

TRÒ CHƠI TRONG DIỄN NGÔN LÝ THUYẾT VĂN HỌC HIỆN ĐẠI**Trần Ngọc Hiếu**

Trường ĐH Sư phạm Hà Nội; haingoc79@gmail.com

Ngày nhận bài: 11/9/2015; Ngày duyệt đăng: 02/02/2016

TÓM TẮT

Bài viết này khảo sát sự vận động của nội hàm khái niệm trò chơi trong các diễn ngôn lý thuyết văn học hiện đại. Qua đó, có thể thấy trò chơi từ chối một định nghĩa có thể bao gộp, nhất thể hóa mọi biểu hiện của nó, quy giản nó về một vài đặc tính đếm được. Chơi được hình dung như một thứ cơ chế sâu kín trong sự vận hành của văn hóa, trong sự cấu thành và giải cấu trúc các phạm trù tri thức mà từ đó, không gian tinh thần của con người được thiết lập và giải thể. Trò chơi từ chỗ gắn liền với việc phô diễn chủ thể trong các diễn ngôn lý thuyết lãng mạn đã đi đến chỗ gắn liền với việc giải cấu trúc chủ thể trong các diễn ngôn lý thuyết hậu hiện đại, xem chủ thể tan hòa vào ngôn ngữ trong khi bản thân ngôn ngữ đã là một hệ thống chơi. Quan niệm về bản chất trò chơi của văn học cũng có sự vận động. Trong hệ hình lý thuyết hiện đại, bản chất trò chơi được xem như gắn liền với khuynh hướng duy mỹ, tự trị của tác phẩm nghệ thuật, đề cao phương diện hình thức. Song sang đến hệ hình lý thuyết hậu hiện đại, ta nhận thấy bản chất trò chơi của văn học không thể tách rời những bình diện chính trị văn hóa, không đứng ngoài cuộc tranh chấp để giành lấy quyền lực văn hóa. Điều này nằm sâu trong tính văn bản của mỗi tác phẩm văn học. Những ý thức như vậy về trò chơi không những chi phối cách tiếp cận, phê bình văn học mà còn ảnh hưởng sâu sắc đến thực tiễn sáng tác văn học.

Từ khóa: Lý thuyết văn học, lý thuyết trò chơi, bản chất trò chơi của văn học, chủ nghĩa hiện đại, chủ nghĩa hậu hiện đại.

ABSTRACT**Game play in modern literary discourse theories**

This paper surveys the evolution of the play concept in modern literary theories. The concept of play thus has no single definition and cannot be reduced to some accountable features. It should be seen as a subtle mechanism that lies in the operation of culture and in the construction and deconstruction the categories of epistemology by which the human mental spaces are established and undermined. The concept of play has shifted from its concentration on the performance of play subject in romanticism's discourse to its emphasis on the deconstruction of the subject in postmodernism's discourse, seeing subjects as merging within language which is already a play system. The ideas of the playful nature of literature has also been re-evaluated. In modern paradigm, the playful nature of art involves with its autonomy, its aestheticism, its foregrounding of art forms. However, in postmodern paradigm, this aspect of art cannot be separated with the politics of culture and cannot be outside of the struggle for cultural power. These awareness of the nature of literary play not only influences the literary criticism but also affects the creative writings.

Keywords: literary theory, theories of play, the playful nature of literature, modernism, postmodernism.

Từ những khởi điểm

Trò chơi có ý nghĩa đặc biệt quan trọng trong đời sống con người. Johan Huizinga, sử gia người Hà Lan, trong công trình kinh điển khảo cứu về trò chơi, *Homo Ludens*, đã nhận định: “[nền văn minh nhân loại] đã nảy sinh trong trò chơi, như là trò chơi và chưa bao giờ rời bỏ nó” [6, tr.173]. Trò chơi, theo đó, không đơn thuần là một hoạt động cơ bản của con người; nó xuyên thấm vào tất cả các hoạt động khác, trở thành nguyên mẫu của các mô hình tổ chức đời sống, các hình thái ý thức, đi vào trong tư duy của con người như một khái niệm công cụ để hình dung, nhận thức về thế giới và về chính mình. Bởi thế, có lẽ không khó hiểu khi trò chơi xuất hiện thường trực trong

các diễn ngôn lý thuyết văn học như một từ khóa với nhiều nét nghĩa gắn liền với những nỗ lực tư duy về đặc trưng văn học, phương thức tồn tại cũng như quá trình của nó.

Để tìm hiểu ý niệm trò chơi trong diễn ngôn lý thuyết văn học hiện đại, cần thiết phải quay trở về với khởi nguồn triết học. Ngay từ trong triết học cổ đại, ở cả phương Đông và phương Tây, ý niệm trò chơi đã hiện diện trong thế giới quan và nhân sinh quan của người xưa. Ở phương Tây, triết gia Heraclitus được ghi nhận là người đầu tiên đã đưa trò chơi vào trong diễn ngôn triết học khi ông hình dung: “Tiền trình của thế giới (aion) là một đứa trẻ đang chơi, thực hiện những nước đi của nó trên bàn chơi” [13, tr.15]. Trò chơi

thực sự trở thành một khái niệm then chốt trong hệ thống triết học của Plato. Theo tổng thuật của Gordon E. Slethaug, Plato ý thức được sự phân biệt giữa sự chơi (play) và trò chơi (game); ông xem sự chơi là “hoạt động hoàn toàn không được cấu trúc trong khi trò chơi lại là các hoạt động được cấu trúc hóa với những chỉ dẫn, luật lệ và mục tiêu”, từ đó, dành sự ưu ái cho trò chơi hơn là sự chơi, xem trò chơi có khả năng cung cấp những mô thức để giáo dục con người trong khi sự chơi bị coi là “phù phiếm” [12, tr.145]. Mihai Spăresu trong công trình nghiên cứu của mình *Literature, Mimesis and Play* đưa ra một nhận xét đáng lưu ý: hệ thống triết học của Plato trên thực tế đã duy lý hóa khái niệm “chơi”, dùng nó để trấn áp, loại bỏ tính chất dionysian (tính từ phái sinh từ tên thần Rượu Nho Dionysus, tạm dịch là tính chất phóng túng, tự do, phi duy lý...) của sự chơi vốn hiện diện khá đậm nét trong truyền thống tư duy người Hy Lạp trước đó, kết tinh trong văn chương của Homere. Plato kết nối sự chơi với mô phỏng (mimesis) – một khái niệm trung tâm của nhận thức luận và mỹ học cổ đại Hy Lạp – và cho rằng trò chơi chỉ thật sự có ý nghĩa khi nó mô phỏng Thượng đế, hướng đến một thế giới trật tự, hài hòa, nơi ngự trị cái đẹp bất diệt, công lý phổ quát mà Thượng đế đã tạo ra như một nguyên mẫu lý tưởng. Sự mô phỏng như thế được Plato gọi là “trò chơi cao quý” và chỉ có nó mới đem đến cho con người khoái cảm lớn nhất [13, tr.17-19].

