

TÍNH TRÒ CHƠI TRONG TIỂU THUYẾT *TÔI CÓ QUYỀN HỦY HOẠI BẢN THÂN*

■ Trần Xuân Tiến*

TÓM TẮT

Tiểu thuyết Tôi có quyền hủy hoại bản thân của Kim Young – Ha mang đậm tinh thần hậu hiện đại. Trong tác phẩm, tính trò chơi nổi lên như một phẩm chất đặc biệt qua những biểu hiện về ngôn từ, nhân vật và kết cấu. Từ việc nhận diện những biểu hiện này, bài viết đi đến giải mã những thông điệp mà nhà văn người Hàn Quốc này muốn truyền tải đến độc giả.

Từ khóa: Kim Young – Ha 김영랑, Tôi có quyền hủy hoại bản thân 나는 나를 파괴할 권리가 있다, lý thuyết trò chơi.

ABSTRACT

Game in novel *I have the right to destroy myself*

I have the right to destroy myself written by Kim Young – Ha is imbued with the spirit of postmodern. In this novel, the game is arisen as a special quality via the expressions of speech, characters and structures. Thanks to the identification of these expressions, this article will decryt the messages of Kim Young – Ha.

Key words: Kim Young – Ha, I have the right to destroy myself, game theory.

1. Đặt vấn đề

Tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* 나는 나를 파괴할 권리가 있다 của nhà văn Kim Young – Ha 김영랑 được xuất bản lần đầu năm 1996 tại Hàn Quốc và đến với độc giả Việt Nam vào năm 2014 qua sự chuyển ngữ [từ nguyên tác]¹ của dịch giả Võ Thị Lan Khanh. Tuy là thể nghiệm đầu tay của Kim Young – Ha trong vai trò tiểu thuyết gia nhưng ngay từ khi vừa ra mắt, và dần theo thời gian, tác phẩm đã khẳng định được giá trị của nó như thể là một trải nghiệm sâu sắc của giới trẻ Hàn Quốc khi phản ứng với hoàn cảnh sống công nghiệp của xã hội đương đại.

Câu chuyện bắt đầu bằng những lời tự giới thiệu của một nhân vật dẫn chuyện không tên chuyên làm nghề hướng dẫn những tâm hồn tổn thương cô lẻ trong cuộc sống đô thị thiết kế những bối cảnh tự sát hoàn hảo nhằm tìm đến sự

an yên của thế giới bên kia. Dòng chảy cuộc đời cứ trôi với những vô định và bất chợt, trong suốt những trang viết tiếp theo của cuốn tiểu thuyết, độc giả chứng kiến hoặc sự gặp gỡ trực tiếp hoặc những tình huống tương chừng như không liên quan xoay quanh các nhân vật Se Yeon, cô gái Hong Kong, nữ nghệ sĩ trình diễn tên Mimi, hai anh em C và K...

Là một hư cấu không dễ đọc nhưng tràn đầy sự lôi cuốn, cho thấy khả năng sáng tạo nghệ thuật của Kim Young – Ha, tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* như một lễ hội của những trò chơi vừa quyến rũ thú vị vừa đòi hỏi năng lực giải mã của độc giả. Đi theo mạch khám phá này, bài viết tìm hiểu về tính trò chơi trong tác phẩm, ở đó, với lối viết lạnh và khô, khách quan đến kinh ngạc, nhà văn Kim Young – Ha sẵn bày một cuộc chơi văn chương với ngôn từ, nhân vật và kết cấu.

* CN, Trường ĐH Văn Hiến

¹ Hiện nay, có một số tác phẩm văn học Hàn Quốc xuất bản ở Việt Nam được dịch từ bản dịch tiếng Trung hoặc tiếng Anh. Theo chúng tôi, kiểu dịch này phần nào có những hạn chế nhất định.

