

CAMBRIDGE 13

Test 1

Reading Passage 1

Tài liệu này nằm trong tài liệu chính thức của khóa học IELTS Package. Đây là bản dịch thô đầu tiên, sẽ còn cần qua 2 lần dịch lại nữa trước khi được đưa vào tài liệu chính thức của khóa học IELTS Package

Thông tin khóa học IELTS Package tháng 1/2019 các bạn xem ở đây nhé:

<https://ieltsngocbach.com/package>

| BÀI ĐỌC GỐC | BẢN DỊCH | HIGHLIGHT CÁC CỤM TỪ VÙNG TỐT |
|--|---|---|
| <p>Case Study : Tourism New Zealand website</p> <p>New Zealand is a small country of four million inhabitants, a long-haul flight from all the major tourist-generating markets of the world. Tourism currently makes up 9% of the country's gross domestic product, and is the country's largest export sector. Unlike other export sectors, which make products and then sell them overseas, tourism brings its</p> | <p>Nghiên cứu tình huống : Trang web Du lịch New Zealand</p> <p>New Zealand là một quốc gia nhỏ bé gồm 4 triệu dân, là một chuyến bay đường dài từ tất cả các thị trường du lịch lớn trên thế giới. Ngành du lịch hiện đang chiếm 9% tổng sản phẩm nội địa và là lĩnh vực xuất khẩu lớn nhất quốc gia. Không giống như các lĩnh vực xuất khẩu khác gồm các giai đoạn tạo ra sản phẩm và sau đó bán chúng ở nước ngoài du lịch tự thu hút khách</p> | <p>case study : nghiên cứu tình huống</p> <p>long-haul (adj) : đường dài</p> <p>gross (n) : tổng, toàn bộ</p> <p>domestic (adj) : nội địa</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>customers to New Zealand. The product is the country itself the people, the places and the experiences. In 1999, Tourism New Zealand launched a campaign to communicate a new brand position to the world. The campaign focused on New Zealand's scenic beauty, exhilarating outdoor activities and authentic Maori culture, and it made New Zealand one of the strongest national brands in the world.</p> | <p>hàng của nó đến với New Zealand. Sản phẩm của nó là chính đất nước con người, địa điểm và những trải nghiệm. Năm 1999, Du lịch New Zealand đã phát động một chiến dịch để quảng bá một thương hiệu địa điểm mới trên toàn thế giới. Chiến dịch tập trung vào vẻ đẹp cảnh quan của New Zealand, các hoạt động ngoài trời đầy hưng phấn và nền văn hóa Maori chân thực, và nó đã làm cho New Zealand trở thành một trong những thương hiệu quốc gia mạnh nhất trên thế giới.</p> | <p>exhilarating (adj) : vui vẻ, hưng phấn</p> |
| <p>A key feature of the campaign was the website <u>www.newzealand.com</u>, which provided potential visitors to New Zealand with a single gateway to everything the destination had to offer. The heart of the website was a database of tourism services operators, both those based in New Zealand and those based abroad which offered tourism services to the country. Any tourism-related business could be listed by filling in a</p> | <p>Một đặc điểm quan trọng của chiến dịch này là trang web <u>www.newzealand.com</u>, nơi cung cấp cho những du khách tiềm năng đến với New Zealand một cánh cổng dẫn đến tất cả mọi thứ mà New Zealand có thể mang lại. Trung tâm của trang web là một cơ sở dữ liệu của các nhà điều hành dịch vụ du lịch, có cả trụ sở tại New Zealand và cả trụ sở tại nước ngoài để cung cấp các dịch vụ du lịch đến đất nước này. Bất kỳ doanh nghiệp nào liên quan</p> | <p>authentic (adj) : chân thực</p> <p>potential (adj) : có tiềm năng</p> <p>based abroad : được đặt trụ sở tại nước ngoài</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>simple form. This meant that even the smallest bed and breakfast address or specialist activity provider could gain a web presence with access to an audience of long-haul visitors. In addition, because participating businesses were able to update the details they gave on a regular basis, the information provided remained accurate. And to maintain and improve standards, Tourism New Zealand organised a scheme whereby organisations appearing on the website underwent an independent evaluation against a set of agreed national standards of quality. As part of this, the effect of each business on the environment was considered.</p> | <p>đến du lịch đều có thể góp tên vào danh sách bằng cách điền vào một biểu mẫu đơn giản. Điều này có nghĩa là ngay cả những nơi nhỏ nhất có giường ngủ và bữa sáng, hoặc chuyên gia quản lý các hoạt động du lịch có thể đạt được sự hiện diện trên trang web với khả năng tiếp cận đối tượng là các du khách đường dài. Thêm vào đó, bởi vì các doanh nghiệp đang tham gia có thể cập nhật các chi tiết mà họ đã cung cấp một cách thường xuyên, thông tin được cung cấp vẫn luôn chính xác. Và để duy trì và cải thiện các tiêu chuẩn, du lịch New Zealand đã tổ chức một kế hoạch theo đó các tổ chức có ở trên trang web phải trải qua một quá trình đánh giá độc lập dựa trên một bộ các tiêu chí đã được thống nhất của quốc gia về chất lượng. Kết quả là, tác động của từng doanh nghiệp lên môi trường đều được xem xét.</p> | <p>specialist (n) : chuyên gia in addition (adv) : thêm vào đó scheme (n) : kế hoạch, ý đồ whereby (adv) : theo đó undergo (v) : trải qua evaluation (n) : sự đánh giá</p> |