Quan niệm về trò chơi của Plato có sức ảnh hưởng lớn và lâu dài trong lịch sử triết học phương Tây cho đến thế kỷ XVIII. Immanuel Kant và Friedrich Schiller – hai triết gia của chủ nghĩa duy tâm cổ điển Đức – đã phát triển khái niệm chơi, mở rộng nội hàm đồng thời suy tư thêm về ý nghĩa, chức năng của sự chơi. Từ Kant, Schiller, trò chơi trở thành một khái niệm trung tâm trong diễn ngôn triết học từ thời kỳ hiện đại. Trong hệ thống triết học của mình, Kant đặc biệt lưu ý đến sự tương hợp giữa trò chơi và phán đoán thẩm mỹ ở chỗ cả hai đều cùng mang “tính mục đích phi mục đích”, vô cầu, vô tư, bất vị lợi. Slethaug tóm lược quan điểm của Kant như sau: “Tác phẩm của Kant thường được coi là khúc ngoặt phê phán trong việc khái niệm hóa sự chơi, vì ông đã kết nối phán đoán thẩm mỹ

và nghệ thuật với sự chơi, xem chúng là những hình thái độc lập với nhận thức và những khẳng quyết chân lý của khoa học. Như là một hình thức của sự chơi, nghệ thuật cũng mang tính chất bộc phát, tự do và vui thú tự thân, nó được giải phóng khỏi việc nhất thiết phải xoay quanh hiện thực, phải mang tính biểu hiện hay phải nói lên một điều gì đó; nó có thể xác nhận sự độc lập của nó và chơi với những khái niệm khác nhau về hiện thực mà không bị ràng buộc bởi một nội dung cụ thể” [12, tr.145]. Có thể nói, đến Kant, cái gọi là bản chất trò chơi của nghệ thuật thực sự được phân tích cụ thể, gắn chặt với ý niệm về tính chất tự trị của nghệ thuật. Kế thừa những kiến giải của Kant và tiếp tục đẩy mạnh những suy tư về bản chất trò chơi của nghệ thuật, Schiller chú ý đến bình diện chủ thể. Câu nói của Schiller về trò chơi được trích dẫn nhiều nhất: “Con người chỉ là chính mình trọn vẹn trong khi chơi” cho thấy con người trong thực tại luôn là những khả thể hơn là một bản chất đã hoàn kết. Sự chơi giúp con người hiện thực hóa những khả thể bị kìm nén lại trong thực tại vốn dĩ cũng chỉ là những ảo ảnh (illusions), thế nhưng “lại thường xuyên bị ngộ nhận là các sự thật (truths) tối hậu, và điều này, đến lượt nó, dẫn đến chủ nghĩa giáo điều, thậm chí chủ nghĩa cuồng tín – những thứ “chủ nghĩa” dường như được biện hộ bởi những cam kết mang tính bản thể luận còn non nớt với các sự thật đó” (Julius A. Elias) [6]. Quan điểm về trò chơi của Schiller như thế gắn liền với ý niệm về sự tự do – tự do như thể vượt thoát khỏi những ràng buộc, quy phạm của hiện thực và bằng sự tự do đó, con người mới khẳng định tư cách chủ thể của mình. Schiller cũng gợi mở nhiều suy tưởng về bản chất của thế giới trò chơi, ảnh hưởng khá sâu sắc đến nhiều triết gia ở thế hệ sau.

Hai triết gia Đức đã tạo thành một truyền thống mang tên mình - “truyền thống Kant-Schiller” trong dòng mạch tư duy về trò chơi trong triết học, mỹ học hiện đại. Theo truyền thống này, ý niệm trò chơi gắn bó khăng khít với ý niệm về tính tự trị của nghệ thuật, bản chất vô tư, bất vị lợi của phán đoán thẩm mỹ, sự giải phóng của chủ thể sáng tạo cũng như tính chất khả nhiên của thế giới nghệ thuật... Đó là những tiền đề sẽ được tiếp tục phát triển và đối thoại trong sự vận động của lý thuyết trò chơi về sau. Ở đây, chúng

tôi cho rằng lý thuyết trò chơi được đúc kết từ những quá trình tư duy về trò chơi, dùng trò chơi như một khái niệm để xây dựng thế giới quan và nhân sinh quan.

Đến sự bùng nổ của khái niệm “trò chơi” trong diễn ngôn lý thuyết văn học hiện đại

Có thể nói “trò chơi” xứng đáng được coi là một từ then chốt trong diễn ngôn lý thuyết văn học hiện đại. Theo tổng thuật của Slethaug tại mục từ “Game Theories” và “Play/Freeplay Theories” trong *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory – Approaches, Scholars, Terms*, khái niệm trò chơi, cùng với những từ ngữ khác nằm trong vùng nghĩa của nó (hội hè, mặt nạ, sắm vai, trình diễn, giải trí, tiếng cười...) được vận dụng trong hệ thống tư tưởng của hầu hết những triết gia, những nhà lý luận văn học, những khuynh hướng lý thuyết quan trọng nhất của thời kỳ hiện đại – hậu hiện đại, kể từ Nietzsche đến Heidegger, Wittgenstein, Freud, Bakhtin, Gadamer, Derrida, Foucault, Barthes, Kristeva, Lacan [12, tr.65-69 và tr.145-149]. Dĩ nhiên, bảng liệt kê chưa bao quát được hết những học giả đã sử dụng khái niệm trò chơi như một khái niệm công cụ trong tư duy của họ. Câu hỏi đặt ra: tại sao khái niệm trò chơi lại hiện diện với tần số, mật độ cao như vậy trong diễn ngôn tư tưởng từ thời kỳ hiện đại? Điều này hẳn liên quan đến sự nhận thức ngày một sâu sắc hơn về ý nghĩa, chức năng của trò chơi, sự chơi đối với nhân loại, sự lan rộng, thâm thấu của trò chơi đến mọi bình diện đời sống, xã hội, sự biến chuyển của tâm thức con người khi “thế giới trở thành hình ảnh”, nói như Martin Heidegger (dẫn theo Hoàng Ngọc Tuấn) [18, tr.216]. Khái niệm “trò chơi” lúc này bộc lộ tính năng sản dồi dào, trở thành một từ khóa hữu hiệu với những nét nghĩa không bị đông cứng lại để mô tả, nắm bắt những trạng thái, vận động của thế giới cũng như con người.

