếp, vừa kiểm soát mức độ xâm phạm đến quyền tự chủ và hình ảnh xã hội của người nghe.

Trong lời dẫn chương trình trò chơi truyền hình, lịch sử đặc biệt gắn với việc điều tiết lực ngôn trung của các phát ngôn cầu khiến. Người dẫn chương trình thường xuyên phải mời, yêu cầu thao tác, xác nhận lựa chọn, định hướng quyết định hoặc thúc đẩy hành động của người chơi trong bối cảnh giao tiếp công khai. Vì vậy, lịch sử ở đây không chỉ thể hiện ở việc dùng từ ngữ “mềm mỏng” hay “thân thiện”, mà còn thể hiện ở cách lựa chọn mức độ trực tiếp, gián tiếp và cách huy động các phương tiện ngôn ngữ nhằm giảm cảm giác áp đặt nhưng không làm mất hiệu lực điều phối.

Bài viết sử dụng khung phân loại của Brown và Levinson (1987) với bốn chiến lược: lịch sử trực tiếp, lịch sử dương tính, lịch sử âm tính và lịch sử gián tiếp. Trong đó, lịch sử trực tiếp ưu tiên tính minh thị và hiệu lực thao tác; lịch sử dương tính hướng tới việc tạo cảm giác gần gũi, đồng hành và khích lệ; lịch sử âm tính nhấn mạnh việc giảm áp đặt và mở quyền lựa chọn cho người nghe; còn lịch sử gián tiếp là trường hợp đích giao tiếp không được biểu đạt trực tiếp ở bề mặt phát ngôn. Các thuật ngữ này được dùng như quy ước trình bày trong bài nhằm thuận tiện cho phân tích, không hàm ý đồng nhất tuyệt đối với mọi cách dịch và diễn giải hiện có.

Trong bài viết này, cần phân biệt hai bình diện phân tích: trực tiếp/ gián tiếp là bình diện mô tả cách hiện thực hoá hành động ngôn từ, còn bốn chiến lược lịch sử là bình diện mô tả cách người nói quản lý thể diện trong tương tác. Vì vậy, một phát ngôn cầu khiến gián tiếp không mặc nhiên đồng nhất với lịch sử âm tính hoặc lịch sử gián tiếp; ngược lại, một phát ngôn cầu khiến trực tiếp vẫn có thể được thực hiện bằng các phương tiện lịch sử nhằm giảm lực áp đặt và duy trì quan hệ liên nhân.

3.2. Quan niệm về hành động ngôn từ cầu khiến

Bài viết dựa trên phân loại hành động ngôn từ của Searle (1976), theo đó cầu khiến là nhóm hành động mà người nói hướng tới việc khiến người nghe thực hiện một hành động hoặc đáp ứng một thao tác nhất định. Điểm cốt lõi của hành động cầu khiến không nằm ở hình thức cú pháp bề mặt, mà nằm ở đích ngôn trung: phát ngôn được tạo ra để định hướng hành vi tiếp theo của người nghe.

Trong phạm vi bài viết này, hành động ngôn từ cầu khiến được hiểu theo nghĩa rộng, phù hợp với đặc điểm của lời dẫn chương trình *Ai là triệu phú*. Theo đó, cầu khiến không chỉ bao gồm các phát ngôn yêu cầu thao tác một cách trực tiếp, mà còn bao gồm các phát ngôn mời, yêu cầu xác nhận lựa

chọn, trao quyền lựa chọn chiến lược, định hướng tiếp tục hay dừng lại, hoặc khích lệ người chơi thực hiện hành động tiếp theo. Vì vậy, những phát ngôn có hình thức nghi vấn hoặc giả định nhưng vẫn mang chức năng định hướng hành động của người chơi đều được xem xét trong phạm vi hành động ngôn từ cầu khiến.

Trong bài viết, “cầu khiến” hoặc “hành động cầu khiến” được dùng như cách gọi tắt của “hành động ngôn từ cầu khiến”. Mọi phân tích đều quy về lực ngôn trung của phát ngôn và các phương tiện ngôn ngữ được huy động để hiện thực hóa hành động này trong lời dẫn của người dẫn chương trình.

3.3. Tiêu chí nhận diện cầu khiến trực tiếp và gián tiếp

Trong bài viết này, trực tiếp và gián tiếp được dùng để mô tả cách hành động ngôn từ cầu khiến được hiện thực hóa ở bình diện ngôn từ. Đây là trực mô tả phương thức thực hiện hành động, không đồng nhất với trực mô tả mức độ lịch sự. Nói cách khác, cầu khiến trực tiếp không mặc nhiên là bất lịch sự, và cầu khiến gián tiếp cũng không mặc nhiên đồng nhất với lịch sự âm tính hay lịch sự gián tiếp.

