NGÔN NGỮ VÀ VĂN CHƯƠNG

ẨN DỤ Ý NIỆM "CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI" TRONG MƯA ĐỎ CỦA CHU LAI

PHẠM THU HẰNG*

TÓM TẮT: Bài viết khảo sát ẩn dụ ý niệm CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI trong tiểu thuyết *Mưa đỏ* của Chu Lai từ góc độ ẩn dụ cấu trúc. Trên cơ sở phân tích định tính có định hướng ngữ liệu, nghiên cứu xem xét 165 biểu thức đã được phân loại vào miền nguồn TRÒ CHƠI, chiếm 8,6% trong tổng số 1.915 biểu thức ẩn dụ ngôn từ về chiến tranh của tập ngữ liệu nền. Bốn tuyến ánh xạ được khảo sát gồm người chơi, luật chơi, nước đi và kết cục. Kết quả cho thấy miền nguồn này góp phần tổ chức cách hình dung các bên tham chiến, những ràng buộc của hoàn cảnh, hoạt động tính toán và cách đánh giá thắng/thua. Tuy nhiên, không phải mọi từ chỉ đối kháng hay kết quả đều tự thân là biểu thức của ẩn dụ trò chơi; việc diễn giải cần dựa vào ngữ cảnh và sự liên kết giữa các tuyến ánh xạ. Đồng thời, ngôn ngữ trò chơi có thể tạo khoảng cách với mất mát con người, trong khi các hình ảnh về thương vong và hủy diệt trong tác phẩm nhắc người đọc về giới hạn của cách hình dung ấy. Bài viết góp thêm một trường hợp phân tích văn học cụ thể cho hướng nghiên cứu ẩn dụ chiến tranh vốn đã có nền tảng trong các nghiên cứu trước.

TỪ KHÓA: Ẩn dụ ý niệm; ẩn dụ cấu trúc; CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI; *Mưa đỏ*; Chu Lai; diễn ngôn chiến tranh.

NHẬN BÀI: 16/06/2026. BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG: 02/11/2026

1. Đặt vấn đề

Chiến tranh đặt con người vào những tình thế mà việc lựa chọn và hành động luôn đi cùng nguy cơ mất mát. Trong văn học, trải nghiệm ấy được tái hiện không chỉ bằng sự kiện và nhân vật mà còn bằng những cách hình dung mang tính ẩn dụ. Khi chiến tranh được nhìn qua lửa, thú dữ, cỗ máy hay trò chơi, mỗi miền nguồn làm nổi bật một mặt khác nhau của thực tại bạo lực (Lakoff & Johnson, 1980; Trần Văn Cơ, 2007).

Trong số đó, CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI đặc biệt đáng chú ý ở tính tổ chức: chiến tranh có các bên đối đầu, các điều kiện ràng buộc, những hành động được cân nhắc và các kết cục cần đánh giá. Song sự tương đồng này chỉ là tương đồng từng phần. Trò chơi thường gợi đến luật lệ và khả năng lựa chọn, trong khi chiến tranh buộc con người đối diện thương vong và những hậu quả khó đảo ngược. Việc phân tích ẩn dụ vì thế phải xét đồng thời tác dụng làm rõ hoạt động chiến lược và nguy cơ làm giảm sự chú ý đến tổn thất.

Ẩn dụ này không phải một hướng nghiên cứu mới xuất hiện. Những nghiên cứu về báo chí chiến tranh và diễn ngôn chính trị đã ghi nhận cách dùng khung trò chơi để hình dung xung đột quân sự (Underhill, 2003; Guliashvili, 2017; Linkevičiūtė, 2023). Tại Việt Nam, Nguyễn Thị Ngọc Trang (2024) cũng phân tích sự ý niệm hóa chiến tranh Việt Nam trong báo chí Mĩ, trong đó có mô hình CHIẾN TRANH VIỆT NAM LÀ TRÒ CHƠI. Do vậy, vấn đề cần làm rõ ở đây không phải sự tồn tại của ẩn dụ, mà là cách nó được triển khai trong một tác phẩm văn học cụ thể.

Mưa đỏ của Chu Lai là ngữ liệu phù hợp để khảo sát vấn đề đó. Tập ngữ liệu nền của nghiên cứu ghi nhận 1.915 biểu thức ẩn dụ ngôn từ về chiến tranh, thuộc 23 ẩn dụ ý niệm; 165 biểu thức trong số này được xếp vào nhóm CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI (8,6%). Bài viết đặt ba câu hỏi: (1) những biểu thức nào được dùng để phân tích ánh xạ TRÒ CHƠI → CHIẾN TRANH? (2) các thành tố người chơi, luật chơi, nước đi và kết cục tham gia tổ chức hình dung chiến tranh ra sao? (3) việc áp dụng khung trò chơi mang lại khả năng giải thích và giới hạn nào khi đọc *Mưa đỏ*?