2. Nội dung

Trong công trình kinh điển khảo cứu về trò chơi mang tên *Homo Ludens*, nhà sử học nhà lý luận văn hóa người Hà Lan Johan Huizinga đã cho rằng “(nền văn minh nhân loại) đã nảy sinh trong trò chơi, như là trò chơi và chưa bao giờ rời bỏ nó”². Quả vậy, có thể nói, xuyên suốt trong tiến trình lịch sử của loài người, *trò chơi* đã dự phần như thể một tất yếu. Sự hiện hữu của *trò chơi* trong mọi không gian, thời gian đậm đặc tính chất của những hình thái tư duy, những mô hình tổ chức đời sống đã cho thấy sự quan trọng của nó đối với con người. Là một lý thuyết đa ngành đa lĩnh vực, *trò chơi* trải đều trong các diễn ngôn từ toán học cho đến chính trị, từ triết học cho đến văn học, từ mỹ học cho đến tâm lý học, từ kinh tế cho đến nghệ thuật... với vai trò vừa là cách thức hoạt động vừa là khái niệm/ đối tượng để tư duy, từ đó tiếp tục khơi mở, tái tạo những ý niệm mới, hoạt động mới. Riêng đối với văn học, *tính chất trò chơi* – dù đã có những biểu hiện mạnh mẽ từ rất sớm trong những thể loại/ hình thức văn chương nguyên thủy từ thời Hy Lạp cổ đại, đặc biệt nổi bật khi xuất hiện song hành cùng với *tinh thần hậu hiện đại*. Có thể nói, *lý thuyết trò chơi* đã làm thay đổi bộ mặt của hoạt động sáng tạo văn chương, đặc biệt là tiểu thuyết. Ở đó, *trò chơi* một mặt là phương thức tư duy của nhà văn, mặt khác cũng đồng thời là phương thức biểu hiện nghệ thuật của tác phẩm.

2.1. Trò chơi của ngôn từ - từ nhan đề đến giọng văn

Trước hết, *trò chơi ngôn từ* trong tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* của Kim Young – Ha biểu hiện ngay ở nhan đề. Nguyên bản tiếng Hàn 나는 나를 파괴할 권리가 있다 được dịch giả Võ Thị Lan Khanh dịch sát nghĩa là *Tôi có quyền hủy hoại bản thân*. Cùng trường thành trong xã hội hậu công nghiệp, với những hệ lụy tiêu cực mà nền kinh tế - xã hội này mang lại, mỗi người đều có cho riêng mình một cách ứng xử hoặc mang tính đối phó hoặc mang tính dung hòa. Và đâu đó thấp thoáng những ý niệm

về việc tìm đến một thế giới khác với thực tại, nơi mà ở đó, đồ thị cuộc sống của mỗi cá nhân được vẽ đúng theo những hoạch định mà họ đã mộng ước. “*Dù vô tình hay hữu ý, mọi người đều muốn thể hiện những xung động sâu kín trong nội tâm của mình. Họ đều đang chờ đợi những con người giống như tôi*” [2, tr.13]. Đó có thể là lời tự bạch của nhân vật xưng tôi – kẻ chuyên tìm kiếm những tâm hồn chán chường hiện tại để thiết kế cho họ những kịch bản kết liễu đầy yên bình ma mị. Nhưng đó cũng có thể chính là lời giới thiệu của Kim Young – Ha về tiểu thuyết của mình. Bị thu hút bởi tựa đề đầy vẻ ám gợi, khi chọn đọc cuốn sách cũng là lúc độc giả chủ động bước vào một cuộc chơi khám phá tràn ngập cảm hứng của văn chương.