Cầu khiến trực tiếp được hiểu là những trường hợp trong đó đích định hướng hành động được biểu đạt khá rõ trên bề mặt phát ngôn, thường đi kèm các dấu hiệu minh thị như “xin mời”, “hãy”, “bắt đầu”, “tiếp tục” hoặc các cấu trúc điều phối thủ tục có hiệu lực thao tác rõ ràng. Ngược lại, cầu khiến gián tiếp là những trường hợp trong đó hình thức bề mặt không mang dấu hiệu cầu khiến minh thị, nhưng đích ngôn trung vẫn là yêu cầu người chơi thực hiện một thao tác, xác nhận một lựa chọn hoặc đưa ra một quyết định trong tiến trình chương trình.

Việc nhận diện cầu khiến trực tiếp và gián tiếp trong ngữ liệu được thực hiện trên cơ sở ba tiêu chí chính. Thứ nhất là tiêu chí hình thức, tức mức độ minh thị của dấu hiệu cầu khiến trên bề mặt phát ngôn. Thứ hai là tiêu chí đích ngôn trung, tức phát ngôn có hướng người chơi tới một hành động, một thao tác hoặc một quyết định cụ thể hay không. Thứ ba là tiêu chí ngữ cảnh tương tác, bởi cùng một khuôn hời hoặc khuôn trần thuật, khi đặt trong pha xác nhận đáp án, sử dụng quyền trợ giúp hoặc quyết định tiếp tục/ dừng lại, có thể mang chức năng cầu khiến rõ rệt. Trên cơ sở đó, bài viết xác định trực tiếp/ gián tiếp không chỉ từ hình thức câu, mà từ mối quan hệ giữa hình thức, chức năng và ngữ cảnh sử dụng cụ thể.

3.4. Ngữ liệu và mã hoá

Ai là triệu phú là chương trình trò chơi truyền hình theo format hỏi-đáp có luật chơi rõ ràng, trong đó người dẫn chương trình giữ vai trò điều phối tiến trình như ra câu hỏi, yêu cầu thao tác trả lời, xác nhận lựa chọn, quản lý các quyền trợ giúp và công bố kết quả, đồng thời duy trì tương tác liên nhân với người chơi trước công chúng. Về mặt tổ chức tương tác, lời dẫn thường vận hành theo các pha thủ tục tương đối ổn định, gồm: (i) khởi động/ mời người chơi, (ii) ra câu hỏi và định hướng thao tác trả lời, (iii) xác nhận/ chốt lựa chọn, (iv) chuyển mốc thưởng/ công bố trạng thái, và (v) kích hoạt trợ giúp hoặc quyết định dừng/ chơi tiếp.

Tư liệu nghiên cứu được thu thập từ YouTube, gồm 100 tập phát sóng từ năm 2005 đến năm 2025 trên VTV3, ghi hình tại trường quay S16 của Đài Truyền hình Việt Nam. Các tập được lựa chọn theo nguyên tắc phân bổ tương đối đều theo các giai đoạn phát sóng nhằm bảo đảm tính đại diện tương đối cho format chương trình qua thời gian, đồng thời hạn chế lệch mẫu do thời điểm phát sóng, người dẫn chương trình hoặc đặc điểm riêng của một số tập.

Quy trình xử lý tư liệu được tiến hành theo các bước: (1) thu thập và lưu trữ video; (2) chép lời dẫn và chuẩn hoá chính tả; (3) tách đơn vị phát ngôn; (4) mã hoá theo sổ mã; và (5) rà soát lại các trường hợp lưỡng khả trong ngữ cảnh tương tác để thống nhất nhãn mã. Trong những trường hợp một lượt lời chứa nhiều mệnh đề có chức năng ngôn trung khác nhau, đơn vị phân tích được tách theo điểm kết thúc của từng hành động ngôn từ chủ đạo.

Ngữ liệu gồm 2.010 phát ngôn lời dẫn của người dẫn chương trình trong 100 tập *Ai là triệu phú*. Đơn vị phân tích là phát ngôn của người dẫn chương trình được tách theo ranh giới lượt lời/ điểm kết thúc phát ngôn trong tương tác. Mỗi phát ngôn được mã hoá theo ba lớp độc lập: (1) loại hành động ngôn từ bao gồm: khẳng định, cầu khiến, cam kết, biểu cảm, tuyên bố; (2) mức độ thực hiện: trực

tiếp/ gián tiếp, xét theo mức độ minh thị của hành động trong hình thức ngôn ngữ; và (3) chiến lược lịch sự: lịch sự trực tiếp, lịch sự dương tính, lịch sự âm tính, lịch sự gián tiếp.

Các tiêu chí mã hoá được quy định trước trong sổ mã; những trường hợp lưỡng khả được đối chiếu theo ngữ cảnh tương tác để thống nhất nhãn mã. Khi một phát ngôn có dấu hiệu của nhiều chiến lược, nhãn mã được xác định theo chức năng chủ đạo trong pha tương tác cụ thể. Do nghiên cứu này chủ yếu theo hướng mô tả - phân tích trên một ngữ liệu chuyên biệt, việc mã hoá được tiến hành nhiều vòng trên cùng một sổ mã và được rà soát lại ở các trường hợp ranh giới để tăng tính nhất quán nội bộ của hệ thống phân loại. Kết quả được trình bày theo hướng kết hợp thống kê mô tả gồm tần suất, tỉ lệ phần trăm và bảng chéo với phân tích minh hoạ; các ví dụ được trích theo mã ngữ liệu (Tập..., V.S. ...) nhằm làm rõ cơ chế điều chỉnh lực ngôn trung và quản lí thể diện trong lời dẫn.