**Trường Đại học Tây Đô; Email: pthang@tdu.edu.vn*

2. Tổng quan và cơ sở lí thuyết

2.1. CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI và đặc điểm của ẩn dụ cấu trúc

Theo lí thuyết ẩn dụ ý niệm, con người có thể hiểu một lĩnh vực kinh nghiệm (miền đích) thông qua cấu trúc của một lĩnh vực khác (miền nguồn). Lakoff và Johnson (1980) phân biệt ba loại thường gặp: ẩn dụ cấu trúc, ẩn dụ bản thể và ẩn dụ định hướng. Ẩn dụ cấu trúc sử dụng một hệ thống quan hệ tương đối phong phú của miền nguồn để tổ chức cách hiểu về miền đích; ẩn dụ bản thể giúp xem kinh nghiệm trừu tượng như thực thể, vật chứa hay đối tượng; còn ẩn dụ định hướng dựa nhiều vào những tương quan không gian như lên/ xuống hoặc trước/ sau (xem thêm Kövecses, 2010).

Xét theo cách phân loại này, CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI chủ yếu là ẩn dụ cấu trúc. Miền nguồn TRÒ CHƠI không chỉ cung cấp một nhãn gọi mà còn gợi cả hệ quan hệ gồm người tham gia, quy tắc, nước đi, sự đối đáp và kết quả. Khi chuyển sang miền đích CHIẾN TRANH, những quan hệ ấy giúp người đọc hình dung các bên tham chiến, ràng buộc chiến trường, quyết định quân sự và thắng/ thua. Nó không phải trường hợp điển hình của ẩn dụ bản thể hay định hướng, dù những biểu thức cụ thể có thể đồng thời gợi thêm các yếu tố không gian hoặc thực thể.

Tuy nhiên, ánh xạ giữa hai miền không đồng nghĩa với việc đồng nhất chiến tranh và trò chơi. Trong một trò chơi, người tham gia có thể chấp nhận luật lệ và kết thúc cuộc chơi; trong chiến tranh, điều kiện hành động có thể mang tính cưỡng bức, còn hậu quả gắn với thân thể và sinh mạng. Vì vậy, bài viết xem bốn thành tố nói trên là khung để đọc ngữ liệu, không phải các quy tắc bao trùm mọi chi tiết của văn bản. Cách đọc này cũng phù hợp với lưu ý của Ritchie (2003): những từ chỉ đối kháng, chiến thuật hay vị thế có thể liên hệ nhiều miền kinh nghiệm khác nhau, nên không thể xác định miền nguồn chỉ từ một từ riêng lẻ.

2.2. Những nghiên cứu trước về ẩn dụ chiến tranh và trò chơi

Các công trình đã ghi nhận việc dùng miền nguồn trò chơi trong diễn ngôn về chiến tranh. Underhill (2003), khi khảo sát các bài báo về chiến tranh Iraq, nhận diện những cách diễn đạt chiến tranh thông qua trò chơi bên cạnh các khung khác. Guliashvili (2017), trong nghiên cứu về diễn ngôn báo chí liên quan chiến tranh Nga-Gruzia, phân tích cụ thể ánh xạ CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI với những yếu tố như người chơi, nước đi và thắng/ thua. Trên chất liệu phát ngôn chính trị trong bối cảnh chiến tranh Nga-Ukraina, Linkevičiūtė (2023) cũng nhận diện WAR IS A GAME trong các mô hình ẩn dụ được sử dụng.

Đáng chú ý hơn với chủ đề bài viết, Nguyễn Thị Ngọc Trang (2024) nghiên cứu ẩn dụ ý niệm về chiến tranh Việt Nam trên báo chí Mĩ và làm rõ một mô hình CHIẾN TRANH VIỆT NAM LÀ TRÒ CHƠI qua cách nhìn đa tầng. Những công trình này cho thấy ẩn dụ trò chơi đã được nghiên cứu ở cả bình diện quốc tế lẫn trong nghiên cứu của học giả Việt Nam. Chúng cũng gợi ý một vấn đề cần thận trọng: cùng một miền nguồn, chức năng diễn giải và sắc thái đánh giá có thể thay đổi theo thể loại văn bản, điểm nhìn và hoàn cảnh lịch sử.