Được sử dụng và phát triển bởi những nhà tư tưởng có khuynh hướng nhiều khi trái ngược nhau, khái niệm “chơi” trong diễn ngôn lý thuyết văn học rõ ràng không dễ tổng thuật, nhất là khi bản thân lý thuyết văn học bấy giờ thực tế là một lĩnh vực liên ngành. Nói khác đi, chúng ta đang trực diện với một đối tượng vừa rộng, vừa phức tạp mà để khảo sát nó, phân loại là một thao tác

cần thiết song cũng không hề đơn giản. Gordon E. Slethaug trong cuốn từ điển ở trên có nhắc đến đã phân chia lý thuyết trò chơi đương đại thành ba khuynh hướng: khuynh hướng chính trị - gắn liền với tên tuổi Mikhail Bakhtin, khuynh hướng thông diễn học – mà đại diện tiêu biểu là Hans-Georg Gadamer và khuynh hướng giải cấu trúc – quy tụ vào khuynh hướng này là những tên tuổi quyền uy như Jacques Derrida, Michel Foucault, Julia Kristeva, Jacques Lacan, Jacques Erhmann [12, tr.145]. Bài viết này thử nghiệm một phương thức phân loại khác: khảo sát trò chơi gắn với tâm điểm của các hệ hình lý thuyết văn học hiện đại, từ chủ thể sáng tạo, đến văn bản nghệ thuật, hoạt động diễn giải và gần đây, chính trị học văn hóa.

1. Trò chơi trong các diễn ngôn lý thuyết về chủ thể sáng tạo

Chủ thể sáng tạo, phạm trù tác giả từng là trọng tâm của hệ hình lý thuyết văn học của thời kỳ hiện đại, đặc biệt là thời kỳ mà ý thức hệ của chủ nghĩa lãng mạn thống trị. Có thể nói khái niệm trò chơi trong các diễn ngôn lý thuyết về chủ thể sáng tạo ở thời kỳ này chịu ảnh hưởng khá sâu sắc từ truyền thống Kant-Schiller, thể hiện ở các khía cạnh: hoạt động chơi có nhiều điểm đồng dạng với hoạt động sáng tác; thái độ chơi đồng dạng với thái độ thẩm mỹ; nỗ lực tự biểu hiện của chủ thể sáng tạo cũng đồng dạng với nỗ lực của con người khi đắm thân vào trò chơi...

Có thể dẫn ra đây quan niệm của Friedrich Nietzsche. Theo Lawrence M. Hinman, trong hệ thống triết học của Nietzsche, chơi là hình thức cao nhất trong các hoạt động của con người, và con người lý tưởng chính là một người chơi vĩ đại [5, tr.106-124]. Sự chơi trong triết học của Nietzsche là một hành vi sáng tạo, con người giải phóng cho tinh thần của mình, chặt đứt những xiềng xích nô lệ trói buộc nó, vượt thắng chủ nghĩa hư vô, vươn lên thành con người siêu nhân, con người làm chủ cuộc chơi thế giới thay vì bị xoay vần như thể là vật chơi trong cuộc chơi đó. Chơi, do vậy, là hiện thân của ý chí quyền lực. Trong hệ thống triết học của mình, Nietzsche có xu hướng nhấn mạnh đến khía cạnh Dionysus của sự chơi – ông muốn nói đến một sự chơi say sưa, mãnh liệt, hưng phấn, bất tuân

những quy phạm duy lý, những bảng giá trị chuẩn mực, ổn định, chiếm giữ thế đặc quyền. Về điểm này, Slethaug nhận xét: “Sự chơi [theo quan niệm của Nietzsche –N.H.], với tư cách là cái không lý trí và phi lý mang tính chất xâm phạm, vượt ngưỡng có chức năng hiệu chỉnh lại sự mất cân bằng trong văn hóa và tư tưởng; và nghệ thuật, giống như sự chơi, tách khỏi những mô thức đặc quyền của lý trí trong nền văn hóa, lại thôi thúc một tinh thần bất an và bất tuân, thách thức và hướng công chúng đến những quan niệm mới về hiện thực” [12, tr.146]. Tinh thần Dionysus của trò chơi mà Nietzsche đề cao đã tỏa bóng xuống toàn bộ nền nghệ thuật hiện đại chủ nghĩa.

Trò chơi cũng xuất hiện trong diễn ngôn của phân tâm học, một trong những khuynh hướng tiếp cận chủ thể sáng tạo từ bình diện tâm lý có vị trí quan trọng trên bản đồ lý thuyết văn học hiện đại. Sigmund Freud cho rằng hành động kiến tạo thế giới nghệ thuật của người nghệ sĩ về bản chất tương tự như hành vi chơi của trẻ thơ. Ông viết: “Ta có quyền nói mọi trẻ em chơi là ứng xử của một nhà thơ, ở chỗ nó tạo ra cho mình một thế giới, hoặc nói đúng hơn, nó hoán vị các vật của thế giới nơi nó sống sang một trật tự mới hoàn toàn thích hợp với mình... Chơi của trẻ con không khác gì với “mộng giữa lúc thức”. Nhà thơ cũng như trẻ em chơi: tạo ra cho mình một thế giới tưởng tượng, rất coi trọng, nghĩa là dành cho nó rất nhiều tình cảm trong khi vẫn phân biệt rất rõ thế giới đó với thực tế” [17, tr.37-38]. Thế giới nghệ thuật của nhà thơ, theo đó, là một dạng thức của thế giới chơi; nó tách khỏi thực tại, nói đúng hơn, vượt thoát khỏi sự kìm nén của thực tại được kiến tạo bởi lý trí nhờ năng lượng của giấc mơ, của vô thức. Ta có thể thấy ý niệm về trò chơi như thế đã được kế thừa và phát triển trong nguyên tắc thi pháp của chủ nghĩa siêu thực.

Một cách khái quát, trong các diễn ngôn lý thuyết hiện đại về chủ thể sáng tạo, khái niệm trò chơi có xu hướng giải thể tính chất duy lý được áp đặt lên nó kể từ Plato đến Kant, Schiller, trong khi đó lại giải phóng tính chất phân duy lý vốn bị kìm nén suốt bao nhiêu thế kỷ trong lịch sử tư duy về khái niệm. Điều này cũng phản ánh động hướng của lý thuyết văn học hiện đại muốn vượt khỏi hệ hình duy lý

thống trị truyền thống lý luận phương Tây kể từ Aristote cho đến tận cuối thế kỷ XIX.