4. Kết quả và bàn luận

Phần này trình bày kết quả và bàn luận về lịch sự trong hành động ngôn từ cầu khiến của người dẫn chương trình, tập trung vào ba bình diện: vị trí của cầu khiến trong toàn bộ lời dẫn, quan hệ giữa trực tiếp/gián tiếp với chiến lược lịch sự, và các phương tiện ngôn ngữ được huy động để vừa bảo đảm hiệu lực điều phối vừa hạn chế nguy cơ đe dọa thể diện của người chơi.

4.1. Phân bố hành động cầu khiến trong lời dẫn người dẫn chương trình

Trong 2.010 phát ngôn khảo sát, hành động ngôn từ cầu khiến xuất hiện 839 lượt, chiếm 41,7%, cao nhất trong năm nhóm hành động ngôn từ. Bức tranh phân bố tổng thể được trình bày ở Bảng 1.

Bảng 1. Phân bố các loại hành động ngôn từ ($n = 2.010$)

Loại hành động ngôn từ	Số lượng (n)	Tỉ lệ (%)
Cầu khiến	839	41,7
Khẳng định	537	26,7
Biểu cảm	475	23,6
Cam kết	109	5,4
Tuyên bố	50	2,5

Tỉ lệ cầu khiến cao nhất không chỉ là một kết quả thống kê, mà phản ánh trực tiếp cơ chế vận hành của quiz show như một diễn ngôn thể chế. Khác với hội thoại đời thường, lời dẫn trong *Ai là triệu phú* được tổ chức theo một kịch bản thủ tục gồm nhiều bước bắt buộc như mời người chơi, ra câu hỏi, yêu cầu thao tác trả lời, xác nhận lựa chọn, chuyển mốc tiền thưởng, kích hoạt quyền trợ giúp và công bố kết quả. Mỗi bước như vậy đều cần những phát ngôn có chức năng định hướng hành động, vì thế cầu khiến trở thành phương tiện điều phối trung tâm của chương trình.

Vị thế áp đảo của cầu khiến cũng cho thấy quan hệ tương tác trong quiz show mang tính bất đối xứng vai trò. Người dẫn chương trình là người kiểm soát lượt lời và tiến trình, còn người chơi ở vị trí phải đáp ứng theo yêu cầu của luật chơi. Tuy nhiên, điều đó không đồng nghĩa với việc lời dẫn chỉ là một chuỗi mệnh lệnh trực chỉ. Chính vì cầu khiến gắn với quyền lực thể chế và có nguy cơ tạo áp lực cho người chơi trước công chúng, người dẫn càng phải thường xuyên điều chỉnh lực ngôn trung để dung hòa giữa minh bạch thủ tục và quản lí thể diện.

4.2. Xu hướng thực hiện trực tiếp/ gián tiếp và sự khác biệt ở nhóm cầu khiến

Xét toàn bộ ngữ liệu, mức độ thực hiện nghiêng rõ về trực tiếp, như trình bày ở Bảng 2.

Bảng 2. Tỉ lệ trực tiếp/gián tiếp toàn ngữ liệu ($n = 2.010$)

Mức độ thực hiện	Số lượng (n)	Tỉ lệ (%)
Trực tiếp	1.487	74,0
Gián tiếp	523	26,0

Kết quả này phù hợp với đặc trưng của quiz show như một diễn ngôn thể chế, nơi người dẫn phải bảo đảm tiến trình diễn ra đúng bước, đúng nhịp và công khai trước khán giả. Thực hiện trực tiếp giúp lời dẫn minh bạch hóa thao tác, hạn chế hiểu sai yêu cầu và duy trì tốc độ chương trình trong giới hạn thời lượng phát sóng. Ở đây, trực tiếp không đơn thuần là nói thẳng, mà là lựa chọn mang tính thể loại nhằm tối ưu hóa hiệu lực điều hành.

Tuy nhiên, khi tách riêng nhóm hành động cầu khiến, phân bố trở nên cân bằng hơn rõ rệt, như ở Bảng 3.

Bảng 3. *Trực tiếp/ gián tiếp trong hành động cầu khiến (n = 839)*

Mức độ thực hiện	Số lượng (n)	Tỉ lệ (%)
Trực tiếp	468	55,8
Gián tiếp	371	44,2

Kết quả này cho thấy cầu khiến vừa là trụ cột điều phối của lời dẫn, vừa là vị trí có rủi ro thể diện cao trong tương tác. Khác với khẳng định hay biểu cảm, cầu khiến tác động trực tiếp đến hành vi và quyết định của người chơi; vì thế, chúng dễ tạo cảm giác bị thúc ép hoặc bị đặt vào thế phải chịu trách nhiệm trước công chúng. Do đó, cùng một nhiệm vụ điều phối, người dẫn không chỉ sử dụng các khuôn trực tiếp mà còn triển khai nhiều hình thức gián tiếp hóa để điều chỉnh lực ngôn trung theo mức độ rủi ro của từng pha tương tác.