| <p>To communicate the New Zealand experience, the site also carried features relating to famous people and places.</p> | <p>Để quảng bá trải nghiệm New Zealand, trang web cũng có các tính năng liên quan đến những người và địa điểm nổi tiếng.</p> | <p>feature (n) : tính năng</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>One of the most popular was an interview with former New Zealand All Blacks rugby captain Tana Umaga. Another feature that attracted a lot of attention was an interactive journey through a number of the locations chosen for blockbuster films which had made use of New Zealand's stunning scenery as a backdrop. As the site developed, additional features were added to help independent travellers devise their own customised itineraries. To make it easier to plan motoring holidays, the site catalogued the most popular driving routes in the country, highlighting different routes according to the season and indicating distances and times.</p> | <p>Một trong những bài nổi tiếng nhất đó là cuộc phỏng vấn với cựu đội trưởng đội bóng bầu dục All Blacks của New Zealand, "Tana Umaga". Một tính năng thu hút khác gây được nhiều sự chú ý là một trải nghiệm tương tác hành trình qua các địa điểm có phong cảnh tuyệt đẹp ở New Zealand mà các bộ phim bom tấn đã sử dụng để làm phong nền. Khi trang web ngày càng được phát triển, các tính năng bổ sung đã được thêm vào để giúp những du khách tự do lập ra các hành trình tùy ý của riêng họ. Để làm việc lên kế hoạch du lịch bằng ô tô cho những ngày nghỉ dễ dàng hơn, trang web đã phân loại danh sách các tuyến đường xe phổ biến nhất trong nước, ghi rõ các tuyến đường khác nhau theo mùa và đưa ra khoảng cách kèm theo thời gian.</p> | <p>blockbuster (n) : phim bom tấn backdrop (n) : phong nền, hậu cảnh itinerary (n) : hành trình motoring (n) : sự du hành bằng ô tô catalogue (v) : phân loại indicate (v) : đưa ra, chỉ ra</p> |
| <p><i>Later</i>, a Travel Planner feature was added, which allowed visitors to click and 'bookmark' : places or attractions they were interested in, and then view the results on a map. The Travel Planner</p> | <p>Về sau, một tính năng Công Cụ Lên Kế Hoạch du lịch đã được thêm vào, cho phép khách truy cập vào và 'đánh dấu trang' : các nơi hoặc những điểm du lịch mà họ quan tâm và sau đó xem kết quả</p> | <p>bookmark (v) : đánh dấu</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>offered suggested routes and public transport options between the chosen locations. There were also links to accommodation in the area. By registering with the website, users could save their Travel Plan and return to it later, or print it out to take on the visit. The website also had a ‘Your Words’ section where anyone could submit a blog of their New Zealand travels for possible inclusion on the website.</p> | <p>trên bản đồ. <i>Công cụ Lên kế hoạch</i> cho ra các tuyến đường được đề xuất và các tùy chọn về phương tiện giao thông công cộng giữa các địa điểm đã chọn. Ngoài ra còn có các đường dẫn đến các nhà trọ trong khu vực. Bằng việc đăng ký trên trang web, người dùng có thể lưu Kế hoạch Du lịch của họ rồi quay lại sau đó hoặc in nó ra để dùng trong chuyến du lịch. Trang web cũng có phần ‘Tư của bạn’, nơi mọi người có thể gửi blog về chuyến đi New Zealand của họ để có thể được đưa vào trang web.</p> | <p>accommodation (n) : chỗ ở</p> |
| <p>The Tourism New Zealand website won two Webby awards for online achievement and innovation. More importantly perhaps, the growth of tourism to New Zealand was impressive. Overall tourism expenditure increased by an average of 6.9% per year between 1999 and 2004. From Britain, visits to New Zealand grew at an average annual rate of 13% between 2002 and 2006, compared to a rate of 4% overall for</p> | <p>Trang web <i>Du Lịch New Zealand</i> đã giành 2 giải Webby về thành tựu và sáng tạo trực tuyến. Có lẽ quan trọng hơn, sự phát triển của du lịch New Zealand là cực ấn tượng. Tổng chi tiêu du lịch tăng trung bình 6,9% / năm từ năm 1999 đến năm 2004. Từ Anh, lượng du lịch tới New Zealand tăng trưởng với tốc độ trung bình hàng năm là 13% trong giai đoạn 2002-2006, so với tỷ lệ 4% tổng thể cho các chuyến thăm của người Anh ở nước</p> | <p>inclusion (n) : sự thêm vào, sự bao gồm</p> <p>innovation (n) : sự sáng tạo, sự đổi mới</p> <p>expenditure (n) : sự tiêu dùng</p> <p>annual (adj) : hàng năm</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>British visit abroad.</p> <p>The website was set up to allow both individuals and travel organisations to create itineraries and travel packages to suit their own needs and interests. On the website, visitors can search for activities not solely by geographical location, but also by the particular nature of the activity. This is important as research shows that activities are the key driver of visitor satisfaction, contributing 74% to visitor satisfaction, while transport and accommodation account for the remaining 26%. The more activities that visitors undertake, the more satisfied they will be. It has also been found that visitors enjoy cultural activities most when they are interactive, such as visiting a <i>marae</i> (meeting ground) to learn about traditional Maori life. Many long-haul travellers enjoy such earning experiences, which provide them with stories to take home to their friends and family. In addition, it appears that</p> | <p>ngoài.</p> <p>Trang web được thiết lập để cho phép cả các cá nhân và các tổ chức du lịch tạo ra các bài hướng dẫn du lịch và gói du lịch phù hợp với nhu cầu và sở thích của riêng họ. Trên trang web, du khách có thể tìm kiếm những hoạt động không chỉ bằng vị trí địa lý, mà còn qua bản chất đặc thù của hoạt động. Điều này rất quan trọng vì nghiên cứu cho thấy rằng các hoạt động là chìa khóa dẫn đến sự hài lòng của khách, đóng góp 74% cho sự hài lòng của khách du lịch, trong khi dịch vụ vận chuyển và nhà trọ chiếm 26% còn lại. Khách du lịch được tham gia càng nhiều hoạt động thì họ sẽ càng cảm thấy thỏa mãn hơn. Người ta cũng nhận thấy rằng du khách sẽ tận hưởng các hoạt động văn hóa nhất khi họ được tương tác với nó, chẳng hạn như việc tham quan một <i>marae</i> (nơi tụ họp) để hiểu thêm về cuộc sống Maori truyền thống. Nhiều du khách đường dài tận hưởng những trải nghiệm có ích như vậy, nó cho họ những câu chuyện mang về nhà</p> | <p>individual (n) : cá nhân</p> <p>solely (adv) : chỉ có nature (n) : bản chất</p> <p>satisfaction (n) : sự thỏa mãn</p> <p>undertake (v) : tham gia</p> <p>earning (adj) : có lợi, có ích</p> |
|--|--|--|