Khác với các công trình tập trung vào báo chí hay diễn ngôn chính trị, nghiên cứu hiện tại đọc ẩn dụ trò chơi trong kết cấu tự sự của một tiểu thuyết chiến tranh. Ở đây, biểu thức ẩn dụ không chỉ định khung sự kiện mà còn đặt cạnh lời thoại nhân vật, cảm giác thân thể và những miêu tả thương vong. Theo hướng nghiên cứu ẩn dụ văn học của Semino (2008), ý nghĩa của một biểu thức cần được giải thích trong quan hệ với ngữ cảnh và hoạt động kiến tạo nghĩa của văn bản. Đóng góp mà bài viết hướng đến vì vậy là mô tả bốn tuyến ánh xạ trong *Mưa đỏ* và chỉ ra giới hạn của khung trò chơi khi đối diện bạo lực chiến tranh; bài viết không xem mình là nghiên cứu đầu tiên phát hiện ẩn dụ này.

2.3. Khung ánh xạ dùng trong bài viết

Bảng 1 tóm tắt bốn quan hệ ánh xạ dùng để đọc dữ liệu. Các quan hệ được hiểu theo nghĩa chức năng: chúng chỉ định hướng cách xem xét bằng chứng ngôn từ, chứ không xác nhận mọi đơn vị từ vựng cùng trường nghĩa đều là ẩn dụ TRÒ CHƠI.

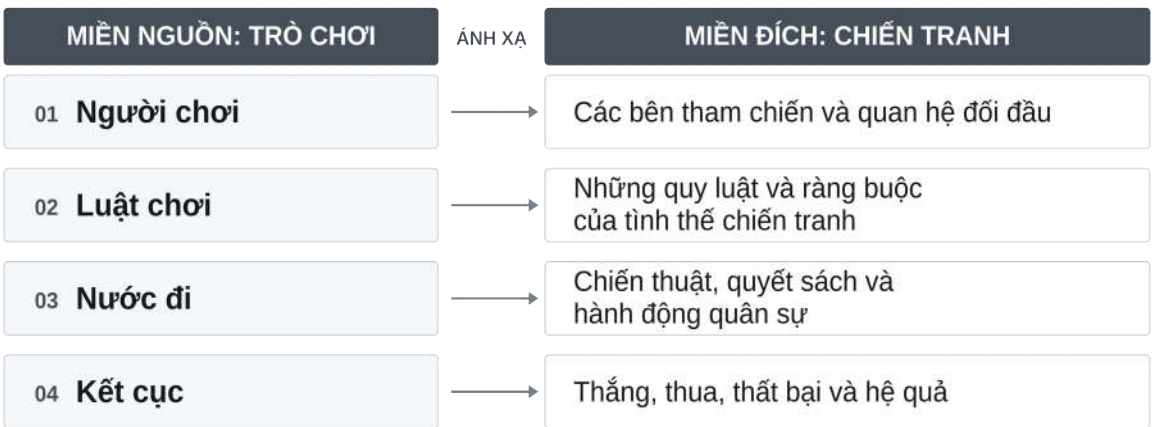
Bảng 1. *Bốn tuyến ánh xạ của ẩn dụ cấu trúc CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI*

Miền nguồn: TRÒ CHƠI	**Miền đích: CHIẾN TRANH**	**Phương diện được làm rõ**

Người chơi	Các bên tham chiến và quan hệ đối đầu	Vị thế của các lực lượng trong thế trận
Luật chơi	Những quy luật và ràng buộc của tình thế chiến tranh	Các điều kiện hạn chế hành động
Nước đi	Chiến thuật, quyết sách và hành động quân sự	Lựa chọn, phản ứng và trình tự tác chiến
Kết cục	Thắng, thua, thất bại và hệ quả	Đánh giá kết quả, trách nhiệm và mất mát

Nguồn: Khái quát từ khung ẩn dụ cấu trúc và dữ liệu khảo sát trong *Mưa đỏ*

Bốn tuyến có liên hệ với nhau: người chơi xác định các phía đối kháng; luật chơi chỉ những ràng buộc; nước đi đặt trọng tâm vào quyết định; kết cục cho thấy cách hành động được đánh giá. Hình 1 trình bày sơ đồ tổng quát của những quan hệ này, trong đó các biểu thức hiển ngôn như chơi hoặc cuộc chơi có thể gợi ra miền nguồn TRÒ CHƠI.