Hệ hình lý thuyết lấy tâm lý của chủ thể sáng tạo làm trung tâm hẳn nhiên cũng hàm chứa những giới hạn và thực tế, nó đã bị thách thức, lấn lướt bởi các hệ hình lý thuyết coi văn bản, người đọc là tiêu điểm, thậm chí, có vẻ như bị xem là lạc hậu, lỗi thời khi chủ nghĩa hậu hiện đại tuyên cáo về cái chết của tác giả, của chủ thể. Tuy nhiên, cần phải hiểu cái chết ở đây là sự mất hiệu lực của những ý niệm truyền thống, được phổ biến rộng về tác giả, chủ thể cũng như quyền uy được độc tôn của những ý niệm này. Tuyên cáo về cái chết của tác giả, chủ thể thực chất là đề nghị phải tư duy lại, hiểu sâu hơn những khái niệm này, thay vì phủ nhận chúng. Trên thực tế, một số vấn đề liên đới đến chủ thể sáng tạo như hoạt động hư cấu, đặc thù của thế giới nghệ thuật, biểu hiện chủ thể... vẫn đang tiếp tục được đào sâu trong các diễn ngôn lý thuyết hiện nay. Chẳng hạn, trong hệ hình lý thuyết đương đại, việc xem viết (cũng như trò chơi) là sự biểu hiện của một chủ thể đã hiện hữu trước sự viết (hay trò chơi) có thể bị coi là một ý niệm đơn giản. Chủ thể là cái đang được biểu hành, thực thi trong quá trình viết/chơi. Không phải ngẫu nhiên, một trong những khái niệm công cụ để tư duy về chủ thể đang rất thịnh hành hiện nay là “performativity” – tạm dịch là tính biểu hành – lại xuất xứ từ từ “performance” (biểu diễn/trình diễn – một từ hoàn toàn có thể xếp vào trường của khái niệm “chơi”). Trong những nghiên cứu có tính chất đột phá về phái tính, Judith Butler cho rằng quá trình hình thành chủ thể đồng thời cũng là quá trình chủ thể được phái tính hóa. Chủ thể trở thành nam hay nữ xét đến cùng chính là sự trình diễn, hiện thực hóa những quy tắc, chỉ dẫn đã tồn tại trước chủ thể, buộc chủ thể phải phải tuân theo. Nói khác đi, trở thành nam/nữ tức là tham gia vào một cuộc chơi với những luật lệ, khuôn mẫu, đã được hình thành từ trước, diễn lại các điệu bộ, hành vi được xem là tín hiệu quy định bản sắc giới. Phái tính không hoàn toàn là hiện tượng tự nhiên, nó gần hơn với trò diễn. Vấn đề biểu hiện bản sắc trong sự viết đến đây không còn là vấn đề tâm lý đơn thuần nữa, nó chính là một sự chơi trong đó các luật lệ, quy tắc tồn tại trước chủ thể chính là độ khó của trò chơi đặt ra mà chủ thể phải chinh phục để kiến tạo nên mình (Về khái niệm “tính

biểu hành” và tư tưởng của Judith Butler, chúng tôi tổng thuật theo tài liệu tham khảo số 11).

2. Trò chơi trong các diễn ngôn lý thuyết về văn bản nghệ thuật

Hệ hình lý thuyết lấy văn bản làm trung tâm có lẽ được bắt đầu từ trường phái *Hình thức Nga*. Đến chủ nghĩa *Hình thức Nga*, đối tượng của nghiên cứu văn học là tính văn học được thể hiện tập trung trong văn bản nghệ thuật chứ không phải ở bất kỳ yếu tố bên ngoài nào. Một trong những khái niệm quan trọng của chủ nghĩa hình thức Nga là “lạ hóa”, cho thấy ngôn từ trong văn bản văn học luôn có xu hướng phá vỡ những quán tính ngôn ngữ vốn luôn có xu hướng kéo tư duy trượt theo lối mòn của chúng. Do đánh bật thói quen tư duy, ngôn từ trong văn bản văn học luôn có tính chất của một thứ câu đố. Bởi lẽ đó mà nhà mỹ học Chu Quang Tiềm khi bàn về nguồn gốc của thơ ca cho rằng thơ ca gắn với các trò chơi chữ, câu đố, trò chơi con trẻ [16, tr.255]. Thiết nghĩ, trò chơi không chỉ là cội nguồn mà còn là thành tố nội tại, không thể triệt tiêu của ngôn từ văn học.

Thế giới nghệ thuật luôn được cấu tạo theo nguyên tắc ước lệ. Bản chất ước lệ này của tác phẩm văn học, theo Trần Đình Sử, có thể được xem là một sản phẩm carnival – để dùng lại một thuật ngữ của Bakhtin, cũng là một từ nằm trong trường của khái niệm chơi. Theo đó, mỗi một tác phẩm văn học đều tạo ra một khoảng không-thời gian tạm thời, mang tính chất hư cấu, tưởng tượng thoát khỏi những bó buộc, quy phạm của không-thời gian thực tại, từ đó hình thành nên một điểm tựa khác để nhìn thế giới, nhân sinh. Ngôn từ trong tác phẩm văn học do vậy cũng mang tính chất carnival, hội hè; nó luôn là sự vi phạm những quy tắc ngôn ngữ thông thường, được coi là chuẩn mực, phép tắc để có thể có những khả năng tạo sinh những ý nghĩa mới” [16, tr.72]. Tư biện về thế giới nghệ thuật theo tinh thần đó có thể nói chính là sự nổi dài truyền thống Schiller.

Các diễn ngôn lý thuyết về văn bản văn học lẽ dĩ nhiên đều dồn trọng tâm vào ngôn từ. Theo Huizinga thì bản thân việc con người sáng tạo nên ngôn ngữ và sử dụng nó để tri nhận, tư duy về thế giới đã là một trò chơi. Ông viết: “Ngôn ngữ,...- công cụ đầu tiên và quan trọng nhất mà

con người tạo nên để giao tiếp, dạy dỗ, ra lệnh. Ngôn ngữ cho phép con người phân biệt, thiết lập và phát ngôn về sự vật; nói gọn là, là cho phép ta gọi tên sự vật và bằng việc gọi tên như thế, ta đã đưa sự vật vào trong địa hạt tinh thần. Khi hình thành lời nói và ngôn từ, tinh thần luôn cọ xát giữa sự kiện và trí tuệ, hay nói khác đi, nó đang chơi với khả năng định danh kỳ lạ này. Đằng sau mỗi hình thức biểu đạt trừu tượng luôn là những ẩn dụ đậm nét, và mỗi ẩn dụ là một trò chơi trên ngôn ngữ. Do đó, với việc tạo ra một hình thức biểu đạt đời sống, con người đã tạo ra một thế giới thứ hai, mang tính thơ cùng với thế giới tự nhiên” [6, tr.4]. Một số học giả như Jacques Erhmann cho rằng phản đề thực tại - trò chơi là không xác đáng, thực tại - văn hóa - sự chơi không những không thể tách rời mà còn đồng dạng, đồng nghĩa và có thể hoán đổi cho nhau. Tất cả đều được cấu thành và triển diễn bên trong ngôn ngữ. Không có gì tồn tại bên ngoài ngôn ngữ, không còn vật mà chỉ còn lời, do đó, hiện sinh luôn là một quá trình con người tham gia vào những trò chơi ngôn ngữ. Đó là trò chơi của những khả thể, khiến cho không một bản chất nào, một sự thật nào có thể được xem là tối hậu, tất yếu. Ludwig Wittgenstein viết: “Có vô số các kiểu câu; vô số những cách sử dụng khác nhau những cái mà chúng ta gọi là ‘biểu trưng’, ‘từ ngữ’, ‘câu’. Và sự đa bội này không phải là cái gì đó đã cố định, hoàn tất; mà những kiểu dạng ngôn ngữ, những trò chơi ngôn ngữ mới, chúng ta có thể nói như vậy, hiện hữu trong khi những kiểu dạng khác, trò chơi khác trở nên lỗi thời và bị lãng quên” [3, tr.23]. Trò chơi ở đây là những công thức, khuôn mẫu sử dụng ngôn ngữ mà tại một thời điểm nhất định, những công thức, khuôn mẫu này quy định tính hợp thức của phát ngôn. Bình luận về điều này, Edwards viết: “Với việc mở rộng ẩn dụ trò chơi, Wittgenstein chứng minh không một định nghĩa nào có thể giải thích cho tất cả các cách sử dụng cụ thể một từ nào đó. Các cách sử dụng và luật lệ gắn chặt với tập quán nhưng nếu chính tính chất không cố định này cho thấy những thỏa thuận bên trong các quy phạm được xác định bởi thời gian và không gian thì đồng thời nó cũng cho thấy sự bất định của những khái niệm như sự thật, tri thức, sự hiểu biết và nghĩa. Nó khuyến khích những động thái đặc

biệt ngay bên trong bản chất bị phân chia, mang tính đặc thù và khả sai của ngôn ngữ chống lại những khẳng định bá quyền của truyền thống, diễn phạm và quyền uy thiết chế” [3, tr.23].