Sau tên truyện, hai trong năm tên chương của tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* cũng khiến độc giả không khỏi tò mò: *Cái chết của Marat* (chương I) và *Cái chết của Sardanapalus* (chương V). Như một tấm áo mang đầy màu sắc trinh thám, nhà văn khoác lên hai chương tiểu thuyết một vẻ ngoài kích thích khó cưỡng. Phải chăng đây là một sự giả mạo có chủ ý – giả mạo ngôn từ trinh thám? Và rồi, độc giả sẽ chịu khó cất công để mà tìm hiểu rằng nếu như họa phẩm nổi tiếng *Cái chết của Marat* (La Mort de Marat) của Jacques-Louis David vẽ về vụ ám sát triết gia người Pháp Jean-Paul Marat trong thời kỳ Cách mạng Pháp thì bức tranh sơn dầu vẽ trên vải của nghệ sĩ Eugène Delacroix mang tên *Cái chết của Sardanapalus* (Death of Sardanapalus) lấy cảm hứng về vị vua Sardanapulus - người đã ra lệnh phá hủy tất cả của cải sau khi quân đội của ông thất bại. Liệu tên gọi và nội dung của hai họa phẩm kiệt tác này có quan hệ gì với cuốn tiểu thuyết mà độc giả đang theo dõi? Câu hỏi đó còn bỏ ngõ nhưng có thể thấy rằng sự hấp dẫn vốn có của những câu chuyện bí ẩn luôn là sức thu hút tự nhiên với bạn đọc. Nó khơi gợi những hành trình khám phá bất tận trong quá trình tiếp nhận tác phẩm.

Tính trò chơi trong tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* còn biểu hiện ở những lần

² Dẫn theo Trần Ngọc Hiếu (2012), “Khúc ngọt ngôn ngữ của lý thuyết trò chơi hậu hiện đại”, Tạp chí *Văn học nghệ thuật*, số 332.

dụng công của Kim Young – Ha trong các lời đề từ. Thông qua những lời đề từ này, nhà văn một mặt gợi dẫn những thách thức suy tư ở người đọc, mặt khác tạo cho họ một thể đọc chủ động, luôn tập trung dõi tìm những mối liên hệ khả dĩ giữa tác phẩm với những lời đề từ đã xuất hiện. *Tính chất trò chơi* này đặc biệt tạo hứng thú với những độc giả có thói quen khám phá ẩn dụ. Trong lập luận được trích dẫn: “*sự sống rất rẻ mạt. Cái chết thì đắt giá hơn một chút. Nhưng sự sống vẫn có mê lực và cái chết cũng có sức hút tương đương*” [2, tr.71] rõ ràng đã dự báo một lựa chọn nào đó sắp xảy đến cho một tâm hồn tổn thương với thực tại. Ở trường hợp khác, một cách trực diện hơn, đoạn đề từ:

“*Nỗi thống khổ say đắm trùng trùng
Thường khiến ta mơ được nhẹ tựa thân chim
Nỗi ghen tuông của ta nhẹ hơn không khí
Ta muốn biến tan, bởi lẽ ta yêu*” [2, tr.23]

phải chăng là lời thơ của một nhân vật nào đó trong tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân*?

Không chỉ ẩn hiện trong những nhan đề, các lời đề từ, *trò chơi ngôn từ* bàng bạc suốt cả tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân*. Thuật lại một đoạn đời đầy sóng gió của nhân vật C nhưng câu văn chỉ dừng lại ở việc thông báo sự kiện hơn là bình luận hay tỏ ý bình luận về các sự kiện đó: “*Tới khi thấy hết nhớ anh, hẳn bắt đầu làm nghề sửa xe. Hẳn trú ngụ tại một căn phòng hẹp trong góc một ga ra, tường phòng treo poster cỡ lớn hình một chiếc Lamborghini. Cả ngày người hẳn phủ đầy dầu mỡ vì phải thay dầu cho khách, nhưng ban đêm thì hẳn dành để mơ mộng. Hẳn cứ đọc đi đọc lại mấy tờ tạp chí xe hơi được phát miễn phí cho các ga ra. Hẳn thuộc nằm lòng hầu hết các thông số của chiếc Mercedes 500. Hẳn coi thường các loại xe vẫn sửa cho khách thường ngày*” [2, tr.59]. Những đoạn viết như vừa trích dẫn không khó tìm trong tác phẩm. Các câu văn thường ngắn, gọn, chỉ đơn thuần là trần thuật, những sắc thái biểu cảm thường ít hiện hữu, thậm chí bị triệt tiêu. Nó cho thấy ngôn từ trong *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* luôn toát lên một vẻ ngoài lạnh lùng đến khô khan. Từ vẻ ngoài ngôn từ ấy, tác giả chia sẻ những cảm nhận về mặt trái của hiện thực xã hội, những khủng