Về mặt chức năng, gián tiếp hóa trong cầu khiến tập trung vào các thời điểm người chơi do dự, chót đáp án, cân nhắc dùng quyền trợ giúp, hoặc quyết định dừng/chơi tiếp. Ở những pha này, gián tiếp hóa mở không gian lựa chọn, tạo đường lui tương tác và giảm áp lực tâm lí cho người chơi. Vì vậy, tỉ lệ gián tiếp cao trong nhóm cầu khiến không nên được hiểu đơn giản là nói vòng cho lịch sự, mà là một biểu hiện của cơ chế quản lí thể diện trong lời dẫn chương trình.

4.3. Chiến lược lịch sự trong hành động ngôn từ cầu khiến của người dẫn chương trình

Trong 839 hành động cầu khiến, các chiến lược lịch sự được phân bố như sau:

Bảng 4. *Chiến lược lịch sự trong cầu khiến (n = 839)*

Chiến lược	Số lượng (n)	Tỉ lệ (%)
Lịch sự dương tính	370	44,1
Lịch sự trực tiếp	229	27,3
Lịch sự âm tính	219	26,1
Lịch sự gián tiếp	21	2,5

Lịch sự dương tính chiếm tỉ lệ cao nhất cho thấy người dẫn chương trình thường tổ chức cầu khiến theo hướng đồng hành, khích lệ và rút ngắn khoảng cách liên nhân với người chơi. Các phát ngôn như “*Hãy cùng tiếp tục hành trình chinh phục Ai là triệu phú nào!*” (V.S.175), “*Chúng ta tiếp tục nhé!*” (V.S.639), hay “*Mặc dù đã hết quyền trợ giúp, chị hãy cố gắng nhé!*” (V.S.1082) không chỉ hướng người chơi tới hành động tiếp theo mà còn tạo cảm giác chia sẻ mục tiêu và nâng đỡ tinh thần trong tình huống áp lực.

Lịch sự trực tiếp thường xuất hiện ở những pha cần hiệu lực thao tác cao, như mở đầu, chuyển pha hoặc kích hoạt thời gian. Các phát ngôn như “*Chúng ta bắt đầu đi tìm Ai là triệu phú!*” (V.S.60), “*15 giây, thời gian bắt đầu!*” (V.S.406), “*Thời gian bắt đầu!*” (V.S.429), hoặc “*Xin mời anh Hùng bước vào ghế nóng!*” (V.S.87) cho thấy đích ngôn trung được biểu đạt minh thị để phục vụ yêu cầu minh bạch thủ tục và tính chính xác của luật chơi. Trong bối cảnh này, trực tiếp không đồng nghĩa với thô cứng, mà là một lựa chọn hợp chức năng của diễn ngôn thể chế.

Lịch sự âm tính tập trung ở các pha người chơi phải đưa ra lựa chọn chiến lược, như dùng quyền trợ giúp, tiếp tục chơi hay dừng lại. Ở những thời điểm này, người dẫn thường sử dụng các cấu trúc điều kiện, tình thái hoặc hỏi lựa chọn, như “*Nếu như chị phân vân thì chị có thể sử dụng sự trợ giúp!*” (V.S.62), “*Bạn có muốn tiếp tục chơi hay dừng lại ở đây?*” (V.S.798), hoặc “*Nếu không chắc chắn, bạn có thể cân nhắc dừng cuộc chơi!*” (V.S.813). Những phát ngôn này vẫn định hướng hành động, nhưng giảm sức ép bằng cách mở quyền quyết định cho người chơi và làm nổi bật tính tự nguyện của lựa chọn.

Lịch sự gián tiếp xuất hiện với tần suất thấp nhất, cho thấy đây không phải là chiến lược chủ đạo trong lời dẫn *Ai là triệu phú*. Nhóm này phù hợp hơn với những trường hợp mà đích cầu khiến không được biểu đạt minh thị ở bề mặt phát ngôn, còn người nghe phải dựa nhiều hơn vào ngữ cảnh thủ tục để suy ra yêu cầu hành động. Vì vậy, giá trị của lịch sự gián tiếp trong lời dẫn không nằm ở số lượng, mà ở chức năng làm mờ lực ngôn trung ở những thời điểm nhạy cảm về thể diện. Trong khuôn khổ

ngữ liệu này, lịch sự gián tiếp nên được hiểu như một phương thức ngoại vi, chỉ xuất hiện ở một số trường hợp đặc biệt khi người dẫn cần giữ hiệu lực điều phối nhưng tránh đẩy yêu cầu ra quá trực diện trên bề mặt phát ngôn.

Nhìn tổng thể, lịch sự trong lời dẫn của người dẫn chương trình được tổ chức như một hệ chiến lược theo pha tương tác: điều phối thủ tục thường nghiêng về lịch sự trực tiếp; khích lệ và tạo liên minh tương tác thường nghiêng về lịch sự dương tính; còn các thời điểm do dự hoặc ra quyết định thường nghiêng về lịch sự âm tính. Điều đó cho thấy lịch sự được hiện thực hóa chủ yếu qua việc điều chỉnh lực ngôn trung theo mục tiêu tương tác cụ thể, chứ không thể suy ra một chiều từ hình thức bề mặt của phát ngôn.