Đến đây, có thể thấy khái niệm “chơi” được hình dung như là cơ chế vận hành nội tại của ngôn ngữ, nhờ chơi mà ngôn ngữ luôn ở trong tình trạng không tự đủ, và chính tình trạng không tự đủ này là tiền đề để những cách sử dụng ngôn ngữ, cách tạo nghĩa mới, hay nói gọn hơn, những trò chơi ngôn ngữ mới nảy sinh, và bởi điều đó, không gian hiện sinh của con người không bao giờ tĩnh tại. Một quan niệm như vậy về ngôn ngữ, về trò chơi rất gần với tinh thần giải cấu trúc luận, đặc biệt là của Jacques Derrida. Có thể xem Jacques Derrida là một khúc ngoặt của lý thuyết trò chơi trong nghiên cứu văn hóa, văn học. Đến Derrida, trò chơi dường như đã mờ hẳn nét nghĩa trở một hoạt động cụ thể, mờ hẳn bình diện tâm lý mà truyền thống Schiller tô đậm, trở thành một ý niệm trừu tượng, gần như mang tính siêu nghiệm. Khía cạnh của trò chơi mà Derrida bảo lưu trong hệ thống triết học của mình, được ông nhấn mạnh nhất là sự tương tác: sự chơi luôn là “chơi với cái gì”. Ngôn ngữ, theo đó, luôn tồn tại như một cuộc chơi giữa các ký hiệu với ký hiệu, khiến cho nghĩa luôn bị trượt đi, không dừng lại trên một cái được biểu đạt tối hậu nào. Văn bản văn học, bởi thế, là một bản thể mở. Đây chính là một tiền đề quan trọng để ta bàn đến ý niệm trò chơi trong các lý thuyết diễn giải.

Trò chơi trong các diễn ngôn lý thuyết về diễn giải văn học

Theo John Lye thì lý thuyết văn học đương đại là một bộ phận của “khúc ngoặt diễn giải”, “một trào lưu văn hóa rộng lớn hơn đã dẫn đến sự cách mạng trong nhiều lĩnh vực nghiên cứu” [8]. Trong bước chuyển này, khái niệm trò chơi xuất hiện với tần số cao trong các diễn ngôn lý thuyết và có nhiều giá trị hơn chỉ là một ẩn dụ về hoạt động diễn giải.

Trong hệ thống triết học của Hans – Georg Gadamer, một chủ soái của thông diễn học hiện đại, trò chơi và nghệ thuật không chỉ là hai lĩnh vực chia sẻ nhiều điểm tương đồng, trò chơi cũng không chỉ được xem là một cội nguồn của nghệ thuật. Gadamer khẳng định, trò chơi là

phương thức tồn tại của nghệ thuật. Đột phá khỏi truyền thống Kant-Schiller vốn xem người chơi là chủ thể của trò chơi, biểu hiện mình thông qua sự chơi, Gadamer cho rằng ngược lại, trò chơi mới chính là chủ thể trong khi đó người chơi chỉ là cách thức qua đó trò chơi thể hiện ra. Trò chơi kéo người chơi, người chứng kiến cuộc chơi, luật lệ, phương tiện, chủ định của trò chơi lại vào trong một sự kiện chung. Đây cũng chính là đặc trưng của nghệ thuật. Theo diễn giải của Nicolas Davey về tư tưởng của Gadamer, “trò chơi hay tác phẩm nghệ thuật không thể quy giản về chủ định, phương tiện hay quy ước; đúng hơn mỗi một thành tố này chỉ thật sự là nó khi bị cuốn hút vào việc chơi trò chơi hay thực hành cái được xem là nghệ thuật... Điều này đưa đến một quan điểm tương tác về nghệ thuật như là một sự kiện giao tiếp. Nó trao cho nghệ thuật chiều kích tương thoại. Một tác phẩm luôn hàm chứa nhiều hơn một tiếng nói, đúng như ngụ ý của từ diễn giải [inter-pretation]” [1]. Ở đây, Davey đã dùng phép chơi chữ khi diễn giải tư tưởng Gadamer; trong tiếng Anh chữ “inter” trong từ “interpretation” [diễn giải] có khi được sử dụng như một tiền tố chỉ quan hệ liên kết. Diễn giải là một quan hệ có tính chất liên kết. Thường ngoạn, diễn giải tác phẩm nghệ thuật chính là hành vi gia nhập vào trò chơi mà ở đây, “người thường ngoạn bị kéo đi bởi kinh nghiệm thẩm mỹ của mình, bị cuốn vào trò chơi rồi bị biến đổi âm thầm bởi chính cái mà quyền của người thường lãm đã góp phần hình thành” [1].

Thông diễn học là một tiền đề quan trọng của lý thuyết tiếp nhận, lấy người đọc, hành động đọc là tâm điểm. Người đọc là người chơi, hành động đọc là hành động đọc tương tự như hành động chơi bởi lẽ bản thân văn bản văn học đã là một thực thể mang tính trò chơi. Lý thuyết tiếp nhận đề cao địa vị của người đọc xuất phát từ chính những khám phá sâu sắc hơn của nó về đặc trưng của văn bản văn học. Chúng tôi muốn nói đến những kiến giải của Wolfgang Iser về văn bản văn học và hoạt động đọc. Kế thừa một phần tư tưởng của nhà hiện tượng luận người Ba Lan Roman Ingarden, Iser cho rằng văn bản văn học luôn tồn tại những khoảng chưa xác định, những khoảng trống tạo thành một thứ kết cấu vẫy gọi thu hút người đọc bằng sự đọc của mình

lấp vào những chỗ bỏ ngỏ đó. Hình ảnh độc giả đối diện với những khoảng trắng của văn bản có thể khiến ta, trong một chừng mực nào đó, liên tưởng đến hình ảnh của trò chơi giải đố hay ghép hình để hoàn thiện một bức tranh.