hoảng trong tinh thần của con người đương đại. Nhà văn đã chú ý giữ một thái độ khách quan nhất có thể trước tất cả mọi chuyện và nhường quyền phán xét, thẩm bình cho độc giả. Ở đây, *luật chơi* dường như không được nhà văn gợi dẫn mà chính độc giả, nếu muốn giải mã những thông điệp của tác phẩm, sẽ phải tự mình mày mò *luật chơi* trong thế giới ngôn từ mờ ảo. Như vậy, *trò chơi ngôn từ* không chỉ hiện diện ở nhan đề mà còn có mặt xuyên suốt trong giọng văn của tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* như một minh chứng sống động cho sự dụng công của tác giả với *cuộc chơi ngôn từ* ảo diệu, lung linh.

2.2. Trò chơi của kết cấu hay sự chuyển dần mối quan tâm từ câu chuyện đến văn bản

Nếu như tiểu thuyết cổ điển, trong hệ hình tư duy của mình, đã luôn quan tâm đến những cốt truyện sao cho đó là những câu chuyện về cuộc đời, về số phận con người, về thời đại mang dáng dấp hùng vĩ, trọn vẹn thì tiểu thuyết hiện đại, và xa hơn là *tiểu thuyết hậu hiện đại*, đã chuyển dần sự chú trọng của lối viết sang cách kể, tức là quan tâm nhiều hơn đến văn bản, chứ không còn đơn thuần chỉ dừng lại ở câu chuyện. Giờ đây, câu hỏi luôn đặt ra cho người sáng tác là kể như thế nào, cách thức kể ra sao. Lối tư duy ấy chính là tư duy về hình thức, tư duy *trò chơi về kết cấu*.

Là một trong những phương diện cơ bản của quá trình sáng tác văn chương, đồng thời là một công cụ lý luận quan trọng trong phê bình, *kết cấu* thường được hiểu là cách thức mà nhà văn tổ chức, sắp xếp tác phẩm để tạo ra một chỉnh thể hấp dẫn, sinh động và độc đáo riêng có. Đặc biệt với tiểu thuyết – một thể loại nghệ thuật tự sự, *kết cấu* có thể xem là khu vực thể hiện rõ nhất những quan niệm và tư duy nghệ thuật của người sáng tác. Mang đậm dấu ấn hậu hiện đại, tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* ghi nhận những sáng tạo của Kim Young – Ha trong việc thiết lập và xây dựng *kết cấu theo lối trò chơi*. Tác giả không chỉ giản đơn là kể lại một câu chuyện mà ông luôn quan tâm đặc biệt đến cách viết, lối tạo lập văn bản.

Nếu hiểu *cốt truyện* theo nghĩa là hệ thống những sự kiện/ biến cố xảy ra trong toàn bộ

truyện kể để qua đó tái hiện diễn biến cuộc sống thì ở cấp độ này, tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* xuất hiện sự phân chia không đồng đều giữa các chương: I. *Cái chết của Marat* (15 trang), II. *Judith* (46 trang), III. *Evian* (41 trang), IV. *Mimi* (50 trang), V. *Cái chết của Sardana-palus* (6 trang). Khác nhau về dung lượng là vậy, nhưng các bộ phận này được kết nối bằng những liên kết ẩn vừa ở khía cạnh nội dung vừa ở khía cạnh nghệ thuật. Có thể nói, kiểu *kết cấu phân mảnh/phân rẽ* không đồng đều này tựa như một chủ ý muốn xóa nhòa đi những ý niệm quen thuộc, cũ kỹ của cái gọi là *thắt nút, mở nút, cao trào*... Đó là cách mà các nhà sáng tạo thực hiện *cuộc chơi* của mình, tạo ra sự gián đoạn tiếp nhận cho người đọc trong quá trình giải mã tác phẩm, lôi kéo những người khác cùng tham gia trò chơi lấp ghép. Một cuộc chơi, khởi đi từ nhà văn nhưng rồi kéo dần sự tham gia của cả độc giả.