Hình 1. *Sơ đồ bốn tuyến ánh xạ từ TRÒ CHƠI sang CHIẾN TRANH trong Mưa đỏ*

Ghi chú: Sơ đồ thể hiện các quan hệ ánh xạ khái quát; việc gán một biểu thức cụ thể cho miền nguồn TRÒ CHƠI cần dựa thêm vào ngữ cảnh.

3. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Tư liệu và phạm vi khảo sát

Nghiên cứu sử dụng phương pháp phân tích định tính có định hướng ngữ liệu. Tư liệu là các biểu thức ẩn dụ ngôn từ về chiến tranh trong tiểu thuyết *Mưa đỏ* của Chu Lai (2018). Tập dữ liệu nền của nghiên cứu gồm 1.915 biểu thức thuộc 23 ẩn dụ ý niệm và năm nhóm miền nguồn; trong đó, bài viết tập trung vào 165 biểu thức thuộc nhóm CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI (8,6%). Các số liệu được sử dụng như thống kê mô tả của tập ngữ liệu đã phân loại, không được hiểu là kết quả của một phép kiểm định suy rộng.

Đơn vị phân tích là biểu thức ngôn từ cùng với đồng văn bản tự sự nơi biểu thức xuất hiện. Số lượng và tỉ lệ dùng để mô tả phân bố trong phần dữ liệu đã tuyển chọn; chúng không được xem là chỉ báo đại diện cho mọi tác phẩm văn học chiến tranh Việt Nam. Các dẫn chứng trích trực tiếp từ tiểu thuyết được ghi theo tác giả, năm xuất bản và số trang trong hệ thống tư liệu trích dẫn của nghiên cứu.

3.2. Cách nhận diện và phân tích biểu thức

Quy trình phân tích được thực hiện trên năm thao tác: (1) xem xét những biểu thức có khả năng gợi miền nguồn TRÒ CHƠI; (2) tổ chức chúng theo bốn tuyến ánh xạ đã xác định; (3) đối chiếu các thành tố

của miền nguồn với tình huống chiến tranh trong văn bản; (4) đọc biểu thức trong câu, đoạn và diễn biến tự sự; (5) tổng hợp chức năng tri nhận và những giới hạn của phép ánh xạ. Cách tiếp cận này kết hợp mô tả phân bố với đọc gần nhằm tránh tách tín hiệu ngôn từ khỏi ngữ cảnh (Charteris-Black, 2004; Semino, 2008).

Điểm quan trọng là phân biệt tín hiệu mạnh và tín hiệu phụ thuộc ngữ cảnh. Những cách nói như chơi, cuộc chơi hoặc cách chơi trực tiếp gợi miền nguồn TRÒ CHƠI. Ngược lại, ta, địch, chiến lược, luật lệ, thắng hay thua cũng thuộc vốn từ thông thường của diễn ngôn quân sự và không tự thân đủ để chứng minh ánh xạ. Bài viết chỉ diễn giải chúng trong khung trò chơi khi có liên hệ rõ với cấu trúc đối đầu - ràng buộc - nước đi - kết cục. Cách xử lí này giới hạn suy luận theo bằng chứng văn bản, song không thay thế được việc kiểm tra lại từng mã phân loại trong tập ngữ liệu gốc.

4. Kết quả và thảo luận

4.1. Phân bố các biểu thức theo bốn tuyến ánh xạ

Trong 165 biểu thức đã được phân loại vào ẩn dụ CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI, các nhóm có quy mô không bằng nhau (Bảng 2). Nước đi có 60 biểu thức (36,4%), người chơi có 50 (30,3%), kết cục có 36 (21,8%) và luật chơi có 19 (11,5%). Bốn nhóm cộng lại thành 165 biểu thức (100%).

Bảng 2. *Phân bố biểu thức theo bốn tuyến ánh xạ trong tập ngữ liệu*

Tuyến ánh xạ	Tín hiệu tiêu biểu	Số lượng	Tỉ lệ
Người chơi	ta, địch, đối phương	50	30,3%
Luật chơi	luật chơi, quy luật, luật lệ, quy luật máu	19	11,5%
Nước đi	chơi, cuộc chơi, đấu trí, chiến lược, cách chơi	60	36,4%
Kết cục	thắng, chiến thắng, thua, thất bại	36	21,8%
Tổng		165	100%

Ghi chú: Tỉ lệ chỉ mô tả tập biểu thức đã tuyển chọn; sự có mặt của một từ khóa không tự động chứng minh tư cách ẩn dụ của từng lần xuất hiện.