Trên nền của lý thuyết tiếp nhận, một số nhà nghiên cứu như Robert R. Wilson, Elizabeth W. Bruss, Peter Hutchinson đã phác họa mô hình quan hệ giữa tác giả - văn bản văn học - độc giả như thể mô hình lý thuyết trò chơi trong toán học hay trong hoạt động kinh tế. Đó là một kiểu quan hệ hoặc có tính cộng tác, hoặc mang tính cạnh tranh và mục tiêu của sự cộng tác, hay cạnh tranh này là “nghĩa” được tìm thấy. Tác giả, người kiến tạo văn bản văn học, được hình dung như là người khởi xướng, chủ trì trò chơi; văn bản văn học luôn hàm chứa những luật lệ, những độ khó nhất định đòi hỏi hành động đọc phải có những chiến lược nhất định để chinh phục những thử thách của trò chơi. Ở đây, người đọc không phải là nhân tố thụ động, bị khống chế tuyệt đối bởi tác giả và văn bản. Wilson phân biệt giữa trò chơi trong văn học và trò chơi trong các hoạt động khác: “Nếu như lý thuyết trò chơi [trong cách lĩnh vực khác – T.N.H] nhấn mạnh tầm quan trọng của luật lệ, yếu tố xác định cách chơi và trò chơi thì tính trò chơi của văn học lại đậm nét hơn bởi khả năng chuyển hóa chính những luật lệ, quy ước của nó bằng sự giễu nhại, biếm phóng và thể nghiệm; trong khi lý thuyết trò chơi đòi hỏi phải đưa ra những quyết định rõ ràng và những hệ quả minh bạch thì văn học lại không thể tránh khỏi được tính chất mơ hồ bởi bản chất hàm ngôn của nó và bởi khả năng kiểm soát bị giới hạn của nó đối với người đọc” [3, tr14]. Ở đây, văn bản văn học luôn là một thực thể chưa hoàn thành, nó chờ đợi người đọc tạo nên sinh mệnh cho mình và do đó, khi nhìn một văn bản, độc giả đem theo những khung khổ quy định trường nhìn của mình (lịch sử, văn hóa, phái tính, chủng tộc, v.v...) vào văn bản. Chính ở điểm này, các lý thuyết diễn giải đã dần dần chuyển hóa thành các diễn ngôn về chính trị học văn hóa.

Trò chơi trong các diễn ngôn lý thuyết tiếp cận đặc thù chính trị văn hóa của văn học

Phải bắt đầu từ việc xác định lại khái niệm “văn hóa”, “chính trị” để đi đến ý niệm về đặc

trung chính trị học văn hóa của văn học. Khái niệm văn hóa ở đây mang tính diễn ngôn, là một cấu trúc diễn ngôn định nên khung, biên giới mà bên trong những khung, biên giới ấy, các trò chơi ngôn ngữ, hay nói cụ thể hơn, các khái niệm về thể giới, về lịch sử, về chính bản thân con người... được hình thành, được tự nhiên hóa đến mức một thời gian rất dài, chúng được nghĩ như là những bản chất trong suốt, không có gì ở phía sau. Văn hóa giống như một sân chơi với những luật lệ được coi là tất yếu, đương nhiên phải tuân theo nếu ta muốn gia nhập vào sân chơi đó. Tính chất điều kiện hóa này chính là phương diện chính trị của văn hóa. Văn học không nằm ngoài văn hóa, sự cấu thành và vận động của văn học không thể tách rời khía cạnh chính trị học văn hóa như đã diễn giải ở trên.

Trở lại với cách phân loại của Gordon E. Slethaug, một trong ba khuynh hướng của lý thuyết trò chơi đương đại là khuynh hướng chính trị. Nói khác đi, khuynh hướng này chú ý khai thác khía cạnh chính trị, ý thức hệ của động thái chơi. Theo Slethaug thì Bakhtin là đại diện tiêu biểu nhất cho khuynh hướng này. Công trình của Bakhtin luôn được nhắc đến trong các tổng thuật về lý thuyết trò chơi là *Sáng tác của Francois Rabelais và nền văn hóa dân gian trung cổ và Phục hưng*. Trong cuốn sách này, Bakhtin tập trung tìm hiểu một hiện tượng phổ biến trong xã hội châu Âu thời kỳ trung cổ và phục hưng mà tầm quan trọng của nó trước đó chưa được đánh giá thỏa đáng: lễ hội carnival – một dạng thức của trò chơi. Bakhtin cho rằng lễ hội carnival không chỉ đơn thuần là một hiện tượng văn hóa mà còn hàm chứa một thể giới quan. Nó được hình thành và duy trì xuất phát từ nhu cầu con người muốn vượt thoát khỏi đời sống thường nhật của xã hội phong kiến quan phương với những lễ lối, trật tự, quy phạm nghiêm ngặt, hà khắc. Chính ở đây, ta nhận ra được tính chính trị của carnival. Slethaug bình luận: “Dùng những lễ hội và hội chợ thời trung cổ và phục hưng làm ví dụ minh họa, Bakhtin cho thấy sự chơi có thể phơi bày những hành vi và sự lạm dụng được đặc quyền trong một hệ thống xã hội, có thể đưa ra một sự hiệu chỉnh thông qua tiếng cười, và do đó, có thể dẫn đến những đổi thay xã hội. Sự chơi, được cấu trúc như một hoạt động giải trí

công cộng, có thể tạo ra sự vượt ngưỡng, phá vỡ và cách mạng xã hội” [12, tr.146].

Sự vượt ngưỡng, vi phạm những khuôn khổ, phép tắc, quy ước răn chắc đã trở thành thế giới quan của carnival, xuyên thấm vào các hình thái ý thức xã hội khác, trong đó có văn học. Robert Rawdon Wilson cho rằng: “Carnival không chỉ đơn thuần là một hành động, một sự kiện tập thể, dẫn mang tính vi phạm, vượt ngưỡng, nó còn là một bình diện bản chất của tính văn chương” [19, tr.77]. Trần Đình Sử chia sẻ quan điểm này khi cho rằng mỗi một tác phẩm văn học là một sản phẩm carnival xét từ bình diện thế giới hình tượng và tổ chức ngôn từ. Xét từ góc độ này, tác phẩm văn học nào cũng là một hành vi chính trị văn hóa.

Mihai Spariosu, từ một góc độ khảo sát khác, đã cho thấy trò chơi và quyền lực đã gắn bó mật thiết với nhau từ buổi đầu văn minh phương Tây. Theo ông thì ngay từ đầu, bản thân từng khái niệm – “chơi” và “quyền lực” đã có một sự phân cực giữa một bên là sự chơi và quyền lực được biểu hiện trong những dạng thức cụ thể, chưa bị duy lý hóa, bị trừu tượng hóa ở thời kỳ tiền Plato với một bên là sự chơi và quyền lực đã bị duy lý hóa, trở thành ý niệm trừu tượng, siêu nghiệm. Spariosu nhận xét: “Ngay từ đầu, những quan điểm phân cực của người Hy Lạp về quyền lực, cũng như về ý niệm đối ứng với quyền lực - tức sự chơi - đã ở trong tình thế giao tranh nhau để giành uy quyền văn hóa. Đó là cuộc giao tranh liên tục, cho đến hôm nay vẫn còn tiếp diễn” [14, tr.6]. Văn học, theo Spariosu, vừa là một hình thức của sự chơi (luận điểm này không mới) vừa là một thành tố không thể thiếu của trò chơi quyền lực văn hóa nói chung. “Văn học không phải là một ảo ảnh, cũng không phải một sự thật cao hơn, mà là một kiến tạo ngôn ngữ như mọi thứ khác, tham gia vào quá trình sáng tạo, duy trì và phá hủy một quyền năng diễn ngôn nào đó” [14, tr.26]. Luận điểm này của Spariosu vừa có sự gần gũi với ý niệm văn học như một trò chơi carnival của Bakhtin vừa có hơi hướng tinh thần giải cấu trúc. Nếu “lịch sử của cái chúng ta gọi là ‘sự chơi’ trong văn minh phương Tây là một lịch sử của những khái niệm về sự chơi cạnh tranh, xung đột với nhau để giành thế thống trị, rồi mất đi vị thế, và đến lúc nào đó, lại tái xuất tùy theo