4.4. Quan hệ trực tiếp/gián tiếp và lịch sự trong hành động ngôn từ cầu khiến

Nếu chỉ nhìn riêng các tỉ lệ, người đọc có thể suy luận rằng gián tiếp tương ứng với lịch sự âm tính. Tuy nhiên, đối chiếu ở Bảng 5 cho thấy cấu hình thực tế phức tạp hơn.

Bảng 5. *Ma trận trực tiếp/ gián tiếp × chiến lược lịch sự trong cầu khiến (n = 839)*

Chiến lược lịch sự / Trực tiếp/Gián tiếp	Lịch sự trực tiếp	Lịch sự dương tính	Lịch sự âm tính	Lịch sự gián tiếp
Trực tiếp (n=468)	222 (47,4%)	186 (39,7%)	56 (12,0%)	4 (0,9%)
Gián tiếp (n=371)	7 (1,9%)	184 (49,6%)	163 (43,9%)	17 (4,6%)

Trong nhóm cầu khiến gián tiếp, lịch sự dương tính chiếm 49,6%, cao hơn lịch sự âm tính là 43,9%. Kết quả này cho thấy gián tiếp không đồng nhất với lịch sự âm tính. Nói cách khác, gián tiếp hóa trong lời dẫn quiz show không chỉ được sử dụng để giảm áp đặt hay tạo khoảng cách, mà còn thường được huy động như một phương tiện đồng hành, mời gọi và tạo khí thế tương tác. Chẳng hạn, phát ngôn “*Bạn đã sẵn sàng chưa?*” (V.S.277; V.S.293) hoặc “*Bây giờ, bạn đã sẵn sàng để tiếp tục chơi chưa?*” (V.S.316) có hình thức nghi vấn, nhưng thực chất là thúc người chơi nhập cuộc theo cách tạo cảm giác cùng hướng tới mục tiêu hơn là áp đặt.

Ngược lại, trực tiếp cũng không đồng nhất với bất lịch sự. Dữ liệu cho thấy trong nhóm cầu khiến trực tiếp, lịch sự trực tiếp và lịch sự dương tính cùng chiếm ưu thế. Điều này gợi ý rằng trong diễn ngôn thể chế, trực tiếp có thể là yêu cầu của minh bạch thủ tục, nhưng vẫn được triển khai bằng các phương tiện làm dịu lực ngôn trung và duy trì quan hệ liên nhân, như “*Xin mời anh Hùng bước vào ghế nóng*” (V.S.87) hoặc “*Chúng ta bắt đầu đi tìm Ai là triệu phú!*” (V.S.60).

Như vậy, trong diễn ngôn thể chế, mức độ trực tiếp không tự thân quyết định tính lịch sự; yếu tố quyết định nằm ở cách người dẫn phân bổ chiến lược quản lí thể diện theo từng pha tương tác, mục tiêu thủ tục và mức độ rủi ro thể diện của người chơi. Nói cách khác, lịch sự trong lời dẫn *Ai là triệu phú* không nằm ở việc nói vòng hay nói thẳng như một tiêu chí tự thân, mà nằm ở cách người dẫn phối hợp các phương tiện ngôn ngữ để vừa bảo đảm minh bạch thủ tục, vừa giảm cảm giác bị thúc ép trong bối cảnh giao tiếp công khai.

4.5. Các tiểu loại hành động ngôn từ cầu khiến trong lời dẫn chương trình

Từ ngữ liệu khảo sát có thể nhận diện năm tiểu loại hành động ngôn từ cầu khiến nổi bật, gắn trực tiếp với cấu trúc format của *Ai là triệu phú*.

Thứ nhất là cầu khiến điều phối thủ tục và nhịp chương trình, thể hiện ở các phát ngôn như “*Chúng ta bắt đầu đi tìm Ai là triệu phú!*” (V.S.60), “*15 giây, thời gian bắt đầu*” (V.S.406), hoặc “*Câu hỏi dành cho các bạn là... Thời gian bắt đầu...*” (V.S.418). Nhóm này làm nổi rõ tính thể chế và tính luật chơi của lời dẫn.

Thứ hai là cầu khiến mời người chơi vào vị trí tương tác, tiêu biểu với các phát ngôn như “*Xin mời anh Hùng bước vào ghế nóng*” (V.S.87) hay “*Bây giờ, xin mời bạn lên ghế nóng!*” (V.S.1218). Dấu hiệu “ghế nóng” khiến nhóm phát ngôn này mang tính nhận diện format rất cao.

Thứ ba là cầu khiến xác nhận lựa chọn và chốt quyết định, như “*Đó là câu trả lời cuối cùng của bạn?*” (V.S.45) hoặc “*Bạn chắc chắn với quyết định dừng cuộc chơi?*” (V.S.81). Đây là nhóm phát ngôn đặc biệt quan trọng vì gắn trực tiếp với những thời điểm ra quyết định của người chơi.