| | | |
|---|--|--|
| visitors to New Zealand don't want to be 'one of the crowd' and find activities that involve only a few people more special and meaningful. | để kể cho bạn bè và gia đình của họ. Mặt khác, có vẻ như du khách đến New Zealand không muốn trở thành 'một phần của đám đông' và cho rằng các hoạt động bao gồm chỉ vài người thì sẽ đặc biệt và ý nghĩa hơn nhiều. | involve (v) : bao gồm |
| It could be argued that New Zealand is not a typical destination. New Zealand is a small country with a visitor economy composed mainly of small businesses. It is generally perceived as a safe English-speaking country with a reliable transport infrastructure , because of the long-haul flight, most visitors stay for longer (average 20 days) and want to see as much of the country as possible on what is often seen as a once-in-a-lifetime visit. However, the underlying lessons apply anywhere the effectiveness of a strong brand, a strategy based on unique experiences and a comprehensive and user-friendly website. | Một điều có thể tranh luận đó là New Zealand không phải là một điểm đến du lịch điển hình. New Zealand là một đất nước nhỏ với nền kinh tế du lịch chủ yếu được tạo nên bởi các doanh nghiệp nhỏ. Nó thường được coi là một quốc gia nói tiếng Anh an toàn với cơ sở hạ tầng giao thông đáng tin cậy. Do chuyến bay đường dài, hầu hết du khách đều ở lại lâu hơn (trung bình 20 ngày) để khám phá nhiều thứ nhất có thể của quốc gia này, vì họ thường coi những chuyến thăm như thế là chỉ có một lần trong đời. Tuy nhiên, những bài học cơ bản này có thể được áp dụng ở mọi nơi – đó là tính hiệu quả của một thương hiệu lớn, một chiến lược dựa trên những trải nghiệm độc đáo và một trang web toàn diện, thân thiện với người | typical (adj) : điển hình composed of sth : được tạo nên bởi perceive (v) : nhìn nhận infrastructure (n) : cơ sở hạ tầng underlying (adj) : nằm dưới, cơ bản (nghĩa bóng) comprehensive (adj) : toàn diện |

dùng.

Reading Passage 2

BÀI ĐỌC GỐC

Why being bored is stimulating and useful, too

This most common of emotions is turning out to be more interesting than we thought

A. We all know how it feels it's impossible to keep your mind on anything, time stretches out, and all the things you could do seem equally unlikely to make you feel better. But defining boredom so that it can be studied in the lab has proved difficult. For a start, it can include a lot of other mental states, such as frustration, apathy, depression and indifference. There isn't

BẢN DỊCH

Tại sao việc buồn chán lại gây kích thích cảm xúc và cũng hữu ích nữa

Cái cảm xúc tầm thường nhất này hóa ra lại
thú vị hơn là chúng ta nghĩ

A. Tất cả chúng ta đều biết cảm giác buồn chán là như thế nào – chúng ta không thể tập trung vào bất cứ thứ gì, thời gian như kéo dài ra, và tất cả những gì ta có thể làm dường như đều không làm ta cảm thấy đỡ hơn. Nhưng việc định nghĩa sự buồn chán để nó có thể được nghiên cứu đã trở thành một công việc khó khăn. Điểm đầu tiên là cảm giác ấy có thể bao gồm nhiều trạng thái tinh thần khác, như là sự ức chế, sự