Sự nổi trội về số lượng của nhóm nước đi gợi ý rằng cách hiểu chiến tranh như một chuỗi lựa chọn và hành động là hướng diễn giải đáng chú ý trong dữ liệu này. Tuy nhiên, chỉ riêng sự chênh lệch tần suất chưa đủ để xác lập chức năng nghệ thuật. Phần phân tích tiếp theo dựa vào các trích đoạn có ngữ cảnh cụ thể để làm rõ cách từng tuyến ánh xạ vận hành.

4.2. Người chơi: các bên tham chiến

Tuyến người chơi liên hệ các bên của trò chơi với những lực lượng đang đối đầu. Trích đoạn *"Ba mặt đều là địch, ta chỉ có mặt sông là hướng duy nhất để dựa lưng và tiếp tế, chuyển quân, tải thương"* (Chu Lai, 2018, tr.66) diễn tả tình thế chiến trường qua cặp ta/ địch. Không gian ở đây mất cân xứng: ba phía có đối phương, chỉ còn mặt sông để dựa lưng, vận chuyển và tiếp tế. Khi đặt trong khung trò chơi, đối kháng được nhìn qua vị thế của các bên; nhưng sự bao vây làm rõ rằng đây không phải cuộc cạnh tranh bình đẳng mà là tình thế sống còn.

Cách gọi đối phương lại mang sắc thái khác trong trích đoạn *"Đối phương khi đó không hiện hình bằng da bằng thịt mà nó chỉ tồn tại như một bức tường xám xịt, tanh nồng, khét lẹt"* (Chu Lai, 2018, tr.119). Phía đối diện không hiện ra như một con người cụ thể mà như một khối cảm giác và vật cản. Từ góc nhìn trò chơi, vẫn có một bên đối kháng; từ trải nghiệm chiến tranh, bên ấy bị mờ đi sau màu sắc, mùi và áp lực của chiến trường. Sự chuyển đổi này cho thấy giới hạn của việc hình dung người tham chiến đơn thuần như những người chơi.

Dẫu vậy, các từ ta, địch và đối phương vốn là cách định danh quen thuộc trong quân sự. Hai ví dụ trên có ý nghĩa đối với phép ánh xạ chủ yếu khi được xem trong hệ bốn tuyến của toàn bài, chứ không

phải vì bản thân mỗi từ đã là một ẩn dụ trò chơi. Từ góc độ diễn giải, tuyến người chơi giúp người đọc hình dung quan hệ giữa các lực lượng, đồng thời đặt ra vấn đề về sự trừu tượng hóa con người ở phía đối diện.

4.3. Luật chơi: quy luật và ràng buộc

Trong trò chơi, luật lệ quy định điều có thể hoặc không thể làm. Đưa cấu trúc ấy sang chiến tranh không có nghĩa coi chiến tranh là một cuộc chơi công bằng. Trong trích đoạn *"Số người được chuyển qua sông để về trạm phẫu, về lòng đất bao nhiêu thì số bổ sung sang lại tương đương bấy nhiêu và đêm hôm sau, mọi sự chuyển động sống và chết ấy lại được lặp lại đúng như vậy, như một quy luật, quy luật máu"* (Chu Lai, 2018, tr.156), cụm quy luật máu gọi tên sự lặp lại giữa thương vong và bổ sung lực lượng. Các chuyển động qua sông có trình tự, nhưng điều được tái diễn là tổn thất sinh mạng. Khung luật chơi nhờ đó giúp người đọc nhận ra sự cưỡng bức của hoàn cảnh, thay vì che khuất bạo lực.

Một dạng ràng buộc khác xuất hiện trong lời nói *"Đây là luật lệ thời chiến, mong cô đừng oán"* (Chu Lai, 2018, tr.226). Cách viện dẫn luật lệ thời chiến được dùng để giải thích một hành động và mong người nghe chấp nhận hoàn cảnh. Khác với luật trò chơi thông thường, *"luật lệ"* ở đây gắn với nghĩa vụ, trách nhiệm và áp lực của thời chiến. Tuy vậy, chính từ luật lệ không tự động chứng tỏ có ánh xạ từ TRÒ CHƠI; ý nghĩa của nó được soi chiếu trong quan hệ với các biểu thức về cuộc chơi, sự tham gia và lựa chọn ở những ngữ cảnh khác.

Như vậy, tuyến luật chơi chỉ ra những điều kiện giới hạn khả năng tự quyết của nhân vật. Điều được giữ lại từ miền nguồn là cấu trúc ràng buộc; điều không thể chuyển nguyên vẹn sang miền đích là giả định về sự tự nguyện hoặc tính công bằng của các quy tắc.