Thứ tư là cầu khiến trao lựa chọn chiến lược và quyền trợ giúp, thể hiện qua các phát ngôn như “*Anh có muốn sử dụng quyền trợ giúp?*” (V.S.107), “*Bạn có muốn tiếp tục chơi hay dừng lại ở đây?*” (V.S.798), hoặc “*Bạn muốn tiếp tục chơi hay dừng lại?*” (V.S.1160). Nhóm này cho thấy người dẫn thường tổ chức hành động theo hướng mở quyền lựa chọn thay vì áp đặt trực tiếp.

Thứ năm là cầu khiến khích lệ - đồng hành, như “*Hãy cùng tiếp tục hành trình chinh phục Ai là triệu phú nào!*” (V.S.175), “*Chúng ta tiếp tục nhé!*” (V.S.639), hoặc “*Mặc dù đã hết quyền trợ giúp, chị hãy cố gắng nhé!*” (V.S.1082). Tiểu loại này cho thấy lời dẫn không chỉ điều phối hành động mà còn điều tiết tâm lý và quan hệ liên nhân trong cuộc chơi.

Ngoài các nhóm trên, ngữ liệu còn có một số phát ngôn hỏi phụ trợ nhằm duy trì không khí giao lưu, như “*Bạn có thể giới thiệu thêm về mình không?*” (V.S.206). Tuy nhiên, đây là nhóm ngoại vi và không phải dạng điển hình nhất của cầu khiến trong chương trình.

4.6. Phương tiện ngôn ngữ hiện thực hoá lịch sự trong hành động ngôn từ cầu khiến

Lịch sự trong hành động ngôn từ cầu khiến của lời dẫn *Ai là triệu phú* được hiện thực hóa qua một số phương tiện ngôn ngữ nổi bật, cho phép người dẫn vừa duy trì hiệu lực điều phối vừa điều chỉnh mức độ áp đặt theo từng pha tương tác.

Trước hết là công thức nghi thức hóa “xin mời”, thường xuất hiện trong các phát ngôn như “*Xin mời anh Hùng bước vào ghế nóng*” (V.S.87) hoặc “*Bây giờ, xin mời bạn lên ghế nóng!*” (V.S.1218). Công thức này định hướng hành động rõ ràng nhưng đồng thời làm giảm sắc thái áp đặt và tăng tính nghi thức của lời dẫn.

Thứ hai là khuôn cầu khiến minh thị “hãy”, như trong “*Hãy cùng tiếp tục hành trình chinh phục Ai là triệu phú nào!*” (V.S.175) hoặc “*Mặc dù đã hết quyền trợ giúp, chị hãy cố gắng nhé!*” (V.S.1082). Trong ngữ liệu, “hãy” thường không đứng đơn lẻ mà đi kèm các yếu tố liên nhân, do đó không chỉ thúc đẩy hành động mà còn gắn với khích lệ và đồng hành.

Thứ ba là các cấu trúc điều kiện và tình thái như “nếu”, “có thể”, tiêu biểu ở “*Nếu như chị phân vân thì chị có thể sử dụng sự trợ giúp*” (V.S.62) và “*Nếu không chắc chắn, bạn có thể cân nhắc dừng cuộc chơi*” (V.S.813). Các phương tiện này giúp làm mềm lực ngôn trung và mở rộng quyền lựa chọn cho người chơi.

Thứ tư là khuôn hỏi lựa chọn như “có muốn... không?”, “muốn... hay...?”, thể hiện trong các phát ngôn như “*Anh có muốn sử dụng quyền trợ giúp?*” (V.S.107), “*Bạn có muốn tiếp tục chơi không?*” (V.S.240), hoặc “*Bạn có muốn tiếp tục chơi hay dừng lại ở đây?*” (V.S.798). Dù bề mặt là nghi vấn, các cấu trúc này vẫn giữ chức năng cầu khiến vì tổ chức hành động và quyết định tiếp theo của người chơi.

Cuối cùng là các dấu hiệu bao gồm hóa và tiểu từ tình thái như “chúng ta”, “nhé”, “à”, “đúng không à?”. Những yếu tố này xuất hiện trong các phát ngôn như “*Chúng ta tiếp tục nhé!*” (V.S.639) hay “*Bạn hãy cố gắng lên... đúng không à?*” (V.S.30), góp phần làm cho cầu khiến trở nên mềm hơn, gần gũi hơn và giảm áp lực thể diện.

Để làm rõ hơn mối liên hệ giữa phương tiện ngôn ngữ và khuynh hướng chiến lược lịch sự, Bảng 6 thống kê một số dấu hiệu tiêu biểu xuất hiện trong ngữ liệu.