HIGHLIGHT CÁC CỤM TỪ VÙNG TỐT

stimulating (adj) :
kích thích

stretch (v) : kéo dài
equally (adv) : đều
nhau

define (v) : định nghĩa
for a start : điểm ban
đầu

frustration (n) : sự ức
chế

apathy (n) : sự vô cảm
depression (n) : sự

| | | |
|---|---|--|
| <p>even agreement over whether boredom is always a low-energy, flat kind of emotion or whether feeling agitated and restless counts as boredom, too. In his book, <i>Boredom: A Lively History</i>, Peter Toohey at the University of Calgary, Canada, compares it to disgust an emotion that motivates US to stay away from certain situations. ‘If disgust protects humans from infection, boredom may protect them from “infectious” social situations,’ he suggests.</p> | <p>vô cảm , sự phiền muộn và sự thờ ơ. Thậm chí cũng không có sự thống nhất đối với việc liệu chán nản có phải luôn là một kiểu cảm xúc tẻ nhạt ít năng lượng, hay liệu cảm giác lo âu và bồn chồn cũng được tính là buồn chán. Peter Toohey ở trường Đại học Calgary, Canada, trong cuốn sách <i>Sự buồn chán : một lịch sử sống động</i> của mình, đã so sánh nó với sự ghê tởm một loại cảm xúc thúc đẩy chúng ta tránh xa khỏi một số tình huống nhất định. Ông ra đưa giả thuyết rằng, ‘Nếu sự ghê tởm bảo vệ con người khỏi bệnh dịch lây nhiễm, sự buồn chán có lẽ bảo vệ con người khỏi những hoàn cảnh xã hội “gây lây nhiễm” ’.</p> | <p>phiền muộn, trầm cảm indifference (n) : sự thờ ơ agitated (adj) : lo âu restless (adj) : bồn chồn disgust (n) : sự kinh tởm motivate (v) : thúc đẩy, làm động lực cho</p> |
| <p>B. By asking people about their experiences of boredom, Thomas Goetz and his team at the University of Konstanz in Germany have recently identified five distinct types: indifferent, calibrating, searching, reactant and apathetic. These can be plotted on two axes one running left to right, which</p> | <p>B. Bằng cách hỏi mọi người về những trải nghiệm cảm giác buồn chán của mình, Thomas Goetz và đội của ông ấy ở Đại học Konstanz ở Đức đã xác định được 5 kiểu buồn chán riêng biệt : chán kiểu thờ ơ, chán nản theo kiểu hiệu chỉnh, chán nản theo kiểu tìm kiếm, chán nản theo phản ứng và chán kiểu vô cảm. Chúng có</p> | <p>distinct (adj) : riêng biệt calibrating (n) : hiệu chỉnh reactant (n) : phản ứng plot (v) : biểu thị</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>measures low to high arousal, and the other from top to bottom, which measures how positive or negative the feeling is. Intriguingly, Goetz has found that while people experience all kinds of boredom, they tend to specialize in one. Of the five types, the most damaging is ‘reactant’ boredom with its explosive combination of high arousal and negative emotion. The most useful is what Goetz calls ‘indifferent’ boredom: someone isn’t engaged in anything satisfying but still feels relaxed and calm. However, it remains to be seen whether there are any character traits that predict the kind of boredom each of US might be prone to.</p> | <p>thể được biểu thị với 2 trục một cái chạy từ trái sang phải để đo sức khơi dậy từ thấp đến cao, và một cái chạy từ trên xuống dưới để đo độ tích cực và tiêu cực của cảm giác đó. Thú vị thay, Goetz đã phát hiện ra rằng trong khi con người đều trải nghiệm tất cả các loại buồn chán, họ lại có khuynh hướng chuyên về một loại nào đó. Trong năm cái, loại gây tổn hại nhiều nhất là loại buồn chán ‘phản ứng’ với sự kết hợp bùng nổ của sức khơi dậy và cảm xúc tiêu cực cao. Loại hữu dụng những là loại mà Goetz gọi là buồn chán kiểu ‘thờ ơ’ : một người không có ý định làm thứ gì đó gây thỏa mãn nhưng vẫn cảm thấy thư giãn và thanh thản. Tuy nhiên, việc còn phải xem xét ở đây là liệu có bất kỳ nét tính cách nào dự đoán trước được kiểu buồn chán mà chúng ta có thể dễ mắc phải.</p> | <p>arousal (n) : sự khơi dậy</p> <p>intriguingly (adv) : một cách thú vị</p> <p>tend to (v) : có khuynh hướng</p> <p>engage (v) : tham gia vào, thực hiện</p> <p>be prone to : dễ mắc phải</p> |
| <p>C. Psychologist Sandi Mann at the University of Central Lancashire, UK, goes further. ‘All emotions are there for a reason, including boredom,’ she says.</p> | <p>C. Nhà tâm lý học Sandi Mann ở Đại học Central Lancashire, Vương quốc Anh, còn nghiên cứu xa hơn. Cô ấy nói rằng : ‘Tất cả những cảm xúc đều tồn tại vì một lý do</p> | |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Mann has found that being bored makes US more creative. ‘We’re all afraid of being bored but in actual fact it can lead to all kinds of amazing things,’ she says. In experiments published last year, Mann found that people who had been made to feel bored by copying numbers out of the phone book for 15 minutes came up with more creative ideas about how to use a polystyrene cup than a control group. Mann concluded that a passive, boring activity is best for creativity because it allows the mind to wander. In fact, she goes so far as to suggest that we should seek out more boredom in our lives.</p> | <p>nào đó, bao gồm cả sự buồn chán’. Mann đã phát hiện ra rằng sự buồn chán sẽ làm chúng ta trở nên sáng tạo hơn. Trong những báo cáo thí nghiệm được công bố năm ngoái, Mann tìm ra rằng những người từng bị gây buồn chán bởi việc sao chép số điện thoại ra khỏi danh bạ trong vòng 15 phút đã phát minh ra những nhiều ý tưởng sáng tạo về cách sử dụng cốc nhựa polixetiren hơn so với một nhóm bị kiểm soát. Mann kết luận rằng một hoạt động buồn chán, thụ động là tốt nhất cho sự sáng tạo vì nó cho phép tâm trí vợ vẫn nghĩ về những thứ khác. Thực chất, cô ấy thậm chí còn khuyên rằng chúng ta nên tìm kiếm sự buồn chán trong cuộc sống của mình.</p> | <p>polystyrene (n) : nhựa polixetiren</p> <p>conclude (v) : kết luận</p> <p>passive (adj) : thụ động</p> <p>wander (v) : vãn vơ</p> |
| <p>D. Psychologist John Eastwood at York University in Toronto, Canada isn't convinced. ‘If you are in a state of mind-wandering you are not bored,’ he says. ‘In my view, by definition boredom is an undesirable state.’ That doesn't necessarily mean that it isn't adaptive,</p> | <p>D. Nhà tâm lý học John Eastwood ở Đại học York, Toronto, Canada thì lại không thấy thuyết phục. Ông ấy nói, ‘Nếu tâm trí bạn đang ở trạng thái nghĩ vãn vơ thì nghĩa là bạn đang không thấy buồn chán. Trên quan điểm của tôi, sự buồn chán theo định nghĩa là một tâm trạng không</p> | <p>convince (v) : thuyết phục</p> <p>undesirable (adj) : không mong muốn</p> <p>adaptive (adj) : có tính</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>he adds. 'Pain is adaptive if we didn't have physical pain, bad things would happen to US. Does that mean that we should actively cause pain? No. But even if boredom has evolved to help US survive, it can still be toxic if allowed to fester.' For Eastwood, the central feature of boredom is a failure to put our 'attention system' into gear. This causes an inability to focus on anything, which makes time seem to go painfully slowly. What's more, your efforts to improve the situation can end up making you feel worse. 'People try to connect with the world and if they are not successful there's that frustration and irritability,' he says. Perhaps most worryingly, says Eastwood, repeatedly failing to engage attention can lead to a state where we don't know what to do any more, and no longer care.</p> | <p>được mong muốn.' Ông ấy thêm rằng, điều đó không có nghĩa là nó không có tính thích nghi. 'Sự đau đớn có tính thích ứng nếu chúng ta không chịu sự đau đớn về thể chất, những điều xấu sẽ xảy đến chúng ta. Liệu nó đồng nghĩa với việc chúng ta nên chủ động gây ra sự đau đớn ? Không. Nhưng kể cả nếu sự nhàm chán đã tiến hóa để giúp chúng ta tồn tại, nó cũng có thể gây hại nếu chúng ta để nó trở nên day dứt.' Đối với Eastwood, đặc điểm chính của sự nhàm chán là sự thất bại trong việc làm 'hệ thống tập trung' của chúng ta hoạt động. Điều này gây ra sự mất khả năng tập trung vào bất kỳ cái gì, khiến cho thời gian dường như trôi qua một cách chậm chạp đến đau khổ. Hơn nữa, những nỗ lực của bạn để cải thiện tình hình thậm chí có thể làm bạn cảm thấy tệ hơn. Ông cho rằng, 'Con người luôn cố gắng tiếp xúc với thế giới bên ngoài, và nếu họ không thành công thì ở họ sẽ xuất hiện sự ức chế và sự cáu kỉnh'. Eastwood nói rằng điều có lẽ đáng lo nhất là sự thất bại liên tục trong việc tập trung sẽ dẫn đến</p> | <p>thích nghi</p> <p>actively (adv) : chủ động</p> <p>fester (v) : đọng lại, trở nên day dứt</p> <p>inability (n) : sự mất khả năng</p> <p>what's more : hơn nữa</p> <p>irritability (n) : sự cáu kỉnh</p> |
|---|--|---|