nhu cầu của các nhóm hay các cá nhân khác nhau đang tranh chấp quyền uy văn hóa ở một thời kỳ lịch sử nhất định” [14, tr.ix], thì cũng có thể nói cái chúng ta quan niệm là văn học không bao giờ chỉ là một bề mặt trong suốt, thống nhất, duy nhất. Ở một thời điểm nhất định, trong một ngữ cảnh văn hóa cụ thể, một ý niệm về văn học được chính thống hóa sẽ luôn trấn áp, gạt ra những ý niệm khác về văn học, quyền được hiện diện như là văn học của các diễn ngôn khác. Và sự trấn áp, ngoại vi hóa này chính là biểu hiện của sự tranh chấp văn hóa.

Khía cạnh chính trị học văn hóa của văn học được đào sâu hơn qua những khám phá về tính văn bản (textuality) dưới ánh sáng giải cấu trúc. Khái niệm tính văn bản từ quan điểm giải cấu trúc luận từ chối xem văn bản như một thực thể tự trị, có sự nhất quán, mạch lạc về ý nghĩa. “Tính văn bản trong ngữ cảnh này cho thấy ngôn ngữ không tạo ra một cái quy chiếu đơn nhất về một thế giới bên ngoài ngôn ngữ mà là một sự đa bội của những hiệu ứng biểu nghĩa ngầm tương phản với nhau được kích hoạt trong quá trình đọc. Do đó, thuật ngữ này hàm ẩn sự phủ định trạng thái đóng kín diễn giải như một hệ quả tất yếu từ tính chất đa bội nói trên” [7, tr.145]. Tính văn bản còn phải chịu những lực cấu thành bởi các nhân tố chính trị, lịch sử, văn hóa; tất cả những nhân tố này đều không nằm ngoài tính diễn ngôn. Bởi vậy, trong tính văn bản đã bao hàm tính liên văn bản. Jacques Derrida và Michel Foucault là hai lý thuyết gia đã xây dựng lý thuyết về tính văn bản phức tạp hơn cả. Mặc dù có một số điểm đối lập nhau song cả Derrida và Foucault đều gặp nhau ở tư tưởng: trong văn bản luôn có những yếu tố bị giấu đi, bị vô hình hóa và nhiệm vụ của người đọc, của nhà phê bình là phải cho những yếu tố bị che đi, bị khuất mặt này được hiện hình. Theo diễn giải của Edward Said, Foucault cho rằng: “nếu văn bản *giấu* đi một điều gì đó, hay nếu như một điều nào đó về văn bản bị *vô hình hóa*, thì tất cả những điều này đều *có thể được phát lộ và được nói lên*, dấu ở một hình thức khác nào đó, chủ yếu là vì văn bản là một bộ phận trong mạng lưới quyền năng mà hình thức văn bản của nó chính là *sự che mờ có chủ đích* thứ quyền năng nằm dưới hay bên trong tính văn bản và tri thức. Do vậy, quyền năng bù lại của phê bình là đưa

văn bản *trở về một mức độ hữu hình nhất định*” [10, tr.675]. Chúng tôi chú ý in nghiêng một số chữ trong trích dẫn trên để thấy trong lập luận của Foucault, mối quan hệ giữa tính văn bản với diễn giải ít nhiều đồng dạng với một quan hệ trò chơi có tính thách đố, trinh thám. Những yếu tố bị giấu đi, bị làm cho vô hình trong văn bản đã trao cho văn bản một phẩm chất của trò chơi: sự bí ẩn. Công việc của nhà phê bình không đơn thuần chỉ là giải mã sự bí ẩn mà còn phải khuấy động thứ quyền năng chìm bên dưới tính văn bản kiến tạo nên nghĩa hợp thức của nó, phá vỡ sự đóng kín của văn bản. Phê bình, theo đó, cần được hiểu như một hành vi vượt ngưỡng, một trò chơi nghiêm túc chứ không hề đối lập với sự nghiêm túc, có thể phơi mở những bình diện bị trấn áp, khuất mặt trong tính văn bản. Chính ở đây, ta nhận thấy rõ hơn tính chính trị của động thái chơi. Derrida cho rằng ngôn ngữ và ý nghĩa chính là một không gian, một trường (field) của sự chơi tự do (freeplay). “Xã hội luôn tìm cách tổ chức, cấu trúc sự chơi tự do (của ngôn ngữ, tư tưởng, các hoạt động xã hội, v.v...) này để hình thành nên những tôn ti trật tự, những trung tâm, trao cho một số hình thức biểu đạt đặc quyền hơn so với những hình thức biểu đạt khác, một số tư tưởng được coi là hiển nhiên, siêu nghiệm, hay nói khác đi, được xem là “hiện hữu” [12, tr.146]. Trong luận văn nổi tiếng “Structure, Sign and Play in the Discourse of Human Sciences”, Derrida định nghĩa “chơi là sự phá vỡ hiện hữu” [2, tr.208]. Chơi, trong triết học của Derrida, là một động thái chất vấn, giải trung tâm cái hiện hữu, để những cái khuất mặt được nhận thức, để các giá trị độc tôn phải lung lay, không còn yên vị, “mở ra một trường thay thế bất tận”, như Sleuthaug nhận định [12, tr.147].

Những quan điểm của Foucault, Derrida, Said... giúp ta hiểu được phần nào vì sao khái niệm “chơi” lại xuất hiện tần số cao trong các diễn ngôn của chủ nghĩa hậu hiện đại. Các đại tự sự - đối tượng mà chủ nghĩa hậu hiện đại muốn giải cấu trúc – chính là những trung tâm, hiện hữu, những nhân tố quyền năng muốn đồng hóa, bao gộp hết những khác biệt, những tiểu tự sự vào trong nó, và bởi thế, biến tất cả những khác biệt, tiểu tự sự này thành vô hình, không hiện hữu. Giải thể đại tự sự thực chất chính là

động thái làm hữu hình những khác biệt bị trấn áp, những tiểu tự sự bị đồng hóa để chúng được thừa nhận bình đẳng. Trò chơi cũng là khái niệm giúp chúng ta tiếp cận một cách sâu sắc hơn những trường hợp tính văn bản được hình thành trong những hoàn cảnh phức tạp như văn chương đa màu, văn chương nữ giới, văn học hậu thực dân... Ở những trường hợp ta vừa nói đến này, vượt ngưỡng, vi phạm được xem như là một điều kiện tất yếu đặt ra đối với hoạt động sáng tác cũng như diễn giải. Bởi lẽ chỉ bằng động thái chơi có tính chất vượt ngưỡng, những dòng văn học này mới có thể phá vỡ được cái logic trung tâm luận vốn tước đi tiếng nói độc lập, áp đặt những tự sự, hư cấu về bản sắc cho những chủ thể bị gạt ra ngoại vi.