Bảng 6. Một số dấu hiệu ngôn ngữ theo nhóm chiến lược lịch sự trong cầu khiến ($n = 839$)

Dấu hiệu	Lịch sự trực tiếp	Lịch sự dương tính	Lịch sự âm tính	Lịch sự gián tiếp
“xin mời”	59 (25,8%)	42 (11,4%)	35 (16,0%)	1 (4,8%)
“hãy”	17 (7,4%)	52 (14,1%)	1 (0,5%)	0
“có thể”	0	19 (5,1%)	27 (12,3%)	0
“chúng ta”	46 (20,1%)	39 (10,5%)	10 (4,6%)	1 (4,8%)
tiểu từ “à”	8 (3,5%)	21 (5,7%)	15 (6,8%)	0

Chú thích: Tỷ lệ phần trăm được tính trên tổng số phát ngôn của từng nhóm chiến lược lịch sự: lịch sự trực tiếp (229), lịch sự dương tính (370), lịch sự âm tính (219), lịch sự gián tiếp (21). Một

phát ngôn có thể chứa nhiều dấu hiệu, vì vậy tổng số dấu hiệu trong bảng không bằng tổng số phát ngôn cầu khiến.

Các số liệu ở Bảng 6 cho thấy khuynh hướng phân bố khá rõ của cơ chế điều chỉnh lực ngôn trung trong lời dẫn quiz show. “Có thể” và tiểu từ “ạ” tập trung nhiều hơn ở nhóm lịch sự âm tính, cho thấy xu hướng tình thái hóa và kính ngữ hóa nhằm giảm áp lực quyết định và tôn trọng quyền lựa chọn của người chơi. Ngược lại, “hãy” và “chúng ta” xuất hiện nổi bật hơn ở nhóm lịch sự dương tính, phản ánh xu hướng đồng hành hóa và khích lệ hóa cầu khiến. Riêng “xin mời” xuất hiện ở nhiều nhóm chiến lược cho thấy tính đa chức năng của công thức này: vừa là phương tiện nghi thức hóa lời dẫn, vừa là công cụ giảm lực áp đặt tùy theo nội dung yêu cầu và pha tương tác.

Tóm lại, lịch sự trong lời dẫn quiz show không nằm ở việc nói vòng hay nói thẳng một cách đơn giản, mà ở cách người dẫn phân bổ các phương tiện ngôn ngữ để tình thái hóa, bao gồm hóa và nghi thức hóa đúng thời điểm. Qua đó, người dẫn đồng thời thực hiện điều phối thủ tục và quản lý thể diện của người chơi.

5. Kết luận

Từ việc phân tích ngữ liệu lời dẫn, bài viết rút ra ba kết luận chính. Thứ nhất, hành động ngôn từ cầu khiến chiếm ưu thế so với các hành động ngôn từ khác, cho thấy lời dẫn trong quiz show mang tính thể chế và điều phối rõ rệt. Người dẫn chương trình không chỉ cung cấp thông tin mà còn liên tục kích hoạt thao tác, tổ chức tiến trình và điều tiết nhịp tương tác của trò chơi.

Thứ hai, xét theo chiến lược lịch sự, lịch sự dương tính chiếm ưu thế rõ rệt; lịch sự trực tiếp và lịch sự âm tính có tỉ lệ tương đối gần nhau, còn lịch sự gián tiếp xuất hiện với tần suất thấp. Sự phân bố này cho thấy lời dẫn vừa kiến tạo quan hệ đồng hành và khích lệ người chơi, vừa mở ra không gian tôn trọng quyền lựa chọn, đặc biệt ở những thời điểm do dự hoặc ra quyết định.

Thứ ba, kết quả đối chiếu giữa trực tiếp/ gián tiếp và chiến lược lịch sự cho thấy hai bình diện này có liên hệ nhưng không trùng khít. Nói cách khác, gián tiếp không đồng nhất với lịch sự âm tính, và trực tiếp cũng không đồng nhất với bất lịch sự. Điều này gợi ý rằng lịch sự trong lời dẫn quiz show cần được hiểu như một hệ chiến lược điều chỉnh lực ngôn trung theo từng pha tương tác, được hiện thực hóa qua các khuôn thức mời - hỏi - xác nhận, cấu trúc trao lựa chọn, các yếu tố tình thái hóa và các dấu hiệu liên nhân.

Từ đó, có thể thấy lịch sự trong lời dẫn *Ai là triệu phú* không chỉ là cơ chế làm mềm phát ngôn, mà còn là phương thức điều tiết quyền lực thể chế trong tương tác công khai. Người dẫn chương trình vừa phải bảo đảm tính minh bạch thủ tục của format, vừa phải kiểm soát nguy cơ đe dọa thể diện ở những thời điểm người chơi chịu áp lực quyết định. Vì vậy, các chiến lược lịch sự trong lời dẫn không vận hành như những lựa chọn phong cách ngẫu nhiên, mà như các công cụ tổ chức tương tác gắn chặt với vai trò thể chế và với cấu trúc từng pha của cuộc chơi.