| | | |
|---|--|---|
| <p>E. Eastwood's team is now trying to explore why the attention system fails. It's early days but they think that at least some of it comes down to personality. Boredom proneness has been linked with a variety of traits. People who are motivated by pleasure seem to suffer particularly badly, other personality traits, such as curiosity, are associated with a high boredom threshold. More evidence that boredom has detrimental effects comes from studies of people who are more or less prone to boredom. It seems those who bore easily face poorer prospects in education, their career and even life in general. But of course, boredom itself cannot kill it's the things we do to deal with it that may put US in danger. What can we do to alleviate it before it comes to that? Goetz's group has one suggestion. Working with teenagers, they found that</p> | <p>tình trạng chúng ta không biết phải làm gì và không còn quan tâm nữa.</p> <p>E. Nhóm của Eastwood đang cố khám phá lý do tại sao hệ thống tập trung lại thất bại. Giờ là vẫn sớm nhưng họ nghĩ rằng ít nhất vài phần của nó chung qui lại là do tính cách con người. Thiên hướng về sự nhàm chán được liên kết với một số các tính cách. Những người với động lực thúc đẩy là niềm vui có vẻ là chịu ảnh hưởng khá nặng, còn những tính cách khác như tính tò mò sẽ có ngưỡng chịu đựng sự nhàm chán cao hơn. Các bằng chứng xuất hiện thêm từ việc nghiên cứu những người bị ảnh hưởng có hại bởi sự nhàm chán không ít thì nhiều cũng cho thấy những tác động gây hại của nó. Có vẻ như những người dễ bị buồn chán sẽ có triển vọng kém hơn trong học tập, công việc và thậm chí trong cả cuộc sống. Nhưng tất nhiên, sự nhàm chán không gây chết người những thứ mà chúng ta làm để chống lại nó mới là thứ gây nguy hiểm đến tính mạng. Vậy thì chúng ta có thể</p> | <p>come down to sth : chung qui lại thành / là do cái gì đó</p> <p>proneness (n) : thiên hướng</p> <p>curiosity (n) : sự tò mò</p> <p>threshold (n) : ngưỡng</p> <p>detrimental (adj) : có hại</p> <p>more or less : không ít thì nhiều</p> <p>prospect (n) : triển vọng</p> <p>alleviate (v) : giảm bớt, làm nhẹ</p> |
|---|--|---|