4.4. Nước đi: quyết định và cách thức tác chiến

Nhóm nước đi gồm 60 biểu thức, chiếm tỉ lệ lớn nhất trong tập ngữ liệu đã phân loại. Một ví dụ chứa tín hiệu trò chơi tương đối trực tiếp là *"Như một thói quen của quy luật giết người, và cũng là cách chơi lập trình của tư duy quân sự Mĩ, lại giống như trận chiến trên bờ, sau B52 rải thảm là bộ binh đổ quân, ở đây sau pháo sáng là pháo nổ"* (Chu Lai, 2018, tr.60). Ở đây, cách chơi kết hợp với lập trình để mô tả trình tự hành động: sau B52 rải thảm là bộ binh, sau pháo sáng là pháo nổ. Cách nói này không khiến chiến tranh trở thành hoạt động giải trí; nó cho thấy các hành động quân sự được tổ chức thành chuỗi thao tác có thể dự đoán và mang tính cơ giới.

Trích đoạn *"Nhưng tụi mình là quân nhân, dẫu muốn hay không một khi đã trót lao vô cuộc chơi thì chơi cho đáng mặt"* (Chu Lai, 2018, tr.274) đặt trọng tâm vào người phải tham gia cuộc chiến. Cụm trót lao vô cuộc chơi cho thấy nhân vật cảm nhận việc nhập cuộc như một thực tế khó đảo ngược. Người lính vẫn suy tính và lựa chọn cách hành động, nhưng không hoàn toàn quyết định được việc mình có ở trong cuộc chiến hay không. Sự đối lập giữa năng lực hành động và tình thế bị ràng buộc là một hiệu ứng diễn giải quan trọng của miền nguồn TRÒ CHƠI.

Trong trích đoạn *"Một cuộc đấu trí, đấu mưu, đấu sự kiên trì, thậm chí là lì lợm không biết sẽ kéo dài trong bao nhiêu lâu và ai sẽ bại ai sẽ thắng sắp bắt đầu"* (Chu Lai, 2018, tr.174), các từ đấu trí, đấu mưu, kiên trì, bại và thắng kết nối những hành động chiến đấu với thử thách về nhận thức và ý chí. Cuộc đối đầu chưa xác định thời hạn hay kết quả, nên mỗi quyết định có thể kéo theo phản ứng mới. Không gian chiến trường theo đó cũng là nơi các bên dự đoán ý đồ và thử sức bền của nhau, chứ không chỉ đối đầu bằng vũ khí.

Vị trí chiến lược hiện ra trong lời nhận xét *"Để mất Quảng Trị, một địa bàn chiến lược là một sự nhục nhã"* (Chu Lai, 2018, tr.36). Quảng Trị được nhìn nhận như một địa bàn có giá trị đối với thế trận; việc đánh mất địa bàn kéo theo hệ quả danh dự được biểu thị qua từ nhục nhã. Cần phân biệt rằng chiến lược vốn thuộc từ vựng quân sự, nên ví dụ này chỉ góp phần diễn giải bình diện nước đi khi đặt cạnh các biểu thức hiển ngôn về chơi và cuộc chơi, chứ không phải bằng chứng độc lập, quyết định của ẩn dụ.

Bốn trích đoạn cho thấy tuyến nước đi cho phép xem xét chiến tranh như quá trình ra quyết định trong hoàn cảnh biến động. Điểm đáng chú ý không nằm ở sự khéo léo của *"người chơi"* mà ở mâu thuẫn giữa yêu cầu phải tính toán và giới hạn quyền chủ động của người tham chiến.

4.5. Kết cục: thắng, thua và trách nhiệm

Trong ngữ cảnh trò chơi, thắng và thua giúp xác định kết quả. *Mưa đỏ* sử dụng vốn từ tương tự nhưng nhiều lần gắn kết quả với phạm vi hẹp và hậu quả vượt khỏi một phép tính đơn giản. Ở trích đoạn *"Mình tìm ra được đường cống ngầm rồi. Thắng rồi!"* (Chu Lai, 2018, tr.108), lời reo Thắng rồi! là phản ứng trước việc tìm được đường cống ngầm. Đó là thành công chiến thuật cụ thể, không phải kết thúc chiến tranh. Từ thắng có thể gói lại niềm hi vọng nhất thời nhưng không xóa đi tình thế nguy hiểm xung quanh.