Sự phân mảnh còn được biểu hiện ở việc đảo xoáy các trật tự thời gian và không gian. Trong *Tôi có quyền hủy hoại bản thân*, độc giả chứng kiến những pha “chuyển cảnh” mang đậm chất điện ảnh khi Kim Young – Ha khước từ lối viết theo trật tự tuyến tính của truyện kể. Trong năm chương này, chương I, III và V trực tiếp viết về cuộc sống của nhân vật xung tôi. Còn các chương II và IV thì xoáy quanh bốn nhân vật C, K, Judith và Mimi. Trong từng chương, quá khứ và hiện tại xen lẫn, xoay trở liên tục. Quá khứ thì chợt về chợt đi, còn hiện tại, chỉ là những dở dang, lấp ghép. Không gian và bối cảnh cũng theo đó mà thay đổi, biến hóa khôn lường như thể ngấm ẩn thông điệp về một thế giới bất toàn, khó nắm bắt và đã mất. Sự xen kẽ này mang đến cho người đọc cảm giác đang tiến dần vào một *trò chơi* lấp ghép hoặc như thể đang ngắm nhìn một bức tranh thuộc trường phái hội họa lập thể. Nhà văn ngẫu hứng với những mảng màu kết cấu của anh ta, còn độc giả, tùy mỗi người, bằng nền tảng tri thức và kinh nghiệm cảm xúc khác biệt, sẽ dựng lại từng bức tranh của riêng mình. Để rồi từ đây, sự tái tạo liên tục được tiếp biến theo vô số cách cảm, cách nghĩ, cách giải mã của người đọc.

Tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân*

còn cho thấy một kiểu thực nghiệm của *kết cấu tự tham chiếu* khi nó được đặt trong hoàn cảnh tự trầm tư, tự suy xét về chính nó, về quá trình sáng tạo văn chương đầy phức tạp. Trong tác phẩm, sẽ có những câu đề cập đến khả năng quan sát để làm chất liệu cho quá trình sáng tác văn chương “*nếu công việc kết thúc êm xuôi thì tôi sẽ đi du lịch, và sẽ lấy câu chuyện cùng với vị khách đó làm nguyên liệu để viết lách*” [2, tr.20]. Sẽ có những câu bàn về chuyện bấp bực của sự sáng tạo, về việc lựa chọn những chi tiết để kể giữa bức tranh hiện thực ngồn ngộn mà người viết đã kinh qua: “*chỉ những vị khách đủ tư cách mới được tái sinh dưới ngòi bút của tôi*” [2, tr.20]. Và sẽ còn cả những câu nêu lên quan điểm về một kiểu nhân-vật-nhà-văn ẩn thân: “*Bây giờ chỉ còn thông thả đưa ra công chúng nữa thôi. Tôi chẳng cần những thứ như nhuận bút hay danh tiếng (...) Tôi chỉ bỏ bản thảo vào bì thư gửi đến nhà xuất bản, không kèm theo điều kiện hay yêu cầu gì. Và rồi tôi sẽ ẩn danh, vô định hình, quan sát những sáng tạo của mình tái sinh*” [2, tr.21]. *Kết cấu tự tham chiếu* này cho thấy ranh giới mong manh giữa thực và ảo, khả năng hoán đổi giữa nhà văn và nhân vật. Ta đang nghe nhân vật xung tôi kể về chuyện viết lách của anh ta sau mỗi lần hoàn thành việc hướng dẫn khách hàng thiết kế kịch bản hậu sự hay ta đang nghe chính nhà văn Kim Young – Ha giải bày về lối viết, chia sẻ những quan niệm về cảm quan, phương thức sáng tác văn chương của ông? Tất cả tưởng chừng như là một *trò chơi* vô hạn, nơi mà ở đó, ước muốn kết luận không bao giờ có thể thực hiện.