| | | |
|---|--|--|
| <p>those who ‘approach’ a boring situation in other words, see that it’s boring and get stuck in anyway report less boredom than those who try to avoid it by using snacks, TV or social media for distraction.</p> | <p>làm gì để giảm bớt nó trước khi trường hợp kia xảy ra ? Nhóm của Goetz đã đề xuất một phương án. Khi làm việc với thanh thiếu niên, họ phát hiện ra rằng những người ‘tiếp cận’ một tình huống nhằm chán nói cách khác, họ thấy nó khá là buồn và vẫn bị kẹt ở đó như thường – kể lại rằng họ cảm thấy ít buồn chán hơn những người cố gắng tránh nó bằng cách sử dụng đồ ăn vặt, TV hay phương tiện truyền thông xã hội để gây sao lãng.</p> | |
| <p>F. Psychologist Francoise Wemelsfelder speculates that our over-connected lifestyles might even be a new source of boredom. 'In modern human society there is a lot of overstimulation but still a lot of problems finding meaning,' she says. So instead of seeking yet more mental stimulation, perhaps we should leave our phones alone, and use boredom to motivate US to engage with the world in a more meaningful way.</p> | <p>F. Nhà tâm lý học Francoise Wemelsfelder suy đoán rằng lối sống quá kết nối của chúng ta thậm chí có thể là một nguồn mới gây ra sự nhàm chán. Cô ấy nói, ‘Trong xã hội hiện đại của chúng ta có rất nhiều thứ gây kích thích quá mức, nhưng vẫn gặp nhiều vấn đề trong việc tìm hiểu ý nghĩa của nó’. Vì vậy thay vì tìm kiếm thêm nhiều hình thức kích thích thần kinh hơn, có lẽ chúng ta nên đặt điện thoại ra chỗ khác, và sử dụng sự buồn chán để làm động lực cho chúng ta hòa mình vào thế giới bên ngoài theo một</p> | <p>speculate (v) : suy đoán</p> <p>overstimulation (n) : sự kích thích quá mức</p> |

Reading Passage 3

| BÀI ĐỌC GỐC | BẢN DỊCH | HIGHLIGHT CÁC CỤM TỪ VỰNG TỐT |
|--|--|--|
| <p>Artificial artists</p> <p><i>Can computers really create works of art ?</i></p> <p>The Painting Fool is one of a growing number of computer programs which, so their makers claim, possess creative talents. Classical music by an artificial composer has had audiences enraptured, and even tricked them into believing a human was behind the score. Artworks painted by a robot have sold for thousands of dollars and been hung in prestigious galleries. And software has been built which creates art that could not have been imagined by the programmer.</p> | <p>Những nghệ sỹ nhân tạo</p> <p><i>Liệu máy tính thực sự có thể tạo ra các tác phẩm nghệ thuật ?</i></p> <p>The Painting Fool là một trong số những chương trình máy tính ngày càng phát triển mà những người viết ra chúng cho là chúng sở hữu những khả năng sáng tạo. Các bản nhạc cổ điển của một nhà soạn nhạc nhân tạo đã làm mê mẩn khán giả, thậm chí còn đánh lừa được họ nghĩ rằng một người thật đứng đằng sau bản nhạc đó. Những tác phẩm nghệ thuật được vẽ bởi một con robot đã được bán với giá hàng nghìn đô và được treo trong các phòng trưng bày có uy tín. Và đã có phần mềm tạo ra các tác phẩm nghệ thuật mà người lập trình lên nó cũng không thể</p> | <p>artificial (adj) : nhân tạo</p> <p>possess (v) : sở hữu</p> <p>enraptured (adj) : mê mẩn</p> <p>prestigious (adj) : có uy tín</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>Human beings are the only species to perform sophisticated creative acts regularly. If we can break this process down into computer code, where does that leave human creativity ? ‘This is a question at the very core of humanity,’ says Geraint Wiggins, a computational creativity researcher at Goldsmiths, University of London. ‘It scares a lot of people. They are worried that it is taking something special away from what it means to be human.’</p> <p>To some extent, we are all familiar with computerised art. The question is: where does the work of the artist stop and the creativity of the computer begin? Consider one of the oldest machine artists, Aaron, a robot that has had paintings exhibited in London’s Tate Modern and the San Francisco Museum of Modern Art. Aaron can pick up a</p> | <p>tưởng tượng ra được.</p> <p>Con người là sinh vật duy nhất có khả năng thực hiện những việc làm phức tạp mang tính sáng tạo một cách thường xuyên. Nếu chúng ta phân tích tách rời quá trình này thành các câu lệnh máy tính, thì sự sáng tạo của con người sẽ bị bỏ ở đâu ? ‘Đây là một câu hỏi mang tính cốt lõi của nhân loại,’ nhà nghiên cứu sáng tạo điện toán Geraint Wiggins ở Goldsmiths, Đại học London cho biết. ‘Nó làm nhiều người lo sợ. Họ sợ rằng nó sẽ lấy đi thứ gì đó đặc biệt vốn dĩ là của con người.’</p> <p>Ở một chừng mực nào đó, chúng ta đều quen thuộc với nghệ thuật được tạo trên máy tính. Câu hỏi đặt ra là: ở đâu công việc của một nghệ sĩ dừng lại và sự sáng tạo của máy tính bắt đầu ? Hãy xem xét một trong những nghệ sĩ người máy lâu đời nhất, Aaron, là một con robot sở hữu những bức tranh được trưng bày tại Tate Modern ở London và Bảo tàng Nghệ thuật</p> | <p>sophisticated (adj) : phức tạp</p> <p>break sth down : phân, tách rời thành nhiều phần</p> <p>to some extent : đến một chừng mực nào đó</p> <p>canvas (n) : tranh sơn</p> |
|---|--|--|