Tương tự, câu hỏi *"Các anh biết là các anh sẽ thua không? Ít nhất là ở đây, ở cái Thành cổ này?"* (Chu Lai, 2018, tr.252) giới hạn khả năng thua vào địa điểm Thành cổ qua cụm ít nhất là ở đây. Cách nói ấy phân biệt một thất thế cục bộ với kết cục rộng hơn của cuộc chiến. Vì vậy, trục thắng/ thua cần được đọc trong quan hệ với không gian và thời điểm mà nhân vật đang đề cập.

Trích đoạn *"Cái gì cũng xử theo đúng điều lệnh thì cả tôi lẫn cậu cũng đáng bị xử vì để thất bại trận đột kích mới rồi"* (Chu Lai, 2018, tr.138) làm nổi bật một chiều cạnh nữa của kết quả: thất bại có thể trở thành căn cứ để quy trách nhiệm và xử lí kỉ luật. Ở đây, không chỉ có đánh giá được-mất mà còn có phán xét hành động. Tuy nhiên, thắng, thua và thất bại cũng là các từ thông thường của quân sự; cách đọc theo trò chơi cần dựa vào sự kết hợp của chúng với những tuyến ánh xạ khác trong văn bản.

Tuyến kết cục cho thấy tính hữu ích nhưng cũng là giới hạn của khung TRÒ CHƠI. Nó giúp tóm lược kết quả và nhìn lại những quyết định đã thực hiện; song thương vong, tổn thất và trách nhiệm không thể được quy hết thành chuyện thắng hay thua.

4.6. Giá trị và giới hạn của ẩn dụ cấu trúc trong Mưa đỏ

Tổng hợp bốn tuyến cho thấy CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI có giá trị chủ yếu ở việc làm rõ quan hệ giữa các bên, ràng buộc của hoàn cảnh, lựa chọn tác chiến và cách đánh giá hệ quả. Xét về lí thuyết, đây là đặc trưng của ẩn dụ cấu trúc: một mạng lưới quan hệ tương đối quen thuộc được dùng để tổ chức cách hiểu về kinh nghiệm phức tạp (Lakoff & Johnson, 1980; Kövecses, 2010). Tuy nhiên, tính rõ ràng về cấu trúc không nên bị hiểu là sự tương đồng hoàn toàn giữa hai miền.

Một mặt, cách nhìn theo trò chơi giúp người đọc theo dõi các quyết định chiến thuật giữa sự hỗn loạn của chiến trường. Mặt khác, nếu quá nhấn mạnh người chơi, nước đi và kết quả, diễn giải có thể đẩy thương vong về phía sau. Trong *Mưa đỏ*, những hình ảnh về hủy diệt, lửa, thú dữ, cỗ máy, vết thương và sang chấn gợi lại chiều kích thân thể của bạo lực. Vì vậy, tác dụng của khung TRÒ CHƠI cần được đặt bên cạnh các cách hình dung khác trong tiểu thuyết; bài viết không coi nó là hình ảnh bao trùm mọi trải nghiệm chiến tranh.

Về tần suất, 165 biểu thức tương ứng 8,6% tập ngữ liệu nền. Tỉ lệ này mô tả quy mô nhóm được phân loại, không trực tiếp đo sức ảnh hưởng đối với người đọc hay chứng minh ẩn dụ có vai trò chi phối. Giá trị phân tích của miền nguồn TRÒ CHƠI, trong phạm vi các dẫn chứng ở đây, nằm ở khả năng giúp diễn giải một bình diện hành động chiến lược. Đồng thời, sự khác biệt giữa các tín hiệu hiển ngôn về trò chơi và các từ dùng phổ biến trong quân sự cho thấy cần kiểm tra ngữ cảnh khi gán nhãn ẩn dụ, như lưu ý của Ritchie (2003).

Nghiên cứu giới hạn ở một tiểu thuyết và một tập biểu thức đã tuyển chọn. Các trích dẫn giúp làm rõ bốn tuyến ánh xạ, nhưng chưa đủ để thay thế việc công bố bảng mã hóa đầy đủ hoặc đánh giá độ tin cậy phân loại. Hướng nghiên cứu tiếp theo có thể rà soát lại từng biểu thức trong 165 đơn vị, đối chiếu các trường hợp mơ hồ với những miền nguồn cạnh tranh và khảo sát tiếp nhận của người đọc. Những bước đó sẽ giúp đánh giá vững chắc hơn phạm vi và tác động của ẩn dụ này.