Tuy nhiên, nghiên cứu này mới dừng ở lời dẫn của người dẫn chương trình trong một format quiz show cụ thể, vì vậy chưa phản ánh đầy đủ các biến thể lịch sự ở những chương trình trò chơi truyền hình khác. Các nghiên cứu tiếp theo có thể mở rộng đối chiếu giữa các format, giữa các giai đoạn phát sóng hoặc giữa các người dẫn chương trình khác nhau để làm rõ hơn ảnh hưởng của thể loại, cá nhân người dẫn và bối cảnh sản xuất đối với chiến lược lịch sự trong diễn ngôn trò chơi truyền hình.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

- Hoàng Anh (2004), “Ngôn ngữ của người dẫn chương trình trò chơi trên truyền hình”. Tạp chí *Ngôn ngữ & Đời sống*, (11/2004), tr.9-11.
- Vương Thị Huyền (2012), *Ngôn ngữ của người dẫn chương trình trò chơi truyền hình* [Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Hà Nội].
- Nguyễn Thị Thanh Hương (2024), *Các đặc trưng ngôn ngữ của lời dẫn chương trình chung kết “Đường lên đỉnh Olympia”*- VTV. Tạp chí *Ngôn ngữ & Đời sống*, (356), tr.62-72.

5. Trần Thị Thanh Hương (2014), “Chiến lược giao tiếp xung hô của thành viên ban giám khảo trong chương trình truyền hình thực tế bằng tiếng Việt và tiếng Anh”, Tạp chí *Ngôn ngữ & Đời sống*, (7), tr.53-62.
6. Trần Thị Thanh Hương (2018), *Ngôn ngữ đánh giá của các giám khảo trên truyền hình thực tế trong một số chương trình giải trí tiếng Việt (có liên hệ với tiếng Anh)*, [Luận án tiến sĩ, Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Hà Nội].
7. Vũ Thị Thanh Hương (1999), “Gián tiếp và lịch sự trong lời cầu khiến tiếng Việt”. Tạp chí *Ngôn ngữ*, (1), tr.34-43.
8. Lưu Quý Khương, & Phan Thị Hồng Vân (2018), “Chiến lược lịch sự âm tính trong ngôn ngữ người dẫn chương trình The Late Show with David Letterman và Khách mời của VTV3”. Tạp chí *Khoa học và Công nghệ - Đại học Đà Nẵng*, 10(131), tr.41-45.
9. Đào Thanh Lan (2005), Cách biểu hiện hành động cầu khiến gián tiếp bằng câu hỏi-cầu khiến. Tạp chí *Ngôn ngữ*, (11), 28-32.
10. Đào Thanh Lan (2007), “Nhận diện hành động ngôn từ gián tiếp trên tư liệu lời hỏi - cầu khiến tiếng Việt”. Tạp chí *Ngôn ngữ*, (11), tr.10-19.
11. Đào Thanh Lan (2011), “Về việc phân loại hành động cầu khiến tiếng Việt”. Tạp chí *Ngôn ngữ*, (11), tr.59-66.
12. Võ Đại Quang. (2021), “Lịch sự: Những nội dung cần biết trong dạy-học ngoại ngữ”. Tạp chí *Khoa học Ngoại ngữ*, (67), 3–16. <https://doi.org/10.56844/tckhnn.67.85>.
13. Lê Thị Như Quỳnh (2017), “Cấu trúc của lời dẫn chương trình truyền hình”. Tạp chí *Khoa học - Trường ĐHSPTP.HCM*, 14(5), tr.65-76.

Tiếng Anh

14. Brown, P., & Levinson, S. C. (1987), *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge University Press.
15. Goffman, E. (1967), *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. Anchor Books.
16. Lakoff, R. (1973), The logic of politeness; or, minding your p's and q's. In C. Corum, T. C. Smith-Stark, & A. Weiser (Eds.), *Papers from the ninth regional meeting of the Chicago Linguistic Society* (pp. 292-305). Chicago Linguistic Society.
17. Leech, G. N. (1983), *Principles of pragmatics*. Longman.
18. Nguyễn Thị Thủy Minh, & Lê Hồ Gia Anh. (2013), Requests and politeness in Vietnamese as a native language. *Pragmatics*, 23(4), 685-714. <http://doi:10.1075/prag.23.4.05ngu>.
19. Searle, J. R. (1975), Indirect speech acts. In P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and semantics* (Vol. 3, pp. 59-82). Academic Press.
20. Searle, J. R. (1976), A classification of illocutionary acts. *Language in Society*, 5(1), 1-23.

Politeness in the host's discourse in Who Wants to Be a Millionaire? (Vietnam):

A study of directive speech acts

Abstract: This article examines politeness in directive speech acts in the host's discourse in *Ai là triệu phú* (*Who Wants to Be a Millionaire?* Vietnam). Using a corpus of the host's utterances, the study codes the data along the direct/indirect axis and four politeness strategies: bald-on-record, positive politeness, negative politeness, and off-record. The findings show that the host modulates illocutionary force through inviting and questioning frames, confirmation requests, and choice-offering structures, thereby reducing imposition at interactional points with high face risk. Direct directives mainly ensure procedural transparency, whereas indirect directives aim to reduce potential face threats and enhance interpersonal involvement. The study helps clarify face-management mechanisms in televised quiz-show discourse.

Key words: Directive speech acts; directness/indirectness; politeness; quiz-show discourse; media pragmatics.