| | | |
|--|--|---|
| <p>paintbrush and paint on canvas on its own. Impressive perhaps, but it is still little more than a tool to realise the programmer's own creative ideas.</p> | <p>Hiện đại ở San Francisco. Aaron có thể dùng một cây cọ và tự vẽ lên một bức tranh sơn dầu. Điều đó có thể ấn tượng, nhưng nó vẫn chỉ hơn một chút so với công cụ dùng để thực hiện các ý tưởng sáng tạo của người lập trình.</p> | <p>dầu</p> <p>realise (v) : thực hiện, hình dung</p> |
| <p>Simon Colton, the designer of the Painting Fool, is keen to make sure his creation doesn't attract the same criticism. Unlike earlier artists' such as Aaron, the Painting Fool only needs minimal direction and can come up with its own concepts by going online for material. The software runs its own web searches and trawls through social media sites. It is now beginning to display a kind of imagination too, creating pictures from scratch. One of its original works is a series of fuzzy landscapes, depicting trees and sky. While some might say they have a mechanical look, Colton argues that such reactions arise from people's double standards towards software-produced and human-produced</p> | <p>Simon Colton, nhà thiết kế Painting Fool, quyết tâm bảo rằng tác phẩm của anh ấy sẽ không thu hút những lời phê bình tương tự. Không giống như các nghệ sỹ trước đây như Aaron, Painting Fool chỉ cần rất ít chỉ dẫn và có thể tự nghĩ ra những khái niệm của riêng nó bằng cách tìm các tư liệu trên mạng. Phần mềm tự động chạy các chương trình tìm kiếm trên web và thông các trang mạng xã hội. Giờ đây nó cũng bắt đầu cho thấy một kiểu trí tưởng tượng, tạo ra những bức ảnh từ con số không. Một trong những tác phẩm độc đáo của nó là một loạt những hình cảnh quan mờ nhạt, miêu tả các loại cây và bầu trời. Trong khi vài người có thể nói là nó trông có vẻ máy móc, Colton tranh luận rằng những phản ứng như vậy xuất phát</p> | <p>keen (adj) : quyết tâm</p> <p>criticism (n) : sự phê bình</p> <p>minimal (adj) : rất ít, tối thiểu</p> <p>concept (n) : khái niệm</p> <p>trawl (v) : tìm kiếm, rà soát qua</p> <p>from scratch : từ tay không, từ con số không</p> <p>fuzzy (adj) : mờ nhạt</p> <p>depict (v) : mô tả</p> <p>double standard : tiêu chuẩn kép</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>art. After all, he says, consider that the Painting Fool painted the landscapes without referring to a photo. ‘If a child painted a new scene from its head, you’d say it has a certain level of imagination,’ he points out. ‘The same should be true of a machine.’</p> | <p>từ các tiêu chuẩn kép của con người đối với những tác phẩm nghệ thuật được tạo ra từ phần mềm và những tác phẩm do con người tạo ra. Xét cho cùng, ông ấy nói, chúng ta nên xét đến việc Painting Fool đã vẽ được phong cảnh mà không cần dựa vào một bức ảnh khác.’ Ông ấy chỉ ra, ‘Nếu một đứa trẻ vẽ ra một hình ảnh mới từ trong đầu của nó, bạn sẽ nói nó có một mức độ tưởng tượng nhất định. Điều này đáng lẽ cũng tương tự đối với một cái máy.’</p> | <p>be true of sth : đúng đối với cái gì đó</p> |
| <p>Software bugs can also lead to unexpected results. Some of the Painting Fool’s paintings of a chair came out in black and white, thanks to a technical glitch. This gives the work an eerie, ghostlike quality. Human artists like the renowned Ellsworth Kelly are lauded for limiting their colour palette so why should computers be any different? Researchers like Colton don’t believe it is right to measure machine creativity</p> | <p>Lỗi phần mềm cũng có thể dẫn đến kết quả không mong muốn. Một số bức tranh của Painting Fool về một cái ghế lại sinh ra chỉ có màu đen trắng do trục trặc kỹ thuật. Vì thế tác phẩm của nó có tính chất kỳ lạ, ma quái. Các nghệ sĩ như Ellsworth Kelly nổi tiếng được khen ngợi vì việc giới hạn bảng màu riêng của họ vậy tại sao máy tính phải khác biệt ? Những nhà nghiên cứu như Colton không tin rằng việc so sánh trực tiếp sự sáng tạo của máy</p> | <p>glitch (n) : lỗi eerie (adj) : kỳ quái colour palette (n) : bảng màu</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>directly to that of humans who ‘have had millennia to develop our skills’. Others, though, are fascinated by the prospect that a computer might create something as original and subtle as our best artists. So far, only one has come close. Composer David Cope invented a program called Experiments in Musical Intelligence, or EMI. Not only did EMI create compositions in Cope’s style, but also that of the most revered classical composers including Bach, Chopin and Mozart. Audiences were moved to tears, and EMI even fooled classical music experts into thinking they were hearing genuine Bach. Not everyone was impressed however. Some, such as Wiggins, have blasted Cope's work as pseudoscience, and condemned him for his deliberately vague explanation of how the software worked. Meanwhile, Douglas Hofstadter of Indiana University said EMI created replicas which still rely completely on the original artist’s creative impulses. When</p> | <p>móc với con người, loài ‘đã trải qua vài thiên kỷ để phát triển kỹ năng của mình’, là đúng đắn. Những người khác thì lại thấy cuốn hút bởi viễn cảnh một cái máy tính có thể tạo ra một thứ độc đáo và tinh tế như những nghệ sỹ giỏi nhất giỏi nhất của chúng ta. Cho đến giờ, mới chỉ có một người đến được gần. Nhà soạn nhạc David Cope đã phát minh ra một chương trình tên là Experiments in Musical Intelligence (Thử nghiệm tài năng Âm nhạc), hay còn gọi là EMI. EMI không chỉ tạo ra những bản nhạc theo phong cách của Cope, mà còn là của các nhà soạn nhạc cổ điển được kính trọng nhất, bao gồm Bach, Chopin và Mozart. Khán giả đã rơi nước mắt, và thậm chí EMI đã đánh lừa các chuyên gia âm nhạc cổ điển khiến họ nghĩ rằng họ đang nghe nhạc Bach thực sự. Tuy nhiên, không phải tất cả mọi người đều thấy ấn tượng. Một số người, chẳng hạn như Wiggins, đã phỉ báng tác phẩm của Cope là ngụy khoa học, và lên án ông vì lời giải thích mơ hồ có chủ ý của ông về cách phần mềm hoạt động.</p> | <p>millennia (n) : thiên niên kỷ</p> <p>subtle (adj) : tinh tế</p> <p>composition (n) : bản soạn nhạc</p> <p>revered (adj) : được kính trọng</p> <p>genuine (adj) : chân thật</p> <p>pseudoscience (n) : ngụy khoa học</p> <p>condemn (v) : tố cáo, lên án</p> <p>deliberately (adv) : có chủ ý</p> <p>vague (adj) : mơ hồ</p> |
|---|---|---|