Trò chơi kết cấu trong tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* còn biểu hiện ở mức độ của sự hư cấu. Bản chất của văn chương luôn mang tính hư cấu nhưng đối với tác phẩm *văn học hậu hiện đại*, tính hư cấu không nhằm mục đích làm hiện thực được hư cấu trở nên thật hơn mà trái lại, sự hư cấu luôn để lại dấu vết một cách công khai, cố ý. Từ đó, không những tạo ra sự gián cách giữa độc giả với tác phẩm, nhà văn còn phá vào mối quan hệ ấy một sự nghi ngại, ngờ vực. Hiện thực nửa tin nửa ngờ khiến người đọc phải suy tư, nghiền ngẫm. Và như thế, câu chuyện được kể trong tiểu thuyết dường như chỉ

là cái cơ để độc giả chiêm ngưỡng vẻ đẹp của ngôn từ mà nhà văn đã dày công sáng tạo.

2.3. Trò chơi nhân vật – sự tẩy trắng nhân thân và những phức cảm tâm lý

Khi những nguyên tắc sáng tạo văn học được phóng chiếu theo các chiều kích đa dạng và phong phú của *tư duy chơi* thì nhân vật cũng trở thành đối tượng để nhà văn thi triển tài năng bày cuộc. Đúng như quan niệm khước từ việc tạo dựng một thế giới trong tính tổng thể của *chủ nghĩa hậu hiện đại*, trong tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân*, các nhân vật chỉ là những mảnh ghép tính cách được Kim Young – Ha rải khắp các ngõ ngách suốt dọc dài tác phẩm. Việc lắp ráp những mảnh vỡ tính cách ấy thành một tính cách hoàn chỉnh tương tự như một hành động dẫn thân vào *cuộc chơi đi tìm cái toàn bộ* của người đọc. Thậm chí, nó hoàn toàn còn có thể là *sự tự chơi* của chính nhà văn chứ không lệ thuộc vào người thưởng thức.

Trò chơi nhân vật, trước hết, có thể bắt đầu ngay từ cái tên. Đơn cử như trường hợp nhân vật Se Yeon. Cô bị phân mảnh ngay cả trong cái tên. Vì “*án tượng đầu tiên về cô giống như một bức tranh của Gustav Klimt, bức Judith*” [2, tr.28] mà C luôn gọi cô là Judith thay vì tên thật Se Yeon. Nó cho thấy cảm nhận của C về Se Yeon giống như “*nữ anh hùng Judith của Israel thời cổ đại quyền rũ tướng quân Holofernes của Assyria rồi thừa lúc ông đang ngủ cắt cổ kết liễu ông ta*” [2, tr.28] hay còn là vì một lý do nào khác chờ được giải mã? Còn hai nhân vật C và K thì được nhắc đến chỉ bằng hai chữ cái C và K, vừa như thể chỉ đơn thuần là nhà văn biếng lười suy nghĩ ra tên để đặt cho nhân vật vừa như thể để từ đây, nhà văn đã chú ý mở ra một không gian vô tận để độc giả suy luận về mối liên hệ giữa tên và tính cách của hai nhân vật anh em này. Đòi hỏi nhân vật được miêu tả và bình luận là một việc không thể trong *tiểu thuyết hậu hiện đại*. Rõ ràng, thay vì miêu tả cụ thể về ngoại hình và chi tiết về tính cách, nhà văn gọi tên nhân vật của mình bằng các kí hiệu, biểu tượng. Các nhân vật bị xóa bỏ hầu hết đường viền nhân thân, tính cách thì bị phân rã, để rồi trở thành những con người không quá khứ, không tương

lai và cả không hiện tại. Thủ pháp tẩy trắng nhân vật như vậy không mới trong văn chương thế giới nhưng khi được sử dụng ở tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* – với tư cách là một phương thức của *trò chơi*, nó đã cho thấy tính hiệu quả rõ rệt.