5. Kết luận

Trên cơ sở 165 biểu thức đã được phân loại trong tập ngữ liệu nghiên cứu *Mưa đỏ*, bài viết xem CHIẾN TRANH LÀ TRÒ CHƠI chủ yếu là một ẩn dụ cấu trúc. Bốn tuyến người chơi, luật chơi, nước đi và kết cục giúp làm rõ cách văn bản hình dung quan hệ đối đầu, các điều kiện ràng buộc, hoạt động tác chiến và cách đánh giá kết quả.

Phân tích cũng cho thấy cấu trúc trò chơi chỉ giải thích một phần trải nghiệm chiến tranh. Những cách nói về chiến lược và thắng/ thua có thể hỗ trợ người đọc nhận diện tình thế, nhưng không bao quát được

mất mát và sự cưỡng bức của hoàn cảnh. Hơn nữa, các từ phổ biến trong ngôn ngữ quân sự không tự thân đủ để xác định ánh xạ TRÒ CHƠI khi thiếu ngữ cảnh.

Đóng góp của nghiên cứu không nằm ở việc phát hiện một ẩn dụ chưa từng được biết đến, mà ở việc mô tả cách một ẩn dụ đã được nghiên cứu vận hành trong *Mưa đỏ*. Qua đó, bài viết bổ sung một trường hợp đọc gần văn học chiến tranh và nhấn mạnh yêu cầu kết hợp phân tích cấu trúc ánh xạ với giới hạn chứng cứ của biểu thức ngôn từ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Trần Văn Cơ (2007), *Ngôn ngữ học tri nhận.* Nxb Khoa học xã hội.

Tiếng Anh

2. Nguyễn Thị Ngọc Trang (2024), *The conceptual metaphor of the Vietnam War in American press* [Luận án tiến sĩ, Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội]. https://vnu.edu.vn/thong-tin-lats-cua-ncs-nguyen-thi-ngoc-trang-post34683.html.
3. Charteris-Black, J. (2004), *Corpus approaches to critical metaphor analysis.* Palgrave Macmillan.
4. Guliashvili, N. (2017), Metaphorical representations of the 2008 Russian-Georgian War: Critical analysis of conceptual metaphors of war in relation to gender. *Kadmos: A Journal of the Humanities*, 9, 7-87. https://doi.org/10.32859/kadmos/9/7-87.
5. Kövecses, Z. (2010), *Metaphor: A practical introduction* (2nd ed.). Oxford University Press.
6. Lakoff, G., & Johnson, M. (1980), *Metaphors we live by.* University of Chicago Press.
7. Linkevičiūtė, V. (2023), Conceptual metaphors in Volodymyr Zelensky's political discourse. *Studies about Languages*, 43, 93-105. https://doi.org/10.5755/j01.sal.1.43.35264.
8. Ritchie, L. D. (2003), *"ARGUMENT IS WAR"*—Or is it a game of chess? Multiple meanings in the analysis of implicit metaphors. *Metaphor and Symbol*, 18(2), 125-146. https://doi.org/10.1207/S15327868MS1802_4.
9. Semino, E. (2008), *Metaphor in discourse.* Cambridge University Press.
10. Underhill, J. W. (2003), The switch: Metaphorical representation of the war in Iraq from September 2002–May 2003. *metaphorik.de*, 5, 135–165. https://www.metaphorik.de/sites/www.metaphorik.de/files/journal-pdf/05_2003_underhill.pdf.

NGỮ LIỆU

Chu Lai. (2018). *Mưa đỏ*. Nxb Văn học.

The structural conceptual metaphor WAR IS A GAME in Chu Lai's Mưa đỏ

Abstract: This article examines WAR IS A GAME in Chu Lai's *Mưa đỏ* as a structural conceptual metaphor. Using a qualitative, corpus-informed approach, it considers 165 expressions previously classified under the source domain GAME, accounting for 8.6% of the 1,915 war-related metaphorical expressions in the background dataset. The analysis focuses on four mappings: players, rules, moves, and outcomes. It shows how the source domain helps organize the narrative representation of opposing forces, wartime constraints, strategic decisions, and assessments of victory and defeat. Nevertheless, ordinary military terms such as opponent, strategy, or victory do not independently establish a game metaphor; interpretation must be supported by contextual links among the mappings. The game frame also has ethical limits: it can foreground strategic calculation while distancing human loss, a tendency counterbalanced by the novel's imagery of injury and destruction. Rather than claiming the metaphor has not been studied previously, the article contributes a close literary analysis of its functions and limits in *Mưa đỏ*.

Key words: Conceptual metaphor; structural metaphor; WAR IS A GAME; Chu Lai; *Mưa đỏ*; war fiction; corpus-informed analysis.