| | | |
|--|---|--|
| <p>audiences found out the truth they were often outraged with Cope, and one music lover even tried to punch him. Amid such controversy, Cope destroyed EMI's vital databases.</p> | <p>Trong khi đó, Douglas Hofstadter ở trường Đại học Indiana cho rằng EMI đã tạo ra các bản sao mà vẫn hoàn toàn dựa vào nhịp sáng tạo của nghệ sĩ gốc. Khi khán giả phát hiện ra sự thật họ thường cảm thấy bị xúc phạm bởi Cope, và một người yêu nhạc thậm chí đã cố đâm anh ta. Giữa những tranh cãi như vậy, Cope đã phá hủy cơ sở dữ liệu gốc của EMI.</p> | <p>replica (n) : bản sao impulse (n) : nhịp, xung amid (prep) : ở giữa</p> |
| <p>But why did so many people love the music, yet recoil when they discovered how it was composed ? A study by computer scientist David Moffat of Glasgow Caledonian University provides a clue. He asked both expert musicians and non-experts to assess six compositions. The participants weren't told beforehand whether the tunes were composed by humans or computers, but were asked to guess, and then rate how much they liked each one. People who thought the composer was a computer tended to dislike the piece more than those who believed it was human This</p> | <p>Nhưng tại sao rất nhiều người yêu âm nhạc lại nảy lên khi họ phát hiện ra cái cách mà nó được tạo ra ? Một nghiên cứu của nhà khoa học máy tính David Moffat ở Đại học Glasgow Caledonian cung cấp một manh mối. Ông yêu cầu cả hai bên chuyên gia và không chuyên gia âm nhạc đánh giá sáu tác phẩm. Những người tham gia không được báo trước là những giai điệu đó được sáng tác bởi con người hay máy tính, mà họ được yêu cầu đoán, và sau đó đánh giá xem họ thích mỗi tác phẩm như thế nào. Những người nghĩ nhà soạn nhạc là máy tính thì có xu hướng không thích những bản nhạc đó hơn so</p> | <p>recoil (v) : nảy lại assess (v) : đánh giá beforehand (adv) : trước đó</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>was true even among the experts, who might have been expected to be more objective in their analyses.</p> | <p>với những người tin rằng nó là con người. Điều này đúng ngay cả trong số các chuyên gia, những người có thể đã được mong đợi là khách quan hơn trong những phân tích của họ.</p> | <p>objective (adj) : khách quan</p> |
| <p>Where does this prejudice come from? Paul Bloom of Yale University has a suggestion : he reckons part of the pleasure we get from art stems from the creative process behind the work. This can give it an 'irresistible essence', says Bloom. Meanwhile, experiments by Justin Kruger of New York University have shown that people's enjoyment of an artwork increases if they think more time and effort was needed to create it. Similarly, Colton thinks that when people experience art, they wonder what the artist might have been thinking or what the artist is trying to tell them. It seems obvious, therefore, that with computers producing art, this speculation is cut short there's nothing to explore. But as technology becomes</p> | <p>Định kiến này đến từ đâu ? Paul Bloom ở trường Đại học Yale có một đề xuất : anh ta coi rằng một phần niềm vui chúng ta có được từ tác phẩm nghệ thuật là nảy sinh từ quá trình sáng tạo đằng sau tác phẩm. Điều này có thể mang lại cho nó "sự tinh hoa không thể cưỡng lại", Bloom nói. Trong khi đó, các thí nghiệm của Justin Kruger ở Đại học New York đã chỉ ra rằng sự tận hưởng một tác phẩm nghệ thuật của con người sẽ tăng lên nếu họ nghĩ rằng nó cần nhiều thời gian và công sức hơn để tạo ra. Tương tự, Colton nghĩ rằng khi mọi người trải nghiệm tác phẩm nghệ thuật, họ tự hỏi rằng liệu người nghệ sĩ có thể đã suy nghĩ điều gì hoặc cái mà người nghệ sĩ đang cố gắng để truyền tải cho họ là gì. Do đó, rõ ràng là với việc các máy tính tạo ra các tác phẩm nghệ</p> | <p>prejudice (n) : thành kiến reckon (v) : cho rằng, coi rằng stem from (v) : nảy sinh từ irresistible (adj) : không thể cưỡng lại essence (n) : sự tinh hoa obvious (adj) : rõ ràng complex (adj) : phức tạp</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>increasingly complex, finding those greater depths in computer art could become possible. This is precisely why Colton asks the Painting Fool to tap into online social networks for its inspiration: hopefully this way it will choose themes that will already be meaningful to US.</p> | <p>thuật, sự suy đoán này đã gặp bế tắc khi không có cái gì để khám phá và tìm hiểu. Nhưng khi công nghệ ngày càng trở nên phức tạp, việc tìm ra những chiều sâu lớn hơn như thế trong các tác phẩm nghệ thuật của máy tính có thể trở nên khả thi. Đây chính xác là lý do tại sao Colton yêu cầu chương trình Painting Fool đi vào các mạng xã hội trực tuyến để tự tìm cho nó nguồn cảm hứng : hy vọng theo cách này nó sẽ chọn được những chủ đề có ý nghĩa đối với chúng ta.</p> | <p>precisely (adv) : chính xác tap into (v) : đi vào, xâm nhập vào theme (n) : chủ đề</p> |
|--|--|--|