Như một cách để đề kháng và tự vệ, con người thường che giấu những tổn thương gặp phải trong cuộc sống. Che giấu với những người xung quanh. Đôi khi, che giấu với chính mình. Và để sự che giấu ấy trở nên có hiệu quả, con người trưng ra trước cuộc đời một trạng thái khác mình, một biểu cảm khác mình như thể họ luôn đeo những chiếc mặt nạ khác nhau trong mỗi cảnh đời. Khám phá một con người khác của nhân vật chính là dựa trên nền tảng của sự che giấu tâm trạng này. Tuy có quá khứ, hoàn cảnh và cả những dự phóng tương lai hoàn toàn khác nhau nhưng các nhân vật trong tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* dường như đều là những phức thể tâm lý khó nắm bắt. Nhân vật hiện lên trong thế giới tâm lý phức tạp với những mộng mị, hồi ức kinh hoàng của bản thân (nhân vật cô gái Hong Kong cứ uống nước suối là nôn mửa vì những ký ức bạo lực tình dục) những dằn vặt của bản thân (nhân vật C) v.v... Có thể nói, khi xây dựng nhân vật, Kim Young – Ha đã nghiêng nhiều về mặt tâm lý, tính cách với những bản năng, vô thức hơn là hành động, lý trí. Đặc biệt, tác giả cũng quan tâm miêu tả đời sống nội tâm (ví dụ như nỗi ám ảnh về sex) nhằm bộc lộ những góc khuất trong tâm hồn nhân vật, từ đó ẩn chứa một thông điệp nào về cuộc sống.

3. Kết luận

Bằng giọng văn thân nhiên nhưng đầy ám ảnh trong cách tiếp cận các tình tiết nội dung về những mặt tối của hiện thực xã hội với các nhân vật đều mang trong mình những tấn bi kịch riêng của người trẻ, tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* của Kim Young – Ha đã tạo được dấu ấn và gọi lên những trăn trở suy tư trong lòng người đọc. Qua tác phẩm, những lát cắt về xã hội Hàn Quốc thời kỳ hậu công nghiệp hiện ra rất khác so với vẻ hào nhoáng rực rỡ mà người Việt Nam (cũng như thế giới) thường hình dung về đất nước Hàn Quốc qua những bộ phim truyền

hình dài tập, những bom tấn điện ảnh hay những nhãn hàng nổi tiếng của công nghiệp mỹ dược phẩm, thời trang, điện tử... Nhìn từ góc độ văn chương, tác phẩm là một phối cảnh nghệ thuật đa màu sắc được đan dệt tài tình từ những kết quả của một *hành trình sáng tạo trò chơi* khởi đi từ nhà văn Kim Young – Ha. Đóng vai trò quan trọng đời sống, *trò chơi* giúp con người tạo ra vô số những hoàn cảnh, những mô hình vận động

mới trong sự vô hạn của nó. Đi vào văn chương, những đặc điểm này của *trò chơi* sẽ kích thích niềm hứng thú và khả năng khám phá thế giới nghệ thuật của độc giả. Không chỉ là những biểu hiện, *tính trò chơi* trong tiểu thuyết *Tôi có quyền hủy hoại bản thân* còn được cảm nhận như là một phẩm chất của tác phẩm thông qua những *cuộc chơi văn bản, ngôn ngữ, nhân vật và kết cấu*.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Lê Huy Bắc, *Trò chơi ngôn ngữ trong tư duy hậu hiện đại*, <http://nguvan.hnue.edu.vn/Nghien-cuu/Vanhocnuocngoai/tabid/105/newstab/128/Default.aspx>, ngày truy cập: 12/9/2015.
- [2] Kim Young – Ha 김영랑, Võ Thị Lan Khanh dịch (2014), *Tôi có quyền hủy hoại bản thân 나는 나를 파괴할 권리가 있다*, NXB Lao động, Hà Nội.
- [3] Trần Ngọc Hiếu (2012), “Khúc ngoặt ngôn ngữ của lý thuyết trò chơi hậu hiện đại”, Tạp chí *Văn học nghệ thuật*, số 332.
- [4] Gordon E. Slethaug (2008), Nhã Thuyên (dịch), “Lý thuyết trò chơi”, Tạp chí *Văn học nước ngoài*, (4/2008), tr.128-137.