*

Từ tổng thuật trên đây, có thể nhận xét chung như sau: Hầu như tất cả các hệ hình tư duy lý thuyết đương đại đều dùng đến khái niệm trò chơi (và những khái niệm gần gũi, cùng “họ hàng” với nó) trong diễn ngôn của mình. Trong diễn ngôn lý thuyết hiện đại, trò chơi ban đầu xuất hiện như là một hoạt động thực tiễn, đóng vai trò quan trọng trong việc hình thành nền văn minh nhân loại cũng như giáo dục nhân cách, giải phóng tâm lý của con người. Dần dần, nó bị trừu tượng hóa, siêu nghiệm hóa trở thành một ẩn dụ, một khái niệm để tư duy về thế giới, về văn hóa. Từ chỗ các diễn ngôn lý thuyết cố gắng đưa ra một định nghĩa về trò chơi, ta nhận thấy dần dần việc định nghĩa này bị xem là bất khả. Trò chơi từ chối một định nghĩa có thể bao gộp, nhất thể hóa mọi biểu hiện của nó, quy giản nó về một vài đặc tính đếm được. Chơi được hình dung như một thứ cơ chế sâu kín trong sự vận hành của văn hóa, trong sự cấu thành và giải cấu trúc các phạm trù tri thức mà từ đó, không gian tinh thần của con người được thiết lập và giải thể. Khi thực tại được ý thức như một tập hợp các quy phạm, các ước lệ không hơn, thì sự chơi cần thiết bởi nó là sự vượt ngưỡng các quy phạm, các ước lệ đó, dựng nên những khả thể khác của đời sống. Quan niệm đối lập trò chơi với nghiêm túc trở thành một luận đề lỗi thời trong diễn ngôn lý thuyết hiện đại. Trò chơi từ chỗ gắn liền với việc phô diễn chủ thể trong các diễn ngôn lý thuyết lãng mạn đã đi đến chỗ gắn liền với việc giải cấu trúc chủ thể trong các

diễn ngôn lý thuyết hậu hiện đại, xem chủ thể tan hòa vào ngôn ngữ trong khi bản thân ngôn ngữ đã là một hệ thống chơi. Quan niệm về bản chất trò chơi của văn học cũng có sự vận động. Trong hệ hình lý thuyết hiện đại, bản chất trò chơi được xem như gắn liền với khuynh hướng duy mỹ, tự trị của tác phẩm nghệ thuật, đề cao phương diện hình thức. Song sang đến hệ hình lý thuyết hậu hiện đại, ta nhận thấy bản chất trò chơi của văn học không thể tách rời những bình diện chính trị

văn hóa, không đứng ngoài cuộc tranh chấp để giành lấy quyền lực văn hóa. Điều này nằm sâu trong tính văn bản của mỗi tác phẩm văn học. Những ý thức như vậy về trò chơi không những chi phối cách tiếp cận, phê bình văn học mà còn ảnh hưởng sâu sắc đến thực tiễn sáng tác văn học. Trò chơi trong diễn ngôn văn chương hiện đại rõ ràng là một đề tài lý thú mà để bàn luận về nó, cần thiết phải dành cho nó ít nhất một tiểu luận khác.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Nicolas Davey. "Gadamer's Aesthetics", *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, <http://plato.stanford.edu/entries/gadamer-aesthetics>
- [2] Jacques Derrida. "Structure, Sign and Play in the Discourse of Human Sciences" *Modern Literary Theory: A Reader*, Patricia Waugh & Phillip Rice chủ biên, Arnold Publisher: London, 2001.
- [3] Brian Edwards. *Theories of Play and Postmodern Fiction*, Garland Pub, 1998.
- [4] Ju lius Elias. "Art and Play", <http://xtf.lib.virginia.edu/xtf/view?docId=DicHist/uvaBook/tei/DicHist1.xml;chunk.id=dv1-17;toc.depth=1;toc.id=dv1-17;brand=default;query=Dictionary%20of%20the%20History%20of%20Ideas#1>
- [5] Lawrence M. Hinman. "Nietzsche's Philosophy of Play", *Philosophy Today*, 18:2, (1974: Summer).
- [6] Johan Huizinga. *Homo Ludens*, Press: Boston, Beacon, 1955.
- [7] Manina Jones. "Textuality" *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory*, Irena R. Makaryk chủ biên, University of Toronto Press, 1995.
- [8] John Lye, "Lý thuyết văn chương đương đại", Hải Ngọc dịch, Tạp chí *Văn học nước ngoài*, số 2-2009.
- [9] Peter J. Rabinowitz. "Reader-Oriented Theories of Interpretation" trong *The Cambridge History of Literary Criticism: From Formalism to Poststructuralism*, Cambridge University Press, 2008.
- [10] Edward Said. "The Problems of Textuality: Two Exemplary Positions", *Critical Inquiry*, Vol.4, No.4, Summer 1978.
- [11] Sarah Salih. Judith Butler, Routledge: London, 2002.
- [12] Gordon Slethaug. "Game Theory" and "Play/freeplay theories" trong *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory*, Irena R. Makaryk chủ biên, University of Toronto Press, 1995.
- [13] Mihai Spariosu. *Literature, Mimesis and Play*, Gunter Narr Verlag Tübingen, 1982.
- [14] Mihai Spariosu. *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*, Cornell University Press: Ithaca, 1989.
- [15] Trần Đình Sử (2002), "Lý thuyết các nền văn hóa của Bakhtin và tư duy tiểu thuyết hiện đại", Tạp chí *Sông Hương*.
- [16] Trần Đình Sử (chủ biên, 2008), *Lý luận văn học (tập II) - Tác phẩm và thể loại văn học*, NXB Đại học Sư phạm Hà Nội.
- [17] Đỗ Lai Thúy (2000), *Phân tâm học và văn hóa nghệ thuật*, NXB Văn hóa thông tin.
- [18] Hoàng Ngọc Tuấn (2002), "Viết, từ hiện đại đến hậu hiện đại" trong *Văn học hiện đại và hậu hiện đại qua thực tiễn sáng tác và góc nhìn lý thuyết*, Văn nghệ: Hoa Kỳ.
- [19] Robert Rawdon Wilson. "Play, Transgression and Carnival: Bakhtin and Derrida on Scriptor Ludens", *Mosaic*, 19:1, 1986: Winter.